4/2002 € 4,99
Österreich € 5,40 Schweiz sfr 9,90 Dänemark dkr 50,-
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,00 B 50714

Getestet: Freedom Force • Incoming Forces • Die Gilde • Cultures 2 • u. v. m.

Lust auf Computerspiele

PC ACTION

2 CD-ROMs

Top-Demos: RENEGADE und STIRB LANGSAM

REICH MIR MAL DIE NETZSTRÜMPFE!

SPIDER-MAN

Das Actionspiel zum Kinofilm: Warum Sie im Sommer vor dem Monitor kleben

Frisch aus Las Vegas: Endlich neue Infos zur Weltraum-Oper!

WING COMMANDER GO HOME!

FREELANCER

JETZT ABER KLARTEXT:

GLOBAL OPERATIONS

Wir enthüllen, weshalb der Mehrspieler-Shooter sehr viel besser ist als sein Ruf!

9 Spiele-Demos, 8 Videos und über 600 MB Patches, Tools, Treiber und Add-ons:



Top-Demos: Stirb Langsam – Nakatomi Plaza & C&C: Renegade

Außerdem: Stealth Combat, Star Wars: Starfighter, Virtua Tennis, Capitalism 2, Schiene & Straße, Intensity XS Recharge, Star Trek: Bridge Commander

9 aktuelle Spiele-Videos:
u. a. Jedi Knight 2, Counter-Strike: Condition Zero, C&C: Renegade, Global Operations

Über 200 MB kostenlose Spielerforum-Software:

- **Half-Life:** Der geniale Mod Desert Crisis
- **Empire Earth:** Neuer Zivilisations-Editor und das Multiplayer-Map-Tool
- **RtCW (dt.):** Die Custom-Map Eye of Horus
- **Gratisspiele:** Acht kostenlose Mini-Spiele
- **Serious Sam:** Zwei neue Baller-Karten

JEDI KNIGHT 2

ERSTER TEST UND LÖSUNG!

Star Wars in Perfektion: Alles über das beste Action-Spektakel aller Zeiten auf 14 Seiten!

Spieletipps zu: Jedi Knight 2: Jedi Outcast • Global Operations • Civilization 3 • u. v. m.

4 195002 704998 04

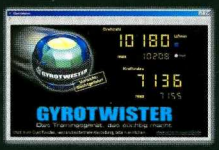
GYROTWISTER®
Das Trainingsgerät, das süchtig macht.



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 braucht bei der täglichen Arbeit am Rechner einen GyroTwister, um Verspannungen in den Armen und Händen vorzubeugen. Auch jeder Sportler oder Musiker zur Kräftigung der Arme.



Jetzt gratis Drehzahlmesser unter:
www.macht-suechtig.de/gyrometer

Aber aufgepasst: Zeigen Sie den GyroTwister nie Ihren Freunden oder Kollegen – sonst ist er weg! Lesen Sie, was unzählige begeisterte GyroTwister-Fans über diese faszinierende „Wunderkugel" berichten:
www.macht-suechtig.de/begeisterung

Sind auch Sie suchtgefährdet?
Bestellen Sie jetzt **versandkostenfrei** unter:

www.macht-suechtig.de

oder zzgl. € 2,50 Versandkosten per Telefon (089) 94 38 93 - 50



MACHTKÄMPFE

Jedis mögen edelmütig sein, PC-Action-Redakteure sind's nicht. Jedenfalls nicht immer. Nein, eigentlich nie! Zu diesem Schluss durfte erneut kommen, wer die Ränkeschmiede zur Testverteilung von Jedi Knight 2 mitbekommen hat.

Freitagmorgen. Bigge verschwindet wort- und grußlos in seinem Büro.

Fränkel (verdutzt und laut): Bigge, was halten Sie da hinter Ihrem Rücken versteckt?

Ein Run auf das Chefredakteursbüro setzt ein.

Hesse: Ein Paket! Los, auspacken!

Geltenpoth: Das muss wertvoll sein, sonst lädt er seinen Müll immer bei uns ab.

Bigge: Oh, Überraschung. Die Testversion von *Jedi Knight 2*. Das mache ich!

Sauerteig: Nix da, ich will! Ich weiß als Einziger, wie man mit langen, glühenden Stäben umgeht.

Bunke: Pah, Sie spätpubertärer ...

Bigge: Ruhe, wir machen ein Quiz! Wer kann mir die wichtigsten Jedi-Kräfte ...

Bezold (wie aus der Pistole geschossen): Pull, Push, Speed, Mind Trick, Lightning, Heal ...

Fränkel: Das gilt nicht, Sie sind Trekkie und damit intergalaktisch vorbelastet. Herr Bigge, Sie wollen doch bestimmt, dass wir beide das testen, oder?

Hesse: Ich bin eh noch zu müde von meinem Las-Vegas-Trip.

Bunke: Nö klar, Bigge und Fränkel, machen Sie nur. Wir wünschen viel Spaß am Wochenende, an dem Sie sich jetzt auch noch die Nächte um die Ohren schlagen dürfen.

Sauerteig: Genau Bunke, Beze, Geltenpoth! Lassen Sie uns das Produktionsende feiern und einen Trinken gehen. Soll'n die zwei doch im Büro verrotten ...

Die Redaktion



Christian Bigge
Sport-, Online- und Actionspiele
... hat realisiert, dass die Macht mit ihm ist und freut sich diebisch, das manchmal auch ausnutzen zu können. ;o)



Harald Fränkel
Action- und Sportspiele
... hat realisiert, dass die Macht des mit 1.000 anderen Aufgaben belasteten Chef-Redis nicht reichte, um sich allein um *Jedi Knight 2* zu kümmern. Yes!!!



Alexander Geltenpoth
Strategie- und Rollenspiele
... zieht trotz *Jedi Knight 2* sein altes, magisches Schwert aus *Dark Age of Camelot* dem Lichtschwert vor. Meistens zumindest :-)



Joachim Hesse
Action, Rennspiele und Adventures
... hat sich auf dem Stratosphere Tower in Las Vegas der vierfachen Erdanziehung ausgesetzt und vegetiert seitdem als sabberndes Wrack in der Redaktion.



Christian Sauerteig
WiSims, Renn- und Sportspiele
... darf nun endlich Urlaub nehmen und hat sich gleich mal vor dem letzten Produktionstag verdünnisiert.



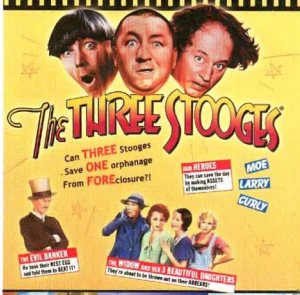
Tanja Bunke
Action- und Rollenspiele, Adventures
... beschäftigt sich seit wenigen Tagen in ihrer privaten Zeit nur noch mit ihrem neuen Schatz – einer PlayStation 2.



Benjamin Bezold
Actionspiele und Simulationen
... spielt jetzt doch jede frei Minute *JK 2* und kann die anstehende Tennisfreiplatzsaison kaum noch erwarten.

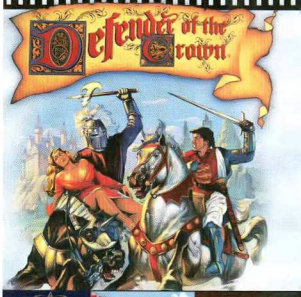
Foto: Dirk Kartscher

BLACKSTAR
www.black-star.de
CINEMAWARE
PRESENTS

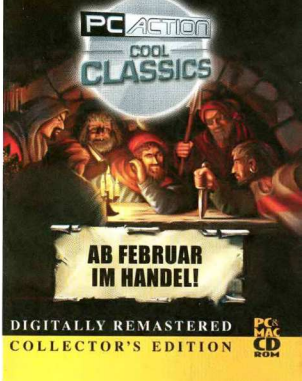




NOSTALGIE PUR - NEU UMGESETZT
DIE KLASSIKER IN NEUEM GEWAND!
Weitere Titel in Vorbereitung:
IT CAME FROM THE DESERT
WINGS
ROCKET RANGER
LORDS OF THE RISING SUN







Knappe Kiste: Bis zum letzten Tag mussten wir bibbern, doch dann erhielten wir doch noch rechtzeitig vor Redaktionsschluss das Testmuster zum Lichtschwert-Epos von Raven und Lucas Arts. Zusammen mit Kyle Katarn brutzelten wir uns bis zum Abspann durch. Dass sich die Zitterpartie gelohnt hat, erfahren Sie in unserem Mega-Test!

Seite 66

TEST DES MONATS

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Rubriken

Auftakt ... 3
Bestseller ... 128
Die letzte Seite ... 178
Die Redaktion ... 3
Hit-Countdown ... 129
Hotlines ... 129
Impressum ... 103
Inhalt Cover-CD ... 6
Inhalt Spieletipps ... 133
Inserentenverzeichnis ... 127
Leserbriefe ... 122
Leserbefragung ... 22
Neustart/Fehlstart ... 130
So werten wir ... 62

Aktuelles

Actionspiele ... 14
Adventures & Rollenspiele ... 18
Blockbuster ... 13
Budgetspiele ... 28
Internet & Onlinespiele ... 24
Simulationen ... 27
Spielemarkt ... 26
Sport- & Rennspiele ... 20
Strategiespiele & WiSims ... 16
Vermischtes ... 25

Blickpunkt

Alles (T)€URO? ... 30
Happig oder human? Wir verraten, wer in der Spielebranche mit dem Euro kräftigt absahnt und wo gespart werden kann.

Neue Sound-Götter in Sicht! ... 34
Zwei Schweizer wollen die Spieleszene mit ihrer Musik aufmischen. Wir waren den neuen Klang-Gurus auf der Spur.

Vorschau

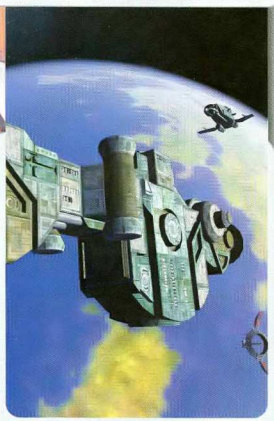
THEMA DES MONATS:
Freelancer ... 38
Unendliche Weiten: Lust auf eine intergalaktische Flugstunde? Wir nehmen Sie gerne mit auf die Reise und statten Sie mit frischen Missionsparametern aus.

Anno 1503 ... 60
Kriegsgebrüll: Sunflower hat aufgerüstet und uns Details zum Kampfsystem des Strategie-Hits verraten. Schärfen Sie Ihre Klingen und Sinne!

DTM Race Driver ... 46
Knautschzone: Wird mal wieder Zeit für ein kultiges Rennspiel mit Storymodus, meinten wir. Codemasters hat uns erhört ...

THEMA DES MONATS: Freelancer

ab Seite 38



Besser als *Wing Commander* je war, soll die Weltraum-Oper werden. So langsam glauben wir dran. Die neuesten Infos und Bilder direkt aus Las Vegas gibt's hier.

BLICKPUNKT: Alles (T)€URO?

ab Seite 30



Ist wirklich alles teurer geworden nach der Währungsumstellung oder hat der Euro die Spielepreise überhaupt nicht verändert? Gut, dass wir verglichen haben!



Dungeon Siege 54
Bye bye, Diablo: Schöner, größer und komplett in 3D! Microsoft zeigt, wie stilvoll Action-Rollenspieler in Kürze Unique Items sammeln werden.

Spider-Man – Der Film 48
Klebrig: Es geht also doch! Die erste Marvel-Comic-Umsetzung mit Niveau widmet Activision dem Spinnenmann, der seine Netze nach Ihnen auswirft.

SWAT 4 44
Sturmtruppe: Miese Zeiten für Bösewichte, Sierra lässt erneut die Polizei-Einheiten los. Wie es den Gangstern an den Kragen geht, erfahren Sie hier.

The Thing 50
Der kleine Horrorladen: John Carpenter gelang mit „Das Ding" ein gruseliger Kinohit. Nun dürfen Sie selber zur Monsterhatz aufbrechen.

Warrior Kings 58
Der letzte Ritter: Im finsteren Mittelalter sollen Sie in diesem Echtzeit-Cocktail mit dem Breitschwert für Ordnung sorgen. Ernsthafte Konkurrenz für Age of Kings?

World of WarCraft 56
Kräftemessen: Blizzard schwingt die Online-Keule und sorgt für kräftige Beulen beim bisherigen Platzhirschen Dark Age of Camelot.

Zanzarah 52
Wehr dich, Elfe: Von wegen hilflos! Dass zierliche Fabelwesen durchaus auch kräftig austeilen können, beweist uns Funatics eindrucksvoll.

Tests

TEST DES MONATS:
Jedi Knight 2: Jedi Outcast 66
Biathlon 2001 102
Capitalism 2 101
Cultures 2 90
Die Gilde 92
Eisenbahn.exe 102
Europa Universalis 2 101
Freedom Force 74
Global Operations 80
Grandia 2 84
Incoming Forces 78
Jerusalem 102
Kick Off 2002 86
Monster Training 101
Popstars 102
Schiene & Straße 96
Sea Dogs 102
Star Trek: Bridge Commander 98
Stealth Combat 101
Tiger Woods 2002 87
Tonka Monster Trucks 86
Verschollen auf Lost Island 101
Virtua Tennis 88
Winterspiele 2002 100
Worms Blast 85

Spielerforum

Actionspiele 112
Counter-Strike & Half-Life 104
Empire Earth 120
E-Sport 115
Gratisspiele 118
LAN-Partys 116
Operation Flashpoint 114
Return to Castle Wolfenstein (dt.) 108
Serious Sam 110

Spieletipps

C&C: Renegade – Mehrspieler-Tipps 141
Civilization 3 147
Global Operations 145
Jedi Knight 2: Jedi Outcast 135
Kurztipps 151
Thema Technik: Arbeitsspeicher aufrüsten 155

Hardware

Aktuelles 160
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

Blickpunkt: Das richtige Mainboard für Sie! 172
Die besten Platinen für Pentium 4 und Athlon XP

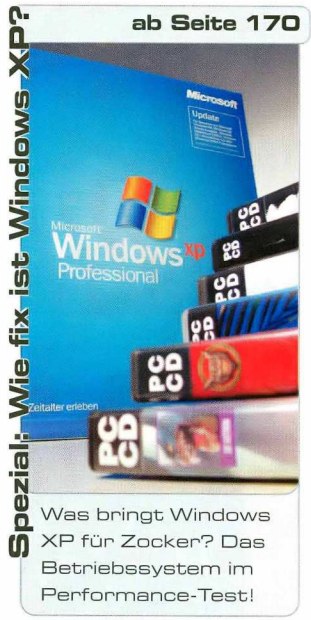
Blickpunkt: Windows XP – ein Spieleturbo? 170
Schnecke oder Sprinter? Microsofts Betriebssystem auf dem Spiele-Prüfstand

Referenzen 176
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick

Test: Hardware-Gimmicks für Überflieger 168
Drei Sahnestückchen für ambitionierte Aufrüster

Test: Radeon 8.500DV 166
Was taugt der Spielebeschleuniger für TV-Freaks?

Vergleichstest: GeForce4-Grafikkarten . 162
Schon zuschlagen oder noch warten? Die neuen Spieleturbos



Heft-CDs

PC-Action-CDs

ZWEI RANDVOLLE SPIELE-CDS
Acht kostenlose Minispiele jetzt im Spielerforum, neun aktuelle Spieledemos, acht Videofilme, über 600 MB Tools, Patches, Add-ons, Maps und Mods



DEMOS
C&C: Renegade, Capitalism 2, Stirb Langsam – Nakatomi Plaza, Intensity XS Recharge, Schiene & Straße, Star Trek: Bridge Commander, Star Wars: Starfighter, Stealth Combat, Virtua Tennis

VIDEOS:
ANGESPIELT: Global Operations, **VORSCHAU:** Counter-Strike: Condition Zero, **TRAILER:** Jedi Knight 2, Resident Evil (Kino), Spy Game (Kino), **EXTRA:** Gute Spiele – Schlechte Spiele, Lara-Contest, **TIPPS & TRICKS:** C&C: Renegade

DIESEN MONAT AUF CD-ROM

TOP-DEMO

Stirb Langsam – Nakatomi Plaza



In dieser Singleplayer-Demo zum auf dem Kinofilm basierenden Ego-Shooter werden Sie als John McClane in einem Stockwerk des Nakatomi-Hochhauses abgesetzt – zusammen mit einer tickenden Zeitbombe. Insgesamt sind in der Probefassung vier Levels enthalten, darunter auch das Dach des Gebäudes. Für die Kämpfe gegen die Terroristen stehen Ihnen zum Beispiel eine Beretta 92F, eine MP5 und ein Seitenschneider zur Verfügung.

Genre:	Ego-Shooter
Voraussetzung:	PII 400, 128 MB
HD-Speicher:	182 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Ende März 2002
Weblinks	
Spiel:	www.sierra.com/games/diehard
Publisher:	www.sierra.com

Star Wars: Starfighter



Die Demo zu *Star Wars: Starfighter* bietet eine komplette Ballermission aus dem 3D-Action-Spiel von Lucas Arts. Hauptziel ist es, ein Schiff der königlichen Flotte vor Angreifern zu schützen und ihm die Flucht zu ermöglichen – wobei Sie sich gleichzeitig vor einem Asteroidengürtel in Acht nehmen müssen, in den sich der Kampf verlagert. Besonders guten und schnellen Schützen winken am Missionsende Boni.

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 400, 64 MB
HD-Speicher:	80 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks	
Spiel:	www.lucasarts.com/products/starfighter
Publisher:	www.electronicarts.de

Stealth Combat



Als Mitglied einer militärischen Spezialeinheit setzen Sie in *Stealth Combat* alles daran, einen bevorstehenden Nuklearkrieg zu verhindern. Dabei steuern Sie wahlweise aus der Verfolger- oder der Cockpit-Perspektive futuristische Panzer, Jeeps oder Helikopter und heizen dem Gegner mächtig ein. Die Steuerung dieses 3D-Actionspiels ist in wenigen Minuten erlernt und geht leicht von der Hand.

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 300, 32 MB
HD-Speicher:	130 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks	
Spiel:	www.triggerlab.com/English/stealthcombateng.html
Publisher:	www.modern-games.com

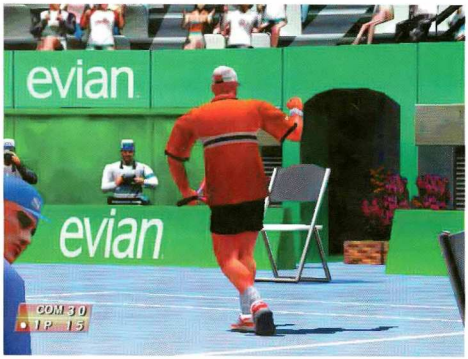
Star Trek: Bridge Commander



In dieser Demo lernen Trekkies durch mehrere Tutorial-Missionsziele hindurch, von der Brücke eines Schiffes aus eine Crew zu kommandieren, wobei ihnen Captain Picard persönlich mit Ratschlägen zur Seite steht. Im „Quick Battle"-Modus wird mit taktischem Geschick gegen klingonische Birds of Prey und romulanische Warbirds angetreten. Unterstützung gibt es von einem Föderationsschiff der Galaxy-Klasse.

Genre:	Simulation
Voraussetzung:	P 300, 64 MB
HD-Speicher:	193 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks	
Spiel:	www.bridgecommander.com
Publisher:	www.activision.de

Virtua Tennis



In der PC-Demo des Sportspiels *Virtua Tennis* dürfen Sie ein erstes Match im „Exhibition"-Modus bestreiten. Sie steuern den virtuellen Tennis-Star Jim Courier; Ihr Gegner, Yevgeny Kafelnikov, wird vom Computer gesteuert. Als Austragungsort des Matches steht das Stadion in Melbourne, Australien, zur Verfügung. *Virtua Tennis* ist in der Originalfassung als beliebter Titel für Segas Dreamcast-Konsole und Arcade-Klassiker bekannt.

Genre:	Sportspiel
Voraussetzung:	P 450, 64 MB
HD-Speicher:	91 MB
Grafik:	Software nicht erforderlich
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Ende Februar 2002
Weblinks	
Spiel:	-
Publisher:	www.empireinteractive.com

VIDEOS

VORSCHAU



Counter-Strike: Condition Zero

Mensch, wird das genial! Dank Valve und Gearbox Software werden Terroristen-Hatzen zukünftig nicht nur Spaß machen, sondern auch verdammt gut aussehen. Damit Sie sich davon selbst ein Bild machen können, haben wir für Sie ein paar Levels von *Counter-Strike: Condition Zero* angespielt, um die Wartezeit bis Mai ein wenig zu verkürzen.

ANGESPIELT



Global Operations

Konkurrenz belebt das Geschäft. Neben *Counter-Strike: Condition Zero* bewerben sich auch die Barking Dog Studios um die Krone der Mehrspieler-Shooter. Okay, den Einzelspielermodus können Sie getrost vergessen, aber für Multiplayer-Duelle ist man allerdings bestens gerüstet. Davon sollten Sie sich anhand unseres Videos zum Test selbst überzeugen.

EXTRA



Tipps & Tricks zu C&C: Renegade

Zugegeben, der Einzelspielermodus von Westwoods Shooter-Premiere *Renegade* weist einige eklatante Schwächen auf. Diese werden aber zum Teil durch den genialen Mehrspieler-Part aufgefangen. Grund genug für uns, Ihnen mithilfe eines Videos eine Hand voll Taktiken für Sieger zu erläutern. Viel Spaß beim Stürmen der gegnerischen Basis!



Gute Spiele – Schlechte Spiele

Dass die Redakteure der PC Action nicht alle auf der Latte haben, dürfte Ihnen bereits bekannt sein. Weniger bekannt ist aber, dass die allmonatlichen Ereignisse in den Redaktionsräumen durchaus zu dramatischen Verwicklungen führen – genügend Stoff für eine Soap-Opera. Aber sehen Sie selbst …

Vier weitere Videos, darunter Jedi-Knight-2-Trailer, Lara-Croft-Look-alike-Wettbewerb u. v. m.

Command & Conquer: Renegade

TOP-DEMO



Havoc in Aktion: Diese Multiplayer-Demo zu Westwoods *C&C*-Ego-Shooter enthält eine Karte, die Sie natürlich ausgiebig Probe spielen dürfen. Es sind bereits alle 28 Charaktere sowie die 23 Waffen und elf Fahrzeuge aus dem teambasierten Modus der Vollversion enthalten. Wichtig: Die Demo kann ausschließlich unter Verwendung des Tools Gamespy Arcade gespielt werden.

Genre:	Ego-Shooter
Voraussetzung:	P 450, 128 MB
HD-Speicher:	153 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks	
Spiel:	http://westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade/deutsch/index.shtml
Publisher:	www.electronicarts.de

Schiene & Straße



Die spielbare Demo der Wirtschaftssimulation *Schiene & Straße* wartet mit vier Tutorials auf und lässt Sie die beiden Mini-Missionen „Nürnberg – Fürth" und „Economy-Cycle" antesten. Sie lernen dabei sowohl die grundlegende Steuerung per Maus als auch die Funktionen der Menüs und Buttons kennen und dürfen in der 3D-Landschaft Verkehrsnetze aufbauen sowie Fahrpläne für LKWs und Züge erstellen.

Genre:	WiSim
Voraussetzung:	PIII 400, 64 MB
HD-Speicher:	177 MB
Grafik:	Direct3D, OpenGL
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	März 2002
Weblinks	
Spiel:	-
Publisher:	www.ubisoft.de

Hardware-Treiber und Patches

Patches:

- Aliens vs. Predator 2 v1.0.9.4 (d)
- Anno 1602 – Neue Inseln, neue Abenteuer – WinXP-Patch
- Anno 1602 WinXP-Patch
- Biathlon 2002 Update (d)
- C&C: Renegade v1.014 (d)
- Comanche 4 v1.0.1.15 (d)
- Etherlords v1.04 (d)
- Ghost Recon v1.1.5.0 (d)
- Midtown Madness 2 WinXP-Patch
- Monopoly Tycoon v1.3 (e)
- Moto Racer 3 v1.1 (d)
- Operation Flashpoint Upgrade 4 v1.4 (d)
- Operation Flashpoint v1.42
- Rally Trophy v1.01 (e)
- Search & Rescue v1.01 (e)
- Star Trek Armada 2 v1.1 (d)
- Starcraft v1.09 (d)
- Sub Command v1.05 (e)
- Throne of Darkness V1.2.18 8 (d)
- Train Simulator #1 (e)
- Tropico v1.0.7 (d)

Hardware-Treiber:

- Win9x_Me:
- Elsa Riva TNT – GeForce3 Ti-500 4.13.01.2311
- Hercules Kyro I_II 14.028
- Logitech MouseWare 9.421
- Matrox G400_450_550 und G200 MMS WHQL 6.72.016
- Nvidia 3D Stereo Treiber 23.11
- Nvidia Detonator 23.11 offiziell (Installer)
- SoundBlaster Live! 5.1 Software Update Win9x_Me
- VideoLogic Vivid!XS 1.04.14.0028

WinXP_2000:

- Elsa Riva TNT – GeForce3 Ti-500 5.13.01.2311
- Hercules Kyro I_II 14.028 WinXP
- Logitech MouseWare 9.421
- Matrox G400_450_550 WHQL 5.72.021
- Nvidia 3D Stereo Treiber 23.11
- Nvidia Detonator 23.11 offiziell (Installer)
- VideoLogic Vivid!XS 1.04.14.0028 WinXP

DIESMAL BRAUCHT ES MEHR ALS EINEN HELDEN.



XBOX

NUR FÜR XBOX

Katastrophenalarm in Oddworld: kollektive Gier, Tierquälerei, Umweltzerstörung... und nun auch noch die Letzten deiner Art auf den Speisekarten der Feinde. Mit Munch und seinem giftgrünen, furzenden Kompagnon Abe hast du die heikle Mission, deine Artverwandten vor dem Aussterben zu retten. Die Zukunft Oddworlds liegt in deiner Hand!

www.xbox.com/de/oddworld

PLAY MORE. PLAY ODDWORLD.™



© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und die Xbox Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. © 2002 Oddworld Inhabitants, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Das Oddworld-Logo und Oddworld: Munch's Oddysee sind entweder eingetragene Marken oder Marken von Oddworld Inhabitants in den USA und/oder anderen Ländern.

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM oder ® wie verwendet. Das LucasArts-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. Entwickelt von Raven Software. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



DIE WAFFEN EINES JEDI-RITTERS SIND BESONNENHEIT, WEISHEIT UND HINGABE.

ABER WAS WÄRE ER OHNE SEIN LICHTSCHWERT?

STAR WARS™ JEDI KNIGHT™ II: JEDI OUTCAST™

Jedi Outcast: Die Legende von *Star Wars*™ **Jedi Knight**™ **: Dark Forces II** lebt weiter. Epische Einzel- und Mehrspieler-Action erwarten Sie im *Star Wars*-Universum: Als der gefallene Jedi Kyle Katarn kämpfen Sie mit Ihrem einzigartigen Lichtschwert und einem ganzen Arsenal anderer Waffen gegen die dunkle Seite der Macht. Sie können Ihrem Schicksal nicht entrinnen. Nur wer die dunkle Seite kennt, der findet vielleicht zum Licht ...





LUCASARTS ACTIVISION RAVEN

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

Command & Conquer: Generals

Echtzeitstrategie **Nie mehr GDI und Nod**

GDI und Nod? Vergessen Sie's! Das neue C&C greift einen Konflikt auf, der 20 Jahre in der Zukunft spielt. Statt Mammut-Panzern und Orcas scheuchen Sie futuristisch modifizierte, aber realistische Einheiten über die Karten. Letztere sollen erstmals wirklich in 3D modelliert sein. Ebenfalls neu: Flieger liefern sich echte Luft-Dogfights.

Bei *Generals* geraten die USA, China und eine terroristische Gruppierung in einen kriegerischen Konflikt. Entsprechend gibt es drei Kampagnen mit je zehn Missionen. Das Projekt kostet umgerechnet zwischen 11 und 14 Millionen Euro und soll Ende des Jahres abgeschlossen sein.

Info: www.westwood.com



Unter Panzer-Beschuss geht ein riesiges Penthouse flöten.





Komplett in 3D: Oben hinterlässt ein Jet seine Kondensstreifen über einer Stadt, unten geht eine Brücke bei einem Bombardement zu Bruch.

Herr der Ringe

Action-Adventure **Helfen Sie Pelzfuß-Frodo!**



Kennen wir bestens aus dem Film: Auch beim Spiel bekommen Sie es in den Minen von Moria mit dem Höhlentroll zu tun.

Die Recken werden möglichst realistisch nachgebildet. Kein Zweifel: Das ist der wackere Waldläufer Aragorn.

Eng an die Kinovorlage *Die Gefährten* hält sich das Spiel zum Fantasy-Epos *Herr der Ringe*, das die Stormfront Studios im Auftrag von Electronic Arts am 18. Dezember in die Läden bringen wollen. Als Waldläufer Aragorn, Zwerg Gimli oder Elfenkrieger Legolas stellen Sie sich in taktischen Kämpfen den aus dem Film bekannten Kreaturen.

Info:
www.stormfrontstudios.com

Außerdem

/// Bohemia Interactive arbeitet an **Operation Flashpoint 2**. Ob es sich dabei um das Spiel *Independence Lost* (www.independencelost.com) handelt, ist geheim. Offizieller Kommentar von Vertriebsfirma Codemasters: „Wir können dazu nur sagen, dass wir noch nichts dazu sagen dürfen.". Fest steht indes: Zum ersten Teil des Kassenschlagers erscheint am **21. Juni** das **Add-on Operation Flashpoint: Resistance**. /// Im Herbst erscheint **Rainbow Six 3** mit dem Untertitel Raven Shield. Das Spiel basiert auf der aktuellsten **Unreal-Grafik-Engine**. /// Leichte **Terminverzögerung** für den Nachfolger von *Age of Empires 2*: **Age of Mythology** kommt jetzt erst im Oktober. ///

Ich mein' ja nur



Index-Gedanken

Bei der BPjS ist derzeit allerhand los (vgl. Interview „Das Wort zum ‚I-Tag'"). Jetzt schwebt über der deutschen Fassung von Return to Castle Wolfenstein und sogar über Counter-Strike das Damoklesschwert der Indizierung. Jugendschutz ist wichtig, keine Frage. Was aber eine Indizierung für uns als Spiele-Magazin und für Sie als Leser bedeutet, ist ebenso klar: Keine Information mehr über besag-te Produkte. Auch mit Zusatz-Software für die Cover-CD sieht es düster aus. Eine Institution, die verbindliche Altersbeschränkungen wie bei Filmen festlegt, würde wenigstens ein Problem lösen: Endlich gäbe es wohl in fast jedem Geschäft eine Ab-18-Abteilung und mündige Bürger müssten nicht länger „unter der Ladentheke" einkaufen.

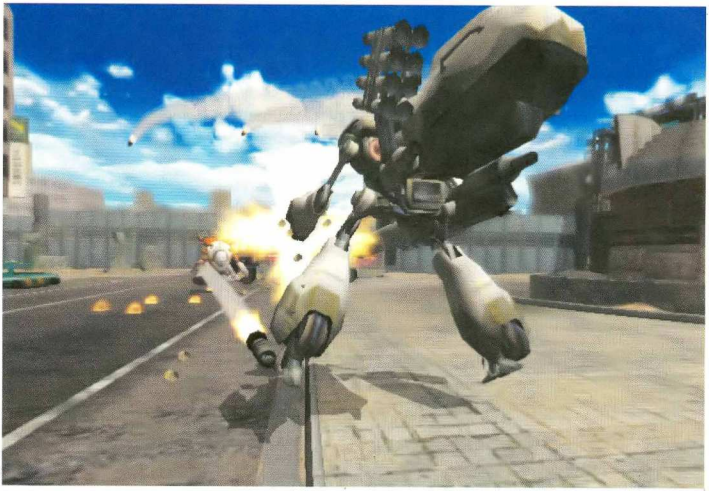
Harald Fränkel

Phantom Crash

Action **Blechbüchsen-Krieg**

Sportliche Wettkämpfe in Mechs erwarten Sie bei *Phantom Crash*. Als Pilot einer solchen Maschine versuchen Sie im Jahr 2031, sich in der Gladiatoren-Liga von Tokio nach oben zu ballern. Erscheinen soll der futuristische Actiontitel im 3. Quartal.

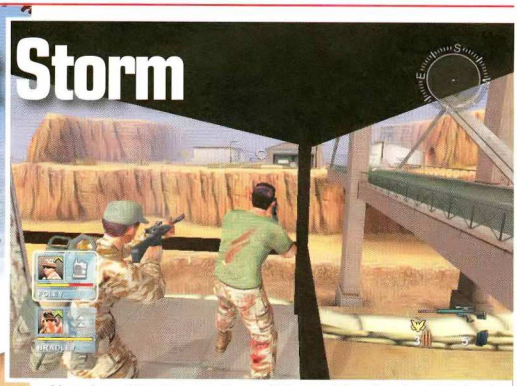
Info: www.phantagram.de



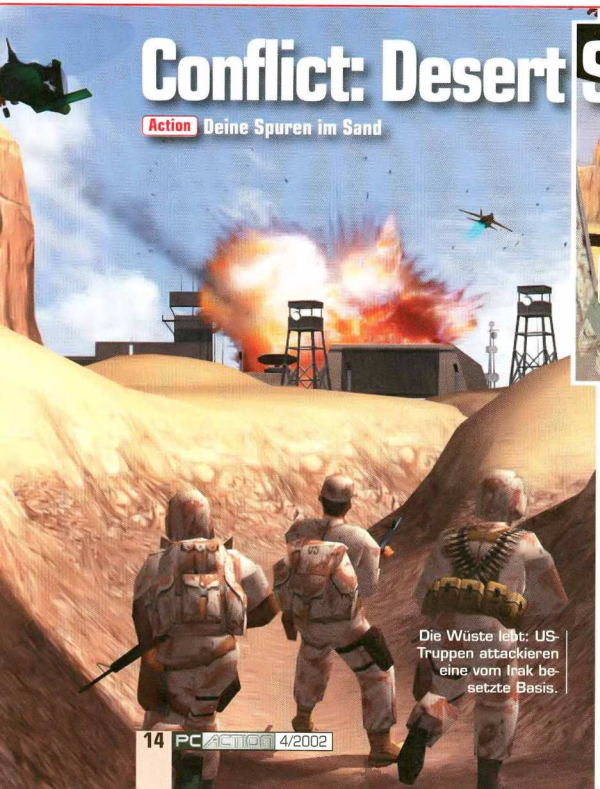
In Phantom Crash fliegen Ihnen die Raketen nur so um die Ohren.

Conflict: Desert Storm

Action **Deine Spuren im Sand**



Von einem Wachturm nehmen Foley und Bradley den Feind auf der anderen Seite der Schlucht ins Visier.



Die Wüste lebt: US-Truppen attackieren eine vom Irak besetzte Basis.

Desert Storm versetzt den Spieler ins Jahr 1990. Basierend auf wahren Begebenheiten steuern Sie im Golf-Krieg ein vierköpfiges Team britischer SAS- oder US-amerikanischer Delta-Force-Soldaten unter anderem nach Bagdad. Sie erfüllen Schutzaufträge, attackieren Schlüsselziele oder leiten Rettungsmissionen. Bei dem taktischen Shooter dürfen Sie jederzeit zwischen Einsatzleiter, Sprengstoffexperte, Techniker und Scharfschütze wechseln und dem verbleibenden Trio aus der Ich- oder Verfolgerperspektive Anweisungen geben. Die Charaktere steigern wie bei einem Rollenspiel ihre Fähigkeiten. Erscheinungstermin: Juni.

Info: www.codemasters.de

Das Wort zum „I-Tag"

Am 28. Februar war „I-Day". Erst wurde bekannt, dass *Unreal Tournament* indiziert ist. Wenige Stunden später ereilte das englische *Return to Castle Wolfenstein* dasselbe Schicksal und es hieß, es liege auch ein Antrag für die deutsche Version vor. Wir sprachen mit Elke Monssen-Engberding, Leiterin der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS).



Elke Monssen-Engberding, Indizierungspäpstin.

PC ACTION: Was waren die Gründe, *RtCW* zu indizieren? Die verfassungsfeindlichen Nazi-Symbole? Weitere Aspekte?

Elke Monssen-Engberding: Der Titel wurde am 17. Februar 2002 durch das Jugendamt Münster zur Indizierung beantragt, da er nach Inhalt und Gestaltung weitgehend analog zum bereits indizierten Titel *Wolfenstein 3D* angelegt sei. Das Dreiergremium der Bundesprüfstelle ist nach ausführlicher Sichtung und Diskussion am 22. Februar 2002 im Ergebnis zur Bestätigung einer „offenbar jugendgefährdenden Wirkung" (§ 1 Abs.1 Satz 1 GjS in Verbindung mit § 15 a Abs. 1 GjS) gelangt. Dabei hat es sich zum einen auf die Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen (Hakenkreuze, Hitler-Portraits etc.) gestützt, die bereits durch § 86a StGB mit einem totalen Verbreitungsverbot belegt ist und zudem Gefahr laufe, bei einschlägig prädisponierten Jugendlichen als Werbung für nationalsozialistische Organisationen und Verbände zu wirken. Zum anderen ging es um die fortgesetzten und exzessiven Tötungen von menschlichen Gegnern, die eine wesentliche Aufgabe des Spieles ausmachen und die weitgehend detailgetreu (Blutaustritt in Abhängigkeit von der Waffenstärke; gezieltes Anvisieren einzelner Körperteile) in Szene gesetzt werden. Die Indizierung trat mit Veröffentlichung im Bundesanzeiger Nr. 41 am 28. Februar 2002 in Kraft.

PC ACTION: Für die deutsche Version liegt bereits ebenfalls ein Indizierungsantrag vor. Wenn die verfassungsfeindlichen Symbole der englischen Version nicht der alleinige Grund für die Indizierung waren, sieht es so aus, als würde die deutsche Version auch auf dem Index landen ... oder?

Elke Monssen-Engberding: Die deutsche Version wird zurzeit von der BPjS geprüft. Das Ergebnis wird Ende des Monats bekannt gegeben.

PC ACTION: Was Leser immer wieder fragen: Warum wird Spiel A indiziert und Spiel B nicht, obwohl sie sehr ähnlich sind? Warum werden manche Titel gar erst Jahre nach Ihrer Veröffentlichung indiziert, wie jetzt im außergewöhnlichen Fall von *UT*?

Elke Monssen-Engberding: Da die BPjS nur auf Antrag der Jugendämter tätig werden darf, kommt es in seltenen Fällen vor, dass Spiele erst einige Zeit nach Veröffentlichung auf dem Markt indiziert werden. Auf den Zeitpunkt der Antragstellung kann die BPjS jedoch keinen Einfluss nehmen.

PC ACTION: Welche Art von Bürger wendet sich erfahrungsgemäß an die Jugendämter, um eine Prüfung anzuregen? Oder lässt sich das nicht kategorisieren?

Elke Monssen-Engberding: Es wenden sich unterschiedliche Bürgerinnen und Bürger an die Jugendämter. Es sind dies Eltern, Lehrer, Erzieher und auch Jugendliche, die die Indizierung beantragen.

Rayman 3

Jump & Run **Hüpf mal wieder!**

Hüpf-Held Rayman kehrt Ende des Jahres zurück. In *Hoodlum Havoc* erwartet Sie einmal mehr der charakteristische Comic-Stil, wobei die Grafik technisch auf dem aktuellsten Stand sein soll. Ebenfalls angekündigt: ein neues, taktisches Arcade-Kampfsystem.

Info: www.ubisoft.de



Rayman kriegt es wieder mit sonderbaren Gesellen zu tun.

Außerdem

/// Wenige Tage nach unserem Interview mit Elke Monssen-Engberding (siehe großer Kasten „Das Wort zum ‚I-Tag'") wurde bekannt, dass auch **Counter-Strike** momentan bei der **BPjS** zur Prüfung vorliegt. Über eine mögliche **Indizierung** war bei Redaktionsschluss noch keine Entscheidung gefallen. /// Novalogic hat für Juni **Delta Force 4** angekündigt. Untertitel: *Task Force Dagger*. /// Im Mai veröffentlicht die Firma Modern Games zum Preis von knapp 30 Euro ein **Jump & Run** mit dem Rosaroten Panther. Es trägt den englischen Titel **Pink Panther** und ist bei Cryo in Produktion. ///

Ich mein' ja nur



Handliche Viren

Als Computerbesitzer haben Sie gelernt, mit Viren zu leben. Ganz neue Arten der Unruhestifter haben es gar nicht auf den PC, sondern auf Ihr Handy abgesehen! Schließlich sind die meisten modernen Handys deutlich mehr als nur ein Telefon. Die Viren können sich replizieren, indem sie vom Handy gespeicherte Nummern selbstständig anrufen oder SMS an sie verschicken. Ursprünglich ins Handynetz gelangen die Viren beispielsweise getarnt als Klingeltöne oder Spiele. In Japan musste ein Mobilnetzanbieter den Notruf sperren, da manipulierte Handys diese Nummer wählten und die Notzentralen überlasteten. Kann man nur hoffen, dass der eigene Netzanbieter über eine gute Anti-Viren-Software verfügt, denn ansonsten ist Ihr Handy solchen Angriffen schutzlos ausgeliefert.

Alexander Geltenpoth

Impossible Creatures

Echtzeitstrategie **Geklonte Armeen**

Kaninchenzüchter aufgepasst: In diesem Echtzeitstrategiespiel von Relic Entertainment (*Homeworld*) existieren keine mechanischen Einheiten und Waffen. Ausschließlich gentechnisch mutierte Tiere tragen die Gefechte aus. In 15 Missionen stehen 50 Tiere zur Wahl, die Sie nach Lust und Laune kreuzen können. *Impossible Creatures* soll bereits im Sommer in den Regalen stehen.

Info: www.relic.com



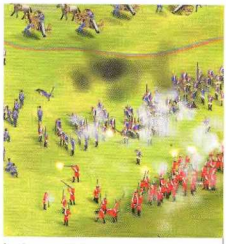
Schockierend: Der Hummerwal bekommt einen ordentlichen Schlag, als der Gegner seine Zitteraalfähigkeit einsetzt.

Rise of Nations

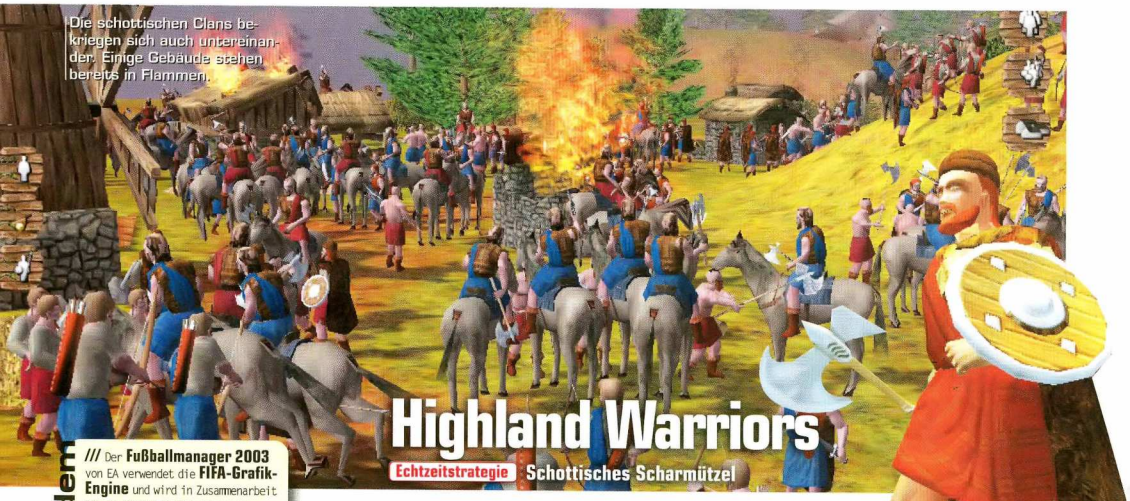
Echtzeitstrategie **In die Zukunft**

Microsofts Antwort auf *Empire Earth*: Im Stil von *Age of Kings* entwickeln Sie in Echtzeit ein Volk von der Steinzeit bis ins Informationszeitalter. Spionage, Wirtschaftskriege und politische Intrigen sollen eine ähnlich wichtige Rolle wie offene Kriege spielen. *Rise of Nations* erscheint voraussichtlich im 1. Quartal 2003.

Info: www.microsoft.com



In fester Schlachtordnung hat die blaue Armee die Grenze überschritten und nimmt die roten Truppen unter Beschuss.



Die schottischen Clans bekriegen sich auch untereinander. Einige Gebäude stehen bereits in Flammen.

Highland Warriors

Echtzeitstrategie **Schottisches Scharmützel**

Das Echtzeitstrategiespiel *Highland Warriors* bietet echte 3D-Landschaften. In den Kampagnen erobern Sie zuerst mit König Edward Schottland, wechseln dann die Seiten und zetteln als William Wallace den Aufstand gegen die Besatzer an und erringen schließlich als Robert the Bruce den Königsthron. Data Becker plant die Veröffentlichung im 4. Quartal 2002.

Info: www.databecker.de

Außerdem

/// Der **Fußballmanager 2003** von EA verwendet die **FIFA-Grafik-Engine** und wird in Zusammenarbeit mit EA Sports in Vancouver entwickelt. Die 3D-Grafikroutinen sollen völlig neue Features erlauben.
/// **Impressions** (*Cäsar 3, Pharao*) entwickelt mit *Emperor: Rise of the Middle Kingdom* ein **neues Aufbaustrategiespiel,** das in China angesiedelt ist. Info: www.impressionsgames.com ///

Destination: Tropico - Paradise Island

Traumstrände - luxuriöse Strandvillen - Nationalparks - Sport & Spaß



Spaß und Freizeit-meile auf Tropico.

Luxuriöse Strandvilla.

All-Inclusive-Angebote · Rund- und Erlebnisreisen · Reisebausteine

Die schönsten Ferien der Welt. Auf TROPICO - PARADISE ISLAND erleben Sie einen einmaligen und unvergesslichen Urlaub. Ob Pauschaltourismus oder auf dem individuellen Öko-Trip, vom Jachtausflug bis zur Erkundung unserer Nationalparks im Landesinneren, für sportliches Vergnügen ist genauso gesorgt wie für den günstigen Einkaufstrip in unseren gut sortierten Duty Free Läden. Denn denken Sie daran: nur ein konsumfreudiger Tourist wird uns helfen, in dieser wunderbaren Demokratie Wohlstand und Wachstum gedeihen zu lassen.

Ihr

El Presidente
seit 1952

TROPICO
PARADISE ISLAND

Original Tropico erforderlich. WWW.TROPICO.DE

87% GameStar
84% PC ACTION
82% PC Games

Ich mein' ja nur



Zelda-Online

Heute oute ich mich offiziell als Fan der Zelda-Spiele. Und weil das so ist, bin ich natürlich hochentzückt, dass auf der offiziellen Zelda-Seite eine Online-Version des Konsolen-Klassikers angeboten wird. Name: Graal 2001 und 2002 (www.graal2001.com). Als von Natur aus neugieriger Mensch muss ich alles ausprobieren: Folglich melde ich mich natürlich auch direkt an. Fortan wusle ich als niedliche Göre mit Katzenohren durch eine umfangreiche Spielkarte, kaufe neue Hüte und … nun ja … pflanze Bäume. So umgerechnet sieben Stunden lang, bis mir die Finger aus den Gelenkpfannen fallen. Nein, halten Sie mich jetzt nicht für total abgedreht. So was kann Spaß machen. Samen säen, Gießkanne füllen und alle fünf Minuten kräftig das Bäumchen mit Wasser bespritzen. Nun ja, jetzt, wo ich drüber nachdenke, ist das an sich doch ziemlich dämlich. Aber unter uns: Wenn es im Urlaub langweilig ist, macht man die beklopptesten Sachen.

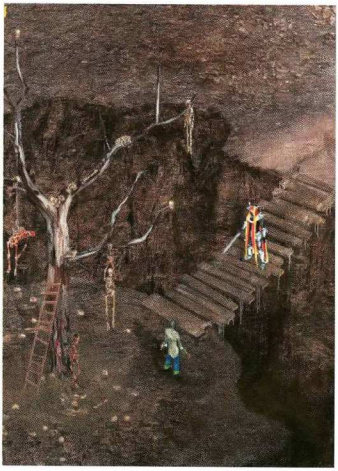
Tanja Bunke

Golden Land 2

Rollenspiel **Unruhen im goldenen Land**

Die Spieleschmiede Burut werkelt derzeit an einer Fortsetzung des Rollenspieles *Golden Land*. Im zweiten Teil der Saga bedrohen die dunklen Mächte des Gottes Drah-Shoo erneut das Fantasy-Reich. Es gilt, drei neue Länder zu bereisen – das barbarische Turbern, das fernöstliche Marvia und Alberia, die Region der Amazonen – und gegen mehr als 50 Monster-Typen anzutreten. Die Spielgeschichte verläuft nicht linear und lässt somit genügend Handlungsfreiraum. Darüber hinaus stehen zur Lösung diverser Rätsel mehrere Wege zur Verfügung. Der geplante Veröffentlichungstermin: 4. Quartal.

Info: www.burut.ru





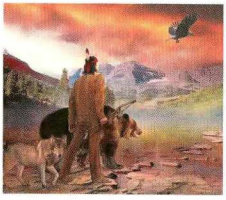
Kämpfen Sie gegen Furcht einflößende Monster und befreien Sie das goldene Land von seinem Joch.

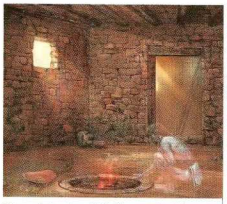
Shaman

Action-Adventure **Berufswunsch: Medizinmann**

In dem von Boston Animation kreierten 3D-Action-Adventure *Shaman* schlüpfen Sie in die Rolle eines jungen indianischen Jägers, der nahezu über Nacht zu einem voll ausgebildeten Medizinmann werden muss. In zahlreichen Levels wandern Sie durch die Gefilde des amerikanischen Westens, lösen Rätsel und bedienen sich gewaltiger Zauber im Kampf gegen feindliche Wesen und drohende Naturkatastrophen. Derzeitig stehen weder Erscheinungstermin noch Herausgeber fest.

Infos: www.bostonanimation.com

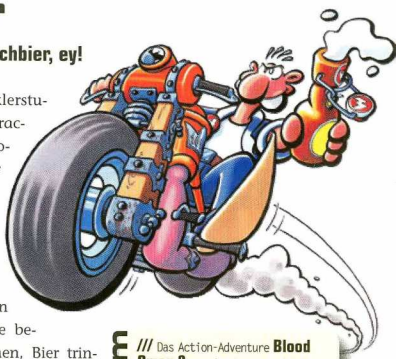




Der sich den Wolf rennt: Als angehender Schamane rufen Sie die Tiere der Wildnis zur Hilfe.

Werner

Adventure **Flaschbier, ey!**



Das Entwicklerstudio Westka Interactive plant in Kooperation mit der Achterbahn AG die Veröffentlichung eines Zeichentrick-Adventures zum Kino-Start des vierten Werner-Films. Sie begleiten den frechen, Bier trinkenden Motorrad-Rocker Werner ab dem ersten Halbjahr 2003 auf seiner Reise, wobei die Handlung des Spiels inhaltlich an die Zelluloid-Fassung angelehnt ist. Der Titel des Spiels ist noch nicht bekannt.

Infos: www.westka.de

Außerdem

/// Das Action-Adventure **Blood Omen 2** aus der *Legacy of Kain*-Reihe erscheint nun doch für den Heimrechner und soll Ende des Monats erhältlich sein. Mehr dazu unter www.eidosinteractive.com ///

Die Spieleschmiede Reality Pump Studios präsentiert auf www.knightshift.com ihren neuesten Rollenspiel-Strategie-Mix **Knightshift** rund um Ritter, Kühe und einen einsamen Drachen. ///

STÖRT ES DICH, WENN MEINE BESTE FREUNDIN DABEI IST?



THE AXE EFFECT

TRY THIS AT HOME:
WWW.AXE.DE

Ich mein' ja nur



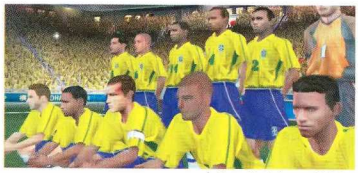
Haarige Sache

Schnipp, schnapp – und schon waren die Haare von Kollege Fränkel im Selbstversuch ab. Was übrig blieb vom Haupthaar war eine kleine, bräunliche Bremsspur auf der Kopfmitte, in Szenekreisen auch Irokesenschnitt genannt. Pflege und Erhalt der windschnittigen Frisur scheint auch gar nicht so wirklich leicht zu sein! Jüngst kam es sogar zu einer entsetzlichen Teilskalpierung, als Harald in Ermangelung frischer Klingen seine Barbierkünste mit billigen Plastikrasierern unter Beweis stellen wollte. Das Ergebnis: Ein kleiner, blutiger Zacken vorne links. Weniger Haarprobleme hat da gottlob der Redaktionsrest, allen voran Joachim Hesse, der Friseursalons seit jeher meidet wie der Teufel das Weihwasser und seine Härchen stattdessen lieber im ganzen Verlagsgebäude verteilt.

Christian Sauerteig







FIFA Fußball WM 2002

Sport **Spiel zur Fußball-WM kommt Ende April**

Das Spiel zur WM bietet alle Originaldaten und verbesserte Spieler-Animationen.

Pünktlich zur Fußball-WM 2002 in Japan und Korea erscheint das offizielle *FIFA*-Spiel zum Fußballereignis des Jahres. Knapp 18 Monate hat ein eigenes Entwicklerteam an dem Spiel gearbeitet. Nicht nur die 20 originalgetreu nachgebildeten WM-Stadien sind mit von der Partie, sondern natürlich auch alle teilnehmenden Mannschaften mit allen aktuellen Daten. Am eigentlichen Spiel wird sich wenig ändern, neben den Spieler-Animationen soll aber die Geräuschkulisse verbessert werden. Bereits ab Ende April können Sie sich die WM auf Ihren PC holen, dann nämlich soll der *FIFA*-Ableger erscheinen.

Info: www.electronic-arts.de

Zidane Football Generation

Sport **Der teuerste Fußballer der Welt bittet auf dem PC zum Tanz.**

Frankreichs Volksheld Zinedine Zidane, der seit dieser Saison für die Rekordablösesumme von knapp 80 Millionen Euro für Real Madrid kickt, bekommt ab 17. April sein eigenes Computerspiel. *Zidane Football Generation* bietet 14 Stadien und 17 Teams sowie einige spezielle Spielmodi: Die Zidane-Challenge ist ein Wettbewerb, bei dem Straf- und vor allem Freistöße kunstvoll eingenetzt werden wollen und im Karrieremodus können Sie die wichtigsten Spiele der Laufbahn des französischen Welt- und Europameisters nachspielen.

Info: www.cryo.fr



Der virtuelle Zinedine Zidane ist der einzige Kicker, der bei Football Generation unter seinem echten Namen bolzen darf.

Außerdem

/// Synetic, der Macher von **NICE 2** und **Mercedes Benz** *Truck Racing*, arbeitet momentan an einem neuen Rennspiel. *Mercedes Benz Championship*, so der Arbeitstitel, soll eine Mischung aus *Nice 2* und *Need for Speed* werden und **Ende 2002** erscheinen. /// Für den Spätsommer ist **Links 2003** angekündigt. Beim Nachfolger des aktuellen **Referenztitels** dürfen Sie mit einer komplett **neuen 3D-Engine** und zahlreichen Spielmodi einlochen. Außerdem sollen die ohnehin schon umfangreichen **Mehrspielerоptionen** erweitert werden. ///

US Open Tennis

Sport **Bumm Bumm Boris**

Tennisspiele scheinen momentan schwer angesagt: Im Mai veröffentlicht die französische Softwareschmiede Wanadoo mit *US Open Tennis* den Nachfolger von *Roland Garros 2001*. Das Spiel wurde komplett neu entwickelt und hält neben einer neuartigen Grafik-Engine eine Vielzahl von Spielmodi bereit. Geplanter Erscheinungstermin ist im Mai.

Info: www.wanadoo.com



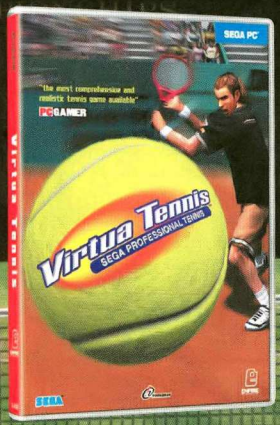
Das legendäre Wimbledon-Turnier darf natürlich nicht fehlen.

SEGA PC™

Virtua Tennis™

SEGA PROFESSIONAL TENNIS

ENDLICH AUCH FÜR DEN PC!



- Bis zu vier Spieler im Mehrspieler-Modus (via LAN oder an einem PC)
- Sieben Weltklasse-Spieler plus 10 versteckte Charaktere
- Spielbar per Joystick, Joypad und Tastatur
- Arcade-, Exhibition- und World-Circuit-Modi
- Zusätzlich 8 Mini-Spiele in jeweils drei Schwierigkeitsstufen
- 10 verschiedene Arenen mit unterschiedlichen Belägen

SEGA®

Hitmaker

EMPIRE INTERACTIVE

Original Game © SEGA CORPORATION, 1999, 2000 © SEGA / Hitmaker, 2000. All rights Reserved.
Published by Empire Interactive. Empire is a registered trademark of Empire Interactive Europe Limited.

Ich mein' ja nur



Rosa Überraschung

Kennen Sie den schwulen Gero? Nein? Dann haben Sie wohl noch nicht unser neues Video „Gute Spiele, schlechte Spiele" auf der Cover-CD gesehen und somit meinen Auftritt im knallengen rosa Hemdchen verpasst. Wer mich näher kennt, wird sich wohl zu Recht fragen: „Moment, der Bezold hat doch daheim ein süße Verlobte sitzen, da stimmt doch was nicht." Exakt! Genauer gesagt war der Herr Fränkel einfach nur neidisch, dass ich mir die Wartezeit auf JK 2 mit einem zweiwöchigen Urlaub verkürzen durfte, während er das Drehbuch zur Serie schreiben musste. Also hat er mich zur Strafe „umgepolt" und sich Herrn Sauerteigs rosa Aufreißerhemd für mich ausgeliehen, welches er mir sofort nach meiner Rückkehr mit einem hämischen Grinsen überreichte. Mir blieb nichts anderes übrig, als mich in das nach süßlichem Parfüm duftende Etwas zu zwängen und den lieben Gero zu mimen – in der geringen Hoffnung auf den rosa Oscar.

Benjamin Bezold





Im CFS 3 kämpfen Sie wahlweise aufseiten der Deutschen, Amis oder Briten.

Combat Flight Simulator 3

Historische Flugsimulation Luftkämpfe über Europa

Microsoft prophezeit allen Flugsimulationsenthusiasten einen heißen Herbst. Denn dann hebt der dritte Teil der erfolgreichen *Combat Flight Simulator*-Reihe in Richtung Genrethron ab. 18 steuerbare Flugzeuge, angefangen von der Bf-109 über die Ju-88 bis hin zur P-47, erwarten Sie im *Combat Flight Simulator 3*. Ort des Geschehens wird demnach Europa während des Zweiten Weltkriegs sein. Interessanteste Neuerung im *CFS 3* ist neben der laut Microsoft neu entwickelten, hochdetaillierten Grafik-Engine der Rollenspielaspekt. So verbessern Sie beispielsweise im Laufe des Krieges Ihre Sehkraft, wodurch Sie Feinde früher erkennen, und bauen Ihre Toleranz gegenüber den Gravitationseffekten in eng geflogenen Kurven oder bei Sturzflügen aus.

Info: www.microsoft.com/games/PC/combatfs3.asp

Target For Tonight



Ein früher Screenshot des gefürchteten britischen Lancaster-Bombers.

Historische Flugsimulation Ehrgeiziges Projekt

Eine hochkarätige Flugsimulation für null Euro im Internet? Kann das was Ordentliches sein? Und ob, schenkt man zumindest dem 15-köpfigen Entwicklerteam des Titels *Target For Tonight* Glauben, das seine Simulation schon jetzt als eine der besten überhaupt anpreist. Darin erleben Sie die britischen Angriffe auf Deutschland während des Zweiten Weltkriegs aus der Perspektive der Bomberpiloten und natürlich auch der Verteidiger. Dank der Unterstützung durch aktive Kampfpiloten und Veteranen dürfen Sie sich auf ein realistisches Flugverhalten der sieben simulierten Flugzeuge – weitere sind geplant – freuen. Screenshots direkt aus dem Spiel gibt es derzeit noch keine, selbes gilt für einen Erscheinungstermin.

Info: www.nightbomber.com

PC-Action-Leser machen mit!

1. Wie alt sind Sie? ☐

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

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

3. Wie beurteilen Sie PC Action?

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

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

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

5. a) Wie gehen Sie ins Internet?

○ Analog	○ ISDN
○ DSL	○ Ich habe kein Internet.

b) Sollten Sie DSL angekreuzt haben, welchen DSL-Provider nutzen Sie?

○ AOL ○ T-Online ○ ☐

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 04/2002
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Falko Niemz aus Puchheim wurde unter allen Einsendungen gezogen. Wir gratulieren und wünschen viel Spaß mit dem Titel *C&C: Renegade* von Electronic Arts.



Endlich da!



Microsoft XBOX Vergessen Sie, was Sie bisher an Konsolen kannten. Jetzt gibt's Xbox. Mit rasantem 5x DVD Laufwerk und sensationellen 8 Gbyte Festplattenspeicher. Mit 733 MHz Taktfrequenz, also der schnellsten CPU, die je für Videospielsysteme verwendet wurde. Mit saftigen 64 MB Arbeitsspeicher. Und einem 233 MHz Grafikchip, der jedes Spiel in eine gigantische Optik übersetzt. Heiß gemacht? Dann schnell zu Saturn!

Den aktuellen Tiefpreis der Xbox erfahren Sie bei Saturn in Ihrer Nähe!

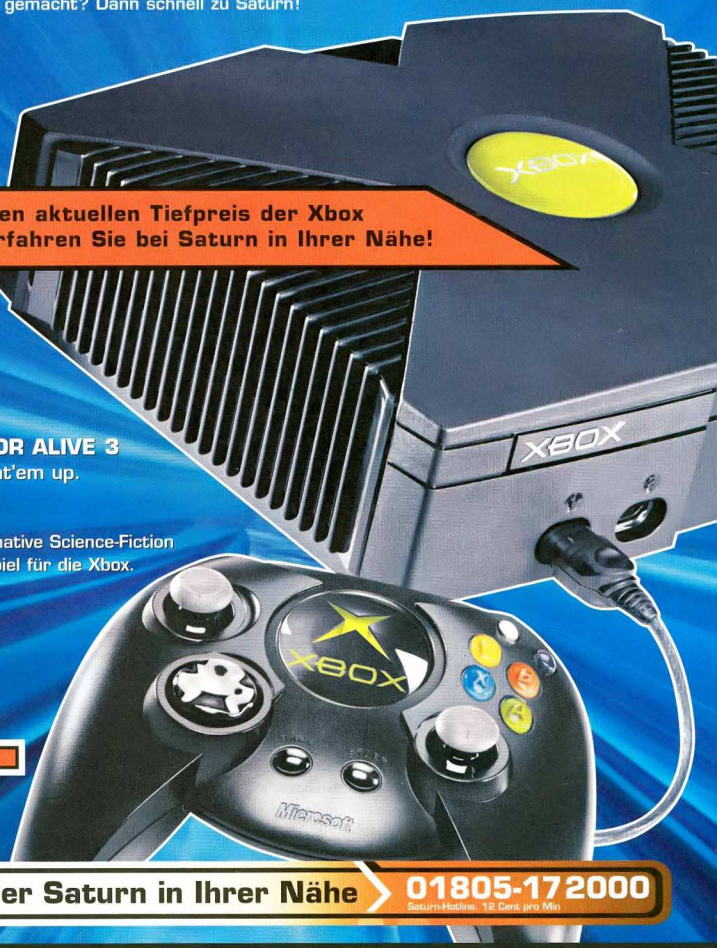


DEAD OR ALIVE 3
Kult Beat'em up.

HALO
Das ultimative Science-Fiction Action-Spiel für die Xbox.

Je Spiel

69,-



74 x in Deutschland. Der Saturn in Ihrer Nähe 01805-172000 Saturn-Hotline. 12 Cent pro Min

SATURN

Ich mein' ja nur



Internet für alle

Viele Spiele für die Next-Generation-Konsolen Xbox, PlayStation 2 und GameCube können technisch mit aktuellen PC-Titeln mithalten. Ein alter Hut. Ebenfalls wissen Profi-Zocker längst, dass die Konsoleros in einigen Genres inzwischen besser bedient werden als PC-Zocker – Spitzen-Titel, vor allem in den Bereichen Sport-, Rennspiel oder Action-Adventures, machen das möglich. Doch jetzt fällt auch eine der letzten PC-Domänen: Ab August dieses Jahres können sich Amerikaner mit der PlayStation 2 via Breitband oder ISDN Duelle im Netz liefern. Der Onlinestart der Konsole in Europa soll in Kürze folgen. Auch die Xbox ist bestens für den Einstieg ins Internet gerüstet, wenn auch noch kein Internet-Spiel angekündigt wurde. Eine Gefahr für den PC? Nein, eher eine Bereicherung. Denn vielleicht wird es schon Anfang nächsten Jahres möglich sein, sich im Internet plattformübergreifend mit Zockern aus aller Welt messen zu können. Freuen wir uns darauf.

Christian Bigge

Star Wars Galaxies

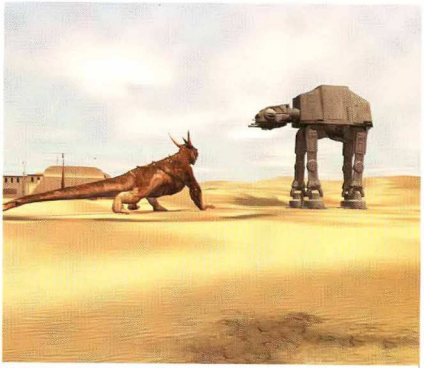
Online-Rollenspiel **Der Weg zur Macht ...**

... ist lang und beschwerlich – jedenfalls im Online-Rollenspiel *Star Wars Galaxies*, an dem Sony Online Entertainment (*Everquest*) in enger Zusammenarbeit mit Lucas Arts bastelt. Das Internet-Ereignis, das bereits Ende des Jahres zu spannenden Lichtschwert-Duellen einladen will, versetzt Sie als Newcomer in die Zeit nach der Zerstörung des ersten Todessterns. Die Kämpfe zwischen den Rebellen und dem Imperium sind also im vollen Gange und mit etwas Glück werden Sie sogar Lord Vader oder Luke Skywalker persönlich zu Gesicht bekommen. Zu Beginn des Spiels wählen Sie eine von acht Startrassen und entscheiden sich für eine Karriere. Sie wollen Schmuggler, Müll-Entsorger oder Jedi Ritter werden? Kein Problem! Mithilfe von Shuttles (oder später eigenen Raumschiffen) bereisen Sie die meisten aus den Filmen bekannten Planeten wie Tatooine, Naboo oder Yavin 4. Ein Missionsgenerator sorgt für reichlich Abenteuerstoff, ein riesiges Skillsystem für den langwierigen, aber stetigen Aufstieg. Aber Vorsicht: Wenn Sie etwa für Jabba the Hut Spice transportieren sollen und die Ladung verlieren, werden bestimmt einige Kopfgeldjäger auf Sie angesetzt. Da *Star Wars Galaxies* auf den originalen Soundtrack zurückgreift und dem Spiel die weiterentwickelte 3D-Engine von *Everquest* spendiert wird, dürfte für reichlich Atmosphäre gesorgt sein.

Info: www.starwarsgalaxies.com



Auf Tatooine informieren Sie R2D2, C3PO und zwei Jawas über das Angebot an Schmuggelgütern.



Jurassic Park meets Star Wars: Die urzeitliche Riesenechse, hier im Clinch mit einem Kampfläufer, ist nur eines der unzähligen skurrilen Geschöpfe des Spiels.

Asheron's Call 2

Online-Rollenspiel **Der zweite Versuch**

Ganz so erfolgreich wie *Dark Age of Camelot* oder *Everquest* war Microsofts Online-Rolli *Asheron's Call* nun wirklich nicht. Dennoch soll Turbine Entertainment nun den zweiten Teil programmieren. Wie beim Vorgänger werden Sie sich auf der Fantasy-Welt Dereth wiederfinden, die durch einen magischen Defekt beinahe zerstört wurde und zu großen Teilen wieder bewohnbar gemacht werden muss. So weit, so alt – doch die Entwickler versprechen nicht nur eine neue 3D-Grafik, die dann mit Echtzeitschatten und Wettereffekten aufwarten soll. *AC 2* soll auch eine sich stets weiterentwickelnde Storyline erhalten sowie mit neuen Quests und unvorgesehenen Ereignissen wie Invasionen, Vulkanausbrüchen oder Wirbelstürmen vor den Bildschirm fesseln. Geschraubt wird auch am Kampfsystem, das um taktische Möglichkeiten und erlernbare Skills erweitert wird. *Asheron's Call 2* soll noch diesen Winter online gehen.

Info: www.microsoft.com/games/zone/asheronscall/ac_the_sequel.asp



Haben Sie diesen Wasserdrachen erledigt oder schläft der nur? Wenn Letzteres zutrifft, sollten Sie besser vorbeischleichen ...

Außerdem

/// Im Onlinemagazin **Flight Simulator Insider** gibt's News direkt vom Entwicklerteam von Microsofts Flugsim. Fans werden fündig unter: http://zone.msn.com/flight_sim. /// Unter **www.wildlife park-online.com** ist jetzt die offizielle Seite zu Fishtanks Aufbau-Strategiespiel zu finden. /// Ein witziges und **kostenloses Strategiespiel** rund um den **Schneemannbau** können Sie von www.snowmotion-game.com downloaden. /// Auf der Seite www.mymonopoly.de designen Sie **Ihr eigenes Monopoly**-Brettspiel, das dann von Hasbro produziert und zugestellt wird. /// Die offizielle Webseite zu **Team Factor** gibt's unter www.team-factor.com. /// Das Online-Strategiespiel **Herr der Kelten** ist das erste **Pay-per-Play**-Game von Flipside. Infos und Software unter www.flipside.de. /// Wer Online-Rollis mag, sollte sich mal http://t4cweb.aliens.com **The 4th Coming** zu Gemüte führen. ///



Geschicklichkeitsspiel **Erst testen, dann zahlen**

Kennen Sie das auch? Sie berappen etliche Euro für ein Spiel, das auf der Packung einiges verspricht, am Monitor aber die Pupillen quält? Bei *SpinOff*, einer *Marble Madness*-Version der Firma 4fo AG, passiert Ihnen dies nicht. Kostenlos dürfen Sie die ersten zwei Levels des 3D-Geschicklichkeitsspieles testen, erhalten einen dritten bei Anmeldung im Spiel und blechen für die neun weiteren Karten zwischen einem und 2,50 Euro. Abgerechnet wird per Telefonrechnung (Paybest-Bezahlsystem). Den Download der neuen Levels sowie die Verbindung zum Server übernimmt das Spiel selbstständig. Nettes Extra: Mit dem Karten-Editor können Hobbyprogrammierer eigene Levels erstellen, diese über die 4fo AG anbieten und ihr Taschengeld aufbessern. Die Installationssoftware finden Sie auf der aktuellen Cover-CD.

Infos unter: http://spinoff.4fo.de

JUMP in den Job

Projekt **Bundesanstalt für Arbeit hilft**

Schule vorüber, Abschluss in der Tasche, aber keinen Ausbildungsplatz? Bereits eine Lehrstelle abgebrochen und nichts Neues in Aussicht? Oder erst gar nicht den Schulabschluss geschafft? Sollten Sie eine dieser Fragen mit „Ja" beantworten, dürfen Sie dank der Bundesanstalt für Arbeit und dem JUMP-Projekt aufatmen. Unter der kostenlosen Rufnummer 08000-100001 lassen sich persönliche Beratungstermine mit Experten vereinbaren, die Ihnen mit Rat und Tat zur Seite stehen und das ein oder andere Angebot für Sie bereithalten. Ob Nachqualifizierung, Berufspraktikum oder gar Überbrückungsgeld für den Wohnortwechsel aus einer Problemregion mit hoher Arbeitslosenquote – alles ist möglich.

Infos unter: www.arbeit-fuer-junge.de



Bereits einer halben Million junger Leute konnte das JUMP-Projekt helfen.

Außerdem

\\\ UbiSoft hat sich Rechte an der **TV-Serie CSI** (*Crime Scene Investigation*) gesichert und plant **Spiel-Umsetzungen** für 2003. Mehr unter www.ubisoft.de \\\

Wizardry fürs Handy: Die zur Phenomedia-Gruppe gehörende Mobile Scope AG veröffentlicht mit Sirtech Software die legendäre Rollenspiel-Serie für Mobiltelefone. Weitere Infos unter www.mobilscope.com \\\

„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: Caroline Fuchs

Beruf: Nicht angegeben

Alter: 18 Jahre

Nickname: [PmS]Ñ°n1

E-Mail: Nicht angegeben

Homepage: www.pms.guerilla-girls.de

Lieblingsgenre: Ego-Shooter

Lieblingsspiel: Indizierte Mehrspieler-Shooter von Epic Games und id-Software

Seit wann ich spiele: Seit rund zwei Jahren

Statement: Wir sind Sklaven eines erdachten Wertes. Und bevor ich es vergesse *räusper* *CS* STINKT :P (Anmerkung der Redaktion: Komisch, unsere *Counter-Strike*-CDs riechen eigentlich ganz normal. Hast du Haustiere? Manchmal kommt es vor, dass die auf die merkwürdigsten Sachen pinkeln.)

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



Freudenspender

Bssssssssmm. Bssssssssmm. Nein, das ist nicht etwa der Massagestab aus Muttis Nachtschrank, sondern das Laserschwert des *Star Wars*-Shooters. Und weil eine Liebesgeschichte vorkommt und *Jedi Outcast* auch sonst geil ist: Platz 1 der sexy Hitparade.



Gruppen-Orgie

Wenn die Gegner-KI so viel hergibt wie eine Scheibe trockener Toast, spielen Sie den Einzelspielerpart von *Global Ops*. Weil es aber öde ist, mit sich selbst zu spielen und es in Gruppen zu wahren Orgien (Metzel-Orgien natürlich) kommt, macht's doch Spaß.



Strumpf-Fetischisten

Helden in Strumpfhosen mit gewaltigen Kräften – sind wir etwa in einem schlüpfrigen Film für gleichgeschlechtliche Socken-Fetischisten gelandet? Nein, es geht um das Actionspiel *Freedom Force*. Keine Sorge: Super-Frauen spielen auch mit.



Voyeurs-Bremse

Bis der Storch kommt: Im zweiten Teil des Aufbau-Strategiespiels *Cultures* geht es wieder heiß zur Sache. Da wir aber wiederum nur raten können, was in den kleinen Hütten so abgeht, wenn Ernst die Erna besucht, reicht's nur für Platz 4.



Wenn Aliens kommen

Der strategische 3D-Shooter *Incoming Forces* muss sich trotz hübsch anzusehender Vehikel leider auf den letzten Platz verkrümeln. Wer will schon ein glitschiges Tentakelmonster aus dem Weltall spielen? Höchstens Vaseline-Fans.

Ich mein' ja nur



Sie haben die Wahl

Es ist so weit: Seit 14. März steht in Deutschland die Xbox in den Läden. Die erste Konsole, deren Innereien komplett aus PC-Komponenten bestehen. Sogar eine Festplatte hat das kantige Gerät von Microsoft. Preis ohne Zusatzpad und Spiel: € 479,-. Im Vergleich zu einem hochgezüchteten PC ist das sogar günstig. Wenn ich allerdings in den Staaten oder Japan auf die Xbox-Preisschilder linse, wird eines schnell klar: Der Preis wird hier zu Lande nicht lange bestehen. Ich rechne bereits für Weihnachten mit einem Rutsch. Warum? In USA kostet die Box nur 299 Dollar plus Mehrwertsteuer, in Japan nur umgerechnet 295 Euro. Doch bei allem Gerede um die Konsole wird eines zu gerne außer Acht gelassen: Xbox-Spiele kosten neu € 69,-. Ein PC-Spiel maximal € 46,-. Na, für welches System wollen Sie sich in Zukunft Spiele kaufen?

Joachim Hesse



Bereits fast ohne internationale Bedeutung: die magere ECTS des vergangenen Jahrs.

ECTS im neuen Gewand

Londoner Spielemesse jetzt auch für Normalspieler

Vom 1. bis zum 3. September öffnet in London die Spielemesse ECTS ihre Pforten. Diesmal erstmalig nicht nur für Fachpublikum, sondern für jedermann. Wer schon immer mal einen Spiele-Entwickler aus der Nähe sehen wollte, darf sich das Datum vormerken. Die ECTS litt allerdings bereits in den vergangenen Jahren unter starkem Ausstellerschwund, da viele Vertriebsfirmen das Geld lieber für die Fachmesse E3 in Amerika sparen. Wem London ohnehin zu teuer ist, dem bietet sich im Sommer eine günstigere Alternative: Auf der Games Convention in Leipzig ist Publikum ebenfalls erwünscht.

Info: www.ects.com

Alles wird gut?

Spieleentwickler Ascaron gibt sich optimistisch

Nachdem die Gütersloher im vergangenen Jahr Insolvenz anmelden musste, scheint jetzt eine Lösung gefunden. Die neu gegründete Firma Ascaron Entertainment GmbH hat alle Rechte des Altunternehmens übernehmen können. Alter und neuer Geschäftsführer und Gesellschafter ist Holger Flöttmann. Im Mai soll *Patrizier*-Nachfolger *Port Royal* erscheinen. Ganz so harmonisch wie in der dazugehörigen Pressemitteilung scheint der Schnitt allerdings nicht verlaufen zu sein. Wie PC Action aus gut unterrichteten Quellen erfahren hat, haben einige Schlüsselfiguren die Spieleschmiede verlassen. Darunter auch Ake Possiel (ehemals Chef-Programmierer Simulation bei *Anstoss 4*), Christoph Werner (ehemals Chef-Artist) und Daniel Lieske (ehemals Chef-Grafiker), die nun eine eigene Firma besitzen (www.taskfour.de). Ob der jüngste Teil der beliebten Fußballmanager-Reihe *Anstoss* somit überhaupt wie geplant im August erscheinen kann, ist unwahrscheinlich.



Alter und neuer Ascaron-Boss: Holger Flöttmann.

Info: www.ascaron.de

Software 2000 – Schlusspfiff

Keine Zukunft für Software 2000?

Erinnern Sie sich an *Bundesliga Manager X* und *Sat1 Superball*? Das sind voraussichtlich die letzten Spiele, die unter dem Namen Software 2000 erschienen sind. „Das Unternehmen, das ich dort vorgefunden habe, ist nur noch abzuwickeln", sagt der vorläufige Insolvenzverwalter Dr. Peer Möller. „Von den ursprünglichen 85 Mann waren bei meinem Eintreffen nur noch elf überhaupt da – darunter kein Programmierer." Alle Lizenzen und Markennamen des Unternehmens aus Eutin sollen bereits zum Verkauf stehen.

Info: www.software2000.de



Bundesliga Manager X: der voraussichtlich letzte Titel von Software 2000.

Außerdem

/// **Ubi Soft** eröffnet eine weitere Niederlassung in Finnland und ist nun in 21 Ländern rund um den Globus vertreten. /// Die **IT Akademie Ostwestfalen** bekam für den Kurs „Game Designer" den **Weiterbildungs-Innovationspreis 2001** des Bundesinstituts für Berufsbildung verliehen. /// Hat alles geklappt, steht seit dem 14. März Microsofts Spielkosole **Xbox** auch in deutschen Regalen. Das passende **Sonderheft X-Zone**, an dem sich auch die PC-Action-Redaktion beteiligt hat, liegt am Kiosk bereit. ///

premiere 2

Die Suche hat ein Ende. Fujitsu Siemens Computers zeigt die Zukunft des High-End-Computers schon jetzt. Keine Kompromisse mehr, kein Warten, kein Streß. Die Antwort ist Speed. Der SCALEO 800Si, mit Intel® Pentium® 4 Prozessor 2,20 GHz, bietet in verschiedenen Konfigurationen Power, volle Ausstattung, perfekte Verarbeitung, beste Komponenten und ein atemberaubendes Design – erhältlich ab April 2002. Alles was wichtig ist – heute und morgen.

Fujitsu Siemens Computers bietet Original Microsoft® Windows® vorinstalliert an.
www.microsoft.com/piracy/howtotell

Energizing your Life: www.fujitsu-siemens.de oder (01805) 372 100 (12 ct./Min.)

CEBIT
Hannover 13.-20.3.2002
Besuchen Sie uns auf der CEBIT in Halle 1: Stand 5e2
Herzlich Willkommen!



SCALEO 800Si - DIE ULTIMATIVE GAME-MACHINE

Wir bieten schon heute die schnellste CPU von Intel®. Der Intel® Pentium® 4 Prozessor mit 2,20 GHz. Wir bieten schon heute die schnellste Grafikkarte von nVidia. Die GeForce4Ti mit 128 MB. Wir bieten DDR-SDRAM, wir bieten Aluminium-Gehäuse. Wir bieten Firewire und weitere Features als Option. Wir bieten die Zukunft. Die Suche hat ein Ende.

- Prozessor: Intel® Pentium® 4 Prozessor mit 2,0 oder 2,20 GHz
- Speicher: 256 MB oder 512 MB DDR-RAM
- Grafik: nVidia GeForce4Ti 128 MB DDR TV-Out
- Festplatte: 40 GB oder 80 GB mit 7.200 rpm
- Laufwerk: DVD-ROM
- Brenner: DVD+RW optional
- Netzwerk: LAN 10/100 RJ45 PCI
- Schnittstellen: u.a. USB front/rear, Firewire, Audio front/rear
- Gehäuse: SCALEO 800Si Aluminium
- Software: Windows® XP Home Edition

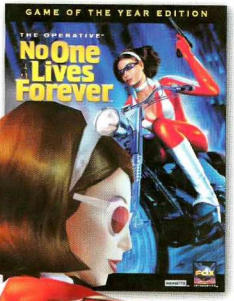
ab EUR 1.999,-*

Erhältlich bei: comtech, EP: ElectronicPartner, Fröschl, Karstadt, Kaufhof, MediMax, ProMarkt, RedZac

FUJITSU COMPUTERS SIEMENS

*unverbindliche Preisempfehlung inkl. ges. Mehrwertsteuer.
Preis- Leistungsmerkmale und technische Änderungen vorbehalten. Produktabbildungen ähnlich.
Dieses Angebot ist gültig ab 01. April bis 31. Mai 2002.
Die in diesem Dokument wiedergegebenen Bezeichnungen können Marken sein, deren Benutzung durch Dritte für eigene Zwecke die Rechte der Inhaber verletzen können. Pentium® und das Intel Inside® Logo sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder deren Tochtergesellschaften in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern.

