5/2002 € 4,99 Österreich € 5,40 · Schweiz sfr 9,80 · Dänemark dkr 50,- · Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75 · Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80 · B 50714

GETESTET: ZANZARAH • TONY HAWK 3 • DIE SIMS: URLAUB TOTAL • U. V. M.

Lust auf Computerspiele.

PC ACTION

PC ACTION

2 CD-ROMs

TOP-Demos: ZANZARAH UND TEAM FACTOR

EIN METZGER AUF BLUTIGER WELTTOURNEE

SOLDIER OF FORTUNE 2

DURCHGESPIELT: MG statt Lichtschwert: Raven Software lässt nach Jedi Knight 2 die nächste Action-Bombe platzen.

HEY, DER SCHAUT JA AUS WIE BANANEN-KAHN!

FIFA WM 2002

ERSTER TEST: Genial und endlich ohne Holland! Kicken Sie jetzt um die Fußball-Weltmeisterschaft.

9 Spiele-Demos, 9 Videos und über 460 MB Patches, Tools, Treiber und Add-ons:



TOP-Demos:
Zanzarah & Team Factor

Außerdem: Freedom Force, Sven Bømwøllen, Cultures 2, Operation Flashpoint SP v1.42, Global Operations, Chicken Shoot, Die Siedler – Die dunkle Seite



9 aktuelle Spiele-Videos:
u. a. Tomb Raider 6, SoF 2, Jedi Knight 2, GSSS u. v. m.

Über 160 MB kostenlose Spielerforum-Software:

- **Counter-Strike:** Gleich sieben Top-Karten bietet das Paket „Rats"
- **Serious Sam:** Zwei neue Karten
- **Empire Earth:** Vier neue Liga-Maps
- **Gratisspiele:** Zehn kostenlose Mini-Spiele für Ihre Festplatte

Test-Premiere

DUNGEON SIEGE

Wieso Diablo 2 im Vergleich zu diesem Action-Rollenspiel so alt aussieht wie Queen Mum (†)

Spieletipps: Jedi Knight 2 - Mehrspieler-Tipps · Die Gilde · u. v. m.

4 185002 704808 05

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



DIE SPINNEN, DIE REDIS!

Wir befinden uns im Jahre 2002 n. Chr. Ganz Fürth feiert friedlich das Osterfest ... Ganz Fürth? Nein! Eine von unbelehrbaren Redakteuren bevölkerte Redaktion hört nicht auf, sich gegenseitig Widerstand zu leisten ...

Neulich im PC-Action-Dungeon: Alex grinst und versucht, unauffällig zu seinem Rechner zu schleichen.

Hesse: Geltenpoth, warum sehen Sie aus, als hätte man Ihre Mundwinkel hinter dem Kopf zusammengeknotet?

Geltenpoth: Och nix, nur so ...

Fränkel: Da stimmt doch was nicht. Geben Sie zu, Geltenpoth, der Osterhase hat Ihnen was ins Nest gelegt!

Sauerteig: Bestimmt lagen ein paar dicke Eier in seinem Postfach.

Bunke: Ach, ich dachte, die lagen schon bei Ihnen drin, Sauerteig!

Bigge: Jetzt ist aber Schluss mit lustig. Geltenpoth, was verstecken Sie da hinter dem Rücken.

Bezold: Ich hab's gesehen. Geltenpoth hat das Testmuster von *Dungeon Siege* von Microsoft bekommen.

Bigge, zieht sein Schwert: Gut gemacht, Jung-Redakteur Bezold. Geltenpoth, rücken Sie die CDs raus!

Geltenpoth: Niemals. Das habe ich geschickt bekommen.

Bigge entreißt Geltenpoth das begehrte Testmuster.

Bigge: Endlich, es gehört mir. Ganz allein. Mein Schatzzzzz, mein Eigennnn, mein Schaaaatzzzzz ...

Bunke, Fränkel und Geltenpoth im Chor: Aber nur über unsere Leichen.

Die Redaktion



Christian Bigge
Sport-, Online- und Actionspiele
... musste erfahren, dass Küchen sauteuer sind, und findet es ungerecht, dass sein Held in *Dungeon Siege* nie essen muss.



Harald Fränkel
Action- und Sportspiele
verweist hiermit auf die wichtigste und interessanteste Stelle im ganzen Heft, und zwar auf die Seite 124. Bitte aufschlagen und die Augen rechts halten. Danke.



Alexander Geltenpoth
Strategie- und Rollenspiele
... zieht es nach seinen Eskapaden in finsteren Verliesen in den warmen Süden. Eine Woche keine Bildschirme, Mäuse oder Tastaturen, dafür Sonne und Meer satt.



Joachim Hesse
Action, Rennspiele und Adventures
... wurde mit *Carcassonne* vom Brettspiel-Fieber infiziert und denkt sich selbst im Schlaf neue Taktiken aus, um die generischen Bauern von seinen Städten fern zu halten.



Christian Sauerteig
WiSims, Renn- und Sportspiele
... bereist zum nahenden Saisonende der Bundesliga mal wieder die Fußballstadien der Nation und hofft, dass der 1. FC Nürnberg doch noch den Klassenerhalt packt.



Tanja Bunke
Action- und Rollenspiele, Adventures
... bedankt sich herzlich beim Kollegen Harald Wagner, der sie Ostern um 3:40 Uhr vor dem Erfrierungstod rettete, als sie ihre Schlüssel in der Firma vergaß.



Benjamin Bezold
Actionspiele und Simulationen
... hat endlich seinen museumsreifen AMD K6-2 ausrangiert und ist von der Leistung des neuen P4 2 GHz hellauf begeistert.

Foto: Dirk Kartscher

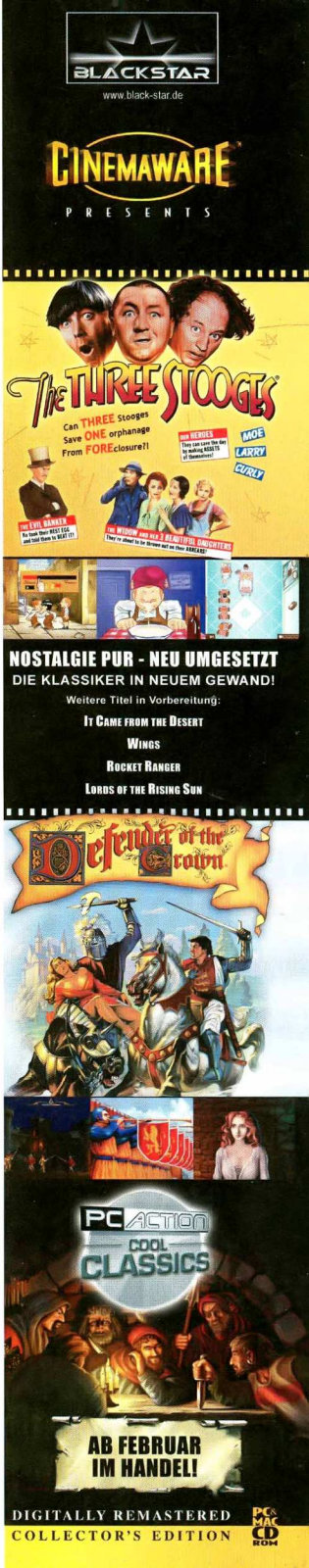




Foto: Thomas Baier

Seite 68

TEST DES MONATS

Dungeon Siege

Ist Dungeon Siege wirklich der angekündigte Diablo-2-Killer? Eines vorweg: Zumindest grafisch übertrifft das Epos von Gas Powered Games sogar unsere kühnsten Erwartungen. Ob das schönste Action-Rollenspiel aller Zeiten auch spielerisch den hohen Ansprüchen gerecht werden kann, erfahren Sie in unserem Mega-Test.

Soldier of Fortune 2

ab Seite 42



Hart, härter, John Mullins. Der Elite-Söldner soll wieder die Welt retten und wir haben ihn dabei begleitet. Was taugt der nächste Action-Kracher von Raven.

Eiskalte Engel

ab Seite 30



Die Water-Joe-Girls sind die wohl bekanntesten *Counter-Strike*-Amazonen Deutschlands. Wir haben den drei Mädels beim Zocken auf die Finger geschaut.

Rubriken

Auftakt ... 3
Bestseller ... 126
Die letzte Seite ... 170
Die Redaktion ... 3
Hit-Countdown ... 127
Hotlines ... 127
Impressum ... 99
Inhalt Cover-CDs ... 6
Inhalt Spieletipps ... 129
Inserentenverzeichnis ... 124
Leserbriefe ... 120
Leserbefragung ... 22
Neustart ... 128
So werten wir ... 66

Aktuelles

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

Blickpunkt

Eiskalte Engel ... 30
Frauenpower: Die Water-Joe-Girls verspeisen Counter-Strike-Bengels zum Frühstück, sagt man. Wir waren zur Vesper eingeladen.

Online-Liebe ... 36
Beziehungskiste: Onlinespiele wecken bei so manchem auch Frühlingsgefühle. Folgen Sie uns in den Dschungel aus Romanzen, Affären und Tragödien.

Vorschau

THEMA DES MONATS:
Soldier of Fortune 2 ... 42
Prügelknabe: Als Söldner John Mullins müssen Sie einstecken können, dürfen dann aber auch zünftige Schläge austeilen. Rockt das?

Blood Rayne ... 58
Die Waffen einer Frau: Vampiren, Zombies und Soldaten rücken Sie in diesem Shooter als Geheimagentin auf den Pelz.



Dragonfarm 62
Brutstätte: Wer hat den schönsten und kräftigsten? Züchten Sie widerborstige Drachen und basteln Sie daraus Stachel-Rambos.

Gore 54
Langer Atem: Seit über fünf Jahren werkelt die Spieleschmiede 4D Rulers an diesem Ego-Shooter. Jetzt darf endlich geballert werden ...

Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness 52
Comeback: Eidos schickt seine Spiele-Ikone in ihr sechstes Abenteuer. Müssen wir vor der düsteren Lara jetzt Angst haben?

Mobile Forces 56
Keine Xbox? Macht nix, denn glaubt man den Versprechungen von Rage Software, entsteht gerade ein Halo-Killer. Wir sind mal Probe gefahren.

Morrowind 64
Schwertgefuchtel: Aus der Ich-Perspektive zerteilen Sie in diesem Rollenspiel genüsslich die Monster. Erwartet uns hier mehr als Grafikpracht?

No One Lives Forever 2 50
Agentin mit Herz: Cate Archer kehrt gut erholt aus dem wohlverdienten Urlaub zurück. Mal sehen, wem die smarte Brünette jetzt aufs Dach steigt.

Team Factor 60
Demo auf der CD: Vielen Worten folgen jetzt Taten. Wir haben die Beta des Counter-Strike-Konkurrenten auseinander genommen.

Tests

TEST DES MONATS:
Dungeon Siege 68
Blood & Lace 96
Cubix: Race'n Robots 97
Das Geheimnis der Nautilus 98
Die Sims: Urlaub Total 85
FIFA WM 2002 90
Ghost Recon: Desert Siege 85
Gilbert Goodmate 97
Monsterville 98
NASCAR Season 2002 98
Sabre vs. MiG 97
Skipark Manager 98
Starmageddon 88
Tetris World 97
Tony Hawk 3 94
V.I.P. 97
Warlords Battlecry 86
Warrior Kings 82
Zanzarah 78

Spielerforum

Actionspiele 108
NEU: **Command & Conquer: Renegade** 110
Counter-Strike & Half-Life 100
Empire Earth 113
Gratisspiele 118
LAN-Partys 114
Operation Flashpoint 112
Return to Castle Wolfenstein (dt.) 104
Serious Sam 106

Spieletipps

Die Gilde 141
Jedi Knight 2 – Komplettlösung Teil 1. CD
Jedi Knight 2 – Komplettlösung Teil 2 131
Jedi Knight 2 – Mehrspieler-Tipps 137
Kurztipps 145
Thema Technik: Grafikkarten-Tuning 149

Hardware

Aktuelles 152
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

Blickpunkt: AMD gegen Intel 160
Welcher Prozessor ist denn nun schneller?

Gewinnspiel 153
Gewinnen Sie Headsets von Plantronics

Test: AMD-Mainboards 164
Die besten Platinen für Ihren AMD-PC

Test: Intel-Mainboards 162
Die besten Platinen für Ihren Intel-PC

Test: Spieletastaturen 158
Hier geht's wirklich nicht um Joysticks! Was taugen die merkwürdigen Steuergeräte?

Referenzen 166
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick

Vergleichstest: Die schnellsten Grafikkarten 154
Turbo oder Schnecke? Wir verraten, in was Sie Ihr Geld investieren können.





DIESEN MONAT AUF CD-ROM



TOP-DEMO

Team Factor

Ziehen Sie sich luftig an! Denn in unserer Demo zum Taktik-Shooter *Team Factor* geht es heiß her. Als Mitglied eines von drei Teams ziehen Sie in die virtuelle Schlacht und zeigen Ihren Mitspielern, was in Ihnen steckt. Die Demoversion enthält zwei Karten und ist ausschließlich übers Internet und Netzwerk spielbar. Auf den Einzelspielermodus mit Bots müssen Sie leider noch warten.

Genre:	Mehrspieler-Shooter
Voraussetzung:	PIII 400, 64 MB
HD-Speicher:	100 MB
Grafik:	OpenGL
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Mai
Weblinks	
Spiel:	www.teamfactor.com
Publisher:	www.codemasters.de

Sven



Mit diesem Spiel und seinem Titelhelden Sven Bømwøllen definiert Phenomedia den Begriff der „Woll-Lust" neu. Der Schafbock kennt nämlich nur ein einziges Ziel: alle weiblichen Knäuel seiner Herde „glücklich" zu machen, ohne dabei vom Schäfer und dessen Hund erwischt zu werden. Nebenbei sammelt Sven Extras wie Pilze auf, die etwa zur Stimulation oder auch zur Erhöhung der Laufgeschwindigkeit dienen.

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 200, 64 MB
HD-Speicher:	4,62 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks	
Spiel:	-
Publisher:	www.phenomedia.de

Cultures 2

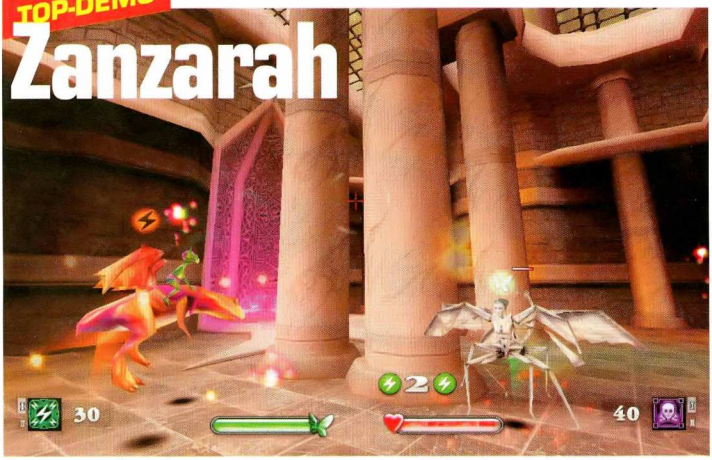


In der Demoversion von *Cultures 2* darf sowohl die Aufbau- als auch die Kampf-Komponente des Strategiespiels ausgiebig getestet werden. Im ersten Demo-Level können Sie auf einer großen Karte zeitlich unbegrenzt eine Siedlung ausbauen und bei Entdeckungsreisen in der Wildnis Schätze aufspüren. In der zweiten Mission dreht sich alles um die Eroberungskünste der Wusel-Wikinger.

Genre:	Aufbau-Strategie
Voraussetzung:	PIII 500, 128 MB
HD-Speicher:	109 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks	
Spiele:	www.cultures2.de
Publisher:	www.jowood.at

TOP-DEMO

Zanzarah



In der Rolle von Amy, einem jungen Mädchen aus London, erkunden Sie in dem Action-Adventure *Zanzarah* auf eigene Faust eine fantastische und zugleich gefährliche Welt der Elfen und Feen. Aus der Verfolgerperspektive steuern Sie Ihre Heldin durch todbringende Sümpfe, traumhafte Städte und verwunschene Wälder und lösen dabei Rätsel. Wie in einem Ego-Shooter kämpfen Sie in Duellen um zusätzliche Feen.