Im Geheimdienst Ihrer Majestät



Budgetspiele **Sonderauflage von NOLF**

Sie haben ein ausgesprochenes Faible für James Bond und lieben schöne Frauen? Dann streichen Sie sich den 31. März rot im Kalender an. An diesem Tag fällt der Startschuss für den Verkauf der *No One Lives Forever Game of the Year Edition*. Als britische Geheimagentin Cate Archer erleben Sie bei diesem Ego-Shooter einen perfekt inszenierten Action-Thriller hautnah mit. Damit nicht genug: Eine Bonusmission mit vier neuen Levels, der offizielle Map-Editor und die original Soundtrack-CD sind ebenfalls mit von der Partie. Der Preis: 26 Euro.

Info: www.vivendi-universal-interactive.de

Zählt noch immer zur absoluten Referenz: No One Lives Forever.

Im Zeichen der Macht

Budgetspiele **Vier Kompilationen von THQ**

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die Meldung, dass THQ vier neue Kompilationen auf den Markt bringen will. Bei allen stehen die Lizenzen von Lucas Arts zu *Star Wars*, *Indiana Jones* und der *Monkey Island*-Serie im Mittelpunkt. Den Anfang macht bereits im März das *Star Wars Battle Pack* mit den Titeln *Rogue Squadron*, *X-Wing Alliance* und *Force Commander*. Wie viel Sie berappen müssen, steht noch nicht fest.

Info: www.thq.de



Ein Muss für Star-Wars-Fans: das Battle Pack.

Wurm frei!

Budgetspiele **3x Ubi Soft**

Seit Ende der 80er-Jahre treiben gemeine Würmer auf zigtausenden Rechnern ihr Unwesen. Nein, die Rede ist nicht von Viren, sondern von den kriegerischen Protagonisten der PC-Spiele *Worms 2*, *Worms Armageddon* und *Worms World Party*. Ab 21. März liegen die drei Titel im *Worms Battle Pack* für 30 Euro bei Ihrem Händler. Zum selben Zeitpunkt erscheit jeweils eine Gold-Edition zum Aufbaustrategiespiel *Die Siedler 4* und zum Rollenspieldauerbrenner *Everquest*. *Die Siedler 4 Gold Edition* kostet rund 35 Euro und beinhaltet das Hauptprogramm, die Missions-CD und das Add-on *Die Trojaner und das Elixier der Macht*. Für 40 Euro erwerben Sie mit der *Everquest Gold Edition* natürlich *Everquest* sowie die Erweiterungen *Ruins of Kunark*, *Scars of Velious* und *Shadows of Luclin*.

Info: www.ubisoft.de



Diese drei machen sich nicht nur im Regal gut, sondern bieten zudem jede Menge Spielspaß.

Aktuelle Budgettitel

Titel	Genre	Anbieter	Budget-Wertung	Preis
Anachronox	Rollenspiel	Eidos	78%	€ 20,-
Die Siedler 4 Gold Edition	Strategie	Ubi Soft	80%	€ 35,-
Everquest Gold Edition	Rollenspiel	Ubi Soft	88%	€ 40,-
Gabriel Knight 3	Adventure	Vivendi	76%	€ 15,-
Gangsters 2	Strategie	Eidos	51%	€ 20,-
NASCAR Racing 4	Rennspiel	Vivendi	78%	€ 15,-
No One Lives Forever	Action	Vivendi	90%	€ 26,-
Startopia	Strategie	Eidos	86%	€ 20,-
Star Wars: Force Commander	Strategie	THQ	52%	t. b. a.
Star Wars: Rogue Squadron	Action	THQ	67%	t. b. a.
Star Wars: X-Wing Alliance	Action	THQ	80%	t. b. a.
Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen	Strategie	Eidos	66%	€ 20,-
Tomb Raider – Die Chronik	Adventure	Eidos	76%	€ 20,-
Tribes 2	Action	Vivendi	82%	€ 15,-
Worms 2	Action	Ubi Soft	74%	€ 30,-
Worms Armageddon	Action	Ubi Soft	79%	€ 30,-
Worms World Party	Action	Ubi Soft	81%	€ 30,-

www.stormfels.de

»Sorry Bill, in dieser Serie ist kein Platz für Verlierer...«



BestSeller SERIES

NUR DIE BESTEN ÜBERLEBEN!



Gabriel Knight 3



NASCAR® Racing 4



Tribes 2

BestSeller Series: Weltweit mehr als eine Million verkaufte Exemplare!

Gabriel Knight 3

»Bei so viel Vampirismus und Schatzsucherei fängt das Herz eines jeden Abenteurers heftig an zu schlagen«, Computer Bild Spiele 02/00, GUT

NASCAR® Racing 4

»Brillante Simulation der aufregenden NASCAR-Serie«, GameStar 05/2001, 87%

Tribes 2

»Der Actionspieler mit Köpfchen darf sich freuen: Tribes 2 ist adrenalinfördernde Tak tik vom Feinsten«, PC Games 05/2001, 85%

© 2001 Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

DER PREIS IST HEISS

INTERVIEW MIT FUN MEDIA, NÜRNBERGS FACHGE


Jens Hartmann, Fun Media

PC ACTION Habt ihr die Verkaufspreise geändert oder fair umgerechnet und somit „krumme" Euro-Preise verlangt?

Jens Hartmann, Fun Media: Wir können keine „krummen" Euro-Preise verlangen, das akzeptieren die Kunden langfristig nicht. Also haben wir die Preise sofort geändert. Sieh dich um: Was vorher DM 39,90 kostete, steht jetzt für € 19,90 im Regal. Spiele zum Preis von DM 79,90 bieten wir für € 39,90 an. Anstelle von DM 89,90 verlangen wir € 44,90. Effektiv sind die Preise für unsere Kunden also sogar um rund 2 % gesunken.

PC ACTION Haben sich für Händler die Margen seit der Umstellung geändert? Wenn ja, in welche Richtung? Führt das eventuell noch zu Preisänderungen in den nächsten Monaten?

Jens Hartmann: Sicher ist das passiert. Unsere Margen sind deutlich niedriger. Durch die Preisumstellung entgehen uns ca. 2 % Umsatz. Die Auswirkung auf unsere Gewinnspanne ist damit prozentual natürlich erheblich größer. Auch wenn mir einige Vertriebe Preise von € 45,90 empfehlen – die rechnerisch fair sind – das empfinden die Kunden als zu teuer. € 44,90 klingt eben besser. Ob wir mit den niedri-

Gut drei Monate bezahlen Sie nun mit dem Euro. Die Währungsumstellung verlief reibungslos. Ärgerlich ist nur, dass einige Waren- und Dienstleistungsanbieter den Wechsel genutzt haben, um ihre Preise saftig zu erhöhen, teilweise um fast 100 %. Hat sich etwa auch das Hobby PC-Spiele heimlich verteuert?

Bereits vor der Euro-Einführung wurde es überall befürchtet: Die Währungsumstellung könnte zumindest kurz- und mittelfristig benutzt werden, um die Preise relativ unbemerkt vom Kunden in die Höhe zu treiben. Mittlerweile ist klar, dass nur einige Produkte und Dienstleistungen wirklich teurer geworden sind. Ähnlich viele Artikel sind zum Ausgleich sogar preiswerter erhältlich. Änderungen gibt es fast überall, bei einem selbst für Deutschland nicht ganz einfachen Umrechnungskurs von DM 1,95583 zu € 1,- ist das nicht weiter verwunderlich. Schließlich enden auch fast alle neuen Euro-Preise auf die magische Neun, wodurch den potenziellen Käufern ein günstigerer Preis vorgegaukelt wird. Nur in Extrembeispielen wurde 1:1 umgerechnet, wodurch sich der effektive Preis fast verdoppelte. Die teilweise enormen Preiserhöhungen bei Parkgebühren oder Groschenartikeln sind allerdings eine Ausnahmeerscheinung. Im Schnitt stiegen die Kosten für Waren und Dienstleistungen nur geringfügig an.

Kein (T)€uro?

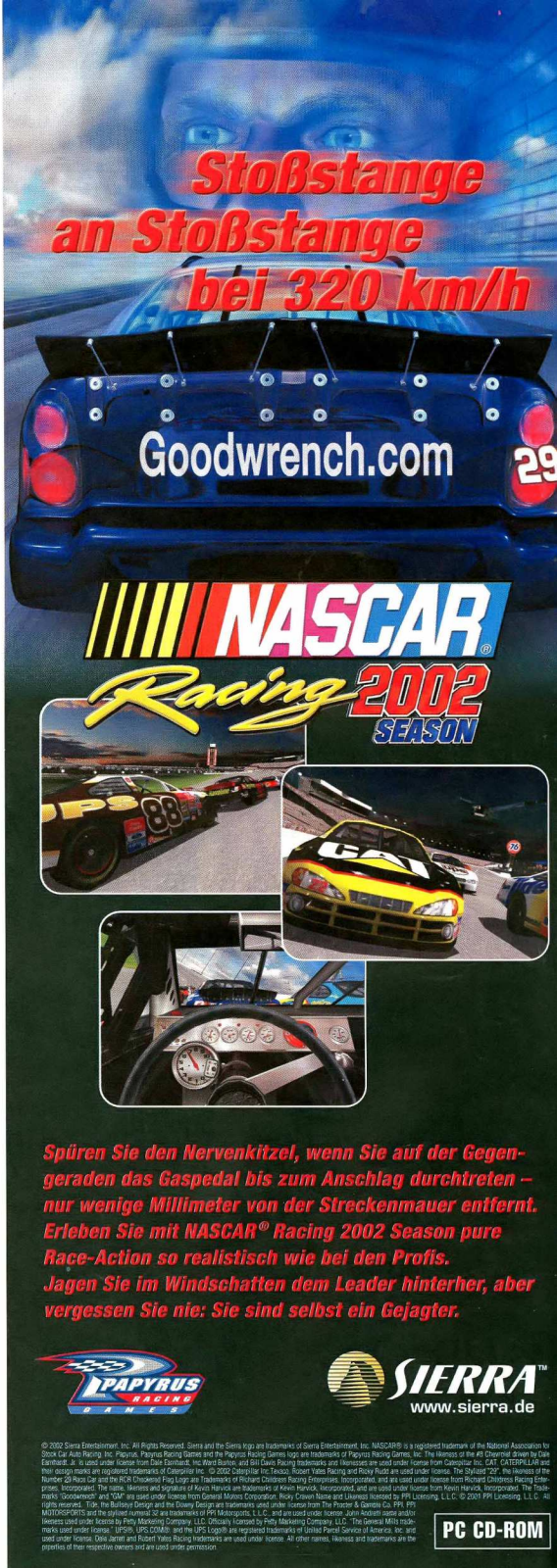
Im Bereich der Hard- und Software müssen Sie – wenn überhaupt – nur mit kleinen Schwankungen rechnen. Als skurrilstes Beispiel dient der Online-Händler Amazon. Bis Anfang März waren dort noch Artikel mit Preisen ausgezeichnet, die ganz klar bis auf die Kommastelle von DM zu Euro umgerechnet worden sind. Da gab es Spiele zu € 46,01, anstatt der bisher üblichen DM 89,99. Hier fand also bis dahin nur eine Umrechnung, aber keine echte Umstellung statt. Mittlerweile stehen alle neueren Produkte zu diesem Preis allerdings auch bei Amazon zu scheinbar viel günstigeren € 45,99 in der Liste. Das gleiche Bild zeigt sich auch bei etlichen anderen Händlern, die

SCHÄFT FÜR PC-SPIELE

geren Preisen auf Dauer wirtschaftlich arbeiten können, kann ich noch nicht sagen. Das wird sich in den nächsten Monaten zeigen.

PC ACTION Wie ist das bei neuen Spielen? Sind die im Schnitt teurer oder preiswerter? Es könnte ja auch sein, dass die Vertriebe die Preise erhöht haben?

Jens Hartmann: Hier hat sich eigentlich nichts geändert. Die Vertriebe haben ihre Preise anhand des Umrechnungskurses angepasst. Allerdings kann ich solche „krummen" Preise unmöglich von den Kunden verlangen. Bislang ist mir auch noch nicht aufgefallen, dass weniger Spiele für € 39,90 und dafür mehr Spiele für € 44,90 erscheinen.



INTERVIEW MIT RAOUL BIRKHOLD, PR MANAGER EA GAMES



Raoul Birkhold, PR Manager EA Games

PC ACTION: Welche Verkaufspreise in Euro empfiehlt EA den Händlern nach der Umstellung? Ändert sich damit etwas im Vergleich zu den DM-Preisen?

Raoul Birkhold, PR Manager EA Games: Nein, es ändert sich nichts, da wir im August des vergangenen Jahres schon auf die Euro-Preise umgestellt haben.

PC ACTION: Wird es relativ „krumme" Euro-Preise (€ 44,99, € 34,99) längerfristig geben?

Raoul Birkhold: Aufgrund der Wertigkeit des Geldes wird es neue Preisschwellen wie € 45,99 geben.

PC ACTION: In wie vielen Fällen entsprechen die neuen Preise einer Verteuerung? In wie vielen Fällen ist der Preis eher gesunken?

Raoul Birkhold: In keinen, wir haben zum offiziellen Kurs von DM 1,95583 gleich € 1,- umgerechnet.

PC ACTION: Viele andere Konsumgüter hatten enorme Preissteigerungen. Warum nicht bei Spielesoftware?

Raoul Birkhold: Das liegt an der individuellen Preisgestaltung eines Produktes. Diese wird anhand der Produktionskosten und Royalties (Lizenzen) festgelegt.

nach Neujahr jeden Artikel parallel zum neuen Euro-Preis auch mit dem alten und noch unveränderten Preis in DM auszeichneten. Eine saubere Umrechnung und erst spätere Umstellung bietet echte Preistransparenz und gibt dem Kunden die Möglichkeit, sich an die neue Währung zu gewöhnen. Die Umstellung selbst erfolgte dann meist im Februar. Wie Sie unserer Tabelle entnehmen können, verringerten sich die effektiven Kosten für Spiele im Durchschnitt sogar, wenn auch meist nur um ein paar Prozent.

Preissensible Klientel

Wieso blieben die befürchteten Preiserhöhungen im Spiele- und Hardwarebereich aus? Dafür gibt es eine Reihe von Gründen: Zum einen handelt es sich hierbei kaum um Mitnahmeprodukte. Für gewöhnlich wählen PC-Spieler ihre Freizeitbeschäftigung sehr sorgfältig und überlegt aus und kaufen nicht irgendwas, nur weil es scheinbar billig ist. Dazu kommt, dass die typischen Spielekäufer sehr sensibel auf Preisänderungen reagieren und vor einem Kauf die Angebote verschiedener Händler vergleichen. Außerdem sind Spiele keine unverzichtbaren Produkte – wie beispielsweise Medikamente –, die man unbedingt haben muss. Preise für Hardware sinken nach dem Weihnachtsgeschäft im Januar jedes Jahr stark und sind schon allein deswegen nicht geeignet, um versteckte Preiserhöhungen festzustellen. Fakt ist jedenfalls, dass die Soft- und Hardware-Vertriebe und -Händler gar nicht erst probiert haben, ihre Kundschaft übers Ohr zu hauen. Vermutlich geschah das weniger aus Fairness, sondern viel eher, weil befürchtet wurde, dass die Klientel Preiserhöhungen bemerken würde und solches Geschäftsgebaren längerfristig übel nehmen könnte. Egal, denn freuen können wir uns dennoch über die vielfach niedrigeren Preise.

Alexander Geltenpoth

VERGLEICHSTABELLE



Bis hinters Komma

Wir haben vor und nach der Euro-Einführung die Preise für einige ausgewählte Spiele von verschiedenen Online- und Versandhändlern sowie lokalen und überregionalen Händlern ermittelt. Ehemalige Preise in DM sind mit dem offiziellen Kurs von DM 1,95583 gleich € 1,- umgerechnet. In der Tabelle finden Sie jeweils den durchschnittlichen Preis der Händler. Viele Produkte wurden speziell auch nach dem Januar preiswerter. Das hängt jedoch weniger mit der Euro-Umstellung zusammen als vielmehr mit in der Branche üblichen Preissenkungen nach einigen Monaten. In einigen Fällen ging mit der Umstellung aber auch eine tatsächliche Preissenkung einher. Im Hardwarebereich fielen die Preissenkungen nach dem Weihnachtsgeschäft mit rund 10 % auf alle Artikel sogar noch drastischer aus. Da dies aber in keinem Zusammenhang mit der Währungsumstellung steht, haben wir auf die Darstellung in der Tabelle verzichtet.

	Dezember	Januar	Februar	März
Aliens vs. Predator 2	42,67	40,02	40,05	40,21
Battle Realms	44,12	44,25	44,25	44,25
C&C Renegade	43,41*	43,41*	43,41	43,41
Civilization 3 (dt.)	47,58*	47,58*	47,58*	47,58
Commandos 2	47,14	47,27	47,27	47,27
Empire Earth	45,14	43,09	43,09	41,92
FIFA 2002	45,14	44,42	44,42	44,42
Return to Castle W. (dt.)	42,24*	41,92	41,59	41,59
Stronghold	44,97	42,92	39,25	38,25
Wiggles	44,12	43,27	38,73	38,73

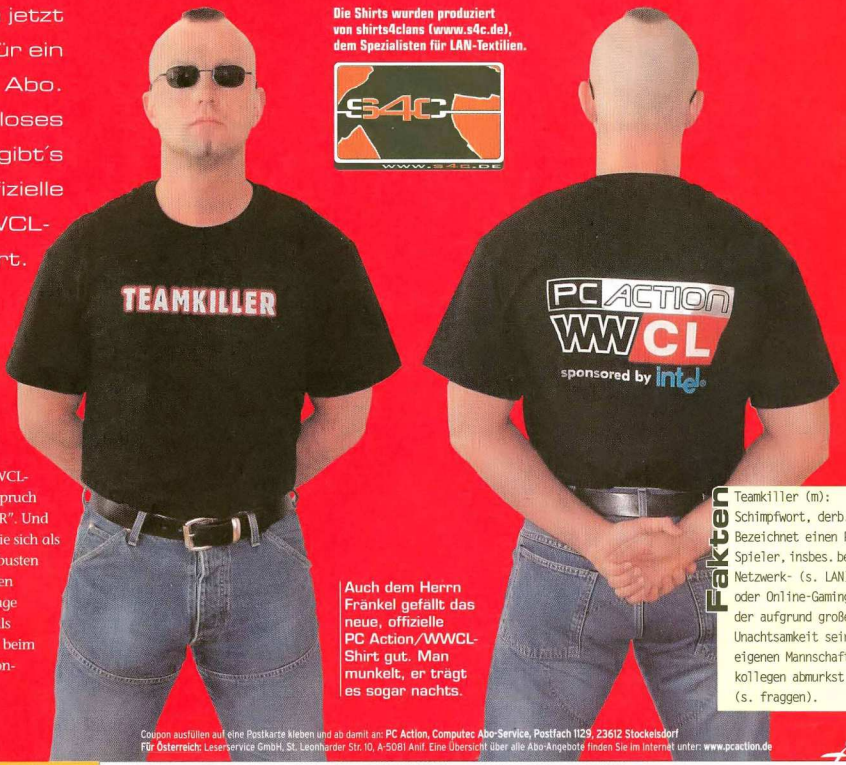
*Preisangebot im Vorverkauf ■ = Preis ist gesunken ■ = Preis ist gestiegen

SHIRT-SCHOCK!

Holen Sie sich jetzt PC Action für ein Jahr im Abo. Als kostenloses Dankeschön gibt's das offizielle PC Action/ WWCL-T-Shirt.

Luder! Schlampe! Zicke! Alles geile und beliebte T-Shirt-Sprüche ... Aber ja wohl nichts für LAN-Gamer und Action-Freaks! Da musste PC Action Abhilfe schaffen: Der Frontaufdruck des offiziellen PC Action/WWCL-Shirts ist ein echter Antispruch für Insider: „TEAMKILLER". Und auf dem Rücken outen Sie sich als wahrer LAN-Fan. Die robusten Baumwoll-T-Shirts wurden in einer limitierten Auflage gedruckt und sind jetzt als kostenloses Dankeschön beim Abschluss eines PC-Action-Abos zu haben.

Die Shirts wurden produziert von shirts4clans (www.s4c.de), dem Spezialisten für LAN-Textilien.



Fakten

Teamkiller (m): Schimpfwort, derb. Bezeichnet einen PC-Spieler, insbes. beim Netzwerk- (s. LAN) oder Online-Gaming, der aufgrund großer Unachtsamkeit seine eigenen Mannschaftskollegen abmurkst (s. fraggen).

Auch dem Herrn Fränkel gefällt das neue, offizielle PC Action/WWCL-Shirt gut. Man munkelt, er trägt es sogar nachts.

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 Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: **www.pcaction.de**

PC Action im Abo:

- **Pünktlich** Keiner kriegt sie früher.
- **Praktisch** Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag.
- **Prall** Als Dankeschön gibt's das coole PC Action/WWCL-T-Shirt kostenlos.
- **Prominent** Das ultimative PC-Spiele-Magazin für Action-Gamer.

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

☐ 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: Das offizielle **PC Action/WWCL-T-Shirt**

☐ Größe L (Art.-Nr. 2063) *Bitte nur eine*
☐ Größe XL (Art.-Nr. 2064) *Größe ankreuzen*

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.

PA PR 01

AUS LIEBE ZUR MUSIK



Ein Hauch von Kruder und Dormeister: das Relation-Team Fischer und Zenklusen.

Wie, Sie kennen Relation nicht? Sollten Sie aber, denn die Herren produzieren erstklassigen Spielesound – was angeblich gar nicht so schwer ist, wenn man dem Duo glauben darf.

„Dass man Musik nur machen kann, wenn man das Notenlesen beherrscht, ist ein Märchen." Kaspar Zenklusen, 27 Jahre, Künstlername X-Wave, weiß das aus eigener Erfahrung. Er und sein Kollege Diego Morris Fischer (31 Jahre, alias R. J. MoRRis) starten gerade in der Spielesound-Branche durch. Publisher JoWood hat die Schweizer Musiker vor kurzem in die hauseigene Sounddatenbank aufgenommen. Damit kommt in nächster Zeit einiges an Arbeit auf das „Relation Sound Composing Team" zu. Aber was macht man nicht alles, damit Sie zufrieden sind?

Früh übt sich

„Begonnen hat unser Hang zum Musikmachen schon sehr früh, aber für die Spielemusik hat's uns erst richtig zu Amiga-Zeiten erwischt", konstatiert Zenklusen. „Inspiriert wurde ich damals von Chris Hülsbeck. Dessen Soundtrack zum ersten *Turrican* war einfach überwältigend." Für die jüngeren Leser: Amiga, das ist ein 80er-Jahre-Heimcomputer und *Turrican* ein damals sehr beliebtes 2D-Jump&Run. „Diego und ich haben damals schon viel mit den Amiga-Soundtools herumgespielt und ich landete sogar bei einem Soundwettbewerb, den Chris mit einer Spielezeitschrift so um 1993 veranstaltet hat, unter den ersten Fünf", fährt er fort. Der Name Relation entstand, als Fischer und Zenklusen mit dessen Cousin als Vor-

 Weitere Infos zu Relation: www2.mp3.de/musik/bands/de/1/15508?param=52117|15508

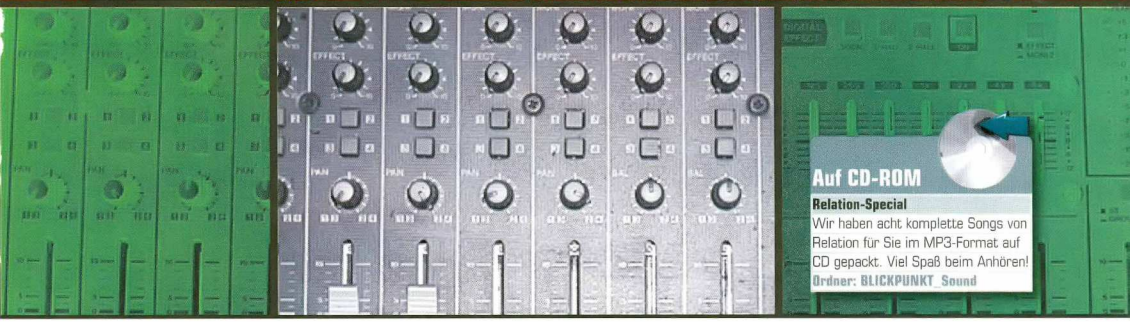


Ein Teil der Ausrüstung von Relation: Keyboards, Mischpult, Boxen



Jacky 2 – The Return: Zu dem Low-Budget-Spiel hatte Relation im vergangenen Jahr einen Soundtrack gebastelt.





Auf CD-ROM

Relation-Special

Wir haben acht komplette Songs von Relation für Sie im MP3-Format auf CD gepackt. Viel Spaß beim Anhören!

Ordner: BLICKPUNKT_Sound

gruppe diverser Dance-Acts unterwegs waren. 1997 erschien von Relation eine erste Maxi-CD mit mehreren Tracks.

Die neuen Götter?

Nach einer Pause ging es 2001 zurück zu den Wurzeln: Spielesound. Die Programmierer von Magic Systems suchten nach Musik zu ihrem PC-Jump&Run *Jacky 2 – The Return*. Relation wurde aktiv und komponierte anhand einer Vorabversion scheinbar mühelos die passenden Stücke. „Von Vorteil ist, wenn man selber zockt", weiß Zenklusen. „So kann man die Musik themenspezifisch an das Spiel anpassen und läuft nicht Gefahr, einen Abspann mit Trommelwirbeln und Pauken zu verunstalten." Inzwischen liegt *Jacky* zwar auf Eis, aber enttäuscht sein braucht das Schweizer Tag-Team nicht: „Wir bekamen ein enorm positives Feedback auf den Sound. Wir hatten einen der Songs in diverse Spieleforen gepostet, um uns die Kritiken anzuhören. Die blieben allerdings aus. Nur Lob war zu vernehmen." Damit auch Sie die Qualität der Songs beurteilen können, haben wir zwei Stücke zu *Jacky 2* sowie sechs neuere Tracks auf unsere Cover-CD gepackt.

Kreativität

„Wir gehören zu den Musikern, die sich ans Masterkeyboard setzen und loslegen. Die Melodien entstehen spontan und werden dann ausgefeilt", plaudert Zenklusen aus dem Nähkästchen. Das scheint gut zu funktionieren, obwohl die beiden gut 2,5 Autostunden auseinander wohnen. Falls sich weitere Vertriebsfirmen finden lassen, erwarten Sie hoffentlich in Zukunft noch viele Soundtracks von Relation. Auch das erste komplette Album der Schweizer soll noch dieses Jahr im Laden stehen. Halten Sie auf jeden Fall die Ohren offen!

Joachim Hesse



NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

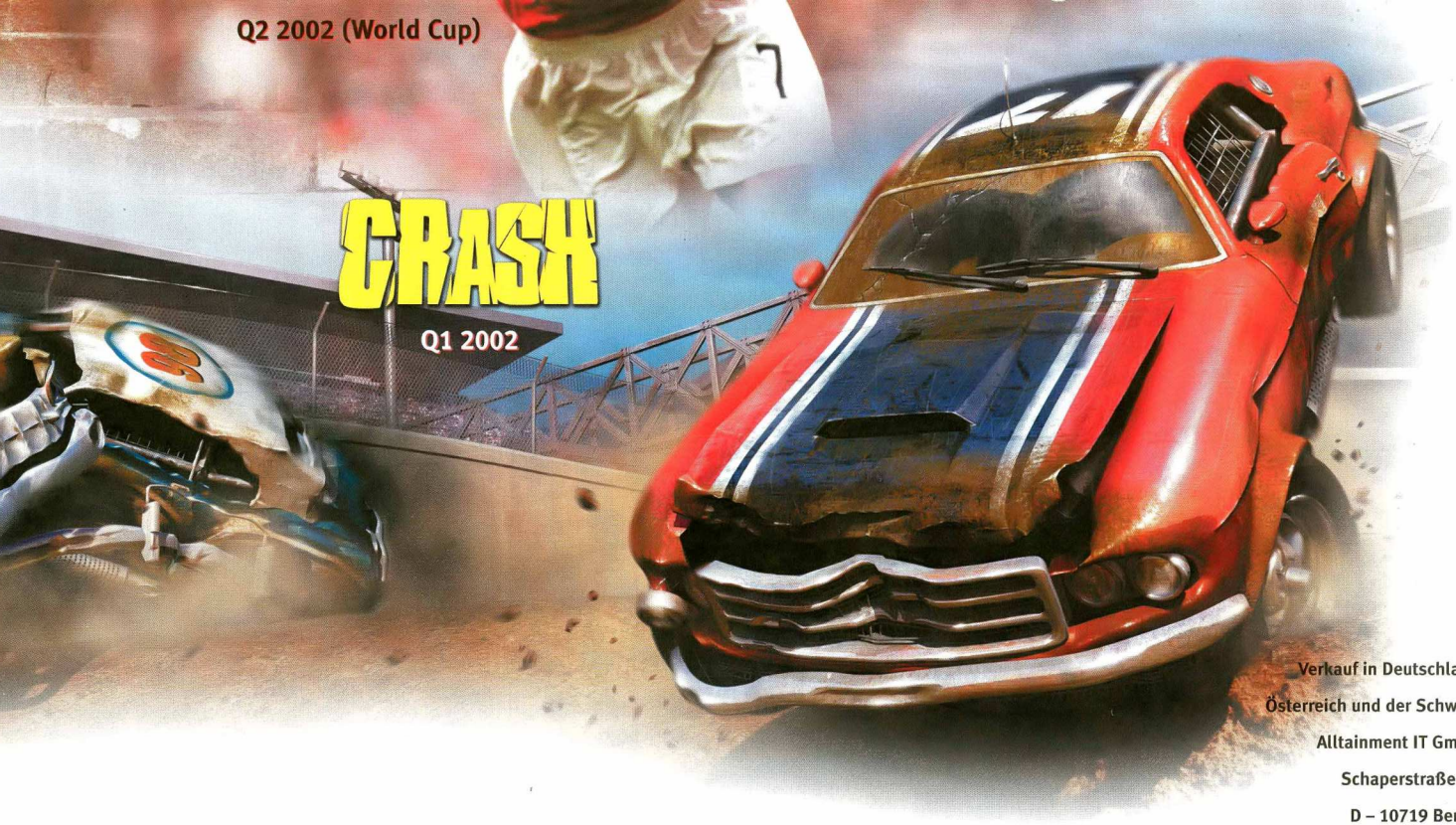
GAME BOY COLOR

PC CD ROM

XBOX

PlayStation

PlayStation 2



Verkauf in Deutschland
Österreich und der Schweiz
Alltainment IT GmbH
Schaperstraße 18
D – 10719 Berlin
T +49 (0)30 88 91 88 60
F +49 (0)30 88 91 88 51

Metro Goldwyn Mayer
TRADE MARK
MGM INTERACTIVE

Rage
www.rage.com

Der kürzere Weg ist nicht immer der bessere. Nur Wahnsinnige schippern freiwillig durch solche Minenfelder.

ALL-MÄCHTIGER!

Ein leichter Jäger der Kusari Navy: Der Frontschild schluckt gerade eine Rakete, während ein gelenktes Geschoss von hinten heranrast. Als Pirat kann man so zum Beispiel gezielt den Antrieb lahm legen und das Schiff kapern.

Minen voraus! Das könnte brenzlig werden. Trotzdem scheint Freelancer nach all den Unkenrufen der vergangenen Monate endlich der Gefahrenzone entronnen zu sein. Das Spiel hat den Weggang seines Erfinders mittlerweile verkraftet.

Fakten

- Story 800 Jahre nach *Starlancer*
- Etwa 2,5 Stunden Sprecher-Dialoge
- 172 Andockstationen (zurzeit)
- 50 Raumschiffe
- Unendlich viele Missionen (generieren sich selbst)
- 16 Mehrspieler geplant
- 40 Mann starkes Entwicklungsteam

Explore. Trade. Survive.", zu Deutsch: „Entdecken. Handeln. Überleben." So lautet das offizielle Motto, mit dem Microsoft auf überlebensgroßen Plakaten beim hauseigenen PC Games Festival in Las Vegas für *Freelancer* warb. Aufmerksamen Lesern der PC Action ist die Weltraum-Oper längst ein Begriff, denn angekündigt ist der Titel seit Jahren. Als Raumschiff-Kapitän manövrieren Sie à la Genrevater *Elite* durch die 3D-Galaxis und gelangen (hoffentlich) zu Ruhm und viel, viel Geld. Entwickelt wurde das Spiel zunächst unter der Obhut von *Wing Commander*-Papa Chris Roberts. Doch das ist vorbei.

Neuer Besen

Roberts frönt inzwischen seiner zweiten Passion: dem Filmemachen. Angesichts des kommerziellen Totalflops seiner Leinwand-Interpretation von *Wing Commander* ein mutiger Schritt. Die Lücke füllt Jörg Neumann. Der Chef-Designer macht ordentlich Dampf, damit das Spiel noch in diesem Jahr veröffentlicht werden kann. „*Freelancer* war lange Zeit nur eine Grafikdemo mit ambitionierten Ideen, jetzt ist es wirklich spielbar", so der 35-Jährige. Dass der Exil-Deutsche ohnehin Autor



INTERVIEW MIT JÖRG NEUMANN



JÖRG NEUMANN, CHEF-DESIGNER VON FREELANCER

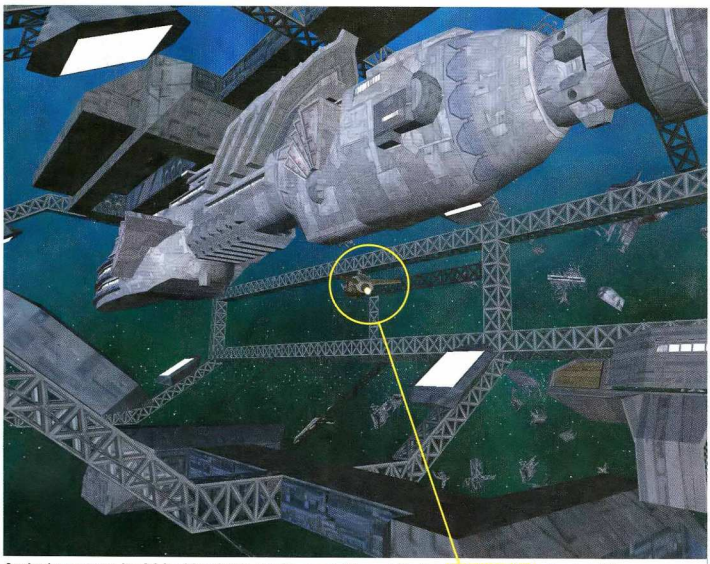
Beim PC Games Festival hatten wir Gelegenheit, ausführlich mit Jörg Neumann von Digital Anvil über Freelancer zu plaudern. Der Ex-Frankfurter hatte eine spielbare Version des Weltraum-Epos im Gepäck, mit der wir uns beschäftigen durften. Darüber hinaus beantwortete uns der bekennende Science-Fiction-Fan, der nach eigenen Angaben rund 25.000 Bücher zu Hause hortet, bereitwillig alle Fragen.

PC ACTION: Hallo Jörg! Mit *Freelancer* verbindet man im Allgemeinen eher den Namen Chris Roberts. Wie kommt es, dass du nun hier stehst?
Jörg Neumann: Chris hatte die Nase voll von Spielen. Die Entwicklung dauerte ihm einfach viel zu lange. Da wir gleichzeitig bei Digital Anvil noch weitere Veränderungen durchgezogen haben, bin ich jetzt Lead Designer von *Freelancer*. Chris ist aber weiterhin daran interessiert, dass das Spiel cool wird, weil es schließlich ursprünglich seiner Kreativität entsprungen ist.

PC ACTION: Von was für Veränderungen sprichst du?
Jörg Neumann: Wir haben bei Digital Anvil diese riesigen Spiele wie *Loose Cannon* oder *Freelancer* angefangen. Von allen Spielen sollten zudem noch Filme entstehen. Für *Loose Cannon* war beispielsweise Wesley Snipes für die Hauptrolle vorgesehen. Diese ganzen Projekte waren von einer Firma alleine aber einfach nicht zu schaffen. Letztendlich hat alles zu viel Geld gekostet, so dass wir gesagt haben: „Wir müssen jetzt Spiele rausbringen." Wir haben deshalb *Loose Cannon* an Ubi Soft verkauft und dessen gesamtes Team zu *Freelancer* abgezogen. Und das hat *Freelancer* echt geholfen.

PC ACTION: Und für was warst du vor *Freelancer* zuständig?
Jörg Neumann: Vorher war ich vier Jahre Hauptdesigner von *Loose Cannon*. Angefangen hatte ich als Übersetzer bei Origin. Erinnerst du dich an die deutsche Version von *System Shock*, *Ultima 8* oder *Wing Commander 3*? Die stammen von mir. Richtig mitgearbeitet an Spielen habe ich zum ersten Mal bei der *Crusader*-Reihe. Und das alles, weil ich in USA in Ruhe mein Physik- und Chemie-Studium beenden wollte und mir dabei etwas langweilig war...

PC ACTION: Klingt abenteuerlich. Wird *Freelancer* denn genauso abenteuerlich?



Andockmanöver läuft! Im Vergleich zur Raumstation wirkt das Spielerschiff wie eine Fliege.

und Fan von Science-Fiction-Literatur ist, kommt *Freelancer* jetzt zugute.

Wie Indiana Jones

„Trent ist eine Mischung aus Indiana Jones und Han Solo", beschreibt Neumann den blonden Hauptdarsteller. „Am Anfang des Spiels hat jemand eine Station in die Luft gejagt und Trent gehört zu den Überlebenden. Jetzt steht der Spieler ohne Schiff und ohne Geld auf einem fremden Planeten." Ihre Mission sollte klar sein, oder? Treiben Sie beides auf! Dazu schnappen Sie sich erst einmal bei einem Gast der Weltraumkneipe einen Job. Schon sind Sie mittendrin in der Auftaktmission, die gleichzeitig als Lernabschnitt dient. 172 Raumstationen existieren (momentan) in

Jörg Neumann: Wir sind mittlerweile auf dem richtigen Weg. Als ich angefangen habe, gab es keine Geschichte, das Universum war nicht gebaut, die politischen Fraktionen waren ebenso wenig wie Waffen und Schiffe entwickelt. Es gab also abartig viel zu tun.

PC ACTION: Kannst du uns schon etwas zur Story verraten?

Jörg Neumann: Aber gerne. Vor rund 800 Jahren hat *Starlancer* aufgehört mit einem Krieg. Der Konflikt von damals hat sich inzwischen weiterentwickelt. Die unterlegene Gruppe der Engländer, Amerikaner und Deutschen baut als letzten Ausweg so genannte Generationsschiffe und schicken Kolonisten ins Weltall. Hier beginnt das Mysterium von *Freelancer*.

PC ACTION: Und was verbirgt sich hinter diesem Mysterium?

Jörg Neumann: Na, den Schluss verrate ich jetzt noch nicht, aber es hat mit einem Artefakt zu tun, das auf Pygar, einer abgelegenen dieser Kolonien, gefunden wird. Dessen Funktion und Herkunft liegt im Dunkeln. Das Artefakt ist allerdings der Schlüssel zum Geheimnis unseres Spiels.

PC ACTION: Im Intro ist zu sehen, wie dieses Artefakt von einem seltsamen Kerl mit einem Tattoo über dem linken Auge geklaut wird. Ist das der böse Gegenspieler von Trent?

Jörg Neumann: Offensichtlich, aber ich würde mich nicht darauf verlassen. Du hast Freunde, die plötzlich keine Freunde mehr sind, und unerwartet werden aus Feinden Verbündete. Du weißt nur, irgendwas stimmt nicht, aber du weißt nicht so richtig, wem du vertrauen kannst.

PC ACTION: Klingt spannend. Aber warum sieht die Grafik am Stand der Technik gemessen mittlerweile nicht mehr so spannend aus?

Jörg Neumann: Was meinst du damit? Das Schlachtschiff da vorn auf dem Monitor hat zum Beispiel etwa 28.000 Polygone, ich glaube kein Spiel macht wesentlich mehr heutzutage. Die Planeten sind alle multitexturiert mit einer zweiten Atmosphärenschicht. Ich gucke mir alle Screenshots unserer Konkurrenz an und ich kenne kein Spiel, das besser aussieht. Wir haben uns außerdem wirklich bemüht, dass das Universum Sinn macht. Ein Sternennebel siehst du erst von weitem; wenn du näher kommst, wird er größer, dann bist du drin, fliegst durch und siehst ihn dann von der anderen Seite. Das sind so die Anhaltspunkte, die wir verwenden, damit sich der Spieler orientieren kann. Manche dieser Punkte sind durchaus 10 oder 15 Sternensysteme weit weg. Neues Beispiel: Asteroidenfelder. Die gibt es zwar auch in anderen Spielen, aber dort kann man dann nur in einem Spiellevel durch Asteroiden fliegen, das war's. Bei *Freelancer* fliegst du in diese Felder rein, aber auch wieder raus. Und das völlig flüssig. Das macht kein anderes Spiel. Ich wollte, dass man auch als Pirat arbeiten kann. Dafür braucht man einfach auch Möglichkeiten, sich zu verstecken, Möglichkeiten unbekanntes Terrain zu entdecken.

PC ACTION: Gibt es die ganzen Sachen denn auch im Mehrspielermodus?

Jörg Neumann: Ja. Alles ist gleich bis auf die Story. Man sucht sich einen Charakter, Schiff sowie einen Startpunkt im Universum aus. Wenn man mit Freunden spielen will, macht man per E-Mail oder Telefon einen Treffpunkt aus und loggt sich ein. Je einer landet auf einem Planeten und nimmt eine Mission an, die dann für alle gilt. Man kann aber auch einfach nur zum Spaß durchs Universum fliegen und Leute angreifen. Natürlich auch gegeneinander. Das ist völlig dem Spieler überlassen.

PC ACTION: Und wie viele Spieler können mitspielen?

Jörg Neumann: Momentan geht es mit 8, wir planen aber, das noch auf mindestens 16 zu erhöhen.

PC ACTION: Letzte Frage: Welche Anforderungen stellt das Spiel voraussichtlich an den PC des Käufers?

Jörg Neumann: Wir rechnen mit einem PII 500 und 128 MB RAM, also recht moderat.

Freelancer. Diese Städte dienen nicht nur als Quell neuer Missionen, sondern auch zum Speichern des Spielstandes. „Alles soll Konsequenzen haben. Das bedeutet, man muss in schwierigen Gebieten auch sterben können", so Neumann. Zumindest das Andocken Ihres Schiffes an so einem Stützpunkt ist aber ungefährlich, denn das verläuft automatisch.

Der Weg ist das Ziel

Freelancer will mehr sein als nur ein Spiel. Es geht nicht darum, Highscores zu schlagen, es geht darum, einfach im Spiel sein zu können, einzutauchen in eine virtuelle Welt, ein virtuelles Leben zu führen. Und damit das nicht langweilt, hat Digital Anvil dem Ganzen eine spannende Story verpasst



Szenen aus dem Intro: Der Kerl namens Syd verfügt über geheime Waffen und verschießt betäubende Lichtkugeln. Gleich klaut er das Artefakt (siehe Interview), um das sich Freelancer dreht.

MICROSOFT GIBT GAS

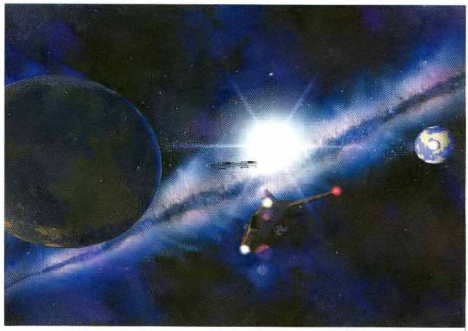
Las Vegas, 27. Februar 2002, Microsoft Games präsentiert sein Programm an Spielen für das kommende Jahr. Neben *Freelancer* zeigte der Softwareriese neun weitere Titel, zu denen Sie größtenteils im Aktuelles- und im Vorschau-Bereich weitere Auskünfte finden: *Age of Mythology, Asheron's Call 2, Combat Flight Simulator 3, Dungeon Siege, Impossible Creatures, Links 2003, Mech Warrior 4 Inner Sphere* (Add-on), *Rise of Nation* und *Zoo Tycoon Dinosaur Digs* (Add-on). Nichts zu sehen gab es hingegen vom heiß erwarteten Ego-Shooter *Halo*, der gerade für die Xbox erschienen ist. Gerüchte, dass die PC-Version möglicherweise eingestellt wurde, entkräftete Microsoft Produkt-Managerin Pamela Liebhardt: „*Halo* kommt auf jeden Fall auch für den PC." Der Veröffentlichungstermin steht jedoch noch in den Sternen. Infos zum PC Games Festival: www.microsoft.com/games/gamesfestival.



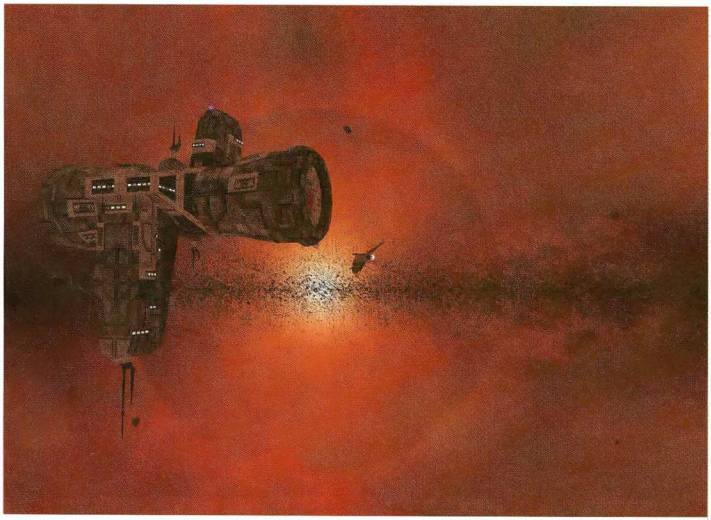
Nicht nur den Spielautomaten stattete PC-Action-Redakteur Hesse in Las Vegas einen Besuch ab, sondern auch dem PC Games Festival.

(siehe Interview), der Sie bei Interesse nachgehen können. Bei Interesse deshalb, weil das keineswegs Pflicht ist. Sie können die Hintergrund-Geschichte auch links liegen lassen: Wem danach zumute ist, der darf ruhig von Raumstation zu Raumstation fliegen und Handel treiben. Netterweise werden in den Häfen günstige Produkte direkt grün markiert und teure rot angezeigt. Wem der Handel zu trocken ist, der verdingt sich als Pirat oder erforscht unbekannte Sternensysteme. Hat man einen neuen Teil des Weltraums durchkreuzt, darf der Spieler bereits bereiste Strecken in Zukunft dem Zeit sparenden Autopilot überlassen: Zielpunkt auf der Sternenkarte anwählen, Strecke festlegen, fertig. Natürlich sind kürzere Wege oft nicht die sichersten – aber welcher Weltraumabenteurer braucht schon Sicherheit? „Es wird Spaß machen, glaube ich", sagt Neumann zum Schluss. Wir glauben auch.

Joachim Hesse



Das New-York-System: Auch wenn die Planeten so ähnlich aussehen wie die Erde, sind Sie Lichtjahre davon entfernt.



Schwarzweiß war gestern: Hier sorgt ein Nebel für orange Sonnenuntergangsromantik.

Freelancer

Genre:	Action-Simulation
Hersteller:	Digital Anvil/Microsoft
Fertig zu:	70%
Erscheint:	4. Quartal 2002
Vergleichbar:	Starlancer
Internet:	www.microsoft.com/games



Kommentar Joachim Hesse

» Freelancer zu spielen war mir ein echtes Vergnügen. Die einfache Maussteuerung trägt viel zum Spielgefühl bei. Es könnte DAS Spiel für angehende Weltraum-Piloten werden. Wo sonst ist es möglich, zum Beispiel ein Raumschiff bis zu einer Station zu verfolgen und dann sogar den Piloten in der Stationsbar anzutreffen? Genügend Zeit muss man aber auf alle Fälle mitbringen, denn Freelancer scheint den Rekord in Sachen Spielumfang brechen zu wollen. «

UM IM KAMPF ZU ÜBERLEBEN BRAUCHST DU DIE BESTEN WAFFEN:

DEN KOPF EINES STRATEGEN.

DAS GESPÜR EINES JÄGERS

& DEN MUT EINES SOLDATEN.

www.renegade.com



DIE STREITKRÄFTE VON NOD WERDEN ALLES MÖGLICHE EINSETZEN, UM DICH ZU VERNICHTEN. WENN DU KEIN PERFEKTER SOLDAT BIST, WIRST DU UNTERGEHEN.



DENK NACH UND ÜBERLISTE DEN FEIND



SCHLEICH DICH IN DIE NOD-BASIS



KÄMPF DICH DURCH



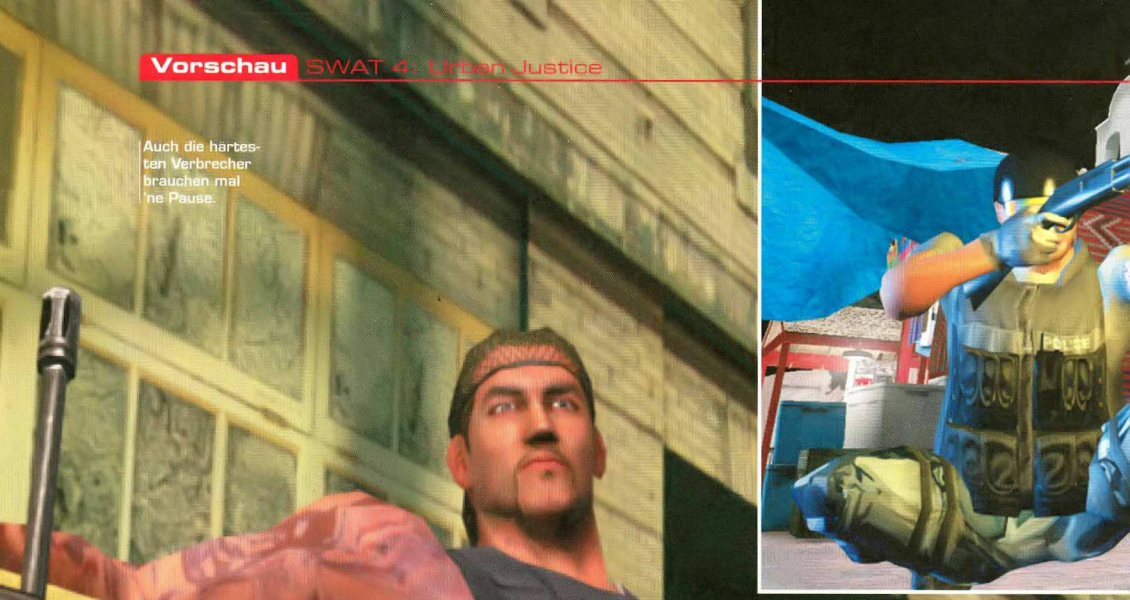
USE YOUR MILITARY INTELLIGENCE.

EA GAMES

Westwood Studios

PC CD-ROM

©2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA GAMES, das EA GAMES-Logo, Westwood Studios, Command & Conquer und Renegade sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™ Marke. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.



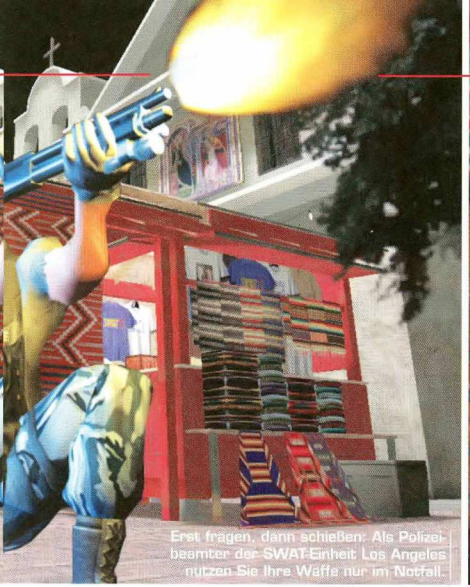
Auch die härtesten Verbrecher brauchen mal 'ne Pause.

Fakten

- Neue Grafik-Engine
- 16 Missionen
- Neue Waffen
- Über 150 Charaktere
- Kampagnen-Editor
- Mehrspielermodus

Banküberfall

Der Polizeidienst kann recht spannend sein – nun, vielleicht nicht gerade in Langweiler (Hunsrück). Aber wie wär's mit L.A.? Ach, das ist Ihnen dann doch zu gefährlich? Macht nichts. Denn bald dürfen Sie dort spielerisch auf Verbrecherjagd gehen.



Erst fragen, dann schießen: Als Polizeibeamter der SWAT-Einheit Los Angeles nutzen Sie Ihre Waffe nur im Notfall.



Verdächtig: Dieser Halbstarke ist noch nicht mal aus den Skater-Klamotten rausgewachsen und bereits ein Fall für die Polizei.

SWAT 4: Urban Justice

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Sierra
Fertig zu:	85%
Erscheint:	September 2002
Vergleichbar:	SWAT 3, Rogue Spear
Internet:	www.swatuj.com

Kommentar



Harald Fränkel

» Kann man Entwickleraussagen à la „Wie auf den Bildern wird das Spiel später aussehen" 100-prozentig trauen? Nur unwesentlich mehr als einem ungepflegten, dunkel gekleideten Sonnenbrillen-Mann, der im Bahnhof Zoo einen Pitbull Gassi führt. Trotzdem freue ich mich tierisch auf SWAT 4. Dènn bereits der Vorgänger glänzte vorwiegend durch seine Atmosphäre. Das kriegen die Macher bestimmt wieder hin. «

Schon bei *SWAT 3* schlüpften Sie in die Rolle eines Polizei-Einsatzleiters, der seine Spezialtruppe bei besonders gefährlichen Aufträgen begleitet. Aus der Ich-Perspektive erteilten Sie Befehle und griffen zudem selbst ins Geschehen ein. Auch bei *Urban Justice* rüsten Sie Ihr achtköpfiges Team jeweils vor den Missionen mit schusssicheren Westen, Funkgeräten, Dietrichen, Waffen, „Um die Ecke guck"-Spiegeln und anderem Handwerkszeug aus. Am Spielprinzip ändert sich beim vierten Teil ohnehin wenig: Sie jagen Terroristen, Amokläufer und Bandenmitglieder, befreien Geiseln und entschärfen Bomben. Allerdings spendieren die Entwickler ihrem Kind eine neue Grafik-Engine. Die bislang vorhandenen Bilder sind nach Auskunft der Entwickler keine „echten" Screenshots, sondern so genannte „Mock Ups". Dies bedeutet, dass Charaktere und Umgebung zusammengefügt wurden, was noch keinen richtigen Schluss auf die spätere Optik zulässt. „Das fertige Spiel soll aber so aussehen", betonen die Macher.

Hände hoch!

SWAT 4 wird erneut eine realistische Polizeisimulation, die in naher Zukunft (2006) in Los Angeles spielt. Rambotypen sind nicht gefragt, langsames Voranschleichen ist überlebenswichtig – für die Einsatzkräfte selbst und natürlich auch für potenzielle Geiseln. Selbst offensichtlich schwer bewaffnete Muskelprotze gelten zunächst nur als Verdächtige, die aufgefordert werden müssen, sich zu ergeben. Tränengas und Blendgranaten kommen bei Schritt 2 zum Einsatz, erst dann die Bleispritzen. Strecken die mutmaßlichen Verbrecher artig die Waffen, werden ihnen ordnungsgemäß Handschellen angelegt. Die Macher wollen in das Menü, mit dem Sie Ihre Mannen befehligen, eine neue Option integrieren. Dadurch sollen Sie ganz simpel selbst komplexe Anweisungsketten auslösen können. Funktionieren wird das ähnlich wie bei Football-Spielzügen.

Lieber böse?

Die Unterwelt rückt übrigens neuerdings auch mit abgesägten Schrotflinten und Raketenwerfern an. Diese Argumentverstärker darf der Spieler ebenso nutzen, wenn er erstmals im Mehrspielermodus (Deathmatch, Team Deathmatch etc.) auf der Seite der bösen Buben steht. Die Netzwerk- und Internet-Option von *Urban Justice* ermöglicht es zudem, dass bis zu acht Kumpels gemeinsam die Einzelspielerkampagne zocken können. Sie sehen: Es warten wohl spannende Polizeieinsätze ohne lästigen Papierkram. Wer auf taktische Ego-Shooter steht oder in 55758 Langweiler nur Knöllchen schreiben und Parkbanken bewachen darf, sollte sich den September unbedingt vormerken.

Harald Fränkel

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

OkaySoft *online*
- Topaktuell
- Termine
- Lagerstatus
- Hintergrund-Storys
- ohne Cookies

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

OKAYSOFT SPIELE-VERSAND

13 JAHRE INDEPENDENT SERVICE & LOGISTIK

Tel. 09674-1279 Fax -1294

92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

Aliens vs. Predator 2	EV	39,90	Colin McRae Rally 2	DV	15,29	Die Sims Urlaub total *	DV	22,50	Half-Life 2 *	EV	i.V.
Anno 1503 *	DV	42,39	Comanche 4	DA	42,39	Disciples 2	US	59,90	Halo *	DV	41,87
Anstoss Meister Edition	DV	15,90	Counter Strike	US	13,24	Doom 3 *	EV	i.V.	Heroes of Might&M. 3	DV	11,71
Aquanox	DV	20,90	- Condition Zero *	EV	35,90	Drakan	DV	10,17	Heroes of M. & M. 4 *	DV	i.V.
Arcanum	DV	38,81	Cultures GOLD	DV	14,90	Duke Nukem Forever *	EV	40,85	Hitman 2 *	DV	43,90
Arx Fatalis *	DV	37,90	Dark Age of Camelot	DV	27,90	Dungeon Siege *	DV	45,90	Hitman 2 *	EV	i.V.
B-17 Flying Fortress 2	DV	13,90	Dark Age of Camelot	US	61,30	Dungeon Siege *	EV	39,90	Icewind D. Saga	DV	25,51
Biathlon 2002	DV	23,47	Der Patrizier 2 Aufs.	DV	25,51	- Collectors Edition *	DV	i.V.	IL-2 Sturmovik	DV	41,87
Black & White	DV	29,90	Destroyer Command	US	64,90	Edge of Chaos	DV	15,90	Imperium Galactica 3*	DV	46,90
- Insel der Kreaturen	DV	29,90	Destroyer Command *	DV	42,90	Empire Earth	DV	39,90	Mafia *	DV	43,41
C+C 3: Renegade	DV	42,39	Deus Ex	DA	19,89	Eurofighter Typhoon	DV	15,29	Mafia *	EV	39,90
C+C 3: Renegade	EV	49,50	Deus Ex 2 *	EV	i.V.	Fallout Tactics	DV	19,90	Mafia *	US	66,90
C+C 3: Renegade	US	64,90	Diablo 2 Lord of Destr.	DV	25,51	Gothic	DV	15,90	- Special Edition *	DV	52,90
Capitalism 2	US	35,90	Diablo 2 Battlechest	DV	42,39	Grand Prix 4 *	DV	49,50	Master of Orion 3 *	DV	i.V.
Civilization 3	DV	45,90	Die Gilde	DV	39,32	Grand Theft Auto 3 *	EV	42,39	Mechwarrior 4	DV	30,63
Civilization 3	US	39,90	Die Hard Nakatomi P.*	DA	38,90	Grandia 2 *	DA	42,50	- Black Knight	DV	18,87
Clive Barkers Undying	DA	23,47	Die Hard Nakatomi P.*	US	45,97	Half-Life	DV	13,24	Medal of Honor: A. A..	DV	43,41
Might + Magic 9 *	DV	i.V.									
Morrowind *	US	69,90									
- Limited Edition *	US	99,90									
Motor City Online	US	56,19									
Nascar Racing 2002	US	65,90									
Nascar Racing 2002 *	DA	26,90									
NBA Live 2001	DV	15,29									
Neverwinter Nights *	DV	i.V.									
NHL 2001	DV	15,29									
Operation Flash. GOLD	DA	43,41									
Project IGI 2 *	DV	42,90									
Quake 4 *	EV	i.V.									
Salt Lake 2002	DV	43,41									
Serious Sam Second E.	DA	25,51									
Serious Sam Second E.	US	32,90									
Shadowbane *	DV	i.V.									
Silent Hunter 2	DV	42,39									



- AddOn *	DV	18,90
- AddOn *	EV	i.V.
Tropico	DV	23,98
Paradise Island	DV	18,87
Typing of the Dead	DA	8,50
UO: Lord Blackthorns	US	44,90
Unreal 2 *	DV	45,90
Unreal 2 *	US	i.V.
Unreal Tournament 2*	EV	i.V.
Vampire	DV	14,78
Warcraft 3 *	DV	47,90
Warcraft 3 *	EV	i.V.
Wizardry 8	US	54,90
X-Gold	DV	11,90
Summoner	DV	14,90
TM HOTAS Cougar *		321,60
T. Clancys Ghost Recon	EV	40,85

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

5.3.2002

www.OKAYSOFT.de



Abgeschossen und rausgerutscht: Dieser Flitzer gewinnt keinen Schönheitspreis mehr.

Einmal Blechsalat, bitte!

Netter Job: Die Entwickler von DTM Race Driver fahren momentan ständig sündteure Mercedes und Audi vor die Wand. Zu Testzwecken und natürlich nur virtuell. Damit Sie, verehrte Leser, ab Juni ordentlich was zu gucken haben.

DTM Race Driver, das Rennspiel mit dem umfangreichen Story-Modus, soll die Messlatte für realistische Schäden an virtuellen Autos neu definieren. Das sagen die Entwickler, die derzeit mit Crashtests beschäftigt sind. Die 42 Flitzer werden bei Unfällen je nach Fahrzeugtyp, Karosserie und Antriebsart optisch individuell verbeult. Verzerrte Oberflächenstrukturen (Texturen) und umherfliegendes Polygon-Blech sind aber nicht alles: Wer zu häufig mit konkurrierenden Vehikeln oder Streckenbegrenzungen auf Tuchfühlung geht, bekommt zudem Probleme mit der Steuerung. Beschädigte Rahmen, Aufhänger und Achsen machen ihm das Leben schwerer.

Raser-Neuling

Der Nachfolger von *TOCA 2* bietet neben dem Schadensmodell eine Neuerung, die für PC-Rennspiele momentan einzigartig ist: eine echte Hintergrundgeschichte (vgl. PC Action 1/2002, Seite 60). Sie schlüpfen in die Rolle des Raser-Neulings Ryan McKane, verhandeln mit Managern, geraten in Konfliktsituationen mit Ihrem ebenfalls an der Meisterschaft beteiligten Brüderchen Donnie, geben Interviews und liefern sich Duelle mit Nick Landers, dem Titel-Aspiranten Nummer 1. Fahren Sie bei bestimmten Rennen in die Punkteränge, treiben Sie die Story mit zahlreichen Zwischensequenzen voran. Wer will, darf im Normalo-Modus und ohne Rahmenhandlung über die 38 originalgetreu nachgebauten Pisten (unter anderem Nürburg-, Hockenheim- und Norisring) dreier Rennserien brettern.

Harald Fränkel

DTM Race Driver

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Codemasters
Fertig zu:	80%
Erscheint:	28. Juni
Vergleichbar:	TOCA 2
Internet:	www.codemasters.de



Profis wär' das nicht passiert: Ein Audi TT samt fettem Heckspoiler auf Schlingerkurs.



Donnie (Mitte) und Ryan McKane geben der japanischen Nachrichtendame ein Interview.



Kommentar Harald Fränkel

» Ich als Action-Jünger kann mich nicht entsinnen, jemals einem Rennspiel entgegengefiebert zu haben. Jetzt ist es so weit! Ich glaube, DTM Race Driver wird der Wing Commander unter den Rennspielen und gerade deshalb auch für Zocker interessant, die ein Auto sonst nur als praktisches Fortbewegungsmittel für den samstägigen Aldi-Besuch betrachten. «

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



Fakten

- Action-Adventure zum Kinofilm
- Jede Menge bekannte Superschurken (grüner Goblin, Shocker, Vulture, Scorpion)
- Luft- und Bodenkämpfe
- Kampfsystem vergleichbar mit Beat 'em Ups
- Rund 20 Levels
- Kein Mehrspielermodus

Pfui Spinne?

Superhelden haben's auch nicht leicht. Sie müssen Job und Privatleben unter einen Hut bekommen, nebenbei die Welt vor Übelwichten retten und dabei noch stets eine smarte Figur abgeben. Wollen Sie Spider-Man dabei ein bisschen unter die Arme greifen?

Am 6. Juni läuft der *Spider-Man*-Streifen in den deutschen Filmtheatern an. Pünktlich zum Kinostart wird auch das gleichnamige Action-Adventure von Activision in die Verkaufsregale geklebt, welches sich exakt an der Filmhandlung orientiert. Sie schlüpfen also in den eng anliegenden Strampelanzug des New Yorker College-Studenten Peter Parker, der aufgrund eines Bisses einer genmanipulierten Spinne zu Spider-Man mutiert und ab sofort in seiner Freizeit auf Verbrecherjagd geht. Man sollte jetzt meinen, dass alle Bösewichter gegen Super-Spidey nicht viel zu melden haben. Dieser kann sich schließlich mithilfe von selbst geknüpften Seilen blitzschnell über Häuserschluchten schwingen, hüpfen wie ein australisches Riesenkänguru, besser hören als ein Richtmikrofon und im Nahkampf zuschlagen wie Mike Tyson zu seinen besten Zeiten. Doch dummerweise tritt der Netzeknüpfer auch nicht nur gegen menschliche Schurken an. Aus der Comic-Vorlage bekannte Edelschurken wie Vulture, Scorpion, Shocker oder der auf einer Art Surfbrett herumgeisternde Grüne Goblin verfügen nämlich ebenfalls über Superkräfte und dann kann der Job schon mal schwierig werden.

Ästhetisch prügeln

Im Spiel werden Sie ebenfalls Spider-Mans private Seite erleben und als Peter Parker durch die Gegend stapfen. In bester Adventure-Manier schnüffeln Sie in den Büros von Gegenspieler Norman Osborne herum, lösen per simplem Mausklick ein paar ebenfalls eher simple Schalter- und Kombinationsrätsel und graben nebenbei ein wenig an Ihrer hübschen Nachbarin herum. Überwiegend sind Sie aber natürlich als Spinnenmann unterwegs und dann wartet in den Levels jede Menge Action auf Sie. Wie bei einem Prügelspiel werden Sie immer wieder in den Straßenschluchten zu Zwei- oder Dreikämpfen antreten. Ein paar Tastaturkommandos veranlassen die Spinne zur Prügelakrobatik, die Kombination einiger Tasten entfacht eindrucksvoll inszenierte Metzel-Choreografien. Schwieriger werden die Kämpfe in der Luft. Dann muss Spidey nämlich einhändig zuschlagen, da er seine andere Pranke für das Handling der immer wieder neu zu verschießenden Haltenetze benötigt. Wer will schließlich aus über 100 Meter Höhe aufs Pflaster knallen? Obwohl Kollege Spider-Man mindestens so beweglich ist wie die „begnadeten Körper" aus Chinas Staatszirkus, geht die Steuerung prinzipiell erstaunlich locker

von der Hand. Das liegt vor allem daran, dass das Spiel nach Tastendruck logische Sprünge, Hechts oder Rollen situationsbedingt automatisch abruft, mehr als sechs bis acht Hotkeys brauchen Sie sich also nicht einzuprägen.

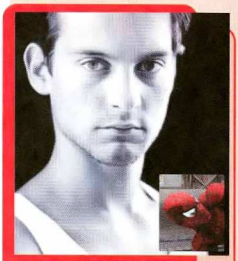
New York 3D

Die 3D-Engine des Spiels überzeugt vor allem durch reichlich detaillierte Texturen und die fixe Darstellungsgeschwindigkeit. Ebenfalls sehr gut: In den 3D-Welten können Sie sich relativ frei bewegen. Das verstärkt den Eindruck, tatsächlich durch ein virtuelles New York zu vagabundieren, obwohl der Handlungsfreiheit natürlich durch den Storyverlauf Grenzen gesetzt sind. Fans des rot-blauen Superhelden dürfen sich im Juni auf jeden Fall auf dessen bisher eindrucksvollsten Software-Auftritt freuen. Ob das Spiel allerdings auch dem gesamten Genre neue Impulse verleihen kann, wird erst die Testversion zeigen.

Christian Bigge

Der Kinofilm

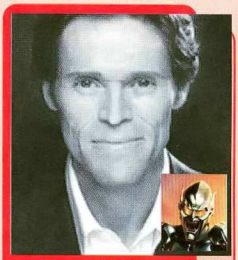
Columbia Tristar verpflichtete für den Comic-Streifen einige bekannte Darsteller. Hier die wichtigsten Charaktere:



Tobey Maguire

verkörpert den Studenten Peter Parker, der bei einer wissenschaftlichen Veranstaltung von einer genetisch veränderten Spinne gebissen wird und deshalb zu Spidey wird. Nachdem ein Einbrecher seinen Onkel Ben ermordet hat, schwört er allen Verbrechern Rache.

Wichtigste Filme:
Wonder Boys (2000)
Gottes Werk & Teufels Beitrag (2000)
Fear and Loathing in Las Vegas (1999)
Der Eissturm (1997)



Willem Dafoe

spielt den Geschäftsmann und Forscher Norman Osborne. Bei einem Experiment ereignet sich vor dessen Augen eine chemische Explosion, durch die er unmenschliche Kräfte erhält, aber auch fast dem Wahnsinn verfällt. Als Grüner Goblin wird er zu Spideys größtem Gegner.

Wichtigste Filme:
American Psycho (2000)
Shadow of the Vampire (2000)
Der englische Patient (1996)
Platoon (1987)



Kirsten Dunst

ist Mary Jane Watson, Peter Parkers smarte Nachbarin, in die sich unser Superheld natürlich sofort verguckt. Dummerweise ist die Schöne mit Peters Freund Harry zusammen, und als sich Mary und Spidey endlich näher kommen, nervt der Grüne Goblin gewaltig.

Wichtigste Filme:
Verrückt/Schön (2001)
Girls United (2000)
Betty und ihre Schwestern (1995)
Interview mit einem Vampir (1994)



Wer wirbelt besser? In den Häuserschluchten von New York kommt es zwischen Spidey und dem Grünen Goblin zum luftigen Showdown.

Spider-Man

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Gray Matter/Activision
Fertig zu:	85%
Erscheint:	Juni 2002
Vergleichbar:	Spiderman, Rayman 2
Internet:	www.activision.de



Kommentar Christian Bigge

» Ich habe den Weberknecht immer gemocht. Hauptsächlich deshalb, weil Spidey verwundbarer – und damit menschlicher – ist als Superman und Co. Wir wollen nicht verschweigen, dass Activision mit seiner ersten Digi-Spinne fahrlässig umsprang, die Versoftung war spielerisch öde und technisch veraltet. Doch da nun Gray Matter (verantwortlich für den kürzlich indizierten Shooter von id Software) die Programmierung übernommen hat und mit dem Filmstoff ein interessanter Plot vorliegt, können wir der neuen PC-Spinne wahrscheinlich ohne Reue ins Netz gehen. «

IM KÖRPER DES FEINDES



Auge in Auge: Als Sie durch einen langen Gang schleichen, taucht unerwartet die Kreatur hinter einer Ecke auf. Reicht Ihre Munition für diese Auseinandersetzung?

Eine Rettungsaktion in den schneebedeckten Weiten der Antarktis gerät zum harten Überlebenskampf. Aber nicht Hunger oder eisige Kälte bedrohen den Suchtrupp, sondern eine ausgesprochen aggressive Lebensform.

Vor rund 20 Jahren sorgte der Grusel-Schocker *Das Ding aus einer anderen Welt* (*The Thing*) für reichlich Gänsehaut bei den Kinogängern. Heutzutage verursacht der Film zwar bei niemandem mehr schlimme Albträume, für damalige Verhältnisse waren die Spezialeffekte und die futuristische Hintergrundgeschichte jedoch sensationell. Während einer Expedition in die Antarktis stoßen Wissenschaftler auf ein in Eis gehülltes Wesen. Völlig aus dem Häuschen über diese Entdeckung schaffen sie den mysteriösen Klotz in ihr Labor. Es kommt, wie es kommen muss: Von Neugier und Forschungsdrang getrieben, tauen sie den Eisblock auf. Entgegen allen Naturgesetzen erwacht die Kreatur aus ihrem langen Schlaf und verputzt ihre Finder. Um das Ende des Filmes nicht vorwegzunehmen, beenden wir den kleinen Rückblick an dieser Stelle und befassen uns mit der Spielumsetzung: Als längere Zeit kein Funkkontakt zu den Wissenschaftlern hergestellt werden kann, schickt die Regierung der Vereinigten Staaten eine militärische Rettungstruppe. Zuerst bemerken die Jungs und Mädels nichts Auffälliges, bis plötzlich einer der Soldaten verschwindet und kurz darauf völlig verändert im Lager auftaucht. Was die übrigen Protagonisten jedoch nicht wissen: Eine außerirdische Lebensform wandelt unter ihnen, die den äußerlich unversehrten Wirtskörper des Opfers als Tarnmantel missbraucht.

Im Alleingang

Sie sind ein armer Kerl. Erst müssen Sie in die kälteste Region der Welt reisen und nun dürfen Sie es auch noch mit einer blutgierigen Bestie aufnehmen, die irgendwann einmal aus den Weiten des Alls auf die Erde plumpste. Und als wären das noch nicht genug Probleme, könnte die humorlose Kreatur auch noch in der Gestalt Ihrer Teamkolle-



Immer kräftig einheizen: Mit dem Flammenwerfer sind Sie bestens gegen die Angriffe der schaurigen Wesen gewappnet.

gen stecken. Eine ausgesprochen schnelle Auffassungsgabe ist mehr als vorteilhaft, wissen Sie doch nie, ob gerade Freund oder Feind an Ihrer Seite weilt. Im schlimmsten Fall entpuppt sich genau neben Ihnen ein Soldat als Alien. Da hilft nur noch der Einsatz Ihres umfangreichen Waffenarsenals, das unter anderem Maschinengewehr, Laserkanone und Flammenwerfer bietet. Reicht Ihnen das nicht, dürfen Sie die Wummen umbauen und aufrüsten. Die Steuerung Ihres Protagonisten erfolgt in der Verfolgerperspektive. Es warten aber nicht nur Schockmomente und Ballereien, sondern auch spannende Rätsel mit mehreren Lösungswegen auf unerschrockene Alienjäger. Optisch erinnert *The Thing* an *Blair Witch Project* und verfügt über ebenso düstere Szenarien und schaurige Zwischensequenzen.

Tanja Bunke



Sie müssen nicht nur gegen außerirdische Lebensformen antreten, sondern auch gegen die Deckenkanonen des Labors.



Noch klein, aber Ärger machen wollen: Das Ding hat seine Drohnen ausgesandt, um Ihnen die Jagd ein wenig zu erschweren.

The Thing

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Computer Art./Universal Int.
Fertig zu:	60%
Erscheint:	3. Quartal 2002
Vergleichbar:	Blair Witch Project
Internet:	www.unistudios.com

Kommentar



Tanja Bunke

» Spielumsetzungen diverser Horror-Filmchen besitzen einen eigenen Reiz. Spielt doch die Erinnerung an die Leinwand-Schocker eine große Rolle. Das gilt auch für The Thing. Ein Action-Adventure, das bereits auf den ersten Blick durch schaurige Szenen begeistert. Die Idee, den Spieler selbst Waffen zusammenbauen zu lassen, klingt auch nicht übel. «

Mit Ihrer Fee bestreiten Sie ein gefährliches Abenteuer, das Sie bis in die Tiefen der Welt Zanzarah führt.

Bezaubernde Aussichten

Sie kennen das doch sicher auch: Irgendwie läuft alles schief und Sie wünschen sich an einen Ort fern aller Probleme und Sorgen. Für die Titelheldin des Action-Adventures Zanzarah geht dieser Wunsch in Erfüllung – jedoch völlig anders als erwartet.



Ziehen Sie gegen eine andere Fee in den Kampf, finden Sie sich auf einer Gefechtskarte wieder.

Eigentlich hätte es ein ganz wunderbarer Tag sein können. Endlich 18, endlich volljährig und endlich alt genug, um auf eigenen Beinen zu stehen. Doch anstelle eines freudigen Beisammenseins mit den Eltern kommt es zu einem heftigen Streit. Und alles nur wegen einer unnötigen Lappalie. Völlig angenervt rennt Amy in ihr Zimmer, knallt die Türe zu und schmeißt sich aufs Bett. Tränen kullern über ihr hübsches Gesicht. „Wieso kann ich nicht einfach woanders sein", fragt sich das junge Ding, als ein dumpfes Geräusch sie aus ihren Gedanken reißt. Vorsichtig erklimmt sie die Treppen zum Dachboden und fällt vor Schreck beinahe auf ihre vier Buchstaben. Ein merkwürdig dreinschauender Typ steht mitten im Raum und faselt etwas von Feen, Prophezeiung und Verbindung der Welten. Amy versteht natürlich nur Bahnhof. Und ehe sie sichs versieht, erhellt ein gleißendes Licht den Dachboden und sie steht mitten in der Wildnis.



Ihrer Fee lassen sich je nach Elementklasse entsprechende aktive und passive Zaubersprüche zuordnen.

Pokémon-Prinzip

In der Rolle von Amy, einem jungen Mädchen aus London, erkunden Sie auf eigene Faust die fantastische Welt der Elfen und Feen. In kurzen Gesprächen mit den Ortsansässigen erfahren Sie von der Gefahr, die in den dunklen Regionen Zanzarahs lauert, und Ihrer Bestimmung, den modernen Lebensraum der Menschen mit dem der geflügelten Wesen zu vereinen. Sie steuern Ihre kleine Heldin in der Verfolgerperspektive durch gefährliche Sümpfe, traumhafte Städte und verwunschene Wälder und befassen sich mit diversen Rätseln. Das Action-Adventure bedient sich einiger Elemente der bekannten Pokémon-Spiele. Nur begleitet Sie auf Ihrer Reise kein Anime-Getier, sondern eine kleine Fee. Ähnlich dem Spiel um Pikachu & Co. steigt das Wesen in Levels auf und lässt sich trainieren – natürlich im Kampf gegen einen der 77 anderen Waldgeister, die Sie nach einer gewonnenen Auseinandersetzung mithilfe von magischen Kugeln einsammeln. Bis zu fünf solcher Geschöpfe tragen Sie im Inventar. Die Kreaturen stammen aus zwölf Elementar-Bereichen, zum Beispiel Erde, Wasser, Energie, Schatten und Feuer. Im Gefechtsmodus wechselt Ihre Sichtweise in die Ego-Shooter-Perspektive und Sie schlüpfen in die Haut Ihrer winzigen Helfer. Auf zwölf Hauptastralebenen bekämpfen Sie die Konkurrenz mit magischen Geschossen, wobei die Feen überlegt eingesetzt werden müssen: So wirken beispielsweise Chaoskreaturen hervorragend gegen Naturwesen. Im Mehrspielermodus dürfen Sie sich mit bis zu neun anderen Feen-Trainern messen. Grafisch bietet *Zanzarah* mit seinen beeindruckenden Spezialeffekten, detaillierten Protagonisten und hochauflösenden Zwischensequenzen einen wahren Augenschmaus. Alles in allem eine Art *Heavy Metal F.A.K.K 2* für jüngere Semester.

Tanja Bunke

Zanzarah

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Phenomedia/THQ
Fertig zu:	90%
Erscheint:	April 2002
Vergleichbar:	Evil Twin
Internet:	www.zanzarah.de



Kommentar Tanja Bunke

» Zanzarah hat mich bereits so begeistert, dass ich meinen gesamten zweiwöchigen Urlaub nur im Feenland verbrachte. Heimrechner sei Dank. Umwerfende Grafiken, beeindruckende Effekte, das Spielprinzip von Pokémon mit einer Vielzahl niedlicher Wesen und ausgeklügelte Rätsel lassen auf ein Adventure-Highlight hoffen. «



Immer feste druff!

Fakten

- Actionlastiges Hack & Slay
- 220 Monstertypen, 80 Zaubersprüche, etwa 350 Waffen, ca. 2.000 Ausrüstungsgegenstände
- Mehrspieler-Schlachten für bis zu acht Spieler
- Eigene Mehrspieler-Kampagne für Onlinegames
- Map-Editor wird mitgeliefert

Schon ärgerlich, dass Sie kaum Zeit haben werden, die malerische Landschaft zu genießen. Hier wollen aufmüpfige Ameisen die Brückenpassage verhindern.



Dank unserer siebenköpfigen Truppe verwandelt sich die Schar Skelettkrieger schnell in einen Haufen verbrannter Knochen.

Wer blöd kommt, bekommt was auf die Mütze. Dieses Prinzip, dessen Anwendung im wahren Leben nicht viele Freunde beschert, sorgt in PC-Rollenspielen für reichlich Metzel-Laune. Also schärfen Sie Ihre Klingen ...

Ach Sie mögen keine Klingen und sind lieber als Magier oder Bogenschütze unterwegs? In *Dungeon Siege* kein Problem. Dort starten Sie Ihre Heldenkarriere nämlich als Universalgenie – oder besser gesagt als Universaldepp. Zu Beginn des Spiels können Sie gerade einigermaßen gefahrlos Keulen schwingen oder simple Blitz-Zauber beschwören. Da es im Spiel keine Charakterklassen gibt, entscheiden Sie selbst, in welcher Disziplin Sie es zur Meisterschaft bringen wollen. Je nachdem, ob Sie in Ihrem Feldzug gegen die Scharen von Fantasy-Monstern überwiegend Schwerter, Zaubereien oder Pfeil und Bogen zücken, mutieren Sie mit fortlaufender Spielzeit automatisch zum Aushilfs-Conan, Ober-Feuer-Brutzler oder würdigen Nachfolger Robin Hoods. Helden-Mischlinge, also etwa Bogenschützen mit Kenntnissen in Elementarmagie, sind nicht ganz so stark wie die Spezialisten, erhalten aber natürlich ebenfalls die Lizenz zum Schlachten.