Genre:	Action-Adventure
Voraussetzung:	PII 500, 64 MB
HD-Speicher:	230 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	April
Weblinks:	
Spiel:	www.zanzarah.de
Publisher:	www.thq.de

Freedom Force

TOP-DEMO



Sie haben ein Faible für Superhelden wie Batman, Spider-Man oder Superman? Dann sollten Sie sich unsere Demoversion zum gelungenen taktischen Action-Rollenspiel *Freedom Force* nicht entgehen lassen. Darin schlüpfen Sie in Ihr hautenges Heldenkostümchen und hauen den Bösewichtern vor einer gelungenen Optik mächtig eins auf die Mütze. Die spannende Story und die witzigen Charaktere faszinieren auf Anhieb.

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 350, 64 MB
HD-Speicher:	100 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Mai
Weblinks:	
Spiel:	www.myfreedomforce.com
Publisher:	www.electronicarts.de



Global Operations

An *Global Operations* scheiden sich die Geister: Viele *CS*-Fans geben nichts darauf, andere sehen es als willkommene Abwechslung zur Multiplayer-Taktik-Shooter-Referenz. Eine eigene Meinung können Sie sich anhand dieser Demoversion bilden, in der Sie in der Altstadt Quebecs den Ausbruch eines Terroristen wahlweise stoppen oder unterstützen. Gespielt wird die Mission online via Gamespy oder Ingame-Server-Browser.

Genre:	Mehrspieler-Shooter
Voraussetzung:	PIII 500, 128 MB
HD-Speicher:	198 MB
Grafik:	Direct3D, OpenGL
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks	
Spiele:	www.globalopsgame.com
Publisher:	www.cravegames.com

VIDEOS

VORSCHAU



Soldier of Fortune 2

Söldner John Mullins hat eine neue Mission. Diesmal wird der Killer-Kanten von Raven Software über den halben Erdball gescheucht, weil er einen Terroristen-Ring ausheben soll, der die Menschheit mit einem tödlichen Virus bedroht. Klar, dass da kein Auge trocken bleibt! Wir haben der spielbaren Betaversion für Sie auf den Zahn gefühlt.

ANGESPIELT



Jedi Knight 2 – Mehrspieler-Tipps

Ganz schön knackig, was Raven Software und Lucas Arts mit *Jedi Knight 2* allen *Star Wars*-Fans da aufgetischt haben. Auch die Mehrspielermodi bieten jede Menge Abwechslung und knifflige Situationen am Fließband. Wie Sie Ihre Gegner am elegantesten in den Sternenhimmel schnetzeln, erklären wir Ihnen in diesem Video.

EXTRA



Lara-Croft-Event in London

Eidos hatte in den Londoner Edelklub Pacha geladen, um das Comeback einer Spiele-Ikone gebührend zu feiern. Wir waren natürlich vor Ort, um uns selbst davon zu überzeugen, was Lara Croft in ihrem nächsten Abenteuer *The Angel of Darkness* alles drauf hat und welche Neuerungen uns erwarten. Außerdem begutachteten wir das neue Lara-Model Jill de Jong.



GSSS

Das war ja klar! Durch Ihr eindeutiges Leservotum wurde die Redaktion gezwungen, eine weitere Folge der schlechtesten Seifenoper aller Zeiten auf die CD zu bannen. Sehen Sie also selbst, warum Gero plötzlich auf „die dunkle Seite der Macht" wechselt, was Sonja mit Ihrem Lover Leon im Porsche so treibt und welchen Ärger sich Montgomery Schmerz einhandelt.

Fünf weitere Videos, darunter der Blickpunkt-Report über die Waterjoe Girls, die Hits der Microsoft Games Fair 2002, Neues zu Call of Cthuluh u. v. m.

Chicken Shoot



In bester *Moorhuhn*-Manier ballern Sie in *Chicken Shoot – Digitale Hühnerjagd* ein vorbeiflatterndes Huhn nach dem anderen ab. Unsere Demo zur Osteredition dieses Spiels beinhaltet einen Level und drei Waffen, nämlich eine Pistole, eine Schrotflinte und eine hochexplosive Bombe. Bei Gefallen können Sie die Vollversion im Internet unter www.huehnerjagd.com für € 7,50 erwerben.

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 166, 32 MB
HD-Speicher:	15 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Wertung:	
Spiel:	www.huehnerjagd.com
Publisher:	www.zuxxez.com

Die Siedler – Die dunkle Seite



Im zweiten Minispiel zur *Siedler*-Reihe üben Sie sich als „Mankopter"-Pilot. Ihre Aufgabe besteht darin, die saftigen grünen Wiesen in eine sumpfige, schleimige und unbewohnbare Einöde zu verwandeln. Schmeißen Sie einfach den Samen des gemeinen Schattenkrauts aus Ihrem „Mankopter" ab und die Erde wird sich schwarz färben. Die Steuerung ist simpel, gespielt wird ausschließlich mit der Tastatur.

Genre:	Geschicklichkeit
Voraussetzung:	P 166, 32 MB
HD-Speicher:	10 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Wertung:	
Spiel:	www.siedler4.de
Publisher:	www.ubisoft.de

Hardware-Treiber und Patches

Patches:

- Aliens vs Predator 2 v1.0.9.5 (d)
- Battle Realms v1.10 (Battle Pack 2) (d)
- Car Tycoon v1.28 (d)
- C&C Renegade v1.015 (d)
- Die Gilde v1.01 (d)
- Die Siedler 4 – Die Dunkle Seite Patch #1 (d)
- Disciples 2 v1.1 (e)
- Fußballmanager 2002 Database-Update #5 (d)
- Ghost Recon v1.2.10.0 (d)
- Operation Flashpoint v1.45 (int)
- Operation Flashpoint v1.46 (int)
- Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor v1.4 (d)
- Skispringen 2002 v1.46 (d)
- Starcraft Brood War v1.09b (int)
- Starcraft v1.09b (int)

Hardware-Treiber:

Win9x_Me:

- Aopen Detonator 27.30
- Ati Radeon 7.60
- Gainward Detonator 27.20
- Gainward Personal Cinema 1.11
- Nvidia 3D Stereo Treiber 23.11
- Nvidia Detonator 23.11 offiziell (Installer)
- PowerVR Kyro I_II Referenztreiber Win9x_Me 1.04.14.0028
- Sparkle Detonator 27.42
- Hercules GameSurround Fortissimo II 1.5

WinXP_2000:

- Aopen Detonator 27.20
- Ati Radeon 7.60
- Creative Sound Blaster Audigy für Win2k_XP 01112001
- Gainward Detonator 27.20
- Hercules 3D Prophet 15.020
- Nvidia 3D Stereo Treiber 23.11
- Nvidia Detonator 23.11 offiziell (Installer)
- PowerVR Kyro I_II Referenztreiber WinXP 1.04.14.0028
- Sparkle Detonator 27.42
- Hercules GameSurround Fortissimo II 1.5

HARTES PFLASTER. HARTE KERLE.

Treten Sie als Spion oder Mitglied einer Elite-Einheit gegen die Yakuza-Mafia an und meistern Sie 20 rasante Missionen in den hektischen Straßen einer komplett zerstörbaren Stadt. Sorgen Sie in 14 Fahrzeugen – vom Sportwagen bis zum Monstertruck – dafür, dass die Yakuza nichts zu lachen haben und erleben Sie dann die Action in erstaunlich realistischen Wiederholungen noch einmal von vorn.

Komplett in Deutsch!

WRECKLESS
THE YAKUZA MISSIONS™

„ Activisions Überraschungshammer" – BRAVO SCREENFUN (12/2001)

„ … wohl eines der spannendsten, technisch ausgereiftesten und optisch beeindruckendsten Driving Games aller Zeiten." – OFFICIAL XBOX MAGAZINE (01/2002)






XBOX

BUNKASHA GAMES

ONLY ON XBOX

ACTIVISION.

activision.de

© 2002 Bunkasha Publishing Co., Ltd. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und WRECKLESS: The Yakuza Missions ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, "Xbox™" Videospielsystem und die Xbox Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

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

Anzeige

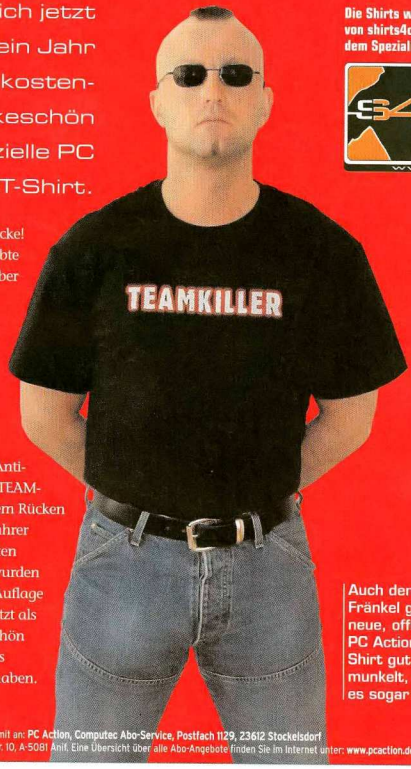
Abo-Angebot PC Action

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**

☐ 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

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.

PC ACTION

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



Ist zwar eine Gesichtsbaracke, macht aber eine gute Figur: die für Outcast 2 entworfene Kämpferin.

Outcast 2

Action-Adventure

Aus für den Minirock?

Liebe Adventure-Fans, bitte erst die Taschentücher holen, dann weiterlesen: Das Entwicklerteam von *Outcast 2* hat bekannt gegeben, dass es sein Projekt stoppt. Vorerst zumindest. Die Begründung ist wie ein Minirock – sehr kurz und äußerst anregend für die Fantasie: Was bedeutet „wegen neuer Entwicklungsmöglichkeiten"? In Foren mutmaßten Fans sofort, der Titel komme exklusiv für die Xbox oder die Entwickler hätten zu viel Asche gefordert, und zwar von Vertriebspartner Infogrames. Der gab auf Anfrage folgende Stellungnahme ab: „Noch keine Stellungnahme." Okay, wir warten.

Info: www.appeal.be/AW/html/TLP/TLP.htm



Wenn man ein Besatzungsmitglied der Enterprise würgt, bis es blau anläuft, nennt man das Bolianer (Crewman Chell rechts).

Star Trek: Elite Force 2

Ego-Shooter **Borg dir einen!**

Schluss mit Chips-Gelagen vor der Glotze, ab dem 1. Quartal 2003 müssen Sie selbst ran: *Elite Force 2* führt die TV-Serie *Voyager* fort und befördert uns auf die derzeit aktuelle Enterprise. Wieder müssen Sie Borg, Klingonen, Romulanern und neuen Rassen mittels 13 Waffen das Leben versauen. Zur Seite stehen Ihnen bekannte Computer-Kumpels wie Telsia, Chang oder Jurot. Ab und an dürfen Sie von Bord und ins Gebüsch diverser Alien-Planeten. Entwickler Ritual (*F.A.K.K. 2*) nutzt die *Q3*-Engine und verspricht, dass wir mindestens eineinhalb Mal länger zocken dürfen als bei Teil 1. Jungs, wir legen die Eieruhr bereit …

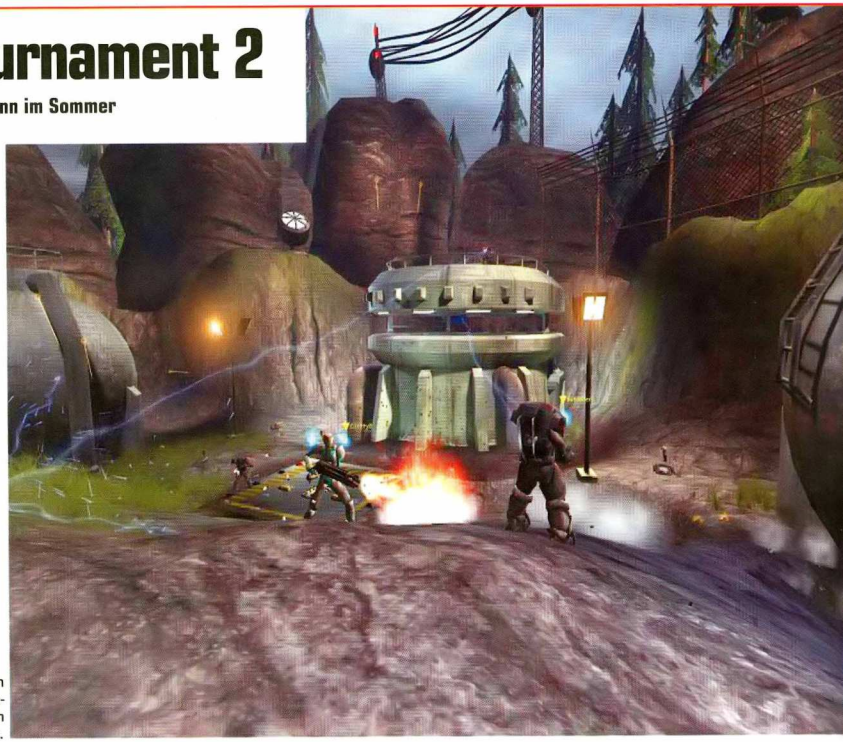
Info: www.activision.com

Unreal Tournament 2

Mehrspieler-Shooter **Ballermann im Sommer**

Erst die gute Nachricht: *Unreal Tournament 2* erscheint bereits im Juni oder Juli. Um ein wenig für Verwirrung zu sorgen, soll das Spiel dann *Unreal Tournament 2003* heißen. Jetzt die schlechten Nachrichten: Die Veröffentlichung von *Unreal 2* verschiebt sich, so dass Sie frühestens im Herbstnebel zum nächsten Softwareladen zu fahren brauchen. Außerdem ist's Essig mit dem Mehrspielermodus. Begründung: *UT 2003* sei ja ein Mehrspieler-Shooter, da brauche *Unreal 2* doch eigentlich keinen Internet- und Netzwerk-Support. Wir finden das gut (dass die Entwickler gerade noch bemerkt haben, was sie schon seit Monaten wussten).

Info: www.infogrames.com



Der neueste Screenshot von Unreal Tournament 2003 beweist: Es liegt garantiert kein Schnee, wenn das Spiel erscheint.

Ich mein' ja nur



Game Over

Es gibt Nachrichten, die sind so hart, da treibt's einem die Tränen in die Augen. Mir ging es am 14. März 2002 so: Scott Safran aus New Jersey, mit 41 Millionen (und ein paar zerquetschen) Punkten Weltrekordhalter des Spieleklassikers Asteroids, sei tot, hieß es. Okay, er hatte bereits 1989 den Joystick abgegeben und es wurde erst jetzt bekannt. Weil es eine echte Tragödie war, hat es mich trotzdem bewegt. Scott biss in den Asphalt, weil er seine Katze vom Fenstersims seines Apartments retten wollte. Er fiel runter. Game Over. Ich finde das nicht fair. Ein Zockergott wie er hätte Besseres verdient gehabt. Wenn er von einem Asteroiden erschlagen worden wäre, hätte ich gesagt: Okay, das ist doof, aber stilvoll. Doch so? Tragisch.

Harald Fränkel

GTA 3

Action Mai, ist des schön!

An alle PlayStation-2-Fanatiker: Wir PC-Junkies dürfen ab Mai auch *GTA 3* zocken – und zwar in viel höheren Auflösungen und mit Mehrspielermodus. Ätsch. Sonst bleibt alles gleich: Als Gauner erfüllen Sie in der riesigen Stadt Liberty City illegale Aufträge. Sie dürfen die Gegend völlig frei erkunden. Zu Fuß, mit diversen Knarren und Baseballschlägern oder per Auto. Da Sie ein solches klauen können, suchen Sie sich einfach das schönste raus.

Info: www.take2.de

Taxis zu klauen, ist nicht legal. Es ist illegal. Und das wiederum ist bei GTA 3 total egal.



Keine Ahnung, warum der Ami links auf Vögel zielt. Eigentlich sollte er Deutsche aufs Korn nehmen.

Battlefield: 1942

Ego-Shooter

Noch mal, noch mal!