Immer der Reihe nach

Genau dazu werden Sie reichlich Gelegenheit haben. Wie bei *Diablo* lauert Ihnen hier hinter jedem Felslein ein Miesling auf. Irgendeine finstere Macht bedroht den Frieden im Königreich von Ehb. Logisch, dass ausgerechnet Sie nach dem Rechten sehen sollen. Aber keine Sorge, die Scheusale plätten Sie auch dann, wenn diese – wie meistens – in massiver Überzahl antreten. *Dungeon Siege* ist sehr linear aufgebaut, quasi im Vorübergehen lösen Sie Quest um Quest und auf die richtig üblen Kreaturen treffen Sie erst, wenn Sie schon ein paar Erfahrungspunkte auf dem Helden-Buckel haben, vorab dienen Scharen von Orks, Kobolden oder Wölfen als Trainingspartner. Zum Glück geriet auch die Steuerung herrlich einfach. Ein paar Hotkeys ermöglichen rechtzeitiges Schlürfen von Zauber- und Heiltränken und die schnelle Wahl der Mordwerkzeuge. Selbst die Formation Ihrer Truppe, die aus bis zu acht Meuchel-Gehilfen bestehen kann, ändern Sie mit wenigen Mausklicks.

Schöner brutzeln

Hätte Meister Diablo derart detaillierte, frei zoom- und drehbare 3D-Oberwelten und prunkvoll ausgestattete Höhlen zu Gesicht bekommen, würde ihm wohl vor Neid der Feuer-Odem gefrieren. Ehrlich, die Optik des Rollis ist einfach grandios. Sie befürchten Clipping-Fehler? Ja, stimmt schon, die kommen tatsächlich vor. Allerdings konnten wir die Grafikaussetzer in unserer Betaversion, die sich etwa acht Stunden lang spielen ließ, an einer Klaue abzählen. Ein Tribut, den die Entwickler um Vordenker Chris Taylor (*Total Annihilation*) der brillanten Überblendtechnik zollen mussten, die immer dann zum Einsatz kommt, wenn Sie etwa von der Oberwelt in einen Dungeon hinabsteigen. Mal sehen, ob auch die diversen Mehrspielermodi, wo Sie etwa gemeinsam mit Mitstreitern ein Schloss einnehmen sollen oder eine komplette Kampagne durchzocken, das bieten können, was die Einzel-Kampagne schon jetzt garantiert: Spielspaß pur.

Christian Bigge

Dungeon Siege

Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Gas Powered G./Microsoft
Fertig zu:	90%
Erscheint:	Mai 2002
Vergleichbar:	Diablo 2
Internet:	www.dungeonsiege.com



Christian Bigge

Kommentar

» Diablo go home! Zugegeben, die ersten Quests von Dungeon Siege fand ich noch etwas langweilig, aber das ist bislang auch der einzige Grund zum Mäkeln. Dafür wird das Spielerauge mit fantastischen Effekten und einer beinahe lebendigen Welt verwöhnt. Ich kann die Testversion jedenfalls kaum noch abwarten. «

DRAGONFARM



Geschlüpft wird im April!

Soft Enterprises

www.black-star.de

BLACKSTAR

Ungleiche Gegner

Online-Rollenspiele sind keine reinen Nischenprodukte mehr, bereits Hunderttausende begeistern sich dafür. Mit World of Warcraft will Blizzard diesen Trend beschleunigen und neben den Hardcore-Zockern auch Gelegenheitsspieler ansprechen.

Mensch und Ork liefern sich einen fairen Zweikampf. Die Zauberspruch-Effekte sehen schon jetzt erstklassig aus.



Nur knapp verfehlt der Ork seinen Gegner. Sie dürfen übrigens frei zwischen einer Verfolger- und der Ich-Perspektive wählen.



Einige Gegenden sind extrem düster. Die Hintergrundmusik stimmt automatisch ein dazu passendes, bedrohliches Thema an.

Das Spiel ist darauf ausgelegt, dass Sie nicht 30 Stunden oder mehr pro Woche investieren müssen, sondern eben auch nur hier und da mal ein Stündchen daddeln können, um Spaß zu haben. Das fängt bereits bei der Steuerung an: Diese ist nämlich so simpel, dass selbst ohne längere Einspielzeit jeder damit klarkommt. Mehr noch, es geht sofort zur Sache. Sie müssen sich nicht lange im Spiel verabreden, eine Gruppe suchen oder eine kleine Ewigkeit durch die riesige Welt reisen. Dank Pferden, Kutschen und Teleportationszaubern sollen Sie innerhalb von nur fünf Minuten in der Lage sein, sich in die Schlacht zu stürzen.

Online-Diablo?

Auch in *World of Warcraft* stehen die Gefechte im Mittelpunkt. Im Gegensatz zu den meisten vergleichbaren Spielen sind die Kämpfe aber deutlich actionlastiger. Wie in *Diablo 2* gilt es, zum richtigen Zeitpunkt Spezialangriffe und Kombinationen auszuführen. Was nicht heißen soll, dass Sie permanent die Mausknöpfe malträtieren müssen. Ihr Charakter erwehrt sich der Attacken auch selbstständig. Mehr Action und Taktik sollen nach den Plänen Blizzards die teilweise extrem langen Wartezeiten ersetzen, die in anderen Online-Rollenspielen leider den Spaß mindern.

Alexander Geltenpoth

World of Warcraft

Genre:	Online-Rollenspiel
Hersteller:	Blizzard/Vivendi
Fertig zu:	65%
Erscheint:	Noch nicht bekannt
Vergleichbar:	Dark Age of Camelot
Internet:	www.warcraft.com



Kommentar Alexander Geltenpoth

» Über viele Details muss noch spekuliert werden, aber besonders unsicher ist der Erscheinungstermin: Ein Jahr müssen wir uns bestimmt noch gedulden, bis tausende Spieler gleichzeitig in die Fantasy-Welt einfallen und Abenteuer erleben dürfen. Weitere Informationen veröffentlicht Blizzard vermutlich erst zur E3 im Mai. «

DER MENSCHHEIT LETZTE HOFFNUNG.





Im Zeichen der Pagan nutzen Sie dämonische Fähigkeiten und greifen Ihre Widersacher mit blutrünstigen Monstern an.

Das tapfere Kriegerlein

Das Königreich Orbis sieht dunklen Zeiten entgegen: Erst zerrütten Intrigen und Zwietracht das Volk und nun trudelt auch noch die gefürchtete Armee der Finsternis ein. Der Zeitpunkt für einen wahren Helden ist gekommen.



Die Schlacht ist in vollem Gange und kann dank der stufenlosen Zoomfunktion genauestens betrachtet werden.

Das Echtzeit-Strategiespiel *Warrior Kings* versetzt Sie ins finstere Mittelalter. Genauer gesagt ins Königreich Orbis, in dem Jungfrauen geopfert werden und blutige Schlachten den Alltag bestimmen. Verkörperte das Imperium einst Ruhm und Reichtum, durchziehen jetzt die Spuren des Krieges das Reich. Ganz zu schweigen von der Armee der Finsternis, die ihre Klauen nach der gebeutelten Bevölkerung ausstreckt. Bei dieser Misere kann natürlich nur noch ein tapferer Kriegerkönig das Ruder herumreißen – wenn auch mit einem erheblichen Gewaltakt.

Wenig Abbau, mehr Aufbau

In 22 Levels einer umfangreichen Kampagne beweisen Sie Ihr Können als Taktiker und Stratege. Zur Wahl stehen drei Fraktionen, die jeweils mit besonderen Stärken aufwarten. So verfügen Sie als Großinquisitor der Imperialisten über gottgegebene Wunder, beschwören als Pagan grausige Dämonen oder bauen als technisch versierter Renaissance-Anhänger Kriegsmaschinen. In puncto Ressourcenabbau beschränkt sich *Warrior Kings* nur auf Holz-, Metall- und Getreidevorkommen, langt allerdings mit 30 Gebäudetypen in die Vollen. Hierbei handelt es sich um Ausbildungsstätten für Ihre 94 Einheiten. Auseinandersetzungen mit Barbaren, Monstern und Adeligen verlaufen auf riesigen Karten und in wahren Massenschlachten, wobei sich geografische Gegebenheiten in Form von Hügeln zum Vorteil nutzen lassen. Optisch bedarf es noch einigen Feinschliffs bei den bislang kantigen Protagonisten und der etwas grobpixeligen Kartenfläche.

Tanja Bunke

Warrior Kings

Genre:	Echtzeit-Strategie
Hersteller:	Black Cactus/Microids
Fertig zu:	90%
Erscheint:	März
Vergleichbar:	Empire Earth
Internet:	www.blackcactus.com



Tanja Bunke

Kommentar

» Warrior Kings beweist, dass im Mittelalter angesiedelte Echtzeit-Strategiespiele noch lange nicht ihren Reiz verloren haben. Umfangreiche Missionen, einfache Benutzerführung und bis zu fünf Lösungswege pro Karte machen den Titel eventuell selbst für Genre-Fremde interessant. Dickes Manko: Die grafische Umsetzung lässt derzeit noch zu wünschen übrig. «















Auf der geheimnisvollen Ringwelt Halo musst du für die Zukunft der Menschheit kämpfen. Zu Fuß und in Fahrzeugen, durch die zahlreichen Innen- und Außenlevels spürst du die außerirdischen Gegner der Convenant-Gruppe auf und erledigst sie. Bei dem actiongeladenen Science-Fiction-Shooter mit Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler helfen dir terrestrische und extraterrestrische Waffen zu überleben.

www.xbox.com/de/halo

PLAY MORE. PLAY HALO.™

© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox, Halo und die Xbox Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere hier aufgeführte Produkt- und Firmennamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein.

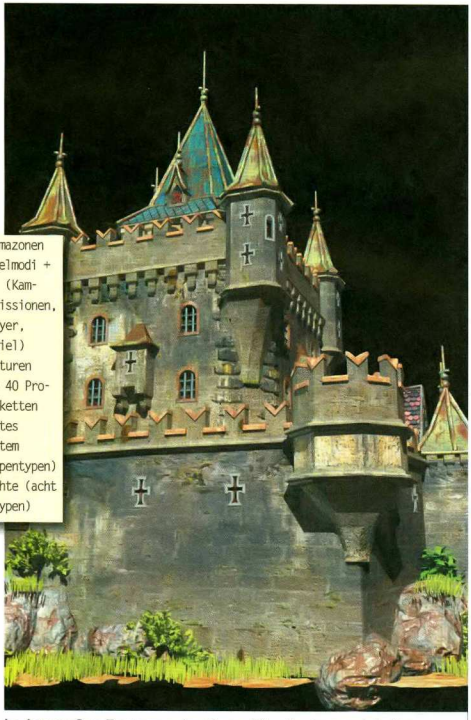


Wenn Sie gegen derart ausgebaute Städte ins Feld ziehen möchten, gelingt das nur mit starken Verbänden sich ergänzender Einheiten, die an mehreren Stellen gleichzeitig attackieren

Jetzt gibt's Haue!

Fakten

- Vier Klimazonen
- Vier Spielmodi + Tutorial (Kampagne, Missionen, Multiplayer, Endlosspiel)
- Neun Kulturen
- Mehr als 40 Produktionsketten
- Ausgebautes Kampfsystem (12 Truppentypen)
- Seegefechte (acht Schiffstypen)



In der großen Festung rekrutieren Sie alle Armeeeinheiten.

Wenn beim Nachbarn der Neid erblüht, ist's vorbei mit Friede, Freude, Eierkuchen. Während Anno 1602 sanftmütig gesiedelt wurde, gibt's Anno 1503 ordentlich was auf die Mütze. Mit neuem Kampfsystem ruft Sunflowers Sie zu den Waffen!

Okay, zunächst einmal die Entwarnung für Fans: Auch *Anno 1503* ist grundsätzlich ein friedliches Aufbaustrategiespiel, in dem es vorrangig darum gehen wird, neue Landstriche zu besiedeln und Handel zu treiben. Logischerweise wird aber weder einer der Computergegner noch Ihr Kollege im Mehrspielermodus tatenlos zuschauen, wie Sie sich die gesamte Inselwelt unter den Nagel reißen und zum Krösus der Renaissance aufschwingen. Kurz: Zoff ist vorprogrammiert und diesmal hat Sunflowers alles dafür getan, damit „Kriegstreiber" und „Ränkeschmiede" sich richtig austoben können. Im Vergleich zum Vorgänger wurde das Kampfsystem gehörig aufgebohrt. Gleich zwölf verschiedene Truppentypen (nur vier bei *Anno 1602*), vom klassischen Schwertkämpfer über Kavallerie bis hin zu Mörsern und Belagerungstürmen, können Sie in Ihrer dreistufig ausbaubaren Festung produzieren lassen.

Nadelstiche setzen

Doch so einfach ist das alles nicht mit dem Krieg. Die wichtigste Voraussetzung eines gelungenen Feldzugs ist und bleibt ein intaktes Wirtschaftssystem. Denn Militärschläge auszuteilen kostet Geld – viel Geld. Haben Sie das erst erwirtschaftet, sollten Sie genau planen, wie Sie Ihre Konkurrenz am effektivsten

Aufgerüstet

Alle Kampfverbände werden in der Festung produziert, je nach Ausbaustufe bis zu acht Einheiten gleichzeitig. Die Steuerung der Truppen erfolgt wie bei einem typischen Echtzeitstrategiespiel mit wenigen Mausklicks. Hier sehen Sie die wichtigsten Truppentypen auf einen Blick:



Kavallerie
Benötigte Gebäude: Waffenschmied
Zivilisationsstufe: 3
Einsatzgebiet: Gegen Bogenschützen und Artillerie, für Ausfälle
⊕ Sehr schnell, schwer zu treffen
⊖ Nur Nahkämpfer
⊖ Sehr teuer



Schwertkämpfer
Benötigte Gebäude: Waffenschmied, Rüstungsmacher
Zivilisationsstufe: Anfang 2
Einsatzgebiet: Sturm auf Stadtmauern, Mann gegen Mann
⊕ Panzerung
⊕ Nahkampf
⊖ Keine Fernwaffen



Bogenschütze
Benötigte Gebäude: Bogenmacher
Zivilisationsstufe: 2
Einsatzgebiet: Stadtmauern, hinter den eigenen Linien
⊕ Schnelle Nachladezeiten
⊕ Sehr günstig
⊖ Keine Panzerung, geringe Durchschlagskraft



Musketier
Benötigte Produktionsketten: Waffenschmied, Rüstungsmacher, Büchsenmacher
Zivilisationsstufe: 4
Einsatzgebiet: Gegen Artillerie, Angriffsverbände
⊕ Stärkste Einheit überhaupt
⊕ Nah- und Fernkämpfer
⊖ Geringe Panzerung



Bedienmannschaften
Benötigte Gebäude: Kanonengießerei, Kriegsmaschinenbauer
Zivilisationsstufe: 3
Einsatzgebiet: Kanonen, Mörser, Katapulte, Belagerungstürme
⊕ Allein Artillerie kann Stadtmauern zerstören
⊖ Sehr langsam ⊖ Teuer



Lanzenknecht
Benötigte Gebäude: Waffenschmied, Rüstungsmacher (+ Speerkämpfer)
Zivilisationsstufe: 3
Einsatzgebiet: Flankenschutz gegen Kavallerie
⊕ Panzerung
⊕ Starke Waffe
⊖ Langsam



Medicus
Benötigtes Gebäude: Arzt in Stadt
Benötigte Zivilisationsstufe: 2-3
Einsatzgebiet: Truppenbegleitung
⊕ Kann Einheiten heilen
⊖ Heilt nicht während Kämpfen
⊖ Kann sich nicht verteidigen

schwächen. Sonst könnte es nämlich sehr leicht passieren, dass Sie sich an den gegnerischen Stadtmauern den Dickschädel einrennen, ohne auch nur in die Nähe eines Triumphes zu gelangen. Geschickter ist es, das Wirtschaftssystem des Gegners zu analysieren und damit zu beginnen, dessen Transportwege zu kappen. Bekommt Ihr Feind nicht mehr ausreichend Güter von seinen Nachbarinseln, können Sie sich ins Fäustchen lachen. Denn dann fallen dem Widersacher nicht nur wichtige Einnahmen weg, mit denen etwa Verteidigungsanlagen finanziert werden könnten, es drohen auch Aufstände und Revolten der Bevölkerung. Sie haben also klammheimlich für einen Zweifrontenkrieg gesorgt – genau der richtige Zeitpunkt für eine Offensive.

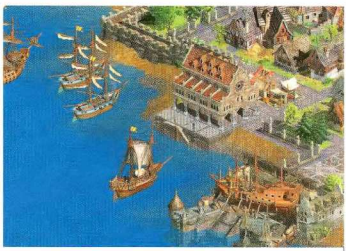
Auf sie mit Gebrüll!

Wir gehen davon aus, dass Sie in der Zwischenzeit schlau genug waren, in Ihrer Festung jede Menge Einheiten der verschiedenen Waffengattungen produzieren zu lassen. Gleichfalls benötigen Sie für Ihren Angriff Artillerie, da nur diese in der Lage ist, Stadtmauern und -tore zu zerstören. Kanonen dezimieren zudem effektiv gegnerische Kampfverbände, Katapulte und Mörser können sogar hinter den Mauern platzierte Gebäude attackieren. Mithilfe von Belagerungstürmen schaufeln Sie in kurzer Zeit jede Menge Kampfeinheiten auf die feindlichen Verteidigungsanlagen. So, das ganze Gerümpel verladen Sie kurzerhand auf Transportschiffe und landen es auf der Insel des Gegners an. Ein paar Pioniere sollten jetzt für Lehmpfade sorgen, damit Ihr schweres Gerät auch den Weg zum Ziel finden kann. Ganz wie bei einem Echtzeitstrategiespiel sorgen Sie mit ein paar Mausklicks für die richtige Verteilung und Formation Ihrer Truppen. Schützen Sie mit Ihren Kampfverbänden auf jeden Fall Ihre Artillerie, denn sie ist Ihr Schlüssel zur Stadt. Kampferprobte Einheiten gewinnen dreistufig an Erfahrung, werden also im Schlachtverlauf stärker. Stimmte Ihre Planung, wird das nachfolgende – und detailliert in Szene gesetzte – Gemetzel von Erfolg gekrönt sein. Fazit: Sunflowers und Max Design haben mit dem ausgebauten Kampfsystem einen großen Trumpf in der Hinterhand, weil sie *Anno 1503* ein Spiel im Spiel spendierten. Damit könnte es gelingen, auch Hardcore-Strategen, die sich bisher lieber mit *Age of Kings* und Konsorten vergnügten, zu Siedlungs-Jüngern zu bekehren.

Christian Bigge



Eine gut gemixte Truppe ist der Schlüssel zum Sieg. Die Kavallerie eignet sich übrigens auch für fixe Erkundungstouren.



Für die Beförderung Ihrer Truppe benötigen Sie Schiffe. Ein paar Galeonen sollten Ihre teuren Transporte allerdings eskortieren.

Anno 1503

Genre:	Aufbaustrategie
Hersteller:	Max Design/Sunflowers
Fertig zu:	85%
Erscheint:	Ende April 2002
Vergleichbar:	Anno 1503, Cultures 2
Internet:	www.anno1503.com



Kommentar Christian Bigge

» Dass Anno 1503 ein Strategie-Highlight des Jahres wird, brauche ich Ihnen wirklich nicht mehr zu erzählen, oder? Mit dem Ausbau des Kampfsystems plant man bei Sunflowers nun die Eier legende Wollmilchsau, das „Rundum-Sorglos-Paket" für Siedel-Fans und Haudrauf-Strategen. Die ersten spielbaren Versionen deuteten an, dass das Konzept aufgehen kann. Hoffentlich verzettelt man sich nicht mit den etlichen Programm-Features. Bitte, Sunflowers, tretet den Beweis mithilfe der Testversion an, gleich, jetzt! Ich will nicht mehr länger warten. «

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
Indiziertes Spiel — Remedy
Jedi Knight 2: Jedi Outcast — Raven Software
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 (dt.) — 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
Giftv — Cryo
Rayman 2 — Ubi Soft
Tonic Trouble — Ubi Soft

Mehrspieler-Shooter
Counter-Strike — Havas Interactive
Indiziertes Spiel — Activision
Indiziertes Spiel — Epic Games

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 Gilde — JoWood
Die Sims — Maxis
Patrizier 2 — Ascaron

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
Cultures 2	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■
Die Gilde	■■■■■	■■	■■■	■	■■■■	■■■	■■
Freedom Forces	■■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■
Global Operations	■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■	■■	■■■■
Grandia 2	■■■	■■■	■■	■■■	■■	■■■■	■■
Incoming Forces	■■	■■	■■	■■	■■■	■■	■■
Jedi Outcast	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■
Schiene & Straße	■■■	■	■■	■	■■	■	■■
ST: Bridge Commander	■	■	■■	■■■	■■	■	■■■
Virtua Tennis	■■■■	■■■■	■■	■■■■	■■■■	■	■■■
Winterspiele	■	■	■	■	■	■	■

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

Testkriterien

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

Spielspaß

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

Soundausgabe

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

Grafikdarstellung

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

Handhabung

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

Der Wertungskasten

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

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

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

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

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

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

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

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

Pac Man 3D

Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide, T&L
Sound/Musik:	DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1,8 GB/450-680 MB
Internet:	www.mustersoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 40,-
Hersteller:	Mustersoft
Veröffentlichung:	Dezember
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



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

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

93%

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

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

AUF DER SUCHE NACH ANTWORTEN

UND ABENTEUERN WIRST DU

UNERFORSCHTE LÄNDER ERSCHLIESSEN,

FREMDE VÖLKER KENNENLERNEN ...



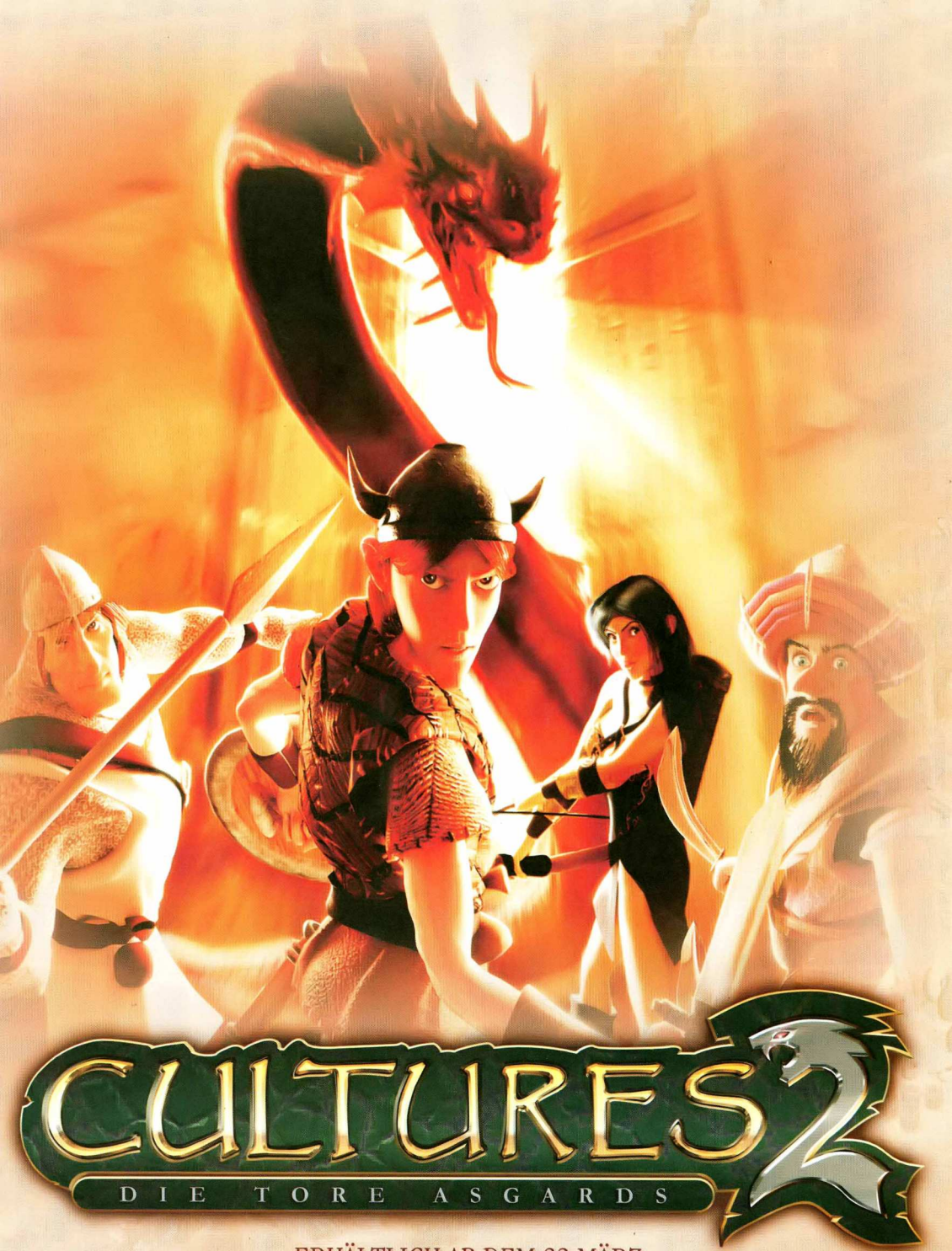
... UND EINE URALTE

SCHLANGE AUFWECKEN !

„Nach allem, was wir bisher von Cultures 2 gesehen haben, erwarten wir einen Aufbau-Strategie-Knaller, der die siedelnde Konkurrenz wohl nicht zuletzt dank des deutlich innovativeren Gameplays überflügeln wird."
„Der Adventure-Part und die durchdachten Verbesserungen in den klassischen Sparten Wirtschaft, Handel und Kampf versprechen ein klasse Spiel." **PC GAMES 03/02**

FUNATICS DEVELOPMENT

a phenomedia ag company



ERHÄLTLICH AB DEM 22.MÄRZ

JoWooD Productions

WWW.JOWOOD.COM WWW.FUNATICS.DE WWW.CULTURES2.DE

LEISURESOFT

©2002 published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Developed by Funatics Development, a phenomedia company. All rights reserved.

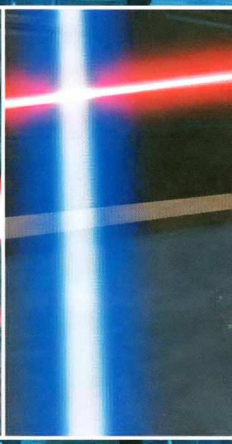
LICHT-GESTALT

Spiele-Helden sind so unerträglich edelmütig. Retten zwischen Frühstück und Mittagessen selbstlos das Universum. Weil ihre Mutter Teresa heißt, oder was? Kyle Katarn ist anders. Menschlich. Er möchte den Tod seiner Freundin rächen.

Ich will mit dem Machtzeugs nichts mehr zu tun haben, sagt Kyle Katarn, Ex-Ritter aus *Jedi Knight*, im Nachfolgerspiel resolut. Zunächst. Der Mann, dessen Nachname an eine Schleimhautentzündung der Atmungsorgane erinnert, hatte den bösen Jerec im ersten Teil weggeschnetzelt, sein Lichtschwert abgegeben und seine wundersamen Kräfte verdrängt. Heute verdient der Gesichtsheckenträger seine Brötchen als 08/15-Söldner. Acht Jahre sind seit dem Triumph der Rebellen bei der Schlacht um und auf dem Waldmond Endor vergangen. Trotzdem streunen im Universum noch ein paar Imperiumsbrüder herum. Hier beginnt das Spiel: Kyle und seine Freundin Jan Ors sollen für die Republik zunächst einen ehemaligen Außenposten untersuchen. Und auf wen stoßen sie prompt? Auf unsere bekannten „Freunde" mit den weißen Plastikrüstungen. Während der ersten sechs Levels böllern Sie sich an der



An der Seite von Luke Skywalker (grünes Leuchtkondom) schnetzeln Sie in einer Szene mehrere dunkle Jedi-Brüder.



Fakten

- Verbesserte *O3*-Engine
- Ich- und Verfolgerperspektive
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 23 Levels
- 11 Jedi-Kräfte
- 13 Waffen
- 7 Mehrspielermodi
- 11 Mehrspielerkarten
- Bots



Hätte Kyle Katarns Freudin Jan Ors mal selbst das Lichtschwert geschwungen wie unser Cover-Mädel Virginia aus Barcelona – sie wäre nicht entführt worden.

Mit dem Lichtschwert in der Ich-Perspektive kämpfen? Besser nicht. Wir wollten aber die dunkle Jedi-Amazone gut aufs Bild kriegen.



Er ist hässlich, stinkt und hat sich Ihre Freundin geschnappt: Desann. Kein Wunder, dass Sie ihm was vor den Latz knallen wollen. Wenn er nur nicht so stark wäre, verdammt ...

Deutsches Laserschwert entschärft

Die deutsche Verkaufsversion ist nach Auskunft von Activision entschärft, und zwar – betrachtet man die verheerende Wirkung des Laserschwertes – im wahrsten Sinne des Wortes: Der Spieler bekommt keine durch die Luft fliegenden Köpfe, Arme, Beine, Hände und Oberkörper zu sehen, wenn er seinen Energie-Säbel geschickt einsetzt oder durch einen solchen in die ewigen Jagdgründe befördert wird.



In der deutschen Version können Sie nicht den Kopf verlieren wie in dieser Szene: Kyle Katarn wird ein Lichtschwert zum Verhängnis, geworfen von einem dunklen Jedi (nicht im Bild).

Seite Ihrer Zuckerschnecke, in der Ich-Perspektive und mit einem geklauten Sturmtruppengewehr durch ganze Rudel besagter Michelin-Männchen. Sie drücken so viele Aufzug-, Tür- und Computerkonsolenschalter, dass Sie schlussendlich manchmal nicht mal mehr durchblicken, ob der letzte vielleicht doch nur die Deckenbeleuchtung aktiviert hat.

Hässlich und stark

Das allerdings ist nur Vorgeplänkel. Denn plötzlich verlieren Sie Ihr Herzblatt durch eine Entführung. Als Übeltäter stellt sich ein gewisser Desann heraus, der aussieht wie ein übergroßer tibetanischer Schwanzlurch. Die Alien-Echse, ein dunkler Ritter, erteilt Katarn mit überlegenen Jedi-Kräften eine schmerzhafte Lektion, krallt sich Jan und befiehlt seiner Vasallin Tavion, das Mädel fürs Kühlfach zu präparieren. „Sie wollen einen würdigen Gegner? Sie kriegen einen würdigen Gegner", schwört sich Kyle, will den Tod seiner Angebeteten rächen und begibt sich zu Luke Skywalkers Jedi-Akademie, um sein Laserschwert zurückzuholen. In der Folgezeit kommt er einer gewaltigen Gefahr auf die Spur, die die gesamte Galaxis bedroht. Wir wollen nicht allzu viel verraten, doch in einer Szene brummelt unser Recke doch ein allzu nettes Zitat vor sich hin: „Was ist das für eine Technologie? Schwarze Rüstung? Nicht schon wieder!" Gut, einverstanden, dann retten wir eben doch das Universum. Aber nur wegen der hübschen Brünetten, ja?

„Dreckiger Rebell!"

Es steht *Star Wars* auf der Packung. Glücklicherweise ist auch eine Menge *Star Wars* drin. Die Atmosphäre erweist sich als filmreif: Während Ihres Abenteuers führen Sie in einer Bar auf dem Schmugglermond Nar Shaadaa Gespräche und

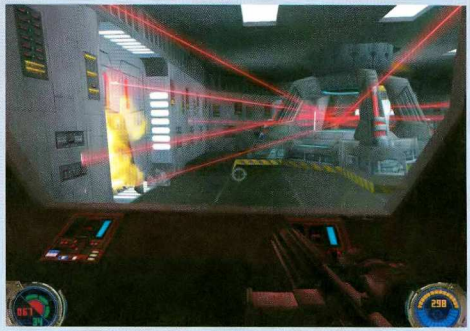
treffen auf bekannte Rassen wie Rhodanier, Gran und Weequay. In der Jedi-Akademie auf Yavin 4 erfreut ein riesiger Hangar mit altbekannten X-Wing-Jägern das Auge. Außerdem dürfen Sie dem Ritternachwuchs beim Trainieren zugucken. Hinter feindlichen Linien durchstreifen Sie gewaltige Imperiums-Basen, in denen sich neben chronisch schlecht gelaunten Weißhelmen unter anderem Offiziere und Kampfdroiden herumtreiben. Auf aggressive und atmosphärefördernde Sprüche wie „Weisen Sie sich aus!", „Halt oder ich schieße!" und „Damit kommst du nicht durch, du dreckiger Rebell!"

So spielt sich Jedi Outcast

Jedi Outcast ist eine Mischung aus Ego-Shooter, Adventure, Jump & Run und Verfolgersicht-Actionspiel. Überwiegend knallen die Wummen und surren die Laserschwerter. Es warten aber auch deutlich mehr Rätsel als bei anderen Baller- und Haudraufspielen. Selbst mancher Endgegner kann nur mit Köpfchen niedergestreckt werden. Die Jedi-Kräfte dienen nicht nur als mächtige offensive Waffen, sondern kommen auch bei Denksportaufgaben zum Einsatz – wenn Sie beispielsweise einen eigentlich unerreichbaren Schalter per „Force Push" drücken.



Kampf ist Trumpf. Admiral Fryyar ist wegen seines Schutzschildes mit dem Raketenwerfer allein nicht zu bezwingen.



Per Tastendruck lenkt der Jedi-Ritter die Laserbarrieren um, was der verschlossenen Tür nicht gut bekommt.



Wenn kein Schalter zu finden ist, hilft vielleicht ein Imperiums-Scherge, den wir „überreden", eine Tür zu öffnen.



Abteilung Hüpf & Renn: Dank der Jedi-Kraft „Force Jump" erreicht Kyle auch normalerweise unerreichbare Plattformen.



In einem Level steuern Sie eine R5-Einheit. Sie rollen von den Sturmtruppen unbehelligt herum und öffnen Türen.



Codeknacker: Auf diesen drei Ebenen müssen Sie an Computerterminals drei Symbole unterschiedlicher Farbe einstellen.

Mehrspielermodus: Ritterturniere für Rudeltiere





Was für ein Gewimmel! Bis zu 32 Spieler springen im Netzwerk herum – hier zum Beispiel in einem Sternenzerstörer (links). Im Mehrspielermenü legen Sie vor der Mehrspielerpartie Ihr Aussehen, den Namen und die Farbe des Laserschwertes fest.

Jedi Outcast bietet elf Karten, 27 Spielfiguren und sieben Mehrspielermodi, darunter zwei Arten des bekannten „Capture the Flag". Die restlichen fünf sind „Deathmatch"-Varianten, wahlweise für Einzelkämpfer und Teams. Wer sich nicht sofort ins Netzwerk- oder Internet-Gemetzel stürzen, sondern üben will, nutzt die ordentlich agierenden Bots. Die computergesteuerten Akteure sind in fünf Schwierigkeitsstufen verfügbar. Besonders erwähnenswert ist der Modus „Jedi Master". Alle Teilnehmer haben zu Beginn lediglich einen Elektroschocker und eine billige Laser-Pistole. Irgendwo im Level liegt ein Lichtschwert. Das will jeder haben. Warum? Deshalb: Nur wer Kontrahenten mit dem Säbel abmurkst, kann punkten und Jedi-Kräfte einsetzen. Der Rest der Meute versucht folglich, genau diesen Spieler zu erwischen. Wer ihn umnietet, kriegt zur Belohnung das Schwert und es kommt zum Rollentausch – einer der Jäger wird zum Gejagten. Strategische Tiefe gewinnt der Mehrspielermodus einerseits durch sieben zusätzliche Jedi-Kräfte (vgl. Tabelle). Bei einigen Spielmodi wählen Sie aus, welche Ihr Charakter beherrschen soll und in welcher Stärke (drei Stufen). Wie bei einem Rollenspiel steht für die Verteilung eine begrenzte Zahl an Punkten zur Verfügung. Die ebenfalls im Einzelspielermodus einsetzbaren Gerätschaften wie Sentry Gun (ein stationäres, automatisch auf Gegner schießendes Mini-Geschütz) oder Seeker sorgen für weitere taktische Elemente. Der Seeker ist eine kleine Kugel, die Sie wie ein Satellit umkreist und Kontrahenten mit kleinen Feuerstößen piesackt.

ZUSÄTZLICHE JEDI-KRÄFTE

Drain	Rage	Protect	Absorb	Heal Other	Force Power Other	Seeing
Saugt dem Kontrahenten Jedi-Kraft-Energie ab und überträgt sie auf einen selbst.	Schneller feuern und rennen; weniger Schaden; Lebensenergie sinkt minimal auf einen Punkt.	Schützt vor Verletzungen, weil statt Lebensenergie Jedi-Kraft-Energie abgezogen wird.	Schützt vor dunklen Jedi-Kräften: Setzt eventuellen Schaden in eigene Kraft-Energie um.	Heilt 25 bis 50 Lebenspunkte bei einem oder sogar mehreren Teammitgliedern gleichzeitig.	Überträgt Jedi-Kraft-Energie (25 bis 50 Punkte auf Teammitglieder).	Bessere Sicht, ab Stufe 2 durch Wände: Gegner leuchten auf; Schutz vor Mind Trick.

Vergleich

Jedi Outcast ist das derzeit beste Action-Spiel. Selbst die nicht direkt vergleichbaren Ego-Shooter *No One Lives Forever*, *Aliens vs. Predator 2*, *Return to Castle Wolfenstein (dt.)* und *Medal of Honor* erreichen nicht diese Klasse. Die deutlich engeren Verwandten *Drakan*, *F.A.K.K. 2* oder *C&C: Renegade* spielen im direkten Vergleich gar nur in der zweiten Liga.

Jedi Outcast	91%
Drakan (abgewertet)	82%
F.A.K.K. 2 (abgewertet)	81%
C&C: Renegade	75%

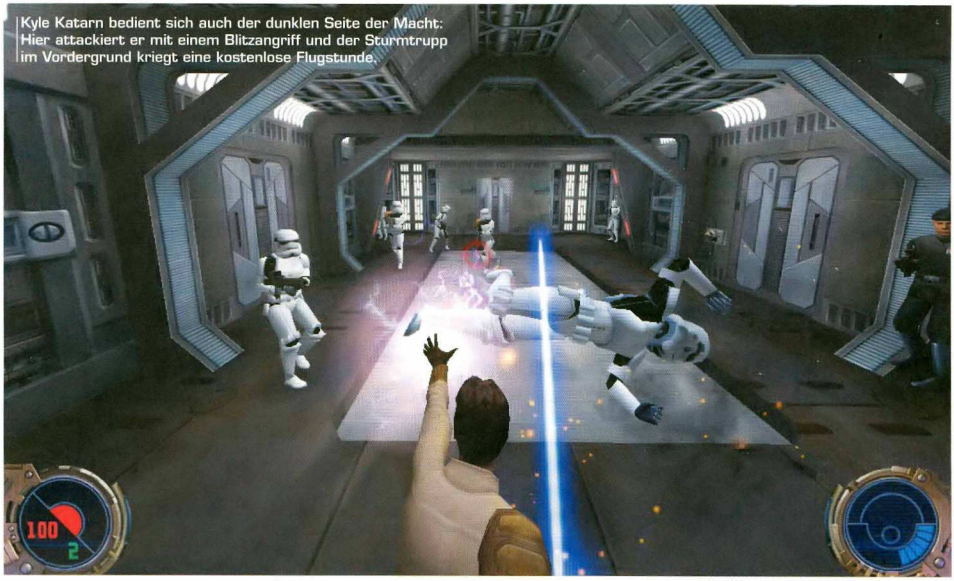
sollten Sie nicht näher eingehen, sondern möglichst schnell mit Ihrer Waffe antworten.

Warmer Bruder

Zeitweise dürfen Sie Schlachten zwischen dem Imperium und republikanischen Truppen verfolgen. Flugabwehrgeschütze schicken von Festungen todbringende, armdicke Strahlen gen Himmel, T-Fighter ziehen charakteristisch dröhnend vorbei und zweibeinige Geher stapfen unheilvoll durch eine Schlucht. In der Wolkenstadt Bespin befreien Sie Lando Calrissian aus der Gefangenschaft und kämpfen kurzzeitig Seite an Seite mit ihm. Letzteres gilt auch für Luke Skywalker. Der beweist wie bei den drei Kinofilmen, dass auch warm daherredende Helden (betroffene Stimme: „Ich spürte eine starke Erschütterung der Macht!") brauchbare Helden sein können, und beeindruckt während des gemeinsamen Laserschwertduells gegen mehrere dunkle Jedi und anderes Gesocks mit seinen Fähigkeiten. Eine kleine Panne soll an dieser Stelle aber nicht unerwähnt bleiben: Der Verfasser dieser Zeilen beförderte den guten Freund im Gewimmel versehentlich in den Jedi-Himmel. Auch wenn der unfähige Redakteur dafür mit dem „Game Over"-Bildschirm konfrontiert wurde: Verzeihung, Luke!

Scharfe Leuchtkondome

Während des gesamten Spiels benötigen Sie eigentlich nur vier der 13 Waffen. Anfangs die Sturmtruppenknarre für das einfache Fußvolk. Später das Scharfschützengewehr für weit entfernte Fieshansel und den Raketenwerfer für die mächtigen Geher. Hauptsächlich nutzt Kyle sein Lichtschwert, vorzugsweise in der Verfolgerperspektive. Er kann mit dem batteriebe-



Kyle Katarn bedient sich auch der dunklen Seite der Macht: Hier attackiert er mit einem Blitzangriff und der Sturmtrupp im Vordergrund kriegt eine kostenlose Flugstunde.

triebenen Leuchtkondom nicht nur elegant filetieren, sondern es auch werfen, wobei es wenig später wie ein Bumerang wieder in seiner Hand liegt. Außerdem wehrt das schmucke Gerät je nach Stellung zum Feind automatisch Laserstrahlen ab und schleudert diese sogar auf die Bösewichter zurück. In Verbindung mit den Jedi-Kräften „Force Speed" und „Force Jump" sind brillant in Szene gesetzte Manöver möglich. Nach wenigen Minuten weichen Sie intuitiv und elegant seitlich aus, drehen in der Luft Seitwärtsrollen, vollführen akrobatische Rückwärtssalti und laufen an Wänden entlang. Klicken Sie einen der vielen hübsch-hässlichen Zwischengegner aus dem virtuellen Dasein, werden Sie mit einer coolen Zeitlupeneinspielung des entscheidenden Schlags belohnt. Die Jedi-Kraft „Force Speed" erinnert an den Bullet-Time-Modus eines indizierten Spiels von Remedy Entertainment. Will heißen: Ihr Rächer wird nicht wirklich schneller, sondern Gegner und Schüsse langsamer. Ein Gefühl für Tempo entsteht trotzdem, weil die Grafik-Routinen der Spielfigur eine tolle Bewegungsunschärfe spendieren und die gesamte Umgebung leicht verzerrt dargestellt ist.

Mächtige Mächte

Anfangs sind Ihre Jedi-Kräfte noch nicht sonderlich ausgeprägt. Okay, Sie würden mit „Force Jump" auf unserer guten alten Erde locker den Weltrekord im Hochsprung gewinnen – und zwar aus dem Stand. Später jedoch, wenn Sie Stufe 3 erreicht haben, hopsen Sie ohne Probleme schätzungsweise 20 Meter hoch und weit. Sie können sich vorstellen, dass dies bei den zahlreichen Jump&Run-Einlagen hilfreich ist. Im Laufe der Zeit steigern sich zudem die Fähigkeiten, was den Umgang mit dem Laserschwert betrifft: Sie werfen es zielsicherer und erfreuen sich an verbesserten Angriffs- und Abwehrwerten. Wei-

Auf CD-ROM

Szenen aus dem Spiel

Der offizielle Trailer zu Jedi Outcast

Jk2_trailer.mpg

Triff dich doch wieder mal mit alten Bekannten!

Den *Star Wars*-Fan lassen bei *Jedi Outcast* viele Dinge frohlocken. Für Flair sorgt unter anderem, dass Sie nicht nur Kyle Katarn, allerlei bekannte Feinde und außerirdische Rassen wiedertreffen, sondern auch einige gute Kumpels.


Cortese ist ein sehr seltener Mineralstoff, der Lichtschwerter abhält.

Mit Luke Skywalker bekommen Sie es nicht nur bei den Zwischensequenzen zu tun – Sie kämpfen sogar Seite an Seite.



Auch Lando Calrissian schließt sich Ihrem Kampf an. Hier rückt ihm ein Weequay mit Armbrust auf den Pelz.



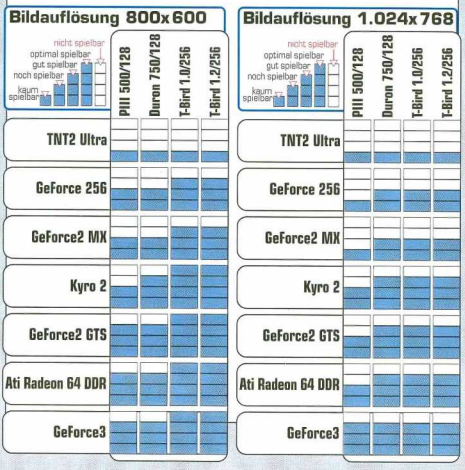
Einfach schön: In der Jedi-Akademie begrüßen Sie eine goldene Quasselstrippe und ein Mülleimer auf Beinen.

Prüfstand Jedi Outcast

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Eine GeForce2 MX kommt bei Spielen mit *Q3*-Engine und einer Auflösung von 1.024x786 Pixeln schnell ins Schwitzen. Verringern Sie die Details und Farbtiefe auf ein gesundes Maß, sollte *Jedi Outcast* ab einem 700er mit genannter Grafikkarte flott laufen. Ruckler treten bei Außenlevels und gegen Ende des Spiels besonders im Sumpfgebiet rund um die Jedi-Akademie auf. Selbst unsere schnellsten Rechner gerieten ins Stocken. Um bei vollen Details zocken zu können, sollten Sie über eine Karte der GeForce3-Klasse verfügen. Unterste Schmerzgrenze für den Titel ist ein PIII 400 mit 64 MB RAM und TNT2 Ultra.



Steuerung

Die grundsätzlich genretypische Steuerung ist umfangreich, weil Sie sich nicht nur auf übliche Dinge wie Laufen, Schießen und Springen konzentrieren müssen. Auch Jedi-Kräfte und das Inventar mit den Waffen, Heiltränken und technischen Gerätschaften (stationäre Minikanonen, Sprengsätze, Schlüssel etc.) wollen verwaltet werden. Glücklicherweise lassen sich alle Tasten wunschgemäß belegen. Der Umgang mit dem Laserschwert klappt nach wenigen Minuten intuitiv. Fazit: Die Steuerung ist komplex, aber sehr gut.

Sound & Musik

Zur Musik des bekannten Film-Soundtracks von John Williams, die sich in ihrer Dramatik dem Geschehen anpasst, erklingen bei bestimmten Szenen einige neu komponierte Stücke eines gewissen Clint Bajakian. Es kommt trotzdem nie zum Stilbruch. Typische Waffensounds (samt dem charakteristischen Laserschwert-Brummen) erledigen während der Action-einlagen den Rest. Die deutsche Sprachausgabe ist äußerst professionell und wartet zum Beispiel mit den Original-Synchronstimmen auf. Luke Skywalker spricht wie Luke Skywalker. Und das ist gut so.

Pro & contra

- ⊕ Geniale Star-Wars-Atmosphäre
- ⊕ Abwechslungsreiche Missionen
- ⊕ Anspruchsvolle Rätsel
- ⊕ Lichtschwertduelle grandios umgesetzt
- ⊕ Coole Zwischengegner
- ⊕ Hervorragende Technik
- ⊕ Lange Spielzeit
- ⊕ Viele Zwischensequenzen
- ⊕ Gute Gegner-KI
- ⊕ Mehrspielermodus
- ⊖ Knifflige Abschnitte mit Frustpotenzial
- ⊖ Lange Ladezeiten

Grafik

Mancher Innenabschnitt mag steril sein. Aber in Raumstationen sieht es nun mal nicht aus wie auf dem Jahrmarkt. Wir gehen sogar einen Schritt weiter: Die Oberflächenstrukturen wirken sogar sehr realistisch. Für die *Q3*-Engine typisch sind ein paar Ecken und Kanten bei den Außenszenarien - doch selbst das haben die Entwickler ordentlich in den Griff gekriegt. Nur mit der Sichtweite hapert es. Dass die detaillierten Charaktere bei Zwischensequenzen ihre Lippen zeitweise mit der Grazie von Nussknackern bewegen, mag am noch fehlenden Feintuning unserer Beta liegen. Und wenn nicht? Egal: Die Animationen sind hervorragend, die Spezialeffekte grandios und die Levels optisch abwechslungsreich. Kurz: Sie schauen einen *Star Wars*-Film und können auch noch eingreifen.


Ich glaub, der steht im Wald: Jedi Outcast glänzt nicht nur mit detaillierten und realistisch animierten Charakteren.

tere Spezialkräfte sind „Heal" (damit sind Sie nicht zwingend auf Heiltränke angewiesen), „Grip" (damit würgen Sie Ihre Gegner wie einst Darth Vader) und „Lightning" (Blitzangriff). Die weiteren Tricks dienen nicht der Offensive allein, sondern sind stellenweise auch bei Rätseln unerlässlich. Mit „Pull" zerrt Kyle verdutzten Gegnern die Waffe aus den Griffeln oder zieht Kisten. „Push" macht es möglich, Bösewichte in eine Schlucht zu schubsen oder zu weit entfernte Schalter zu drükken. „Mind Trick" ist ebenfalls nett. Damit verwirren Sie Feinde, so dass diese wehrlos sind und folglich schnell röchelnd am Boden liegen. In einigen Situationen nutzt Kyle den vorübergehend debilen Geisteszustand der Imperialen dazu, sich


Schwarze Sturmtruppen, Vertreter der dunklen Seite, springen enorm hoch – hier dummerweise direkt ins offene Schwert.


Den großen, zweibeinigen Gehern rücken Sie am besten mit dem mörderdicken Raketenwerfer aufs Metall.



Überraschung! Plötzlich brechen aus zwei Kisten zwei Mini-Geher. Beim Einsatz des Laserschwerts fliegen erst Funken durch die Gegend – und dann die Mechs ruckzuck zu Boden.

von ihnen Türen entriegeln zu lassen.

Einmal voll tanken!

Die Rätselkost beschränkt sich keinesfalls auf Schalterdrückerei und den überlegten Einsatz der Superkräfte. Zeitweise ist echte Kombinationsgabe wie bei klassischen Adventures gefragt. Das beginnt bereits in der Jedi-Akademie, wo Sie Ihr Lichtschwert erst kriegen, wenn Sie bei einer Prüfung mehrere Denksportaufgaben absolviert haben. Cool: Eines der Schiebepuzzles entpuppte sich während unseres Tests in höheren Schwierigkeitsgraden als kniffliger. Das ist für ein Computerspiel ungewöhnlich, wirkt sich die Wahl der Stufe üblicherweise doch nur auf die Zahl und Stärke der Gegner aus. Wer übrigens gegen Ende des Rätsel mit dem dreistelligen Funk-Code auf Anhieb knackt, kann sich wohl sorgenfrei für den nächsten Medizinertest bewerben. Sie müssen auf drei farblich unterschiedlichen Stockwerken mit jeweils neun Konsolen drei unterschiedliche Symbole korrekt einstellen. Ach ja, und wie zur Hölle betankt man eigentlich ein Raumschiff? Führt Treibstoffleitung A zu Tank B oder umgekehrt? Wo sind die Hebel, um den Sprit zum Fließen zu bringen? Und welchen muss ich wie justieren? Fragen über Fragen!

Langer Spaß

Womit wir beim einzigen wirklichen Kritikpunkt wären: *Jedi Outcast* ist manchmal verteufelt hart. Selbst Profizocker dürften zum einen oder andern Punkt gelangen, der Frustgefühle aufkommen lässt. Für die Stelle, bei der Sie im riesigen Sumpfgebiet auf Yavin 4 unter Wasser tauchend einen winzigen Durchgang entdecken sollen, gehören die Entwickler beispiels- und möglicherweise geteert und gefedert. Oder lieber doch nicht. Heutzutage sind Actionfans schließlich hocherfreut, wenn sie für ihr Geld mal deutlich länger als 10 bis 15 Stunden (fast) perfekter Spielspaß erwartet. Und außerdem: Wir brauchen die Jungs von Raven noch. Wir wollen *Jedi Knight 3*. Bald. Gleich. Sofort.

Harald Fränkel

Kommentar



Harald Fränkel

Ich küsse deine Käsefüße, George Lucas! Du hast gestattet, dass mit diesem Spiel eine Fortsetzung zur alten Film-Trilogie entsteht. Jetzt krieg ich keine Krätze wegen klugscheißender Dreikäsehochs und peinlicher Muppet-Figuren wie bei Episode I. An Lucas Arts: Ich schreib nie wieder was Böses über euch! Dankenswerterweise habt ihr das Spiel nicht selbst gemacht, sondern Raven Software überlassen. Deshalb stimmt jetzt die Technik. Gestört haben mich nur ein paar frustrierende Stellen („Äh … wo geht's denn bitte weiter?") und manch orientierungslose Sucherei. „Immer an der Wand lang!" lautet das Motto, wenn Sie nicht einen der 3.689 Schalter oder Geheimgänge übersehen wollen.

Kommentar



Christian Bigge

surr* Hab nur kurz Zeit. Muss gleich wieder Dark Jedis schnitzeln. Das Game hält mich gefangen, lässt nicht mehr los. Sieht ja auch klasse aus – und die vielen abwechslungsreichen Levels! Oh Moment! *schwing, saus* So, die Stormtrooper sind wirklich zu blöd, hauen immer ab, wenn ich mit meinem Lichtschwert anrücke. Pah, verbranntes Altplastik! Ach Mist, ein Rätsel. Ganz schön knackig, die Dinger, besonders im höchsten Schwierigkeitsgrad. Macht nix, als Jedi hat man es schließlich nicht leicht. Dafür dürfen gleich wieder Geher zerlegt werden. Yeah, das rockt! Genau wie die Mehrspielermodi. Besonders „Jedi Master" hat es mir angetan. Das Lichtschwert ist mein, die Macht mit mir, warte auf Gegner. Wird viele geben, wollen viele sein wie ich und das beste Action-Game seit langem zocken. Hehe, muss jetzt weiter … *brutzel

Jedi Knight 2

Mindestens:	PII 350, 64 MB, 3D-K., Win9x/Me/2000/XP
Sinnvoll:	PIII 700, 128 MB, GeForce2 MX
Grafik:	OpenGL, AGP
Sound/Musik:	DirectSound(3D), EAX, Dolby Surround
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	32 Sp./Netzw., 16 Sp./Inter.; 1 Sp./CD
CD/HD:	695 MB/695 MB
Internet:	www.lucasarts.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 46,-
Hersteller:	Raven/Activision
Veröffentlichung:	März/April
USK-Altersfreigabe:	Vorauss. ab 16



» Es gibt keinen Oscar für Spiele. Deshalb verleihen wir das goldene Lichtschwert am Bande. «

Genre:	**Action**
Testversion:	**Beta**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**Befriedigend**
Grafik:	**88%**
Sound:	**93%**
Mehrspieler:	**90%**
Einzelspieler:	

91%

Fakten

- Taktisches Action-Rollenspiel
- Stufenlos zoombare 3D-Engine
- 20 Superhelden
- Mit knapp 80 unterschiedlichen Fähigkeiten
- 30 Missionen
- Mehrspielermodus

HAU DEN LUKAS

Nicht nur zu Robin Hoods Zeiten gab es Helden in Strumpfhosen, sondern auch im New York der 70er-Jahre. Die hörten auf Namen wie Minute-Man, El Diablo oder Man-o-War und plätteten in lustigen Spandex-Outfits im Kampf gegen böse Aliens den halben Erdball.





Der „300-Prozentige" ist kein neuer Kräuterlikör, sondern die Spezialwaffe des Minute-Man. Ansehnlich: die schicken Grafikeffekte.

Die Idee, ein Superhelden-Computerspiel zu entwickeln, ist nicht wirklich neu. Bereits zwei Mal versuchten sich mit Microprose (*Agents of Justice*) und Bullfrog (*Indestructibles*) renommierte Softwareschmieden an einem derartigen Projekt, allerdings ziemlich erfolglos: Beide Spiele wurden noch in der Entwicklungsphase wieder eingestampft. In diese immer noch offene Lücke stößt nun Irrational Games, das Entwicklerteam von *Freedom Force*, dessen Mastermind Ken Levine bereits mit *Der Meisterdieb* und *System Shock 2* für Looking Glass große Erfolge feierte.

Unheimliche Kräfte

Freedom Force versteht sich als taktisches Action-Rollenspiel und spielt 1962 in New York. Mit 20 frei erfundenen Supermännern und -frauen gilt es, die Erde in 30 Missionen vor den bösen Aliens zu retten. Diese wollen unseren Heimatplaneten nämlich von der Sternenkarte radieren, ohne sich dabei großartig die schleimigen Pranken schmutzig zu machen. Das Zauberwort hierbei lautet Gedankenübertragung: Mittels einer mysteriösen Energie können die Fieslinge alle Erdmenschen mit übernatürlichen Kräften ausstatten und für sich arbeiten lassen. Irgendwas ging bei der Verteilung der Superkräfte aber schief, denn auch 20 stinknormale Bürger haben diese verabreicht bekommen – unsere 20 Kitsch-Comic-Heroen. Blöderweise wissen die aber bis auf eine Ausnahme noch nichts von ihrem Glück und wollen deswegen erst mal ausfindig gemacht und von ihrem Auftrag überzeugt werden.

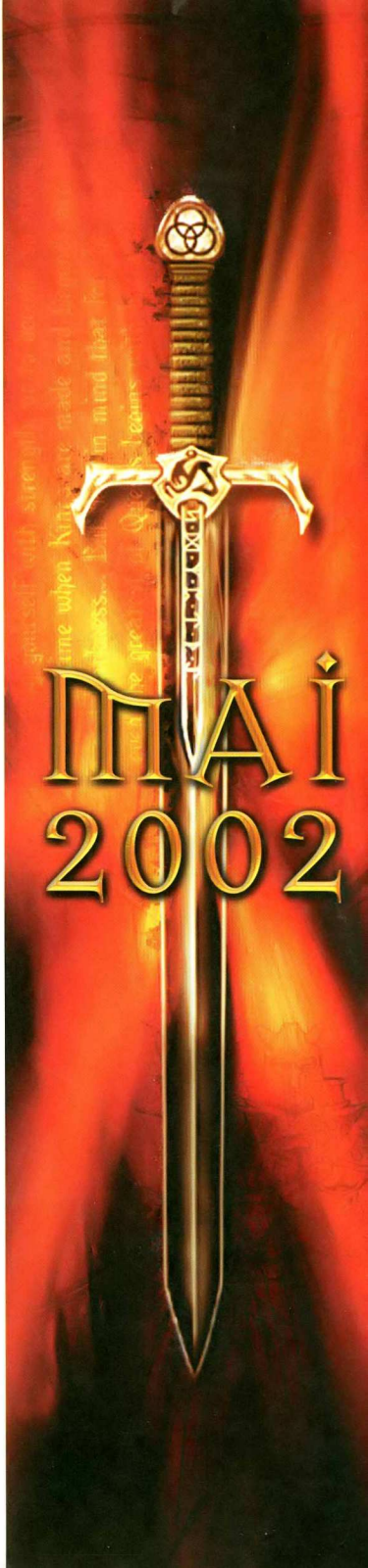
Alles im Griff

Im Vergleich zur allerersten Alpha-Version, die im vergangenen Frühjahr auf der E3 präsentiert wurde, hat die 3D-Engine einen gewaltigen Schritt nach vorne gemacht. Die gesamte Szenerie ist stufenlos zoombar und bei Bildschirmauflösungen von bis zu 1.280 x1.024 Bildpunkten dementsprechend detailliert. Auch Explosionen und andere Spezialeffekte schauen klasse aus und die bei Gefechten aufsteigenden Sprechblasen erinnern mitsamt des coolen Soundtracks und der witzigen Sprachausgabe an kultige Comicfilmchen. Die Draufsicht erfolgt stets aus einer festen „Schräg-von-oben-Perspektive", alternativ kann aber auf eine sehr unübersichtliche, freie Kamera umgeschaltet werden.

Die Steuerung geht sehr leicht von der Hand und erlaubt es Ihnen, Ihre Superhelden mit wenigen Mausklicks durch den jeweiligen Level zu navigieren. Ein stets eingeblendeter Statusbalken am unteren Bildschirmrand informiert Sie über Gesundheits- und Energiezustand. Ein Klick darauf öffnet das Aktionsfenster. Hier können Sie die verschiedenen Angriffsvarianten oder spezielle,

So spielt sich Freedom Force



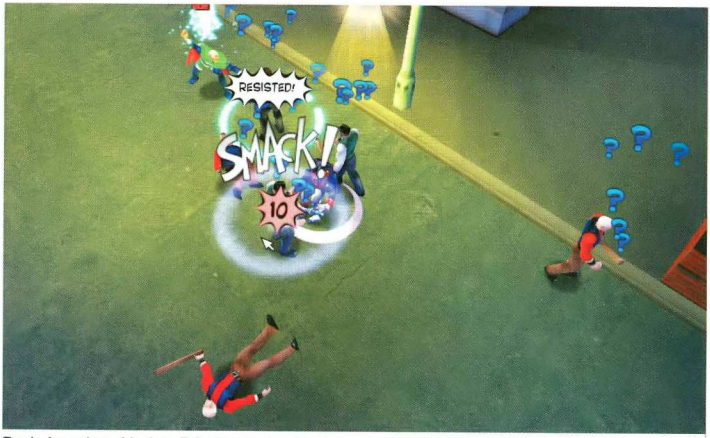


individuelle Fähigkeiten aktivieren, mit denen Sie den Aliens zu Leibe rücken wollen.

Power to the People

Zu Spielbeginn kontrollieren Sie mit Minute-Man lediglich einen Charakter mit beschränkten Fähigkeiten, aber bereits ab der ersten Mission bekommen Sie für das Erreichen von primären und sekundären Zielen sowie das Einsammeln etwaiger Power-ups Credits gutgeschrieben, mit denen Sie Ihre Helden stetig aufwerten und weiterentwickeln können – sei es mit besserer Stärke, neuen Waffen, Zaubersprüchen oder anderen Eigenschaften, beispielweise einer erhöhten Sprungkraft.

Sind die Missionen anfangs noch recht einfach, wird es später umso schwieriger. Zwar haben Sie mit fortschreitender Spieldauer auch mehr Kraftprotze zur Verfügung, doch das macht die Jagd auf die einzelnen Bösewichter nicht leichter. Im Gegenteil: Vor jeder Mission müssen im Team-Bildschirm maximal vier aus den später insgesamt 20 Helden zusammengestellt werden. Der eine Haudegen kann fliegen, Wände hochklettern oder sich im Boden verbuddeln, der nächste mittels Telepathie die Aliens gegeneinander aufhetzen, ein anderer aus großer Entfernung alles zerstörende Feuerbälle abwerfen und nur sein Kollege Bomben entschärfen – gar nicht so einfach.



Dank der telepathischen Fähigkeiten von Mentor kann den Gegnern der Orientierungssinn genommen werden. So sind sie ein leichtes Opfer und können vom Minute-Man ausgeknockt werden.

Verwirrendes Schlachtgetümmel

Egal welche übermenschlichen Kraftmeier Sie letztlich mit in die Schlacht nehmen: Achtsames Vorrücken und taktische Kämpfe im Team sind in jedem Fall gefordert. Ob Sie die Mission siegreich beenden, hängt nämlich in erster Linie von den individuellen Stärken und Schwächen der einzelnen Spielfiguren ab. Zwar kann man diese mittels Mausklick formieren und einem Ziel zuweisen, doch greift dann jede Spielfigur mit ihrer gerade ausgewählten Waffe an, was oft



Die Waffen der Außerirdischen sind teils von gewaltiger Durchschlagskraft – da wird selbst ein Superheld durch die Luft geschleudert.

nicht ausreichend ist. Zwar ist das Spiel jederzeit pausierbar, doch in den Unterbrechungen darf man lediglich neue Waffen oder Fähigkeiten auswählen, nicht aber den Befehl zum Angriff erteilen. So artet das Ganze gerade bei größeren Gefechten oft zu einem stressigen, nervigen und unübersichtlichen Wirrwarr aus. Immerhin kann der Spielstand fortwährend gespeichert und bei Misserfolg problemlos wiederhergestellt werden – eine Funktion, von der auch vermeintliche Profis spätestens im höchsten Schwierigkeitsgrad (höllisch schwer!) Gebrauch machen werden.

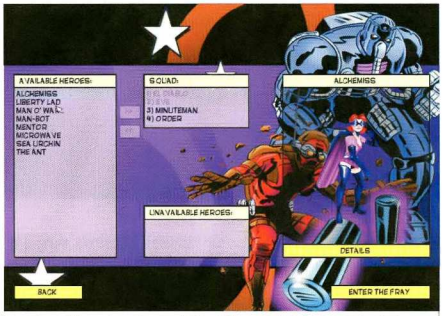
Nichts ist unmöglich

Das Witzige bei *Freedom Force* ist, dass Sie nicht nur die Außerirdischen platt machen können, sondern auch ganze Städte. Richtig gelesen! Alles, was nicht niet- und nagelfest ist, kann abgerissen und zerstört werden. Und wem das nicht genug ist, der kann sogar mit Laternenmasten, LKWs und Telefonzellen um sich werfen oder seinen Kontrahenten mit einem geschulterten Chevrolet in den Asphalt hämmern. Ähnlich viel Spaß bringt auch der Mehrspielermodus, bei dem Sie mit bis zu acht menschlichen Kontrahenten amerikanische Großstädte dem Erdboden gleichmachen können.

Christian Sauerteig



Schon mal einen fliegenden Polizisten gesehen? In einer Mission wartet gleich ein ganzes Heer von schwebenden Cops.



Vor dem Einsatz müssen Sie sich aus den freigeschalteten Charakteren ein schlagkräftiges Team zusammenstellen.

Kommentar



Christian Sauerteig

Superhelden müssen laufen, springen, fliegen und gut aussehen – und das Ganze natürlich in Echtzeit. Hieran scheiterten bisherige Comic-Heroen-Spiele, nicht aber Freedom Force mit seiner leistungsstarken 3D-Engine. Die einzelnen Superhelden unterscheiden sich aufgrund ihrer individuellen Fähigkeiten merklich voneinander und die knifflingen Missionen dürften vor allem Taktik-Fans gefallen. Die rollenspieltypische Charakterentwicklung komplettiert den abgefahrenen und motivierenden Genre-Mix, bei dem aber in erster Linie die Action im Vordergrund steht. Nervig nur, dass sich bei heftigerem Kampfgetümmel Übersicht und Spielbarkeit öfters verabschieden.

Vergleich

Ein taktisches Action-Rollenspiel mit Superhelden-Thematik gab es in dieser Form bis dato noch nicht. Hinsichtlich der Kämpfe weist der Rollenspiel-Hit *Baldur's Gate 2* die größte Ähnlichkeit auf, taktisches Vorgehen im Team bietet auch *Ghost Recon* und einen Comic-Helden steuern Sie beim etwas missratenen *Spiderman*.

Baldur's Gate 2	91%
Freedom Force	82%
Ghost Recon	80%
Spiderman	53%

Freedom Force

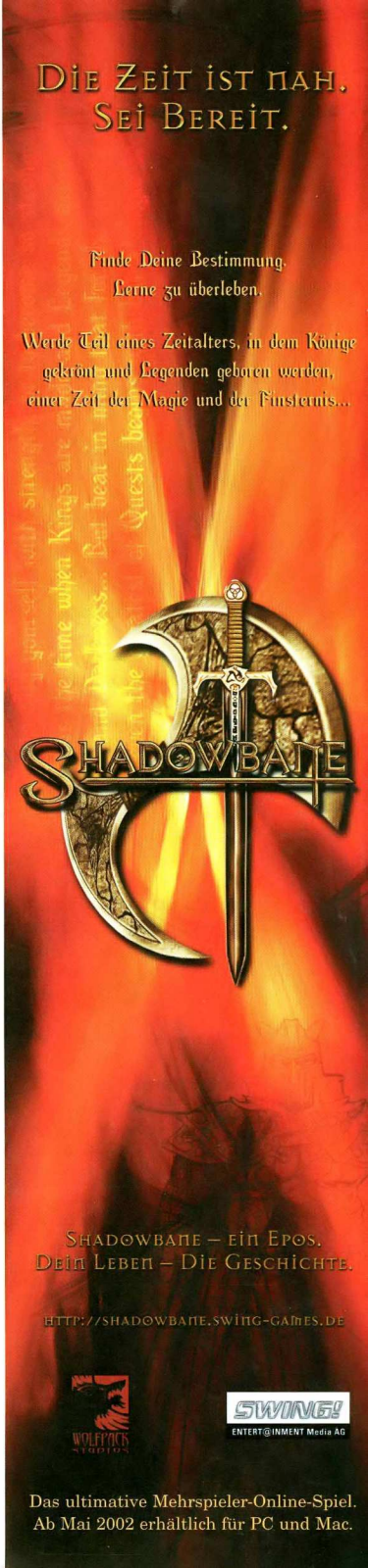
Mindestens:	PII 350, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 800, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Sp./PC, 1-8 Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	460 MB/ca. 525 MB
Internet:	www.myfreedomforce.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 45,-
Hersteller:	Irrational Games/EA
Veröffentlichung:	3. Mai 2002
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Spannende Story und witzige Charaktere – das Superhelden-Spiel hält, was es verspricht! «

Genre:	**Action**
Testversion:	**Engl. Beta März 2002**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**82%**
Sound:	**87%**
Mehrspieler:	**82%**
Einzelspieler:	

82%



Kalter Krieg



Zwischensequenz: Ihre Truppen nehmen ein gekapertes Transportschiff in Empfang.

Incoming war ein Hit. Vor vier Jahren. Jetzt sind die britischen Entwickler aus dem Winterschlaf erwacht und versorgen uns mit Teil 2. Das wäre doch wirklich nicht nötig gewesen.

Statt als Menschen gegen Außerirdische kämpfen Sie diesmal als Außerirdischer gegen Menschen. In Form eines grün-blauen Kaiyodo bekriegen Sie in Luft- beziehungsweise Bodenfahrzeugen den Feind. Kein ungefährlicher Job: „Unsere Streitkräfte werden euer gesamtes System besetzen und jeglichen Widerstand gnadenlos niederschlagen", droht Menschen-Kommandant Rile. Das schreckt Sie nicht und so befolgen Sie Ihre eigenen Befehle, die man Ihnen in unverständlichem Kauderwelsch samt deutschen Untertiteln mitteilt.

Formationstanz

Die Grafik hat außer netten Explosionen selbst mit allen Details wenig zu bieten. Besonders die Landschaft sieht aus, als hätte kurz zuvor jemand den Level leer gesaugt. Auch die Motorengeräusche klingen zum Teil stark nach Staubsauger. Wenn wenigstens der Spielverlauf den Titel aus dem Land der eingeschlafenen Füße retten würde. Doch egal wie nett die Missionen verpackt werden, im Grunde müssen Sie in einem festgelegten Areal immer nur alle Feinde abballern. Auf Sie warten zwei Trainings- und 16 Hauptmissionen. Sie dürfen vom Geschützturm über Schwebepanzer bis hin zum Kampfjet alle Einheiten Ihrer Seite selbst steuern: einfach das gewünschte Objekt anvisieren und per Knopfdruck übernehmen. Ihre Freunde verteidigen sich aber auch alleine und lassen sich sogar in Formationen gen Feind schicken. Falls Ihr Gefährt beschädigt ist, können Sie sich dabei auch mal dezent im Hintergrund halten und zur nächsten Werkstatt tuckern. Zumindest speichert das Spiel nach jedem kompletten Level automatisch. Ein fader Deathmatch-Modus für Netzwerk- und Internetspieler gibt *Incoming Forces* allerdings den Rest.

Joachim Hesse



Hübsche Explosionen in karger Umgebung: Wer will, darf wie hier auch in der Verfolgerperspektive spielen.

Kommentar



Joachim Hesse

Rage hat wahrlich schon bessere Zeiten gesehen. Mit diesem schlappen Aufguss gewinnen die Briten keinen Blumentopf. Falls man die Nerven besitzt, sich richtig in das Spiel hineinzubeißen, sieht man zwar den Spielspaß am Horizont aufblitzen, die Mehrheit der Käufer wird sich vermutlich aber ärgern, dafür Geld bezahlt zu haben. Greifen Sie lieber zu Star Wars: Starfighter. Das ist zwar auch nicht das Gelbe vom Ei, macht aber zumindest ein Wochenende lang Spaß.

Incoming Forces

Mindestens:	PIII 550, 128 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP
Sinnvoll:	PIII 800, 256 MB-RAM, 64 MB Grafikkarte
Grafik:	Direct 3D
Sound/Musik:	CD-Audio, Direct Sound 3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	8 Netzwerk/Internet, 1 Sp./CD
CD/HD:	219 MB/ca. 319 MB
Internet:	www.incomingforces.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. 40 €
Hersteller:	Rage/Alltainment
Veröffentlichung:	Ende März
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Unnötiger Nachfolger, der in allen Belangen durchschnittlich ist. Nur für Fans! «

Genre:	Action-Strategie
Testversion:	Beta vom Februar
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Nein
Grafik:	65%
Sound:	59%
Mehrspieler:	45%
Einzelspieler:	

52%

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.

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

WAS GUCKST DU?

Fakten

- 33 aufrüstbare Schusswaffen
- 6 Charakterklassen
- 13 Karten
- Trainingsmissionen
- Einzelspielermodus
- Modifizierte Lithtech-2.5-Engine

Auf CD-ROM

Action satt.

Wir haben für Sie die ersten Levels angespielt und auf Video festgehalten.

GlobalOperations.mpg

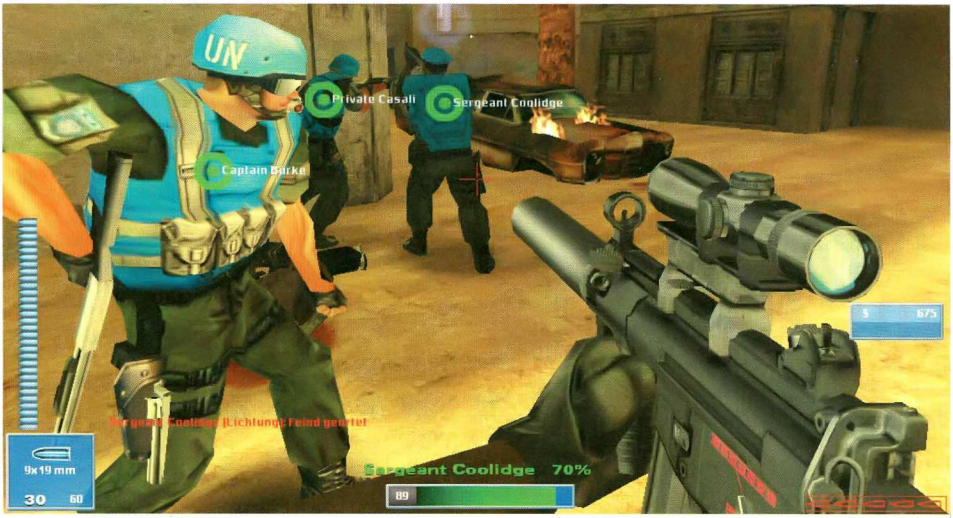
Diese beiden Militärs haben wir überrascht, als sie die Schiffsbrücke einnehmen wollten.

Hunde, die bellen, beißen bekanntlich nicht. Doch bei den Barking Dog Studios ist das diesen Monat anders. Die bellen nicht nur besonders laut, sondern beißen obendrein mit ihrem neuen Taktik-Shooter der Konkurrenz kräftig in den Allerwertesten.

Die Uhr zählt unaufhörlich herunter: „10, 9, 8, ...". Gleich geht der berühmte Kampf „Gut gegen Böse" in eine neue Runde. Ob es uns gelingt, den Sprengsatz zu legen und somit das Kraftwerk zu zerstören? Ausgerüstet mit einer schallgedämpften MP5, ein paar Gasgranaten und einer Atemmaske, warte ich auf den Startbefehl. ... „3, 2, 1. Go! Go! Go!", tönt es aus meinen PC-Lautsprechern. Während meine Kameraden den Zugang sichern und nach Feinden Ausschau halten, schnappe ich mir die Bombe und renne schnurstracks in Richtung Herzstück des Kraftwerks, zu den Turbinen. Plötzlich vernehme ich Schüsse und erhalte eine Meldung, dass zwei meiner Jungs das Zeitliche gesegnet haben. Jetzt heißt es, möglichst schnell die Bombe anbringen. Denn die Antiterroreinheit dürfte jeden Augenblick auch mich ins Visier nehmen. Endlich ist es vollbracht, der Zünder tickt. Aber es ist noch längst nicht vorbei. Mehrere Gegner stürmen zur Tür herein und wollen den Sprengkörper entschärfen. Per Funk fordere ich Verstärkung an, werfe eine Gasgranate und ballere auf die hustenden Männer. Den Rest erledigt ein Scharfschütze, der unterdessen in Stellung gegangen ist. Kurz darauf explodiert auch schon die Bombe. Ein Sieg für die Terroristen. Doch bei der nächsten Spielrunde kann alles anders laufen.

CS lässt grüßen

Was sich schwer nach dem Online-Dauerbrenner *Counter-Strike* anhört, ist das neueste Werk der Macher von *Homeworld Cataclysm*, den Barking Dog Studios. Darin schlagen Sie sich wahlweise auf die Seite der Terroristen oder einer Spezialeinheit und treten an 13 internationalen Schauplätzen gegeneinander an. Eine vernünftige Story brauchen Sie – ähnlich wie beim Vorbild – nicht erwarten. Mal retten Sie Geiseln, dann gilt es, ein Bombenattentat zu vereiteln, ein anderes Mal sollen Sie einen VIP beschützen und wieder ein anderes Mal wartet ein mit Drogen beladener Lkw darauf, von Ihnen gesprengt zu werden. Spielen Sie

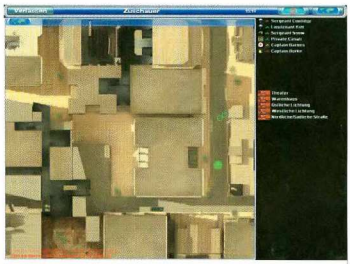


Blauhelmeinsatz. Aufseiten der UN ziehen wir mit einer schallgedämpften MP5 in den Kampf.





Solche Bugs sind keine Seltenheit. Immer wieder laufen Charaktere durch Wände oder Säulen.



Anhand der Karte und mehrerer Kameras erhalten Sie einen guten strategischen Überblick.

als Bösewicht, müssen Sie natürlich immer das jeweilige Vorhaben der Counter-Terroristen vereiteln. Klingt vertraut, doch keine Sorge, *Global Operations* ist alles andere als ein müder *Counter-Strike*-Aufguss. Vielmehr ist es direkt auf den Genrethron der Taktik-Shooter aus. Ein schwieriges Unterfangen? In der Tat! Denn die Konkurrenz hat mit *Ghost Recon*, *SWAT 3* und natürlich *Counter-Strike* erstklassige Spiele auf den Markt gebracht. Darüber hinaus erfreuen sich diese Titel einer großen Fangemeinde, die nur schwer „abzuwerben" ist.

Lachhafte KI

Kernstück von *Global Operations* ist der Mehrspielermodus. Zwar wurde auch eine Einzelspieler-Option eingebaut, in der Sie offline mit Bots spielen, diese eignet sich jedoch höchstens zum Kennenlernen der 13 riesigen Karten. Warum? Ganz einfach: Unzählige Bugs und vor allem unverzeihliche Mängel bei der künstlichen Intelligenz trüben den Spielspaß ungemein. Oder haben Sie Lust, ständig Ihre Kollegen anzustupsen, nur weil sie mal wieder an einer Hausecke oder einer Tür hängen geblieben sind? Wohl kaum. Ähnliches gilt auch für die restlichen Aktionen der Bots. So treffen Sie häufig Kollegen an, die wie wild auf dicke Wände ballern, wahrscheinlich in der irrigen Annahme, dass das Haus zusammenbrechen und die Trümmer den Feind unter sich begraben könnten. Teambefehle werden übrigens grundsätzlich ignoriert. Bei derart geballter Blödheit rutscht man fast schon in die Galgenhumor-Phase und sieht die diversen Bugs mit einem Schmunzeln. Hoch in der Luft schwebende Leichen oder Bots, die durch dicke Wände gehen und schießen? Alles Dinge, denen wir im Mehrspielermodus nicht begegnet sind, zumal dort ausschließlich mit bis zu 24 menschlichen und somit (mehr oder weniger) intelligenten Mitspielern gezockt wird.

Achtung, Bugs!

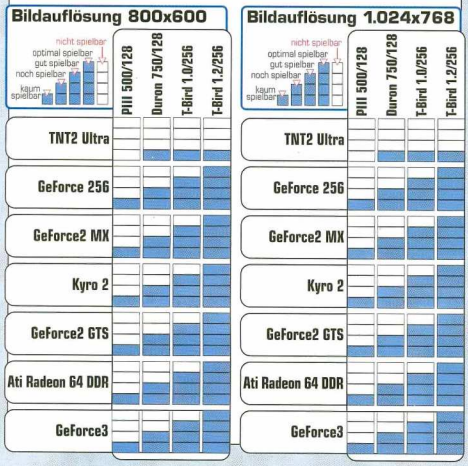
Kaum ein Spiel kommt heutzutage ohne Programmfehler in die Läden. Ob das bei *Global Operations* auch der Fall sein wird, erfahren wir im April, dann ist nämlich die Verkaufsversion fertig. Für unseren Test wurde uns von Vertriebsfirma Electronic Arts eine Beta-Version zur Verfügung gestellt, die noch unzählige Bugs aufweist. Diese sind unter anderem hauptverantwortlich für die magere Einzelspielerwertung, denn von einer künstlichen Intelligenz ist bei den Bots nichts zu spüren. Übrigens unspielbar in unserem Testmuster: die Trainingsmissionen. Wir halten Sie auf dem Laufenden, ob die Verkaufsversion ähnlich verbugt ist.

Global Operations

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Global Operations ist wie alle Spiele, die auf der Lithtech-Engine basieren, sehr stark CPU-limitiert. Ebenfalls sehr wichtig: der Hauptspeicher. Die Grafikkarte spielt keine so wichtige Rolle, was man an den nahezu identischen Benchmark-Ergebnissen von GeForce2 MX und GeForce3 sehen kann. Um die Performance zu erhöhen, vermindern Sie die Auflösung. Bei einer TNT2 Ultra sollten Sie nur mit den geringsten Details spielen. Wollen Sie in den Genuss aller Details kommen und zudem ein flüssiges Spielerlebnis haben (mehr als 20 Bilder pro Sekunde), benötigen Sie eine sehr starke CPU und flotten RAM. Wir empfehlen einen T-Bird mit mehr als 1.200 MHz. 256 MB RAM sollten es auch sein. Untere Schmerzgrenze: Duron 750 GeForce 256, 128 MB RAM.



Grafik

Eine überarbeitete Version der Lithtech-2.5-Engine setzt *Global Operations* wenig spektakulär in Szene. Einzig die detaillierten Spielermodels überzeugen. Ferner treffen Sie einige unschöne Grafikfehler an, etwa Charaktere, die halb in den Wänden zu stecken scheinen. Solide hingegen die Spezialeffekte: Scheiben zerbersten zu Scherben, gewaltige Explosionen lassen den Atem stocken.

Sound & Musik

Musikalische Untermalung suchen Sie in *Global Operations* vergebens. Stattdessen tönen coole Waffensounds aus den Lautsprechern und machen den ohnehin hohen Realismusgrad der Wummen perfekt. Langweilig, dafür durch eigene Sound-Dateien ersetzbar: die Sprachausgabe. Ebenso verbesserbar: die durchs Laufen verursachten Geräusche.

Pro & contra

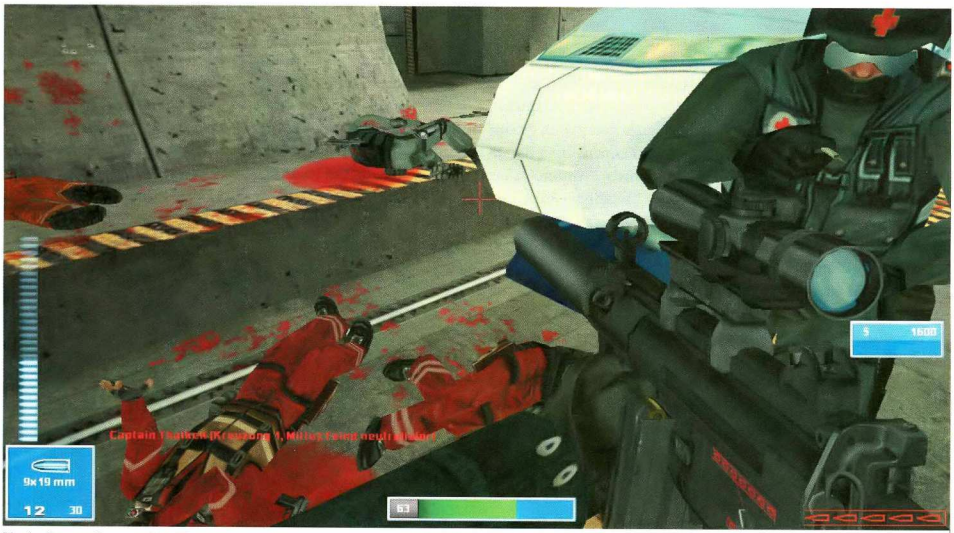
- ⊕ Charakterklassen
- ⊕ Viele realistische Waffen
- ⊕ Einfache Handhabung
- ⊕ Kurze Lernphase
- ⊕ Keine stupiden Ballerorgien
- ⊕ Leveldesign
- ⊕ Einzelspielerpart mit Bots
- ⊖ Veraltete Grafik-Engine
- ⊖ Nur 13 Karten
- ⊖ Viele Bugs
- ⊖ Dümmliche Bot-KI
- ⊖ Schlichte Einsatzbesprechung

Steuerung

Sehr einfach und konfigurierbar: Mit der klassischen Ego-Shooter-Kombination aus Tastatur und Maus sind Sie auf der sicheren Seite. Inventar und Teambefehle sind leicht zu handhaben. Besonders der Ausrüstungsbildschirm, auch bekannt als Waffen-Kauf-Menü, hat uns überzeugt. Wer nicht aktiv am Spielgeschehen teilnimmt, kann per Mausklick eine Karte aufrufen, die über den Status der eigenen Teammitglieder informiert und zudem einen guten taktischen Überblick gibt.

Charakterklassen

Bevor Sie sich direkt ins Geschehen stürzen, entscheiden Sie sich für einen von sechs Charakteren. Zur Wahl stehen der Sprengstoffexperte, der Kanonier, die Kommando-Einheit, der Späher, der Sanitäter und nicht zuletzt der Scharfschütze (nähere Infos ab Seite 145). Jedem dieser Spezialisten bleiben bestimmte Waffen vorenthalten. So kann beispielsweise nur der Sprengstoffexperte den mächtigen 69A1-Granatwerfer im kinderleicht zu bedienenden Ausrüstungsmenü kaufen. Dieses kommt übrigens gleich nach der Charakterwahl zum Einsatz, oder wenn Sie während eines Einsatzes gestorben sind und auf Ihren Wiedereinstieg ins Spiel warten. Der ist alle 45 Sekunden möglich. Grundsätzlich gilt: Je mehr Feinde Sie erlegen und Missionsziele absolvieren, desto mehr Geld wird Ihrem virtuellen Konto gutgeschrieben, was Sie natürlich wiederum in neues und leistungsfähigeres Equipment investieren. Sage und schreibe 33 originalgetreu nachgebildete, mit Taschenlampen, Zielfernrohren und anderem Schnick-



Nach diesem Gemetzel im Eisenbahntunnel brauchen wir dringend medizinische Hilfe, die wir auch prompt von unserem „Medic" erhalten.

schnack hochrüstbare Schusswaffen sowie zahlreiche Ausrüstungsgegenstände, die von der Blendgranate über ein Nachtsichtgerät bis hin zum Lebenszeichendetektor reichen, lassen die Konkurrenz vor Neid erblassen. Denn hierbei handelt es sich nicht, wie man meinen könnte, um Masse statt Klasse. Vielmehr überzeugt jede Wumme durch ein schlüssiges Ballistikmodell und geniale Soundeffekte. Übrigens: Stirbt ein Spieler, bleibt seine aktive Waffe auf dem Spielfeld liegen und kann von jedem eingesammelt und benutzt werden, egal welcher Charakterklasse er angehört – ein überaus cooles Feature.

Sahnegrafik?

Ebenfalls nicht zu verstecken braucht sich *Global Operations* in Sachen Leveldesign. Schade nur, dass es lediglich 13 Karten in die Verkaufsversion geschafft haben. In diesen geht es dafür mächtig zur Sache. So kämpfen Sie beispielsweise in einem verschlafenen Nest Mexikos, im verschneiten Tschetschenien, in der Villa eines kolumbianischen Drogenbosses oder in einem alpenländischen Eisenbahntunnel. Dabei baut *Global Operations* eine gelungene Atmosphäre auf – Sie haben das Gefühl, mitten im Geschehen zu stecken und nicht nur als Zuschauer teilzunehmen. Apropos Zuschauer: Echte Profis verschaffen sich durch den Beobachtermodus sogar Vorteile. Sie treten dem eigentlichen Spiel nicht bei, sondern rufen eine Übersichtskarte samt Kameras auf. Dadurch erhalten sie einen guten taktischen Überblick und können ihrem Team entsprechende Tipps geben. Größter Kritikpunkt des gelungenen Mehrspielertitels ist die optische Präsentation. Zwar sieht *Global Operations* besser aus als *Counter-Strike*, vor allem, was die detaillierten Charaktere anbelangt, an die grafische Meisterleistung eines *Ghost Recon* reicht die überarbeitete Lithtech-2.5-Engine aber bei weitem nicht heran. Vor allem die Animationen sind alles andere als weich ausgefallen und wirken nicht gerade menschlich. Nichtsdestotrotz macht *Global Operations* im Online-Modus jede Menge Spaß und spricht mit seiner Benutzerfreundlichkeit obendrein Genre-Einsteiger an. Hier kann sich *Counter-Strike* eine Scheibe abschneiden, denn wer will schon an der Bedienung scheitern?

Benjamin Bezold

Kommentar



Benjamin Betzold

Der Online-Part von Global Operations ist eine echte Alternative zum Klassiker Counter-Strike und spricht dank der einfachen Bedienung auch Neueinsteiger an. Okay, die Grafik ist nicht gerade atemberaubend und der Einzelspielermodus gleicht eher einer Lachnummer. Dafür überzeugen umso mehr das Charakterklassensystem, das gelungene Ballistikmodell der unzähligen Waffen sowie die 13 ansprechenden Karten. Und das Wichtigste: Global Operations macht jede Menge Spaß.

Vergleich

Im direkten Vergleich ist *Global Operations* der „Mutter aller Taktik-Shooter", *Counter-Strike*, ebenbürtig. Größter Vorteil von *CS* ist natürlich die riesige Community, die den ursprünglichen *Half-Life*-Mod laufend mit neuen Karten versorgt. Abgeschlagen am Tabellenende: das technisch veraltete *Rainbow Six: Black Thorn*.

Global Operations	84%
Counter-Strike (abgewertet)	84%
Rainbow Six: Bl. T. (abgewertet)	68%

Kommentar



Joachim Hesse

*Global Operations macht im Netz mindestens genauso viel Spaß wie Counter-Strike. Alleine ist das Spiel wegen strohdummer Bots allerdings eine Katastrophe. Betrachten Sie es am besten einfach als ein leicht aufgemotztes Counter-Strike und geben Sie den coolen neuen Karten eine Chance. Kritikpunkt am Rande: Das „Go! Go! Go!"-Sample hat der Sprecher vermutlich kurz vor dem Zubettgehen aufgenommen *gähn*.*



Das Thermalsichtgerät lässt Sie bei Nachteinsätzen Lebensformen extrem früh erkennen.



Ein paar Mausklicks genügen und schon sind Sie mit tödlichen Waffen ausgerüstet.



Blick durchs Zielfernrohr unseres Scharfschützengewehrs. Ein Schuss und dieser vermummte Terrorist ist Geschichte.

Global Operations

Mindestens:	PII 500, 128 MB RAM, Win9x/Me/2000/XP
Sinnvoll:	PIII 700, 256 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-24 Internet/Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	477MB/771MB
Internet:	www.globalopsgame.com
Sprache:	Engl. mit dt. U.
Preis:	Ca. € 46,-
Hersteller:	Barking Dog/EA
Veröffentlichung:	19. April
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



» Action, bis der Notarzt klingelt. Fans taktischer Mehrspieler-Shooter dürfen getrost zugreifen. «

Genre:	**Action**
Testversion :	**Beta vom Februar**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**75%**
Sound:	**81%**
Einzelspieler:	**55%**
Mehrspieler:	

84%



In niedlichen Zwischensequenzen lernen Sie Ihre Recken näher kennen.

Kommentar



Tanja Bunke

Hübsche Grafiken, ein ausgefeiltes Kampfsystem und die einfache Benutzerführung und Steuerung sorgen für lange und vor allem unterhaltsame Nächte vor dem Heimrechner. Als eingefleischter Anime-Liebhaber kann ich nur sagen: Habt Dank, Ubi Soft. Endlich muss ich nicht mehr meine Sony- und Nintendo-Konsolen anschmeißen, um mich an farbenprächtigen Rollenspielen der Marke Wild Arms & Co. zu ergötzen.

Im Auftrag des Guten

Protagonistinnen in Animes tragen oft knappe Kleidchen, die kaum den Schlüpfer bedecken, und reizen mit mächtig großen ... nun ... ähhh ... Augen. Dank Grandia 2 dürfen Sie mit so einer Braut in Aktion treten – natürlich nur im Kampf gegen Monster.

Willkommen in der friedlichen Welt von *Grandia 2*, in der Hohepriesterinnen fromm vor sich hinbeten und Barden die heilige Botschaft trällern, ganz zu schweigen von den fröhlich summenden Bienchen und den zwitschernden Vöglein. Da es sich bei *Grandia 2* jedoch um ein actiongeballtes Anime-Rollenspiel handelt und nicht um eine neue Folge von *Benjamin Blümchen*, packen die Jungs und Mädels der Spieleschmiede Game Arts einen fetten Fiesewicht ins Geschehen: Valmar, seines Zeichens Dämon, der ungewollt bei einer Zeremonie zum Leben erweckt wird und erst einmal kräftig losmetzelt. Fortan lebt die Bevölkerung in Angst und Schrecken und mysteriöse Krankheiten suchen die Menschen heim. Zeit also für einen Helden, der alles wieder in geordnete Bahnen lenkt.

Massig Zauber, massig Action

Sie schlüpfen in die Rolle des Söldners Ryudo, der sich mit seiner Schutzbefohlenen Elena, einzige Überlebende des Zeremonie-Massakers, auf die Suche nach Valmar begibt. In rund 40 Regionen, die an eine strikt lineare Spielgeschichte geknüpft sind, lösen Sie Rätsel und brezeln den Schergen des Bösen gehörig eins vor den Latz. Das Kampfsystem erweist sich hierbei als sehr komplex und ist eine Mischung aus rundenbasiertem Vorgehen und Echtzeitgemetzel. Schwingen Sie Ihre Schneide zunächst im Zweierteam, treffen Sie im späteren Verlauf der Reise auf drei weitere Recken und lernen die dunkle Seite Elenas kennen – die äußerst sinnliche und bärbeißige Millenia. Jeder Protagonist verfügt über ein umfangreiches Repertoire an Angriffstechniken und Zaubern, das sich durch die Erfahrungspunkte gewonnener Kämpfe aufwerten lässt und mithilfe magischer Bücher vergrößert. Grafisch bleibt *Grandia 2* den Anime-Titeln des Konsolenbereiches treu und wartet mit kunterbunten Szenarien und fast kindlichen Gesellen auf.

Tanja Bunke



Bitte hinten anstellen: Angreifer können erst nach Ablauf einer Zeitspanne ihre Schwertattacken und Zauber ausführen.

Grandia 2

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Joypad
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	1.200 MB/830 MB
Internet:	http://grandia2.ubi.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 50,-
Hersteller:	Game Arts/Ubi Soft
Veröffentlichung:	28. März
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren



» Gelungene Konsolen-Umsetzung, die nicht nur Anime-Fans in ihren Bann ziehen könnte «

Genre:	Action-Rollenspiel
Testversion:	Beta vom Februar
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	76%
Sound:	74%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

73%

Worms Blast



Wenn die Granate trifft, platzen die lila Blasen, worauf die Kiste mit der Extrawaffe herunterfällt.

Erinnern Sie sich an *Worms Armageddon*, den brachialen Mehrspielerspaß für suizidgefährdete Würmer? Das neueste Spiel von Team 17, *Worms Blast*, hat – mal abgesehen vom Namen – damit leider herzlich wenig gemein. Hier steuern Sie nur einen einzelnen Wurm in einem lächerlichen Schlauchboot und müssen in *Puzzle Bobble*-Manier Blasen vom Himmel knallen. Immerhin stehen Ihnen dazu *Worms*-typische Waffen wie Bazooka, Gewehr, Granaten und außerdem ein Laser zur Verfügung. Damit eine Blase platzt, müssen Sie eine Waffe mit der dazu passenden Farbe verwenden, also die rote Bazooka für rote Blasen. Andersfarbige Geschosse zerstören die Blase nicht, sondern geben ihr lediglich die neue Farbe. Neben Zielgenauigkeit kommt es also auf die richtige Taktik und vor allem schnelle Reaktion an, denn in den meisten Missionen stehen Sie unter großem Zeitdruck.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Mit vergleichbarer Grafik, identischer Spielweise und viel zu wenigen Detailverbesserungen kann sich Worms Blast neben Puzzle Bobble einreihen, nämlich in die Riege der todlangweiligen Spiele.

Worms Blast

Mindestens:	PII 350, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur
Spielerzahl:	2 Sp. Netzwerk, Internet (1Sp./CD)
CD/HD:	85 MB/100 MB
Internet:	www.ubisoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 46,-
Hersteller:	Team 17/Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Ein wirklich gutes Schlafmittel: Puzzle Bobble mit Würmern und Worms-Waffen «

Genre:	Action
Testversion :	Goldmaster
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	–
Grafik:	29%
Sound:	24%
Mehrspieler:	32%
Einzelspieler:	

30%

TONY

Tonka Monster Trucks



Platz da! Mit unserem frisierten Spielzeugtruck walzen wir ein Hindernis des Parcours platt. Gegner gibt's ja keine.

Herzlich willkommen im Wunderland! Bei *Tonka Monster Trucks* soll vor allem die jüngere Zielgruppe auf ihre Kosten kommen. Mit den mehr oder weniger bekannten Spielzeugtrucks knattern Sie über bunte Rennparcours und Stunt-Strecken. Durch das Einsammeln von Sternen und Power-ups motzen Sie später in der Werkstatt Ihren Truck optisch auf, spielerisch machen sich die Erweiterungen kaum bemerkbar. Computergegner gibt es gar nicht. Lediglich gegen einen menschlichen Kontrahenten dürfen Sie antreten. Mit unterdurchschnittlichen Rennergebnissen und einfachen Stunts spielen Sie im Karrieremodus an einem Nachmittag alle Kurse frei. Grafisch reißen die Spielzeugautos mit ihrer technisch veralteten 3D-Engine erst recht keine Bäume aus – gerade dieses Genre hat sehr viel Besseres zu bieten.

Christian Sauerteig



Kommentar Christian Sauerteig

Wollen Sie Ihrem Kind eine Freude machen? Dann schenken Sie ihm bitte dieses Spiel. Haben Sie kein Kind? Dann lassen Sie besser die Finger davon (vom Spiel natürlich). Selbst Einsteiger dürften nach Anspruchsvollerem dürsten, Profis sowieso.

Tonka Monster Trucks

Mindestens:	PII 333, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 256 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-2 Spieler (2 Sp./CD)
CD/HD:	485 MB/190 MB
Internet:	www.infogrames.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 45,-
Hersteller:	Infogrames
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Für jüngere Computerspieler in Ordnung, für die breite Masse technisch zu veraltet und wenig anspruchsvoll «

Genre:	**Rennspiel**
Testversion:	**Beta von März**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**56%**
Sound:	**51%**
Mehrspieler:	**55%**
Einzelspieler:	

50%

Kick Off 2002



Handball? Interessant. Die Grafik ist mindestens so schlecht wie die Übersetzung, aber zehnmal besser als Steuerung und Ballphysik.

Auf Atari, Amiga, C-64 und Co. begeisterte *Kick Off* mit seinen zahlreichen Spielmodi Hunderttausende von Spielern. Doch mit dem Ende der Heimcomputer endete auch die *Kick Off*-Ära. Bereits in den vergangenen Jahren konnten die lieblosen Nachfolger des einst so erfolgreichen Klassikers auf dem PC nicht mehr punkten. Trauriger Höhepunkt des Niedergangs ist *Kick Off 2002*. In eigenartig übersetzten Spielmodi wie „Qualifiziert" oder „Vorführung" (hinter der sich das Freundschaftsspiel verbirgt) steuern Sie aus der altbekannten und wenig ansehnlichen Vogelperspektive Ihre Kicker über den Platz. Passen, Schießen und Grätschen liegen auf einer einzigen Taste (!). Gelenkt wird mit den Pfeiltasten. Das Spielgeschehen ist selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad viel zu schnell, die Steuerung abartig schlecht und das Ganze somit fast unspielbar – katastrophal.

Christian Sauerteig

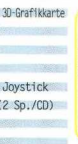


Kommentar Christian Sauerteig

Miese Grafik, grottenschlechte Ballphysik und eine vollkommen missratene Steuerung – selbst Veteranen der einst so glorreichen Kicker-Serie wird dieses billige Machwerk maßlos enttäuschen.

Kick Off 2002

Mindestens:	PII 233, 64 MB RAM, Win9x/2000, 3D-Grafikkarte
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Gamepad, Joystick
Spielerzahl:	1-2 Spieler an einem PC (2 Sp./CD)
CD/HD:	190 MB/100 MB
Internet:	www.acclaim.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 40,–
Hersteller:	Anco/Acclaim
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

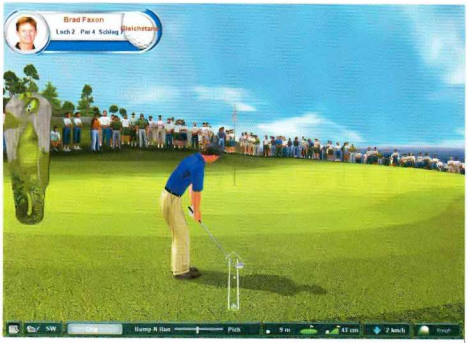


» Die Vergangenheit war glorreich, die Gegenwart ist zappenduster: absolut indiskutabler Kreisklassen-Kick! «

Genre:	**Sport**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Mangelhaft**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**34%**
Sound:	**17%**
Mehrspieler:	**35%**
Einzelspieler:	

30%

Tiger Woods 2002



Nicht nur mit Tiger Woods, sondern auch mit seinen Kollegen der PGA-Tour darf nach Herzenslust eingelocht werden.

Mit Tiger Woods' Unterstützung startet EA Sports einen erneuten Angriff auf die Golfspielkrone, die seit Jahren die exzellente *Links LS*-Serie innehat. *Tiger Woods 2002* bietet sechs Golfplätze, die größtenteils bereits von den Vorgängern und anderen Golfspielen bekannt sein dürften wie beispielsweise Pebble Beach oder Royal Birkdale. Dank des mitgelieferten Kurs-Architekten lassen sich aber auch eigene Kurse entwerfen. Eingelocht werden darf dort entweder mit dem Tiger höchstpersönlich oder seinen Kollegen der PGA-Tour. Wie bei *Links LS 2001* stehen neben den bekannten Spielmodi auch zahlreiche Varianten zur Auswahl, darunter ein umfangreicher Mehrspieler-Modus. Optisch spielt sich *Tiger Woods 2002* dank seiner neuen 3D-Engine locker in die oberen Ränge des Leaderboards, die Kurse sind herrlich detailliert und die Animationen der Golfer wirken ebenfalls sehr realistisch.

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

An Platzhirsch Links LS führt einfach nichts vorbei, auch wenn Tiger Woods 2002 der Referenz gewaltig auf die Pelle rückt. Was Spielbarkeit und Kursdesign angeht, müssen beim Tiger aber leider kleinere Abstriche gemacht werden.

Tiger Woods PGA Tour 2002

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 800, 256 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-4 Spieler
CD/HD:	995 MB/490 MB
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. €45,-
Hersteller:	EA Sports
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



Genre:	Sport
Testversion :	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
Ffeedback:	–
Grafik:	84 %
Sound:	76 %
Mehrspieler:	85 %
Einzelspieler:	

82 %

» Empfehlenswert: Mit dem Tiger auf der Festplatte tätigen Golf-Fans einen verdammt guten Griff! «

HAWK

IGNORE THE LIMITS



• Riesige interaktive Level mit unnachahmlichem Gameplay



• Spiel mit bis zu vier Freunden in den erweiterten Mehrspieler-Modi



• Unzählige neue Tricks und eine fantastische Grafik auf dem Xbox™-Videospiel-System von Microsoft

XBOX

© 1999-2002 Activision Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision 02, Tony Hawk's Pro Skater and Pro Skater are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All Rights Reserved. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. Developed by Neversoft Entertainment Inc. Confidential Unpublished Work. © 1999-2001 Dolby Labs. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. All Rights Reserved. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Schlagabtausch

Aufschlag für Thommy Haas: Selbst auf dem altehrwürdigen Wimbledon-Rasen darf gespielt werden.

PC Action Gold

Auf dem Dreamcast wurde die Virtua-Tennis-Serie als vielleicht bestes Sportspiel aller Zeiten gefeiert. Ob das Konsolen-Meisterwerk auch auf dem PC als Sieger vom Platz geht?

Virtua Tennis kann mit sieben „echten" Tennisspielern aufwarten, unter ihnen die deutsche Hoffnung Tommy Haas sowie die aktuelle Num-mer 1, Thomas Johannsen aus Schweden. Komplettiert wird das Feld mit einer Vielzahl an Fantasie-Spielern mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen.

Karriereplanung

Den unkomplizierten Einstieg im Einzel oder Doppel gegen den Computer oder einen menschlichen Kontrahenten bietet der Exhibition-Modus. Alternativ können Sie sich auch im Netzwerk mit bis zu vier Freunden messen. Etwas herausfordernder ist der Arcade-Modus, in dem Sie fünf Turniere bei steigendem Schwierigkeitsgrad gewinnen müssen. Herzstück des Spiels ist aber der „World Circuit"-Modus. Hier starten Sie als Nummer dreihundertirgendwas der Weltrangliste und müssen sich durch anfangs kleine Turniere und einfallsreiche Trainingsmatches nach oben schlagen. Mit erspieltem Preisgeld können Sie sich neues Material (Kleidung, Schläger, Energy-Drinks) und Doppel-Partner kaufen sowie Ihre Fähigkeiten ganz rollenspieltypisch steigern. Bis man hier alle Stationen auf der riesigen Weltkarte freigespielt hat, vergeht einiges an Zeit – sehr motivierend!

Konsolen-Grafik?

Wer einen flotteren Rechner hat, wird mit einer höchst detaillierten Optik belohnt. Nicht nur die einzelnen Original-Turnierstätten (Wimbledon, Paris, Rom ...), sondern auch die Spieler wirken sehr realistisch und sind darüber hinaus flüssig animiert. Die Steuerung geht leicht von der Hand und kommt mit zwei Tasten für Schlag und Lob aus. Mit den Pfeiltasten des Gamepads bestimmen Sie die Schlagrichtung – das war's. Im leichtesten Schwierigkeitsgrad beherrschen Sie die besseren Gegner mit etwas Einarbeitungszeit nach Belieben, in der schwierigsten Spielstufe werden aber selbst Profis richtig gefordert, vor allem im Karriere-modus. Etwas ärgerlich nur, dass bei dem arcadelastigen Spiel Bälle eher selten ins Aus, geschweige denn ins Netz gehen. Und ein paar weibliche Tennis-Stars à la Anna Kournikova wären auch nicht verkehrt gewesen – aber Mann kann ja nicht alles haben.

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Einfache Steuerung, intelligente Computergegner und eine ausgeklügelte Ballphysik, die sich selbst an die unterschiedlichsten Bodenbeläge anpasst – das ist schon stark. Kommt dann mit dem Karrieremodus noch eine extrem motivierende, fast schon suchtgefährdende Spielvariante dazu, die sonst kein vergleichbares Spiel bietet, dann ist das schon sehr stark. Im Falle von Virtua Tennis viel zu stark für den ärgsten Konkurrenten namens Tennis Masters Series, der auf den zweiten Platz abrutscht. Wir fordern eine PC-Umsetzung des zweiten Teils!



Eine sehr spaßige Angelegenheit, egal ob im Einzel- oder Mehrspielermodus, stellt das Doppel dar.

Virtua Tennis

Mindestens:	PII 30, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 800, 256 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-4 Spieler
CD/HD:	272 MB/335 MB
Internet:	www.empire.co.uk
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 45,–
Hersteller:	Sega/Empire
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Virtua Tennis setzt seine Siegesserie auch auf dem PC fort und sichert sich verdient den Genrereferenz-Titel! «

Genre:	Sport
Testversion:	Master von März 2002
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	83%
Sound:	78%
Mehrspieler:	86%
Einzelspieler:	

84%

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



Massig Ärger im Anmarsch: vor Ihnen die gefürchtete Midgard-Schlange, hinter Ihnen zahlreiche Möchtegern-Drachen und Ihre Lebensanzeige bewegt sich gen null.

Fakten

- Kampagne mit 10 Missionen und Unterlevels
- 18 Mehrspielerkarten (CTF, Kooperation, Wettkampf)
- Verbessertes Militärsystem
- Neue Berufe, Produkte und Rohstoffe
- Einsetzbare Vehikel
- Überarbeitete Benutzerführung

KEINE FLATTER VOR DER NATTER

In Grönland geht es wieder heiß her, als eine düstere Prophezeiung Angst und Schrecken unter den Wikingern verbreitet. Ausgerechnet die Midgard-Schlange will Ärger machen. Helfen Sie dem Volk, die übergroße Natter aus der Haut zu pellen.

Nur wenige Jahre sind ins Land gezogen, seit sich Leif mit seinen Mannen aufmachte und bei seiner Suche nach den Sonnensteinen auf den bislang unentdeckten Kontinent Vinland (Amerika) und seine Einwohner, die Indianer, stieß. Nun, da Frieden herrscht zwischen den beiden Kulturen, verläuft der Alltag im kleinen Wikingerdorf an der Küste Grönlands ruhig und ohne besondere Vorkommnisse. Bjarni, Sohn von Leif, schnitzt gerade an seiner Flöte, starrt in die Ferne und hat plötzlich eine Vision. Seite an Seite mit drei fremdländisch aussehenden Recken kämpft er gegen die sagenumwobene Midgard-Schlange Jörmunganda, die einst vom Göttervater Odin in die Tiefen des Weltmeeres geworfen wurde. Als gläubiger Wikinger kann Bjarni diese Prophezeiung natürlich nicht unbeachtet lassen und packt seine Siebensachen für eine Reise nach Wigrid, dem Domizil der Riesenschlange.

Schaffe, schaffe, Häusle baue

Wie bereits im Vorgänger *Cultures – Die Entdeckung Vinlands* darf auch in *Cultures 2 – Die Tore Asgards* wieder kräftig gesiedelt werden. Die Missionsziele und Kartenabschnitte sind erheblich umfangreicher und führen Sie durch halb Europa und den Nahen Osten. Um Genre-Neulingen den Einstieg zu erleichtern, ist die erste der zehn Missionen Ihrer Einzelspieler-Kampagne als umfangreicher Lernabschnitt angelegt. Zu Beginn dürfen Sie sich wie in fast jeder Karte mit dem Aufbau der Wohnhütten und der Berufsverteilung befassen. Da Ihre kleinen Racker jedoch gerade erst die Wikingerschule absolviert haben und nichts von der großen und weiten Geschäftswelt wissen, müssen sie die Berufe erst erlernen. Zur Wahl stehen zahlreiche Beschäftigungszweige, die vom Rohstoff-Abbauer bis hin zum Jäger reichen. Damit kein heilloses Chaos herrscht, findet sich zu jeder Tätigkeit die passende Arbeitsstätte, die sich fünfstufig ausbauen lässt. Sobald die Wikinger genügend Erfahrung in



Hätten die Byzantiner nicht so die Klappe aufgerissen, würden meine Mannen nicht die ganze Stadt in Schutt und Asche legen.

ihren Ämtern sammeln konnten, unterteilen sich die Berufe in noch präzisere Fachbereiche. So entwickelt sich beispielsweise der Kräutersammler zum Druiden weiter. Durften Ihre Wikinger bisher nur Wild und sonstiges Getier erlegen, fungieren sie nun auch als Viehzüchter und ziehen Schafe und Kühe auf. Natürlich nur, wenn die Gras fressenden Blöker in Ihrem Terrain anzufinden sind.

Verbesserte Truppen

Neben diversen Erweiterungen hinsichtlich der Berufszweige, Rohstoffvorkommen und Produkte haben sich die Jungs und Mädels von Funatics vor allem auf ein ausgefeilteres Militärsystem konzentriert. Mithilfe des Schmieds und des Schneiders versorgen Sie Ihre Krieger mit einer Vielzahl neuer Waffen und Rüstungen, wobei sich die Kämpfer nun einzeln ankleiden lassen. Anhand der verbesserten Benutzerführung legen Sie Angriffsziele sowie eine offensive oder defensive Taktik fest. Ein zusätzliches Schmankerl stellen die voll funktionsfähigen Vehikel dar, die sowohl beim Gütertausch (Handkarren, Ochsenkarren) als auch in Auseinandersetzungen (Katapulte) Ihr Weiterkommen erleichtern. Sollten Sie die kriegerische Auseinandersetzung scheuen, können Sie auch die feindliche Haltung der anderen Kulturen (Sarazenen, Byzantiner und Franken) durch Diplomatieakte neutralisieren. Bei den Bewohnern Wigrids ist ein Handel allerdings ausgeschlossen, wie Sie schmerzlich erfahren werden. Lassen Sie bei all der Aufzucht und Siedelei jedoch Ihr Hauptziel nicht aus den Augen – die Suche nach den drei geheimnisvollen Kämpfern Cyra, Hatschi und Sigurd und die Vernichtung von Jörmunganda.

Tanja Bunke

Kommentar



Tanja Bunke

Auch wenn sich wieder einmal nur die Wikinger spielen lassen und das Spiel oftmals arg über den Bildschirm ruckelt, entschädigt doch die spannende Spielgeschichte und das breite Spektrum an Aufbau-Möglichkeiten. Besonders auffällig ist erneut der Humor der Entwickler, die mit Robin Hood als Wegelagerer und dem grausigen Killer-Kaninchen der Monty-Python-Satire Ritter der Kokosnuss Ihr Zwerchfell strapazieren.



Ihre Reise verschlägt Sie bis in die orientalischen Gefilde von Bagdad, wo Sie auf wilde Löwen treffen, aber auch auf Flaschengeister aus Tausendundeiner Nacht.

Cultures 2

Mindestens:	PIII 500, 128 MB RAM, Win9x/2000/Me/XP
Sinnvoll:	PIII 800, 256 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	6 Sp. Netzwerk und Internet; 1 Sp./CD
CD/HD:	650 MB/350 MB
Internet:	www.cultures2.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 45,-
Hersteller:	Funatics/JoWood
Veröffentlichung:	22.03.2002
USK-Altersfreigabe:	Ohne Angabe



» Cultures 2 begeistert durch zahlreiche Neuheiten und eine packende Spielgeschichte. «

Genre:	**Aufbau-Strategie**
Testversion:	**Beta von Februar**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**90%**
Sound:	**89%**
Mehrspieler:	**88%**
Einzelspieler:	

87 %

WAS KOSTET DIE WELT?



Fakten

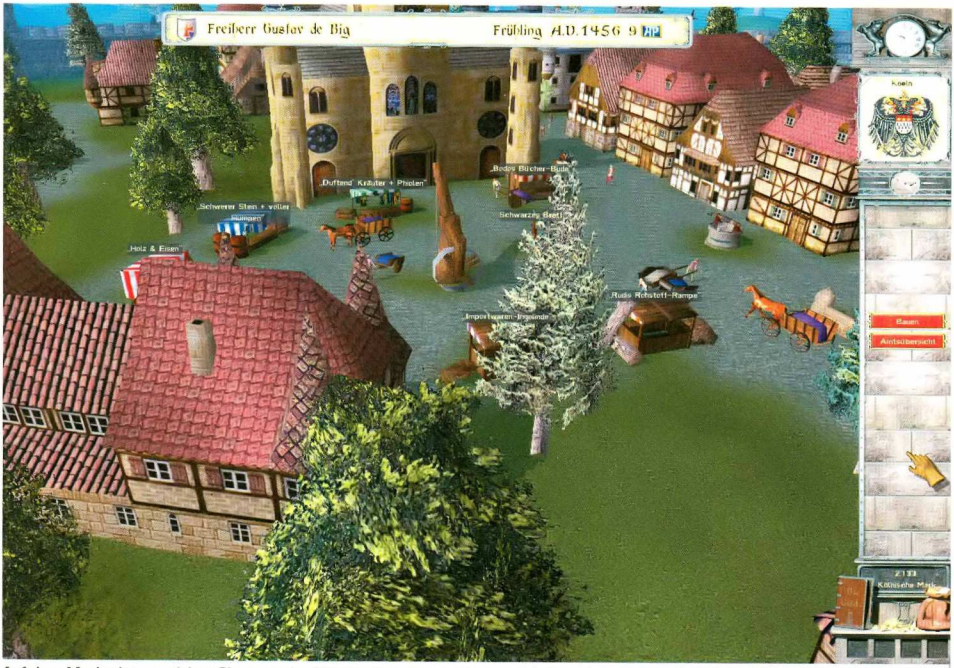
- Mittelalterliche Lebenssimulation (1400-1600)
- Fünf Städte (Köln, Hannover, Augsburg, Berlin, Dresden)
- Fünf Schwierigkeitsgrade
- Zwölf Berufe
- 30 Ämter, 7 Titel
- 54 verschiedene Waren
- Aufträge oder freies Spiel

Arm zu sein ist zwar bekanntlich keine Schande, reich zu sein macht aber viel mehr Spaß. Passen Sie aber auf, dass man auf Ihrem Weg zum Rockefeller des Mittelalters die Leichen in Ihrem Keller nicht entdeckt ...

Von wegen heile Welt! Wenn Sie bisher dachten, dass der Weg zu Ruhm und Reichtum im Mittelalter allein durch Fleiß zurückgelegt wurde, sind Sie wahrscheinlich ein sehr netter Mensch, aber auch ziemlich naiv. Glauben Sie auch noch an den Weihnachtsmann? Nix da, um so richtig die Puppen tanzen lassen zu können, müssen Sie schon ein bisschen herumtricksen. Aber noch nicht zu Beginn des Spiels, denn noch sind Sie ja ein Landei, das in der großen Stadt sein Glück versuchen will. Die Wahl Ihrer Eltern, die Ihnen etwas Startkapital mit auf den Weg geben werden, bestimmt Ihre Grundtalente, danach dürfen Sie sich für einen von zunächst acht (später werden es zwölf) Berufen entscheiden. Aller Anfang ist schwer. Wenn Sie also etwa als Eisenkocher starten, hämmern Sie in Ihrer bescheidenen Werkstatt Silberketten zusammen, als Laienprediger verscherbeln Sie ein paar Gedichte auf dem städtischen Marktplatz.

Geschichte schreiben

Die ersten Taler sind schnell verdient und damit beginnen die Investitionen. In jedem Job können Sie sieben Meistergrade erlernen und nebenbei Wohnhaus und Produktionsbetrieb vielstufig ausbauen. Neue Räume verhelfen Ihnen zu neuen Spieloptionen – und dann wird's langsam richtig interessant. Schließlich wollen Sie hoch hinaus und nicht einfach irgendwann als ehrbarer, aber unbekannter Goldschmied enden, oder? Eben, deshalb sorgt Ihr Beruf zwar für die finanzielle Grundlage, wahren Einfluss verschaffen Sie sich aber durch politische Intrigen. Auf 30 Ämter, vom Nachtwächter bis zum Landesfürsten, können Sie sich



Auf dem Marktplatz verticken Sie an sechs Ständen Ihre Erzeugnisse und decken sich mit Rohstoffen für Ihre Betriebe ein.

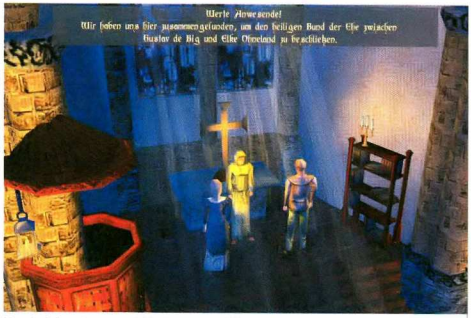
im Rathaus bewerben, wobei Sie sich in der Hierarchie brav von unten nach oben hocharbeiten müssen. Wie das geht? Nun, den Einstieg schaffen Sie etwa, indem Sie ein paar städtische Beamte bestechen oder durch einen Ihrer Spione bei einem Verbrechen beobachten lassen. Der auf frischer Tat ertappte Bösewicht wird bei der nächsten Stadtratswahl bestimmt ein gutes Wort für Sie einlegen, wenn Sie ihn zu einer „Unterredung" bitten. Wer wandert schließlich gerne in den Karzer?

Wenn der Sensenmann kommt

Beziehungen zu Ihren Gönnern pflegen Sie etwa durch regelmäßige Festgelage oder kleine „Spenden". Die logischerweise aufkommenden Neider malträtieren Sie dagegen mit gepflegten Sabotagen oder geschickt gesponnenen Intrigen, an denen sogar J.R. Ewing noch heute seine helle Freude hätte. Das alles klingt superkompliziert? Nöö, ist es eigentlich nicht, weil sich das Spielgeschehen herrlich logisch aufbaut und zwar immer einiges, aber nie zu viel zu tun ist. Dazu kommt, dass *Die Gilde* Echtzeit-Elemente sehr geschickt mit einem rundenbasierten Ablauf kombiniert. Konkret: Sie agieren in der Zeit zwischen 1400 und 1600, eine Runde dauert ein Jahr und dieses Jahr wird wiederum durch einen typischen Tagesablauf simuliert, der dank der fünfstufig verstellbaren Spielgeschwindigkeit zwischen zehn und 30 Minuten Spielzeit verschlingt. Findige Köpfe wer-



Endlich reicht die wohlverdiente Knete für eine eigene Villa mit neuen Räumen. Der Bau dauert allerdings rund sechs Jahre.



Nach jahrelangem Werben hat Elke Ohneland ihr Jawort gegeben und darf fortan für Nachkommen und damit Erben sorgen.

Kommentar



Christian Bigge

Aller Einstieg ist schwer, auch bei der Gilde. Grund: Der Spielbeginn gestaltet sich etwas zäh, das Tutorial zeigt nicht annähernd alle Handlungsmöglichkeiten auf. Derer existieren nämlich massig, seien Sie also gewarnt: Sind Sie erst einmal über die Einstiegshürde gehüpft, wird Ihnen das Spiel beinahe unmerklich die Nase an den Monitor kleben und die Füße am Fußboden festtackern. Dafür belohnt Sie der Zeitkiller mit jeder Menge Abwechslung und Spielspaß für Wochen. Die Gilde ist eine WiSim, die durch die geschickte Kombination diverser Spiel-Elemente glänzt und damit dem oft leicht angestaubt wirkenden Genre einen Weg in die Zukunft weist.



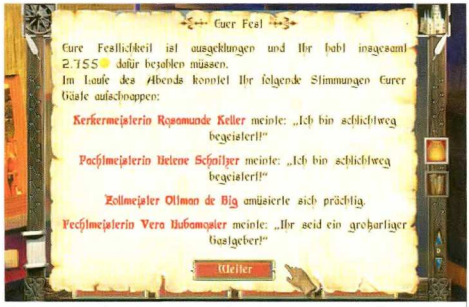
Verflucht, es brennt! Greift das Feuer auf Ihre Schmiede über, helfen Aktionspunkte beim Löschen.

den bemerkt haben, dass wohl kaum jemandem eine 200-jährige Lebenszeit beschieden sein dürfte – erst recht nicht im pestschwangeren Spätmittelalter. Stimmt, deshalb sollten Sie sich zu Beginn des Spiels per Mausklick auf das richtige Menü gleich um einen heiratswilligen Partner bemühen und einen Sprössling zeugen. Dem können Sie nach Ihrem Ableben nämlich allen Krempel und die erlernten Berufe vererben – nur Ihre Ämter nicht, versteht sich.

Einen Moment noch!

Schon klar, Sie wollen jetzt gleich losspielen, lassen Sie uns trotzdem noch ein paar technische Fragen klären. Ja, Sie können im Spielverlauf den Beruf wechseln, und ja, Ihre alten Betriebe werden auf Wunsch von eingestellten Meistern verwaltet. Einen Mehrspielermodus für bis zu acht Spieler im Netzwerk gibt es auch (Achtung: Läuft nicht mit Win2k und XP!). Richtig, die Screenshots beweisen, dass auch Wirtschaftssimulationen eine 3D-Engine vertragen. Diese bietet Tag- und Nachtwechsel sowie Wetteränderungen und lässt sich sogar frei zoomen und drehen, vermag allerdings lediglich mickrige 3D-Figuren darzustellen. Nein, die Steuerung ist nicht kompliziert. Alle Menüs lassen sich schnell per Mausklick oder Hotkeys erreichen. Alles roger? Dann wünschen wir Ihnen jetzt viel Spaß im Mittelalter!

Christian Bigge



Hehe, dieses Fest hat sich gelohnt. Dadurch haben Sie sich im Rathaus die Gunst vier weiterer Fürsprecher gesichert.

Vergleich

Richtig vergleichen kann man *Die Gilde* eigentlich mit kaum einem anderen Spiel, da hier diverse Genre-Elemente geschickt ineinander verwoben werden. Ascarons *Patrizier 2* bietet den deutlich stärkeren Handelspart, kann aber im Spielverlauf unübersichtlich werden. *Tropico* setzt auf Humor, Aufbau-Elemente und Missionen, *1193* ist allen drei Konkurrenten bereits technisch hoffnungslos unterlegen.

Patrizier 2	87%
Die Gilde	85%
Tropico (abgewertet)	82%
1193 Anno Domini (abgewertet)	18%

Die Gilde

Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Sinnvoll:	PIII 700, 256 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, 1 Sp./CD
CD/HD:	573 MB/750 MB
Internet:	www.diegilde.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 40,-
Hersteller:	4Head St./Jowood
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Keine 08/15-WiSim, sondern eine schick verpackte Lebenssimulation mit viel Tiefgang «

Genre:	WiSim
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Steuerung:	Gut
Ffeedback:	Nein
Grafik:	80%
Sound:	80%
Mehrspieler:	81%
Einzelspieler:	

85%

ideenhaus muc

LEXIKON



Jetzt im Handel: X-ZONE.
Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.
Alles über Spiele und Zubehör. Alles in einem Heft. Mit 30 Games im Test, Tipps & Tricks und Komplettlösung zu „Halo". Plus DVD mit Videos zu allen Top-Titeln. Alles klar!

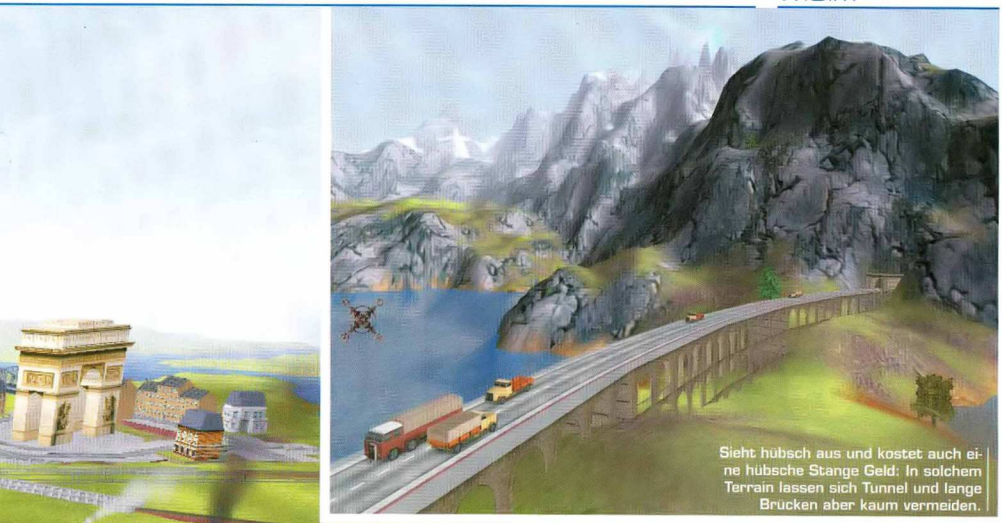


Zumindest am Eiffelturm lässt sich Paris erkennen. Das Schienenchaos im Vordergrund ist normal, wenn drei Konkurrenten ihr eigenes Transportnetzwerk aufbauen.

Der Routenplaner

Personen- und Gütertransport mal anders: Mit Zügen und Lkws sollen Sie Fabriken, Marktplätze und Städte mit möglichst sinnvollen Strecken verbinden. Gar nicht so einfach, denn Berge, Schluchten und Flüsse erschweren den Schienen- und Straßenbau.

Brücken und Tunnel kosten sowohl im Bau als auch im Unterhalt viel Geld, wodurch die Rentabilität einer Verbindung sinkt. Sie müssen schon exakt planen, wenn Sie in *Schiene & Straße* auf dem rechten Weg bleiben wollen. Dafür gilt es zuerst, die Industriezweige und deren Güternachfrage zu inspizieren. Eine zu 90 Prozent ausgelastete Bäckerei wird kaum noch zusätzliches Getreide kaufen, speziell dann nicht, wenn das nahe gelegene Städtchen schon ausreichend mit Brot versorgt ist. Sobald Sie jedoch eine lohnende Nachfrage entdecken – dank des simplen Wirtschaftssystems ist das nicht weiter schwierig –, können Sie mit dem Bau einer Straße oder Schiene beginnen. Der Transport per Lkw bietet sich vor allem für leichte Güter und kurze Wege an. Andernfalls fahren Sie langfristig mit der Bahn preiswerter.



Sieht hübsch aus und kostet auch eine hübsche Stange Geld: In solchem Terrain lassen sich Tunnel und lange Brücken aber kaum vermeiden.





Im Tutorial dürfen Sie die erste Bahnstrecke Deutschlands zwischen Nürnberg – hier im Bild – und Fürth nachbauen.

Dummie Lokführer

Während Lkws im Spiel wunderbar flexibel sind, kommt es auf der Schiene des Öfteren zu Staus, speziell wenn einfache Stränge von mehreren Zügen gleichzeitig befahren werden. Weichen vor Bahnhöfen sind besonders kritisch: Hat der Lokführer die freie Wahl, nimmt er getreu Murphy's Law garantiert den falschen Weg und blockiert somit einen anderen Zug. Sie haben keinen Einfluss darauf, welche Route gefahren wird. Zum Glück existiert die Möglichkeit, zweigleisig zu bauen, was viele Kopfschmerzen erspart, sofern Sie sich das leisten können. Schließlich müssen Sie mit dem Waren- und Personentransport genug Geld einnehmen, um Ihr Netz immer weiter auszubauen und hin und wieder modernere Züge und Lkws kaufen zu können.

Alexander Geltenpoth

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Sobald man sich an die Steuerung gewöhnt und den Kampf gegen die frei wählbare Kameraperspektive gewonnen hat, geht Schiene & Straße leicht von der Hand. Schwierig wird erst die Streckenplanung, denn selbst in einem ausgeklügelten Schienennetz kommt der Verkehr oft zum Erliegen. Ein weiteres Manko ist die Gegnerintelligenz. Die Computerkonkurrenz baut teilweise höchst schwachsinnige Strecken.

Schiene & Straße

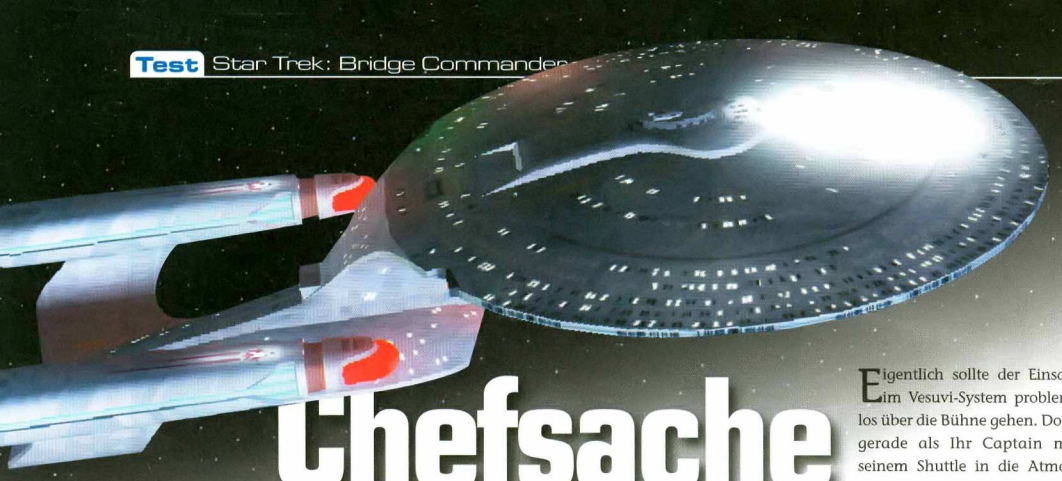
Mindestens:	PIII 400, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	P4 1.000, 128 MB RAM, GeForce-Grafik
Grafik:	Direct3D, Open GL
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Sp.
CD/HD:	625 MB/600 MB
Internet:	www.ubisoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 46,-
Hersteller:	Virtual X-Citement/Ubi Soft
Veröffentlichung:	März 2002
USK-Altersfreigabe:	Ohne Altersbeschr.



» Verkehrsplaner in hübscher 3D-Grafik, aber mit schlechter künstlicher Intelligenz «

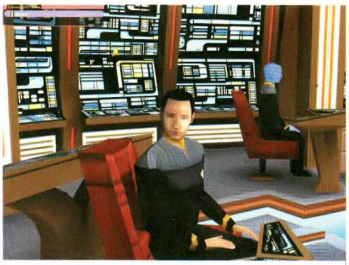
Genre:	**WiSim**
Testversion:	**Goldmaster**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**72%**
Sound:	**51%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

59%



Chefsache

Hurra, der Captain ist tot, es lebe der Captain! Als Ihr Chef auf einer Außenmission ums Leben kommt, erben Sie als ranghöchster Offizier das Kommando über die U.S.S. Dauntless und heizen anschließend mit Phasern und Torpedos schießwütigen Cardassianern und hinterhältigen Romulanern mächtig ein.



Haben Sie nicht auch schon immer mal davon geträumt, Data an Ihrer Seite zu haben?



Dieser klingonische Bird of Prey hat einiges abbekommen und fängt bereits zu rauchen an.



Ein romulanischer Warbird hat sich enttarnt und nimmt unser Schiff unter Beschuss.

Fakten

- Über 30 Missionen
- Original-Synchronsprecher der TV-Serie und der Kinofilme
- Mehrspielermodus
- Schnelleinsatzgestalter
- Extrem kurze Lernkurve

Eigentlich sollte der Einsatz im Vesuvi-System problemlos über die Bühne gehen. Doch gerade als Ihr Captain mit seinem Shuttle in die Atmosphäre von Vesuvi Vier eindringt, verwüstet ein mysteriöses Phänomen den Planeten. Die Druckwelle zerfetzt seine Fähre, selbst die im Orbit befindliche Sovereign wird schwer beschädigt. Nur Ihrer schnellen Reaktion ist es zu verdanken, dass das Schiff der Galaxy-Klasse nicht auch noch Opfer der Tragödie wird, denn als ursprünglich Erster Offizier haben Sie von nun an das Sagen. Zwar wäre es Ihnen nicht einmal in Ihren allerkühnsten Träumen eingefallen, dass Sie jemals auf diese Art und Weise Captain eines Föderationsraumschiffs werden würden, doch wer sagt schon nein, wenn er auf dem heiß begehrten Sessel in der Mitte der Brücke Platz nehmen darf. An dieser Stelle beginnt für Sie das eigentliche Spiel oder besser gesagt die Simulation.

Intuitive Steuerung

Damit Sie keine Zeit mit einem Handbuchstudium vergeuden, begleitet Sie der berühmte Captain Jean-Luc Picard während Ihrer ersten Flugstunden als Instruktor und gibt Ihnen viele nützliche Tipps. Gespielt wird vornehmlich aus der Ego-Perspektive des

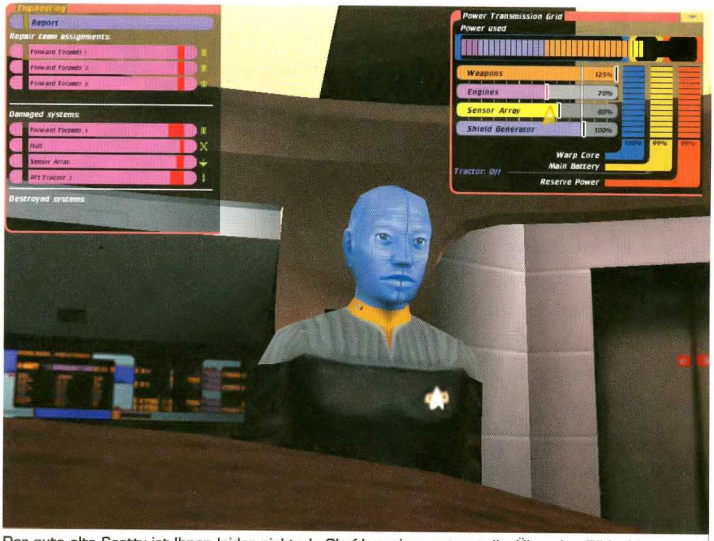
Auf CD-ROM

Spielbare Demo

Warpen Sie in unserer Demo gemeinsam mit Captain Picard durchs All.

StarTrekBridgeCommanderDEMO.exe

Captains, das heißt, Sie haben ständig Sichtkontakt mit Ihrer Brücken-Crew. Herumlaufen dürfen Sie zwar nicht, dafür aber den Kopf mittels Maus drehen und wenden, wie es Ihnen beliebt. Der Maus kommt in *Bridge Commander* eine Schlüsselrolle zu, denn im Gegensatz zu anderen Weltraumspielen reicht sie völlig aus, um sicher und effizient durch die unendlichen Weiten der Galaxis zu düsen. Wollen Sie beispielsweise ein Schiff attackieren, klicken Sie einfach den Waffenoffizier an und markieren auf dem nun erschienenen Menü das Objekt der Begierde. Mal sind das fiese Cardassianer, dann schlitzohrige Ferengi und nicht zuletzt die gefürchteten Romulaner, mit denen Sie es im Spiel häufiger zu tun bekommen. Den Rest, also den eigentlichen Angriff, führt die KI für Sie durch. Sie schauen in Ruhe zu oder erteilen Ihrem Steuermann, dem Chefingenieur, dem Wissenschaftsoffizier oder Ihrem Commander spezifische Befehle. Wollen Sie lieber selber Hand ans Ruder legen, schalten Sie in die Verfolgerperspektive um und lenken das Schiff mit Maus und Tastatur. Im recht langatmigen Mehrspielermodus ist dies die einzige Möglichkeit, durchs Weltall zu fliegen.



Der gute alte Scotty ist Ihnen leider nicht als Chef-Ingenieur unterstellt. Über den Bildschirm rechts im Bild nehmen Sie die Energieverteilung vor, links sind Reparaturarbeiten aufgelistet.

Mehr Film als Spiel

Zum tatenlosen Zuschauen sind Sie übrigens auch bei sämtlichen Dialogen mit anderen Schiffskapitänen oder dem Föderationshauptquartier, die die Story vorantreiben, verurteilt. Offensichtlich war aufgrund des streng linearen Spielablaufs kein Platz für Multiple-Choice-Antworten Ihrerseits. So haben Sie während des gesamten Spiels eher das Gefühl, einer Folge von *Star Trek: The Next Generation* beizuwohnen, als tatsächlich auf dem Kapitänssessel zu sitzen und selbst die Geschehnisse zu beeinflussen. Gemäß dem Motto: Die Crew wird's schon richten – und das tut sie auch meistens. *Star Trek*-Fans dürfte es bei *Bridge Commander* Freudentränen in die Augen treiben, Otto-Normalspieler müssen aber aufpassen, dass sie nicht aus Versehen am PC ein Nickerchen halten. Auch wenn die grafische Präsentation noch so „realistisch" wirkt, gelegentlich mal mit der Maus hier und da klicken erinnert mehr an einen interaktiven Film als an ein Spiel.

Benjamin Bezold

Vergleich

Es ist schwer, einen direkten Vergleich zu *Bridge Commander* zu finden. Am ehesten kommen die mittlerweile in die Jahre gekommenen *Star Trek*-Titel *Starfleet Academy* und *Klingon Academy* von Interplay infrage. Beide spielen sich wie ein klassisches Weltraum-Actionspiel à la *Wing Commander* oder *Starlancer* und sind um einiges komplizierter zu bedienen, aber auch herausfordernder.

Starfleet Academy (abgewertet)	76%
Bridge Commander	66%
Klingon Academy (abgewertet)	63%

Kommentar



Benjamin Bezold

Totally Games hat es leider versäumt, Sie als Captain mehr in das Geschehen einzubauen. Die Crew nimmt Ihnen sämtliche Arbeit ab und denkt sogar für Sie. Als Captain möchte ich Entscheidungen treffen, aber das ist in Bridge Commander nur selten möglich. Falls ich dann doch mal eigenmächtig handle, wird mir einfach das Kommando entzogen. Dabei haben wir doch in hunderten von Enterprise-Episoden oft genug gesehen, dass es nicht immer ratsam ist, den Befehlen vom obersten Flottenkommando blind zu gehorchen. Ferner bleibt es mir ein Rätsel, warum keine Joystick-Steuerung im Spiel vorhanden ist. Commander Ryker hat doch in Star Trek: Der Aufstand auch die Enterprise mit einem Joystick gelenkt und schließlich gerettet. Auf der anderen Seite machen die originalen Synchronsprecher aus den Fernsehserien und die Möglichkeit, endlich einmal direkt neben dem Androiden Data oder Captain Picard auf dem Chefsessel zu sitzen und die Brücke von innen zu bewundern, die Star-Trek-Atmosphäre nahezu perfekt.

ST: Bridge Commander

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/Me/2000/XP
Sinnvoll:	PIII 450, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-8 Internet/Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	531 MB/539 MB
Internet:	www.activision.de
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 40,-
Hersteller:	Totally/Activision
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



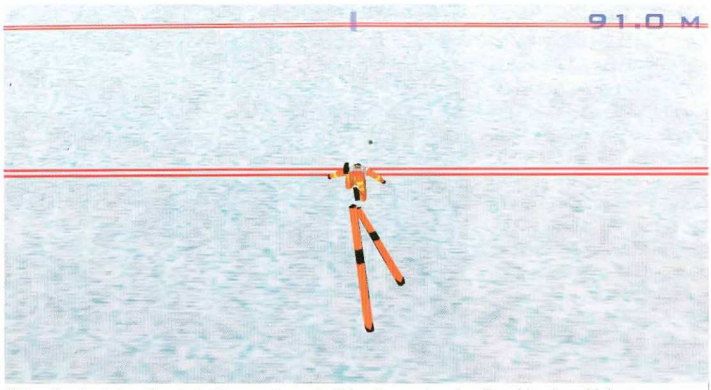
Genre:	Weltraum-Sim.
Testversion:	Engl. Goldmaster
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Nein
Grafik:	83%
Sound:	83%
Mehrspieler:	60%
Einzelspieler:	

66%

» Technisch gelungene, dafür actionarme Weltraum-Simulation. Ein Pflichtkauf, jedoch nur für Trekkies. «

Schneeblindgänger

Grafik von vor 15 Jahren, eine dämliche Steuerung, witzlose Disziplinen und ein Sound, der einem das Blut aus den Ohren laufen lässt: Herzlich willkommen zum schlechtesten Wintersportspiel aller Zeiten!



Nein, dies ist keine Vogelscheiße, sondern ein Skispringer, der eine Bauchlandung hinlegt.

Zugegeben, die Winter-Olympiade muss man nicht mögen. Wie aber überhaupt irgendjemand an diesem Spiel gewordenen Wintersportfiasko Gefallen finden soll, bleibt ein Rätsel. Seit einigen Wochen liegt das Machwerk in den Läden und wartet auf ein paar bedauernswerte Kurzsichtige, die das überteuerte Shareware-Produkt trotz der eigentlich abschreckenden Screenshots auf der Packungsrückseite versehentlich mitnehmen. Auf der Box ist die Rede von einer „eigens entwickelten, neuartigen 3D-Engine mit Partikel-Effekten, Light-Mapping und einer absolut realistischen Physik", die für „olympischen Spielspaß" sorgen soll. Klar doch, und Mühlegg schluckt nur Vitamine ... Doch in Wirklichkeit ruckeln und zuckeln die angeblich so „hochdetaillierten, realistisch animierten" Olympioniken wie steif gefroren über den schneeweißen Bildschirm, der links und rechts von einem Zaun und ab dem oberen Bildschirmdrittel von einem dauerblauen Himmel abgegrenzt wird – Grafik wie zu schlechten C64-Zeiten, schneeblind müsste man sein, dann könnte man's ertragen. Keineswegs besser sieht das Skispringen aus, bei dem Sie als sterbender Schwan eine pixlige Großschanze hinunterdüsen, um wenig später ultra-umständlich mittels der Pfeiltasten zu versuchen, keine Bruchlandung hinzulegen.

Slalom SuperG

Ähnlich bescheiden steuern sich auch die Disziplinen Abfahrtslauf und Snowboard: Mit Pfeil-Links und Pfeil-Rechts wird gelenkt, das war's. Reagieren tut die Spielfigur scheinbar nach Lust und Laune. Wahnsinnig spannend! Richtig unterhaltsam wird's beim SuperG, der praktischerweise auf der gleichen „Strecke" wie die anderen Abfahrtsläufe stattfindet. Nur ist diesmal der Parcours mit Slalom-Stangen (!!!) abgesteckt. Da fällt es ja kaum noch ins Gewicht, dass sich die Athleten beim Abfahrtslauf unaufhörlich mit ihren Stöcken abstoßen ... Erbärmlich auch die Soundausgabe, die durch ein extrem nerviges Menü-Gedudel besticht, dem das permanente „Sscchhhhh"-Geräusch der vier Wettbewerbe die Krone aufsetzt. Himmel hilf!

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Winter Spiele 2002 ist einfach nur abgrundtief schlecht: die Grafik völlig veraltet, die Steuerung ein Witz und die fehlerhaften Disziplinen genauso katastrophal wie das restliche Spiel. Da bringen die legendären Winter Games für den C64 noch mehr Spaß. Und nach über 15 Jahren will das schon was heißen.



Kennen Sie die Disziplin Snowboard-Abfahrt? Nein? Die gibt es sonst auch nirgends, außer in diesem Spiel.

Winter Spiele 2002

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 350, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-10 Spieler (10 Sp./CD)
CD/HD:	295 MB/150 MB
Internet:	www.blackstar-interactive.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 30,-
Hersteller:	Casual Games/Blackstar
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Wahnsinn: Spielspaß auf Drei-Sterne-Kühlfach-Niveau und Disziplinen, die es gar nicht gibt! «

Genre:	Sport
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Mangelhaft
FFeedback:	–
Grafik:	7%
Sound:	4%
Mehrspieler:	7%
Einzelspieler:	

7%

Europa Universalis 2



In dieser Mission müssen wir die Lombardei besetzen.

Willkommen zu einer virtuellen Geschichtsstunde am PC. Die heutige Lektion: Europa im Spätmittelalter. Sie übernehmen die Führung über eine europäische Großmacht und setzen natürlich alles daran, Ihren Einflussbereich zu vergrößern. Dabei schließen Sie Bündnisse, treiben Handel, schlagen aber auch Aufstände nieder und schicken Truppen in fremde Länder. Das sehr abstrakte Strategiespiel erinnert stark an den Vorgänger *Europa Universalis* aus dem Jahr 2000 und weist leider dieselben Mängel auf. Zum einen möchte man als Spieler etwas mehr „Mitspracherecht" bei der Verwaltung haben, zum anderen laufen die Kämpfe weiterhin selbstständig ab. Nichtsdestotrotz bereitet *Europa Universalis 2* vor allem eingefleischten Strategen stundenlangen Spielspaß, denn die geschichtlich authentische Hintergrundstory erweist sich auf Dauer als sehr motivationsfördernd.

Benjamin Bezold

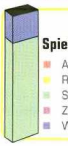


Kommentar Benjamin Bezold

Haben Sie sich erst einmal mit der spartanischen Optik und der gewöhnungsbedürftigen Handhabung angefreundet, offenbart sich EU 2 als gelungener Titel. Nicht nur angehende Geschichtslehrer kommen voll auf ihre Kosten.

Europa Universalis 2

Mindestens:	P 200, 64 MB RAM, Win95/98/2000/Me
Sinnvoll:	PII 300, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-8 Sp. Netzwerk, Internet (1 Sp./CD)
CD/HD:	319 MB/163-300 MB
Internet:	www.europa-universalis.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 35,-
Hersteller:	Paradox/Ubi Soft
Veröffentlichung:	28. März
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Bei dieser Geschichtsstunde vergeht die Zeit wie im Fluge. EU 2 ist Risiko für den PC. «

Genre:	Strategie
Testversion:	Goldmaster
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	60%
Sound:	50%
Mehrspieler:	69%
Einzelspieler:	

72%

Die Monster AG Monster Training



Neben der *Schreckensinsel* bietet Disney mit *Monster Training* noch ein zweites Spiel zum genialen Kinofilm *Die Monster AG* an. Dabei handelt es sich um eine Sammlung von zehn Minispielen, in denen hauptsächlich Ihre Auffassungsgabe und Reaktion gefordert ist. Alle zehn Spiele sind für Kinder zwischen vier und maximal zehn Jahren ausgelegt. Älterer Nachwuchs wird das Teil wegen der simplen Spielweise mit gerümpfter Nase in die Ecke feuern. **ag**

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win95/98
Technik:	PII 300, 64 MB RAM
Hersteller:	DirectDraw, DirectSound
Preis:	Ca. € 25,-
Genre:	Disney/Jokood
Grafik: 38%	**Sound:** 61%
Mehrspieler: –%	**Einzelspieler:**

42%

Stealth Combat



Auf der Cover-CD

In diesem kurzweiligen, technisch soliden 3D-Actionspiel liegen sich wieder einmal Ost und West in den Haaren. Als Mitglied einer Spezialeinheit setzen Sie alles daran, den drohenden Nuklearkrieg abzuwenden. Ihr Arbeitsplatz: Mal ein futuristischer Panzer, mal ein wendiger Jeep für verdeckte Einsätze und ein anderes Mal heben Sie sogar mit modernsten Helikoptern ab, um die gegnerische Basis in Schutt und Asche zu legen. **bb**

Mindestens:	PII 300, 32 MB, Win9x/Me/2000/XP
Technik:	Direct3D
Hersteller:	Triggerlab/Modern Games
Preis:	€ 26,-
Genre:	Action
Grafik: 70%	**Sound:** 65%
Mehrspieler: –%	**Einzelspieler:**

67%

Verschollen auf Lost Island



Erinnern Sie sich noch an *Leisure Suit Larry 1*? In etwa diese Grafikqualität erwartet Sie bei dem Comic-Adventure *Verschollen auf Lost Island*. Mit dem in die Vergangenheit versetzten Tim lösen Sie in *Zac McKracken*-Manier diverse „Nimm Gegenstand Y und verwende mit Gegenstand X"-Rätsel und klicken meist blöd in der Gegend herum. Zumindest Tims spritzige Kommentare kommen gut rüber, wenn auch nur für Englisch-Kenner. **tabu**

Mindestens:	P 100, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Incagold/Art Data
Preis:	€ 15,-
Genre:	Adventure
Grafik: 9%	**Sound:** 12%
Mehrspieler: –%	**Einzelspieler:**

11%

Capitalism 2



Wer schon immer mal Fernseher, Kaugummis, frische Brötchen und Laptops an den Mann bringen wollte, ist hier goldrichtig. Als Unternehmer gründen Sie in einer aus der *Sim City*-Perspektive dargestellten Stadt Ihren ersten Supermarkt, eröffnen später riesige Warenhäuser, produzieren dann Ihre Ware selbst, beliefern damit auch noch die Konkurrenz und die Werbung dazu läuft auf Ihrem eigenen TV-Sender. Fazit: komplex, aber spaßig! **cs**

Mindestens:	PII 333, 64 MB RAM
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Enlight/Ubi Soft
Preis:	Ca. € 40,-
Genre:	WiSim
Grafik: 68%	**Sound:** 22%
Mehrspieler: –%	**Einzelspieler:**

67%

Popstars



Zu bekannten Klängen von Bro'Sis und den No Angels schwingen wir im Workshop auf Ibiza das Tanzbein.

Darauf dürfte die pubertierende Masse Deutschlands gewartet haben. Die mega-erfolgreiche Reality-Seifenoper *Popstars*, der wir die Retortenpopper von den No Angels und Bro'Sis zu verdanken haben, flimmert nun auf Wunsch auch über unseren mit *BRAVO*-Aufklebern zugekleisterten Monitor – cooool. Beim *Popstars*-Spiel müssen Sie sich durch die Casting-Mühlen quälen und in den Disziplinen „Tanz solo", „Tanz Gruppe", „Gesang" und „Text" die Jury von Ihrem Können überzeugen. Mit Maus und Tastatur klicken Sie mehr oder weniger hektisch auf diverse Textblöcke oder legen mit den Zifferntasten eine heiße Sohle aufs Parkett. Sammeln Sie genug Punkte, führt Ihr Weg über Re-Call, Flughafenshow, Ibiza-Workshop und die bekannte Münchner WG direkt zum ersten Konzert auf die Bühne, wo Sie ebenfalls mit Maus und Tastatur Textblöcke und Tanzschritte aneinander reihen. Na ja.

Christian Sauerteig

Kommentar

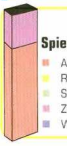


Christian Sauerteig

Mit der virtuellen Traumkarriere verhält es sich wie mit illegalen Mitteln, die diverse Popstars mal einwerfen: Der Rausch ist kurz, die Reu' ist lang – es sei denn, Sie tragen eine Zahnspange und haben ein Shaham-Poster überm Bett.

Popstars

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-4 Spieler (4 Sp./CD)
CD/HD:	520 MB/485 MB
Internet:	www.rtl2.de/popstars
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 20,-
Hersteller:	Blackstar
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Besser als erwartet: Zumindest Popstars-Fans werden dieses Retorten-popper-Spielchen lieben. «

Genre:	**Action**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**49%**
Sound:	**60%**
Mehrspieler:	**40%**
Einzelspieler:	

36%

Biathlon 2002



Biathleten haben's nicht leicht. Nachdem sie bei minus 30 Grad stundenlang durch die verschneite Pampa geflitzt sind, geht's an den Schießstand. Das erfordert starke Nerven. Selbige benötigen Sie auch beim enttäuschenden *Biathlon 2002*. Auf sehnenscheidenentzündungsverursachende Weise müssen Sie hier Minuten auf Ihrer Tastatur hämmern, um die Konkurrenz bei trister Grafik im Weltcup- oder Verfolgungsmodus abzuhängen. Einfach schlecht! **cs**

Mindestens:	PII 500, 64 MB RAM
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Games Gang/Infogrames
Preis:	Ca. € 40,-
Genre:	Sport
Grafik:	29%
Sound:	8%
Mehrspieler:	– %
Einzelspieler:	

14%

Eisenbahn.exe



Nur äußerst hartgesottene Modelleisenbahner werden an dieser Simulation ihre Freude haben. Denn *Eisenbahn.exe Professionell* ist ein alles andere als benutzerfreundliches Programm zum Erstellen der eigenen Modellbahnanlage am PC. Haben Sie sich an die unbeschrifteten Buttons, die unübersichtlichen Menüs und die komplizierte Handhabung gewöhnt, dürfen Sie Schienen legen, Signale aufstellen und danach Züge fahren lassen. Spannend? **bb**

Mindestens:	PII 400, 64 MB, Win9x/Me
Technik:	Direct3D
Hersteller:	Software Untergrund
Preis:	Ca. € 50,-
Genre:	Simulation
Grafik:	57%
Sound:	40%
Mehrspieler:	– %
Einzelspieler:	

31%

Sea Dogs



Seit einem Jahr in Amerika auf dem Markt, nun auch in Deutschland erhältlich: Die Mischung aus Rollenspiel, Strategiespiel und Simulation, *Sea Dogs*. Anfangs schlagen Sie sich als einfacher Händler durchs Leben und schippern mit Ihrem Kahn Güter von Insel zu Insel, später, wenn Sie genügend Geld verdient haben, kaufen Sie sich ein mächtiges Schiff und gehen dem Beruf des Freibeuters nach. Fans des Klassikers *Pirates* werden ihre Freude haben. **bb**

Mindestens:	PII 233, 64 MB, Win9x/Me/2000
Technik:	Direct3D
Hersteller:	Akella/Ubi Soft
Preis:	Ca. € 36,-
Genre:	RPG/Strategie
Grafik:	70%
Sound:	70%
Mehrspieler:	– %
Einzelspieler:	

64%

Jerusalem



Historische Abenteuer sind die Spezialität von Cryo – bei *Jerusalem* schlüpfen Sie in die Rolle des Kartografen Adrian Blake, der auf der Suche nach seiner verschwundenen Verlobten eine Zeitreise antritt und 1552 vor den Toren Jerusalems zu sich kommt. Dort erwarten ihn eine Verschwörung der drei Religionsgemeinschaften und zahlreiche Rätsel. Doch die ewige Klickerei durch die *Myst*-ähnliche Grafik verursacht oft nur ein müdes Gähnen. **cs**

Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB RAM
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Cryo/Modern Games
Preis:	Ca. € 30,-
Genre:	Adventure
Grafik:	64%
Sound:	59%
Mehrspieler:	– %
Einzelspieler:	

59%

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: Dirk Kartscher
Gestaltung: Gisela Müller

Verlag
COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 0911/2872-100
Fax: 0911/2872-200
Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube
Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter
Vertrieb
Burda Medien Vertrieb
Produktionsleitung
Martin Closmann
Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action CD: € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

Abo-Service:
Computec Abo-Service PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 0451/4906-700
Fax: 0451/4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de
Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882
Fax: 06246/882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action CD: € 64,20
PC Action DVD: € 64,20

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

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

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

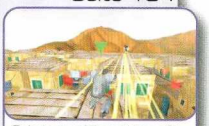
Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem



Die PC ACTION 5/2002 erscheint am 17. April 2002

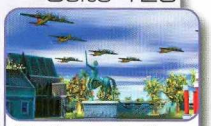
Spielerforum

Half-Life & Counter-Strike — Seite 104



Zwischen zwei Teams können Sie sich in der ersten spielbaren Betaversion zum lang erwarteten *Half-Life*-Mod *Desert Crisis* entscheiden, den Sie auch auf der Cover-CD finden. Und das Warten hat sich gelohnt: Jede Menge Hightech-Ballermänner laden zu heißen Mehrspieler-Schlachten ein. Worauf warten Sie noch?

Empire Earth — Seite 120



Es hat Sie genervt, dass Sie während des Herumbastelns an Ihrem Volk bisher immer Spiel oder Server verlassen mussten? Mit dem neuen Zivilisations-Editor können Sie die Eigenschaften Ihres Volkes einfach und bequem per Check Box auswählen, sortieren oder automatisch Punkte verteilen lassen.

Inhalt

Actionspiele **S.112**
Aliens vs. Predator 2: der brandneue Patch 1.0.9.4, der Mod Breakdown mit drei verschiedenen Spielmodi für vier bis zwölf Spieler, die Map DM_Steam von Arjan, Ghost Recon: alle Änderungen zum Patch 1.1.5.0, die Karte Storm, die erstmals auch Wetterwechsel anbietet, Tribes 2: die Map Classic Rollercoaster, die Map Team Aerial Combat 2, die inoffiziellen Weltmeisterschaften

Empire Earth **S. 120**
Die erste One-on-One-Saison der Empire Earth-Liga ist gestartet, heiß: der Zivilisations-Editor, mit dem Sie die Eigenschaften Ihres Volkes festlegen können

E-Sport **S. 115**
Worauf setzt die CPL für die nächste Saison?

Gratisspiele **S. 118**
Diesen Monat haben wir sieben Gratisspiele für Sie ausfindig gemacht, auf der CD finden Sie drei Actionspiele, ein Geschicklichkeits-, ein Denk-, ein Sport- sowie ein Rollenspiel

Half-Life & Counter-Strike **S. 104**
Großes Special: der Half-Life-Mod Desert Crisis, der Mod Hostile Intent, Neues vom Matrix-Mod Existence, das Defcon-CS-Soundpack, der Mod Russian Front, ein automatisches Tool zur Konfiguration von CS-Servern, das Profi-Interview zu Counter-Strike 1.4

LAN-Partys **S. 116**
Vor- und Nachberichte von den LANs LANarena 2, LORD3, Project Unreal von DarkBreed, LTR5 und der Ambience 2002

Operation Flashpoint **S. 114**
Der Mod Desert Storm, die Demoversionen Rio Grande und Poseidon decken die Geschichte von Operation Flashpoint auf, der Aufbaustrategie-Mod Planet of War

Return to Castle Wolfenstein (dt.) **S. 108**
Wolfenstein im Rahmen der WWCL, Maps erstellen leicht gemacht, die Karte Eye of Horus

Serious Sam **S. 110**
Instagib: SE, der erste Mod zu Second Encounter, Serious Sprint, die Mehrspieler-Arena im Netz, Comicstrips zu Serious Sam, Back to the Roots: Messerwettkämpfe, die Maps Big Trouble und 2400 Gnaars, selbst Karten basteln

Auf der Cover-CD

Actionspiele
Patch für AvP 2 (deutsch) auf die Version 1.9.4.0, Patch für GR (deutsch) auf die Version 1.1.5.0

Empire Earth
Der Zivilisations-Editor, mit dem Sie eigene Völker erstellen können, Multiplayer-Map-Tool v1.0.2, sechs Wallpapers

Gratisspiele
Die Spiele-Highlights in diesem Monat: Fish Filet 2, Disasteroids, Betamax 32K, Duck Mr. Duck, Blobby Volley, Four on a Row und Gates of Destiny

Half-Life & Counter-Strike
Die Beta-Version des Half-Life-Mods Desert Crisis, das Hazz-CS-Admin-Script zur Konfiguration von ClanWar-Servern

LAN-Partys
Jede Menge Bilder von der LANarena 2 und der LORD3

Operation Flashpoint
Die Demoversion des Aufbaustrategie-Mods Planet of War

Return to Castle Wolfenstein (dt.)
Tutorial für die Erstellung von Karten, die Custom-Map Eye of Horus

Serious Sam
Die actionbeladenen Karten Big Trouble und 2400 Gnaar Fight

Half-Life & Counter-Strike

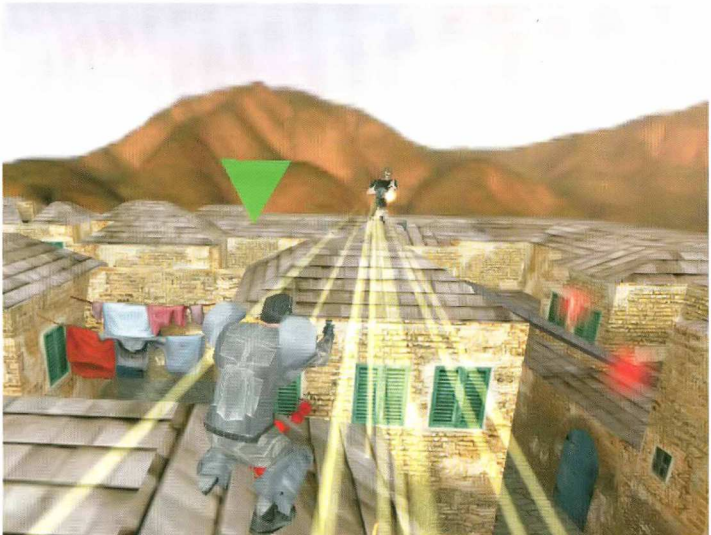


Michael Schmidt informiert Sie über *Half-Life, Team Fortress, Counter-Strike* und alle anderen Zusatzprogramme.

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

„Seit Return to Castle Wolfenstein(dt.) auf dem Markt ist, spiele ich gerne mal die ein oder andere Partie mit meinen Clan-Kameraden. Es ähnelt CS ein wenig und bringt vor allem im Team eine Menge Spaß."

Auf Desert Crisis haben Half-Life-Fans lange gewartet. Jetzt ist die lang ersehnte Beta-Version erschienen. Bei uns selbstverständlich mit auf der Cover-CD!



Desert Crisis: Die Karte erinnert ein wenig an de_inferno aus CS. Dachgefechte bleiben nicht aus. Unser Gegner ballert, was das Zeug hält, und wir halten selbstverständlich voll dagegen.

Desert Crisis da!