Falls Sie gern Ego-Shooter zum Thema Zweiter Weltkrieg zocken, hätten wir eine interessante Nachricht für Sie: Im Sommer will Electronic Arts nach *Medal of Honor* einen weiteren Titel dieser Art veröffentlichen: *Battlefield: 1942*. Falls Ihnen die Thematik mittlerweile zum Hals heraushängt: 'Tschuldigung für die Störung.

Info: www.dice.se/en/products_new.jsp?prod=20

Delta Force 3 ½

Action **Hey, Mister Taliban ...**

Weil der Hersteller Wert darauf legt, dass *Delta Force: Task Force Dagger* nicht *Delta Force 4* ist, nennen wir's *Delta Force 3 ½*. Es handelt sich um ein Add-on für *Delta Force 3: Landwarrior*, läuft aber ohne Original. Mit über 30 Wummen geht's ab Mai virtuell nach Afghanistan, um im Rahmen von 25 Missionen Herrn Osama und seinen terroristischen Taliban einzuheizen.

Info: www.novalogic.com



Gestern noch im realen Leben, ab Mai bereits auf dem PC-Monitor: der Kampf gegen die terroristischen Taliban.

Aktion: Rettet Counter-Strike!

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften entscheidet am 16. Mai, ob der Online-Shooter *Counter-Strike* indiziert wird. Da die BPjS zu diesem Thema erstmals auch Spieler anhört, startet die PC Action in Zusammenarbeit mit der LAN-Party-Liga WWCL die Aktion „Rettet CS". Helfen Sie mit guten Argumenten, dass Counter-Strike nicht indiziert wird – damit unser Magazin auch morgen noch darüber berichten darf ...

Absender:

_____

_____

_____

Counter-Strike soll nicht indiziert werden, weil ...

_____

_____

_____

Datum _____ Unterschrift _____

Diesen Coupon beziehungsweise eine Kopie bitte einsenden an:

Computec Media AG • PC Action; Betreff: „CS" • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

PC Action leitet Ihre Einsendung umgehend an die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften weiter.

Außerdem

/// Der **Clan [K&DF]** legt Wert auf eine Klarstellung bezüglich unseres Berichtes über die LORD3-LAN in Ausgabe 4/2002, Seite 117: 1. Der dort als Cheater entlarvte Spieler wurde aufgrund des Vorfalls sofort aus dem Teams verwiesen. 2. Alle anderen Mitglieder hätten nichts von der geplanten Schummelei gewusst. 3. Das Bild „lord_cheat1.jpg" auf der CD der PC Action zeigt den Spieler [K&DF]OMEGA, der mit der Sache nichts zu tun hat. /// Zum mittlerweile **indizierten Shooter von Remedy Entertainment** erscheint nachträglich **keine deutsche, entschärfte Version**. /// Gavin Raeburn, Projektleiter von *DTM Race Driver* (Codemasters), will als Nächstes einen **Ego-Shooter** namens **Shoot to Kill** produzieren. /// **MechAssault**, die nächste Episode der erfolgreichen BattleTech-Serie, erscheint **exklusiv für die Xbox**. /// Ubi Soft arbeitet an einem **Ego-Shooter** namens *XIII*, **basierend auf der Comic-Lizenz** des belgischen Autors Jean Van Hamme und im entsprechenden Graphic-Novel-Stil. /// **Take 2** wird offizieller Sponsor der LAN-Party-Liga **PC Action WWCL**. ///

Duke Nukem Manhattan Project

Action **Halleluja, er kommt! Leider ist es der falsche ...**

Hurra, der Nukems Duke kommt im Mai! Allerdings nicht der, den alle Fingernägel kauend erwarten. Im Gegensatz zu *Duke Nukem Forever* handelt es sich bei *Duke Nukem: Manhatten Project* nicht um den heiß ersehnten Ego-Shooter, sondern um ein Arcade-Ballerspiel. Hey, jetzt wollen wir aber auch noch eine Duke-Tabellenkalkulation zum Trost, bis endlich die „echte" Ikone aufkreuzt! Ja?

Info: www.ubisoft.de



„Sag ‚Hallo' zu meinem kleinen Freund!" Im Mai kommt ein Aushilfs-Duke-Nukem (rechts) für den PC.

Ich mein' ja nur



Dungeon-Trauma

Dungeon Siege brachte die Erleuchtung. Komfortabler können Sie nirgends riesige Monsterhorden niederstrecken. Es ginge aber noch bequemer: Warum trinken die Recken nicht von allein einen Heiltrank, kurz bevor sie den Löffel abgeben? Haben die keinen Überlebensinstinkt? Wo ist der Knopf, durch den die Party selbstständig das Gebiet erforscht? In der Echtzeitstrategie gibt's das ja auch! Dabei sollten die Helden natürlich sämtliche Monster plätten und die Beute einsacken. In den Städten könnten sie dann automatisch alle NPCs anklicken, die simplen Aufträge annehmen und auch gleich lösen. Im Idealfall starten Sie dann nur noch das Spiel, lehnen sich zurück und sehen einen Tag später die Endsequenz. Das wäre doch toll – oder vielleicht doch nicht?

Alexander Geltenpoth

Age of Wonders 2

Strategie **Eine Art Magie**

Das Reich versinkt im Chaos, ein letztes Häufchen Menschen befindet sich auf der Flucht. Es besteht nur eine Möglichkeit, das Zeitalter der Wunder zu erneuern: Der Anführer der Menschen muss die höchsten Zauberer der sechs magischen Elemente – Feuer, Wasser, Leben, Luft, Erde und Tod – im Kampf besiegen. Der Nachfolger des rundenbasierten Strategiespiels legt verstärkt Wert auf eine ausbalancierte Kampagne sowie eine exzellente Grafik. Laut Take 2 soll die Veröffentlichung bereits im Mai erfolgen.

Info: www.take2.de



Die Darstellung lässt sich stufenlos zoomen und ist somit übersichtlich und detailliert zugleich.



Anno 1503

Strategie **Erst im Oktober**



Jürgen Reußwig, Managing Director Sunflowers: „Wir hoffen auf das Verständnis unserer Fans, um ihnen im Oktober das Anno 1503 zu bieten, das sie erwarten."

Anno 1503 wird erst im Oktober erscheinen, nicht im Mai. Viele Fans zeigten sich über die erneute Verschiebung sehr enttäuscht. Sunflowers reagierte mit einem offenen Brief. Darin die Erklärung: Bis zur jetzt veranschlagten Veröffentlichung im Oktober sollen noch letzte Features integriert und das umfangreiche Betatesting abgeschlossen werden. Letzteres wolle man auf keinen Fall zulasten der Qualität verkürzen.

Info: www.anno1503.com



Steinbruch und Sägewerk sind errichtet, doch vor dem Herbst wird hier nichts produziert.

Hotel Gigant

WiSim **Bestens bewirtet**



Für Voyeure: Sie können Ihre Gäste mit der Kamera verfolgen und ihnen so jeden Wunsch von den Augen ablesen. Nein, in der Dusche gibt's keine Kamera!

Als Hotelmanager liegt es an Ihnen, zahlungskräftige Gäste anzulocken und mit einem exklusiven Angebot – von der Bar übers Schwimmbad bis hin zum Kasino ist alles enthalten – zu verwöhnen. Ihren idyllischen Landgasthof, Touristenbetonklotz am Strand oder Luxustempel im Zentrum einer Metropole können Sie bereits ab 17. Mai planen, dann nämlich soll der *Hotel Gigant* in den Regalen stehen.