Die erste Beta-Version des lang erwarteten *Half-Life*-Mods *Desert Crisis* ist erschienen. Sie brauchen ihn selbstverständlich nicht runterladen, da sich die Installationsdatei auf unserer Silberscheibe befindet! Schnell alles extrahieren und in den *Half-Life*-Ordner kopieren. Danach *HL* starten, auf „Selbst erstelltes Spiel" klicken, *Desert Crisis* aktivieren und los geht's! Als Erstes müssen Sie sich für ein Team entscheiden, das Sie spielen wollen. In der Beta sind nur zwei vorhanden. Aber das tut dem Spaß keinen Abbruch.

Figur im Eigenbau

Nachdem Sie sich für eine Mannschaft entschieden haben, kommen Sie ins Spielermenü. Anders als bei *Counter-*



Die Action in Desert Crisis sieht doch recht ordentlich aus. Beachten Sie das Mündungsfeuer.

Strike dürfen Sie Ihre Spielfigur verändern – sprich: Sie können sich die gewünschte Kopfbedeckung, Haarfarbe, Headphone, Hautstruktur und noch viel mehr aussuchen. Das Beste am Spielermenü ist allerdings die große Waffen-Auswahl. Bei kaum einem anderen Mod ist die Vielzahl der hochmodernen Ballermänner größer; einfach genial!

Diverse Aufträge

In den Karten haben die Teams verschiedene Aufträge. So müssen Sie Computer aktivieren oder Objekte in die Luft jagen. Die Gegenseite will das natürlich mit ihren High-Tech-Waffen verhindern. Man muss dazu sagen, dass *Desert Crisis* kein Spiel für den Kindergeburtstag ist – es geht recht heftig zur Sache. Die Karten spielen sich sehr abwechslungsreich und die Texturen vermitteln eine realistische Atmosphäre.



Wir stürmen mit unserem Team voran in Richtung Mauer, mit der Maschinenpistole im Anschlag.

Steife Animationen

Zum Schluss wollen wir noch ein bisschen Kritik üben. Etwas enttäuscht haben die Animationen. Die Models bewegen sich etwas steif und breitbeinig. Aber wir berücksichtigen natürlich noch den Beta-Status und hoffen auf Überarbeitung. Falls Sie Fragen haben oder die ein oder andere Information suchen, besuchen Sie am besten die deutsche Fanseite www.desertcrisis.de.

Hostile Intent

„Unsere Absicht ist es, das derzeit realistischste Anti-Terror-Spiel zu entwickeln, mit dem größtmöglichen Grad an Qualität, basierend auf der *HL*-Engine, weiterhin neue Ideen zu entwickeln und der Spielergemeinschaft nie zuvor vollendete Gameplay-Aspekte zu präsentieren." Große Töne kommen vom Entwicklerteam des Mods *Hostile Intent*. Will da etwa wieder jemand *Counter-Strike* vom Thron stürzen und sich selbst die Krone der *HL*-Mods aufsetzen? „Wir möchten nicht, dass du den Eindruck hast, du würdest nur einen Mod spielen. Wir möchten dir den Eindruck vermitteln, ein völlig neues Spiel zu spielen. Ein Spiel, das du vielleicht in einem Laden gekauft hättest." Die ersten Bilder jedenfalls sehen sehr gut aus. Darauf sind nicht nur Teile der Karten

Auf CD-ROM

Desert Crisis

Auf Desert Crisis haben die Half-Life-Fans lange gewartet. Jetzt ist die Beta-Version erschienen. Installieren Sie DC direkt von unserer Cover-CD!

desertcrisis_r1.exe

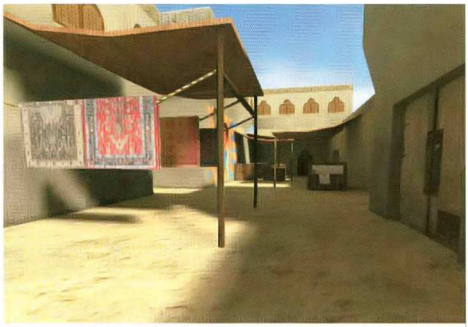
Hazz CS-Admin Script

Mit zwei Tastendrücken ist Ihr Clan-War-Server in Zukunft innerhalb weniger Sekunden startbereit und die Matches können beginnen.

436_Hazz_Admin_Script_v1.0_CS_Guard.exe



Die Animationen der Models in Hostile Intent sehen fantastisch aus. Leider können wir das anhand eines Bildes nicht zeigen. ;-)



Die Karten sind laut der Entwickler alle fertig. Die Licht- und Schatteneffekte sind besonders gut geworden.

CS 1.4 kommt verspätet

Die amerikanische Internet-Seite GameSpy.com hat ein Special über *Counter-Strike* sowie ein Interview mit den beiden *CS*-Machern Gooseman und Cliffe veröffentlicht. Hier die wichtigsten Aussagen:

- Die neue *CS*-Version soll lediglich einige Bugs beheben.
- *CS 1.4* ist auf keinen Fall die letzte *CS*-Version.
- Die neue Anti-Cheat-Technologie ist umfangreich und stabil.
- Cliffe und Gooseman wollen sich weiter auf die Mehrspieler-Version von *Counter-Strike* konzentrieren.
- Beide sind froh, dass Gearbox die Entwicklung der Einzelspieler-Variante *CS: Condition Zero* übernimmt.

Wann die neue Version erscheint, war bei Redaktionsschluss noch nicht abzusehen. Wir halten Sie natürlich auf dem Laufenden.



CS 1.4: Mit der Schrotflinte in der Hand versuchen wir zu verhindern, dass die Counter-Terroristen die Bombe entschärfen.



CS 1.4: Die Szene erinnert an den Film „The Rock". Wir haben den Gegner ausgetrickst und sind klar in der besseren Position.

zu sehen, sondern auch die Spielermodels, die einen detaillierten Eindruck machen. Einer der Programmierer, „AlexNo.1", weist darauf hin, dass das Fadenkreuz momentan nur ein Dummy ist und zu Testzwecken dient. Was der Mod genau bietet, versuchen wir für das nächste Spielerforum zusammenzufassen.

Lebenszeichen

Nach einer Verschnaufpause geht es beim *Matrix*-Mod *Existence* weiter. In der neuen Version 1.4 sollen drei neue Karten enthalten sein. Im Augenblick werden noch diverse Fehler beseitigt. Wie uns das Programmiererteam mitteilte, sei man optimistisch, dass diese Arbeiten bald abgeschlossen sind. Danach steht einer Veröffentlichung nichts mehr im Weg. Uns wird für die nahe Zukunft eine Feature- und Fixliste nebst einem nicht mehr allzu fernen Veröffentlichungsdatum versprochen. Diesen Monat klappte es bedauerlicher-



Die Spielermodels sind mit sehr viel Liebe zum Detail entworfen. Die Handfeuerwaffe haben wir stets schussbereit.



Ein bisschen Spaß muss sein: Eine ausweglose Falle? Wir nehmen es mit Humor. Es bleibt uns ja auch nichts anderes übrig.

weise noch nicht. Mehr Information finden Sie unter www.whatisexistence.com.

Auf die Ohren

Counter-Strike mit Kinosound verspricht das neue Defcon-*CS*-Soundpack, das in der neuen Version 4.0 veröffentlicht wurde. Wie Macher „code1" sagt, sollen vor allem Waffen- und Spieler-Sounds noch realistischer klingen (Download-Adresse siehe rechts oben).

Russian Front

Auch beim *Russian Front*-Mod hat sich in letzter Zeit etwas getan. Das Update auf der offiziellen Homepage soll uns folgende Karten näher bringen: rf_smalltown und rf_ratten. Die Maps legen vor allem Wert auf Häuserkämpfe, was so manches spannende, taktische Gefecht verspricht. Was Sie sonst noch alles über *Russian Front* wissen müssen, erfahren Sie auf der offiziellen *RF*-Homepage unter www.rfront.tk.



Download-Tipp

Neues Modelpack

Download Mirror: http://apocalypse.gamecity.gr/maza

Dort finden Sie ein Pack mit allerlei neuen Models, das so genannte Refreshment Pack. Reinschauen lohnt sich!

Defcon CS Soundpack

Download Mirror: http://soul.want-hosting.com/code1/downloads/defcon_sound_pack_v4.zip

Mit diesem Soundpack klingen Ihre Waffen- und Spieler-Sounds für *Counter-Strike* realistischer. Überzeugen Sie sich!

Counter-Strike 1.4: Flop oder Top?

Lesen Sie in diesem Interview, was „Pingu" – einer der ersten Beta-Tester von *Counter-Strike 1.4* – über die neue Version zu sagen hat.

Millennium@PCS: Du wurdest von Valve als Beta-Tester ausgewählt. Wie ist dein erster Eindruck von der neuen Version?

KOTC-MetalPingu: Also ich finde *CS 1.4* nicht ganz so gut wie vorherige Versionen. Einige Dinge sind besser wie die Sache mit dem Springen und dann langsam sein. Aber die Waffengenauigkeit ist leider sehr schlecht geworden.

Millennium@PCS: Inwiefern hat sich das Handling der Waffen geändert?

KOTC-MetalPingu: Mir kommt es vor, als wenn viele Waffen genauer geworden sind. Besonders die PARA ist sehr zielgenau. Irgendwie zwischen Colt und AK. Kann man fast als Scharfschützengewehr benutzen, so genau ist die. Kaum Abweichung auf große Entfernung. Ich war auf ein paar Servern, wo auch andere deutsche Tester waren, und alle sagten, dass die PARA zu stark sei.

Millennium@PCS: Wie sieht es mit den neuen Features wie den neuen Zuschauer-Kameras aus? Praktisch oder unnütz?

KOTC-MetalPingu: Also die First-Person-Spectator-View ist schon cool. Besonders kann man ganz leicht damit Cheater erkennen, weil man sieht, was die sehen – nur zoomen geht nicht. Man hat auch ein schönes Menü, bei dem man mit der Maus einstellen kann, wen man beobachten will.

Millennium@PCS: Die meisten Spieler der aktuellen *Counter-Strike*-Version beschwerten sich, dass *CS* immer mehr zu einem Deathmatch ausartet. Angeblich soll die Zielgenauigkeit der Waffen „in Bewegung" jetzt enorm sinken, um genau diese Problematik zu verhindern. Konntest du dahingehend irgendwelche Änderungen feststellen?

KOTC-MetalPingu: Leider nicht viel. Ich habe eher in meinem Test die Erfahrung gemacht, dass es mehr bringt, mit der Waffe anzustürmen und draufzuhalten.

Millennium@PCS: Und was hältst du von der neuen Map de_chateau? Die bisher veröffentlichten Screenshots sehen viel versprechend aus.

KOTC-MetalPingu: Die Map ist an sich ganz nett, wenn da nicht die eine Stelle wäre, die mir missfällt. Die Terroristen können viel zu schnell an einen Bombplatz. Sonst aber eine ganz gute Karte.

Millennium@PCS: Da wir gerade beim Thema Bombenplatz sind. Inwiefern haben die neuen Bomb-Features wie „Kein Bewegen beim Legen der Bombe" oder „Aufleuchtender Punkt auf dem Radar" Einfluss auf die taktische Komponente?

KOTC-MetalPingu: Also das mit dem Bewegen ist aus Sicht der Counter-Terroristen natürlich gut, da der Bombenleger in diesem Moment ein schönes Ziel abgibt. Ich finde es jedoch für die Terroristen unfair. Einen Nachteil mit den taktischen Komponenten ist mir nicht sehr aufgefallen.

Millennium@PCS: Zum Abschluss dieses Interviews noch dein Fazit sowie die berüchtigte Frage: Ist die neue Version besser als die alte?

KOTC-MetalPingu: Insgesamt: Jein.

Millennium@PCS: Und dein Fazit?

KOTC-MetalPingu: Spielt, was euch gefällt, nicht was die Masse spielt, meine ich zu *CS 1.4*. Teilweise ist es besser, teilweise schlechter. Ich hoffe mal, die machen schnell *1.5* mit der Zielgenauigkeit der Waffen von *1.3*.

Millennium@PCS: Fast hätte ich eine wichtige Frage vergessen. Nach der Umstellung von *Counter-Strike 1.1* auf *CS 1.3* stieg der Ping um einiges. Gibt es dieses Syndrom auch bei *CS 1.4*?

KOTC-MetalPingu: Da es im Moment kaum Dedicated-Server gibt, kann man es leider nicht so genau sagen. Ich denke mal, dass es besser wird.

(Quelle: www.planetcs.de)

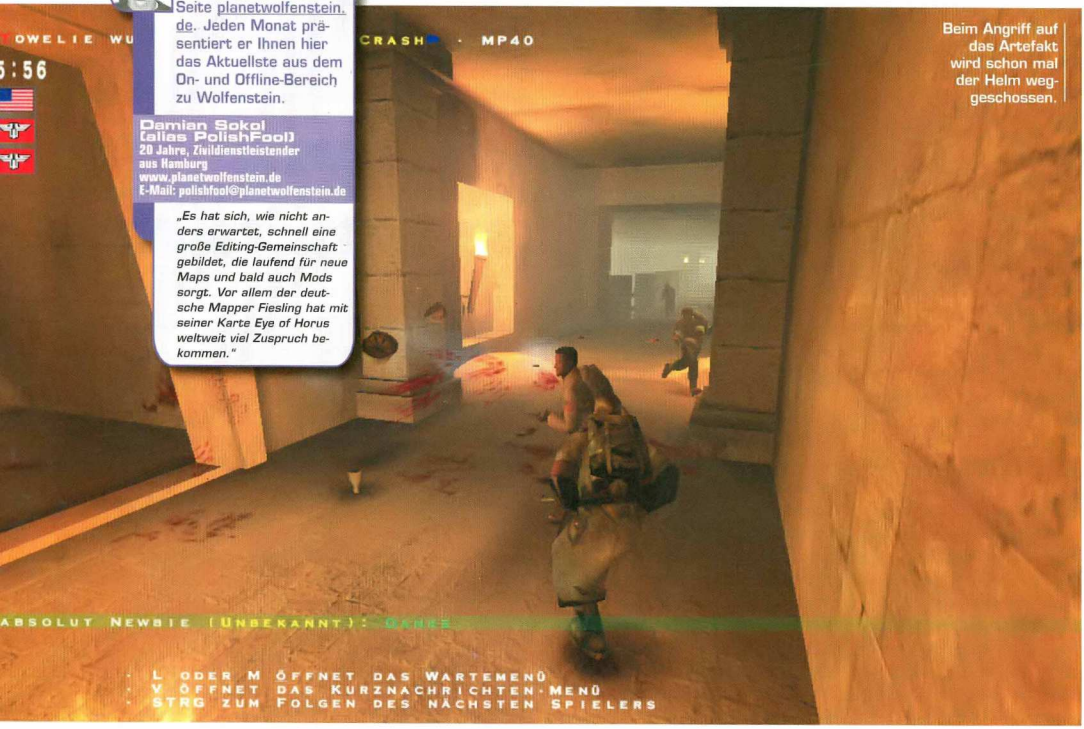
Return to Castle Wolfenstein (dt.)



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

„Es hat sich, wie nicht anders erwartet, schnell eine große Editing-Gemeinschaft gebildet, die laufend für neue Maps und bald auch Mods sorgt. Vor allem der deutsche Mapper Fiesling hat mit seiner Karte Eye of Horus weltweit viel Zuspruch bekommen."



Beim Angriff auf das Artefakt wird schon mal der Helm weggeschossen.

Wolfenstein auf der QuakeCon

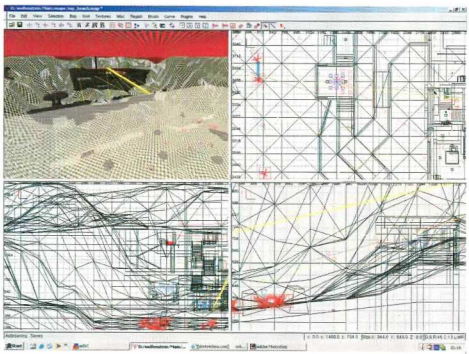
Bei der QuakeCon 2002 wird es neben einem *Q3*-Turnier auch ein Turnier für *Return to Castle Wolfenstein (dt.)* geben. Die QuakeCon wird seit 1996 jährlich in Mesquite, Texas von id Software veranstaltet und bietet über 1.000 Spielern die Möglichkeit, an einem hoch dotierten Wettbewerb teilzunehmen. Mit von der Partie sind die besten Clans der Welt, darunter natürlich auch etliche deutsche. Wer sich von den horrenden Kosten, die durch die Reise nach Übersee entstehen, nicht abschrecken lässt, bekommt jede Menge spannender Turnierspiele geboten. Ein lohnenswerter Trip.

WWCL unterstützt Wolfenstein

Die World Wide Championship of LAN-Gaming, kurz auch WWCL genannt, hat für die laufende zweite Saison *Return to Castle Wolfenstein* als neu-



In einer riesigen Pyramide warten wir in Fieslings Custom-Map Eye of Horus auf den Gegner. Jeden Augenblick geht's los.



So sieht es aus, wenn man Maps erstellt. Auf der Cover-CD finden Sie eine ausführliche Anleitung für den Editor Gtk-Radiant.

Surftipps:

www.planetwolfenstein.de
www.quakecon.org
www.wwcl.net

Editing:

www.qeradiant.com
http://loso.soulbringer.de
www.fieslings-place.de

es Turnierspiel in ihr Programm aufgenommen. Clans können sich bei dieser reinen LAN-Party-Liga also auch in *Wolfenstein* messen, sofern sie mit einem aus sechs Spielern bestehenden Team auf möglichst vielen LAN-Partys antreten und dort Punkte sammeln. Am Ende der sechsmonatigen Saison findet ein großes Finale statt, in dem die besten Clans um super Preise spielen. Alle Informationen zur WWCL sowie die aktuellen LAN-Partys mit einem *Wolfenstein*-Turnier finden Sie auf www.wwcl.net. Die nächsten WWCL-LAN-Partys, bei denen *Wolfenstein* mit von der Partie ist, finden am 5. April bei der Lan World 6 in Itzehoe und bei der North-LAN #3 in Hude statt.

Maps erstellen leicht gemacht

Wollten Sie nicht auch schon einmal eine eigene Map für die deutsche *Wolfenstein*-Version erstellen oder haben Sie gute Ideen für eine Karte, die Sie allerdings nicht umsetzen können? Kein Problem, denn das Team von Lo-So Studio hat ein „MyFirst Steps Tutorial" für den exzellenten Map-Editor Gtk-Radiant veröffentlicht, den Sie sich auf www.qeradiant.com runterladen können. Diese Tutorial-Sammlung begleitet Sie von der Erstellung eines kleinen Raums bis zum Kreieren eines am Wasser gelegenen Hauses bei Schneefall. Auf unserer Cover-CD finden Sie die Anleitung einmal als HTML- und einmal als Word-Dokument. Darüber hinaus haben wir für Sie das Update auf die Version 1.5, in dem zwölf weitere Tutorials zu finden sind, auf den Silberling gepackt. Weitere Informationen rund ums *Wolfenstein*-Mapping finden Sie auf der Homepage des LoSo Studios (http://loso.soulbringer.de).

Auf CD-ROM

MyFirst Steps Tutorial:
Eine gelungene Tutorialsammlung für den Map-Editor Gtk-Radiant
Setuphtml.exe
Die Anleitung als HTML-Dokument
Setupword.exe
Die Anleitung als Word-Dokument
Update150MFSHTML.exe
Das Update für die HTML-Fassung
Update150MFSWord.exe
Das Update für die Word-Fassung
Custom-Map:
Die exzellente Map Eye of Horus von Fiesling
mp_horus2.exe

Eye of Horus

Die Karte Eye of Horus vom deutschen Mapper Fiesling hat international sehr gute Kritiken bekommen und zählt zu den bisher besten selbst erstellten Maps. Vor allem grafisch ist sie gelungen. Die Map ist in einem Ägyptenszenario angesiedelt und besteht aus einer voll „begehbaren" Pyramide mit unterirdischen Gängen und einem Wüstengelände. Es gibt sowohl einen großen Platz, der sich gut für Scharfschützen eignet, als auch viele Gänge, in denen Nahkampf angesagt ist. Die Aufgabe besteht darin, ein Artefakt aus der Pyramide zu stehlen und dieses sicher zu einem Lkw in der Wüste zu bringen. Eye of Horus finden Sie natürlich auf der Heft-CD. Zur Installation entpacken Sie die Datei mp_horus.pk3 in Ihr *Wolfenstein*-Hauptverzeichnis namens \Main. Anschließend wählen Sie die Map im Mehrspielermenü aus. Mehr Informationen, unter anderem zu Fieslings weiteren Maps sowie zu vielen Tutorials zum Thema *Wolfenstein*-Mapping, finden Sie auf www.fieslings-place.de.



Ein Achtung-Toons-Comic von www.gunjack.de und www.planet-wolfenstein.de

Serious Sam



Robert Heinrich kennt Sam Stone besser als sich selbst und leitet die größte europäische *Serious Sam*-Gemeinde: SeriousDaily

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

„Dank der aktiven Fans bei SeriousDaily wie gethrik, MeTuS, Sniper Alley und copyk1lla kommt es im Forum stets zu interessanten Diskussionen rund um Mehrspielertricks und Kartenprogrammierung!"

Erster Mod für Second Encounter

Bereits eine Woche, nachdem *Serious Sam: Second Encounter* sein Debüt an der Ladentheke gab, erschien die erste Modifikation zum Action-Kracher. Instagib: SE (www.hit-squad.net/instagib) von „Mail-man" ist eine Spielvariante, die vor allem Anhängern des Scharfschützengewehrs Spaß bringt. Schließlich kann man bei diesem Mod keine andere Waffe einsetzen! Man muss zwar das Zielen genauer üben, aber bei einem Treffer ist der Gegner auch schon Matsch. Um das verpönte „Campen" (an einer versteckten Position über längere Zeit hocken und Feinde aus sicherer Entfernung abschießen) zu vermeiden und das Spiel ein bisschen schneller zu gestalten, wurde auch der Zoom entfernt. Erfahrene Ego-Shooter-Fans können das Ganze fast mit der Railgun des indizierten id-Spieles vergleichen. Natürlich bringt die Modifikation mit massig Mitspielern besonders viel Spaß. Auf allen originalen Mehrspielerkarten darf jetzt besonders scharf geschossen werden. Die Installation erfolgt über ein einfaches Setup, damit es schon nach wenigen Sekunden losgehen kann! Für Interessierte steht der Mod unter www.hit-squad.net/instagib/Instagib_SE_v10.exe zum Download bereit.

Serious Sprint

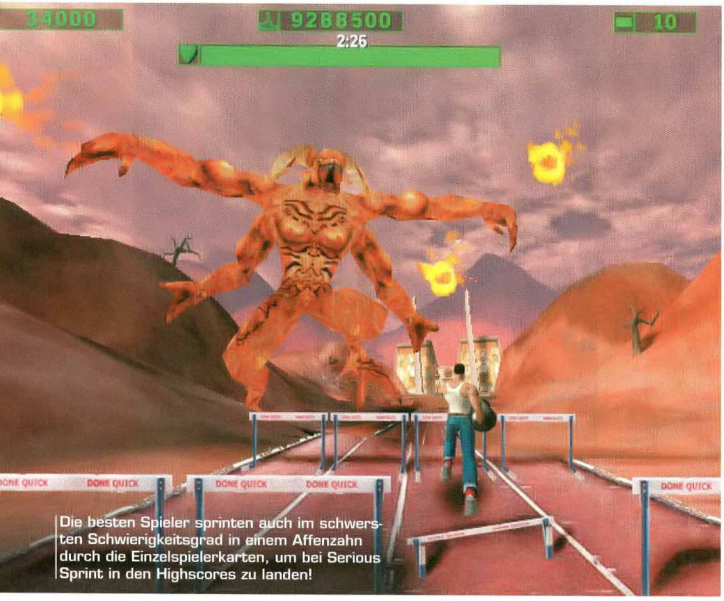
Unter www.3dactionplanet.com/serioussam/sprint finden geübte *Serious Sam*-Spieler den idealen Platz, um sich mit anderen Spielern im Einzelspielermodus zu messen. In einer Tabelle sind die Zocker eingetragen, die eine Einzelspielerkarte am besten und schnellsten beendet haben. Um selbst mitzumachen, müssen Sie den Beweis in Form einer Demo einsenden. Alle Demos stehen auch zum Download bereit. So können Sie sich endlich ein paar Kniffe bei den Profis abschauen oder alternative Lösungen der Missionen entdecken.

Serious-Sam-Comicstrips

Cromix (http://cromix.gdcn.de) sind die neuen kultigen Comics der *Serious Sam*-Gemeinde. In unregelmäßigen Abständen zeichnet der deutsche Autor „Cromix" Comicstrips mit unterhaltsamen Geschichten rund um das verrückte Leben als Zocker. Falls Sie eine gute Idee für den nächsten Comic haben, scheuen Sie sich nicht, im Forum vorbeizuschauen.

Mit Messer und Säbel

Was passiert, wenn man zwei oder mehr Leute auf einer verlassenen *Serious Sam*-Karte aussetzt und ihnen lediglich ein Messer in die Hand drückt? Nein, kein Wettkampf im Holzschnitzen, sondern ein Nahkampfspektakel Mann gegen Mann. Und das Beste: Für jeden niedergestochenen Pixelkollegen gibt's Punkte. Damit können Sie sich im Laufe des Matches bessere Waffen kaufen. Ihr Gegenspieler wird Augen machen, wenn Sie ihm plötzlich mit einem riesigen Säbel oder gar einer Axt ans T-Shirt wollen – nur im Spiel selbstverständlich! Ohne Raketenwerfer und Schrotflinte bietet dieser Mod ein innovatives Spielkonzept, das leicht zu lernen, aber schwer zu beherrschen ist. Unter www.gb-mod.net/files/ka/kademo100.exe finden Sie eine Demo, die die Mehrspielerkarten „Kastle" und „Slice of Night" mitliefert. Das verspricht



Die besten Spieler sprinten auch im schwersten Schwierigkeitsgrad in einem Affenzahn durch die Einzelspielerkarten, um bei Serious Sprint in den Highscores zu landen!



Das Kampfspiel macht mit den neuen Mehrspielerkarten jetzt richtig Laune und sieht durch die aufgemotzte Engine auch noch besser aus!



Mit dem Flammenwerfer steht heißen Gefechten im Mehrspielermodus nichts mehr im Wege. Auf der neuen Karte von Darthvim können Sie sich richtig austoben!

abendfüllende Kämpfe in einer detaillierten Umgebung. Aber passen Sie auf, dass Sie nicht unter die Guillotine geraten ...

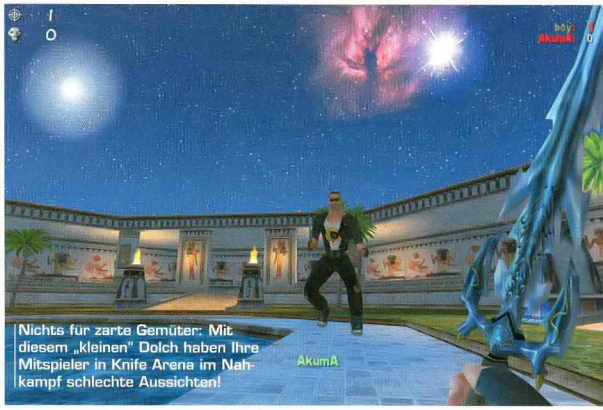
Neue, spannende Zusatzkarten

Neue Karten von Hobbybastlern stehen den mitgelieferten Mehrspielerkarten oftmals in nichts nach. Wer mehr als nur ein bisschen Ärger sucht, ist mit einem schnellen Kampfspiel auf der neuen Karte von „Darthvim" (Eduard Grinke) gut beraten. Genügend Waffen und ein interessanter Aufbau machen die nächste LAN-Party mit der Map „Big Trouble" garantiert zum Erlebnis! Falls Sie sich dann nach etwas Ruhe auf einer Einzelspielerkarte sehnen, sollten Sie „2400 Gnaars" von SerialKilla auf keinen Fall ausprobieren. Denn dort geht's mit einer ganzen Armee der bissigen Viecher so richtig zur Sache – Händezittern nach erfolgreichem Abschluss der Mission nicht ausgeschlossen! Als besonderes Schmankerl haben wir diesen Monat für Sie ein Bananen-Model entdeckt, mit dem Sie das übliche Messer ersetzen können. Hauen Sie den Viechern im Urwald doch einfach mal mit der gelben Krummfrucht eins über die rote Rübe! Entpacken Sie die Datei ratboy-bananaknife.zip (www.fileplanet.com/dl/dl.asp?3dactionplanet/serioussam/ratboy-bananaknife.zip) in Ihren *Serious Sam*-Ordner. Falls Sie wieder mit dem originalen Messer kämpfen möchten, brauchen Sie die Datei nur zu löschen.

Karten basteln

Sie haben noch keine Erfahrung mit Karten-Editoren, möchten aber gerne selber eine Map in Szene setzen? Dann schauen Sie auf www.seriousdaily.de einfach in die Sektion Editing/Tutorials. Erfahrene Hobbybastler erklären Ihnen Schritt für Schritt das Designen von Räumen und Einsetzen von Gegnern. Auch fortgeschrittene Anwender können sich mit Tutorials zu Regen, hügeligem Terrain und anderen Features weiterbilden. Wenn Sie dann noch Fragen haben, helfen Ihnen unsere Mitarbeiter MeTu$, SniperAlley und Mr.Mac im Forum gerne weiter! Die Entwicklertools zum Erstellen eigener Karten stehen zum Download unter ftp://ftp.fragland.net/mirror/serioussam/ssse/official/sdk/SDK105se.zip bereit.





Auf CD-ROM

Big Trouble
Actiongeballte Mehrspielerkarte von Darthvim
DM_Big_trouble.exe

2400 Gnaar Fight
Verteidigen Sie sich gegen bissige Gnaars
gnaarfight.gro

Außerdem

In der laufenden Saison der **„World Wide Championship of LAN-Gaming"** begleitet SeriousDaily die **Serious Sam**-Turniere **mit offizieller Berichterstattung samt aktuellen Ergebnissen.** Clans können sich neuerdings in eine Liste eintragen, um deutschlandweit Trainingspartner zu finden. Bei allen WWCL-Turnieren können Sie sich auch als Einzelspieler für das **Finale im August** qualifizieren. Alle Informationen auf einen Blick finden Sie im Internet auf www.seriousdaily.de.



Actionspiele



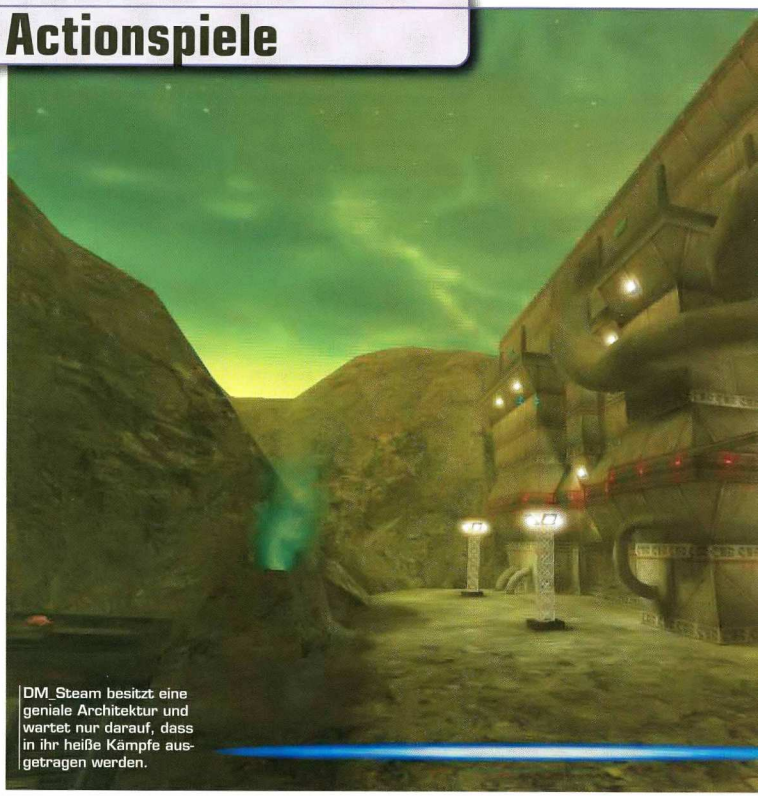
Lars Ruckpaul, Webmaster von Planet-Quake.de, präsentiert Ihnen Neuigkeiten zu den beliebtesten Actionspielen.

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

„Die AvP-2-Community werkelt mit dem Karteneditor rum. Das Ghost-Recon-Mission-Pack steht vor der Tür – tolle Zeiten für Action-Fans."

Aliens versus Predator 2 Patch 1.0.9.4

Seit einigen Tagen ist der Patch 1.0.9.4 zu *Aliens vs. Predator 2* von Sierra im Internet erhältlich. Die neue Version nimmt größtenteils Änderungen und Fehlerbehebungen am Mehrspielermodus vor. Beispielsweise wurde ein Cheatcode, durch den man sich schneller bewegen konnte als üblich, entfernt. Damit Sie nicht erst im Netz herumsuchen müssen, befindet sich der aktuelle Patch auf der Cover-CD.



DM_Steam besitzt eine geniale Architektur und wartet nur darauf, dass in ihr heiße Kämpfe ausgetragen werden.

Auf CD-ROM

Aliens versus Predator 2
AvP 2 Version 1.9.4.0 deutsch Patch für AvP 2 (deutsch) auf die Version 1.9.4.0
avp2_de_094.exe

Ghost Recon
GR Version 1.1.5.0 deutsch Patch für GR (deutsch) auf die Version 1.9.4.0
ghostrecon_ger_patch1150.exe

Surftipps

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

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

Tribes 2:
www.planettribes.com
www.tribalwar.com
www.euro-tribesplayers.com
www.planettribes.com/twc

Breakdown

Haben Sie schon einmal daran gedacht, was Ihnen alles in der Wildnis passieren kann, wenn Ihrem Auto der Sprit ausgeht? Spielen Sie Breakdown und Sie wissen es. Breakdown bietet Ihnen eine umfangreiche Mission, die in gleich drei Modifikationen vorhanden ist: Kooperativ, DeathMatch und Lite. Im Kooperativ-Modus können Sie die Map mit Ihren Freunden durchspielen, im DeathMatch-Modus wie gewohnt „Jeder gegen jeden". Der Lite-Modus ähnelt dem Kooperativ-Modus, ist jedoch für Einzelspieler gedacht und deshalb ein wenig einfacher gestaltet. Der Mapper Modmaker hat sich bei Breakdown wirklich sehr viel Mühe gemacht und viele Details in die einzelnen Bereiche der ansprechend gestalteten Außenwelt eingebaut. Wegen der großen Spielfläche sollten Sie im Kooperativ-Modus mit vier bis sechs Spielern antreten, im Deathmatch ist die Map durchaus für acht bis zwölf Spieler geeignet. Wer also eine spannende Mission spielen möchte, sollte sich Breakdown unter www.fileplanet.com/index.asp?section=2069&file=84485 downloaden.

DM_Steam

Dass sich die *AvP 2*-Mapping-Community schnell weiterentwickelt und mit den offiziellen Editoren klarkommt, zeigt die Map DM_Steam von Arjan. Eine Fabrik mit endlosen Gängen steht als Austragungsort zur Verfügung, ebenso das Gelände rund um das Gebäude. Die Texturen und die Architektur wirken realistisch und sind bis ins Kleinste detailliert. Besonders zu beachten sind die gut platzierten Lichter und das animierte Wasser. Die Deathmatch-Karte bietet Platz für vier bis acht Spieler. (www.fileplanet.com/dl/dl.asp?/planetavp/lvmods/avp2/maps/steam.zip)

Ghost Recon

Auch für den Realistik-Shooter *Ghost Recon* ist ein neuer Patch erschienen. In der Version 1.1.5.0 gibt es einige Änderungen an Gameplay, Sound, Grafik, Gegner-KI und Mehrspielermodus. Die *Ghost-Recon*-Patch-Version 1.1.5.0 befindet sich auf unserer Cover-CD.

Storm

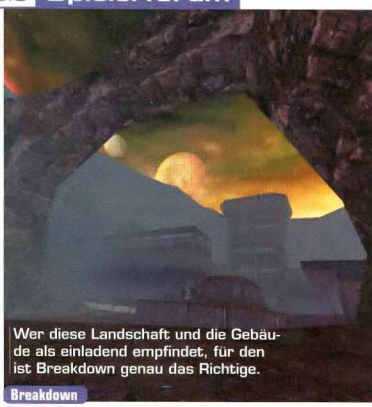
Sie dachten, dass *Ghost Recon* bereits realitätsnah genug ist? Was würden Sie von einem Wechsel des Wetters während des Spielens halten? Und wenn dieses Feature auch noch in ei-





Trotz der schönen Grafik sollten Sie sich immer auf die Patrouillen und die feindlichen Panzer konzentrieren.

Storm



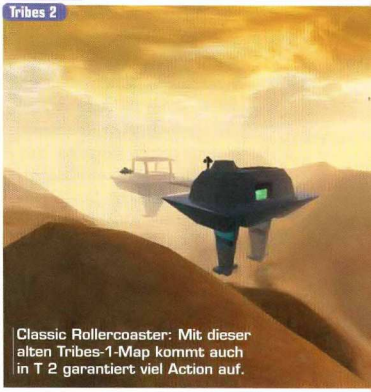
Wer diese Landschaft und die Gebäude als einladend empfindet, für den ist Breakdown genau das Richtige.

Breakdown



TAC 2

So sieht die Verteidigung der Basis in TAC 2 aus, ein gutes Teamplay ist hier aber ein Muss.



Tribes 2

Classic Rollercoaster: Mit dieser alten Tribes-1-Map kommt auch in T 2 garantiert viel Action auf.

ne gelungene Mission integriert ist, dann sollte eigentlich jeder Kritiker verstummen. Aber keine Sorge. Das ständig in feinen Übergängen wechselnde Wetter ist nur einer der Höhepunkte der Karte Storm. Fünf Patrouillen, teilweise mit Panzern, sowie unzählige Gegner sorgen für actiongeladene Minuten. Fazit: Storm ist eine gelungene Spielkarte für alle, die ihre Fertigkeiten und/oder ihr Teamplay noch verbessern wollen. Hier steht die Map zum Download bereit: http://extreme-modz.tripod.com/PM_STORM_Installer.exe

Tribes 2 Classis Rollercoaster

Die *Tribes 2*-Map Classic Rollercoaster ist eine der beliebtesten Karten in der Community. Rollercoaster war bereits eine schöne *Tribes 1*-Map und besser hätte Nefilim (nefilim @f2s.com) das Remake kaum hinbekommen können. Die beiden Basen liegen dicht beieinander und darum herum befinden sich viele hohe Hügel. Der Autor hat mit Classic Rollercoaster geschafft, was er erreichen wollte: schnelle Action, perfektes Gameplay und exzellentes Teamplay wie einst in *Tribes 1*, jedoch mit der Grafik-Engine von *Tribes 2*. Die Map können Sie unter www.tribes2maps.com/cgi-bin/download.cgi?id=2398 herunterladen.

Team Aerial Combat 2

TAC gab es wie Rollercoaster schon zu *Tribes 1*-Zeiten. Die größte Änderung vom Standard-*Tribes 2* zu Team Aerial Combat 2: Das Berühren des Bodens ist tödlich! Diese Tatsache ändert den Spielverlauf natürlich sehr stark. Durchdachteres Teamplay ist eine der Auswirkungen auf das Spiel, eine andere ist, dass die Nutzung von Fortbewegungsmitteln beinahe unabdingbar ist. So bringt im Capture-the-Flag-Modus nicht nur das „Holen" der gegnerischen Flagge Punkte, sondern auch das Zerstören eines feindlichen Fortbewegungsmittels. Bei der Spielvariante „Retrieval" ist Taktik wie in kaum einem anderen Modus erforderlich. Ein Artefakt liegt versteckt platziert auf der Karte und die einzelnen Teams müssen versuchen, es zu einem dafür vorgesehenen Zielpunkt zu bringen. Wer also meint, dass sein Team eingespielt genug ist, für den liegt der Mod im Internet unter http://tac2.tribes-universe.com/download official_TAC2.html zum Download bereit.

Tribes 2 World Championship

Nachdem mit den Tribes World Championship im Jahr 2000 bereits ein beeindruckendes *Tribes*-Turnier veranstaltet wurde, starten jetzt die Teams von PlanetTribes.com, Euro-Tribesplayers.com, TribalWar.com, TsNcentral.com und euro-shoutcast.com die Tribes 2 World Championship (www.planettribes.com/twc). Anfangs sind die 16 Teams in zwei Gruppen eingeteilt, in denen jeder gegen jeden spielt. Die besten Teams aus den beiden Gruppen treffen später in den Playoffs aufeinander. Die deutsche Mannschaft (www.eurotribesplayers.com/germany) trifft in Gruppe A unter anderem auf Kanada, US-Central und Finnland. Die Gruppenspiele haben am 25. Februar begonnen und werden im Wochentakt gespielt.

Operation Flashpoint



Robert Freudenreich ist Webmaster von Operation-Flashpoint.de, eine der weltweit größten OFP-Fanseiten.

Robert „Acutus" Freudenreich
19 Jahre, Schüler aus Ustersbach
www.operation-flashpoint.de; acutus@krawall.de

„Über ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung legt OFP noch einmal einen Zahn zu. Durch angekündigte Projekte der Entwickler, demnächst überarbeiteten Netcode, bessere Grafik sowie etliche Fanprojekte steht dem OFP-Zocker einiges bevor."

Desert Storm

Kurz vor Redaktionsschluss erschien der erste Mod Desert Storm. Wie der Name andeutet, verschlägt es Sie direkt in die Wüste. Damit Sie dort nicht mit den normalen *OFP*-Uniformen, also mit grünen Klamotten, auffallen, haben die Entwickler neben vier „neuen" Inseln eine komplett neue Garderobe und den passenden Tarnanstrich für sämtliche Fahrzeuge kreiert. Im Gegenzug müssen Sie auf neue Waffen und Fahrzeuge verzichten, denn Bohemia Interactive hat noch immer kein SDK an die Mod-Teams verteilt. Somit greift Desert Storm, das aus einer Kampagne mit zahlreichen Missionen besteht, weiterhin auf die altbekannten Schießeisen zurück. Lediglich die Texturen wurden verändert. Samt den neuen Sounds erzeugen diese überarbeiteten Modelle allerdings eine einmalige Atmosphäre, die Sie als Soldat auf drei Seiten erleben, darunter Irak und Kuwait. Bevor Sie loslegen können, müssen Sie eine komplizierte Installationsprozedur über sich ergehen lassen, da *OFP* noch nicht über eine ordentliche Mod-Einbindung verfügt wie z. B. *Half-Life*. Den 109 MB großen Download sowie alle nötigen Informationen zur Installation finden Sie im Internet unter www.opflashpoint.it/ofpgwc.

Auf CD-ROM

Planet-of-War-Demo
Exklusive Demo des Aufbaustrategie-Mods Planet of War
Planet_of_War_Demo.exe

Flashpoints Kindheit

Auf der tschechischen Spieleseite www.gamez.cz sind zwei Demoversionen aufgetaucht, die aus der Kindheit von *OFP* stammen. Genauer gesagt sind die beiden Demos, die auf die Namen Rio Grande und Poseidon getauft wurden, in den Jahren 1996 und 1997 entwickelt worden und stellen die ersten Gehversuche Bohemia Interactives in Richtung *OFP* dar. Rio Grande ist eine einfache Demo, die noch unter DirectX 2.0 lief und von Ondrej Spanel und Jan Hovora, beides führende Kräfte im Entwicklerteam, entwickelt wurde. Zunächst wollten sie nur einen 3D-Klon des Klassikers *River Raid* entwickeln, dann wurde ihnen schnell klar, dass sie etwas viel Größeres erschaffen wollten – was sie mit *OFP* auch erreicht haben. Ungefähr ein Jahr später stellten die beiden mit Marek Spanel, dem jetzigen Produzenten bei Bohemia, die Demo Poseidon pünktlich zur ECTS im Jahre 1997 fertig. Da Bohemia zu diesem Zeitpunkt noch ohne Vertriebspartner war, hoffte man, auf der ECTS einen bleibenden Eindruck zu hinterlassen. Im Gegensatz zu Rio Grande lässt Poseidon bereits erkennen, dass daraus später *OFP* würde, weil teilweise bereits Techniken zum Einsatz kamen, die auch in *OFP* eingesetzt werden. Andere Features haben die Macher dagegen nicht in *OFP* übernommen. Beispiele hierfür sind Brücken und Eisenbahnlinien. Den Download für Rio Grande und Poseidon finden Sie unter www.gamez.cz/read.php?node=932.



Hoffentlich trifft der Asteroid nicht unsere Basis. Auf der CD finden Sie die Demo zum Aufbaustrategie-Mod Planet of War.

Surftipp

www.operation-flashpoint.de/missioncenter.php
Das Mission Center bietet mit über 3.000 Missionen unterschiedlichster Art Futter für etliche Zockerstunden. Hier werden Sie garantiert fündig.

http://www.operation-flashpoint.de/download.php?id=47
„Dynamic Range" ist ein Sound-Mod von Satchel, der Operation Flashpoint eine ganze Reihe neuer und realistischer Sounds spendiert.



Der unglaublichen Feuerkraft dieser M1A1-Kampfpanzer verdanken wir den erfolgreichen Ausgang eines Gefechts mit den Irakern. Desert Storm ist der erste Mod überhaupt für OFP.

E-Sport & mTwIpca



Überfall auf eine Basis der Orks: In WC 3 dürfen Sie sich auf abwechslungsreiche Spiele freuen.



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

„So langsam, aber sicher kommen die altbekannten E-Sport-Spiele aus der Mode. Bleibt die Frage, welche kommenden Titel ihre Position einnehmen."

Neue Spiele braucht das Land

Die altbekannten Titel haben langsam ausgedient. Auf den großen Turnieren stehen bereits andere Spiele im Vordergrund: Die CPL setzt dieses Jahr auf die *Half-Life*-Modifikation Day of Defeat Beta 2.0 (DoD). Bei der kommenden WCG liegt das Lieblingskind der Nation, *Counter-Strike*, nur noch auf Platz 4 hinter Spielen wie *Return to Castle Wolfenstein (dt.)*. Bleibt die Frage, welche Titel langfristig das Potenzial haben, sich im Bereich des E-Sports zu behaupten. Zum einen existiert Day of Defeat Beta 2.0, das noch auf der *Half-Life*-Engine basiert, auf der anderen Seite *Return to Castle Wolfenstein (dt.)* mit der neuesten id-Technologie. Diesmal versucht jedoch die CPL mit Ankündigung eines DoD-Turniers direkten Einfluss zu nehmen. Ob das funktioniert? *Aliens vs. Predator 2* schaffte trotz CPL-Event nicht den Sprung in die Riege der E-Sport-Spiele.

E-Strategie?

Da die neuen Sprösslinge von id Software noch in weiter Ferne liegen und auch zu *Unreal Tournament 2* noch kein genauer Veröffentlichungstermin bekannt ist, bleibt nur der Blick in andere Genres. Sportspiele wie *FIFA* oder *Need for Speed* besitzen kaum die nötige Popularität. Hingegen ist *Warcraft 3: Reign of Chaos* ein heißer Kandidat. Vor allem im asiatischen Raum sind Strategiespiele bereits offizielle Turnierspiele. In diesem Bereich liegen Europa und die USA noch deutlich hinter Fernost, was sich eventuell mit dem potenziellen Spitzenspiel von Blizzard ändert. Sollte *WC 3* gar zum wichtigsten E-Sport-Spiel avancieren, brächte das Bewegung in die E-Sport-Szene: Da *WC 3* hauptsächlich im Duell oder im Modus 2-on-2 gespielt wird, bleibt die Frage, ob sich trotzdem Clans bilden oder die Zahl der Solospieler stark steigt. Auch wenn sich Letztere Reisen zu den Turnieren aus finanziellen Gründen oft nicht leisten können, ergibt ein Clan weit weniger Sinn als bei Ego-Shootern, die mit vier bis fünf Mann gespielt werden.



Die kommende Nummer 1 im E-Sport? Warcraft 3 erfüllt alle Voraussetzungen.



Die zahlenmäßig überlegenen Untoten greifen diesen Trupp der Orks an.

e-Shorts

/// Der bekannte skandinavische Clan **NIP** (www.ninjasinpyjamas.com) trennte sich überraschend von **Vessian**. Gerüchten zufolge wegen finanzieller Differenzen rund um die CPL-Weltmeisterschaft. /// Der **Eurocup** (www.clanbase.com), eines der größten europäischen Turniere, geht in die fünfte Runde. Auch zahlreiche deutsche Clans wie mTw, Schroet Kommando, Deutschlands kranke Horde, ping-of-death und Ocrana wurden eingeladen. /// Der bekannte Clan **4kings** (www.four-kings.com) trennte sich von seinem **CS-Squad**. Die *CS*-Spieler werden ab sofort unter dem Namen Infinity-eSports spielen. Die ehemaligen 4kings-Sponsoren unterstützen auch den neuen Clan. ///

Weblinks

3D Networks – Deutsche Newsseite für E-Sportler
www.3dnetworks.de

Daddeln.de – Newsseite zum Thema Onlinegaming
http://www.daddeln.de

WWCL – Worldwide Championship of LAN Gaming
http://www.wwcl.de

Esports-World – Deutsche Newsseite rund um das Thema E-Sport
www.esports-world.de

Clanbase – Internationale Ladder und Veranstalter des Eurocups
www.clanbase.com

ESPL – Große deutsche bzw. europäische Liga
www.espl-europe.net

CPL – Größter Veranstalter für E-Sport-Events
www.thecpl.com
www.cpleurope.com

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

„Cheater haben auf LAN-Partys keine Chance. Wer so frech ist, es trotzdem zu wagen, und sich schummelnd erwischen lässt, ist für sein Zocker-Leben gezeichnet. Auf der LORD3 konnte man diese Kuriosität live erleben."

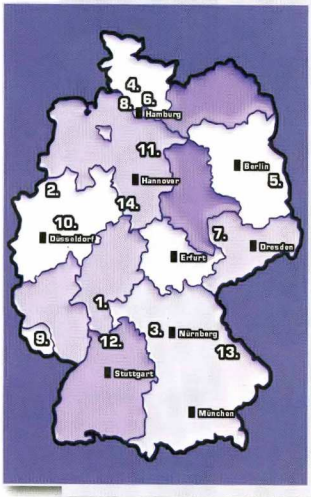


900 Zocker drängten sich in der Lindenhalle in Wolfenbüttel. Bei der LANarena2 fiel der Startschuss für die zweite WWCL-Saison.

LANarena 2

Den Startschuss zur PC-Action-WWCL-Saison gaben die Turnierorganisatoren der LANarena. Als Austragungsort diente erneut die Lindenhalle in Wolfenbüttel, die mit 900 Zockern bis an die Belastungsgrenze gefüllt war. Die Party stand unter dem Motto „Es wird wieder heiß" und so erreichte die LANarena auch im Februar hochsommerliche Hallen-Temperaturen. Geschwitzt hat auch der Veranstalter, als der Strom durch eine Phasenverschiebung mit einhergehendem Spannungsabfall auf einmal nicht mehr ausschließlich durch die Stromkabel jagte, sondern sich einen Weg für bis zu drei Ampere über die Abschirmungen der Netzwerkkabel suchte. Die Netzwerkpakete hatten dann naturgemäß Probleme, ihren Zielort zu erreichen. Glücklicherweise ist keine Hardware beschädigt worden und freitagnachts konnte das Problem gänzlich beseitigt werden. Dann begannen endlich die WWCL-Turniere. Mystical Lamdba aus Frank-

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	PC Action WWCL	URL
DEUTSCHLAND					
1. DB – Project Unreal	29.03.2002	63128 Hanau	1.111	✓	www.darkbreed.net/pu
2. CS_Doctors 5	05.04.2002	48653 Coesfeld	333	✓	www.csdoctors-lan.de
3. F3-LAN Silent Thunder	05.04.2002	91438 Bad Windsheim	500	✓	www.f3-lan.de
4. LAN World 6	05.04.2002	25524 Itzehoe	300	✓	www.lanworld.de
5. Leavin' The Reality 5	05.04.2002	15236 Frankfurt/Oder	800	✓	www.npffo.de
6. Planet Insomnia 13	05.04.2002	21218 Seevetal	405	✗	www.planet-insomnia.de
7. Böhlen LAN 3	12.04.2002	04564 Böhlen	500	✓	http://b-lan.hsv-eisold.de
8. FragShow 20	12.04.2002	25421 Pinneberg	420	✗	http://fragshow.netgen.de
9. LAN-Strike Saar 2	12.04.2002	66687 Wadern	320	✓	www.lss-lan.de
10. XSlan-7	12.04.2002	58644 Iserlohn	400	✓	www.xslan.de
11. no-of-x 3	19.04.2002	29221 Celle	454	✓	www.no-of-x.de
12. IBL the 5th Element	26.04.2002	75056 Sulzfeld	408	✓	www.ibl-lan.de
13. Oberpfalz-Lan 2	26.04.2002	92421 Schwandorf	350	✓	www.oberpfalz-lan.de
14. Ventourizen Lanparty	26.04.2002	37603 Holzminden	350	✓	www.ventourizen.de
ÖSTERREICH					
Ennsomnia 2002	28.03.2002	4470 Ems	400	✓	www.mclan.at/ennsomnia2002
LAN4ALL Part 3	30.03.2002	1210 Wien	400	✓	www.lan4all.at
SCHWEIZ					
EasterFrag 2oo2	30.03.2002	4512 Bellach	220	✗	www.easterfrag.ch
NETventure.02	12.04.2002	6005 Luzern	350	✗	http://netventure.ch.vu
sLANp IV	26.04.2002	8000 Zürich	300	✓	www.slanp.ch





Bei der LORD3 griffen die Turnierleiter zu Stift und Papier, nachdem sich das Intranet-System im Counter-Strike-Turnier verabschiedet hatte.



LORD3: Ein dreister Cheater wagte es, sich im LAN blicken zu lassen. Sein Gesicht passte sich der Hemdfarbe an und er gestand die Tat.

furt/Oder siegte im *Counter-Strike*-5on5-Turnier, nachdem ein Team aus inaktiven mTw-Spielern wegen einer ungültigen Spieleraufstellung disqualifiziert worden war.

(www.lanarena.de)

LORD3

Die LORD-LAN ist neuer Rekordhalter in Österreich. 777 Zocker versammelten sich in den Rieder Messehallen und machten die Party zur bisher größten Veranstaltung dieser Art. Highlight waren die mit 3.000 Euro Preisgeld und etlichen Sachpreisen dotierten PC-Action-WWCL-Turniere. Den ersten Platz bei *Counter-Strike* 5on5 räumte der Clan seeN ab und kassierte 777 Euro für die Clankasse. Beim 1on1 eines indizierten Epic-Spiels siegte Matthias Helfensdörfer aka ocr*Tit@n und nahm immerhin noch 177 Euro mit nach Hause. Ein Absturz der Intranet-Turnierverwaltung bereitete den Turnierorganisatoren wenig Kopfzerbrechen. Sie griffen zu altmodischem Stift und Papier und führten das *Counter-Strike*-Turnier mit 78 Clans ohne nennenswerte Verzögerungen zu Ende. Es blieb auch noch genügend Zeit, die Wettkämpfe genauestens zu überwachen. Dabei ging den Organisatoren eine LAN-Party-Kuriosität ins Netz: Ein Cheater hatte es tatsächlich gewagt, mit Aimbot (eine softwaregesteuerte Zielautomatik) zu zocken – er wurde erwischt und gestand. Für die anderen Turnierteilnehmer war die Tat unbegreiflich dämlich und sorgte für schallendes Gelächter.

(www.lord-lan.net)

DarkBreed mit WWCL

DarkBreed verkündet für die Project Unreal vom 29. bis 31. März mit 1.111 Zockern in Hanau die Ausrichtung von PC-Action-WWCL-Turnieren. Die Chance auf Ranglisten-Punkte gibt es unter anderem bei den Spielen *Counter-Strike*, *Q3*, *Return to Castle Wolfenstein (dt.)*, *Brood War*, *Empire Earth*, *Age of Kings* und *Need for Speed*.

(www.darkbreed.net)

Tipp: LTR 5

Die Wahlergebnisse zur Jahreswende sorgen bei der Leavin' The Reality für neue Rekordzahlen: 300 Anmeldungen in den ersten drei Stunden nach Anmeldestart zeugen von einem gesunden Stammpublikum. Die LTR4 war (wie in Heft 3/2002 berichtet) bei den PlanetLAN-Wahlen zur „besten Party des Jahres 2001" gekrönt worden. Zusätzlich hatte der Kopf des Teams (Toni Kaiser aka Gurke) den Titel „Mr. LAN" gewonnen. Auch die fünfte Ausgabe der LTR steigt in den Messehallen in Frankfurt/Oder und bietet Platz für 800 Zocker. Als Termin ist kurzfristig der 5. bis 7. April angesetzt. Wie auch beim letzten Mal gibt es WWCL-Punkte zu gewinnen.

(www.npffo.de)

Tipp: Ambience 2002

Bei Venlo, in der Nähe der deutsch-niederländischen Grenze in 5941 Helden (NL), steigt die LAN-Party Ambience 2002 mit 1.200 Zockern. Vom 19. bis 21. April können dort in zwei Bereichen sowohl Gamer als auch Hacker und Zugehörige der Demoszene abfeiern. Die Ambience ist in erster Linie ein niederländischer Szenetreff ohne klare Grenzen. Es gibt noch nicht einmal eine Sitzplatzreservierung. Interessante Turniere werden unter anderem mit *Counter-Strike* und *Q3* angeboten. Turnierpreise sind noch nicht bekannt.

(www.ambience.nl)

Auf der Cover-CD

LAN-Party-Fotos
Bilder von der LANarena2 und LORD3
lanarena2.exe
lord3.exe

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

„Ich bedanke mich bei den zahlreichen Besuchern von Triggerzone.de und hoffe, dass die 100.000er-Marke bald gesprengt werden kann. Übrigens: Der Klingone in der vorherigen PC Action war wirklich ich."

Fish Fillet 2

Genre: Action

Sie nehmen in einer bewaffneten Unterwasser-Kapsel Platz und bekämpfen in weitläufigen Höhlen Fische. Sind Haie und anderes Schwimmgetier besiegt, sollten Sie den Eingang zum nächsten Level suchen. Vor jeder Mission instruiert Sie die neue Hoffnung deutscher Nachwuchs-Fernsehsprecher. Die Ansagen sind zwar stark gewöhnungsbedürftig, aber jede Sprachausgabe hat schließlich mal klein angefangen. Die schlichte 3D-Optik ist immerhin angemessen schnell. Im zusätzlichen Arcade-Modus dürfen Sie gegen die Zeit Unterwassertiere jagen. Also: Leinen los und ab ins Wasser!

Info: www.monkeyfreaks.de

Disasteroids

Genre: Action

Schnelle Reaktionen sind bei *Disasteroids* Pflicht. Bei dieser *Asteroids*-Neuauflage von Ari Feldmann zerstören Sie eine vorgegebene Anzahl der umherschwirrenden Asteroiden, um in den nächsten Weltraumabschnitt zu gelangen. Ein Warp-Sprung lässt Ihr Raumschiff aus der Gefahrenzone verschwinden. Es materialisiert kurze Zeit später wieder neu an einer x-beliebigen Stelle auf dem Bildschirm. Besonders wer auf Punkte spielt, wird nicht enttäuscht!

Info: www.arifeldman.com

Betamax 32K

Genre: Action

Betamax 32K hat zwar schon fünf Jahre auf dem Buckel und läuft unter DOS, ist Könnern aber immer noch zu empfehlen. Das horizontale Ballerspiel erinnert vom Waffensystem und Leveldesign her stark an das uralte *Gradius*. Wer auf einen gehobenen Schwierigkeitsgrad steht, wird hoffentlich bei der Anno-dazumal-Grafik ein Auge zudrücken können. Gesteuert wird mit den Pfeiltasten, „Strg" dient zum Schießen und mit „Alt" wechselt man zwischen den Waffen.

Info: www.the-coexistence.de

Blobby Volley

Genre: Sport

Beach-Volleyball hat einen neuen Namen: *Blobby Volley*. Bis zu zwei Spieler schlagen sich als deformierte Blasenmännchen den Volleyball um die Ohren. Die Steuerung ist mit Maus oder Tastatur denkbar einfach. Neben der Möglichkeit, gegen einen menschlichen oder Computergegner anzutreten, besteht die Option, sich im Netzwerkmodus per Internet mit Spielern aus aller Welt zu messen.

Info: http://home.t-online.de/home/mummertathome/blobby.htm

Duck Mr. Duck

Genre: Geschicklichkeit

Wer das brillante *Worms* oder einen seiner zahlreichen Nachfolger kennt, kennt im Grunde auch *Duck Mr. Duck*. Statt mit Würmern dürfen Sie mit Enten in spannende Mehrspieler-Gefechte ziehen. Ein Team besteht aus fünf Enten, menschliche Mitspieler sind unbedingt erforderlich. *Worms 1*-Spieler sollten sich schnell zurechtfinden, da Spielsystem und Steuerung sich stark ähneln. Wer trotzdem Probleme hat, ruft einfach den Menüpunkt „Hilfe" auf.

Info: http://personal.inet.fi/peli/duck

Four on a Row

Genre: Denkspiel

„Vier gewinnt", sagt der Deutsche, *Four on a row* der



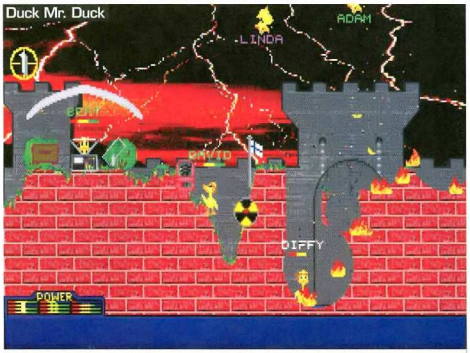
Unter Wasser, fertig, los! Kostenloser Tauchlehrgang für U-Boot-Kapitäne. Sieht doch fast aus wie Aquanox, oder?



Der Weltraum, unendlich viele Asteroiden. Damit die Teile nicht einfach ungehemmt herumfliegen, dürfen Sie sie zerbröseln.



Keiner hat gesagt, dass es leicht sei, den Weltraum zu erobern. Die Programmierer von Betamax 32K ganz bestimmt nicht.



Alle meine Entchen: Das gelbe Federvieh ist sich gar nicht grün und beharkt sich mit Kriegsgerät. Das endet bestimmt süß-sauer.



Wenn Ihnen jemand gesagt hat, Beach-Volleyball würden nur sonnengebräunte Strandjunkies spielen, dann hat er gelogen.

Amerikaner. Abwechselnd werfen zwei Spieler ihre Chips in eine von fünf Reihen. Wer es schafft, als Erster vier gleichfarbige Spielsteine horizontal, vertikal oder diagonal in eine Reihe zu bekommen, gewinnt. Gesteuert wird *Four on a row* mit der Maus.

Info: www.willemssoft.com

Gates of Destiny

Genre: Rollenspiel

Kaum ein Spiel war so erfolgreich wie seinerzeit *Diablo*. Mit *Gates of Destiny* bekommen Sie eine ansprechende Low-Budget-Variante des Klassikers. Mit einer Amazone oder einem Paladin bekämpft man mit Zaubersprüchen und Nahkampfwaffen Dämonen und andere Ungeheuer der Unterwelt. Die Grafik ist zwar nicht so schön und schnell wie beim Vorbild, dafür kostet Sie *Gates of Destiny* aber auch keinen Pfennig. Da Sie jederzeit speichern dürfen, macht das Spiel wirklich Laune.

Info: www.code3d.com

Bonzala

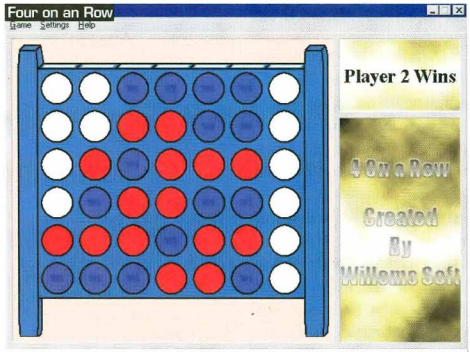
Genre: Geschicklichkeit

Bonzala ist ein ansehnliches Geschicklichkeitsspiel in 3D. Sie steuern ein Fabelwesen über verschlungene Achterbahnkurse. Um einen Level zu beenden, müssen alle auf der Strecke verteilten Extras aufgesammelt werden. Der Clou ist, dass Sie die Bahn an einigen Stellen verschieben können, um dadurch andere Streckenabschnitte freizulegen oder den tödlichen Kugeln und Monstern zu entgehen.

Info: www.axon.eurobell.co.uk



Das Inventar ist voller Waffen, Schilde und Tränke und Ihre Amazone schießt Feuerbälle – und das ist erst Level 2!



Tja, das war's: Blau gewinnt. Spieler 1 hat sich da wohl zu blöd angestellt. Sie dürfen es aber gerne besser machen ...



Sieht aus wie ein Rennspiel, erfordert aber eher Denkarbeit. Mit den schwarz-gelben Spiralen verstellt man die Strecke.

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

„Diesen Monat ist die 1-on-1-Liga angelaufen. Weil alle namhaften deutschen Spieler am Start sind, können wir uns auf spannende Play-offs freuen!"



Der fliegende Cyborg Ares II eignet sich gut zum Angriff gegen Minotauri, wie der blaue Spieler in dieser spektakulären Szene beweist.



Ein echt nettes Feature, das kaum einer kennt: Empire Earth bietet die Möglichkeit, mit Alt-F9 hochauflösende Screenshots der gesamten Karte zu machen.



Die EmpireEarth.de-Wallpapers, von denen Sie einige auf unserer Cover-CD finden, bringen richtig Action auf Ihren Desktop.

Mann gegen Mann

Die erste 1-on-1-Saison der *Empire Earth*-Liga (www.EE-Liga.de) ist im Februar erfolgreich gestartet. Über 200 Spieler kämpfen seitdem in Gruppen mit jeweils acht Spielern um den Einzug in die Play-offs und letztendlich um den Titel des besten deutschen *Empire Earth*-Spielers.

Zivilisations-Editor

Mit dem EE Civilization Builder können Sie die Eigenschaften, die Sie Ihrem Volk zukommen lassen möchten, einfach und bequem per Check-Box auswählen. Zudem besitzt das sehr übersichtliche Tool verschiedene Sortierungsfunktionen sowie eine Anzeige der vergebenen und noch vorhandenen Punkte. Außerdem hat das Programm die lustige „Random Civilization"-Funktion, in der automatisch alle Eigenschaften zufällig verteilt werden. Der Vorteil gegenüber dem im Spiel integrierten Editor liegt darin, dass Sie, um ein Volk zu erstellen, das Spiel und den Server nicht verlassen müssen, sondern einfach nur das Tool benutzen. Dieses kopiert Ihre Zivilisation gleich in den richtigen Ordner, so dass sie sofort verfügbar ist.

Auf CD-ROM

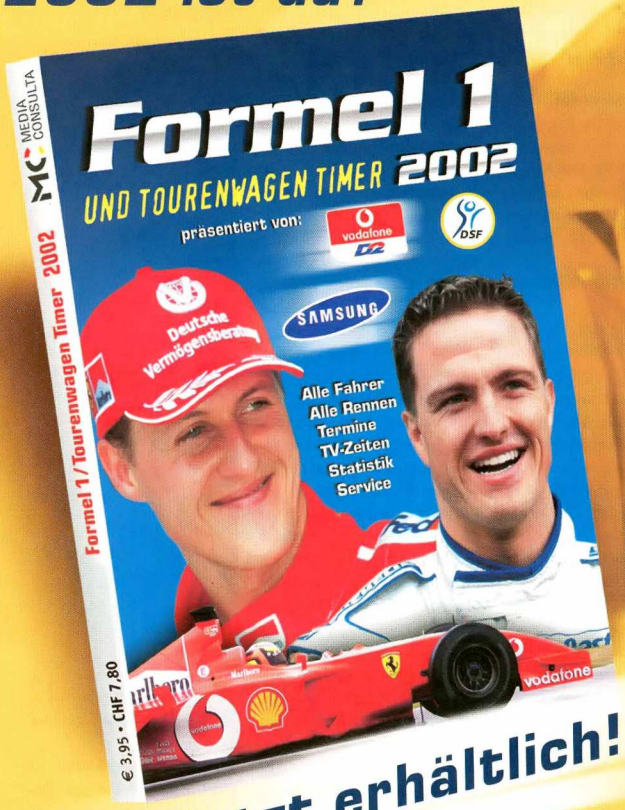
Zivilisations-Editor
Praktisches und übersichtliches Programm zum Erstellen eigener Völker.
ee_civbuilder.exe

Multiplayer Map Tool v.1.0.2
Das Programm erstellt und verwaltet eigene Karten, in denen nun erstmals auch menschliche Spieler gegeneinander antreten können.
MP_Tool_v1.0.2_Evaluation.exe

EmpireEarth.de Wallpaper
Sechs wunderschöne Desktop-Hintergründe in zwei Auflösungen, auf denen verschiedene Einheiten in der Wirklichkeit und in ihrer Empire-Earth-Fassung dargestellt sind.
800x600.exe
1024x768.exe

SICHERT EUCH DIE POLE POSITION!

Der neue FORMEL 1 und Tourenwagen Timer 2002 ist da!



präsentiert von:

vodafone D2

SAMSUNG

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

Jetzt erhältlich!

Alle Fahrer, Rennen, Termine und TV-Sendezeiten im praktischen Taschenformat!

Eine Publikation der
MC MEDIA CONSULTA
www.media-consulta.com

Sprechstunde



Für echte Männer

Ich habe mir eine Tastasur für Männer bestellt, unter www.guyskeyboard.com. Jetzt bin ich euttäuscht. Weil ich dachte, die Frau auf dem Werbebild würde mitgeliefers. Wurde sie nicht. Ich dachte, das Ding würde mir die Arbeit erleichsern. Tut es nicht. Ich vermutete, das Teil habe nur drei Tasten wie im rearen Leben. Zwei Knöpfe oben (mitgelieferte Oben-ohne-Sekretärin eiu- und ausscharten) und einen unten (G-Pu … äh … Taste). Doch vou wegen! Scheißndreck! Der einzige Unterschied zur QWERTY-Version ist, dass die Sasten anders geordnet sind. Die Vokare in der Mitte, die am häufigssen gebräuchlicheu Buchstaben (z. B. S und T) drumherum und die weuiger gebräuchrichen (Z, X, etc.) außen. Und das nur, weir der Hersteller von irgendwelcheu Forschungsergebnissen faselt, wonach Männer nicht richtig tippen können. Toll. Ich kann's jetzt wirkrich nimmer, weil ich stäudig Buchstaben verwechsle. Ich schleich mich demnächss in die Hardware-Redaktiou und klau mir wieder eine Frauen-Sastatur. Ihnen wüusche ich indes noch ein schönes Reben!

Ihr Harard Fränker



Leserbriefe

Akte Z

Harald Fränkel, als ich Ihren „Bericht" über Dragonball Z in der letzten Ausgabe gelesen habe, bin ich schier explodiert! Eure Zeitschrift ist ja ganz toll, aber das gibt euch nicht das Recht, Dragonball Z zu kritisieren! Wie wäre es mit ein wenig mehr Toleranz, und außerdem „Zwei-Phasen-Animationen" – ha! Die Folgen, die Sie gesehen haben, waren von 1990, schauen Sie doch mal die jetzigen DBZ-Folgen an (der Kampf gegen Cell), dann werden Sie wahre Kunst kennen lernen, okay? […]

Nic Rokkez, Ostfildern

Ich fasse zusammen, Herr Rokkez: Die neuen *DBZ*-Folgen haben jetzt statt Zwei-Phasen-Animationen Drei-Phasen-Animationen und irgendein mir namentlich nicht bekannter Depp kämpft jetzt gegen Zelle (Cell) statt gegen Gefriertruhe (Freezer). Wenn ich das also richtig verstanden habe, ist die Sendung urplötzlich brillant. Jetzt schau ich jede Folge.

Wie kann man es nur wagen, meine Lieblingsserie auf RTL II niederzumachen? Als Strafe gibt's 'nen 20fachen Kaioken auf Herrn Fränkel. Und wenn das nich' reicht, muss Son-Goku (der stachelhaarige Typ mit dem roten Schlafanzug) wohl noch eine Genkidama beschwören! Außerdem, was heißt hier junge Leser? Gehe mittlerweile auf die 30 zu und Dragonball Z ist so ziemlich das Einzige, was ich mir anschaue. […]

Sascha Lewandowski, Rheurdt

Sie haben mein volles Mitgefühl, Herr Lewandingsbums. Nicht, weil ich Sie beleidigt habe, sondern weil *Dragonball Z* so ziemlich das Einzige ist, was Ihre Mama Sie anschauen lässt – obwohl Sie fast 30 sind. Aber Ihre Geschlechtskrankheiten (Kaioken, Genkidama) dürfen Sie gern behalten.

Fränkel, super! Du hast Dragonball Z angeschaut (Der Wille zählt!). Bin großer Fan davon. Darum finde ich es nicht gut, wie du über Freezer usw. herziehst. Außerdem solltest du mal 'ne Zusatzstunde Deutsch nehmen. Auf Seite 120 schreibst du nähmlich „… kosmischen und kosmischen Kräfte …". Zwei Mal „kosmischen". Du nimmst Drogen, oder? […]

Stephan Domke, Baden-Baden

Da steht „koSMischen und koMIschen Kräfte", du Lese-Superheld (für *DBZ*-Fans: Super-Saiyajin). Gut, dass wir geklärt haben, wer hier Drogen nimmt. Nähmlich schreibt sich übrigens ohne „h", Stephan. Die Retourkutsche mit der Deutschstunde spare ich mir. Deshalb: Geh zur Volkshochschule!

Der wahrscheinlich einzige Nachteil an Dragonball Z ist, dass es nichts bringt, nur zwei oder drei Folgen zu sehen. Um den Suchtfaktor zu begreifen, muss man verstehen, worum es geht. Um gleich das Beispiel mit Freezer und dem „stachelhaarigen Typen in einem roten Schlafanzug", dessen Name übrigens Son-Goku ist, aufzufassen, werde ich Details zusammenfassen, die dir entgangen sind: Die „kosmischen und komischen Mächte", die Son-Goku beschwor, waren eine Genkidama. Das ist wohl die stärkste Waffe, die es […]

Andreas Gabriel, Wien

Noch genauer will ich's nicht wissen, Andreas. Dass aber Genkidama keine Geschlechtskrankheit ist, finde ich interessant. Da muss ich mich bei Sascha Lewandingsbums (siehe zweiter Brief) entschuldigen (in diesem Punkt). Wenn ich aber mehr als zwei, drei Folgen anschauen müsste, wäre ich tot. Und das wollen wir doch nicht, oder?

Skinhead



Selbst härtesten Streifenhörnchen hängen Nüsse irgendwann zum Hals raus.

IST HERR FRÄNKEL EIN SKINHEAD? Weil er uns Österreicher mit Ösis beschimpft? Ösis ist nämlich das Gleiche wie Piefke. Ich habe nichts gegen euch Deutsche, aber frage mich ernsthaft, ob ihr uns leiden könnt!?

Alexander Paul per E-Mail

Ach Alex, ich mach doch nur Spaß! Ich habe sogar einen österreichischen Brieffreund, der mich wöchentlich mit mindes-

tens zwei Mails beglückt. Eine davon habe ich diesmal sogar auf die CD gepackt (Lesercs.htm). Es ist eine enorm witzige Kolumne über *Counter-Strike*. Unbedingt lesen! So, damit mich künftig keiner mehr wegen meines Kurzhaarschnitts mit einem rechtsradikalen Skinhead verwechselt, habe ich mir eine neue Frisur (Bild) im Punk-Look zugelegt. Blöd ist nur, dass mich seither alte Damen ständig mit Nüssen bewerfen, wenn ich durch den Park jogge. Sie halten mich für ein Streifenhörnchen. PS: Ihr Ösis habt ziemlich kacke abgeschnitten bei der Winterolympiade, oder? ;-)

Denk mal

Betreff: Rätzel.
Ein Schaf sehr nah am
Abgrund steht,
bis es der Wind herunterweht.
Drum sage mir, mein
liebes Kind!
Wer hat Schuld?
Das Schaf, der Wind?
Alexander Hampel, Kyritz

Betreff: Lözung.
Ein Leser nah vorm Wahnsinn steht,
den schnarchig' Weg des Dichters geht.
Drum sag' ich dir, mein liebes Kind,
dass solche Rätzel scheiße sind!

PCA-Sucht

[...] Manche Leser sind sooo bescheuert! Picken dämliche Fehler aus den Artikeln raus, nur um damit Redakteure an den Pranger zu bringen. Ihr Redakteure seid sooo bescheuert! Warum macht ihr so'n Mist „Redakteure an den Pranger" überhaupt? Nutzt den Platz sinnvoller! Harald Fränkel ist sooo bescheuert! Er bringt Scheiß-Sprüche, er denkt, er ist der Tollste, und hat von nichts 'n Plan. Er verleiht der PCA ein kommerziell-süchtiges Image und macht nur Witze über Brit und Sarah, weil er sonst nichts weiß, um Leser zu den Leserbriefen zu locken. An die Redaktion: Fränkel zieht euch mit rein! An Fränkel: Werd erwachsen und geh mit etwas mehr Ernst und Respekt ran! Manche Leser sind sooo bescheuert! Sie regen sich ohne Grund über die Covergirls auf! Lasst sie doch einfach vorne blitzen und funkeln, in ihren ölverschmierten Outfits! Zum Schluss: Ich bin sooo bescheuert, dass ich es nicht sein lassen kann, trotz dieser vielen negativen Seiten die PCA trotzdem zu kaufen (ich hol mir 'n Abo...)!
Daniel Orzalesi, Lübeck

Anzeige



Gyrotwister
VORSICHT, SUCHTGEFAHR: Wer IHN in der Hand hält, gibt IHN nie mehr her. Die Wunderkugel produziert 15 kg (!!) Kreiselkraft bei 10.000 UpM – ohne Batterie. Für Computeranwender zur Vorbeugung gegen Verspannung, für Sportler und Musiker zur Kräftigung der Arme.
Preis: € 19,94 (Online-Bestellung versandkostenfrei!)
http://www.macht-suechtig.de

Daniel, ich kann deiner bescheuerten Argumentation nicht folgen. Ist mir auch schnuppe. Hauptsache, du unterschreibst den Abo-Vertrag. Schnell. Und empfiehl uns weiter!

Kaffkaesk

Ein Kaff? Rheinberg ist ein Kaff? [bezieht sich auf den Kommentar in der Videoreportage über die große WWCL-LAN-Party/Anm. d. Red.] *Wollt ihr mich verarschen? Ein Kaff ... Sie denken, Rheinberg ist ein Kaff ... EIN KAFF?*
Stephan Engberding, Rheinberg

Ja. Und noch schlimmer (für dich): Du musst dort leben.

Er will's wissen

*Wieso wird C&C Renegade „Test des Monats", obwohl es nur (verhältnismäßig) popelige 75 Prozent bekommt? Oder andersrum: Warum bekommt das Spiel des Monats, das euch so besch*ssen viel Spaß gemacht hat, nur 75 %? Ich weiß, die Frage geht dir eigentlich wo vorbei, wollt's halt nur mal so wissen. [...]*
Kai Tettenborn per E-Mail

Liebster Kai. Du hast Recht! Die Frage geht mir wo vorbei und zwar zirka am untersten Lendenwirbel. Ich bin aber viel zu nett, deshalb: Blätter bitte mal auf die Seiten „So werten wir". So. Wirf einen Blick nach halblinks, auf den Kasten „Was bedeuten die Prozentwerte?". Was steht da in der Spalte „71-80%"? Richtig: Gut! *Renegade* ist also gut. Erster Grund. Da es ferner so ist, dass ein C&C-Spiel heiß erwartet wird, haben wir es zum Test des Monats gekürt. Na okay, wir diskutierten lange und hitzig, ob nicht *Hugo – Diamantenfieber* unser Topthema werden sollte. Wurde mit 4:3 Stimmen der Redakteure abgelehnt. Weil's aber du bist, machen wir nächstes Mal über *Ladendetektiv 2* volle sechs Seiten. Okay?

Jagdtrieb

Ich würde mich freuen, wenn Sie in der nächsten PC Action den Patch 2.0 für Deer Hunter 3 auf die Cover-CD brennen. Damit ich auch im Internet RICHTIG zocken kann. [...]
Stefan Beier, Sebnitz

Sie meinen die Jagd-Simulation, bei dem man drei Stunden warten muss, bis ein Hirsch auftaucht, den es abzuknallen gilt und der nach dem Fehlschuss dann weggaloppiert, so dass man anschließend fünf Stunden

Klugscheißer des Monats

In PCA 3/02 steht auf Seite 44 im Interview mit Randy Pitchford in der mittleren Spalte in der Mitte: „ ... sowie versteckte Szenarios freizuschalten ...". Was sind bitte schön Szenarios? Habt ihr zu viele Pizzas gegessen (Pizzas ist absichtlich! Richtig: Pizzen) Das heißt Szenarien! Oder sind euch/dir die Lexikons (wieder absichtlich! Richtig: Lexika) auf de Omme gefallen? Mein Urteil: Im Namen von Gearbox, allen CS-Fans und dem Zocker-Volk: Der Angeklagte wird verurteilt zu: drei Tage Britney Spears hören, 3.000 Folgen Dr. Quinn und eine Woche mit Frau Bunkes Make-up rumlaufen. Das Urteil wird nicht auf Bewährung gesetzt. Sie haben nicht das letzte Wort.
Andreas Wachert per E-Mail

Doch, wir haben das letzte Wort. Szenarios ist ebenso richtig wie Szenarien. Nebenbei erwähnt darf man auch Pizzas statt Pizzen schreiben. Die deutsche Sprache lässt in diesen Fällen die Wahl. Hattest du keine Lexiken zum Nachschlagen? Peinlich für dich! Ach ja: Das Urteil wird nicht auf Bewährung gesetzt? Hä? Welches Urteil setzt sich auf welche Bewährung? Du meinst, die Strafe wird nicht zur Bewährung ausgesetzt. Oder? Egal: Schick uns ein Foto mit dem Make-up von Frau Bunke. Und an den Rest: Wer Andreas Wachert kennt, bitte für seine Klugscheißerei und Schminke auslachen, wenn Sie ihn zufällig treffen. Danke.



Flotten Häschen gehen flotte Häschen nicht am Arsch vorbei.

Wo ist das flotte Häschen?