Info: www.jowood.de

Außerdem

/// **Wer wird Millionär** trifft auf **Galileo**: Blackstar veröffentlicht mit **Galileo – The Game** ein Quiz-Spiel zur bekannten Wissenssendung von ProSieben. Info: www.black-star.de. /// WM-Vorbereitung am PC: Modern Games/Cryo veröffentlichen am 17. April **Fußball Champion Quiz** mit 1.500 Wissensfragen ums runde Leder. Info: www.modern-games.com ///

www.ascaron.com



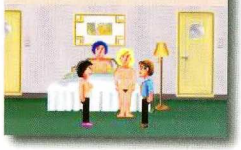
Ich mein' ja nur



Nostalgie pur

Hach, waren das damals noch Zeiten, als Amiga 500 und Atari ST die Schreibtische mit ihren mickrigen Speichern zierten. Direkt nach der Schule hieß es Katakis, Maniac Manson oder Zak McKracken starten. Vor allem Letzteres hatte es mir angetan. Und so fiel ich fast vom Stuhl, als ich im Internet auf ein kleines Fanprojekt stieß. Gleiche Grafik, noch mehr Scherze. Zwar ist die Story des inoffiziellen Nachfolgers (www25.brinkster.com/lucasfangames) sehr dürftig, aber Zak kriegt endlich sein verdientes Dankeschön – wenn auch in einer etwas merkwürdigen Form (siehe Bild). Fraglich ist nur, was wohl Copyright-Inhaber Lucas Arts dazu sagt …

Tanja Bunke







Zanzarah

Gewinnspiel Date mit Tanja Bunke gefällig?



Nein, machen Sie sich keine falschen Hoffnungen. Zwar dürfen Sie und eine Begleitperson zwei volle Tage mit der feschen Redakteurin verbringen. Aber wenn die Sonne untergeht, wird geschlafen – allein, versteht sich. Und keine Sorge, Sie müssen nicht in etwa in den Büroräumen Ihre Zelte aufschlagen. Denn rechtzeitig zum Start des Feen-Abenteuers *Zanzarah* laden die Phenomedia AG und PC Action zu einem Aufenthalt im niederländischen Efteling-Park ein. Hotelübernachtung inbegriffen. Rund geht's, wenn Sie Achterbahn fahren und den Märchenpark unsicher machen, außerdem lassen Sie sich im warmen Juni die Sonne auf den Bauch scheinen. Was Sie dafür tun müssen? Ganz einfach: Sie kaufen sich das Action-Adventure *Zanzarah* und gehen Feen jagen. Und sobald Sie alle Fabelwesen haben, senden Sie den Spielstand per Diskette an: **Computec Media AG, Redaktion PC Action, Stichwort: Zanzarah, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Einsendeschluss ist der 31. Mai.**



Außerdem

/// Tiefe Einblicke: Die Spieleschmiede Virgin Interactive präsentiert auf ihrer Internetseite den **ersten Trailer** zum Rollenspiel-Spektakel **Icewind Dale 2**. Weitere Informationen sowie das Filmchen finden Sie unter www.virgininteractive.de. /// Erfreuliche Nachricht: Infogrames gab offiziell bekannt, dass **Neverwinter Nights** nun doch schon **im Juni in den Läden** steht. Mehr dazu unter www.infogrames.de. /// **Neue Screenshots** zum Rollenspiel **Divine Divinity** erwünscht? Kein Problem. Auf www.larian.com/Site/english/divinity/screen_overview.html finden sich zwei brandneue Bildchen. ///



Als Freibeuter der sieben Meere bereisen Sie Schatzinseln und kämpfen gegen zahnefletschende Kannibalen.



Voodoo Islands

Action-Adventure In See und Männer stechen

Auf die Spuren der Piraten begeben Sie sich im November 2002 mit dem Action-Adventure *Voodoo Islands*. In der Rolle eines Freibeuters müssen Sie sich mit Ihrer Mannschaft gegen Seeräuber, Kannibalen und die Besatzungsmacht Conquistadores durchsetzen. Da heißt es Zähne zusammenbeißen und kräftig den Säbel schwingen. Neben der Erforschung von unbekannten Inseln versuchen Sie sich an geheimnisvollen Voodoo-Zaubern und manövrieren Ihr Schiff durch die karibischen Meere.

Infos unter: www.voodooislands.com

EIN NEUES EPOS BEGINNT

GRANDIA II

グランディア

Treffen Sie über 1000 Charaktere auf Ihrer Reise durch die unzähligen fantastischen und abwechslungsreichen Welten.

Einzigartiges, hochbejubeltes Kampfsystem, das sowohl taktische Fähigkeiten als auch ein präzises Timing erfordert.

Individualisieren Sie Ihre Fertigkeiten, Zaubersprüche und Spezialattacken in einem extrem flexiblen Charakterverwaltungs-System.









www.ubisoft.de

PlayStation 2 PC CD-ROM

GA GAME ARTS

Ubi Soft

Licensed from ESP / Game Arts by Ubi Soft Entertainment. Original game ©2000 Game Arts. Grandia is a trademark or registered trademark of ESP / Game Arts in the USA and/or other countries.

Ich mein' ja nur



Fußball-Frust

„Ich bin so schön, ich bin so toll und hau euch allen die Bude voll" – dachte ich zumindest, als ich leichtfertigerweise beim verlagsinternen Fußballturnier zusagte. Im ersten Spiel lief alles bestens, ich fegte Kollege Ott aus der Konsolenredaktion locker mit 3:0 vom Bildschirm und sah mich bereits im Finale, als ich im darauf folgenden Spiel unglaublich knapp und verdammt unglücklich mit 0:1 unterlag. Also musste im nächsten Match ein Sieg her. Ich verlor 0:4. So kam, was kommen musste: die Relegation. Mein Gegner: der werte Herr Bigge. Und der besiegte mich erst mit 2:1 und gewann später das Turnier. Zum Heulen. Den Rest gab mir Kollege Bezolds Schicksal, der mit drei Niederlagen und 0:8 Toren weiterkam, da irgendwer plötzlich wegmusste und er somit nachrücken durfte. Ach so: Gespielt wurde übrigens Pro Evolution Soccer auf der PS2, das zweifelsfrei beste Fußballspiel.

Christian Sauerteig

Außerdem

/// Mit dem Konterfei des verletzten Nationalstürmers **Alexander Zickler** auf der Packung erscheint Ende Mai die Fußballsim **WM Nationalspieler**. Entwickelt wird das Spiel von den **britischen** Fußballexperten **Anco**, für den Vertrieb zeichnet **Ubi Soft** verantwortlich. /// Der **Erscheinungstermin** für EA Sports' Formel-1-Simulation **F1 2002** hat sich auf den **24. Mai 2002** verschoben. /// Seit wenigen Tagen ist **Williams F1 Team Driver** im Handel. Den Testbericht zu THQs **F1-Rennspiel** finden Sie in der nächsten **PC Action**. ///

Agassi Tennis Generation

Sport **André geht fremd!**

Was passiert, wenn Bum-Bum-Boris in der Wäschekammer Balla-Balla macht, ist bekannt. Weniger skandalös ging die Geburt des Nachwuchses von Tennis-Traumpärchen Steffi Graf und André Agassi über die Bühne. Die Presse wurde mit drei selbst geschossenen Bildern abgespeist und der Mutterkuchen war gegessen. Mehr gab's für die schreibende Zunft seitdem nicht zu vermelden. Doch nun tut sich was im rauschenden Blätterwald: André Agassi bekommt sein eigenes Computerspiel von der französischen Softwareschmiede Cryo! Jetzt kann Steffi den Tennisschläger mitsamt dem abgenutzten Griff im Schrank stehen lassen, wenn ihr Mann mal wieder in der Weltgeschichte umhertourt, und stattdessen bei *Agassi Tennis Generation* mit ihrem André spielen. Bei seinem PC-Seitensprung schlägt Agassi in 16 realistisch animierten 3D-Spielstätten auf. Dort erwarten ihn 31 Gegner, die vom Platz gefegt werden wollen. Damit das Ganze möglichst realistisch aussieht, wurden Agassis Bewegungen mittels Motion-Capturing ins Spiel integriert. Bis zum geplanten Veröffentlichungstermin im Mai muss sich Steffi noch gedulden, dann darf sie auch am PC mit ihrem André spielen.

Info: www.cryo.fr



Foto: Action Press

Wuschelkopf an Supernase: Hey, Süße, wenn du mich später mal heiratest, lasse ich auch ein Computerspiel von mir machen!



In 16 Stadien darf mit André und 31 Kollegen gespielt werden.



Spannender Start in Australien. Klein-Schumi braust in seinem BMW dem großen Bruder davon.

Grand Prix 4

Rennspiel **Der heiß ersehnte vierte Teil kommt im Juni.**

Was lange währt, wird endlich gut? Chef-Entwickler Geoff Crammond kündigte jüngst an, dass der vierte Teil seiner extrem erfolgreichen Rennspiel-Serie nun erst am 13. Juni erscheint. *Grand Prix 4* bietet eine komplett neue Grafik-Engine und alle Original-Teams, Fahrer- und Wagen-Daten sowie alle Rennstrecken der vergangenen Formel-1-Saison. Aus lizenzrechtlichen Gründen gibt es keinen Internet-Mehrspielermodus. Dafür dürfen Sie mit einem menschlichen Gegner via Splitscreen oder mit bis zu acht Kontrahenten im lokalen Netzwerk über den Asphalt heizen.

Info: www.grandprixgames.com

JUMP geht weiter >>

Jugend mit Perspektive



Kein Schulabschluss? Kein Ausbildungsplatz? Keine Arbeitsstelle?

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

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

Gratzfeld

Hotline 0 8000-100 001

Jetzt kann jeder zeigen, was in ihm steckt.

www.arbeit-fuer-junge.de

Die Internet-Adresse für Qualifizierung und Arbeit

Bundesanstalt für Arbeit

Ich mein' ja nur



Kavaliersdelikte

Es ist schon faszinierend, wie verschieden auf dieser Welt mit Urheberrechtsverletzungen umgegangen wird. Wussten Sie, dass es in Taiwan neuerdings einen Gesetzesentwurf gibt, nach dem jeder, der sich MP3s oder E-Books aus dem Internet saugt, für fünf Jahre im Knast landet? Nein? Dann wissen Sie vielleicht auch nicht, dass es in Australien einen Münzautomaten gibt, der Ihnen von jeder CD für 4,20 Euro ein verlustfreies Duplikat erstellt und jedweden Kopierschutz umgeht. Da kann man nun wirklich nicht mehr von einer gemeinsamen und sinnvollen Politik reden. Während die Leute in Taiwan froh sein können, dass auf Raubkopieren keine Todesstrafe steht, dürften wir uns dank der australischen Firma schon mal im Voraus auf eine baldige Anhebung der Preise für Original-CDs vorbereiten – ganz zu schweigen von einem neuen Kopierschutz, den womöglich noch weniger CD-Player interpretieren können.

Benjamin Bezold

Project 1

Flugsimulation **Hoch hinaus**

Bei der Bundeswehr sind für einen Trainingsflug mit einer F-4 Phantom rund 80 Stunden Reparaturzeit nötig. Kein Wunder, dass die F-4 anderswo längst im Museum steht und allerhöchstens für PC-Simulationen herhalten muss, wie es bei Thirdwires *Project 1* der Fall ist. Dabei erleben Sie wahlweise als amerikanischer Pilot oder als Söldner eine dynamische Kampagne, angesiedelt in den Sechzigerjahren, live aus dem Cockpit. Die viel versprechende Flugsimulation befindet sich momentan im frühen Alpha-Stadium und soll noch in diesem Jahr auf den Markt kommen. Weitere Spielerflugzeuge werden die F-100 Super Sabre, der berüchtigte F-104 Starfighter und die A-4 Skyhawk sein.

Info: www.thirdwire.com



Der Jagdbomber F-100 Super Sabre wurde 1956 gebaut – ebenso ein altes Schätzchen wie die F-4 Phantom.



Die Herren Anwälte träumen in ihrer sterilen Kanzlei von Frauen, Sex und Fußball.

The Partners

Soap-Simulation

Konkurrenz für die Sims?

In dieser Soap-Simulation von Monte Cristo werden Sie von neun Nachwuchsjuristen auf Trab gehalten. Nicht nur, dass es in deren Anwaltskanzlei über 100 knifflige und witzige Fälle zu lösen gibt, obendrein haben die Jungspunde in ihrer Freizeit nichts anderes als Frauen, Sex und Fußball im Hirn. Echte Kerle eben! Was sich nach EAs *The Sims* anhört, spielt sich auch genauso. Sie lassen Ihre Charaktere mit anderen flirten, diskutieren, Händchen halten oder prügeln. Einen ausführlichen Testbericht finden Sie voraussichtlich in der nächsten Ausgabe.

Info: www.montecristogames.com/partners

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 05/2002
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Robert Distler aus Treuchtlingen wurde unter allen Einsendungen gezogen. Wir gratulieren und wünschen viel Spaß mit dem Titel *C&C: Renegade* von EA.



InnoVISION

Mehr Infos unter www.inno3d.de

DU oder ER?

Was nützt die schnellste Reaktion, wenn Deine Grafikkarte nicht mitmacht?

Gib Dir 'ne Chance!

Tornado GeForce 3
Titanium Series



- Powered by nVIDIA GeForce3
- Hardware Full-Screen Anti-aliasing
- 64MB DDR SDRAM

Tornado GeForce 3 Titanium 200



GeForce 2 Titanium



Tornado GeForce 3 Titanium 500



Online-Shop:
3D CARDS
www.3dcards.de

mb-it
Daimlerstraße 5
49733 Haren / Ems
Tel. 05932 / 50450
Fax. 05932 / 504529
www.mb-it.de

peacock
Graf-Zeppelin-Straße 14
33181 Wünnenberg-Haaren
Tel. 02957 / 790
Fax. 02957 / 799572
www.peacock.de

CompuFlash
Christian Lex
Finkenstraße 8
63069 Offenbach
Tel. 069 / 83833781
Fax. 069 / 83072040
www.compuflash.org

hd-computer
Hasenheide 09
10967 Berlin
Telefon 030 - 695 97 10
Telefax 030 - 695 97 1-29
www.hd-computer.de

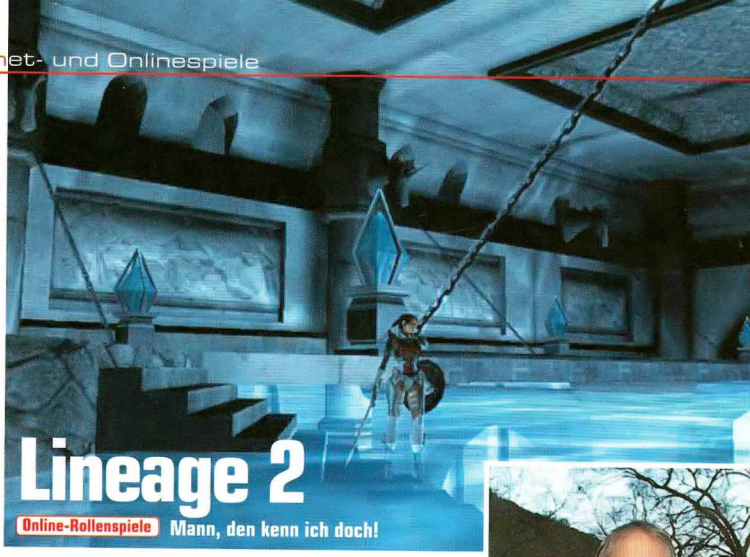
inno3D

Ich mein' ja nur



Die spinnen, die Briten! *Die englische Tochter von Acclaim überlegt ernsthaft, ihr Zombie-Spiel Shadow Man 2 mit Werbetafeln auf Grabsteinen anzupreisen. Arme Familien würden von dem „Deadvertising" profitieren, so ein Firmensprecher, weil Acclaim einen Teil der Begräbniskosten übernähme. Klasse! Wahrscheinlich erhalten die Hinterbliebenen sogar noch ein Gratisspiel und Acclaim wird der internationale UNO-Preis für humanitäre Hilfe verliehen. Was für ein Werbeeffekt! So wird unsere Branche jede Menge Aufmerksamkeit erregen. Mal sehen, welche Aktionen sich englische Tochterfirmen noch einfallen lassen. Ich sehe es schon kommen: EA England wird für Die Sims – Party bis zum Umfallen Promo-Veranstaltungen in Entzugskliniken abhalten, Microsoft England bittet anlässlich des Flight Simulator 2003 zum Zielfliegen auf Big Ben und Eidos England organisiert als Werbegag für Hitman 2 Abenteuerurlaube in Tel Aviv. Oder würde das vielleicht doch ein wenig zu weit gehen, liebe Briten?*

Christian Bigge



Lineage 2

Online-Rollenspiele Mann, den kenn ich doch!