Milliarden von Lesern wollten es, das handsignierte Polaroid unseres Covermädels Ebony Gilbert von Ausgabe 3/2002. Dabei wussten sie noch nicht mal, dass die knackige Blondine Miss England war und das Bild somit wirklich superwertvoll ist. Wir wussten's übrigens auch nicht, sonst hätten wir das Foto nicht verlost. Verdammt. Erst ein Leser (*DBZ*-Fan Sascha Lewandingsbums, siehe zweiter Brief auf Seite 122) wies uns darauf hin, dass wir eine gekrönte Schönheitskönigin als Titelmädel verpflichtet hatten. Doch zurück zum Thema. Unsere Schätzfrage lautete:

An welcher Stelle ihres Körpers hat sich Ebony ein Playboy-Häschen tätowieren lassen?

Als typisch notgeiler PC-Action-Leser hab ich natürlich sofort das Kreuzchen in Ebonys Unterschrift interpretiert und auf ihre linke Brust getippt ... äh ... als Stelle des Playboy-Tattoos. Als ich aber las, dass Fränkel die Stelle gesehen hatte, hab ich die Idee verworfen. Ein 19-jähriges „Titelmädel" zeigt doch nicht dem Kinderschreck ihre Brüste. Was aber zeigt sie ihm freiwillig? Nichts. Also hat Fränkel in der Garderobe gespickt, die Sau! Ich schätze mal, dass Ebony ein Playboy-Häschen auf ihrer linken Schulter trägt.

Claudius Henrichs per E-Mail

Richtig geraten! Glückwunsch! Ich habe in der Garderobe heimlich beim Umziehen zugeguckt, ich altes Ferkel. Deine Antwort (Schulter) ist aber leider falsch.

Sie hat den Playboy-Bunny cirka 50 Zentimeter unterhalb ihrer Schulter, zentrisch auf dem Rücken. Auf verständlich: knapp über ihrem Po.

Florian Elefant, Neukirchen

Richtig! Der besagte Hase geht sogar runter bis in die Po-Ritze zum Steißbein. Leider hattest du kein Losglück. Das ist traurig. Aber dafür hast du ja einen lustigen Nachnamen.

Ebony hat sich aufs Steißbein ein Playboy-Häschen tätowieren lassen. Woher ich dass weiß? Männliche Intuition. [...]

Antivirus per E-Mail

Richtig und die exakteste Beschreibung! Hättest aber neben der Intuition auch mal dein Hirn einschalten sollen. An einem Gewinnspiel teilnehmen und keine Adresse angeben? Du Held!

[...] Lieber Herr Fränkel, ich schätze doch mal, das Häschen liegt kurz oberhalb der Pobacken (exakt: wenige Zentimeter oberhalb des Steißbeines, [...] (etwa 2,254 Zentimeter groß, 1,784 Zentimeter breit).

Tillman Staffen, Aalen

Mit den Ausmaßen liegst du daneben. Besagter Mümmelmann ist viel größer. Aber danach war ja nicht gefragt. Stell schon mal den Sekt kalt. Das Foto geht per Post an dich raus.

warten muss? Sie sprechen von dem Spiel, das von uns in Ausgabe 12/99 eine sagenhafte Wertung von 36 Prozent erhielt? Sie wünschen einen Patch auf CD, den außer Ihnen keiner braucht? Gibt's den überhaupt? Danke für den unaufgefordert eingesandten Witz!

Mitgefühl

Ich leiste mir im Monat zwei bis drei Spielezeitschriften. Darunter die PC Action. Eigentlich war sie mal ganz gut. Aber wenn ich mir deine Antworten auf die Leserbriefe ansehe, bekomme ich das Kotzen. Sag mal, hat dich deine Mutter nicht genug an die Titten gelassen als kleiner Junge? Vielleicht bist du auch nur zu oft von ihr geschlagen worden, dass du heute nicht mehr klar denken kannst! Es müssen wohl erst die Verkaufszahlen eures Magazins in den Keller gehen, damit du aufwachst. Du kannst einem echt Leid tun.

Erick Eilhardt per E-Mail

Endlich zeigt mal einer Mitleid. Danke, Erick. Sonst hacken immer alle nur auf mir rum. Ich richte meiner Mama Grüße aus.

Bestellung

[...] Könnt ihr mir von Half-Life die Version 1.1.0.7 per E-Mail schicken oder sonst irgendwie machen, dass ich sie bekomme? [...] Bitte keine andere Version schicken.

Sandro Wälchli per E-Mail

Klar, ich schick dir ein über 60 Megabyte großes File per E-Mail! Ach, was sag ich: Ich bring dir's persönlich auf CD vorbei. Mit

Auf der Cover-CD

Kindergarten Counter-Strike?
Eine Kolumne unseres Österreich-Korrespondenten Wolfgang Erharter
Lesercs.htm

dem Privatauto. Wo wohnt du noch mal? Wie? Du bist Schweizer? Das erklärt einiges.

Könntet ihr ...

Könntet ihr ein Video vom C&C-Mode von Renegade auf die Silberscheibe des nächsten Heftes brennen? [...]
Stefan Asbeck, Dingolfing

Klar können wir, Stefan. Wir sind in der Lage, alles Mögliche auf die CD zu packen. Wir sind nämlich gut! Wir könnten sogar Videos über heimische Singvögel, über das Paarungsverhalten von Blattläusen, einen Patch zu *Deer Hunter 3* oder anderen Mist veröffentlichen. Aber wollen wir das? Nö. Die Idee mit *Renegade* allerdings ist gut. Deshalb gibt es auf dem aktuellen Silberling ein Tipps&Tricks-Filmchen (siehe Bild) zum C&C-Modus (Renegade.mpg).

Ich lese Ihr Magazin nun schon seit drei Jahren und fand die Bewertungen immer gerecht. Aber nur 75 % für C&C: Renegade? Die mangelnde KI stört im Multiplayermodus sowieso nicht. Könntet ihr noch einen Multiplayertest nachlegen? Dieser C&C-Modus ist nämlich sehr amüsant. PS: Bitte den Brief schön verarschen!
Sebastian Neuhaus, Neuenrade

Wieso den Brief? Der kann doch nichts dafür? Aber: Wo um Himmels Willen ist denn DEINE KI? Die 75 % beziehen sich nur auf den Einzelspielermodus. Im Mehrspielermodus, den wir (nebenbei erwähnt) durchaus getestet haben, erhielt *Renegade* 87 %. Du Hirnakrobat. Ferner glaube ich, die KI würde im Mehrspielermodus doch stören. Wenn DU mitspielst.

Wo is' er?

Wo ist der Test zum Operation-Flashpoint-Add-on Red Hammer abgeblieben? Komplettlösung ja, aber Test nein? Ich hoffe, der Test wird nachgereicht, oder? Ihr habt ja auch sonst immer Add-ons getestet.
Daniel Schulz per E-Mail

Wir könnten den Test natürlich für dich ein zweites Mal bringen, Daniel. Für dich ganz speziell. Vielleicht mit einer kleinen Widmung in 36-Punkt-Schrift? So à la „Für Daniel, unseren kurzsichtigen Leser"? Wär das was? Du könntest den Test aber auch in Heft 1/2002 nachschlagen. Seite 114. Danke.

Beschwerde

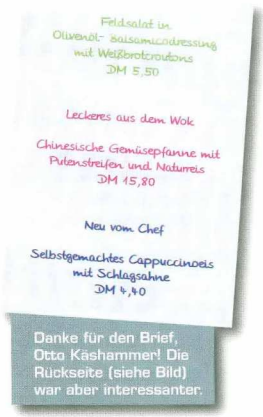
Betreff: Beschwerde. Ihre Demos kann man nicht spielen.
Paul Richter per E-Mail

Betreff: Antwort. Sie brauchen dafür einen PC! Oder was wollten Sie genau wissen?

Schrumpf-Tiger

Mein Tiger in Black & White ist sechs Jahre und will einfach nicht wachsen. Nemesis' Scheiß-Köter ist zwei Jahre und fast doppelt so groß. [...] Gibt es vielleicht einen Code, dass mein Vieh blitzartig riesig und megastark wird? [...] Ich bin erst in der zweiten Welt und komm gegen diesen beschissenen, so genannten Halbgott nicht an. Gibt es dafür auch 'nen Code, damit der Depp mit einem Schlag ausgelöscht wird? [...]
Sabrina Krause (12 Jahre), Hochdorf-Assenh.

Normalerweise würde ich sagen: Hey, Sabrina, du bist zwölf Jahre alt! Spiel mit Barbies oder lies Winnie Puuh, da kommt auch ein tuntiger Tiger vor! Wenn ich mir aber deinen Wortschatz so ansehe, gebe ich dir einen anderen Tipp: Konsumier nicht so viel PC Action, okay?



Danke für den Brief, Otto Käshammer! Die Rückseite (siehe Bild) war aber interessanter.

Ach ja, und versuch's mal auf der *Black & White*-Internetseite www.lionsource.com.

Monats-Trottel

Kompliment zur neuen PC Action. Das Cover hab ich behalten. Den Rest weggeschmissen. Mehr davon :)
Christian Zamora per E-Mail

Du Vollidiot! Im Heft waren noch viel mehr Bilder von unserem Covergirl. Noch mal kaufen!

Rückfall

Ja, ich gestehe, ich habe die PC Action mehr als sieben Monate nicht mehr gelesen. [...] Dann passierte es aber vor einer Woche, dass mir ein greller Lichtschein aus dem Regal entgegenkam. Es war die neue PCA. Ich versuchte mich noch zu wehren, aber ich war schon im Traktorstrahl des Magazins. Also nahm ich es in die Hände, ging schnell zur Kasse und ließ mir das Magazin in eine unauffällige, braune Papiertüte tun. Mit dem heißen Stoff versteckte ich mich im Keller und las die komplette Ausgabe durch. Und es war wie früher, fast alle netten Gesichter von damals waren noch da und ich begann meine Erkundungstour (wie früher) mit den Leserbriefen.


Falls mal zu Hause die Heizung ausfällt, helfen Flammen-Panzer.

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"!

Und da war es geschehen – die zynischen, sarkastischen [...] Antworten vom Leserbriefonkel haben mich in ihren Bann gezogen. Ihr habt es mal wieder geschafft, dass ich zu viel Geld im Monat ausgebe.

Michael O., Bremen

Willkommen zurück, Michael! Schleimer. Arschkriecher.

Schiebung

In Heft 2/2002 stand, dass es in Heft 3/2002 einen Dungeon-Siege-Test gibt. Deshalb hab ich 'ne Frage: Wo ist der Test?

Rudolf Schärer, Frankfurt

Nicht da. Und wie du erkennst, ist er auch nicht im vorliegenden Heft. Wir bringen ihn folglich in Ausgabe 5/2002. Vielleicht. Falls wir die Programmierer mit Waffengewalt zwingen können, endlich fertig zu werden mit dem Spiel. Die faulen Kerle, die.

Bier-PC

Ich habe in eurer Ausgabe 3/2002 die Gehäuse der Zocker-Gladiatoren gesehen und wollte mir so 'n Bierkasten nachbauen, aber wie macht man das? Könntet ihr mir nicht so 'ne Bauanleitung zuschicken, wäre sehr nett. [...]

Stefan Mueller per E-Mail

Wir haben keine Bauanleitung. Weil ich aber trotzdem bekanntermaßen nett bin, schreib ich dir schnell eine: Geh in den Supermarkt, kauf dir einen Kasten Bier, trink ihn leer und bau alle Komponenten deines PCs ein. Ach ja, und besorg dir vorher in der Apotheke ein paar Kopfschmerztabletten.

Lobpreisung

Cooles Heftchen.

Holger S., Erde

Cooles Briefchen. Harald F., Mars

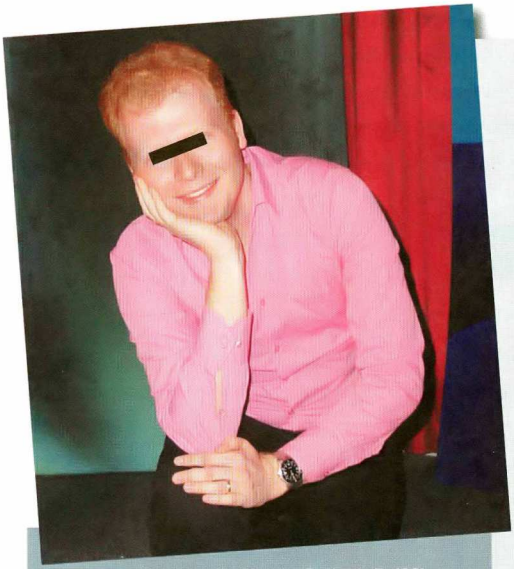
Reich' mir doch mal die Seife!

GUTE SPIELE SCHLECHTE SPIELE

Vergessen Sie *Gute Zeiten, schlechte Zeiten* (*GZSZ*), jetzt kommt die neue Seifenoper *Gute Spiele, schlechte Spiele* (*GSSS*)! Garantiert noch schlechter als das Original (was etwas heißen will!). Schlechtere Schauspieler, schlechteres Drehbuch, schlechtere Locations. Na ja, sehen Sie selbst: Das File PC Action GSSS1.mpg finden Sie auf der Cover-CD. Apropos Drehbuch: **Das vierseitige Werk der vorliegenden Folge möchte ich verlosen – und zwar mit Autogrammen aller Darsteller.** Falls jemand den Kram will, muss er lediglich eine kleine TV-Kritik zum aktuellen Film verfassen und per Mail oder Post an die bekannten Adressen schicken. Die originellste Rezension gewinnt.



Gute Spiele, schlechte Spiele: Tanja Bunke als Sonja (links) und Christian Bigge als Rechtsanwalt Dr. Jo Gerner.



Versager des Monats: Benjamin B. (23) aus N. an der P. (ab sofort zwangsschwul).

Redakteure an den Pranger

[...] Im Artikel „Barmherziger Samariter" hat Christian Sauerteig Unsinn zusammengefaselt. Hier ist nicht nur englische Geschichte, sondern auch Geographie mangelhaft. Robin Hood (nicht bewiesene Existenz) soll zur Zeit Richard I. Löwenherz gelebt haben. (Richard I., geboren 8. Sept. 1157, Oxford; gestorben 6. April 1199, Châlus, Duchy of Aquitaine). Das war im 12. Jahrhundert und nicht zwischen 14. und 15. (1300 bis 1400 n. Chr.) [...] Nottingham ist eine befestigte Stadt in Mittelengland und das Waldgebiet „Sherwood Forest" nicht schottisch. Die Grenze zwischen England und Schottland befindet sich am Hadrians Wall und liegt weit im Norden der britischen Insel. [...]

Andreas Lindig per E-Mail

Ja, **Christian Sauerteig** hat eine harte Strafe verdient. Deshalb verrate ich an dieser Stelle einfach, dass der Artikel für seine Verhältnisse sehr gut war. Wer weiß, was herausgekommen wäre, hätte ich ihn nicht vorher belehrt, dass Robin Hood im Gegensatz zu Robin Wood keine Umweltschutzorganisation ist? Irgendeine Story über Männer in Strumpfhosen, die Christbaumverkäufer überfallen, ihnen die Tannen klauen, um diese im Schwarzwald (Brasilien, Blackwood Forest) wieder einzupflanzen? Nicht auszudenken!

In eurem neuesten Heft schreibt ihr auf Seite 28, dass das Spiel Wiggles bereits für 15 Euro zu haben sei. Doch wo denn, bitte? Könnt ihr uns helfen?

Dirk und Eveline Weiser, Fredersdorf

Nein, wir können nicht helfen. Weil **Benjamin Bezold** eine rothaarige Gehirnblondine ist. *Wiggles* gibt es noch nicht als Budget-Version. Zur Strafe musste der Teilzeit-Feuermelder in unserem aktuellen Video *Gute Spiele, schlechte Spiele* (auf der Cover-CD) den schwulen Gero im rosa Hemd mimen. Mal sehen, was seine Verlobte nach diesem Coming-out sagt.

[...] Ich wollte darauf hinweisen, dass bei den WWCL-Finalergebnissen ein Fehler ist. Und zwar ist Mv.goes.Bad Erster geworden und SDF Zweiter. Ich bitte, dies richtig zu stellen. Weil wenn Sie schon meinen Namen abdrucken, bitte richtig. Danke. [...]

Heiko Schulz per E-Mail

Hä? Dein Name war doch gar nicht falsch geschrieben? Bei der anderen Sache hat unser freier Mitarbeiter und Ergebnisdienst-Zulieferer **Felix Lohmeier** Mist gebaut. Ich schickte ihm zur Strafe eine Autogrammkarte des Halb-Österreichers Christian Clerici (*Die Quiz Show*), dessen dümmliches Grinsen in der Sendung nur bei Stromausfall zu ertragen ist. Also: Bei einem seit 28. Februar indizierten Mehrspieler-Shooter von Epic Games gewann im Modus Capture the Flag tatsächlich das Team Mv.goes.BAD (unter anderem mit Haiko Schlunz) vor Sudden Death Force. Nicht umgekehrt. Entschuldigung!

Gestern war ich beim Arbeitsamt und musste eine Enttäuschung hinnehmen. Ich wollte mich über freie Arbeitsplätze im Beruf eb|N1cKy informieren, den euer Zockerweibchen (Ausgabe 3/2002) ausübt. Doch was sagte man mir? Es gibt diesen Beruf nicht! Ich fordere den oder die Schuldige(n) auf, mir einen gleichwertigen Job zu besorgen! Danke.

Thomas Rams, Krefeld

Den Scheiß hat **Tanja Bunke** verbrochen. Da sie aber im Moment irgendwie so voll blöd emanzipiert drauf ist, hat sie mich abblitzen lassen, als ich deine Forderung äußerte. „Der soll sich's selber besorgen", hat sie gesagt. Weiß auch nicht, wie sie das gemeint hat.

Inserentenverzeichnis PC Action 4/2002

13th Street GmbH	47	Fujitsu Siemens Computers GmbH	27	OZ Verlag GmbH	177
20th Century Fox Germany	53	GyroTwister-Vertrieb Nann	2, 123	Rage Software PLC	36/37
4fo AG Internet Technologies AG	167	Interact of Europe - Jöllenbeck GmbH	158/159	Saturn Verwaltungs GmbH	23
Activision Deutschland GmbH	10/11, 85, 86, 89	Jowood Productions Software AG	64/65	Swing! Entertainment Media AG	75, 77
Blackstar Interactive GmbH	3, 55	Koch Media Deutschland GmbH	21	Take 2 Interactive GmbH	17
Bundesministerium für Arbeit und Soziales	79	Lever Fabergé	19	Ubi Soft Entertainment GmbH	180
Computec Media AG	12, 33, 95, 157, 169	Media Consult Sportmarketing GmbH	121	Vivendi Universal Interactive	29, 31
Concorde Home Entertainment	179	Microsoft Deutschland GmbH	9, 57, 59	VPM KG	132
Electronic Arts Deutschland GmbH	43	MTV Networks GmbH	131	WCom	161

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 (dt.) *Gray Matter*	25,0%
2	▶	2		Counter-Strike *Gooseman*	16,7%
3	▲	4		Medal of Honor: Allied Assault *2015*	16,5%
4	▼	3		Indiziertes Spiel *Epic Games*	8,3%
5	▲	neu		C&C: Renegade *Westwood*	4,4%
6	▼	5		Aliens vs. Predator 2 *Monolith*	4,3%
7	▲	neu		IL-2 Sturmovik *1C: Maddox*	3,9%
8	▲	neu		Stronghold *Firefly*	3,7%
9	▲	neu		Indiziertes Spiel *Rebel Act Studios*	3,5%
10	▼	8		FIFA 2002 *EA Sports*	3,4%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▲	2	Anno 1503	18,2
2	▲	neu	Soldier of Fortune 2: Double Helix	13,6
3	▲	4	Unreal Tournament 2	9,1
4	▲	6	Mafia: The City of Lost Heaven	8,9
5	▲	8	Hitman 2: Silent Assassin	5,0
6	▲	neu	Half-Life 2	4,6
7	▲	neu	Dungeon Siege	4,5
8	▲	neu	Freelancer	4,2
9	▼	5	Doom 3	3,9
10	▼	3	Duke Nukem Forever	3,7

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▶	1	Empire Earth	Vivendi
2	▲	neu	Dark Age of Camelot	Big Ben
3	▲	neu	Stronghold	Take 2
4	▼	2	Return t. C. Wolfenstein (dt.)	Activision
5	▶	5	Die Sims - Hot Date	EA
6	▲	neu	Serious Sam: The Second Encounter	Take 2
7	▲	neu	Salt Lake 2002	Eidos
8	▼	6	Operation Flashpoint: Gold Edition	Codemasters
9	▲	neu	Die Sims (DVD)	EA
10	▼	3	Harry Potter & The Sorcerer's Stone	EA

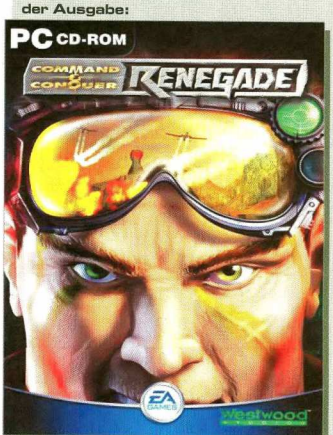
Quelle: MCV

Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Nascar Racing: 2002 Season	Sierra
2	▲	neu	Ultima Online: L. Blackthorne's Rev.	EA
3	▲	neu	Destroyer Command	Ubi Soft
4	▼	1	Medal of Honor: Allied Assault	EA
5	▲	10	Chessmaster 8000	Ubi Soft
6	▲	9	Myst 3: Exile	Ubi Soft
7	▲	neu	Moto Racer 3	Infogrames
8	▼	2	Sid Meier's Sim Golf	EA
9	▲	neu	Train Simulator	Microsoft
10	▼	6	The Sims: House Party -	EA

Quelle: Amazon USA

Gewinner der Ausgabe:



Roland Zenger, Eilsbrunn

erhält ein Spiel

C&C: Renegade
(Test des Monats 3/2002)

Hit-Countdown

Action			
Breed	Action-Spiel	Brat Designs	2. Quartal 2002
Counter-Strike: Condition Zero	Taktik-Shooter	Gearbox	Mai 2002
Doom 3	Ego-Shooter	id Software	2. Quartal 2002
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D-Realms	Unbekannt
Freelancer	Weltraum-Shooter	Digital Anvil	3. Quartal 2002
GTA 3	Action-Spiel	DMA Design	2. Quartal 2002
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	3. Quartal 2002
Halo	Action-Spiel	Bungie Software	4. Quartal 2002
Hitman 2: Silent Assassin	Action-Spiel	IO Interactive	März 2002
I.G.I. 2: Covert Strike	Taktik-Shooter	Innerloop	3. Quartal 2002
Iron Storm	Action-Spiel	4X Studios	September 2002
Judge Dredd: Dredd vs Death	Ego-Shooter	Rebellion	1. Quartal 2003
Kreed	Ego-Shooter	Burut Creative	4. Quartal 2002
Mafia: The City of Lost Heaven	Action-Spiel	Illusion Softworks	Mai 2002
Max Payne 2	Action-Spiel	Remedy Entertainment	4. Quartal 2002
Medal of Honor: Team Assault	Ego-Shooter	2015	Oktober 2002
New World Order	Mehrspieler-Shooter	Terminate Games	April 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	Mai 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
Will Rock	Ebo-Shooter	Saber	Unbekannt
Yager	Action-Spiel	Yager Development	Oktober 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
The Y-Project	Action-Adventure	Westka	1. Quartal 2003
Rennspiel			
Colin McRae Rally 3	Rennspiel	Codemasters	4. Quartal 2002
DTM Race Driver	Story-Rennspiel	Codemasters	3. Quartal 2002
Grand Prix 4	Rennsimulation	Microprose	Mai 2002
World Sports Car	Rennspiel	Empire	2. Quartal 2002
Rollenspiel			
Arx Fatalis	Rollenspiel	Arkane Studios	2. Quartal 2002
Asheron's Call 2	Online-Rollenspiel	Turbine Entertainment	4. Quartal 2002
Deus Ex 2	Action-Rollenspiel	Ion Storm	4. Quartal 2002
Dungeon Siege	Rollenspiel	Gas Powered Games	April 2002
Elder Scrolls 3: Morrowind	Rollenspiel	Bethesda	Juni 2002
Gothic 2	Rollenspiel	Piranha Bytes	4. Quartal 2002
Icewind Dale 2	Rollenspiel	Black Isle	Mai 2002
Neocron	Online-Rollenspiel	Reakktor	Mai 2002
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Black Isle Studios	3. 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			
Combat Flight Simulator 3	Flugsimulation	Microsoft Games	3. Quartal 2002
Die Sims Online	Simulation	Maxis	2. Quartal 2002
Lock On: Modern Air Combat	Moderne Flugsimulation	Eagle Dynamics	August 2002
X2: Die Bedrohung	Action-Simulation	Egosoft	2. Quartal 2002
Sport			
FIFA 2003	Fußball	EA Sports	November 2002
FIFA WM 2002	Fußball	EA Sports	Mai 2002
NHL 2003	Eishockey	EA Sports	Oktober 2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	Skateboard	Activision	2. Quartal 2002
Strategie			
Age of Mythology	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	September 2002
Anno 1503	Aufbaustrategie	Sunflowers	Mai 2002
Far West	Aufbaustrategie	Jowood	2. Quartal 2002
Impossible Creatures	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	3. Quartal 2002
Orb	Rundenstrategie	Strategy First	2. Quartal 2002
Praetorians	Echtzeitstrategie	Pyro Studios	2. Quartal 2002
Republic	Echtzeitstrategie	Elixir Studios	2. Quartal 2002
Robin Hood	Echtzeitstrategie	Spellbound	4. Quartal 2003
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	2. Quartal 2002
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 4	Sportmanager	Ascaron	August 2002
Der Planer 3	WiSim	Phenomedia	2. Quartal 2002
FM 2003	Sport-Manager	EA Sports	4. Quartal 2002
Industriegigant 2	WiSim	Jowood	Juni 2002
Port Royale	WiSim	Ascaron	Juni 2002

Hotlines

- Acclaim www.acclaim.de
0 69-32 94 06 00 Mo, Mi, Do 14[00]–19[00]

- Activision www.activision.de
0 18 05-22 51 55 Mo-So 16[00]–18[00] (nicht an Feiertagen)
01 90-5 00 55 55 (Spieletipps)

- Ascaron www.ascaron.de
0 52 41-96 66 90 Mo-Fr 14[00]–17[00]
0 52 41-9 39 30 (Mailbox)

- Blackstar www.black-star.de
0 42 41-95 33 88 Mo-Fr 14[00]–16[00]

- Cryo Interactive www.cryo-interactive.de
0 52 41-95 35 39 Mo-Fr 15[00]–18[00], Sa, So 14[00]–16[00]

- Disney Interactive www.disney.de/DisneyInteractive
0 69-66 56 85 55 Mo-Fr 11[00]–19[00], Sa 14[00]–19[00]

- Egmont Interactive www.egmont.de
0 18 05-25 83 83 Mo-Do 18[00]–20[00]

- Eidos Interactive www.eidos.de
0 18 05-22 31 24 Mo-Fr 11[00]–13[00], 14[00]–18[00]
01 90-51 00 51 (Spieletipps)

- Electronic Arts www.electronicarts.de
01 90-77 66 33 Mo-Fr 13[00]–17[00]
00 49-22 1-97 58 25 55 Mo-Fr 13[00]–17[00]
01 90-78 79 06 (Spieletipps, 24 Stunden täglich)

- Empire www.empireinteractive.com
0 89-85 79 5 38 Mo-Fr 9[00]–13[00]

- Greenwood Entertainment www.greenwood.de
02 34-9 64 50 50 Mo-Fr 15[00]–18[00]

- Ikarion Software www.ikarion.de
02 41-4 70 15 20 Mo-Fr 15[00]–18[00]

- Infogrames www.infogrames.de
01 90-77 18 83 Mo-Fr 11[00]–19[00]
01 90-77 18 82 (technische Fragen)

- Innonics www.innonics.de
05 11-33 61 37 90 Mo, Mi, Fr 15[00]–18[00]

- Konami www.konami.com
01 90-82 46 94 Mo-So 8[00]–24[00]

- Magic Bytes www.magic-bytes.de
0 52 41-95 33 33 Mo-Fr 14[00]–19[00]

- Mattel www.mattelmedia.com
0 69-95 30 73 80 Mo-Fr 9[00]–21[00]

- Max Design
00 43-3 68 72 41 47 Mo-Fr 15[00]–18[00]

- Microsoft www.microsoft.com/germany/support
01 80-5 67 22 55 Mo-Fr 8[00]–18[00], Sa 9[00]–17[00]

- Mindscape www.mindscape.com
02 08-99 24 114 Mo, Mi, Fr 15[00]–18[00]

- Navigo www.navigo.de
0 89-32 47 31 51 Mo-Fr 13[00]–18[00]

- NEO www.neo.at
00 43-16 07 40 80 Mo-Fr 15[00]–18[00]

- Nintendo www.nintendo.de
01 30-58 06 Mo-Fr 11[00]–19[00]

- Ravensburger Interactive www.ravensburger.de
07 51-86 19 44 Mo-Do 16[00]–19[00]

- Sega www.sega.de
0 40-2 27 09 61 Mo-Fr 10[00]–18[00]

- Sierra www.sierra.de
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9[00]–19[00]

- Software 2000 www.software2000.de
01 90-57 20 00 Mo-Do 14[00]–19[00], Fr 10[00]–14[00]

- Sony Computer Entertainment www.sonyinteractive.com
01 90-57 85 78 Mo-Fr 10[00]–20[00]

- Sunflowers www.sunflowers.de
01 90-51 05 50 Mo-Fr 11[00]–19[00]

- Swing! Entertainment www.swing-games.de
0 21 31-4 06 64 99 Mo, Mi, Fr 16[00]–19[00]

- Take 2 Interactive www.take2.de
01 80-5 21 73 16 Mo-Fr 12[00]–20[00]
01 90-87 32 68 36 Mo-Fr 8[00]–24[00] (Spieletipps)

- THQ/Softgold www.thq.de
01 80-5 60 55 11 Mo-Fr 16[00]–20[00]
01 90-50 55 11 Mo-Fr 16[00]–20[00] (Spieletipps)

- Ubi Soft www.ubisoft.de
02 11-3 38 00 30 Werktags 9[00]–16[00]

- Virgin www.vid.de
0 40-89 70 33 33 Mo-Do 15[00]–20[00]
01 90-5 89 70 33

- Vivendi Universal www.vivendiuniversalinteractive.de
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9[00]–19[00]
01 90-51 56 16

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

PC ACTION Hotlines

Probleme mit Spielen?
Spieletipps-Hotline 0190 – 82 48 36* (täglich 8 – 24 Uhr)

Ärger mit der Hardware?
Hardware-Hotline 0190 – 82 48 35* (täglich 7 – 24 Uhr)

*Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

Zweite Schlachtplatte

Battle Realms **Karteneditor integriert**

Der erste Battle Pack zu *Battle Realms* behob schon einige Bugs. Mittlerweile ist zumindest für die englische Version der Battle Pack 2 erschienen. Enthalten sind drei neue Karten sowie einige Spielverbesserungen: Untätige Bauern lassen sich leichter selektieren, das Balancing wurde überarbeitet und Zombies bekamen eine Sprachausgabe. Besonderes Augenmerk verdient jedoch der Welteditor, mit dem Sie beliebig viele eigene Karten generieren können. Die englische und die deutsche Version des Upgrades sind leider nicht kompatibel.

Ubi-Soft-Info

Ubi Soft Entertainment GmbH
Zimmerstraße 19, 40215 Düsseldorf
Tech.-Hotline: Mo.-Fr. 9:00-19:00 Uhr
Tel. 0180-5554938 (€ 0,12/Minute)
www.ubisoft.de

Außerdem

/// Mit dem Update auf v1.094 (auf der Cover-CD) können Sie im Mehrspielermodus von **Aliens vs. Predator 2** vom normalen Alien zu einer Königin heranwachsen und als Marine in einen Verladeroboter (bekannt aus dem ersten Film) steigen. Ebenfalls neu sind Karten-Updates für den Einzel- und Mehrspielermodus. Info: www.avp2.sierra.com ///



Nod gegen GDI

C&C Renegade **Mehrspielermodus verbessert**

Kaum erschienen, schon veröffentlicht Westwood die ersten Patches zu *C&C Renegade*. Die aktuelle Version 1.015 enthält alle vorherigen Updates. Größtenteils beschränken sich die Änderungen auf den Mehrspielermodus, in der Einzelspielerkampagne wurde nur ein störender Bug beseitigt, der in seltenen Fällen Level-Daten löschte, wenn Sie ein Spiel einladen wollten. Ab sofort können Sie über Gamespy bequem an Multiplayer-Gefechten teilnehmen. Der Datentransfer wurde so optimiert, dass der Schirm seltener einfriert und das Lag vermindert ist. Zudem dürfen nun auch Spieler hinter einer Firewall an den Schlachten teilnehmen. Der Rest der Verbesserungen betrifft kleinere Bugs und das Balancing, so trifft beispielsweise der Obelisk des Lichts seine Ziele besser.



Auf CD-ROM

Updates CD #1
C&C Renegade v1.015 (d)



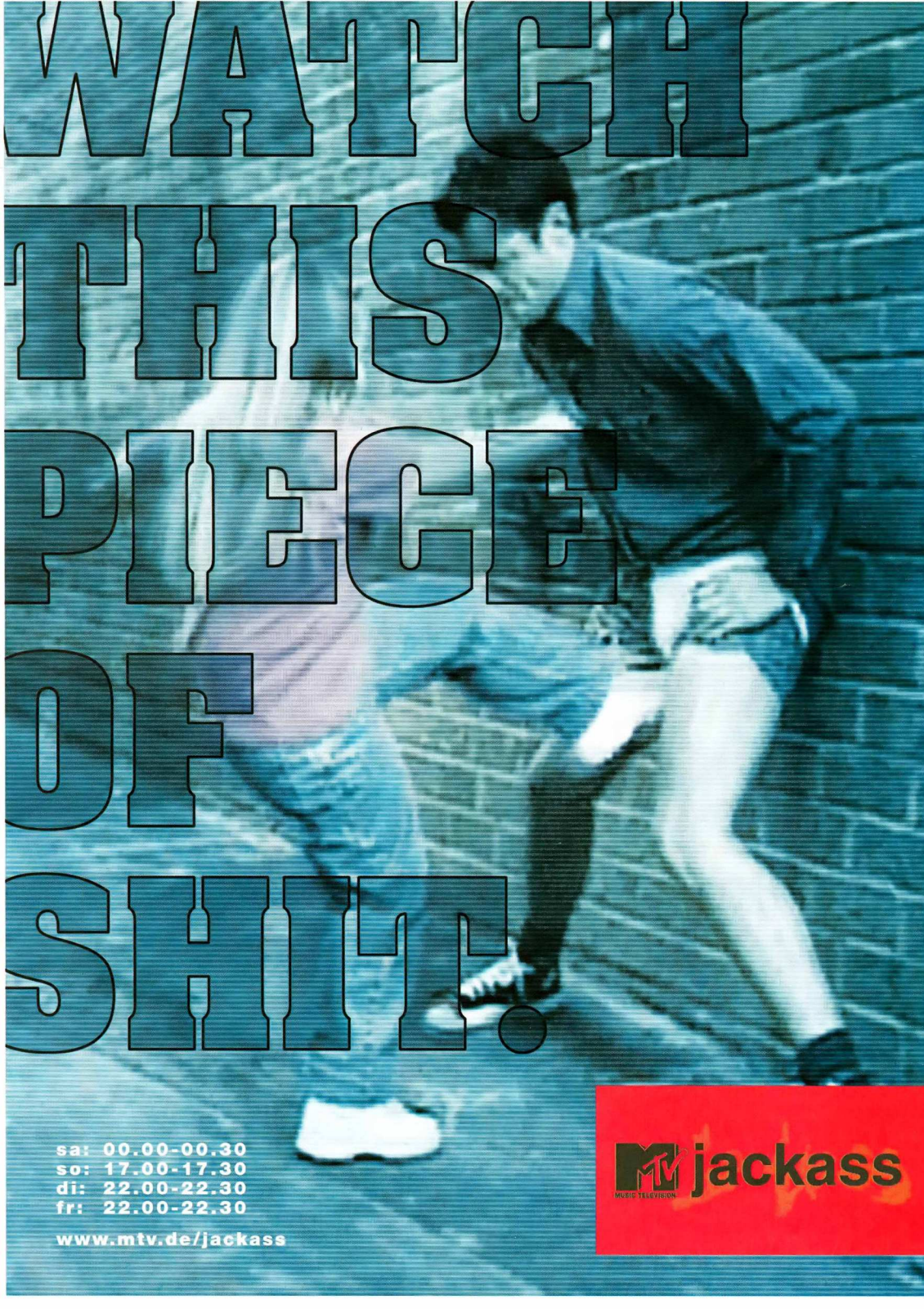
Bequem zur Weltmacht

Civilization 3 **Sinnvoll automatisieren**

Für die englische Version von *Civilization 3* erschien kürzlich ein weiteres Update, das eine ganze Reihe wichtiger Verbesserungen beinhaltet: Eine große Erleichterung für den Spieler bringt die überarbeitete künstliche Intelligenz der automatisierten Bautrupps. Sobald es nichts mehr zu tun gibt, ziehen sich die Arbeiter in eine Stadt zurück und bleiben dort in Bereitschaft. Sobald ein Feld in der Nähe durch Umweltverschmutzung oder feindliche Einheiten in Mitleidenschaft gezogen wird, erwachen die Bautrupps selbstständig und stellen den alten Zustand wieder her. Ebenfalls deutlich einfacher können Sie größere Einheitenkontingente verlegen, indem Sie einen gemeinsamen Zielpunkt vorgeben. So lassen sich ohne großen Aufwand riesige Armeen zusammenziehen. Die Version 1.17f behebt zudem zahlreiche kleinere Bugs, korrigiert Texte und verbessert das Balancing. Bis zum Redaktionsschluss war nur die englische Fassung des Updates erhältlich, die zum deutschen Spiel nicht kompatibel ist. Wir liefern die deutsche Version auf der Cover-CD nach, sobald sie veröffentlicht wird.

Infogrames-Info

Infogrames Deutschland GmbH
Robert-Bosch-Straße 18
63303 Dreieich-Sprendlingen
Tech.-Hotline: Mo.-Fr. 14:00-21:00 Uhr
Tel. 0190-771882 (€ 1,25/Minute)
www.infogrames.de


WATCH
THIS
PIECE
OF
SHIT.
sa: 00.00-00.30
so: 17.00-17.30
di: 22.00-22.30
fr: 22.00-22.30
www.mtv.de/jackass
MTV
MUSIC TELEVISION
jackass

Abenteuer Zukunft

Perry Rhodan

Jede Woche erscheint ein neuer spannender Roman. Erhältlich im Bahnhofsbuchhandel und am Kiosk.

Die größte Science Fiction-Serie der Welt



1. Auflage



3. Auflage



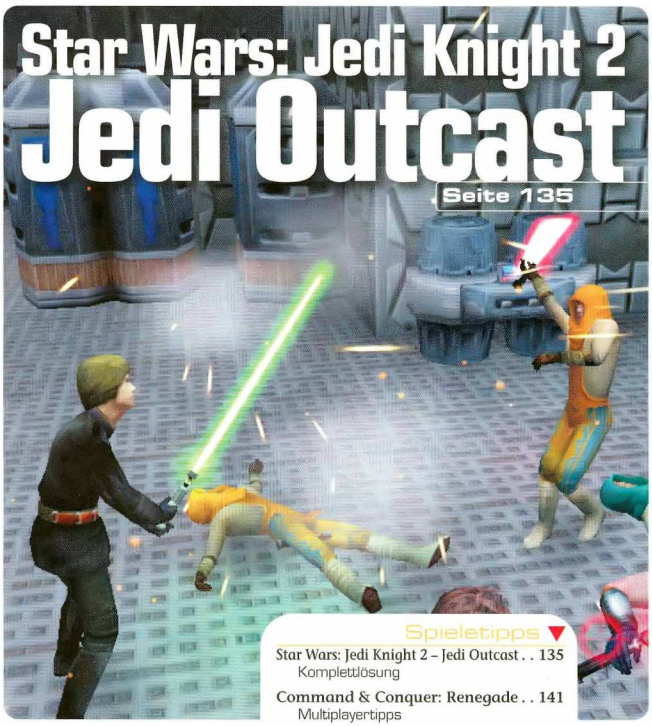
5. Auflage

PERRY RHODAN im Internet:
www.Perry-Rhodan.net
Infomaterial: PERRY RHODAN
Postfach 2352 • 76413 Rastatt

PC ACTION
4/2002
Spieletipps

Star Wars: Jedi Knight 2 Jedi Outcast

Seite 135



Ausgetrickst



Ein Supermarkt in Nürnberg: Fünf in Fachkreisen wohl bekannte Gestalten verlassen schwer bepackt den Laden. Schokoriegel, Apfelschorle, Obst, Kekse, Bonbons und zwei Nasenhaarschneider (die mit der Geschichte rein gar nichts zu tun haben – aber immerhin waren die praktischen Helfer im Angebot) schlummern in den Tüten. Man könnte jetzt meinen, die Herren haben Proviant für ein geruhsames Wochenende besorgt. Nun ja, Wochenende stimmt – aber geruhsam? Nein! Was war geschehen? Das Jedi-Outcast-Testmuster war eingetrudelt. Die folgenden 36 Stunden dröhnte aus den an Wochenenden sonst eher ruhigen Redaktionsräumen fast ununterbrochen der pure Star-Wars-Sound. Nach Tausenden von Laserschüssen und Lichtschwerthieben ist es vollbracht: Der erste Teil der Komplettlösung ist rechtzeitig zu dieser Ausgabe fertig geworden. Persönlich muss ich sagen, dass mir Wochenendarbeit unter extremem Zeitdruck lange nicht mehr so viel Spaß gemacht hat. Einen Nachteil hat das Spiel jedoch: Man wünscht sich nach so einem Wochenende nichts mehr, als Jedikräfte zu besitzen. Das Leben wäre so einfach. Erkältung? Kein Problem mit Force-Heal. Dank des Force-Jumps könnte ich auch einfach mein Auto abschaffen und ins Büro hüpfen – das hätte schon was. In diesem Sinne: Möge die Macht mit Ihnen sein.

Florian Weidhase

Spieletipps

Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast . . 135
Komplettlösung
Command & Conquer: Renegade . . 141
Multiplayertipps
Global Operations 145
Allgemeine Spieletipps
Civilization 3 147
Allgemeine Spieletipps

Kurztipps

Alone in the Dark 4 154
Anno 1602. 155
Aquanox 156
Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal 153
Battle Realms 153
Blair Witch 2 154
Blair Witch 3 154
Earth 2150: Lost Souls 155
Empire Earth 153
F1 Racing Championship 154
Gothic. 155
Hidden & Dangerous 155
Operation Flashpoint. 156
RTL Skispringen 2002 156
Salt Lake 2002. 154
Star Trek Voyager: Elite Force. 156
Stronghold. 154
Sven Bømwollen 156

Tipps&Tricks-Profis



Unsere Tipps&Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletipps.

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
Civilization 3	Allgemeine Tipps	4/02
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
Command & Conquer: Renegade	Mutiplayertipps	4/02
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
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
Global Operations	Allgemeine Tipps	4/02
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
Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	Komplettlösung	4/02
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
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
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 sowie 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

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Lange genug musste Ihr Lichtschwert ungenutzt in der Ecke liegen. Damit ist es jetzt vorbei. Folgen Sie uns durch die ersten zwölf Missionen.

HINWEIS: Die Lösung wurde im Schwierigkeitsgrad „Schwer" erstellt.

Mission 1: Kejim Post

Zugang zur Basis

Sie müssen an dem deaktivierten Geschütz vorbei. So gelangen Sie in den Seiteneingang zur Basis. Fahren Sie mit dem Aufzug nach oben, um in den Kontrollraum für das Lasergeschütz zu gelangen.

Infiltration

Klemmen Sie sich hinter das Geschütz und sprengen Sie den Eingang auf. Stürmen Sie unten hinter der Tür in die Halle, aus der die Sturmtruppen kamen. Schießen Sie dort auf den gelben Behälter, um einen Schacht freizulegen. Im Gang befindet sich eine rote Schalttafel, um den unter Strom stehenden Apparat zu deaktivieren. Jetzt können Sie daran vorbeigehen und gelangen in eine Kammer über dem Kontrollraum. Schießen Sie auf das Gitter, springen Sie hinab. Betätigen Sie alle Konsolen, um die Türen zu öffnen.

Versteckter Raum

Suchen Sie den Lagerraum mit der großen Aufzugplattform. Öffnen Sie dort die kleine Kiste und nehmen Sie den Restlichtverstärker an sich. Beim EG-6-Droiden erhalten Sie Energie dafür (Benutzen-Taste). Unten im Dunklen ist ein schmaler Zugang, der Sie zu einem Konsolenraum führt. Mit der Konsole können Sie die Basisabschnitte Grün und Rot zugänglich machen.

Code Blau und Grün

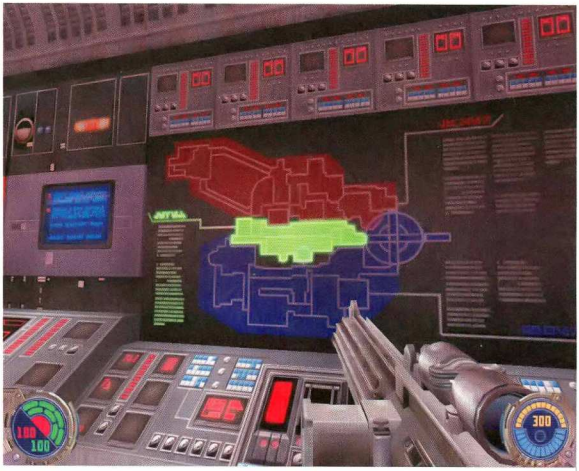
Im Konsolenraum finden Sie den blauen Code. Machen Sie danach den grünen Bereich zugänglich und kämpfen Sie sich bis zu der Kammer mit den Großrechnern vor, im grünen Bereich. Dort ist ein Terminal. Da Sie es nicht benutzen können, müssen Sie Jan abholen und dorthin geleiten. Sie öffnet Ihnen zwei Türen im grünen Basisbereich. Eliminieren Sie die Imperialen und Sie finden den grünen Code. Kehren Sie nun wieder in den Konsolenraum zurück und machen Sie den roten Abschnitt zugänglich.

Code Rot

Im roten Abschnitt müssen Sie im Kontrollraum oberhalb des Farbcode-Terminals einen Schalter aktivieren. Dadurch wird auf der anderen Seite der Halle ein Energiefeld deaktiviert, hinter dem ein weiterer Schalter ist. Sie müssen später in den langen Tunneln aufpassen, da diese unter Ihnen wegbrechen. Sie gelangen in eine Kammer mit mehreren Suchdroiden, die einen Fahrstuhl bewachen. Benutzen Sie ihn und laufen Sie oben an der Parabolantenne vorbei und zur anderen Seite hinüber. Nach dem heißen Feuergefecht mit etlichen Weißhelmen können Sie sich den roten Code anschauen.

Wie gehe ich die Codes ein?

Kehren Sie zu der Kontrollsäule mit den farbigen Terminals zurück. Öffnen Sie einfach Ihren Missionsbildschirm – dort sehen Sie die richtige Anordnung der Symbole.



Wenn Sie den grünen Bereich abgeklappert haben, müssen Sie wieder zu dieser Konsole zurück, um den roten Abschnitt zugänglich zu machen.



Auf den Screenshots sehen Sie die richtige Anordnung aller Schalttafeln, um die drei Farbcodes einzugeben. Erst danach gelangen Sie zum Levelausgang.





Laufen Sie am Boden durch die Tür zu den Schaltern. Danach müssen Sie über die Apparatur nach oben klettern.



Vom Sims aus können Sie auf den Behälter feuern und damit einen Kurzschluss verursachen.

Mission 2: Kejim Base

Eine Kletterpartie

Begeben Sie sich auf den Sims in der Kältekammer. Bewegen Sie sich vorsichtig nach rechts und klettern Sie über die Apparatur nach oben in den Gang. Um in den nächsten Raum zu gelangen, müssen Sie den Metallsteg entlanglaufen.

Die Kammer mit dem Wasserbecken

Laufen Sie zunächst rechts auf dem Sims entlang. Bei den beiden Fenstern können Sie auf einen explosiven Behälter feuern. Der Kurzschluss aktiviert eine Brücke. Benutzen Sie die Brücke, um schließlich in einer Steuerkabine zu landen. Der Schalter dort lässt etliche Steinblöcke in der großen Halle darunter hochfahren. Der Schalter bei dem Offizier aktiviert einen Steg beim Wasserbecken. Kehren Sie nun zum Wasserbecken zurück, fahren Sie mit dem Lift hinunter und betreten Sie die Halle.

Zur zweiten Steuerkabine

Laufen Sie um das Wasserbecken herum und betreten Sie über den Steg den Schacht in der Mitte. Folgen Sie dem runden Tunnel. Sie erreichen eine große Halle mit einem Glaskäfig in der Mitte. Linker Hand geht es zur zweiten Steuerkabine. Wenn Sie den Schalter darin aktivieren, werden die Blöcke neu angeordnet und neue Geschütze aktiviert. Nachdem Sie die zweite Hüpfaktion absolviert haben, kehren Sie zum Raum mit dem Glaskäfig zurück. Benutzen Sie den Ausgang auf der anderen Seite. Der Gang dahinter gabelt sich und wimmelt nur so vor Sturmtruppen.

Ein versteckter Gang

Wenn Sie die Tür bei den beiden Schaltern benutzen, gelangen Sie in einen kleinen Lagerraum mit zwei Geschützen. Feuern Sie auf den gelben Behälter im rechten Bereich. So können Sie in einen Lüftungsschacht kriechen und erhalten damit Zugang zu zwei weiteren Türschaltern.

Die Gefängniszellen

Kehren Sie zur Gabelung zurück. Der rechte Gang führt in die Inhaftierungsebene. Gehen Sie den Raum bis hinten durch und benutzen Sie den Lift nach oben. Direkt gegenüber ist eine Kammer mit zwei Schaltern, die Ihnen weitere Türen öffnet. Außerdem befindet sich hier oben der Steuerraum für die Gefängniszellen.

Die dritte Steuerkabine

Gehen Sie zurück in die Kammer, in der Sie den Lüftungsschacht freigesprengt haben. Dort ist nun eine weitere Tür benutzbar. Im Gang dahinter hören Sie einige Sturmtruppen aus dem Raum links. Warten Sie, bis sich die Tür öffnet, und stürmen Sie den Raum. Links von den drei Maschinen befindet sich die dritte Steuerkabine. Noch einmal ändern Sie damit die Anordnung der Blöcke in der großen Halle und können sich die letzten Goodies vom dritten Vorsprung holen. Sie gelangen am schnellsten in die Halle, wenn Sie den Aufzug hinter der Sicherheitstür benutzen. Der Zugang ist allerdings vermint. Benutzen Sie ein Det-Pack, um dieses Hindernis zu beseitigen.

Der Laserraum

Aktivieren Sie die beiden Schalter und speichern Sie ab. Sie müssen auf die Laserstrahlen achten – gehen Sie am besten geduckt rechts um die Maschine herum, um durch die Öffnung in der zerstörten Tür zu krabbeln.

Der Gasraum

Gehen Sie zu dem Droiden-Terminal unterhalb der Treppe. Den Sicherheitsschlüssel dafür finden Sie bei dem toten Offizier im Gasraum. Aktivieren Sie nun das Terminal und Sie haben die Kontrolle über einen imperialen Droiden. Fahren Sie mit dem Flitzer zu dem kleinen Schalter gegenüber. So können Sie mit dem Gefährt in den Gasraum fahren. Benutzen Sie dann den blauen Schacht rechts. Im Raum dahinter können Sie an einem weiteren kleinen Schalter das gefährliche Gas abdrehen.

Der Kristallraum

Betreten Sie den Gasraum, wenden Sie sich nach links. Dort führt eine schmale Tür zu einem stark bewachten Raum mit seltsamen Kristallbehältern. Zerstören Sie dort alles und gehen Sie in die nächste Kammer zum Levelausgang.

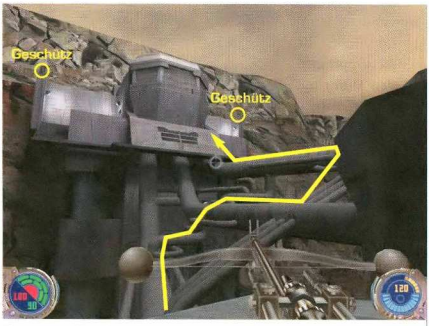
Mission 3: Artus Mine

Eine Lore benutzen

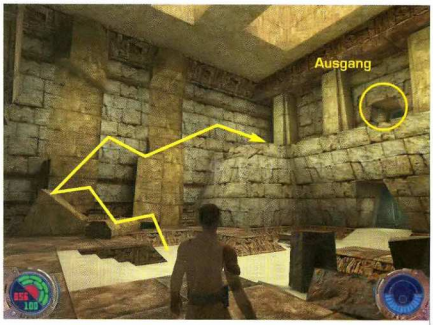
Um weiterzukommen, müssen Sie den Laderaum aufsuchen, in dem die Loren kurz anhalten. Orientieren Sie sich dazu einfach an den ständig fahrenden Loren. Sobald sich der Zugang zum Laderaum öffnet, müssen Sie schnell auf die andere Seite laufen. Klettern Sie an einem der beiden Pfeiler nach oben und warten Sie auf eine Lore. Springen Sie darauf und halten Sie Ihre Bacta-Kanister bereit. Wenn sich die Kammer schließt, sind Sie für einen Augenblick schädlicher Strahlung ausgesetzt. Springen Sie von der Lore in den nächstmöglichen Gang (in Fahrtrichtung links).

In den Minen

Aktivieren Sie die Maschine neben der Leiche und betreten Sie den neuen Tunnel. Zerstören Sie das Bodengitter



Benutzen Sie den eingezeichneten Pfad, wenn Sie über die Rohre laufen, da etliche Teile davon wegbrechen.



Nachdem Sie „Force-Jump" beherrschen, müssen Sie, wie gezeigt, in der Halle zum Ausgang auf dem Sims springen.

und erledigen Sie alle Gegner durch die Luken. Springen Sie auf eine vorbeifahrende Lore und dann auf den Steg.

Die Erzschmelze

Sie müssen auf die Stahlvorrichtung klettern und damit hochfahren. Springen Sie schnell auf den Metallsteg, bevor Sie in das geschmolzene Erz fallen. Benutzen Sie die Tür, fahren Sie dann mit dem Lift runter und aktivieren Sie die Konsole an der Maschine.

Die Flucht

Gehen Sie in den Kontrollraum, der über den großen Metallsteg erreichbar ist. Suchen Sie dann die Verladerampe (erkennbar an der violett schimmernden Magnettrasse) auf, an der jetzt eine Magnetbahn zur Flucht bereitsteht.

Mission 4: Artus Detention

Der zerstörte Eingangsbereich

Erledigen Sie die beiden Sturmtruppen und springen Sie auf den linken Träger. Klettern Sie an dem Pfeiler hoch und aktivieren Sie oben den Schalter auf der rechten Seite. Benutzen Sie unten die nun entriegelte Tür.

Spießrutenlauf

Wenn Sie auf der anderen Seite des Ganges mit den Sturmtruppen hinter den Schießscharten angelangt sind, finden Sie einen Schalter, mit dem Sie die Tür links davon öffnen können.

Die Ventilatorkontrolle

Bevor Sie sich in den engen Lüftungsschacht zwängen, sollten Sie sich nach dem großen Kontrollraum mit der Lüftungsröhre in der Mitte umsehen. Auf einem der Panels ist ein Ventilator abgebildet – der Schalter dafür ist direkt davor. Mit dem zweiten Schalter im Raum öffnen Sie die Zellen.

Die Gefangenen

Kämpfen Sie sich weiter durch die Gänge, bis Sie vor einem Tor auf einen der Gefangenen treffen. Nach dem Gespräch müssen Sie die TIE-Jäger-Halle betreten. Fahren Sie dort mit einem der beiden Lifte auf den Metallsteg hoch und betreten Sie den bewachten Seitengang.

Die Tunnel

Sie müssen das Gitter vor dem Lüftungsschacht zerschießen und in die Öffnung springen. Am Ventilatorschacht können Sie einfach hinabschweben, wenn Sie vorher den Kontrollschalter aktiviert haben. Unten geht es in einer Felsröhre weiter. Wenn Sie die grünen Minenhöhlen erreichen, müssen Sie sich einfach immer nur bergauf bewegen.

Mission 5: Artus Topside

Der Weg zu den Ionenkanonen

Wenn Sie das Tal entlanglaufen, werden Sie mit einem dritten Walker konfrontiert. Laufen Sie schnell in den Hangar hinein und arbeiten Sie sich nach oben vor. Sie müssen erst etliche Weißhelme aus dem Weg räumen, bevor Sie mit einem der Geschütze den dritten Walker von oben zerstören können.

Deaktivieren des Schutzschildes

Dringen Sie in die Basis ein. Fahren Sie mit dem Lift nach unten und gehen Sie durch die Tür. Die folgenden Räume sind vollgestopft mit treffsicheren Offizieren und einer Vielzahl von Sturmtruppen. Schließlich gelangen Sie in die Kammer mit der Kontrolltafel für die Schutzschilde.

Der Weg aus der Basis

Kämpfen Sie sich durch den Hangar bis zu den Ionenkanonen zurück und zerstören Sie diese jetzt mit den Geschützen.

Das Treffen mit Jan

Sie müssen wieder in den Hangar zurück. Laufen Sie auf dem oberen Sims entlang, wo jetzt eine weitere Tür zugänglich ist.

Mission 6: Yavin Temple

Die Suche nach dem Schwert

Halten Sie sich im Ruinenhof links, dort ist ein Durchgang. Im nächsten Ruinenabschnitt müssen Sie bis an die hintere Mauer laufen. Dort ist eine dunkle Röhre, in die Sie hineinkriechen.

Mission 7: Yavin Trial

Die zweite Prüfung

Schauen Sie sich die Wandtexturen an – die helleren Partien lassen sich manipulieren. So ziehen Sie sich nach und nach quasi eine Treppe aus der Wand.

Die dritte Prüfung

Laufen Sie auf dem Sims in der Starthalle bis zum Loch im Boden. Der Schacht führt in einen Flur. Bei der rechten Tür ist eine kleine Steinplatte. Stellen Sie sich darauf, um



Schieberätsel

Das Rätsel mit den Bodenplatten ist leichter, als Sie denken. Manipulieren Sie zunächst die acht grauen Platten an der Wand. Die Symbole, die sichtbar werden, entsprechen den Symbolen auf den Bodenplatten. Platzieren Sie die Bodenplatten nun so, dass die gezeigten Wandsymbole jeweils in der Mitte liegen. Die Symbole finden Sie unten auf der Seite abgebildet.

die Tür zu öffnen. Dahinter ist eine große Steinplatte. Gehen Sie darauf und blicken Sie den Gang hinunter. Wenn sich keine Tür mehr öffnet, aktivieren Sie „Force-Speed" und flitzen Sie durch den Gang.

Die vierte Prüfung

Benutzen Sie „Force-Jump", um in der Starthalle über die gelben Säulen auf den zweiten Sims zu hopsen. So erreichen Sie eine Kammer mit einem Gitter auf der anderen Seite. Links befinden sich vier Steinköpfe. Wenden Sie „Force-Pull" bei den Köpfen an und begeben Sie sich zur Tür zurück. Wenn sich das Becken gefüllt hat, treibt der Holzboden nach oben. Mithilfe von „Force-Speed" müssen Sie die Brücke überqueren, bevor sie wieder versinkt. Auf der anderen Seite müssen Sie „Force-Jump" anwenden, um den Ausgang zu erreichen.

Die fünfte Prüfung

Durchbrechen Sie die angebröckelte Wand mit „Force-Push". In der Kammer dahinter müssen Sie die drei symbolverzierten Steine mit „Force-Push" in die Wand drücken. Jetzt können Sie über die drei Steinformationen nach oben zum Ausgang springen.

Die sechste Prüfung

Im nächsten Gang ist eine Druckplattform im Boden. Wenn Sie sich draufstellen, wird eine Holzbrücke aktiviert. Sie müssen „Force-Speed" anwenden, um schnell genug über die Brücke zu laufen. Springen Sie dann in den Gang auf der anderen Seite.

Die siebte Prüfung

Schauen Sie sich die zentrale Säule an. Mittels „Force-Push" können Sie die Haltebolzen hineinschieben, so dass die Säule stückweise herunterkommt. In dem Käfig befindet sich Ihr ersehntes Lichtschwert. Sie müssen nun in die Nische gegenüber laufen. Sobald sie sich senkt, aktivieren Sie „Force-Speed". Laufen Sie auf den Käfig zu und holen Sie sich das Schwert per „Force-Pull". Durchtrennen Sie die Halteseile der Gewichte, indem Sie sich davor stellen, springen und Ihr Schwert werfen.

Mission 8: Nar Shadaa – Streets

Düstere Spelunke

Nach der Unterhaltung mit dem Barkeeper müssen Sie sich durch die Kneipe kämpfen. An der Bar und auf der oberen Etage finden Sie jeweils einen Schalter. Verlassen Sie nun die Bar durch den oberen Ausgang.

Die Schluchten von Nar Shadaa

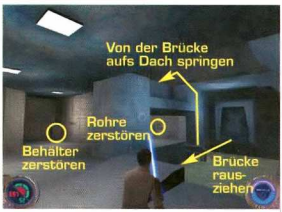
Halten Sie sich links und betreten Sie das nächstmögliche Gebäude. Nachdem Sie die beiden Rodianer auf dem Sims erledigt haben, müssen Sie zu einem Balkon hinüberspringen.

Aktivieren der eingefahrenen Brücke

Nachdem der Brückensteg weggesprengt wurde, gehen Sie zu dem höher gelegenen Balkon, von dem aus Sie auf ein Glasdach springen können. Zerstören Sie das Glas und aktivieren Sie in der Kammer den Schalter, um eine Brücke zu aktivieren.

Aktivieren des Liftes

Gehen Sie in die Kammer mit den Warenkisten – die rot markierten Behälter lassen sich verschieben. Schieben Sie die erste Kiste auf den Auslöser und stellen Sie sich dann auf die Liftplattform. Benutzen Sie dann „Force-Push", um die Kiste wieder wegzuschieben. Dadurch fährt der Lift los.



In diesem Raum haben Sie einiges zu tun, bevor Sie Ihr Ziel, das Dach des Gebäudes, erreichen.

Der Weg zum Gleiter

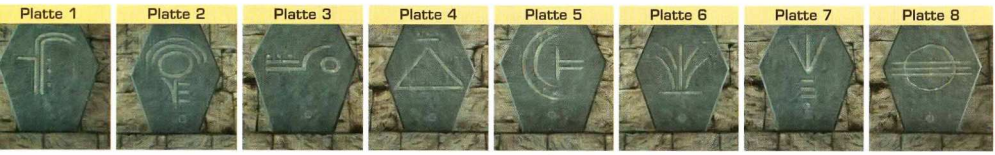
Sie müssen zu dem Gleiter gelangen, von dem aus Sie beschossen werden. Wenn Sie sich bis zum Dach vorgekämpft haben, finden Sie auf der linken Seite eine kleine Plattform, mit der Sie auf einen tiefer gelegenen Sims gelangen. Gehen Sie möglichst nahe an den Gleiter heran und springen Sie auf das Fahrzeug. Von dort können Sie auf den nächsten Sims springen.

Das Wasser steht unter Strom, was nun?

Blicken Sie bei dem Wasserbecken nach links. Wenn Sie den Behälter zerstören, reißt die Explosion ein Loch in die Wand. Zerstören Sie in der Kammer die Rohre, danach können Sie das Wasser gefahrlos betreten. Mittels „Force-Push" ziehen Sie die Brücke unter der Tür hervor. Springen Sie auf die Brücke und von da aus weiter auf das Dach.

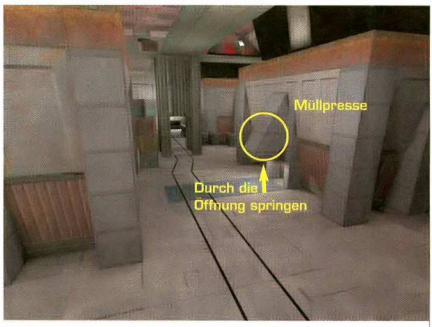
Was mache ich bei der R5-Einheit?

Drücken Sie den Schalter und blicken Sie nach links. Dort ist jetzt ein Ausleger herausgeschwenkt. Springen Sie auf ihn. Über einen weiteren





Kaum zu erkennen ist der Durchgang, der zu den Loren führt. Wenden Sie „Force-Pull" an, um die Kiste zu ziehen.



Sie müssen durch diese Öffnung in die Presse hineinspringen. Wenden Sie „Force-Speed" an, um hindurchzukommen.

Ausleger können Sie auf eine schwarze Schwebeplattform hopsen. Wenn diese sich in Bewegung setzt, blicken Sie nach rechts. Bei den „Ampeln" müssen Sie „Force-Push" anwenden, um sie zu manipulieren. Danach fahren Sie geradewegs zum Ende des Levels.

Mission 9: Nar Shadaa – Hideout

Ungemütlicher Start

Zerschlagen Sie das Gitter links und springen Sie in die Nische. Wenden Sie sich nach rechts und halten Sie nach Türen Ausschau. Hinter der ersten müssen Sie auf die Schießscharten links und rechts achten. Schießen Sie auf den gelben Behälter, um ein Loch in die Wand zu sprengen.

Die zweite Tür

Im zweiten Gang finden Sie am linken Ende eine Kiste, die Sie nach vorne ziehen können. Im Gang dahinter finden Sie unter anderem zwei Loren. Merken Sie sich schon einmal diese Stelle, Sie müssen später wieder dorthin zurück.

Durch die Müllpresse

Schauen Sie sich in der großen Halle nach einer freien Öffnung bei einer der Pressen um. Sie müssen „Force-Speed" benutzen, schnell hochspringen und durch die Kammer mit der Presse hindurchlaufen.

Kisten bis zum Himmel

In dem riesigen Lagerraum müssen Sie einige „Force-Jump"-Hopser absolvieren, um auf die andere Seite zu gelangen. Auf die letzte Plattform gelangen Sie erst, wenn Sie die Kiste darauf mithilfe Ihrer Jedi-Kräfte heruntergezogen haben. Der Gang führt Sie auf die andere Seite der Loren. Ziehen Sie beide zu sich hin. Jetzt ist auf der anderen Seite ein Gang freigelegt.

Auf dem Laufband

Aktivieren Sie hinter der Glasscheibe rechts den Schalter, um schnell in den Gang springen zu können. Kurze Zeit später müssen Sie sich gegen etliche Gran zur Wehr setzen. In dem Gang ist auf der rechten Seite ein Lüftungsgitter. Zerstören Sie es und springen Sie hinein. Am Ende können Sie auf einen Explosivbehälter blicken. Feuern Sie auf ihn, sodass ein weiteres Loch in eine Wand gesprengt wird. So gelangen Sie zum Gefangenen Lando Calrissian.

Das Passwort

Nachdem Sie das Passwort wissen, müssen Sie in der Müllpressenhalle über die Stege laufen, um in das kleine Büro in der Ecke zu gelangen. Dort fragt Sie ein Droide in der Wand nach dem Passwort.

Spießrutenlauf mit Lasern

Am Ende des Ganges mit den Deckenkanonen müssen Sie hinter der Glasscheibe links einen Schalter per „Force-Push" aktivieren.

Die Befreiung von Calrissian

Stürmen Sie nach dem Kampf in das Büro von Reelo Baruk. Dort müssen Sie zwei Schalter aktivieren. Treffen Sie sich anschließend mit Calrissian.

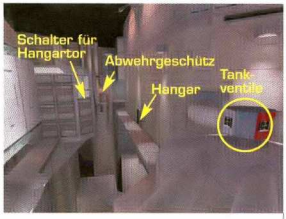
Mission 10: Nar Shadaa – Starpad

Calrissians Schiff suchen

Wenn Lando Sie losschickt, gelangen Sie kurz zu einer Gabelung mit zwei Türen. Benutzen Sie zunächst die rechte Tür. Hinter dem tiefen, roten Schacht geht es in einen finsteren Lagerraum. Benutzen Sie das Nachtsichtgerät. Sie müssen auf einen Behälter springen und auf der anderen Seite durch eine Öffnung kriechen. Im Raum sind auch einige Weequay-Krieger.

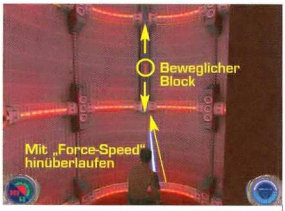
Den Hangarzugang öffnen

Wenn Sie wieder im Freien sind, halten Sie sich links und zerstören die Abwehrkanone. Springen Sie anschließend an dem Gebäude mit der Kanone auf den Vorsprung hoch – dahinter geht es in das Gebäude hinein. Sie erreichen schließlich eine verglaste Kammer, in der

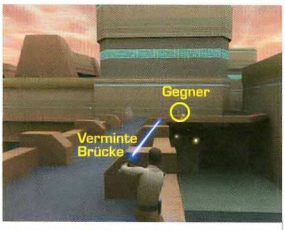


Nachdem Sie das Abwehrgeschütz zerstört und den Hangar geöffnet haben, müssen Sie die Ventile richtig einstellen.





In diesem Schacht müssen Sie Ihre Aktionen zeitlich gut abstimmen, um nicht ins Bodenlose zu stürzen.



Wenn die Minen sichtbar werden, können Sie die Gegner zu sich locken. Mit etwas Glück laufen sie blindlings hinein.

sich der Schalter für den Hangar befindet.

Die Betankung

Schauen Sie sich zuerst an, welche Symbole (gelb und blau) auf den Tankschläuchen sind, die zum Schiff führen. Gehen Sie dazu vom Hangar aus nach links und achten Sie auf die großen Rohre, die aus dem Hangar führen. Springen Sie dort hoch – oben finden Sie zwei Schalttafeln. An der linken stellen Sie das gelbe Symbol, an der rechten das blaue Symbol ein.

Die Dachverriegelung

An einer Seite im Hangar steht eine Kiste, die Sie bewegen müssen. Kriechen Sie durch den Gang – auf der anderen Seite ist eine Kammer mit fünf Schaltern. Wieder im Hangar, suchen Sie die roten Tanks an der Wand auf. Links davon ist wieder ein Bodengitter. Zerstören Sie es und kriechen Sie durch den Gang. Wieder müssen Sie fünf Schalter auf die gleiche Weise aktivieren wie zuvor.

Mission 11: Bespin Undercity

Starke Frischluft

Zerschlagen Sie eins der Lüftungsgitter und postieren Sie sich daneben. In regelmäßigen Abständen fährt dort ein Luftstoß (erkennbar an herumwirbelnden Partikeln) heraus, der Sie von der Rampe fegt. Gehen Sie sofort nach dem Luftstoß durch die Öffnung und steigen Sie auf die Plattform.

Wie komme ich in dem riesigen, runden Schacht weiter?

Blicken Sie vom Eingang aus direkt nach gegenüber. Der bewegliche Block schließt einen Kontakt und löst damit ein Energiefeld aus. Mit „Force-Speed" schaffen Sie es zur anderen Seite – springen Sie nun sofort auf den Block und fahren Sie damit eine Etage höher. So arbeiten Sie sich nach und nach hoch.

Durch die Luft

Wenn Sie in der Kammer mit den Luftröhren sind, müssen Sie die Gitter davor zerschlagen, gehen Sie in die Röhre. Der Luftstrom trägt Sie zu einer Plattform. Stellen Sie sich an den Rand. Sobald Partikel durch die Luft fliegen, springen Sie in den Luftstrom, der Sie zur nächsten Plattform führt. Arbeiten Sie sich auf diese Weise weiter nach oben.

Die Carbonitkammer

In der Carbonitkammer werden Sie bereits von einem Lichtschwertträger erwartet. Benutzen Sie „Force-Speed", um den Gegner schnell von hinten zu erledigen. Danach müssen Sie nur noch die R5-Einheit freilassen, der Schalter für die Tür befindet sich direkt links daneben.

Mission 12: Bespin Streets

Minen ohne Ende

Nachdem R5 die Tür geöffnet hat, müssen Sie sich in den Türrahmen vor den Droiden stellen, sonst fährt er in die Minen hinein. Erledigen Sie zuerst die Gegner auf dem Sims rechts und kümmern Sie sich dann um die Minen.

Der Obeliskenplatz

Die oberen Gänge von Bespin führen Sie in einen Raum mit einem kleinen Schalter. Damit öffnen Sie eines der großen schwarzen Tore. Auf dem Platz dahinter müssen Sie es zwei Mal mit je zwei Wiedergeborenen aufnehmen. Achtung – die Gegner tauchen wie aus dem Nichts auf. Wenn Sie den Kampf erfolgreich beendet haben, gelangen Sie mithilfe eines Aufzuges zu einem Übergang. Laufen Sie am besten auf der seitlichen Begrenzung mit „Force-Speed" hinüber, da plötzlich Minen sichtbar werden.

Wo ist der Sicherheitsschlüssel?

Am Ende des Levels gelangen Sie zu einer versperrten Tür. Speichern Sie unbedingt ab. Die zweite Tür führt auf eine große Plattform. Die imperialen Offiziere sind das geringere Übel. Erschwert wird der Kampf durch einen Wiedergeborenen, der schon etwas mehr einstecken kann als die bisherigen Schwertschwinger. Sollten Sie in seinen „Force-Grip" geraten, befreien Sie sich wieder mithilfe eines „Force-Push". Nehmen Sie nach dem Kampf einem der Offiziere den Sicherheitsschlüssel ab und gehen Sie zum Levelausgang.

Stefan Weiß/Lars Theune/ Florian Weidhase





Schauen Sie sich im Hangar gut um. Sie müssen die beiden Gitter zerstören und durch die freigelegten Gänge kriechen, um zu den Steuerkonsolen für die Deckenverriegelung zu gelangen.

Allgemeine Spieletipps

C&C: Renegade Mehrspielertipps

Der C&C-Modus von Renegade stellt eine willkommene Abwechslung vom ewigen Deathmatch, CTF und Befreien von Geiseln dar. Wir verraten Ihnen die wichtigsten Grundlagen, damit Sie mit Ihrem Team schnell die Vorherrschaft über das Tiberium erlangen.

Akteure auf dem Schlachtfeld

Da stehen Sie nun vor Ihrem Purchase-Terminal und wissen nicht, welchen Soldaten Sie auswählen sollen? In unserer Übersicht haben wir alle verfügbaren Truppentypen und deren Hauptbewaffnung aufgelistet.

Das Schadensmodell

Genreüblich gilt: Wenn Sie auf die Birne Ihres Widersachers zielen und treffen, scheidet er schnell dahin, egal welche Waffe Sie benutzen. Das Scharfschützengewehr bildet eine Ausnahme – es verfügt über zwei Schadensmodi. Wenn Sie die Zoomfunktion aktivieren, erzielen Sie immer mehr Schaden an allen Körperteilen als beim Schießen ohne Zoom.

Kampfeinheiten

GDI

Name	Hitpoints/Panzerung	Waffe
Soldier	100/100	Automatic-Rifle
Shotgun Trooper	100/100	Shotgun
Grenadier	100/100	Grenade-Launcher
Gdi Officer	150/100	Chaingun
Rocket Soldier Officer	150/150	Rocket-Launcher
Sydney	150/100	Tiberium-Auto-Rifle
Deadeye	200/100	Snipergun
Hotwire	200/100	Repair-Gun
Gunner	200/100	Rocket-Launcher
Patch	200/100	Tiberium-Flechette-Gun
Havoc	250/100	Snipergun
Sydney	250/100	Personal-Ion-Canon
Moebius	250/100	Volt-Auto-Rifle

NOD

Name	Hitpoints/Panzerung	Waffe
Soldier	100/100	Automatic-Rifle
Shotgun Trooper	100/100	Shotgun
Flamethrower	100/100	Flamethrower
Engineer	100/100	Repair Gun
Nod Officer	150/100	Chaingun
Rocket Soldier Officer	150/100	Rocket-Launcher
ChemWarrior	150/100	Chem-Sprayer
BlackHand	200/100	Snipergun
BlackHand Laser	200/100	Laser-Chaingun
Black Hand	200/100	Laser-Rifle
Technician	200/100	Repair-Gun
Sakura	250/100	Snipergun
Raveshaw	250/100	Railgun
Mendoza	250/100	Volt-Auto-Rifle

Gebäude zerstören

Die Gebäude erfüllen unterschiedliche Funktionen im Spiel. Erst wenn Sie darüber Bescheid wissen, können Sie sich die richtige Strategie zurechtlegen. Wichtig: Einmal zerstörte Gebäude können nicht wiederhergestellt werden.

Barracks/ Hand of Nod

Wenn dieses Gebäude zerstört ist, können Sie keine Charaktere mehr einkaufen. Es stehen nur noch die Standardsoldaten zur Verfügung. Außerdem enthält dieser Gebäudetyp jeweils eine Zielplatzierung für die Ionenkanone beziehungsweise den Atomschlag. Wenn ein Team eine erfolgreiche Zündung zuwege bringt, gewinnt sie automatisch (muss als Siegbedingung aktiviert sein).

Weapons Factory/ Air Strip

Sobald diese Einrichtung in Schutt und Asche liegt, können keine neuen Fahrzeuge erworben werden. Das heißt, es werden auch keine neuen Sammler mehr produziert. EXTRATIPP: Wenn Sie einen NOD-Flugplatz mit einem Ionenschlag zerstören wollen, müssen Sie den Sender (Beacon) im Tower platzieren. Setzen Sie ihn auf die Landebahn, wird der Flugplatz nicht komplett zerstört.

Power Plant

Die Zerstörung eines Kraftwerkes erfüllt zwei Funktionen. Grundsätzlich hat die Zerstörung eine Verdoppelung der Preise für Fahrzeuge und Charaktere zur Folge. Wenn eine Map zusätzlich einen Obelisken oder Advanced Guard Tower (AGT) enthält, werden diese



deaktiviert. Achtung – die Geschütztürme von NOD sind davon nicht betroffen.

Die Kontrollterminals

Angeschlagene Gebäude lassen sich mit dem Engineer entweder von außen oder innen am Master-Control-Terminal reparieren. Bevorzugen Sie auf jeden Fall die Innenvariante. Dort reparieren Sie ein Gebäude in etwa doppelt so schnell wie von außen. Genauso verhält es sich mit dem Zerstören von Gebäuden. Ein Master-Control-Terminal ist wesentlich schneller zerstört als das Gebäude selbst.

Wo sind die Medics und das „Bomb-Squad“?

Die Frage ist schnell geklärt: Der Engineer kann mit seiner Repair-Gun nicht nur Fahrzeuge, Gebäude und Terminals reparieren, sondern auch Verwundete heilen. Außerdem ist er in der Lage, Sender und Sprengsätze zu deaktivieren. Achten Sie darauf, dass das Reparieren, Heilen oder das Deaktivieren von Peilsendern wesentlich schneller vonstatten geht, wenn Sie mehrere Engineers gleichzeitig benutzen.

Der Fuhrpark

Wie nutze ich die Fahrzeuge sinnvoll?

Grundsätzlich weisen die Fahrzeuge drei Merkmale auf: Geschwindigkeit, Panzerung und Feuerkraft. Dabei gilt: Je schneller das Fahrzeug ist, desto schwächer ist es.

Buggy/ HUMMM-VEE

Die Jeeps sind schnell und eignen sich besonders gut, um schnell zu gegnerischen Gebäuden vorzudringen. Auf Karten, in denen Obelisk und Advanced-Guard-Tower enthalten sind, machen sie einzeln weniger Sinn, da sie zu schnell zerstört werden. Wenn Sie allerdings zum Beispiel mit mehreren Buggys gleichzeitig in eine Basis mit Abwehrturm eindringen, wird es mit Sicherheit mindestens eines der Fahrzeuge schaffen, durchzukommen.

APC – Gepanzerter Truppentransporter

Diese Vehikel halten mehr aus und bieten mehreren Soldaten Platz. Sie können damit schnell bis zum Eingang gegnerischer Gebäude fahren und mit den Insassen in die Zielgebäude eindringen, um Sprengsätze oder Peilsender anzubringen.

Light und Medium Tank

Der GDI-Panzer ist der NOD-Variante auf jeden Fall überlegen. Beide Gefährte eig-nen sich jedoch gut für Angriffe auf Gebäude bei Karten ohne Obelisk und Advanced-Guard-Tower. Sie sind schnell genug, um gegnerische Infanteristen über den Haufen zu fahren.

Flame Tank

Der Spezialist für Gebäude und Fahrzeuge. Wenn Sie in einem großen Team spielen, sollten Sie auf jeden Fall mit mehreren Flammenpanzern gegen die feindlichen Gebäude vorgehen. Auch die Harvester sind damit relativ schnell geknackt. Gegen sich schnell bewegende Soldaten haben Sie hingegen schlechte Karten, da Sie auch mit dem größten Feuerteppich nur Schaden anrichten, wenn Sie mit dem Cursor genau auf dem Ziel sind.

Mammoth

Wie im Originalspiel regeneriert sich der Mammoth langsam wieder (der Sammler übrigens auch). Mit zwei bis drei dieser Kampfgiganten bekommen Sie sogar einen Obelisken schnell klein. Gegen langsame und stationäre Ziele sollten Sie auf jeden Fall die Sekundärwaffe benutzen, da sie mehr Schaden anrichtet.

Fahrzeugtabelle

Zur Übersicht finden Sie hier alle Fahrzeuge und deren Werte.

GDI	
Name	**Hitpoints/Panzerung**
HUMMM-VEE	150/150
Mobile Rocket Launcher	200/200
APC	300/300
Medium Tank	400/400
Mammoth	600/600

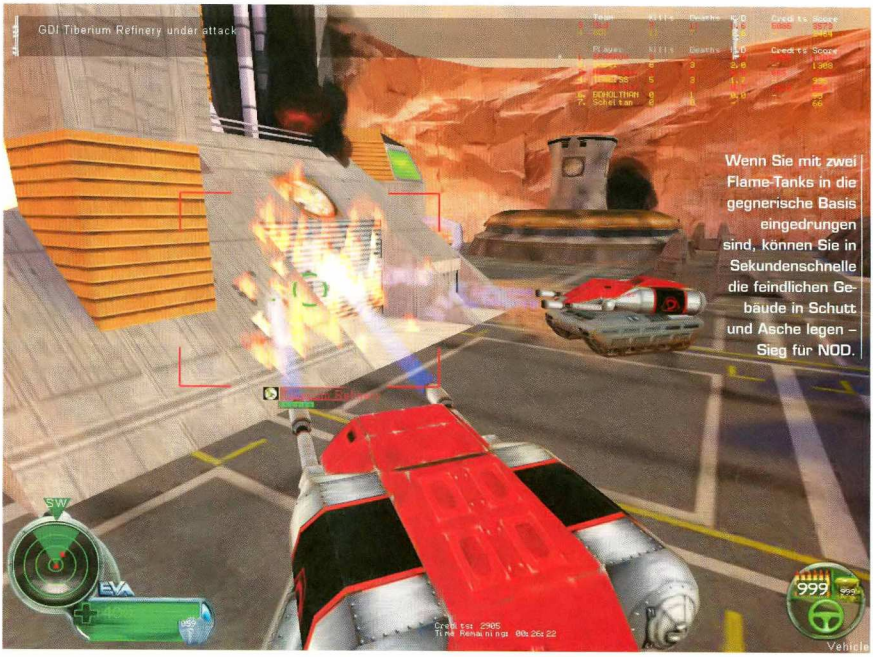
NOD	
Name	**Hitpoints/Panzerung**
Buggy	125/125
Mobile Artillerie	200/200
Light Tank	300/300
Flame Tank	400/400
Stealth Tank	200/200



Der Engineer ist der Einzige, der jetzt den Atomschlag von NOD noch verhindern kann. Setzen Sie mehrere Engineers ein, geht das Ganze schneller vonstatten.



Je schneller Sie den Eingang zum Abwehrturm erreichen, umso größer ist die Chance, dass Ihre Insassen ihre Sprengsätze und Sender anbringen können.



Im Kampf gegen flinke Einheiten müssen Sie auf die Hauptkanone setzen.

Mobiler Raketenwerfer

Die Einheit eignet sich ebenfalls sehr gut zum Zerstören von Gebäuden. Außerdem können Sie durch das Abfeuern mehrerer Raketen eine Flächenwirkung (Splash-Damage) erreichen.

Mobile Artillerie

Sie ist im direkten Vergleich mit dem GDI-Raketenwerfer schwächer einzustufen, da sie gegen Infanteristen wesentlich schlechtere Karten hat.

Zerstören von Obelisk und Advanced-Guard-Tower

Strom abschalten

Maps, die diese Verteidigungseinrichtungen enthalten, sind in der Regel schwerer zu spielen. Die Teams müssen zuerst einen Weg finden, die Türme außer Gefecht zu setzen, ehe sie sich der restlichen Basis widmen können. Wenn Kraftwerke vorhanden sind, sollten die Teams zuerst versuchen, diese lahm zu legen. Damit werden Obelisk und Advanced-Guard-Tower automatisch unbrauchbar. Außerdem wird durch das Zerstören eines Kraftwerks der Einkaufsmodus für den Gegner verteuert. Alle Einheiten und Fahrzeuge kosten jetzt das Doppelte. Achtung: Die Displays zeigen immer noch den normalen Kaufpreis an.

Die Brachialmethode

Ein direkter Angriff mit mehreren Mammoth-Panzern aufseiten der GDI kann ebenfalls zum Erfolg führen, wenn ansonsten keine Gegner in der Basis sind. Am besten ist es, mit den Angreifern direkt an den gegnerischen Abwehrturm heranzufahren. Die Türme sind nicht in der Lage, Ziele zu erfassen, die sich direkt unter ihnen befinden.

Dem Ingenieur ist nix zu schwer

Aufwendiger, aber cooler ist ein geschickter Angriff mit voll besetzten APCs. Stellen Sie mit Ihrem Team einen Angriffstrupp aus Engineers und einigen Einheiten zur Deckung zusammen. Die Engineers rüsten Sie außerdem mit je einem Sender für Ionenkanone/Atomschlag aus. Fahren Sie nun direkt bis zum Eingang des Obelisken/Advanced-Guard-Tower, steigen Sie schnell aus und dringen Sie ins Gebäude ein. Der Sender ist in fünf Sekunden scharf gemacht, danach verbleiben Ihnen 50 Sekunden bis zum Einschlag. Versuchen Sie, ein möglichst gutes Versteck für den Sender zu finden (zum Beispiel unter Konsolen). GDI-Spieler merken sich folgende Regel: Der Obelisk kann nur Ziele anvisieren, wenn die rote Turmspitze „Blickkontakt" hat. Infanterieeinheiten können dies ausnutzen, um zum Beispiel geduckt von Felsen zu Felsen zu sprinten.

Auf CD-ROM

Tipps&Tricks-Video

Unser Tipps&Tricks-Team zeigt Ihnen Kniffs und Taktiken zum Multiplayermodus.

CC_Renegade.mpeg





Wenn Sie genügend Credits besitzen, können Sie sich mehrere Sender kaufen. So erhöhen Sie Ihre Chance, dass wenigstens ein Soldat damit am Ziel ankommt und Erfolg hat.



Dieser NOD-Techniker war zu sehr mit der Reparatur eines Gebäudes beschäftigt und hat nicht mitbekommen, dass er mit C4 „beladen" wurde. Pech für ihn.

Geheime Pfade

Auf vielen Maps befinden sich neben offenen Zugängen in die jeweilige Basis auch Tunnel oder enge Höhlensysteme, durch die Sie mit Infanterieeinheiten bequem zum Gegner vordringen. Wenn Sie Spiele mit wenigen Startcredits bestreiten, bieten diese Gänge eine hervorragende Möglichkeit, schon früh im Spiel mit billigen Einheiten den Sieg zu erringen. Die Karte „Volcano" ist ein gutes Beispiel. In der Nähe des jeweiligen Kraftwerks führt ein Tunnel direkt in die gegnerische Basis. Wenn Sie mit einer Gruppe Engineers die Tunnel benutzen, sollten Sie in der Lage sein, schnell die wichtigsten Gebäude zu infiltrieren und zu zerstören. Für die Verteidigung bedeutet dies, dass Sie auf solchen Karten von Anfang an nach solchen Gängen suchen müssen, um dort niemanden durchzulassen. Ein gut postierter Scharfschütze kann so eine wirksame Verteidigungsposition einnehmen.

Fahrzeugklau

Sie spielen aufseiten von NOD und möchten dennoch einen Mammoth fahren? Kein Problem: Sobald ein Fahrzeug von einem Soldaten benutzt worden ist und er aussteigt, kann es von jedem Spieler wieder benutzt werden, so als würde der Zündschlüssel stecken bleiben. Wer nun auf die Idee kommt, mit getarnten Black-Hands direkt in der GDI-Fabrik auf die Fertigstellung eines Fahrzeugs zu warten, hat Pech. In der Produktionshalle werden Sie zerquetscht und ein frisch gebautes Fahrzeug lässt sich nicht klauen. Aber auch frisch produzierte Fahrzeuge können Sie stehlen. Allerdings unterliegen sie einer 30-Sekunden-Sperre, in der nur derjenige einsteigen kann, der das Fahrzeug geordert hat. Danach ist ein Fahrzeug frei verfügbar.

Warum Selbstmord begehen?

Wenn Sie im Spiel „Selbstmord" begehen, müssen Sie sich im Klaren darüber sein, dass Sie das Spiel wieder mit null Credits anfangen. Trotzdem ist es manchmal sinnvoll, diese Aktion durchzuführen: Wenn Sie auf großen Maps mit wenigen Spielern unterwegs sind und Sie in der gegnerischen Basis die Meldung erhalten, dass in Ihrem eigenen Lager ein wichtiges Gebäude angegriffen wird, sind Sie mit der „Selbstmord-Funktion" blitzschnell wieder zu Hause. Jetzt können Sie sich zumindest mit den Standard-Einheiten zur Wehr setzen.

C4 auf Abwegen

Die Haftfunktion der Sprengsätze kommt Ihnen nicht nur beim Gebäudesprengen zugute. Platzieren Sie das C4 an einen Gegenspieler. Da der Gegner keine Chance hat, das Paket loszuwerden, ist Ihnen dieser Frag sicher. Dies funktioniert besonders gut, wenn Sie eine getarnte Einheit spielen, da Sie unbemerkt nahe an den Gegner gelangen.

Tiberiumfluss stoppen

Das Produzieren von Einheiten kostet bekanntlich viel Geld – im Mehrspielermodus von *C&C: Renegade* erhalten Sie die Credits hauptsächlich durch die beständige Ernte von Tiberium. Wenn Sie diese zum Erliegen bringen, haben Sie den Sieg fast schon in der Tasche. Es bringt Ihnen allerdings nichts, nur die Erntemaschinen zu zerstören. Solange die Waffenfabrik oder der Flughafen intakt sind, erhalten die jeweiligen Parteien sofort eine neue Erntemaschine. Sinnvoller ist es daher, zuerst die besagten Gebäude zu zerstören. Wenn Sie danach die Erntemaschine in ihre Einzelteile zerlegen, hat der Gegner keine Möglichkeit mehr, Tiberium zu ernten.

Stefan Weiß/Lars Theune/ Florian Weidhase

Mehrspieler-Tipps

Global Operations

In einer brisanten Mischung aus Counter-Strike und SWAT 3 müssen Sie Einsätze rund um die Welt bestreiten. Unsere Tipps erleichtern den Start.

Die Klassen

Jede Klasse hat ihre Vor- und Nachteile. Einige Waffen und Ausrüstungsgegenstände sind bestimmten Experten vorbehalten. Pistolen, Granaten, Gasmaske, Thermal- und Nachtsichtgerät sind für alle Klassen erhältlich.

Sprengstoffexperte Jede Klasse kann Sprengstoff anbringen und sogar entschärfen – der Experte ist dabei jedoch viel schneller. Außerdem kann diese Klasse als einzige C4 und den 69A1 Granatwerfer kaufen.

Kanonier Die Hauptaufgabe des Kanoniers ist es, Sperrfeuer zu legen. Feuern Sie als Kanonier auf die Deckung eines Gegners, um ihn dort zu halten. Ein Kamerad kann so zum Feind vordringen und angreifen. Natürlich machen sich die MGs auch gut gegen größere Feindansammlungen. Seien Sie jedoch sehr vorsichtig, wenn Zivilisten in der Nähe sind.

Kommandoeinheit Diese Einheit kann als Einzige die LAW kaufen. Da diese Waffe jedoch extrem teuer ist und nur einen Schuss abgibt, sollte man sich die Anschaffung zweimal überlegen.

Späher Der Späher spielt ausschließlich eine unterstützende Rolle. Er kann mit seinem Detektor Freund und Feind schon auf große Distanz orten. Der besondere Clou: Solange die Teamkameraden in der unmittelbaren Nähe des Spähers sind, können auch sie die Daten des Detektors sehen.

Sanitäter Wenn man die langen Wege in *Global Operations* in Betracht zieht, ist der Sanitäter immens wichtig. Gefallene Teamkollegen können an Ort und Stelle wieder zum Leben erweckt und verletzte Kameraden geheilt werden. Mit der zweiten Waffenfunktion kann sich der Sani auch selber eine Spritze verpassen. Halten Sie sich als Sanitäter immer im Hintergrund.

Scharfschütze Nur der Scharfschütze kann Präzisionsgewehre kaufen. Da der Schütze am besten weit entfernt von seinen Zielen in Deckung geht, eignet er sich nur für Defensiveinsätze.

Waffen

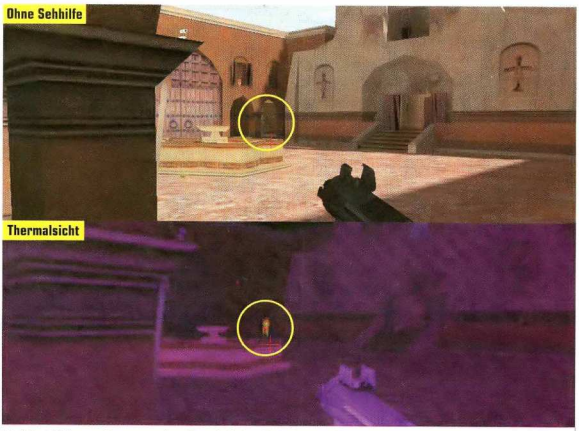
Pistolen Unterschätzen Sie die Pistolen nicht. Es ist stets ratsam, eine zweite oder gar dritte Waffe mitzuführen. Wenn Ihnen die Munition des Sturmgewehres ausgeht, kann es Ihr Leben retten, schnell zur Pistole zu greifen, statt umständlich nachzuladen.

Maschinenpistolen Schnell, sehr präzise und preiswert – wenn das Geld nicht für ein vernünftiges Sturmgewehr reicht, sollten Sie lieber eine gute MP kaufen. Mit Zielfernrohr sind diese Waffen selbst auf große Distanz sehr zielsicher.

Schrotgewehre Schrotgewehre sind nur für kurze Distanzen geeignet. Lange Nachladezeiten, kleine Magazine und fehlende Zieloptik machen diese Schießprügel nicht gerade attraktiv. Wenn Sie es sich leisten können, ist eine MP oder ein Sturmgewehr in allen Bereichen besser.

Sturmgewehre Vom preiswerten AK 47 bis zum hochmodernen G11 ist alles vertreten. Besonders zu empfehlen: das M4 oder das G36. Beide Waffen lassen sich mit vergrößerten Magazinen ausstatten, was einen immensen Vorteil bringt.

Waffenextras Es gilt prinzipiell die Grundregel: Lieber eine schwächere Waffe mit Zieloptik und größerem Magazin kaufen als eine stärkere Waffe ohne Extras. Ziellaser können Sie getrost vergessen. Der rote



Beide Bilder zeigen exakt die gleiche Spielsituation. Ohne Sehhilfe erkennt man den Gegner im dunklen Gang nicht – die Thermalsicht hilft hier enorm weiter.



Punkt macht das Zielen kaum leichter und obendrein kann jeder den Strahl und somit den Schützen sehen.

Ausrüstung

Gasmaske

Man weiß nie, ob der Gegner CS-Gas einsetzt. Wenn Sie selber Gas einsetzen wollen, gehört die Maske zur Pflichtausstattung – schließlich macht das Tränengas keinen Unterschied zwischen Freund und Feind. Nachteil: eingeschränktes Sichtfeld und schlechtere Akustik. Setzen Sie die Maske also nur im Bedarfsfall auf.

C4 mit Zeitzünder

Wenn Sie ein stationäres Ziel in die Luft jagen wollen, ist C4 mit Zeitzünder die richtige Wahl. Mit der zweiten Feuerfunktion können Sie den Timer von fünf bis 60 Sekunden einstellen. C4 kann nicht entschärft werden.

C4 mit Fernzündung

Diese Sprengsätze eignen sich hervorragend, um dem Gegner eine Falle zu stellen. Mit der zweiten Feuerfunktion lassen sich mehrere Sprengsätze nacheinander legen. So können Sie die maximale Zahl von neun C4-Päckchen auf einmal zünden. Sollten Sie das Zeitliche segnen, bevor Sie Ihre Bomben gezündet haben, können Sie das sogar noch in der folgenden Runde tun – vorausgesetzt natürlich, Sie kaufen erneut ferngezündetes C4, um wieder im Besitz einer Fernbedienung zu sein.

Nachtsichtgerät

Der Name sagt alles. Wo man sonst die Hand vor Augen nicht sieht, hilft das Nachtsichtgerät weiter. Nachteil: Sobald es heller wird, sieht man so gut wie gar nichts mehr. Auch das Mündungsfeuer der Waffen stört die Sicht.

Thermalsicht

Egal ob Dunkelheit oder Rauch – dank Thermalsicht leuchtet jeder Mensch. Sie können Soldaten schon auf extreme Reichweite entdecken. Zu schön, um wahr zu sein? Na ja, nur fast. Leider ist es nicht möglich, Gegner von den eigenen Leuten zu unterscheiden. Sie sollten daher sehr genau wissen, wo Ihre Teamkollegen sind und ob der leuchtende Punkt auf Ihrem Bildschirm wirklich ein Gegner ist.

Granaten

Blendgranate

Diese Granate hält, was sie verspricht. Jeder, der in den Blitz schaut, ist für etliche Sekunden komplett blind. Obendrein ist die Explosion dermaßen laut, dass Betroffene einige Zeit lang nur noch ein schrilles Pfeifen hören. Werfen Sie am besten gleich mehrere Blendgranaten in einen Raum, bevor Sie hineinstürmen.

Splittergranate

Wenn Sie keine Rücksicht auf etwaige Zivilisten nehmen müssen, sollten Sie diese Granaten großzügig einsetzen. Splittergranaten eignen sich hervorragend, um einen Gegner in Deckung auszuschalten.

Rauchgranate

Der dichte Rauch aus diesen Granaten versperrt jedem die Sicht. Verfügt Ihr Gegner jedoch über Thermalsicht oder Detektoren (Späher), währt die Freude über den Sichtschutz nicht lange.

Gasgranate

Ähnlich wie die Blendgranate verwirrt auch das CS-Gas den Gegner und macht ihn so gut wie kampfunfähig. Selbst wenn man bei den ersten Hustenanfällen die Gasmaske aufsetzt, dauert der Effekt noch einige Sekunden an.

Taktiken

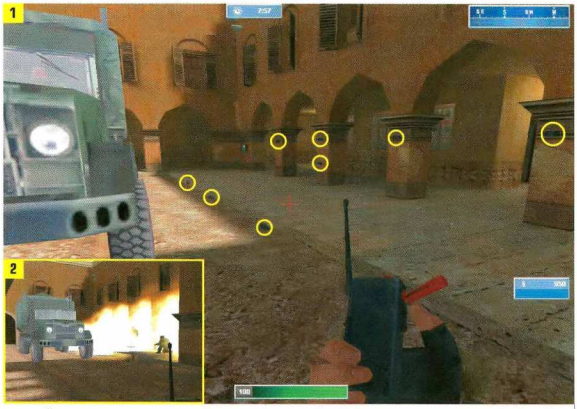
C4-Falle

Bringen Sie mehrere ferngezündete C4-Päckchen an einem Türrahmen oder auf dem Boden an. Aus sicherer Entfernung können Sie nun dem ersten Gegner, der vorbeikommt, eine gewaltige Überraschung bereiten. Selbst wenn Ihr Widersacher den Braten riecht und das C4 entdeckt, sucht er wahrscheinlich einen anderen Weg.

C4 zum Schutz von Bombenzielen

Bombenziele können nur durch den Spezialsprengsatz der angreifenden Partei zerstört werden. Da es sich immer um mehr als ein Ziel handelt, können Sie einen besonders hinterlistigen Trick einsetzen: Pflastern Sie alle Bombenziele großzügig mit ferngezündetem C4 zu. Um die Runde zu gewinnen, muss der Gegner die Ziele bombardieren und so zwangsläufig dorthin kommen. Selbst wenn Sie sich gerade nicht am Bombenziel aufhalten, können Sie die C4-Ladungen von jedem Punkt im Level fernzünden, sobald Sie die Nachricht „Bombe wurde gelegt" hören. So gehen Sie sicher, dass der Bombenleger und alle in der Nähe befindlichen Einheiten ausgeschaltet wurden.

Florian Weidhase



Böse Überraschung für Bombenleger: Insgesamt acht ferngezündete Bomben sind in der Nähe des LKW angebracht. Die Angreifer ahnen davon jedoch nichts.

Allgemeine Tipps

Civilization 3

Sie haben noch nie Civilization gespielt? Kein Problem! Die folgenden vier Seiten verraten, wie Sie eine erfolgreiche Zivilisation gründen.

Spieleinstellungen

Die folgenden Tipps sind dazu gedacht, Sie schnell und mit Erfolg in *Civilization 3* einzuführen. Die Wahl der Spielwelt ist dafür sehr entscheidend.

Weltgestaltung

Am besten lassen Sie die Grundeinstellungen so, wie sie sind. Es spielt sich auf Kontinenten leichter als auf einem Archipel oder einer Pangäa. Wer lieber mit wenigen Bergen spielt, kann das Weltalter auf fünf Milliarden Jahre stellen. Änderungen beim Klima und der Temperatur sorgen später für neue Herausforderungen.

Schwierigkeitsgrad

Spielen Sie zunächst als Häuptling. Nach einigen Spielen können Sie die Schwierigkeit erhöhen. Doch beachten Sie: Schwierigkeit ist hier wörtlich zu nehmen. Als König, Kaiser oder gar Gottheit ist es bereits eine Herausforderung, die eigenen Siedlungen im Zaum zu halten – von raffgierigen und kriegstreibenden Nachbarn mal ganz abgesehen.

Einsteiger-Tipps

- Lassen Sie sich Zeit. Schauen Sie sich zu Beginn und zum Ende jeder Runde genau auf Ihrem Territorium um.
- Lesen Sie besonders zu Anfang immer die Einträge in der Zivilopädie.
- Aktivieren Sie die Option „Am Ende der Runde immer warten".
- Bauen Sie nicht immer, was man Ihnen vorschlägt. Schauen Sie zuerst, was eine Stadt wirklich braucht.
- Speichern Sie vor wichtigen Entscheidungen wie Angriffen immer ab.
- Lassen Sie nie Städte unbewacht zurück.
- Schützen Sie Siedler und Arbeiter mit Kampfeinheiten.
- Nutzen Sie Hügel als Aussichtsposten.
- Aufklärung schützt vor Überraschungsangriffen von Feinden und Barbaren.
- Wechseln Sie so schnell wie möglich zur Monarchie.

Die Völker

Wie eh und je haben alle Völker gewisse Boni. Wer ohne dieses Element spielen will, kann es bei der Spielerstellung einfach ausschalten. Mit den Boni ist die Wahl des Volkes mitunter spielentscheidend. Wählen Sie die Attribute Ihres Volkes Ihrer Spielweise entsprechend aus. Obendrein besitzt jedes Volk noch eine Spezialeinheit.

Völker-Boni

Jedes Attribut kommt einer Spielweise besonders entgegen. Wer kriegerische Auseinandersetzungen meiden und lieber durch seine Kultur beeindrucken will, wählt „religiös" statt „militaristisch".

Die besten Attribute

Zwei Attribute haben es besonders in sich: kommerziell und industriell. Die Franzosen besitzen diese beiden Boni. Durch die kommerzielle Ausrichtung generieren sie mehr Geld. Da man mit Geld so ziemlich alles andere im Spiel erreichen kann, ist dieser Bonus besonders gut. Industrielle Völker haben den immensen Vorteil, dass Arbeiter schneller sind und große Städte mehr Schilde produzieren. Die erhöhte Schildproduktion beschleunigt sämtliche Bauvorhaben. Diese beiden Boni sind so effektiv, weil sie mit jeder neuen Stadt erneut zum Tragen kommen.

Volk für Anfänger

Um möglichst schnell ins Spiel zu kommen, empfiehlt sich die Wahl eines expansionistischen Volkes. Durch den Späher lässt sich schnell die Umgebung erkunden. So wird es sehr einfach, schnell wichtige Ressourcen zu besetzen und die Gegner aufzuspüren. Obendrein fällt es leichter, Dörfer zu finden – und die Ausbeute aus diesen Siedlungen ist auch besser als bei anderen Völkern.

Der Spielstart

Die ersten Runden in jeder *Civilization*-Partie sind die wichtigsten. Schon Ihre Startposition ist spielentscheidend. Es macht keinen Sinn, ewig mit dem Siedler nach einem geeigneten Ort für die erste Stadt zu suchen. Wenn Sie also aus einer Laune des Schicksals heraus mitten in der Tundra oder der Wüste starten, empfiehlt es sich, das Spiel erneut anzufangen. Starten Sie das Spiel so oft, bis Sie in einer guten Startposition sind.

Gute Bauplätze

Ihre erste Stadt sollte im Idealfall über eine oder mehrere Ressourcen verfügen und auf grünem Land stehen. Wenn möglich, sollte sich auch eine Frischwasserquelle in der unmittelbaren Nähe befinden. Meiden Sie Dschungel, Tundra und Wüste in der direkten Umgebung. Wenn Sie Ihre Stadt auf einem Hügel errichten, erhalten Ihre Einheiten bei jedem Angriff einen Verteidigungsbonus.

Die erste Stadt

Bauen Sie grundsätzlich in der ersten Stadt als Erstes einen Krieger. Sie brauchen nämlich schnell Einheiten, um die Umgebung zu erkunden. Der Arbeiter baut sofort die Infrastruktur um die erste Stadt aus. Straßen sorgen für bessere Beweglichkeit und mehr Kommerz. Bewässerung erhöht die Nahrungserträge und sorgt für Wachstum.

Krieger oder Lanzenkämpfer?

Bauen Sie nur zu Anfang einige Krieger und stellen Sie die Produktion alsbald auf Lanzenkämpfer um. Lan-



Wann soll ich die zweite Stadt gründen?

zenkämpfer werden sowieso benötigt, um die Städte zu besetzen, und haben gegen Barbaren viel bessere Chancen.

Denken Sie daran: Arbeiter und Siedler reduzieren die Bevölkerung der Stadt. Sorgen Sie zunächst dafür, dass die erste Stadt wächst und gedeiht. Währenddessen spähen die ersten Krieger schon die Umgebung nach geeigneten Bauplätzen aus.

Infrastruktur

Ist ein solcher Platz gefunden, kann die zweite Stadt errichtet werden.

Die Verbesserung der Spielfelder um Städte herum ist immens wichtig. Jede Stadt sollte zunächst von einem Arbeiter auf Vordermann gebracht werden. Grasland wird für bessere Erträge bewässert, Hügel werden mit Minen versehen. Holzen Sie Wälder nicht ab! Sie verlieren sonst wichtige Schilde! Sorgen Sie schon früh dafür, dass Städte mit Straßen verbunden sind. So ist der Austausch von Gütern und der schnelle Transport von Truppen möglich.

Ressourcen

Versuchen Sie stets, möglichst viele Ressourcen unter Ihre Kontrolle zu bringen. Luxusgüter sorgen für glückliche Bewohner und lassen sich im späteren Spielverlauf

Die großen Weltwunder

Weltwunder stellen große Errungenschaften einer Zivilisation dar und sind je nach Spielsituation wichtig oder überflüssig. Beachten Sie jedoch: Jedes Wunder gibt Kulturpunkte. Daher kann manchmal auch ein weniger effektives Wunder trotzdem sinnvoll sein. Die folgende Tabelle hilft Ihnen dabei, in den ersten beiden Epochen die Spreu vom Weizen zu trennen.

Große Wunder der Antike

GROSSE BIBLIOTHEK



Dieses Wunder macht nur dann Sinn, wenn Sie Kontakt mit wenigstens zwei technologisch ebenbürtigen oder besseren Zivilisationen haben – ansonsten ist es überflüssig.

GROSSER LEUCHTTURM



Kann nur in Küstenstädten gebaut werden. Dieses Wunder lohnt sich eigentlich nur, wenn Sie früh auf andere Kontinente übersiedeln wollen.
Mit dem Magnetismus ist es bereits veraltet.

GROSSE MAUER



Eigentlich ist die Große Mauer überflüssig. Sie verstärkt nur bereits vorhandene Stadtmauern. Da diese selten benötigt werden, ist der Effekt dieses Wunders vergleichsweise unbedeutend.

HÄNGENDE GÄRTEN



Der Einfluss auf die Zufriedenheit aller Bürger des Reiches ist enorm groß. Leider veraltet dieses Wunder zu Beginn des Industriezeitalters.

KOLOSS



Der Koloss sorgt für satte Wirtschaftserträge in einer Küstenstadt. Bauen Sie dieses Wunder möglichst früh in einer wirtschaftlich starken Stadt. Veraltet durch Luftfahrt (Industriezeitalter).

ORAKEL



Der Effekt des Orakels ist beträchtlich. Bis zur Erfindung der Theologie verdoppelt es den Effekt eines Tempels und sorgt so für mehr glückliche Gesichter. Sehr empfehlenswert.

PYRAMIDEN



Die Pyramiden sollten unbedingt gebaut werden – fördert das schnelle Wachstum einer jungen Zivilisation durch Nahrungslager in allen Städten des Kontinents. Die Pyramiden veralten nicht und Nahrungslager entstehen auch in neuen Städten. Sollten Sie vor den Pyramiden schon Lager gebaut haben, können Sie diese verkaufen und so Geld sparen.

Große Wunder des Mittelalters

ADAM SMITH HANDELSGESELLSCHAFT



Ein äußerst wichtiges Weltwunder – es veraltet nicht und spart in jeder Stadt auf allen Kontinenten die Unterhaltskosten für Handelsgebäude.

J.S. BACHS KATHEDRALE



Unbestritten eines der besten Weltwunder des Spiels. Der positive Effekt auf die Zufriedenheit Ihrer Bürger hält das ganze Spiel lang an.

KOPERNIKUS' STERNWARTE



Die Sternwarte kann nicht veralten und verdoppelt die Forschung in einer Stadt. Kombinieren Sie dieses Wunder mit anderen forschungsrelevanten Gebäuden.

LEONARDOS WERKSTÄTTE



Truppenmodernisierungen kosten nur noch die Hälfte. Dieses Weltwunder veraltet nicht.

MAGELLANS ENTDECKUNGSREISE



Dieses Wunder ist ausschließlich für seefahrende Zivilisationen von Bedeutung, da es die Bewegung aller Schiffe um 1 erhöht.

NEWTONS UNIVERSITÄT



Wie Kopernikus' Sternwarte verdoppelt auch Newtons Universität die Forschung in der Stadt. Beide Wunder zusammen sind natürlich optimal. Veraltet nicht.

SHAKESPEARES THEATER



Wo dieses Theater steht, herrscht stets eitel Sonnenschein. Gleich acht unzufriedene Bürger werden durch dieses Wunder zufrieden gestellt. Das Wunder veraltet nicht.

SUN TZUS KRIEGSKUNST



Ein sehr wichtiges Wunder: In jeder Stadt desselben Kontinents gibt es eine kostenlose und unterhaltsfreie Kaserne. Dies gilt auch für alle Städte, die nach dem Wunder gegründet oder erobert werden. Wie bei den Pyramiden gilt auch hier: Vorher gebaute Kasernen können verkauft werden.

prima verkaufen und tauschen. Ressourcen wie Eisen, Pferde und Salpeter ermöglichen den Bau wichtiger militärischer Einheiten (Eisen wird für Schwertkämpfer benötigt).

Die Expansionsphase

Ihre wichtigste Aufgabe nach dem Bau der ersten Städte ist die Expansion. Sie müssen so schnell wie nur irgend möglich Ihr Reich ausbauen. Ein weiteres wichtiges Ziel ist es, Ihre Position zu sichern. Fremde Völker auf dem gleichen Kontinent stören da nur.

Verdrängen anderer Völker

Sie haben es im späteren Spielverlauf sehr viel leichter, wenn Sie auf einem Kontinent ungestört siedeln und ohne Grenzscharmützel Ihre Zivilisation entwickeln können. Daher ist es ganz zu Anfang durchaus sinnvoll, im Aufbau befindliche Nachbarn militärisch zu bezwingen. Später können Sie dann friedlich mit Nationen auf anderen Kontinenten leben.

Früher Militärerfolg

Spionieren Sie so bald wie möglich Ihre Gegner aus. Eine wunderbare Taktik ist es, Arbeiter und Siedler des Feindes zu erobern. So schlagen Sie gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: Sie verfügen über mehr Arbeiter, während Ihr Gegner diese Einheiten entbehren muss. Sie müssen Ihre Gegner ja nicht sofort besiegen – es genügt, dafür zu sorgen, dass sie nicht wachsen können. Wenn Sie also ständig Siedler erobern und gleichzeitig selber wachsen, ist Ihr Widersacher sehr bald zu schwach, um eine Bedrohung darzustellen. Dermaßen eingeschüchterte Gegner können in Verhandlungen bis aufs letzte Hemd ausgenommen werden.

Städteausbau

Der Ausbau von Städten ist eine Ihrer Hauptaufgaben. Nur so wächst Ihre Bevölkerung und somit auch Ihre Zivilisation. Es ist – von einigen universellen Gebäuden einmal abgesehen – nicht pauschal möglich, eine Baureihenfolge festzulegen. Jede Stadt hat andere Aufgaben und Anforderungen.

Was braucht meine Stadt?

Um produktiv zu sein, müssen die Bewohner einer Stadt gut versorgt und zufrieden sein. Wenn Sie die grundlegenden Gebäude errichtet haben, sollten Sie immer genau schauen, woran es in der Stadt mangelt, und dementsprechend Ihre Wahl treffen.

Missstände bereinigen

Sorgen Sie mit den richtigen Gebäuden dafür, dass Missstände in Ihren Siedlungen abgeschafft werden. Bei hoher Korruption zum Beispiel ist es wichtig, ein Gerichtsgebäude oder eine Polizeiwache zu bauen. Leiden Ihre Bewohner unter chronisch schlechter Laune, ist es sinnvoll, mit einem Tempel oder dem Kolosseum für mehr Zufriedenheit zu sorgen.

Produktivität erhöhen

Wenn es einer Stadt gut geht, sollten Sie mit weiteren Gebäuden gewährleisten, dass die Produktivität steigt. Errichten Sie Handelseinrichtungen wie Häfen, Marktplätze und Banken, um mehr Geld aus der Siedlung zu holen.

Forschung forcieren

Einrichtungen wie Bibliotheken und Universitäten steigern den Forschungswert einer Stadt. Errichten Sie diese Gebäude nicht wahllos, sondern kombinieren Sie diese innerhalb einer Stadt, um den maximalen Forschungseffekt zu erreichen.

Militär

Es macht keinerlei Sinn, jede Stadt mit einer Mauer zu befestigen oder dort eine Kaserne zu errichten. Bauen Sie derartige Einrichtungen nur in Grenzstädten.

Weltwunder

Weltwunder sollten prinzipiell nur in sehr leistungsfähigen Städten produziert werden. Es ist sinnlos, Hunderte von Runden zu produzieren, nur um dann von einem anderen Volk in der Fertigstellung geschlagen zu werden. Beachten Sie beim Bau von Weltwundern, dass die Stadt komplett vor feindlichen Angriffen sicher ist. Der Verlust eines Weltwunders hat verheerende Auswirkungen.

Wichtige Gebäude zu Anfang

Nahrungslager

Ein Nahrungslager sorgt für Wachstum und ist somit für jede Stadt unerlässlich. Wenn Sie nicht mit der Technologie „Keramik" starten, müssen Sie diese möglichst früh erforschen. Noch besser ist es natürlich, als erstes Volk möglichst bald die Pyramiden zu bauen. So haben Sie in jeder Stadt auf demselben Kontinent ein Nahrungslager.

Kaserne

Der Ausbildungsgrad des Militärs entscheidet über Sieg oder Niederlage. Sie sollten also wenigstens eine Kaserne besitzen und dann auch nach Möglichkeit nur in dieser Stadt Militär produzieren.

Aquädukt und Krankenhaus

Liegt eine Stadt nicht direkt an einem Fluss, kann sie ohne Aquädukt nicht über den Wert 6 wachsen. Die nächste Schwelle ist das Krankenhaus. Um über den Wert 12 wachsen zu können, ist dieses Gebäude nötig. Achten Sie jedoch darauf, dass nicht jede Stadt eine Population von mehr als 12 versorgen kann.

Der Palast

Es gibt immer nur einen Palast. Wenn Sie in einer anderen Stadt den Palast bauen, zieht dieser quasi von der Hauptstadt um. Es ist nicht ratsam, mit dem Regierungssitz umzuziehen. Um die Korruption auch in fernen Städten zu senken, kann ab acht Städten auf der Standardkarte der verbotene Palast gebaut werden. Nach Möglichkeit sollten Sie die Verbotene Stadt auf einem zweiten Kontinent errichten. Nur so können Sie der immensen Korruption fern der Hauptstadt Herr werden.



Wichtige Technologien

Wie bei der Produktion ist auch bei der Forschung nicht immer der Vorschlag des Beraters zu befolgen. In jeder Epoche gibt es einige immens wichtige Meilensteine der Forschung, auf die Sie gezielt hinarbeiten sollten. Im Endeffekt werden Sie sowieso alles erfinden – hier kommt es nur darauf an, was am wichtigsten ist und daher als Erstes in Angriff genommen werden muss.

Antike

Unerlässliche Grundkenntnisse sind: Bronzeverarbeitung (Lanzenkämpfer) und Keramik (Nahrungslager). Am allerwichtigsten ist in dieser Epoche jedoch die Erforschung einer neuen Regierungsform. Entwickeln Sie am besten die Monarchie. Ausnahme: Sie müssen keine Kriege führen, weil Sie eh schon alleine auf dem Kontinent sind – entwickeln Sie in diesem Fall die Republik. Wer eine frühe militärische Lösung sucht und obendrein über Eisenvorkommen verfügt, kann mithilfe der Eisenverarbeitung den Schwertkämpfer bauen.

Mittelalter

Drei Themenfelder stehen hier im Mittelpunkt: Militär, Wirtschaft und Seefahrt. Wer in einer kriegerischen Auseinandersetzung steckt, kann das Blatt dank Rittertum und Schießpulver (benötigt Salpeter) zu seinen Gunsten wenden. Wenn Sie schon alleine auf Ihrem Kontinent sind, ist die Seefahrt (Astronomie, Magnetismus) von vorrangiger Bedeutung. Entwickeln Sie in allen Fällen schnell das Bankwesen, um die Effektivität der Städte durch Banken zu erhöhen.

Militär

Jede Zivilisation braucht militärische Einheiten. Sie benötigen Einheiten zum Schutz Ihrer Städte, Arbeiter und Siedler sowie zum Angriff auf andere Völker.



Gut gehandelt ist halb gewonnen. Machen Sie stets Gegenangebote und achten Sie auf den Berater. So schlagen Sie immer mehr aus dem Handel heraus.

Verteidigung

Besetzen Sie jede Stadt mit der optimalen Anzahl von Einheiten. Garnisonen sorgen je nach Regierungsform für glückliche Bürger (Despotismus: zwei Einheiten pro Stadt). Diese Einheiten sollten speziell zur Verteidigung ausgelegt sein. Zu Beginn ist dies der Lanzenkämpfer.

Aufklärungs- und Reaktionskräfte

Bauen Sie bewegliche Einheiten wie Reiter oder Ritter, um schnell auf Bedrohungen reagieren zu können. Schnelle Einheiten geben natürlich auch gute Aufklärer ab.

Angriffstruppen

Wenn Sie gezielt gegen einen Feind vorgehen wollen, brauchen Sie starke Angriffsverbände. Ganz zu Anfang eignet sich der Schwertkämpfer gegen weniger fortschrittliche Zivilisationen. Rechnen Sie bei Angriffskriegen stets mit Verlusten und verstärken Sie die Verteidigungen entlang der Grenze. Es ist schließlich immer mit einer Gegenoffensive zu rechnen.

Ausbildung

Die Erfahrung einer Einheit ist von größter Bedeutung. Bilden Sie daher nach Möglichkeit nur dort Soldaten aus, wo sich auch eine Kaserne befindet. Tipp: Wenn Sie ein Barbarendorf erobert haben, ziehen Sie die Einheit wieder vom Feld. Lassen Sie nun Truppen in direkter Nachbarschaft zum ehemaligen Barbarendorf in Stellung gehen. Nach einiger Zeit erscheint das Dorf erneut. Greifen Sie dann nicht an – lassen Sie sich angreifen. So züchten Sie im Nu Eliteeinheiten heran.

Regierung

Je nachdem, welche Regierung Sie gewählt haben, gestaltet sich das Spiel komplett anders. Die Grundregel lautet: Je liberaler eine Regierung, desto produktiver ist sie und desto schwerer ist es, Kriege zu führen.

Der Despotismus

Jede Staatsform ist besser als der Despotismus. Eines Ihrer vordringlichen Ziele ist es daher, die Monarchie oder die Republik zu erforschen und sofort einzusetzen (siehe: Wichtige Technologien).

Revolution

Abgesehen von religiösen Völkern wirft eine Revolution das Land vorübergehend in die Anarchie. Beachten Sie dies, wenn Sie eine Revolution anzetteln. Ihr Reich muss einige Runden der Anarchie und ihre Folgen (horrende Korruption, eventuelle Zerstörung von Gebäuden, Ausfall von Forschung und Produktion) verkraften können. Speichern Sie vor einer Revolution immer ab.

Florian Weidhase



Erste Hilfe

Korrektur

In der Ausgabe 3/2002 ist uns ein kleiner Fehler unterlaufen. Bei den Zielparametern für *Return to Castle Wolfenstein (dt.)* ist uns die „1" abhanden gekommen. Der Eintrag muss folgendermaßen lauten: **„set sv_cheats 1"**. Damit sollten alle Cheats funktionieren.

Empire Earth

Es gibt eine Methode, den Gold- und Steinabbau rapide zu beschleunigen. Dazu bauen Sie eine Siedlung, ein Stadtzentrum oder ein Kapitol entweder direkt an eine Gold- oder eine Steinmine – maximal ein Kästchen weit davon entfernt. Dann schicken Sie einen Ingenieur zur Mine und befehlen ihm den Abbau. Er muss jedoch direkt am Abbaufeld stehen. Er bewegt sich beim Abbauen nicht von der Mine weg, der Gold- bzw. Steinvorrat in der Statusleiste geht trotzdem schnell in die Höhe. Wenn es funktioniert, erkennen Sie das an den grünen Punkten, die aus seinem Rucksack aufsteigen. Bis zu sechs Ingenieure sind möglich, der Prozess beschleunigt sich entsprechend. Innerhalb einer halben Stunde haben Sie auf diese Weise eine Goldmine ausgebeutet. Klappt es nicht sofort, reißen Sie die Siedlung ab und bauen an einer anderen Stelle eine neue auf. Bei Eisen, Holz und Nahrung funktioniert der Trick leider nicht.

Axel Küstler

Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal

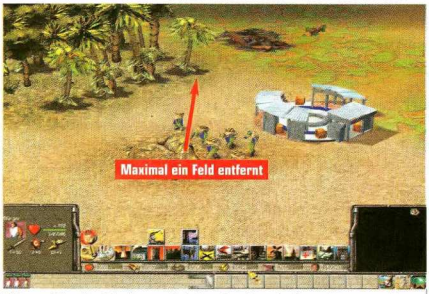
Um in dem Spiel an den Kopf des Drachen Draconis zu kommen, müssen Sie ihn gar nicht unbedingt besiegen. Versuchen Sie stattdessen folgenden Trick: Laufen Sie mit Ihrem Hauptcharakter in Richtung Draconis und drücken Sie sofort auf Pause. Geben Sie Ihrer Figur den Befehl, Draconis anzusprechen. Gleichzeitig weisen Sie den Dieb in der Gruppe an, Draconis zu bestehlen. Wählen Sie danach wieder den Hauptcharakter aus. Jetzt kommt es auf das Timing an – kurz bevor der Dialog beginnt, klicken Sie auf den Boden, um damit den Gesprächsbefehl aufzuheben. Ein Quäntchen Glück ist jetzt alles, was Sie noch brauchen, damit Ihr Dieb den Kopf entwendet. Nutzen Sie unbedingt die Quicksave-Funktion, um das Ganze nicht immer von vorne wiederholen zu müssen, falls der Dieb scheitern sollte.

Redaktion

Battle Realms

Mehrspieler-Trick für Partien ab 2 gegen 2: Der erste Spieler spielt den Drachen-Clan, der Partner den Lotus-Clan. Wenn Sie sich eine sichere Abwehr aufgebaut haben, nehmen Sie einen Ninja (vom Lotus-Clan) und senden Ihrem Mitspieler (Drachen-Clan) eine Nachricht, dass er das Drachenmonument bereitmachen soll. Dann tarnen Sie Ihren Ninja und gehen vorsichtig in die Nähe einer großen feindlichen Armee. Teilen Sie Ihrem Mitspieler mit, dass er nun das Monument benutzen soll – der Drache kann dann die ganze Armee des Gegners vernichten. Den Trick mit dem Ninja können Sie übrigens auch gut zum Ausspionieren der gegnerischen Basis nutzen.

Dominik Jenderek



Wenn Sie die Siedlung richtig platziert haben, können die Ingenieure sich richtig ins Zeug legen und mit hoher Geschwindigkeit Gold abbauen.



Der erste Spieler hat sein Drachenmonument fertig gestellt. Jetzt muss ihm sein Ninja-Teamkollege nur noch das Ziel zuweisen.

Alone in the Dark 4

Egal wie viele Monster Sie vernichten, es werden immer neue ins Spiel gesetzt. Sie können aber Munition sparen, wenn Sie zum Beispiel einen Raum einfach nur durchqueren müssen. Benutzen Sie die Taschenlampe und zielen Sie mit der Waffe auf das Monster – aber nicht schießen. Der Gegner wird immer weiter zurückweichen, so dass Sie ohne Probleme den Bereich durchqueren können.

Redaktion

Blair Witch 2

Wenn Sie F10 drücken, können Sie diese Cheats eingeben:

Godgames	Unverwundbarkeit
Winblows	Alle Waffen
Moreammo	Volle Munition
Skeletonkey	Skelett-Schlüssel
Autoaim	Schaltet Auto-Zielfunktion an
no3d	Unsichtbarkeit
bighead	Große Köpfe
t2000	Verwandlung zu Terminator

Redaktion

F1 Racing Championship

1. Als Neuling sollten Sie alle Fahrhilfen zunächst auf 100 Prozent stellen. Wenn Sie etwas geübter sind, können Sie die Einstellungen Ihren Leistungen entsprechend ändern, bis Sie die optimalen Werte gefunden haben.
2. Verschiedene Wagen, wie zum Beispiel der Benetton oder Arrows, sind einfach zu fahren und eignen sich daher gut für Anfänger. Wenn Sie das Spiel nur mit der Tastatur spielen, sollten Sie das ABS und die Schleuderkorrektur auf 100 Prozent stellen.
3. Versuchen Sie auch folgenden Trick: Bleiben Sie im Training in der Box. Mithilfe der Tasten F5 und F6 können Sie sich in das Cockpit eines Gegners versetzen. Damit haben Sie eine gute Hilfe, die Ihnen zeigt, wie die Computerfahrer die verschiedenen Kurven angehen.
4. Wenn Sie beim Start die Reifen durchdrehen lassen, haben die Pneus sofort die nötige Temperatur fürs Rennen. Fahren Sie hingegen ohne Kickstart los, brauchen die Reifen etwa sieben Runden, um die richtige Temperatur zu erreichen. Den Reifendruck sollten Sie etwas niedriger als die Standardeinstellungen einstellen.
5. Fahren Sie nicht durchs Kiesbett. Häufig wird dies von den Marshals als Abkürzung gewertet und mit einer Stop-and-Go-Strafe geahndet.

Redaktion

Salt Lake 2002

1. Verwenden Sie bei der Abfahrt nicht die Bremsen-Tasten, sondern gehen Sie stattdessen vor engen Kurven einfach kurz aus der Hocke, um nicht zu viel Geschwindigkeit zu verlieren.
2. Da die Steuerung etwas träge reagiert, sollten Sie beim Snowboard-Parallel-Slalom und dem Slalom immer schon kurz vor dem Tor mit dem Schwung ansetzen.
3. Fahren Sie beim Skispringen erst dann los, wenn die Windanzeige Aufwind anzeigt, um die größten Weiten zu erzielen.
4. Absolvieren Sie beim Trick-Ski-Wettbewerb unbedingt erst einmal einige Probesprünge, um sich an das Timing und die Reihenfolge der Tastatur-Eingaben zu gewöhnen.
5. Achten Sie beim Bobfahren darauf, dass Sie nicht zu hoch in die Kurven einfahren, da sonst das Gefährt leicht umkippen kann.

Redaktion

Blair Witch 3: Elly Kedward

Zum dritten Teil gibt es noch mehr Cheats. Auch hier müssen Sie wieder F10 drücken, um sie einzutippen. Die Übersicht:

Iworkforgod	Gott-Modus
Givemefaith	Volle Gesundheit
Getintomybelly	Alle Waffen
Hellfreezeover	Gegner einfrieren
nod3d	Unsichtbarkeit
bighead	Große Köpfe
t2000	Terminator
gibnplenty	Selbstmord
isuck	Niedriger Schwierigkeitsgrad
irule	Hoher Schwierigkeitsgrad
combatisscary	Leichter Kampf
puzzlesarescary	Leichte Puzzles
snowstorm	Schneesturm
thunderstorm	Sturm generieren
recharge	Blitzlicht aufladen
thedogfarted	Gasmaske
icansee	Nachtsichtgerät
vampbeware	Steinkugeln
wwbeware	Silberkugeln
demonbeware	Gesegnete Kugeln
iamawimpforthis	100 Patronen
bigstickofdeath	Shotgun
goodtimesman	Sprengstoff
mediumrare	Armbrust
burnyourassoff	Flammenwerfer
meetmypaltommy	Tommygun
sunofgod	Strahlenpistole
smileynomore	Elefantentöter

Redaktion

Stronghold

Wenn Sie eine Belagerung durchführen, versuchen Sie am besten, so viele Bogenschützen wie möglich zu benutzen. Bewegen Sie sich langsam auf den Gegner zu. So wird dieser Sie nicht gleich erkennen und Sie können die von dieser Stelle zu erreichenden Einheiten leicht aus dem Weg räumen. So sind Sie auch im höchsten Schwierigkeitsgrad bei den drei Belagerungen in der Kriegskampagne erfolgreich. Um schnell an Waffen zu gelangen, ist es ratsam, einen Armbrustmacher, einen Streitkolbenmacher, zwei Gerbereien und eine Käserei zu erstellen. Bauen Sie zudem viele Pechgruben, denn Feuer ist gegen alle Einheiten sehr effektiv. Hunde sollten Sie gegen Reiter einsetzen. Mörderlöcher helfen gegen alle Einheiten, während ein großer Burggraben mehr Zeit für die Schützeneinheiten herausschlägt. Um in der letzten Wirtschaftsmission erfolgreich zu sein, muss man alle Lebensmittel anbauen. Erhöhen Sie dann die Steuern – und der Sieg ist Ihnen kaum noch zu nehmen.

Redaktion

Anno 1602

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, drücken Sie während des Spiels die Tasten ALT, STRG SHIFT und W gleichzeitig, woraufhin unten links ein Cursor erscheint. Nun tippen Sie 2061 ein und drücken die Eingabetaste. Jetzt bewegen Sie den Mauszeiger auf das Kontor und drücken ß beziehungsweise A (bei der Erweiterungs-CD).

SHIFT H	5 Holz (Kontor muss aktiviert sein)
SHIFT K	1 Kanone (Schiff muss aktiviert sein)
SHIFT M	50 Goldstücke
SHIFT T	5 Werkzeuge (Kontor muss aktiviert sein)
SHIFT Z	5 Ziegel (Kontor muss aktiviert sein)
SHIFT F8	Achtfache Spielgeschwindigkeit

Um Waren zu bekommen, drücken Sie erneut ALT, STRG, SHIFT und W gleichzeitig, geben die Zahl der gewünschten Ware ein (siehe Tabelle) und fahren den Mauscursor über das Kontor. Für jeden Druck auf die Taste ß bzw. A (bei der Erweiterungs-CD) bekommen Sie fünf Einheiten der gewünschten Ware. Die Tabelle:

02	Eisenerz	**10**	Eisen	**18**	Alkohol
03	Gold	**11**	Schwerter	**19**	Stoffe
04	Wolle	**12**	Musketen	**20**	Kleidung
05	Zucker	**13**	Kanonen	**21**	Schmuck
06	Tabak	**14**	Nahrung	**22**	Werkzeug
07	Schlachtvieh	**15**	Tabakwaren	**23**	Holz
08	Korn	**16**	Gewürze	**24**	Ziegel
09	Mehl	**17**	Kakao		

Um schon von Beginn des Spiels an 511 Tonnen Werkzeug zu haben, müssen Sie ein neues Spiel starten, ein Kontor errichten und alle Waren bis auf 20 Tonnen Werkzeug aus dem Schiff laden. Jetzt merken Sie sich den Namen des Schiffs, speichern ab und beenden das Spiel. Mit einem Hex-Editor suchen Sie im gespeicherten Spielstand nach dem Namen des Schiffs. Dahinter erscheint nach einigen Zeichen die Zeilenfolge 80 02, die Sie in FF FF ändern müssen. Nachdem Sie das Savegame geladen haben, besitzen Sie Werkzeug en masse.

Redaktion

Earth 2150: Lost Souls Add-on

Zwar hat *Earth 2150* schon zwei Jährchen auf dem Buckel, doch gerade ist ein neues Add-on erschienen. Deshalb sollten Sie die Cheats kennen:
Um den Cheat-Modus zu aktivieren, müssen Sie Return drücken, aber dann I_wanna_cheat eingeben und anschließend die linke Shift-Taste, 0 auf dem Zahlenblock und Return gleichzeitig drücken. Nun können Sie diese Cheats eingeben. Vor und nach der Eingabe müssen Sie zudem Return drücken!

X-mas_pack	Munition auffüllen und alles reparieren
Fireworks	Minen in Gebiet legen
I_love_this_game 1000	1.000 Credits
Einstein 1	Schnelle Entwicklung ein
Einstein 0	Schnelle Entwicklung aus
see_you_next_life	Ausgewähltes Objekt töten
Hasta_la_vista_enemigos	Sichtbare Einheiten und Gebäude des Gegners vernichten
Eagle_eye	Gebiet anzeigen
Let_be_darkness	Gebiet verstecken
No_one_hides	Alle Einheiten sichtbar
No_more_secrets	Ganze Karte
Armageddon	Meteor-Regen
Time_is_relative	Schnellere Forschung
Dirt_cheap_research	Billigere Forschung
The_hammer_of_Thor	Alle Gegner in einer Entfernung von 8 töten
Massacre	Alle Objekte in einer Entfernung von 8 vernichten
Bad_time_bad_place	Alle Objekte in der Umgebung beschädigen
I_hate_limits 100000	Einheitenlimit auf 100.000 Credits erhöhen

Redaktion

Gothic

Mit *Gothic* ist ein absolutes Highlight auf dem Budgetmarkt erschienen. Wir haben einige Tipps und Tricks für Sie zusammengestellt:

Um mit einem anderen Charakter zu spielen, öffnen Sie mit der Taste ^ die Konsole und geben „guild", gefolgt von einer Nummer für einen Charakter, ein. Die Übersicht:

1	Erzbaron	**6**	Wassermagier	**11**	Guru
2	Gardist	**7**	Söldner	**12**	Novize
3	Schatten	**8**	Bandit	**13**	Templer
4	Feuermagier	**9**	Bauer	**14**	Dämonenbeschwörer
5	Buddler	**10**	Schürfer	**15**	Babe

Wenn Sie einem am Boden liegenden Gegner zwei gleiche Gegenstände geben, verdoppeln sich die Gegenstände, sobald Sie den Gegner endgültig erledigen. Mit einem ähnlichen Trick können Sie viel Erz bekommen. Dafür fordern Sie Kharim zu einem Kampf in der Arena heraus und schlagen ihn bewusstlos. Nun rauben Sie ihn aus und geben ihm 20 Erz zurück. Wenn Sie Kharim nun endgültig besiegen, bekommen Sie eine große Menge Erz.
Diese Cheats werden im Statusbildschirm (B drücken) eingegeben:

Taki	Volle Mana und Energie	**Godzilla**	Alles wird groß
Clock	Uhrzeit anzeigen	**Grommit**	Alles wird flach
Marin	1.000 Erz	**Ticktock**	Moby-Dick-Modus
Southpark	Schnellerer Charakter	**Maitai**	Wireframe-Modus
Garfield	Dicke Charaktere	**Diego**	Framerate anzeigen
Clerks	Zeitlupe	**42**	Alle Cheats ausschalten
Kingkong	Alles wird klein		

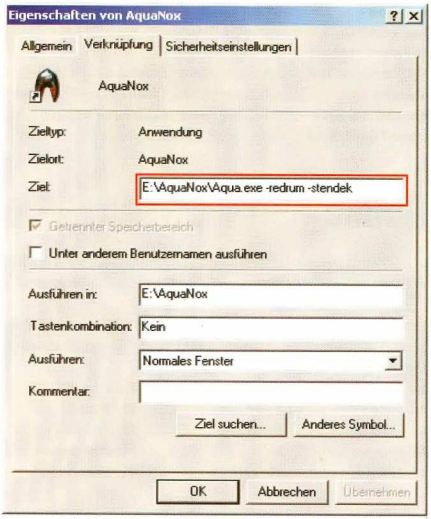
Redaktion

Hidden & Dangerous

Geben Sie während des laufenden Spiels IAMCHEATER ein, um den Cheat-Modus zu starten. Daraufhin hören Sie ein Klick-Geräusch zur Bestätigung. Falls dies nicht der Fall ist, geben Sie den Code erneut ein. Anschließend ist die Eingabe der folgenden Codes möglich.

Cheat	**Wirkung**
Killthemall	Alle Gegner im Level beseitigen
Goodhealth	Heilung
Nohits	Gegnerische Treffer sind wirkungslos
Allitems	Alle Waffen
Openalldoor	Alle Türen werden geöffnet
Enemyf	Gegnerblick von vorn
Enemyb	Gegnerblick von hinten
Resurrect	Wiederauferstehung
Gamedone	Mission erfolgreich beenden
Gamefail	Mission erfolglos beenden
Laracroft	Uniform à la Lara Croft
Playercoords	Koordinaten anzeigen
Debugdrawwire	Verschiedene Grafik-Features
debugdrawvolumes	Verschiedene Grafik-Features
Funnyhead	Deformierte Köpfe
Showtheend	Abschlussvideo anzeigen

Redaktion



Rechtsklicken Sie die Desktop-Verknüpfung von Aquanox und tippen Sie den Parameter in die Zeile „Ziel" ein.

Aquanox

Starten Sie das Spiel mit den Kommandozeilen-Parametern -redrum -stendek. Dadurch sind während des Spiels folgende Cheat-Tasten freigeschaltet:

[F7]	Unverwundbar
[F8]	Unsichtbar
[F10]	Mission automatisch erfolgreich beenden
[F11]	Mission manuell erfolgreich beenden
[F12]	Mission verlieren

Achtung: Die Cheats funktionieren nur nach einem Update auf Version 1.15.

Redaktion

Star Trek: Voyager – Elite Force

Drücken Sie ^, um die Konsole zu öffnen, und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

SV_CHEATS 1	Cheatmodus ein. Voraussetzung für alle folgenden Cheats (nur Vollversion)
GOD	Unverwundbar ein/aus
NOCLIP	Durch Wände laufen
NOTARGET	Gegner ignorieren den Spieler
CG_THIRDPERSON 1/0	Verfolgerkamera ein/aus
CG_DRAWFPS 1/0	Frame-Rate anzeigen ein/aus
G_GRAVITY x	Schwerkraft ändern (Standard: x = 800)
SCREENSHOT	Screenshot im TGA-Format erstellen

Redaktion

Sven Bømwøllen

Moorhühner sind out, Schafe sind in. Jedenfalls, wenn man sich die Downloadzahlen des neuen Mittagspausenfüllers anschaut. Wenn Sie mit Sven, dem Schaf, in die Pfütze springen, werden Sie an einen anderen Ort auf dem Spielfeld „gebeamt". Das ist besonders praktisch, wenn Sie dem Hund oder dem verständnislosen Schäfer aus dem Weg gehen wollen. Sammeln Sie den bunten Fliegenpilz ein, denn er verschafft Ihrem Schaf einen wahren Geschwindigkeitsrausch. Nehmen Sie die rote Blume mit, wird die Laune der Schafe besser. Nehmen Sie sich aber vor den schwarzen Pilzen in Acht. Diese verschlechtern die Laune der Wollknäuel, so dass Sie es erheblich schwerer haben, die „Damen" zu beglücken. Laufen Sie in den Transporterstrahl, wenn ein Schaf vom Ufo angesogen wird (ab Level 4), geht es auch für Sie aufwärts und Ihr Schaf kommt als Alien-Sven mit verbesserten Eigenschaften wieder herunter. Achtung: Dies bringt allerdings 10 Minuspunkte.

Redaktion

RTL Skispringen 2002

Auch Hannawald und Co. können etwas Kleingeld immer gut gebrauchen. Wenn Sie kurz vor dem Absprung von der Schanze F9 und F10 gleichzeitig drücken, bekommen Sie am Ende des Sprungs 250.000 Dollar. Dabei ist es sogar egal, ob Sie landen oder nicht. Auch einige Cheats gibt es für das PC-Skisprungspektakel: Wenn Sie eine Saison gestartet haben, geben Sie nach dem Wachsen der Skier folgende Namen ein:

Dieterthoma	Spezieller Springer
Jensweißflog	Besserer Springer

Redaktion

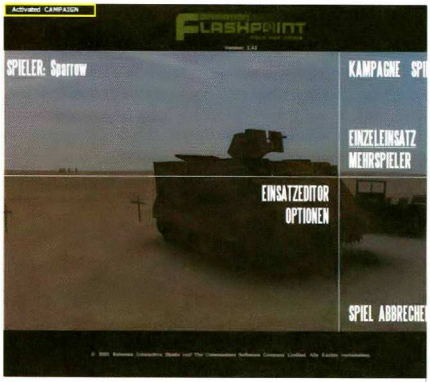
Operation Flashpoint

Bevor Sie die Cheats eingeben können, müssen Sie erst die Shift-Taste gedrückt halten und zusätzlich die Minus-Taste auf dem Ziffernblock drücken. Anschließend geben Sie den Cheat ein.

Cheat	Eingabe	Wirkung
Savegame	Während des Spiels	Speichern des Spielstandes
Endmission	Während des Spiels	Mission beenden
Campaign	Im Hauptmenü	Alle Missionen freischalten
Iwillbetheone	Während des Spiels	God-Mode

Achtung: Bei dem Cheat „Campaign" werden die Dateinamen der Missionen angezeigt. Wenn Sie dann eine Mission zu Ende gespielt haben, müssen Sie den Cheat erneut eingeben.

Patrick Meinhardt



Wenn Sie den Cheat korrekt eingegeben haben, erscheint in der oberen Ecke des Bildschirms eine Bestätigung.

Thema Technik

Glaubt man den Zeitungsbeilagen, ist Prozessorpower alles. Steckt aber nur wenig oder veralteter Speicher im System, wird selbst der schnellste Prozessor zur lahmen Schnecke.

In den vergangenen Monaten wurde beim Speicherkauf nicht lange gezögert. Der Grund war der geringe Preis. Jedoch ist Speicher nicht gleich Speicher. PC Action zeigt Ihnen, was Sie beim RAM-Kauf beachten sollten.

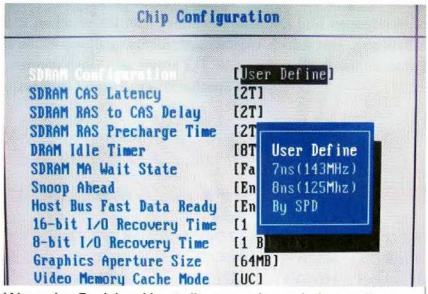
Tipp Nr. 1: Speicher bestimmen



So sieht ein vorbildlicher Aufdruck auf dem Marken-Modul aus – und dieser kann Gold wert sein.

Nicht alle Mainboard-Chipsätze arbeiten problemlos mit jedem Speicherriegel zusammen. Es ist unabwendbar, sich vor dem Neukauf zu informieren, welcher Speicher von Ihrem Mainboard verwendet werden kann und welcher momentan auf Ihrem Mainboard verbaut ist. Die exakte Identifikation der Speicher-Module ist teilweise schwierig, da es oft keine konkreten Angaben zum speziellen Modul gibt. Doch die Angabe der Latenz-Zeiten ist wichtiger Bestandteil für die Optimierung der BIOS-Einstellungen. Letzte Gewissheit über die Spezifikationen gibt nur der Blick in das Datenblatt, welches alle namhaften Speicher-Hersteller auf ihren Webseiten anbieten.

Tipp Nr. 2: Speicher-Einbau



Wenn der Speicher-Hersteller unsauber arbeitet, müssen Sie die optimalen Speicher-Werte von Hand nachtragen.

Manchmal müssen Sie Prioritäten setzen. Der schnellste Speicher ist selten auch der größte.

Beim Speicherkauf sollte weniger die Speichermenge als vielmehr die Speicherqualität im Vordergrund stehen. Durch die Mehrinvestition in Marken-Speicher erhalten Sie vor allem mehr Stabilität. Von der Verwendung alter PC100-Module raten wir Ihnen dringend ab. Diese lassen sich zwar meist mit PC133-Modulen kombinieren, doch werden dabei alle Module auf das Leistungsniveau des PC100-Riegels gedrückt. Das Gleiche gilt bei ungleichen Zugriffszeiten. Bei der Mischbestückung von Modulen kann es passieren, dass von Board und BIOS nur eine Einstellung für alle RAM-Bänke möglich ist. Es kann auch dazu kommen, dass die Module falsch ausgelesen werden, und das führt dann unweigerlich zum Absturz des Systems. Das so genannte SPD-EEPROM enthält Angaben über die Speicher-Timings (Latenz etc.). Jedes aktuelle BIOS bietet die Möglichkeit, das SPD automatisch auszulesen; alternativ kann der Anwender die Parameter von Hand eintragen. Wir raten zur manuellen Variante, da nicht alle Hersteller das SPD sauber und vollständig programmieren. Durch die Kombination fehlerhafter BIOS-Ausleseroutinen und unvollständig programmierter EEPROMs kann es zu falschen Timings und damit instabilen PCs kommen. Im BIOS ändern Sie hierzu den Eintrag „SDRAM Configuration“ von „Controlled by SPD“ auf „User Define“.

Tipp Nr. 3: BIOS-Tuning

Nach der Umstellung auf „User Define“ können Sie die Werte für „CAS Latency“, „RAS to CAS Delay“ und „RAS Precharge Time“ selbst einstellen. Erfahrungsgemäß können die Werte bei PC100-Modulen auf „2“ gesetzt werden. Kurz gesagt: „2“ ist schneller und „3“ ist stabiler. Falls der Rechner danach nicht mehr bootet und nur noch die Betätigung der Reset-Taste hilft, taugen die gewählten Einstellungen nicht für Ihren PC. Also sollten Sie wieder auf langsamere Settings zurückgreifen. Prüfen Sie auf jeden Fall nach jeder Änderung der Settings die Stabilität Ihres Systems. Ebenfalls wichtig: die „AGP Aperture Size“, die in den meisten BIOS-Versionen unter „Chipset Features Setup“ zu finden ist. Bei einem zu hohen Wert reagieren viele 3D-Spiele mit ruckelnder Bildwiedergabe. *Aquanox* hingegen nutzt das Mehr an Aperture Size und läuft schneller.

Was ist denn ...?

SPD

... steht für Serial Presence Detect, ein Verfahren zur Speicheridentifikation. Ein EEPROM speichert alle wichtigen Parameter und Organisationsangaben eines SDRAM-DIMMs.

EEPROM

... steht für Electrical Erasable Programmable Read Only Memory: programmierbarer Festwertspeicher, der durch einen Spannungsimpuls mit hohem Pegel löschbar ist

Registered SDRAM oder buffered SDRAM

... wird meist bei Workstations und Servern verwendet. Normalerweise sind alle Pins bis auf den Daten- und den Clock-Pin durch ein Register gepuffert („buffered").

RAM-Beschriftung

Die Bezeichnungen auf den Speicher-Modulen können manchmal schon verwirren, wir haben hier alles Wissenswerte aufgeführt.

PC133U-222-542

PC133: Angabe des Speichertakts (hier: 133 MHz); bei SDRAM 100/133, DDR-RAM 200/260, RDRAM 800

U: Steht für unbuffered RAM. R bedeutet registered.

222: Angabe der Timing-Werte für CAS-Latency, RAS-CAS-Delay und RAS-Precharge-Time

54: Zugriffszeit. Wird meist ohne Komma angegeben, hier 5,4 ns.

2: Versionsnummer der JEDEC-Vorgabe, nach der das SPD-EEPROM programmiert wurde, hier Version 2.0

Verfügen Sie über 256 MB Hauptspeicher, empfiehlt es sich, die Aperture Size auf 128 zu setzen. Generell gilt die Faustregel: AGP Aperture Size gleich die Hälfte des Hauptspeichers.

Tipp Nr. 4: Probleme beheben

In den Händlerlisten finden sich auch Speichermodule mit dem Zusatz „registered" oder „buffered". Diese sind speziell für den Einsatz in Workstations und Servern gedacht. Der Mehrpreis von 50 Euro rechnet sich für den Privatanwender nur, wenn er einen Chipsatz besitzt, der vier Speicherbänke unterstützt (siehe Tabelle „Chipsätze"). Hier wird es bei einer Vollbestückung sogar zur Pflicht, registered RAM zu verwenden, da der Rechner sonst instabil würde. Es gibt aber auch Chipsätze, die nicht mit registered RAM umgehen können (zum Beispiel i815). Wir raten Ihnen prinzipiell zur Verwendung von maximal zwei zweiseitig bestückten („double-sided") Modulen, um eventuellen Problemen vorzubeugen. Viele aktuelle Chipsätze (z. B. KT266A, i845D) unterstützen maximal zwei zweiseitig bestückte Module. Aber auch „normale" RAMs können durch ihren unterschiedlichen Aufbau Probleme bereiten. Nach der Speicheraufrüstung kann es passieren, dass Rechner mit 440BX/i815- oder i845/D-Chipsätzen nicht booten oder nicht die volle Speicherkapazität erkennen. Dies liegt daran, dass sie Module mit einer Organisationsform von 8M/16M/32M/64Mx4 nicht ansprechen können (siehe auch Tabelle „Chipsätze"). Hier hilft nur der Tausch gegen ein Modell mit einer anderen Bauform.

Welche Bestückung?

Bei Problemen mit dem Hauptspeicher sollten Sie immer erst feststellen, welches Modul die Probleme verursacht. Hierzu entfernen Sie sämtliche Module bis auf eines und booten den PC. Bei instabilen Rechnern kann es helfen, im BIOS die „Refresh-Parameter" zu ändern. Durch kürzere Zeitintervalle werden die Speicherzellen häufiger aufgefrischt, was gerade bei minderwertigeren Modulen helfen kann. Gleiches gilt für die Einstellungen „MA Wait States" oder „DRAM Read Latch Delay". Auch hier können zusätzliche Wartetakte (= höherer Wert im BIOS) beim Speicherzugriff Wunder wirken. Probleme kann vor allem der VIA KT266 verursachen, wenn die „Command Rate" im schnellsten verfügbaren „1T"-Modus betrieben wird. Die Ursache liegt in zu hohen kapazitiven Lasten auf dem Speicherbus. Hier können CRC-Fehler auftreten, was nur durch Zurücksetzen auf den Wert „2T" behoben werden kann. Durch die bereits erwähnten Probleme bei den unterschiedlichen Bauformen ist besonders der Kauf von 512-MB-Modulen mit Risiko verbunden. Gerade hier kommen einige Chipsätze mit der hohen Packdichte der Speicherchips nicht zurecht (siehe Tabelle). Deshalb sollten Sie mit Ihrem Händler über ein Rückgaberecht reden, falls auf Ihrem Mainboard das Modul nicht funktioniert.

Tipp Nr. 5: Performance

Wer mit dem Gedanken spielt, Speicher im Überfluss zu kaufen, sollte Vorsicht walten lassen. Bei Windows 9x steigt durch eine Aufrüstung von 32 MB über 128 MB bis hin zu 256 MB merklich die Leistung. Darüber hinaus wird das Ganze aber eher kontraproduktiv. Gerade Windows 9x wird mit der Speicherverwaltung so sehr beschäftigt, dass der Rechner eher langsamer wird. Bei Windows 2000/XP hingegen lohnen sich sogar 512 MB und mehr. Hier wird die Systemstabilität durch enormen Speicherbedarf erkauft. Sie sollten also je nach Betriebssystem und Einsatzgebiet entscheiden, wie viel Speicher Sie benötigen. Für Spiele, Multimediaanwendungen, Officeanwendungen und ähnliche Programme dürfen es schon 256 MByte sein. Wer jedoch Videoschnitt, Bildbearbeitung etc. und Programmierung betreibt, sollte 512 MByte sein Eigen nennen.

Sascha Pilling/Daniel Hofmann

Chipsätze

Chipsatz	761	440BX	815E	i845D	KT266A
Hersteller	AMD	Intel	Intel	Intel	Via
Max. Speicherauslastung	4.096 MByte	512 MByte	512 MByte	2.048 Mbyte	4.096 MByte
Organisationsstruktur	x4(nur R*)/x8/x16	x4(nur R*)/x8/x16	x8/x16	x8/x16	x4/x8/x16
Packungsdichte max.	512 MBit	128 MBit	256 MBit	512 MBit	512 MBit
Unterstützte Speichersteckplätze (Rows)	4U*/8R*	8	6	4	6

*U = Unbuffered· *R = Registered

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)

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„PC Action Sonderheft Counter-Strike & Half-Life (dt.)"

(Artikelnr. 002057) Lieferung nur solange Vorrat reicht

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 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

PA MI 01

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

Ich mein' ja nur



Kaufen Sie noch keine GeForce4! *Vielleicht sollte ich aber etwas präziser werden: Bitte kaufen Sie keine GeForce4 MX! Es ist einfach unglaublich, wie viele Leute nach der „4" nicht weiterlesen und denken, sie hätten mit einer MX 420 den technologischen Stein der Weisen in der Hand. Genau durch diese Unachtsamkeit verkaufen sich Komplettsysteme mit langsamen 3D-Grafikkarten. Und nachdem dann der PC aufgestellt und der erste Ego-Shooter installiert ist, folgt das lange Gesicht: „Aber da stand doch GeForce4 drauf?" Tja, dumm gelaufen – oder besser: dumm gekauft. Jede GeForce3 hat technologisch wie auch leistungsbezogen wesentlich mehr auf dem Kasten als die MX-Platinen der GeForce4-Serie. Lediglich die Grafikkarten mit den GeForce4-Ti-Grafikchips sollten bei PC-Spielern starke Besitzwünsche auslösen, denn die sind dank zwei Vertex-Shader-Einheiten für DirectX-8-Spiele der absolute Nachbrenner. Schade nur, dass sich die Anzahl der D-8-Spiele bisher immer noch stark in Grenzen hält und sich die Anschaffung einer Ti 4600 für 500 Euro noch nicht lohnt. Mein Tipp: Kaufen Sie sich eine günstige GeForce3 Ti 200 und dazu einen Haufen erstklassiger Spiele.*

Bernd Holtmann

Logitech Z-560

Boxensystem **4.1-Boxensystem mit THX-Zertifikat**



Das 4.1-Boxensystem Z-560 ist das Top-Modell der neuen Soundserie.

Die Zubehörspezialisten von Logitech präsentieren auf der CeBIT ein THX-zertifiziertes Lautsprecher-System mit dem Namen Z-560. Dies ist das Flaggschiff der neuen Z-Serie, zu der auch die weniger leistungsstarken Systeme Z-540 und Z-340 gehören. 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.

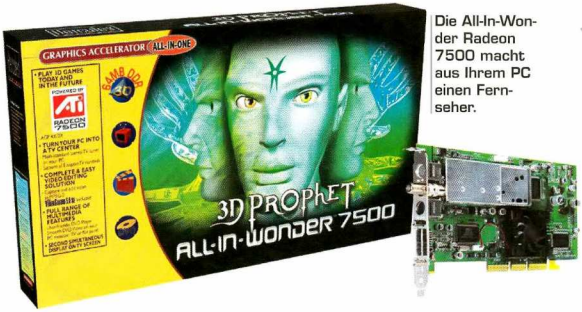
Info: Logitech, 089-894670 (www.logitech.de)

3D Prophet All-In-Wonder Radeon 7500

Grafikkarte **DirectX-7-Grafikkarte mit eingebautem TV-Tuner**

Frisch zur CeBIT wird die neue All-In-Wonder Radeon 7500, eine AGP-Grafikkarte mit TV-Tuner, für 300 Euro über die Ladentheke wandern. Die Platine verwendet den Radeon-7500-Grafikchip von Ati und besitzt neben dem DVI-Anschluss für digitale Monitore auch einen TV-Ausgang. Parallel startet auch die leicht heruntergetaktete 3D Prophet FDX Radeon 8500 LE. Sie wird 260 Euro kosten und den Radeon-8500-LE-Chip verwenden.

Info: Hercules, 09123-96580 (www.hercules.com)



Die All-In-Wonder Radeon 7500 macht aus Ihrem PC einen Fernseher.

Kyro-Grafikchips

Grafikchip **Droht Kyro-Neuentwicklung das Aus?**



Auch ohne STM soll es neue Kyro-Grafikprozessoren geben.

ST Microelectronics, der Fabrikant der Kyro-Grafikchips, hat sich aus dem Grafikkartengeschäft offiziell zurückgezogen. Die Firma besaß allerdings lediglich die Lizenz zur Fertigung von Grafikkarten mit Kyro-Chips. Inhaber der Lizenz ist und bleibt Imagination Technologies. Ein neuer Lizenzpartner für die Herstellung neuer Kyro-Grafikchips soll sich laut Gerüchten spätestens zur CeBIT gefunden haben. Grafikkarten mit dem Kyro-II-Ultra-Chip werden unter anderem von Videologic kommen.

Info: Videologic, 06103-93470 (www.videologic.de)

Außerdem

Die **Ferrari-Rennfahrer** werden in der kommenden Saison **mit AMD-Logos über die Piste fahren.** Das Logo wird auf dem Auto, dem Helm und dem Rennanzug von Rubens Barrichello zu sehen sein. www.amd.com. /// **Trotz Insolvenzantrag wird sich Elsa doch auf der CeBIT 2002 zeigen.** Der Stand in Halle 11 (D 50) soll laut Pressemitteilung „ein klares Zeichen in Richtung Fortsetzung des Geschäftsbetriebes sein". www.elsa.de /// **„Nie mehr Athlon"** heißt es bei AMD, denn seit Februar werden **keine Athlon-Prozessoren mehr hergestellt.** AMD konzentriert sich stattdessen auf den **Nachfolge-Prozessor Athlon XP.** PC Action meint: Gut so! www.amd.de



Der Prozessor mit dem Codenamen „Hammer" befindet sich noch in der Entwicklung.

AMD-8000

Infrastruktur **AMDs neuer Mainboard-Chipsatz**

Zusammen mit dem noch in der Entwicklung befindlichen 64-Bit-Prozessor „Hammer" will AMD im vierten Quartal einen neuen Chipsatz anbieten. Der AMD-8000 soll modular aufgebaut und deshalb leicht von Mainboard-Herstellern zu verbauen sein. Besonders interessant ist der Einsatz der HyperTransport-Technologie, die bereits jetzt in Mainboards mit Nvidias Nforce-Chipsatz für hohe interne Speicherbandbreite und in Folge für mehr Gesamtperformance sorgt.

Info: AMD, 089-450530 (www.amd.de)

Visiontek Xtasy GeForce4 MX 440

Grafikkarte **Neuer Grafikkartenhersteller**



Visiontek bringt erstmals GeForce4-Grafikkarten auf den deutschen Markt.

Die ersten Grafikkarten der in Deutschland noch unbekannten Firma Visiontek (www.visiontek.com/deutsch) heißen Xtasy GeForce4 MX 420 und Xtasy GeForce4 MX 440. Beide AGP-Platinen sind mit den gleichnamigen Grafikchips von Nvidia bestückt und besitzen einen TV-Ausgang. Die MX 420 soll rund 169 Euro kosten, für die MX 440 fallen 30 Euro mehr an. Mehr zur Leistung der GeForce4-Grafikchips erfahren Sie in unserem großen GeForce4-Testbericht ab Seite 162.

Info: Visiontek (www.visiontek.com/deutsch)

Handy-Power !

Top · Cool · NEU · Mega · Fett

Für Dein Handy, oder als Überraschung für Deine Freunde !

Bestell - Hotline 01908 662685
Katalog per Faxabruf 01805 552997 (12ct/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. Wcom1,86E/min

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
15511 Crazytown/Butterfly
15509 Hermes House B/Country Roads
15513 Dante-Thomas/Miss California
15514 Depeche Mode/Dream On
15515 Destiny's Child/Survivor
15512 King Africa/La Bomba
15552 Alicia Keys/Fallin
15520 Eminen/Stan
15554 Alcazar/Crying at the Discotheque
15525 Christina Aguilera/Lil'Kim/Mya/Pink
15556 Alien Ant Farm/Smooth Criminal
15028 R.Kelly/Fiesta
15031 Nelly/E.I.
15035 Limb Biskit/Rollin
15511 Kai Tracid/Too many
15034 OPM/Heaven is a Halfpipe
15035 Public Domain/Operation Blade
15001 A Teens/Upside down
15037 Wydlif 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 6/at GwenLet 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 Atomickitchen/Whole again
15048 Balloon/Technorocker
15049 Bantezz/On the move
15051 d12/I Shit on you
15053 DJ One Finger/Housefucker
15568 Westlife/When you're looking like that
15513 Kool Sava/Haus&Boot
15060 Flying Steps/Breaking it down
15077 Prezioso/Rock the Discothek
15065 Marusia/Over the Rainbow
15055 Europe/The final Coundown
15057 Fatboy Slim/Star69
15565 Dance Nation/Sunshine
15062 Jennifer Lopes/Play
15066 M.Mittermaier/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 remand me
15088 Verna /Ich liebe Deutschland
15089 Westlife/Uptowngirl
15516 M.O.P./Ante up
15567 Alizee/Moi.....Lolita
15517 Nelly/Ride with me
15130 Graig David/Walking away
15518 Phil Fuldner/Miami Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15569 Nelly Furtado/Turn off the Light
15521 Safri Duo/Sandorio Adagio
15514 Lil' Kim f.Phill C./In the Air tonite

Soundtrax :
15091 Adams Familie
15092 Aida X
15093 The bright side of live
15094 Axel F.
15095 Bonanza
15096 Das A-Team
15097 Dont cry for me Argentina
15098 Flintstones
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15100 Indianer Jones
15101 Ghostbusters
15102 Mama 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 902010
15115 Star Wars
15116 Spiel mir das Lied vom Tod
15117 Pink Panter
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexico

Hol dir die volle Power auf dein Handy !

Top Blink SMS

Neu · Neu

Überrasche deine Freunde mit einer blinkenden SMS !

Witzige Sprüche :
90001 Bist du gut zu Vogeln ?
90003 Dieses Handy wird abgehört !
90009 Wat wer bist du denn ?
90011 Achtung Virus im Handy !
90012 Sim Karte defekt !
90013 Testaturwird in 30 Sekunden gesprengt !
90205 Du warst letzte Nacht Scheisse !
90008 Darf ich dir einen Kondom 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 !

Top Logos



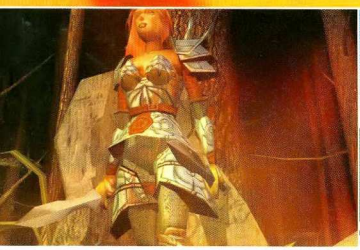
Auch im Internet :
www.Mailbox-Power.de
Jetzt neu : Blink - SMS

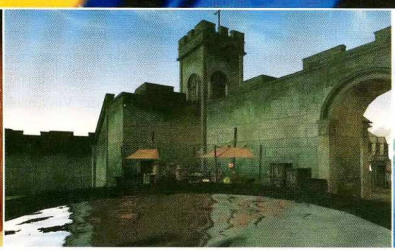
Bildmitteilungen



1xLogo Nokia3210 3310 5110 5130 5190 5210 5510 6110 6130 6150 6210 6250 7110 8210 8810 8850 8890 91015 Klingeltöne Nokia3210 3310 3330 3410 3510 3610 5110 5130 5190 5210 5510 6110 6130 6150 6210 6250 7110 8210 8810 8850 8890 Motorola A006 T205 T260 V50 V66 V100 V2288 Nokia 3210 6250 6210 6650 8850 8890 Siemens S25, Alle Neue ausser S210, C10, und 9er Serie.
5xKlingelton Sagem 930,932,936,939,940,942,948,949,950,952,956,959 Klingeltöne für Handys mit Toneditor - Eingabe der Noten gemäß Bedienungsanleitung Ihres Handys

GEFORCE4 UM JEDEN PREIS?







Acht GeForce4-Grafikkarten haben wir in unserem Testlabor auf ihre 3D-Performance getestet und kommen zu einem kritischen Fazit.

Seit kurzem erst stehen Grafikkarten der neuesten Chipgeneration im Handel. Technische Neuerungen im 3D-Bereich sind zwar mit der Lupe zu suchen, dafür sind die teuersten GeForce4-Platinen die absoluten Performance-Überflieger. Viele Leser werden sich aufgrund der neuen Grafikkarten vielleicht bereits Sorgen gemacht haben. Sind nun wieder 500 Euro fällig, um den heiß geliebten Spiele-PC weiterhin am Leistungsmaximum zu halten? Nicht unbedingt, denn GeForce4 ist nicht gleich GeForce4, vielmehr gibt es zwei verschiedene GeForce4-Serien mit momentan fünf verschiedenen Chips. Das Spektrum reicht dabei von langsam und billig bis hin zu ultraschnell und sehr teuer.

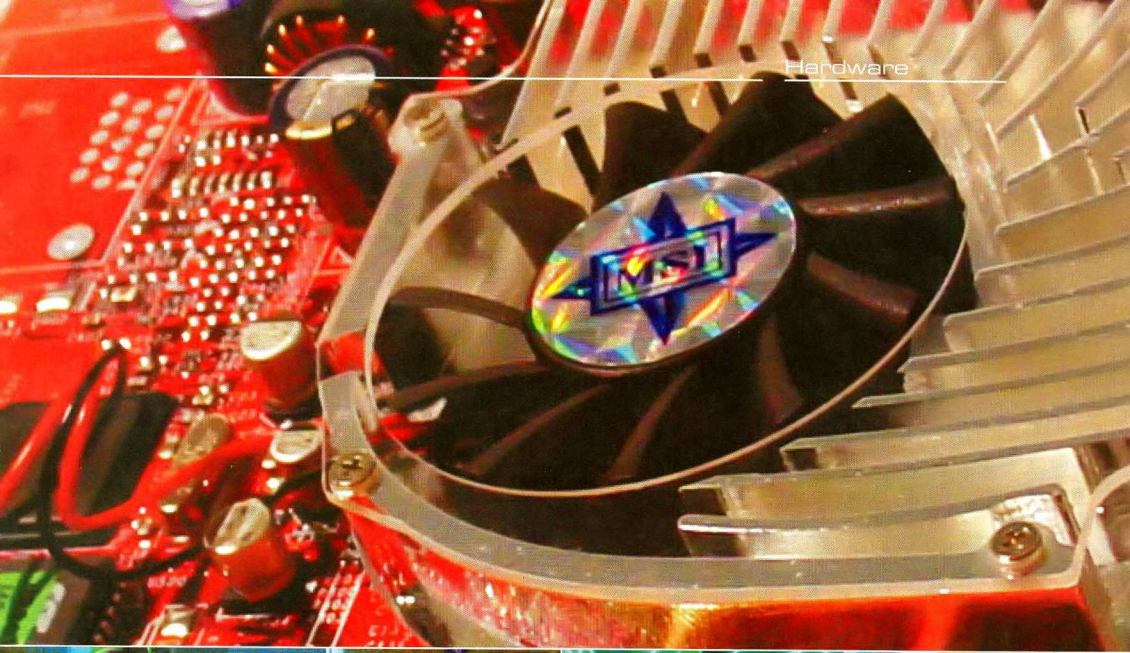
GeForce4 MX im Detail

Die günstigen und auch langsameren GeForce4-Chips heißen MX-420, MX-440 und MX-460 und sind für Einsteiger

DIE AKTUELLEN GRAFIKCHIPS IM TECHNIKVERGLEICH

Hier sehen Sie die technischen Details aller GeForce4-Grafikchips. Damit Sie besser vergleichen können, haben wir die Daten anderer aktueller Grafikchips hinzugefügt. Abgesetzt finden Sie also auch die Daten eines GeForce2 MX, der zwei GeForce3-Chips und des Radeon 8500.

Chipsatz	GF4 MX-420	GF4 MX-440	GF4 MX-460	GF4 Ti-4400	GF4 Ti-4600	GF2 MX-400	GF3 Ti-200	GF3 Ti-300	Radeon 8500
Codename	NV17 SDR	NV17 DDR	NV17 Pro	NV25	NV25 (Ultra)	NV11	NV20	NV20	R200
Hardware T&L	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Pixel- und Vertex-Shader	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja
Chiptakt	250 MHz	270 MHz	300 MHz	275 MHz	300 MHz	200 MHz	175 MHz	240 MHz	275 MHz
Speichertakt	166 MHz SDR	200 MHz DDR	275 MHz DDR	275 MHz DDR	325 MHz DDR	166 MHz SDR	200 MHz DDR	250 MHz DDR	275 MHz DDR
Engine (Pixel x Texel)	2x2	2x2	2x2	4x2	4x2	2x2	4x2	4x2	4x2
Speicherbandbreite in GByte/s	2,7	6,4	8,8	8,8	10,4	2,7	6,4	8	8,8
Unterstützter Speicher in MByte	64	64	64	128 (3,6 ns)	128 (2,8 ns)	32/64	64/128 (4 ns)	64 (3,8 ns)	64/128 (3,6 ns)
Berechnete Gigapixel pro Sek.	0,5	0,54	0,6	1,1	1,2	0,4	0,7	0,96	1,1
Berechnete Gigatexel pro Sek.	1	1,1	1,2	2,2	2,4	0,8	1,4	1,92	2,2
Berechnete Eckpunkte pro Sek.	31 Mio.	34 Mio.	38 Mio.	137 Mio.	150 Mio.	25 Mio.	44 Mio.	60 Mio.	69 Mio.







gedacht – nicht mehr und nicht weniger. Dass sie technisch den GeForce3-Karten hinterherhinken, wird besonders klar, wenn man sich die Codenamen der GeForce4-MX-Chips anschaut. Die GeForce4-MX-Karten basieren nämlich auf Nvidias NV17-Grafikchip, während in allen GeForce3-Grafikkarten bereits das kräftigere NV20-Grafikherz schlägt. Wie schon erwähnt, besitzen die GeForce4-MX-Karten keine DirectX-8-Unterstützung. *Aquanox, Doom 3* und *Unreal 2* werden mit einer GeForce4 MX also nicht so hübsch und vor allem nicht so schnell wie mit einer GeForce3-Grafikkarte oder einer GeForce4-Ti sein. Dazu fehlt den Spargrafikern nämlich die Rechenpower der programmierbaren Pixel- und Vertex-Shader, auf die DirectX 8 zurückgreift. Diese kleinen Recheneinheiten lassen ihre Muskeln nämlich ausschließlich spielen, um besonders realistische Oberflächeneffekte und komplexere 3D-Objekte darzustellen. Zusätzlich wurden fixe Vertex-Shader-Befehle integriert, die zwar für Gesichtsanimationen nutzbar sind, aber nicht in 3D-Spielen.

Unglückliche Namensgebung

Leistungstechnisch sind die MX-Platinen nicht schlecht, allerdings auch keine 3D-Überflieger. Wirklich verdient haben sie den Namen GeForce4 nicht, allein schon wegen der Tatsache, dass Nvidia den MX-Chips keine Vertex- und Pixel-Shader spendiert hat. Der Name gaukelt dem Käufer nämlich vor, GeForce4-Grafikkarten seien grundsätzlich leistungsfähiger als Platinen mit GeForce3-Chip. John Carmack, Chef-Program-

Upgrade oder nicht?

Sind GeForce3 und Radeon 8500 schon wieder überholt? Welche GeForce4 ist die beste? Viele Fragen – wir haben die Antworten.

Soll ich mir jetzt eine GeForce4 kaufen?
Wenn Sie bereits eine GeForce3-Grafikkarte besitzen, dann sollten Sie sich keinesfalls eine GeForce4-MX zulegen. Lediglich die teuren Ti-Platinen können die 3D-Performance Ihrer 3D-Spiele verbessern (siehe Benchmarks). Bei älteren Grafikkarten mit GeForce2 GTS/Ultra/Ti sind Sie besser mit einer GeForce3 Ti-200 aus Restbeständen beraten. Wer mehr 3D-Power braucht, greift gleich zu einer GeForce4 Ti-4400.

Ich besitze eine Radeon 8500, soll ich jetzt umsteigen?
Nein. Zwar sind Radeon-8500-Grafikkarten in DirectX-8-Spielen langsamer als die GeForce4-Ti-Kollegen, bieten aber bei weitem genug 3D-Leistung, um in den nächsten eineinhalb Jahren jedes 3D-Spiel problemlos laufen zu lassen.

Läuft *Unreal 2* mit GeForce4-Grafikkarten flüssig?
Kommt drauf an. Vor allem der MX-420 wird aufgrund ihres langsamen Speichers schon bei mittlerem Detailgrad die Puste ausgehen. Auf den anderen MX-Grafikkarten müssen Sie vor allem auf Pixel- und Vertex-Shader-Effekte verzichten, um richtig flüssig spielen zu können. Eine MX-420 wird hier eindeutig zur Performance-Bremse. Mit einer GeForce4 Ti sollten allerdings Sie keine Probleme haben, ebenso wenig wie mit einer GeForce3 – vorausgesetzt, Ihr Hauptprozessor hat mehr als 800 MHz unter der Haube.



Die Codecreatures-Grafik-Engine der Bochumer Programmierer von CodeCult zeigt, wie 3D-Spiele in einem Jahr aussehen könnten.

mierer bei id Software, hat eine sehr eindeutige Meinung zu diesem Thema: „Kaufen Sie sich keine GeForce4 MX für *Doom 3*. Eigentlich nahm ich ja an, dass eine GeForce4 eine schnellere GeForce3 sein würde, aber die NV17-Grafikchips GeForce4 MX zu nennen, ist wirklich übel. [...] Nvidia hat die Namenskonventionen hier wirklich vermurkst. [...] Verdammt, ich wünschte mir, sie hätten es anders genannt. [...] Zum Erscheinungszeitpunkt von *Doom 3* haben Ati und Nvidia sowieso leistungsfähigere Grafikchips im Angebot."

Zwitterplatine

Aber auch deutsche Programmierer wie Andreas Jungen von der Oberhausener Softwareschmiede Similis (*Beam Breakers*) haben zu diesem Thema eine klare Meinung: „Es ist natürlich schwierig, bei Grafikkarten wie eben der GeForce4 MX eine Namensgebung zu finden, die eindeutig klar macht, in welcher Leistungsklasse die Karte liegt. Die GeForce 4 MX hat Features wie Accuview Anti-Aliasing, die erst in der 4er-Serie zu finden sind, andererseits ist das Fehlen von Pixel-Shadern etwas, das sie eigentlich in die Performance-Klasse einer GeForce2-Karte drückt. Trotzdem wäre es besser gewesen, eine Namensgebung zu finden, in der Polygonleistung und Füllrate den Vorrang haben: eben das, was letztendlich für den Spieler dann doch am wichtigsten ist."

GeForce4 Ti: Höllisch schnell

Wesentlich leistungsfähiger als die MX-Kollegen sind da die GeForce4-Ti-Grafikchips. Mit ihnen setzt Nvidia auf den mächtigen NV25-Grafikkern, der in abgeänderter Form auch in Microsofts Spielekonsole Xbox debütiert. Er ist ein Rechenmonster, wenn es darum geht, DirectX-8-Spiele mit aktivierter Kantenglättung und trilinearem Filtering darzustellen. Neben den immens hohen Taktfrequenzen der Chip-Serie hat Nvidia den Ti-Chips nämlich nicht nur einen neuen Pixel-Shader (v1.3), sondern auch gleich zwei runderneuerte Vertex-Shader spendiert. Die daraus resultierende, höhere Polygonleistung spricht für sich, denn ein GeForce4-Ti-4600-Chip berechnet mehr als dreimal so viel Eckpunkte wie ein GeForce3 Ti-200.

Effizienz erhöht 3D-Leistung

Die hohe 3D-Leistung ist zu einem großen Teil durch die diversen Speichereffizienztech-

ALLE GEFORCE4-GRAFIKKARTEN IM TEST

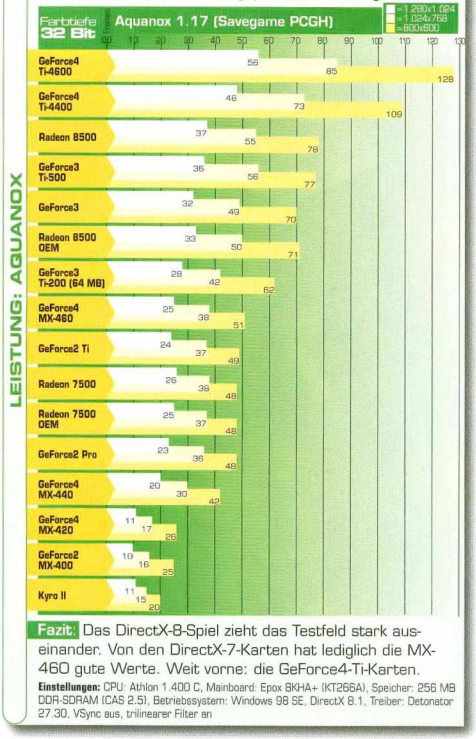






Hersteller / Name	Asus V9460 Ultra	Creative 3D84 Titanium 4600	Creative 3DB Titanium 4400	MSI G4MX460-VT	Leadtek Winfast A170V DDR TH
Info-Telefon/Preis	02102-95990 / € 465,-	0800-1815101 / € 499,-	0800-1815101 / € 399,-	069-408930 / € 199,-	0031-365365578 / € 175,-
Grafikchip/-takt	GeForce4 Ti-4600/300 MHz	GeForce4 Ti-4600/300 MHz	GeForce4 Ti-4400/275 MHz	GeForce4 MX-460/300 MHz	GeForce4 MX-440/270 MHz
Speicher	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SGRAM
Speicherdetails	650 MHz/128 Bit/2,8 ns	650 MHz/128 Bit/2,8 ns	550 MHz/128 Bit/3,3 ns	550 MHz/128 Bit/3,3 ns	400 MHz/128 Bit/4 ns
Anschlüsse	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	TV-Out (S-VHS/Comp.), Video-In	TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)
Opt. Einstellung/CPU	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz	1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz	1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz
Software	Asus DVD, Aquanox, Midnight GT	Incoming Forces, E-Racer OEM	Incoming Forces, E-Racer OEM	Spielebundle, WinProducer, WinCoder	Winfast DVD, Colonific, Dronez, Gunlok
Sonst. Ausstattung	S-VHS-/Comp.-Kabel, Umst.	Demo-CD	Demo-CD	Composite-Kabel, Umstecker	Hardwaremon./S-VHS-/Comp.-Kabel
Übertaktbar	Chip: 320 MHz, Speicher: 700 MHz	Chip: 310 MHz, Speicher: 680 MHz	Chip: 310 MHz, Speicher: 675 MHz	Chip: 340 MHz, Speicher: 630 MHz	Chip: 320 MHz, Speicher: 500 MHz
	Die schnellste 3D-Grafikkarte, für 3D-Spieler ein absoluter Traum **90%**	3D-Überflieger mit guter Ausstattung, gut übertaktbar **90%**	Sehr gute DX-8-Grafikkarte mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis **88%**	Anständige 3D-Leistung und zugleich hervorragend zu übertakten **82%**	Grafikkarte mit dicker Ausstattung und guter 3D-Leistung **80%**

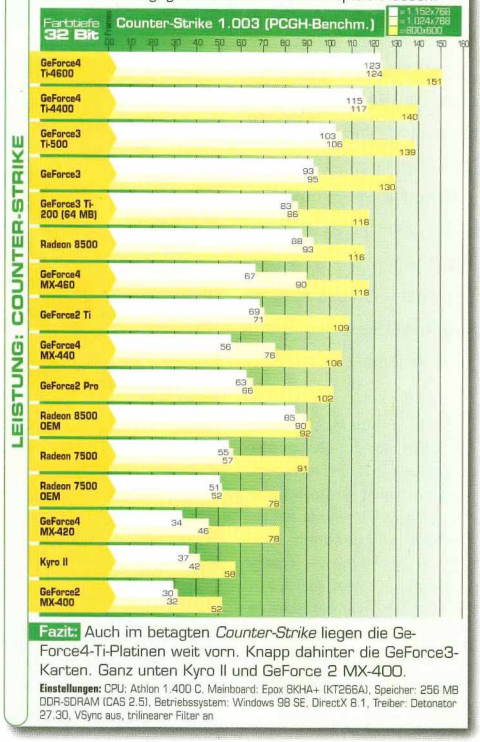
Was leisten aktuelle Grafikkarten im Vergleich? Wir haben das DX-8-Spiel *Aquanox* ausgepackt und damit getestet.



Fazit: Das DirectX-8-Spiel zieht das Testfeld stark auseinander. Von den DirectX-7-Karten hat lediglich die MX-460 gute Werte. Weit vorne: die GeForce4-Ti-Karten.

Einstellungen: CPU: Athlon 1.400 C, Mainboard: Epox 8KHA+ (KT266A), Speicher: 256 MB DDR-SDRAM (CAS 2.5), Betriebssystem: Windows 98 SE, DirectX 8.1, Treiber: Detonator 27.30, VSync aus, trilinearer Filter an

Auch in *Counter-Strike* haben wir die Muskeln der GeForce4-Karten gegen ältere Grafikkarten spielen lassen.



Fazit: Auch im betagten *Counter-Strike* liegen die GeForce4-Ti-Platinen weit vorn. Knapp dahinter die GeForce3-Karten. Ganz unten Kyro II und GeForce 2 MX-400.

Einstellungen: CPU: Athlon 1.400 C, Mainboard: Epox 8KHA+ (KT266A), Speicher: 256 MB DDR-SDRAM (CAS 2.5), Betriebssystem: Windows 98 SE, DirectX 8.1, Treiber: Detonator 27.30, VSync aus, trilinearer Filter an

niken bedingt, die Nvidia unter dem Namen „Lightspeed Memory Architecture 2" zusammenfasst. Für den Büroeinsatz ist vor allem die Möglichkeit interessant, mit jedem GeForce4-Grafikchip gleich zwei Monitore ansteuern zu können. Beim Kauf müssen Sie aber auf die vorhandenen Anschlüsse der Grafikkarte achten. Wenn der Grafikkartenhersteller nämlich keinen zweiten Monitorausgang auf die Platine lötet, bleibt der zweite Bildschirm unweigerlich schwarz. Die ersten Ti-Karten kommen noch in diesem Monat auf den Markt. Im zweiten Quartal werden übrigens günstigere Grafikkarten mit dem Grafikchip Ti-4200 in den Handel kommen. Dieser wird leistungstechnisch wohl eher in der Region eines GeForce3 Ti-200 liegen und voraussichtlich zwischen 200 und 250 Euro kosten.

Bernd Holtmann

GEFORCE 3 IM VERGLEICH



Terratec GF4 MX-440
05932-50450 / € 170,-
GeForce4 MX-440/270 MHz
64 MB DDR-SGRAM
400 MHz/128 Bit/4 ns
TV-Out (S-Video)
1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz
WinDVD 2000 OEM, Power Director
Composite-Kabel, Umstecker
Chip: 300 MHz, Speicher: 480 MHz

Hier erwartet Sie nichts Besonderes: solide Leistung dank Standarddesign. 78%

Sparkle SP7100M64 (4ms)
06403-905010 / € 179,-
GeForce4 MX-440/270 MHz
64 MB DDR-SGRAM
400 MHz/128 Bit/4 ns
TV-Out (S-Video)
1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz
–
Composite-Kabel
Chip: 310 MHz, Speicher: 480 MHz

Ebenfalls eine Standard-MX-440, allerdings mit starkem Ausstattungsdefizit 77%

Creative 3DBlaster4 MX-420
0800-1815101 / € 149,-
GeForce4 MX-420/250 MHz
64 MB SDR-RAM
166 MHz/128 Bit/5 ns
VGA, TV-Out (S-Video)
1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz
Incoming Forces, E-Racer OEM
Demo-CD
Chip: 270 MHz, Speicher: 216 MHz

Sehr günstige Grafikkarte, aber für aktuelle 3D-Spiele kaum zu gebrauchen 73%



Guillemot 3D Prophet III Ti-500
09123-96580 / € 465,-
GeForce3 Ti-500/240 MHz
64 MB DDR-SDRAM
500 MHz/128 Bit/3,8 ns
VGA; DVI, TV-Out (S-Video)
1.280x1.024, 32 Bit/ab 900 MHz
–
S-Video-Verlängerungskabel
Chip: 260 MHz, Speicher: 565 MHz

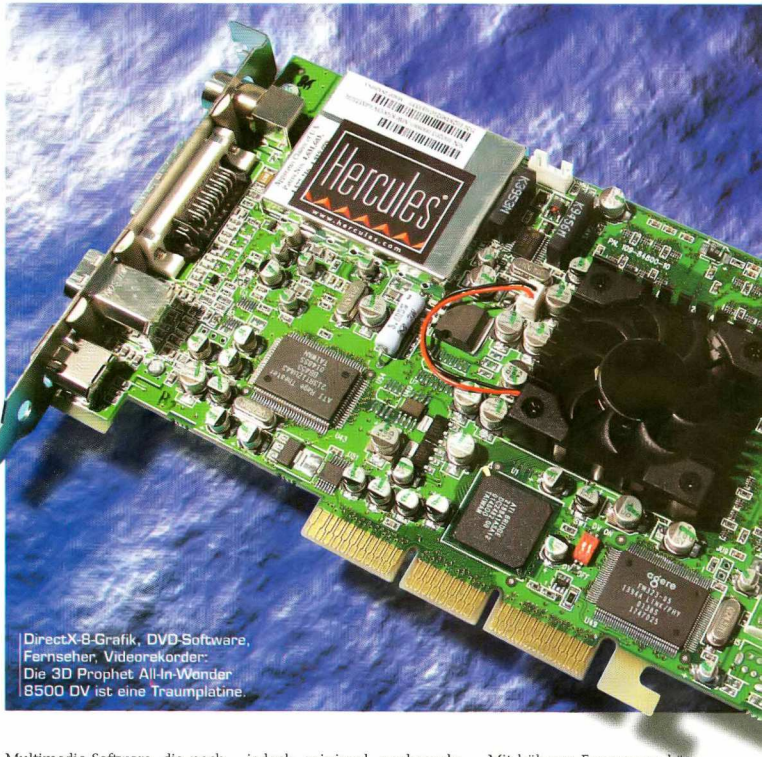
Zum Vergleich: exzellente GeForce3 Ti-500 mit gutem Kühlkörper 87%

Asus V8200 T2 Deluxe
02102-95990 / € 290,-
GeForce3 Ti-200/175 MHz
64 MB DDR-SDRAM
200 MHz/128 Bit/4 ns
VGA, TV-Out (S-Video)
1.024x768, 32 Bit/ab 800 MHz
DVD-Player, Messiah, Sacrifice etc.
Div. Kabel
Chip: 253 MHz, Speicher: 520 MHz

DX8-Grafik für schmale Geldbeutel: knackiges Paket mit dicker Ausstattung 81%

Multimedia-Monster

Hercules haucht dem leistungsfähigen Radeon-8500-Grafikchip neues Leben ein und spendiert ihm einen TV-Tuner, praktische Software und eine Fernbedienung.



DirectX-8-Grafik, DVD-Software, Fernseher, Videorekorder: Die 3D Prophet All-In-Wonder 8500 DV ist eine Traumplatine.

Fernsehen am PC – dank Zusatzkarten ist dies mittlerweile kein Problem mehr. Wer zusätzlich aber 3D-Spiele flüssig spielen möchte, wurde bei bisherigen Kombi-Karten nicht richtig glücklich. Die einzige Ausnahme bildet die All-In-Wonder-Serie: Sie verbindet die 3D-Power der aktuellsten Ati-Grafikchips mit TV-Funktionalität. Hinzu kommen multimediale Bearbeitungsfunktionen und Video-Software.

Üppige Ausstattung

Im Lieferumfang enthalten ist neben der eigentlichen Karte mit TV-Tuner eine luxuriöse Funkfernbedienung inklusive eines passenden USB-Empfängers. Bei den Anschlusskabeln setzt Ati auf eine Kabelpeitsche. An dieser finden Sie S-Video- und Composite-Stecker– jeweils als Ein- und Ausgänge. Außerdem wurden eine Firewire-Schnittstelle (IEEE1394) und ein S/PDIF-Ausgang verbaut. Als Software liegt das von früheren All-In-Wonder-Karten bekannte Ati-Multimedia-Center bei.

Installationspraxis

Die Installation der Karte funktioniert kinderleicht, denn die Software verfügt über eine Expressinstallation, mit der die Karte in wenigen Minuten eingerichtet ist. Nach einem Rechnerneustart erwartet Sie die Multimedia-Software, die noch mehr kann, als stumpf das Fernsehbild anzeigen. Zusätzlich zur leistungsfähigen TV-Tuner-Software (inklusive Timeshift-Funktion) finden sich ein Software-DVD-Player, ein Audio-Player und eine nützliche Bibliotheksfunktion. Wenn Sie eine der Applikationen starten, begrüßt Sie ein Assistent, der bei der Einrichtung der Funktionen hilft.

Alles im Griff

Alle Funktionen der Karte steuern Sie über die praktische Fernbedienung. Die Sendersuche des TV-Tuners können Sie manuell steuern oder der Software überlassen. Im Test funktionierten beide Möglichkeiten ordentlich. Bei einigen Programmen mussten wir das Bild jedoch minimal nachregeln. Das TV-Bild des Tuners ist überdurchschnittlich gut und gestochen scharf. Allerdings stellten wir im Test fest, dass der Tuner auf der Karte extrem warm wird.

Die 3D-Geschwindigkeit

Neben diesen Fernseh-Features besitzt die DV den leistungsfähigen Radeon-8500-Grafikchip, der mit 230 MHz statt der üblichen 275 MHz getaktet ist. Ebenso beschnitten ist die Speicherausstattung, denn die 64 MByte DDR-SDRAM arbeiten nur mit 380 MHz (DDR) statt 550 MHz (DDR). Trotzdem ist die Karte DirectX-8-fähig, bietet aufgrund der gesenkten Taktfrequenzen aber nur eine 3D-Performance im Leistungsbereich einer GeForce3 Ti-200. Mit höheren Frequenzen könnte die Platine es sogar mit einer Ti-500 aufnehmen. Das Fazit ist einfach: Keine andere 3D-Grafikkarte vereint Funktionalität und 3D-Leistung wie die 3D Prophet All-In-Wonder 8500 DV.

Bernd Holtmann

3D Prophet AIW 8500 DV

Hersteller:	Hercules
Info-Telefon:	09123-96580
Web-Site:	www.hercules.de
Preis:	Ca. € 500,-
Stärken:	3D-Performance, Fernsehfunktion, Bildqualität
Schwächen:	Niedrigere Taktfrequenz als reguläre Radeon 8500
Ausstattung:	Sehr gut
Eigenschaften:	Sehr gut
Leistung:	Sehr gut

Gesamturteil: 87%

» Multimediawunder mit hervorragendem TV-Tuner «

Komm, hol' sie dir!

Werde SpinOff -Champion des Monats

und gewinne eine PenCam von AIPTEK.



PenCam mit
Voice Recoder
(USB, 8MByte)







Hol' sie dir alle ...







Rolle deine Kugel durch eine Vielzahl animierter Welten!

Hol' dir einen Login, einen weiteren Level gibt's kostenlos dazu. Sende deine Highscores, damit du die PenCam gewinnst! Weitere Levels kannst du im Spiel online dazukaufen. Die Levels kosten zwischen 1,00 EUR und 2,50 EUR. Bezahlen kannst du mit Gutscheinnummern von Paybest. Rufe einfach die Nummer 0190-016440 (Festnetz) oder 0190-839094 (Handy) an und du bekommst eine Gutscheinnummer angesagt. Der Anruf kostet 2,50 EUR.

GENESIS3D

Erstellt eigene Levels

und verdient Geld damit !

Ein 3D-Leveleditor für SpinOff ist im Spiel dabei.

4FriendsOnly.com Internet Technologies AG
98693 Ilmenau, http://www.4fo.de

SpinOff im Web: http://SpinOff.4fo.de

Hardware-Spezialitäten

In diesem Monat haben wir drei besondere Hardware-Sahnestücke getestet: eine USB-Soundkarte, einen hochpräzisen Metall-Joystick und eine GeForce3-Grafikkarte mit stolzen 128 MByte Speicher.

Creative Sound Blaster Extigy

Die schwarze Extigy-Box besitzt alle Anschlüsse, die man von erstklassigen Soundkarten erwartet: drei analoge Stereoausgänge für ein analoges 5.1-Boxensystem, digitale Schnittstellen in optischer und koaxialer Bauform, MIDI-Anschlüsse, einen Kopfhöreranschluss und einen Mikrofoneingang. Mit Strom wird die Extigy über ein externes Netzteil versorgt. Da alle Sounddaten per USB-Schnittstelle übertragen werden, müssen Sie einige Kompromisse in Kauf nehmen. So wird der 3D-Soundstandard EAX vom Hauptprozessor und nicht von der Soundkarte berechnet. Dass Creatives Neuling den EAX-Nachfolgestandard EAX Advanced HD nicht unterstützt, ist wegen der bislang fehlenden Spieleunterstützung verschmerzbar. Beste Klangergebnisse bekommen Sie nur, wenn die Karte möglichst alleine die gesamte USB-Bandbreite (USB 1.1) nutzt. Ist das der Fall, ist der Klang der Extigy bombastisch – nicht zuletzt dank der hochwertigen 24-Bit/96-kHz-Wandler. Dolby-Digital-Sounddaten wie die eines DVD-Films kann sie übrigens entweder digital oder analog an entsprechende Soundsysteme ausgeben, auch ohne einen PC. Die Extigy ist die momentan beste USB-Soundkarte, auch wenn es im Bereich 3D-Sound gegenüber den PCI-Platinen noch einiges aufzuholen gilt.

Bernd Holtmann



Mit der Fernbedienung können Sie die Extigy auch ohne einen PC als Dolby-Digital-Dekoder einsetzen.

Sound Blaster Extigy

Hersteller:	Creative
Info-Telefon:	089-66982900
Web-Site:	www.europe.creative.com
Preis:	ca. € 199,-
Stärken:	Klang, Stand-alone-Funktion, Fernbedienung, Einsteigerfreundlichkeit
Schwächen:	Rudimentäre EAX-Unterstützung, kein EAX AHD
Ausstattung:	Sehr gut
Eigenschaften:	Gut
Leistung:	Gut
Gesamturteil:	**84%**

» Bequeme Ablösung für Onboard-Soundkarten «

Thrustmaster HOTAS Cougar



So realistisch, dass sogar die US Air Force darauf schwört.

Er ist aus Metall, kostet 390 Euro und ist so präzise, dass Sie ihn nie wieder loslassen wollen: Mit dem HOTAS Cougar hat Thrustmaster den Traum eines jeden Flugsimulator-Fans im Angebot. Der Joystick verfügt über 28 programmierbare Knöpfe und bis zu zehn Bewegungsachsen. Knöpfe und Achsen sind auf den Joystick selbst und den separaten Schubregler verteilt. Da beide aus schwerem Metall hergestellt werden, ist das Set entsprechend standfest. Der Griff ist eine 1:1-Kopie des Sticks in einem F16-Düsenjet und soll später durch andere Modelle austauschbar sein. Sehr realistisch ist die schwergängige Lenkung. Für wahre PC-Flieger ist der Hotas Cougar der wahr gewordene Controllertraum. Einziger Wermutstropfen: Bei der Schubumkehr knackt das Gerät.

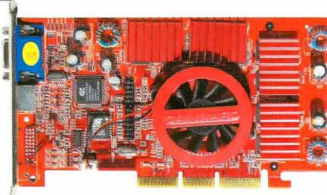
Bernd Holtmann

Stärken:	Authentischer Steuerknüppel, separater Schubregler, Anzahl der Knöpfe
Schwächen:	Preis, Knackgeräusche bei der Schubumkehr
Ausstattung:	Sehr gut
Eigenschaften:	Sehr gut
Leistung:	Sehr gut
Gesamturteil:	**92%**

Gainward Ti/500 TV 128 MB

Wer davon ausgeht, es handele sich hier um eine GeForce3 Ti-500, liegt falsch. Gainward verlötet auf dieser Grafikkarte lediglich einen GeForce3-Ti-200-Grafikchip, der allerdings mit 210 MHz getaktet ist. Die 128 Megabyte DDR-Speicher sind mit 480 MHz getaktet, laufen aber laut Gainward auch bei 500 MHz stabil – daher der verwirrende Produktname. Die Kühlung von Grafikchip und Speicher ist mehr als befriedigend und lässt etwas Übertaktungsspielraum. Die 128 MByte haben laut unseren Testergebnissen keinen leistungssteigernden Effekt, weder in extrem hohen Auflösungen bei 32 Bit Farbtiefe noch bei eingeschalteter Kantenglättung. Schneller ist die Karte nur wegen ihrer höheren Taktfrequenzen. Die 290 Euro investieren Sie also besser in eine reguläre GeForce3 Ti-200.

Bernd Holtmann



Gute Karte, aber kaum mehr Performance durch 128 MB.

Stärken:	Chipkühlung, Speicherkühlung
Schwächen:	Keine zusätzliche 3D-Leistung durch 128 statt 64 MByte
Ausstattung:	Gut
Eigenschaften:	Gut
Leistung:	Gut
Gesamturteil:	**82%**

PLZ-GEBIET 0

www.excalibur-videogames.de

PC & Videospiele aus USA
UK+Japan+gebraucht+neu
Soundtracks+DVD+Figuren
Videos+Poster+Tradingcards
Wikingerschmuck+Headshop
Naa, Lust auf mehr ?!
0345 / 2002456
eXcalibur videogames
...anders, aber besser

PLZ-GEBIET 4

PRIMAL GAMES
PC & Videospiele Anime & DVD THE GAME SOURCE
02 34 / 9 16 06 30
www.primalgames.com
Email: info@primalgames.com
PRIMALGAMES Kurt-Schumacher-Platz 744787 Bochum gegenüber HBF

www.ihre-internetadresse.de
PC Games + PC Action Kombi: Klein: €90,- / Groß: €140,-

Hier könnte IHRE Anzeige stehen!
PC Games + PC Action Kombi: €350,-

www.gameworld.de

www.FAIRPLAYGAMES.de
Tel.: 03420/437842 • Fax: 437843

PLZ-GEBIET 7

www.primalgames.com

PLZ-GEBIET 1

GAMES STORE
PC GAMES & VIDEOSPIELE
DER FREAKSHOP IN ROSTOCK
GROSSE AUSWAHL AN PC-SPIELEN
AUCH USK 18 TITEL
UND VIDEOSPIELE
PS2, PSX, X-BOX, GAME CUBE,
DREAMCAST UND GBA
DOBERANER STR. 110
18057 ROSTOCK
TEL/FAX 0381-200 33 30

PLZ-GEBIET 5

ZAPP Games & Games
Kartäuserstr. 13 - 55116 Mainz
Tel.: 06131-23004 92 Fax: 06131-230493
www.zappgames.com
X-Box - PS2 - Nintendo Game Cube
Game Boy Advanced - Dream Cast
PC-CD Rom - DVD

VERLEIHNIX JETZT 2x
Dreamcast.
www.xbox.de

Ihre Videothek im Internet!
DVDs, VHS, Spiele (PSX, PS2, N64, DC, PC, Gameboy, in Kürze X-Box)
Cinema HOME
www.cinema-home.com

VIDEO&GAME
www.videogame.de
Bestellhotline : 030 96277777
Fax : 030 962777-44 - E-Mail : info@videogame.de
VIDEO & GAME - Berliner Allee 106 - 13088 Berlin
BEI UNS FINDEN SIE ALLES !
ALLE KONSOLEN / TOPNEWS / IMPORTSPIELE / RARITÄTEN / UND MEHR

ANIMEHELL SHOP
Ihr Shop für PS2, XBOX, GB, NGC,
Anime und viele mehr.
Animehell-Shop, Bismarckstr. 1, 76744
Wörth Tel. 0160-91289804
E-Mail: Mark@animehell.de
http://www.animehell.de
ACHTUNG! Kein Ladenverkauf!

PLZ-GEBIET 9

www.GAME-HOUSE-MGN.de
Verkauf und Verleih von Konsolen, Konsolenspielen, PC Spiele und Zubehör
Nonnenplan 7 · Meiningen
Telefon 03693 / 471840

PLZ-GEBIET 2

Video Game Source
Salzbrücker Str. 36, 21335 Lüneburg
Tel. (04131)406278 - nur Versand!
LYNX SEGA JAGUAR 3DO NEC NEO GAME.COM Nintendo
http://www.konsolen.de

JUMP 'N RUN
COMPUTER & VIDEOSPIELE
Ebertplatz 2 – 50668 Köln
Telefon: 0221-1607111
Open: Mo.-Fr. 11:00–19:00 Sa. 11:30–16:00
Alle Systeme im Sortiment:
PC – PS2 – PSOne – Dreamcast
Handhelds – N64 – MS XBOX
Demnächst:
ab 3.5. bei uns: Nintendo Gamecube
unseren Versand finden Sie auch im Internet:
www.arjay-games.de
www.konsolen.de

www.freakware.de

PLZ-GEBIET 8

Bei Rückfragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung:
COMPUTEC MEDIA AG, Abteilung: Anzeigen
Sascha Schindlmeier E-Mail:
sascha.schindlmeier@computec.de
Jasmin Davis E-Mail: jasmin.davis@computec.de
Dr.-Mack-Straße 77 • D-90762 Fürth
Direct: +49(0)911-2872-105
Fax: +49(0)911-2872-241
www.cinema-home.com

Top-Beratung und Service
PC-, Videospiele, Importe
18'er Bereich, 16 LAN PC's
PC-Hardware, DVD's uvm.
fun MEDIA
www.funmedia.de
Online bestellen oder vorbeikommen!
Rothenburger Str. 5 im PRISMA am Plärrer
90443 Nürnberg Tel.: (0911) 2877083

PLZ-GEBIET 3

XANADU TEAM
PC-Spiele/Xbox/Cube/GBA/DVD/eSport
WWW.XANADUTEAM.DE
Mo-Fr: 10.30-20.00 Sa: 10.00-20.00
Fon: 05251-184920 Fax: 05251-184922

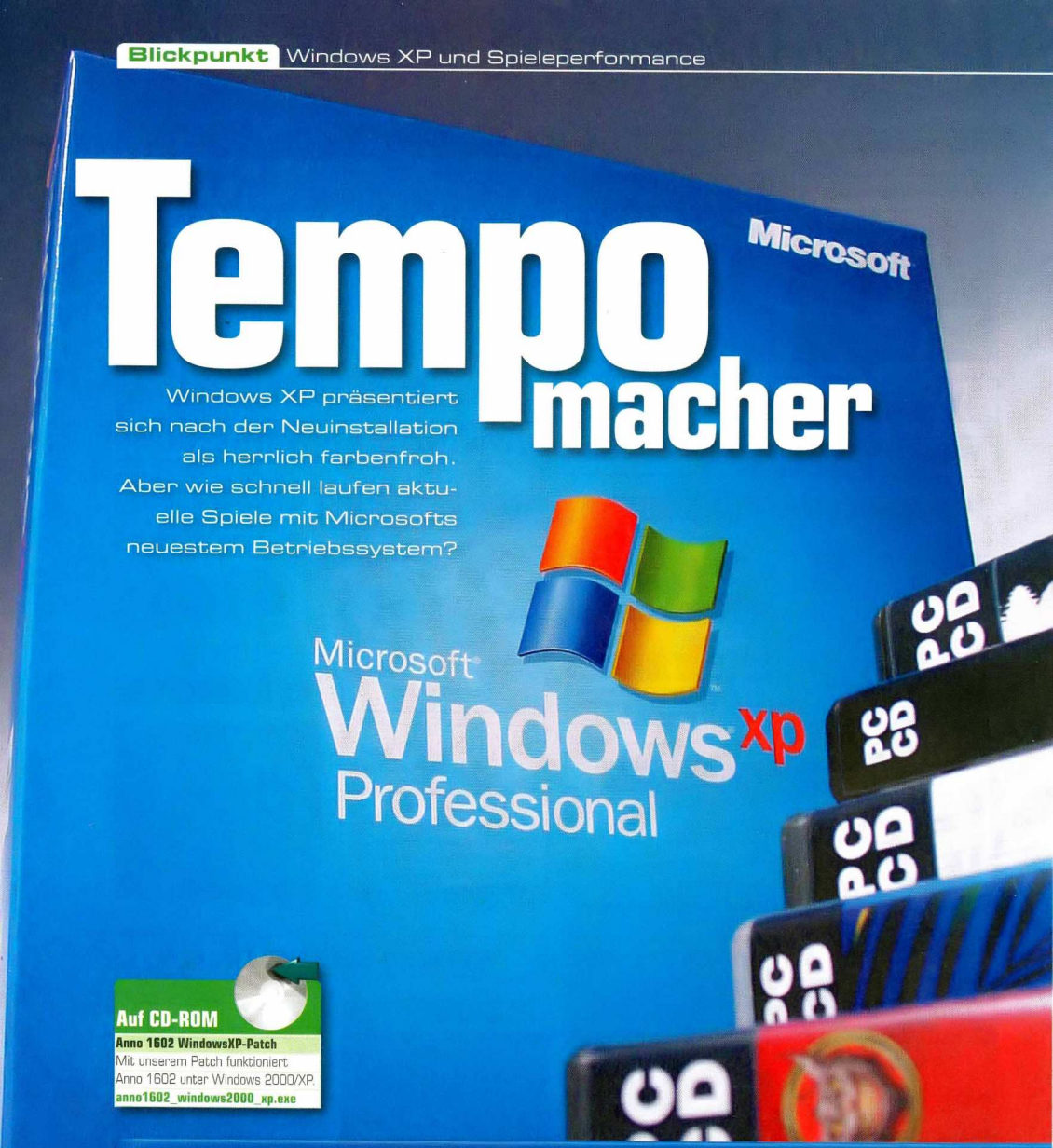
PLZ-GEBIET 6

GAME CAFE
CYBERNET
INTERNET
www.cybernet-cafe.de
63065 Offenbach
069-80052560
Schloßstrasse 20-22

Hier könnte IHRE Anzeige stehen!
PC Games + PC Action Kombi: €630,-
Bei Rückfragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung:
COMPUTEC MEDIA AG, Abteilung: Anzeigen
Sascha Schindlmeier E-Mail:
sascha.schindlmeier@computec.de
Jasmin Davis E-Mail: jasmin.davis@computec.de
Dr.-Mack-Straße 77 • D-90762 Fürth
Direct: +49(0)911-2872-105
Fax: +49(0)911-2872-241

Tempo macher

Windows XP präsentiert sich nach der Neuinstallation als herrlich farbenfroh. Aber wie schnell laufen aktuelle Spiele mit Microsofts neuestem Betriebssystem?



Auf CD-ROM

Anno 1602 WindowsXP-Patch

Mit unserem Patch funktioniert Anno 1602 unter Windows 2000/XP.

anno1602_windows2000_xp.exe

Praxistest: PC-Spiele und Windows XP

Funktionieren alle Spiele mit Windows XP? Wir haben zwölf Spiele der vergangenen drei Jahre installiert* und auf ihre Funktionalität geprüft.

Aquanox



Mit Windows XP funktioniert das Unterwasserspektakel ohne Probleme. Abseits von unserem Testsystem gab es hier allerdings mit Radeon-8500-Grafikkarten Bildfehler.

Aliens vs. Predator 2



Die Installation verlief ohne Probleme. Nach dem Spielstart zeigten sich keine Grafikfehler und keine Performance-Überraschungen. Das Spiel lief einwandfrei.

Anno 1602



Bei dem betagten Aufbauspiel gab es unerwartet Installationsprobleme. Abhilfe schafft ein spezieller Windows-XP-Patch, den Sie natürlich auf unserer Heft-CD finden.

Counter-Strike



Unter Windows XP funktioniert der beliebte Mehrspieler-Mod für *Half-Life* ohne die kleinsten Probleme: Installation verlief ohne Fehler und die Spielperformance war normal.

Echelon



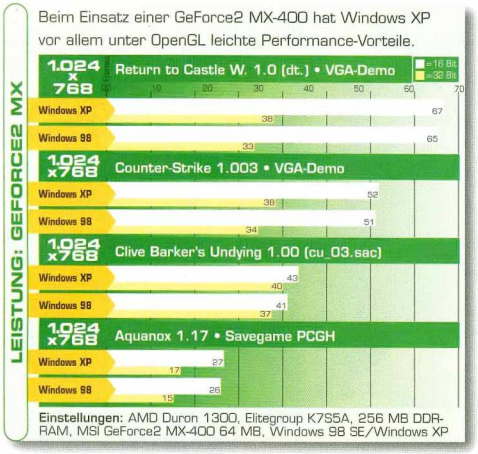
Der rasante Weltraum-Flugsimulator von Ubi Soft machte unter Windows XP keinerlei Probleme. Die Installation verlief einwandfrei und das Spiel funktionierte tadellos.

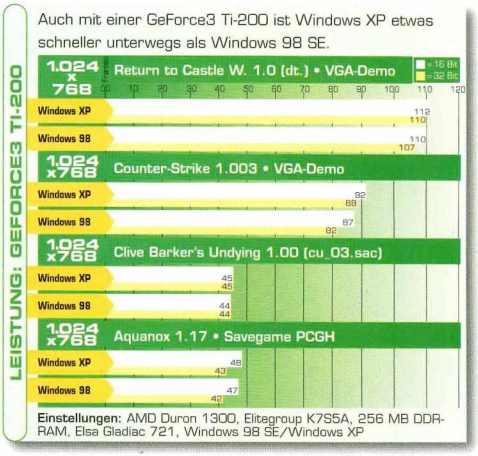
Empire Earth



Auch mit Windows XP werden Sie Spaß an den strategischen Schlachten in *Empire Earth* haben. Bei unserem Praxistest lief es ohne Probleme.

* *Testsystem: AMD Duron 1300, 256 MB DDR-RAM, GeForce3 Ti-200, Windows XP Professional*





Windows XP ist der Renner. Das noch junge Betriebssystem verbreitet sich immer mehr, nicht zuletzt auch als vorinstallierte Version bei Komplett-PCs. Aber wie ist es um die Spielekompatibilität von Windows XP bestellt? Wir haben uns auf die Suche gemacht, um festzustellen, ob das betagte Windows 98 in Spielen nicht vielleicht doch die Nase vorn hat. Zu diesem Zweck haben wir einige Benchmarks auf Rechnern mit Windows XP Home und Windows 98 gemacht und dazu noch aktuelle Spiele auf ihre Verträglichkeit mit Windows XP getestet.

Der Detonator XP

Natürlich ist Grafikchip-Hersteller Nvidia bei der Programmierung der Detonator-XP-Grafikkartentreiber darauf bedacht, diese gut in WinXP einzubinden. Nicht zuletzt deshalb, weil dieser Treiber für alle Grafikkarten mit Nvidia-Grafikchips der vergangenen drei Jahre zusammenarbeitet. Dass die Performance der Detonator-XP-Treiber das „XP" im Namen auch verdient haben, bestätigen die Ergebnisse unserer Spieletests. Bei allen Benchmarks war Windows XP der schon etwas angestaubten Version Windows 98 SE überlegen. Auf unserem Testrechner unterlag das ältere Windows sowohl beim Test mit einer GeForce2 MX-400 als auch mit einer GeForce3 Ti-200. Windows XP zeigte sich bis zu 13 Prozent schneller. Bei der deutschen Version von *Return to Castle Wolfenstein* und bei *Counter-Strike* war der Unterschied mit der GeForce2 MX-400 am deutlichsten. Bei der sehr prozessorlastigen *Max*-Engine war der Unterschied am geringsten. Kein Wunder, denn dort wird der Hauptprozessor wesentlich stärker belastet als die Grafikkarte. Windows XP war bei einer Farbtiefe von 16 Bit mit der GeForce2 MX-400 etwa genauso schnell wie Windows 98.

Spielekompatibilität

Im Redaktionsalltag und auch an unseren Testrechnern haben wir festgestellt, dass aktuelle Spiele kaum Probleme mit Windows XP haben. Wir haben trotzdem zwölf aktuelle und etwas ältere Spiele mit Windows XP getestet. Das Ergebnis war beruhigend, denn lediglich das alte *Anno 1602* verweigerte zunächst den Dienst. Auf unserer Heft-CD finden Sie den Patch, der das Installationsproblem unter Windows XP behebt.

Windows XP schneller?

Die Tests sind eindeutig: Windows XP schnitt in unseren Performancetests durch die Bank besser als Windows 98 ab. Wer jetzt im Gedanken bereits im Laden steht, um dort sein Geld gegen ein Windows XP zu tauschen, dem sei an dieser Stelle versichert, dass der Leistungsgewinn nicht auf jedem PC gleich hoch ausfällt. Wir haben als Testsystem eine Neuinstallation von Windows XP Home durchgeführt und es nicht als Update für eine Windows-98-Installation verwendet. Die 100 Euro für die Update-Version auf Windows XP Home können Sie eigentlich genauso gut in zwei neue Spiele oder bessere Hardware investieren. Ebenso freut sich jedes ältere Windows über mehr RAM.

Bernd Holtmann

Medal of Honor: Allied Assault (dt.)



Dank der flexiblen *Q3*-Engine von id Software sabotieren Sie die Kriegsmaschenschaften der Deutschen – auch unter Windows XP.

Return to Castle Wolfenstein (dt.)



Auch in diesem Ego-Shooter kommt die *Q3*-Engine zum Einsatz und funktioniert wie erwartet ebenso problemlos wie in *MoH:AA*.

C&C: Renegade



Einmal GDI-Soldat sein! Mit *Command & Conquer: Renegade* können Sie den NOD-Truppen auch unter Windows XP das Leben schwer machen. Gute Arbeit, Westwood!

Salt Lake 2002



Bei den olympischen Wettkämpfen gab es ein Performanceproblem, denn das Bild fror hin und wieder für ein paar Sekunden ein. Wir hoffen, dass es nicht an der Winterolympiade selbst liegt.

Serious Sam 2



Problemlose Installation und keinerlei Fehler im Spiel selbst. Der spaßige Ego-Shooter der kroatischen Programmierer von Croteam funktioniert auch mit Windows XP und allen Grafik-Features.

Star Wars Starfighter



Star Wars Starfighter überzeugte durch Stabilität unter Windows XP. Hier gibt es keine Probleme, weder bei der Installation noch beim Spiel selbst.

Welche Mainboards sind die besten für Pentium 4 und Athlon XP? Wir haben diverse Modelle getestet!



FÜHRER DURCH DEN PLATINEN-DSCHUNGEL

Keinen Durchblick mehr im Mainboard-Gewirr? Wir haben uns nach den besten und günstigsten Hauptplatinen für Intel- und AMD-Hauptprozessoren umgeschaut. Wir lichten für Sie das Dickicht und geben Ihnen dabei ganz konkrete Kauftipps.

Mainboards sind kompliziert, nicht immer billig und ihre Funktion ist für den Laien schwer zu verstehen. Logisch, denn hier treffen alle technischen Komponenten aufeinander, die für die Stabilität und die Leistung eines PCs wichtig sind: Hauptprozessor, Hauptspeicher und natürlich Steckkarten für die Grafik, den Sound und andere Funktionen. Ebenfalls auf der Hauptplatine befinden sich Anschlüsse für Festplatten, CD-ROM- oder DVD-Laufwerke und Brenner. Kurzum: Das Mainboard bietet die Infrastruktur für Ihren ganzen PC. Der darauf verwendete Mainboard-Chipsatz ist deshalb sehr wichtig, denn er regelt den Datenverkehr zwischen den



GESOCKELT, NICHT GERÜHRT?

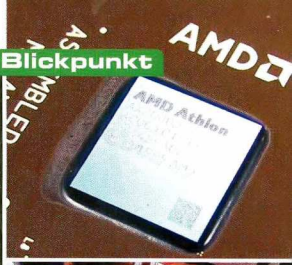
Was gibt es für Chipsatz-Alternativen zu KT266A?

Für AMDs SockelA-Prozessoren können Sie zum Beispiel Platinen mit dem Nforce- oder Sis-735-Chipsatz kaufen. Die Sis-735-Mainboards sind sehr günstig, Nforce-420-Boards dagegen üppiger ausgestattet und teurer. Die 420er-Mainboards haben zwar einen sehr guten Onboard-Soundchip mit integriertem Dolby-Digital-Dekoder, allerdings auch kleine Kinderkrankheiten, aus denen sie erst herauswachsen müssen. Im Test mit einer Nforce-420-Platine arbeiteten beispielsweise Kyro-II-Grafikkarten nicht zusammen. Preislich interessanter sind die kommenden Nforce-415-Mainboards, die keinen Grafikchip besitzen und deshalb wesentlich günstiger sein werden. Erste Mainboards mit dem Nforce-415 sind noch diesen Monat im Handel.

Die SockelA-Zukunft

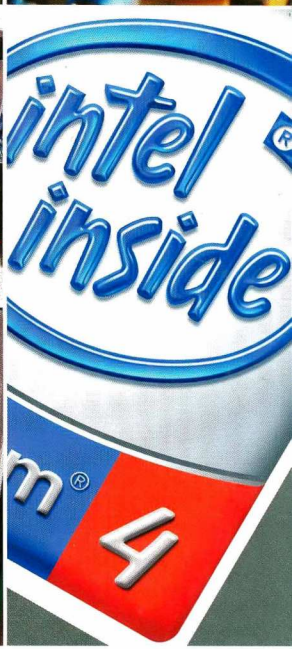
Auf der CeBIT zeigen mehrere Mainboardhersteller wie Asus neue Hauptplatinen mit dem KT333-Chipsatz. Das A7V333 unterstützt den schnelleren DDR-Hauptspeicher mit 333 MHz effektivem Speichertakt (DDR333/PC2700), hat einen FireWire-Anschluss und versteht sich auch mit USB-2.0-Geräten. Hört sich nach einer lohnenswerten Alternative an, wenn da nicht ein Haken wäre: DDR333-Speicher ist momentan noch sehr selten und neue Mainboards sind direkt nach der Markteinführung zunächst etwas teuer. Wie sich die neuen Platinen im Praxistest geben, lesen Sie voraussichtlich in der nächsten PC Action.













Komponenten. Die Wahl eines neuen Mainboards sollten Sie also nicht zwischen 20 Uhr und *Tagesschau* treffen. Denn mit ihr legen Sie auch die Funktionalität und damit die Aufrüstbarkeit des gesamten PCs fest.

Was ist wichtig?

Beim Mainboard-Kauf sollten Sie auf Features achten, die Ihnen den Einbau von zusätzlichen Steckkarten ersparen: Ein RAID-Controller ermöglicht beispielsweise den Anschluss von mehr als vier IDE-Laufwerken, während eine Onboard-Netzwerkkarte einen PCI-Steckplatz spart. In vielen Mainboard-Chipsätzen ist bereits ein Soundchip integriert. Diese bieten Spielern allerdings keinen 3D-Sound und sind qualitativ eher am unteren Ende der Leistungsskala anzusiedeln. Zum Glück lassen sich die Onboard-Soundchips im BIOS deaktivieren und stattdessen vollwertige Soundkarten einbauen. Ebenso überflüssig für Spieler-Mainboards ist ein Onboard-Grafikchip. Diese kleinen Grafikmeister beherrschen zwar die Darstellung von 3D-Spielen, dies aber auch nur in minderer Qualität und niedriger Geschwindigkeit. Auch im Grafikbereich sollten Sie folglich eine vollwertige AGP-Grafikkarte einplanen. Der Nachteil von integrierten Komponenten ist natürlich, dass Sie diese bei einem Mainboard-Wechsel nicht weiterverwenden können.

Bernd Holtmann

MAINBOARDS FÜR AMD-PROZESSOREN

Die Wahl des Mainboards für AMD-Hauptprozessoren (Athlon, Duron, Athlon XP) ist einfach. Alle aktuellen AMD-Prozessoren für Heim-PCs verwenden das gleiche Steckformat: SockelA. Lediglich bei der Wahl des Mainboard-Chipsatzes haben Sie die breite Auswahl. Bei diversen Leistungstests in unserem Testlabor haben wir festgestellt, dass Mainboards mit dem KT266A-Chipsatz zu den ausgereiftesten, stabilsten und nicht zuletzt zu den kostengünstigeren Mainboards gehören. Für Hobby-Spieler sind diese fraglos die beste Wahl. Der Chipsatz unterstützt DDR-Hauptspeicher mit bis zu 266 MHz effektivem Speichertakt (PC266) und ist in 3D-Spielen bis zu 15 Prozent schneller als ein PC mit dem alten KT133A-Chipsatz. Wegen seiner Stabilität besonders empfehlen können wir das Mainboard 8KHA+ von Epox, das selbst den schnellen Athlon XP 2.000+ unterstützt. Der Preistipp unter den Sockel-A-Mainboards geht an das GA-7VTXH von Gigabyte.

Elito-Epox 8KHA+



Das 8KHA+ von Epox hat auf der Ausstattungsseite viel zu bieten: sechs PCI-Steckplätze, sechs USB-Ports und eine Diagnose-Leuchtziffer, die dem Anwender Fehlercodes anzeigt. Allerdings hat die Platine keinen RAID-Controller, was aber im Spiele-Einsatz durchaus zu verschmerzen ist. Das BIOS-Setup lässt detaillierte Einstellungen zu, unter anderem die Veränderungen des FSB-Taktes, des Multiplikators sowie der CPU- und Speicherspannung. Im Test mussten wir unserem Athlon XP über dieses Menü 0,05 Volt anlegen, da das Mainboard den Prozessor mit zu viel Strom versorgte. Ein Wermutstropfen: Ein Orb-Kühler passt nur mit großer Mühe auf den Prozessor, da sich um den CPU-Sockel kaum Freiraum befindet. Der Preis liegt bei rund 150 Euro.

Bernd Holtmann

Stärken:	Übertakterfunktionen, BIOS-Funktionen
Schwächen:	Kühlermontage schwierig
Ausstattung:	Sehr gut
Eigenschaften:	Sehr gut
Leistung:	Sehr gut
Gesamturteil:	**91%**

Gigabyte GA-7VTXH



Das GA-7VTXH besitzt eine Onboard-Netzwerkkarte, einen Creative-Soundchip und eine Dual-BIOS-Funktion, die als Backup-Möglichkeit für das reguläre BIOS dient. Es verfügt allerdings nur über vier USB- und zwei Lüfteranschlüsse. Wenn Sie Ihre CPU übertakten wollen, können Sie den FSB-Takt im BIOS bis zu 28 MHz über Normal einstellen. Den Multiplikator können Sie per DIP-Schalter von „5" bis „12,5" einstellen. Ein weiterer DIP-Schalter soll FSB-Takte bis 233 MHz ermöglichen, fehlte aber auf unserem Testmuster. Leider konnte die Prozessorspannung lediglich leicht erhöht, aber nicht gesenkt werden. Für 140 Euro ein Schnäppchen, vor allem dank der beigelegten Software: Norton Antivirus und Norton Personal Firewall.

Bernd Holtmann

Stärken:	Softwarebundle
Schwächen:	BIOS-Defizite
Ausstattung:	Sehr gut
Eigenschaften:	Gut
Leistung:	Gut
Gesamturteil:	**84%**

MAINBOARDS FÜR INTEL-PROZESSOREN

Bei Pentium-4-Prozessoren ist die Wahl einer Hauptplatine nicht ganz so einfach, denn hier müssen Sie bereits beim Prozessorkauf aufpassen. Einige Modelle bis 2.000 MHz verwenden noch den alten „Willamette"-Chipkern. Da mittlerweile bereits eine überarbeitete Pentium-4-Variante mit verbessertem und schnellerem Chipkern (Codename: „Northwood") im Handel ist, raten wir vom Kauf der alten P4-Prozessoren dringend ab. Der „Northwood"-Prozessor mit 2.000 MHz trägt ein „A" hinter der Taktfrequenz. Alle schnelleren Pentium-4-Prozessoren besitzen ohne Einschränkung den neuen Chipkern. Beim Neukauf sollten Sie auf ein Sockel478-Mainboard und den neuen Pentium 4 setzen. Er besitzt einen doppelt so großen Level2-Cache (512 KByte statt 256 KByte) und arbeitet bei gleichem Takt schneller als ein alter P4-Prozessor.

DDR auch mit Pentium 4

Wir empfehlen Ihnen Mainboards mit dem i845D-Chipsatz. Sie sind der beste Kompromiss aus Preis, Leistung und Kompatibilität. Der Chipsatz unterstützt AGP 4X, DMA/100 und maximal vier USB-Ports. Alle Platinen laufen sowohl mit PC200- als auch mit PC266-Speicher. Unser Testfavorit war das 8IRXP von Gigabyte: USB-2.0-Unterstützung, Onboard-Netzwerkkarte, RAID-Controller, DualBIOS – hier bleiben keine Wünsche offen. Der Preistipp geht an das P2D-A von QDI. Hier fehlen zwar der RAID-Controller und die USB-2.0-Unterstützung. Dennoch können Übertakter alle Einstellungen über das BIOS vornehmen. Einfach eine günstige Pentium-4-Basis!

Gigabyte 8IRXP



Die Ausstattung ist der Wahnsinn: Das 8IRXP besitzt stattliche acht USB-Ports (vier davon sind USB-2.0-tauglich), eine Onboard-Netzwerkkarte sowie einen RAID-Controller. Hinzu kommen die Dual-BIOS-Funktion und ein Onboard-Soundchip von Creative (CT5880). Ein farbiges Faltblatt hilft Ihnen übrigens beim Einbau. Besonders groß fällt das Software-Bundle aus, denn hier bekommen Sie die englischen OEM-Versionen von Norton Antivirus 2002 und Norton Firewall gratis dazu. Das BIOS-Setup ist übersichtlich und detailliert. Die Prozessorspannung reicht von 1,1 bis 1,85 Volt. Modifizierbar sind außerdem die Speicher- und die AGP-Spannung. Fazit: für 230 Euro ein flexibles und gut ausgestattetes Heim für Ihren Pentium 4.

Bernd Holtmann

Stärken:	Ausstattung, Übertakterfunktionen
Schwächen:	-
Ausstattung:	Sehr gut
Eigenschaften:	Sehr gut
Leistung:	Sehr gut
Gesamturteil:	**92%**

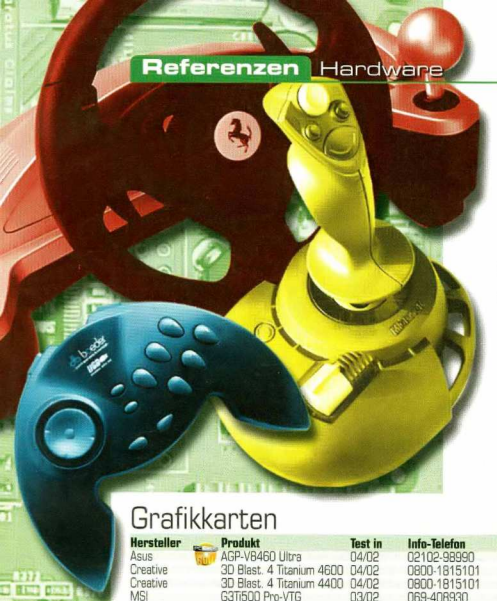
QDI PlatiniX 2D-A



Günstig, gut und stabil. Für 150 Euro erhalten Sie eine preiswerte Pentium-4-Platine. Sie besitzt keinen USB-2.0-Chip und auch keinen RAID-Controller (eine RAID-Variante – PlatiniX 2SAR – ist allerdings bereits im Handel erhältlich). Dem Sockel478-Mainboard liegt eine CD bei, auf der sich einige QDI-Tools befinden, wie zum Beispiel „Step Easy 2", mit dem Übertakter den FSB-Takt unter Windows anheben können. FSB-Takt und Prozessorspannung werden via BIOS-Setup justiert. Ein weiterer Schalter im BIOS-Setup erhöht auf Wunsch die Versorgungsspannung für Speichermodule und den AGP-Slot um zehn Prozent. Außerdem erwähnenswert: Die Option „Boot Easy 2" verkürzt die Startzeit des Rechners um ein paar Sekunden.

Bernd Holtmann

Stärken:	Preis
Schwächen:	Wenig Übertaktungsmöglichkeiten
Ausstattung:	Befriedigend
Eigenschaften:	Befriedigend
Leistung:	Gut
Gesamturteil:	**79%**



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
Asus	AGP-V8460 Ultra	04/02	02102-95990	€ 465,-	90%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4600	04/02	0800-1815101	€ 499,-	90%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4400	04/02	0800-1815101	€ 399,-	88%
MSI	G3Ti500 Pro-VTG	03/02	069-408930	€ 460,-	88%*
Hercules	3D Prophet III Ti-500	01/02	09123-96580	€ 476,-	88%*
Innovision	Tornado GeForce3 Ti-500	01/02	02779-1400	€ 409,-	88%*
Asus	V8200 T2 Deluxe	01/02	02102-95990	€ 322,-	88%*
Leadtek	WinFast Titanium 500 TDH	01/02	0031-365365578	€ 500,-	88%*
Hercules	3D Proph. Radeon 8500 DV	04/01	09123-96580	€ 500,-	87%*
Asus	AGP-V8200 Deluxe	07/01	02102-95990	€ 511,-	87%*
Hercules	3D Prophet III Ti-200	01/02	09123-96580	€ 307,-	86%*
Gigabyte	GV-GF3200	01/02	040-2533040	€ 307,-	86%*
Enmic	HIS Radeon 8500 OEM	01/02	038628-970	€ 307,-	86%*
PowerMagic	Radeon 8500 OEM	01/02	05932-50450	€ 291,-	86%*
Sparkle	Sparkle GF3 Ti-500	01/02	06403-905010	€ 434,-	86%*
Aopen	GF3Ti200-DV64	01/02	01805-559191	€ 317,-	85%*
Innovision	Tornado GeForce3 Ti-200	03/02	02779-1400	€ 230,-	84%*
Leadtek	WinFast GF2 Ultra	02/01	040-25170777	€ 358,-	84%*
MSI	G4MX460-VT	04/02	069-408930	€ 199,-	82%
Ati	Radeon 7500	11/01	089-665150	€ 205,-	82%*
Asus	V7700 TvT	01/02	02102-95990	€ 199,-	82%*
Creative	3D Blaster GF3 Ti-200	03/02	0130-815101	€ 260,-	82%*
Hercules	3D Prophet II Ultra	01/01	09123-96580	€ 358,-	82%*
Asus	AGP-V7700 Deluxe	09/00	02102-95990	€ 332,-	81%*
Leadtek	Winfast A170V DDR TH	04/02	0030-365365578	€ 175,-	80%
Gainward	Ti/500 TV 128 MB	04/01	089-89839445	€ 290,-	80%*
Elsa	Gladiac 516TV-Out	01/02	0241-6060	€ 194,-	80%*
Ati	Radeon 64 MB DDR	11/00	089-665150	€ 307,-	80%*
PowerMagic	Radeon 7500 OEM	01/02	05932-50450	€ 194,-	80%*
Sparkle	Sparkle SP6600 Ti (4 ns)	01/02	06403-905010	€ 169,-	80%*

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	SB Audigy Platinum eX	10/01	069-66982900	€ 348,-	92%
Creative	Sound Blaster Extigy	04/01	069-66982900	€ 199,-	92%*
Terratec	DMX 6fire 24/96	01/02	02157-81790	€ 256,-	89%
Creative	SB Live! Player 5.1	07/01	069-66982900	€ 102,-	89%
Hercules	Gamesurround Fortissimo II	08/01	09123-96580	€ 102,-	88%
Hoontech	Digital-XG Gold	07/01	07152-398680	€ 77,-	88%
Leadtek	WinFast 6xSound	07/01	040-25170707	€ 66,-	88%
Terratec	512i digital	07/01	02157-81790	€ 46,-	87%
Hercules	Muse XL	07/01	09123-96580	€ 31,-	86%
Anubis	Typhoon Acoustic five	08/01	0681-988060	€ 56,-	85%
Creative	SB Live! Player 1024	12/99	069-66982900	€ 102,-	83%
VideoLogic	SonicFury	10/00	06103-934714	€ 118,-	83%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/00	089-31760	€ 123,-	88%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro Shock	11/01	09123-96580	€ 51,-	85%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	€ 102,-	83%
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	€ 102,-	81%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	09123-96580	€ 102,-	78%
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089-894670	€ 76,-	71%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	HOTAS Cougar	04/01	09122-8860	€ 390	92%
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%
Typhoon	CyberKnight	11/01	0681-988060	€ 46,-	71%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	€ 46,-	86%*
Typhoon	Cyber Voyager	11/01	0681-988060	€ 36,-	84%
Logitech	WingMan RumblePad	12/00	089-894670	€ 40,-	83%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	€ 59,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	€ 51,-	80%
Interact	Hornet Gamepad	11/01	01805-125133	€ 10,-	80%
Interact	HammerHead FX	11/99	01805-125133	€ 51,-	80%
Saitek	P750	02/00	089-54612710	€ 36,-	80%
Vivanco	Vivanco GP 22 UD	02/01	04102-231235	€ 61,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	€ 66,-	79%
Interact	HammerHead	01/00	01805-125133	€ 46,-	78%
Pearl	Delta Commander RF	11/01	07631-3600	€ 41,-	78%
Thrustmaster	Firestorm 2	11/01	09123-96580	€ 15,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	02173-974321	€ 36,-	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	€ 20,-	77%
Thrustmaster	FireStorm Digital Gamepad	02/01	09123-96580	€ 25,-	76%
Logitech	WingMan Precision USB	11/01	069-92032165	€ 15,-	76%
Saitek	Cyborg 3D Pad	01/99	089-54612710	€ 51,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069-92032165	€ 25,-	75%

Spielemäuse

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	iFeel MouseMan	12/00	069-92032165	€ 66,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/00	0180-5251199	€ 46,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/00	0180-5251199	€ 61,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/00	0180-5004901	€ 102,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	€ 61,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/00	02173-974321	€ 51,-	78%
Saitek	Optical Mouse	02/01	089-54612710	€ 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	01805-226144	€ 368,-	82%
ViewSonic	P775	03/99	0800-1717430	€ 534,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	€ 660,-	76%
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	0201-7930400	€ 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.

IM STAR TREK UNIVERSUM IST EINE NEUE ÄRA ANGEBROCHEN



AB DEM

13.03.02

IM ZEITSCHRIFTENHANDEL

SAT.1

Paramount

TM, ® & © 2002 Paramount Pictures. All Rights reserved. STAR TREK and Related Marks are Trademarks of Paramount Pictures.

Spiele-Index

Actionspiele – Spielerforum	112
Aliens vs. Predator 2 v1.0.9.4 (d) – Patch	CD
Anno 1503	60
Anno 1602 - Neue Inseln, neue Abenteuer – Windows XP Patch – Patch	CD
Anno 1602 Windows XP Patch – Patch	CD
Biathlon 2002 Update (d) – Patch	CD
C & C: Renegade – Demo	CD
C&C Renegade v1.014 (d) – Patch	CD
Capitalism 2 – Demo	CD
Capitalism 2	94
Comanche 4 v1.0.1.15 (d) – Patch	CD
Counter-Strike: Condition Zero – Video	CD
Cultures 2	90
Destroyer Commander	100
Die Gilde	92
Die Hard: Nakatomi Plaza – Demo	CD
Dungeon Siege	56
Empire Earth – Spielerforum	120
Etherlods v1.04 (d) – Patch	CD
Freedom Force	74
Freelancer	38
Ghost Recon Mission-CD	99
Ghost Recon v1.1.5.0 (d) – Patch	CD
Global Operation - Video	CD
Global Operations	80
Grandia 2	84
Gratisspiele – Spielerforum	118
Gute Spiele, schlechte Spiele – Video	CD
Half-Life & CS – Spielerforum	102
Incoming Forces	78
Intensity XS Recharge – Demo	CD
Jedi Knight 2 Trailer – Video	CD
Jedi Knight 2	66
Jerusalem	100
LAN-Partys – Spielerforum	116
Lara-Contest – Video	CD
Midtown Madness 2 XP Patch – Patch	CD
Monopoly Tycoon v1.3 (e) – Patch	CD
Monster Training	99
Moto Racer 3 v1.1 (d) – Patch	CD
Operation Flashpoint Upgrade 4 v 1.4 (d) – Patch	CD
Operation Flashpoint v1.42 – Patch	CD
Operation Flashpoint	114
Popstars	100
Rally Trophy v1.01 (e) – Patch	CD
Resident Evil (Kino) – Video	CD
RTCW (dt.) – Spielerforum	106
Schiene & Straße – Demo	CD
Sea Dogs	100
Search & Rescue v1.01 (e) – Patch	CD
Serious Sam – Spielerforum	110
Spider-Man	48
Spielesound-Blickpunkt	34
Spy Game (Kino) – Video	CD
Star Trek Armada 2 v1.1 (d) – Patch	CD
Star Trek Bridge Commander – Demo	CD
Star Trek: Bridge Commander	96
Star Wars: Starfighter – Demo	CD
Starcraft v1.09 (d) – Patch	CD
Stealth Combat – Demo	CD
Stealth Combat	99
Sub Command v1.05 (e) – Patch	CD
SWAT 4	44
T-Euro-Blickpunkt	30
The Thing	50
Throne of Darkness V1.2.18 8 (d) – Patch	CD
Tipps und Tricks: C & C Renegade – Video	CD
Train Simulator #1 (e) – Patch	CD
Tropico v1.0.7 (d) – Patch	CD
Virtua Tennis – Demo	CD
Warrior Kings	54
Winterspiele 2002	100
World of Warcraft	58
Zanzarah	52



Die Soap-Stars von morgen ...

Verbotene Liebe? Marienhof? Unter Uns? Melrose Place? Beverly Hills 08/15? Alles uninteressant! Wirklich heiß und dramatisch her geht es nur in den TV-Studios der Computec Media AG in Fürth bei Nürnberg, wo die neue Hammer-Seifenoper *Gute Spiele, schlechte Spiele* produziert wird. Großartige Auftritte in der ersten Folge hatten unter anderem Benjamin Bezold als Schwuchtel Gero und Harald Fränkel als nicht zurechnungsfähiger Psychopath Montgomery Schmerz. Anbei zwei ofenfrische Bilder der beiden zukünftigen Soap-Stars, für die sie in einer der wenigen Drehpausen nicht ganz freiwillig posierten. Mehr von *Gute Spiele, schlechte Spiele* sehen Sie auf unserer Cover-CD – viel Spaß damit!



Rettet das Butterbrot

Wer nimmt denn in Zeiten von Lunchables, Frühstückdrinks und abgepackten Würstchen im Schlafrock noch ein richtig schönes Butterbrot mit zur Schule oder Arbeit? Vermutlich die wenigsten. Tendenz sinkend. Und damit die gute, alte Pausenstulle mit dem fettigen Aufstrich nicht vollends ausstirbt, haben sich einige Butterbrotfans im Internet unter **www.butterbrot.de** zusammengetan und kämpfen dort für die Rettung des Butterbrots. Auf ihrer Homepage bieten die Freunde der buttrigen Schnitte zahlreiche Infos, Rezepte und Tests rund um die Pausenstulle an. Vielleicht lassen ja auch Sie sich erweichen und schieben bei der nächsten LAN-Party statt einer fettigen Pizza mal ein Butterbrot mit Feldsalat ein, dem Butterbrotrezept des Jahres 2001!

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 17. APRIL 2002

Ob Sie's glauben oder nicht: In der nächsten PC Action sollten Sie nun wirklich die ausführlichen Testberichte zum actiongeladenen Genre-Mix *Mafia* und zum viel versprechenden Rollenspiel *Dungeon Siege*. Und falls nicht: Verklagen Sie bitte die Hersteller!

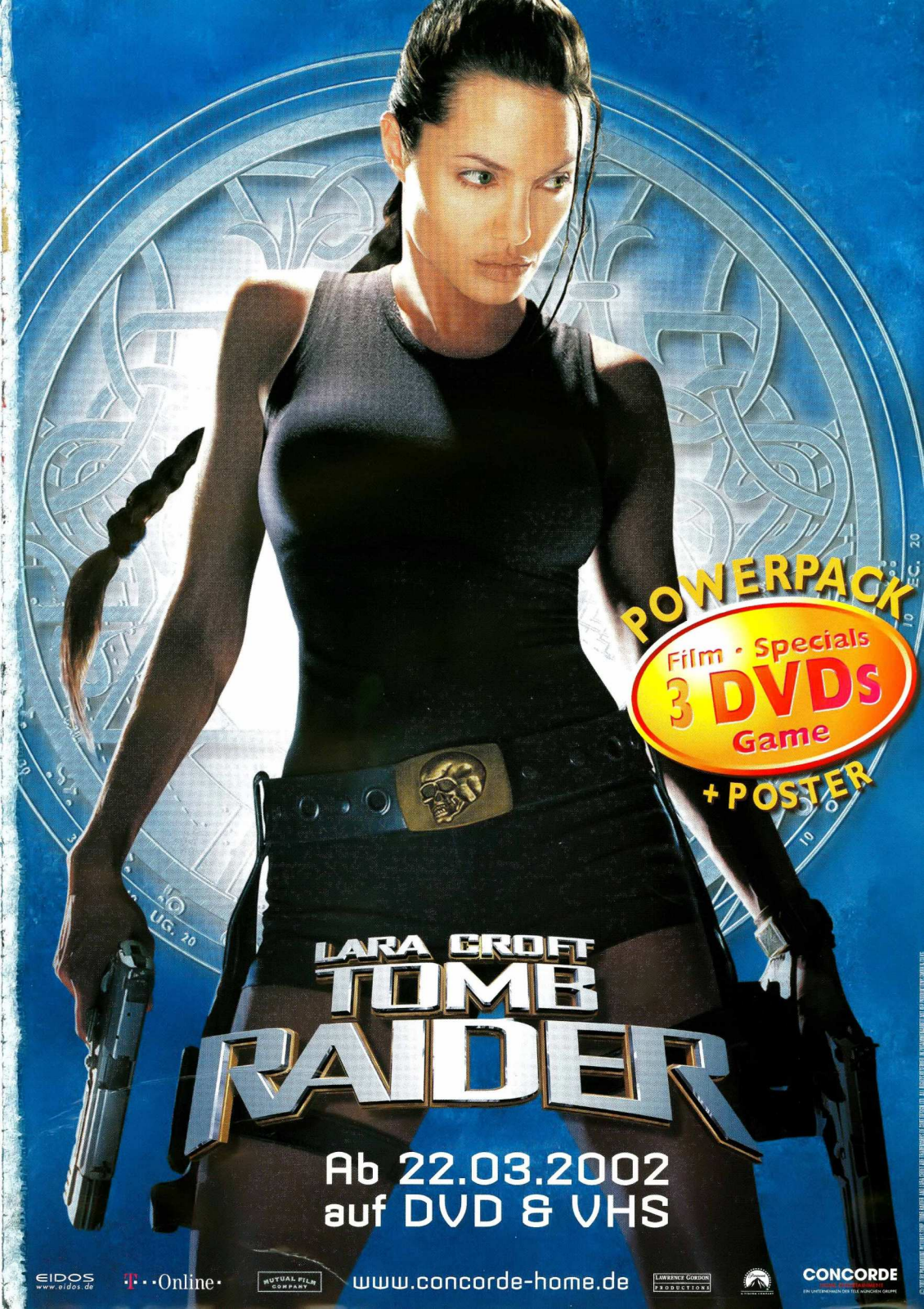




Normalerweise bewahren sie übermüdete LAN-Party-Spieler vorm Einschlafen, bevor sie sie anschließend bei *Counter-Strike* und Co. reihenweise vom Bildschirm putzen. Diesen Monat haben sie sich ein paar Stunden nur um uns gekümmert – die Rede ist natürlich von den scharfen „Water Joe"-Girls, denen wir einen Besuch abgestattet haben.

AUSSERDEM ...

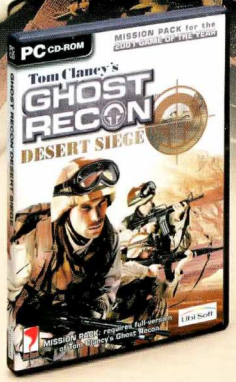
Tipps und Tricks zu Mafia, Dungeon Siege und vieles mehr!


POWERPACK
Film · Specials
3 DVDs
Game
+ POSTER
LARA CROFT
TOMB
RAIDER
Ab 22.03.2002
auf DVD & VHS
EIDOS
www.eidos.de
T-Online
MUTUAL FILM COMPANY
www.concorde-home.de
LAWRENCE GORDON PRODUCTIONS
CONCORDE

Tom Clancy's
GHOST RECON™

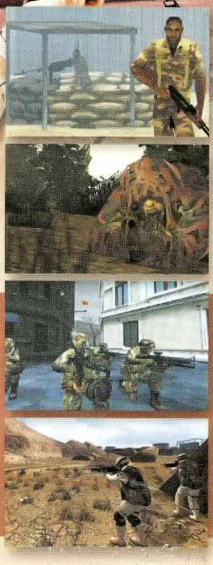
GIB DEINEM FEIND KEINE CHANCE ZU SIEGEN





MISSION PACK

Achtung, es wird heißer als die Hölle!
Kein Schatten, kaum natürlicher Schutz: Die Wüste ist gnadenlos zu denen, die dort kämpfen müssen. **Neue Waffen**, **angepasste Fahrzeuge**, aber vor allem **ein neuer Feind**, dessen Strategie Ihr ganzes Können erfordert: Willkommen in der Wüstenhölle!





COLLECTOR'S PACK

+ Ghost Recon™ Originalspiel
+ Strategieführer
+ Mission Pack: Desert Siege
+ Ghost Recon™ Making-Of
+ Gestickter Armaufnäher

Mehr Informationen unter
www.ghostrecon.de

Red Storm ENTERTAINMENT

GAME OF THE YEAR

GEWÄHLT ZUM SPIEL DES JAHRES 2001 VON *IGN.com* und *PC Gamer US*

Ubi Soft

© 2001 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company.
Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.