Hätten Sie gewusst, dass *Lineage* vom koreanischen Entwickler NCsoft mit rund vier Millionen Spielern weltweit das erfolgreichste Online-Rollenspiel ist? Nein und es interessiert Sie auch nicht? Sollte es aber, denn für *Lineage 2* ist niemand Geringerer als Richard „Lord British" Garriott (*Ultima 1-9*) verantwortlich. Dieser will Sie Mitte nächsten Jahres in die mittelalterliche Welt von Aden locken, die mithilfe der *Unreal*-Engine opulent in Szene gesetzt wird. Eingebunden in ein Feudalsystem mit etlichen Städten und Dörfern, werden Sie in *Lineage 2* aus etwa 20 Charakterklassen wählen können sowie ständig neue Quests vorgesetzt bekommen, wovon Sie die meisten nur mithilfe eines Clans lösen können. Garriott verspricht die größten Massenschlachten in der Geschichte der Onlinespiele, in denen Sie gegen riesige Drachen und andere Fantasy-Monster antreten werden. Das Spiel wird direkt nach dem Start von mehreren professionellen Story-Autoren begleitet. Mal sehen, ob *Lineage 2* auch in Deutschland den Durchbruch schaffen kann.

Info: www.lineage2.com



Kreierte Welten für Origin, kreiert jetzt Welten für NCsoft: Richard Garriott betreibt in Texas für die Koreaner das Entwicklerstudio Destination Games.

Außerdem

/// Der Online-Start von **Shadowbane** wurde nach offiziellen Angaben „für ein paar Monate" nach hinten verschoben. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Herbst 2002. /// Das Mini-Spielchen **Sniper Recon 2** können Sie kostenlos auf www.ghostrecon.de zocken. /// Microsoft hat die **offizielle Homepage** zum Echtzeitstrategiespiel **Age of Mythology** gestartet: www.microsoft.com/games/ageofmythology /// Ebenfalls online: www.suddenstrike2.de /// „Einsame" Online-Zocker finden in dem Verein www.esp4all.de bestimmt gleich Gesinnte. /// Ein spaßiges **3D-Pong** können Sie auf www.liquid.se/pong.html antesten. ///



Die Spielbereiche von Mindhack sind durch überirdische Röhren miteinander verbunden.

Mindhack

Online-Action Was wird das denn nun?

Das wurde aber auch Zeit! Nachdem sich Rollenspieler vor entsprechenden Online-Games kaum retten können, sind nun auch Action-Fans an der Reihe. Die Mindware Studios basteln mit *Mindhack* an einem Shooter, der diverse Spielmodi in sich vereinen soll. Zu Beginn des Spiels generieren Sie einen Söldner und weisen diesem Eigenschaften zu, die sich im Spielverlauf beliebig steigern lassen. Spezielle Zonen sind für Capture-the-Flag- und Deathmatch-Duelle vorgesehen. Ihre Talente bauen Sie zudem in Abenteuer-Zonen durch Kämpfe gegen Aliens aus. Mit dem Spiel ist aber kaum vor Ende des Jahres zu rechnen.

Info: www.mind-hack.com

Dragonfarm – Der Soundtrack

Musik **Dudel dir einen**

Die Softwareschmiede Black-Star Interactive (*Siege of Avalon*) veröffentlicht zur kommenden Handels- und Zuchtsimulation *Dragonfarm* eine Soundtrack-CD. Die zehn Titel entspringen dem Spiel rund um die Schuppenträger. Für € 11,99 plus € 2,90 Nachnahme können Sie das Silberscheibchen auf der offiziellen Herstellerseite ordern.

Infos unter:
www.black-star.de

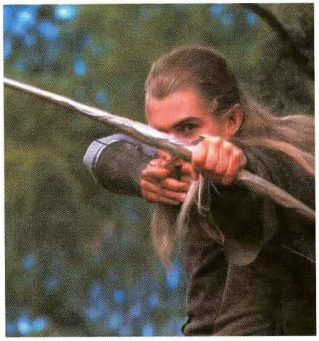


Der Herr der Ringe – Die Gefährten

Software **Ein Ring, sie zu knechten, sie alle zu finden, ins Dunkel zu treiben ...**

... und ewig zu binden. Im Lande Mordor, wo die Schatten droh'n. Tolkien-Fans aufgepasst: Mit dem *Der Herr der Ringe: Die Gefährten Multimedia Studio* von KELLAS International gestalten Sie sich die Wartezeit auf den zweiten Kinofilm zum Mittelerde-Epos erträglicher. Das Programm bietet sieben Stationen, die mit Bildschirmschonern, Hintergrundmotiven, Postern, Kalendern, Grußkarten sowie Videoausschnitten aus der Zelluloid-Fassung und massig Hintergrundinformationen über Ihre Lieblings-Stars aufwarten. Darüber hinaus können Sie sich im Mal- und Entwicklungsstudio als Künstler betätigen und die liebreizende Arwen oder den geschickten Legolas ganz nach Ihren eigenen Vorstellungen kreieren. Ab sofort für € 29,90 erhältlich.

Infos unter: www.kellas.net





Mit dem Multimedia Studio von KELLAS International wird Ihr PC zum Herr-der-Ringe-Basteltisch.

„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: Anna Sladek

Beruf: Schülerin

Alter: 17 Jahre

Nickname: |<>MoC<>|Kaetzchen

E-Mail: mocKaetzchen@yahoo.de

Homepage: www.moc-rulz.de

Lieblingsgenre: Ego-Shooter

Lieblingsspiele: Counter-Strike, Global Operations, indizierter Titel von Epic Games

Seit wann ich spiele: August 2001

Statement: Ich glaube, dass Frauen ALLES besser können als Männer. Vor allem ihnen vorzumachen, dass sie es nicht können ;)

(Anmerkung der Redaktion: Aha. So ist das also. Deswegen gibt es so wenig Automechanikerinnen und Feuerwehrfrauen. Weil sie es zwar können, jedoch nicht ertappt werden wollen. Danke, Anne, durch dich hat sich unsere Sichtweise drastisch geändert. Endlich ist auch dieses Mysterium aufgeklärt)

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



Harte Fakten
Spielerisch unterste Schublade, dafür aber mit Gräfin Barbara. Sie erreicht dank offener Bluse und unübersehbarer Gänsehaut auf den zwei größten Polygonen den ersten Platz der Babe-Hitparade.



Falsche Taktik
Pams tiefer Ausschnitt enthüllt zwei herausstechende „Charaktereigenschaften", die ihre Gegner jedoch nicht beeindrucken. Tja, nur dümmlich das Täschchen zu schwingen, ist halt nicht sonderlich heiß.



Lecker Schnecke
Enge Jeans, Pagenfrisur und Schultasche auf dem Rücken – Amy ist ein Wonneproppen. Und da junge und knackige Mädels ankommen und ein paar neckische Feen mit von der Partie sind: Platz 3.



Klarer Einblick
Zwar sind die Protagonistinnen in dem Rollenspiel-Spektakel nicht spärlich bekleidet, dafür kann man jedoch gaaanz nah heranzoomen. Leider bleibt's nur bei dem Versuch, in die Kutte zu gucken.



Volle Hacke
Total blau und nur lange Kniestrümpfe am Leib – die Dämonenfrau Balora setzt anscheinend auf außergewöhnliche Reize. Nützt alles nix: Die Alte ist einfach nur potthässlich und immer schlecht drauf.

Ich mein' ja nur



Noch mal Xbox

Kennen Sie noch dieses Spiel mit Herrn Schmerz? Erinnern Sie sich auch daran, dass man dort auf einem Basketball-Feld Körbe werfen konnte? Auf der Xbox geht das nicht. Der Korb hängt zwar noch, aber der Ball wurde wegrationalisiert. Schweinerei! Und das alles weiß ich nur, weil der Media Markt gemein ist. Verführt hat er mich! Da haderte ich die ganze Zeit mit meinem Geldbeutel und dann verkaufen diese Lumpen die Microsoft-Konsole einfach für 399 Euro statt 479 Euro. Wer kann da widerstehen? Nun, scheinbar eine ganze Menge Leute, denn ein richtiger Verkaufsschlager war die Xbox bisher nicht. Da das Gerät mittlerweile fast überall wieder die happigen 479 Euro kostet, frage ich mich, wer jetzt noch kaufen möchte. Aber eines ist sicher: Das Ding ist spitze!

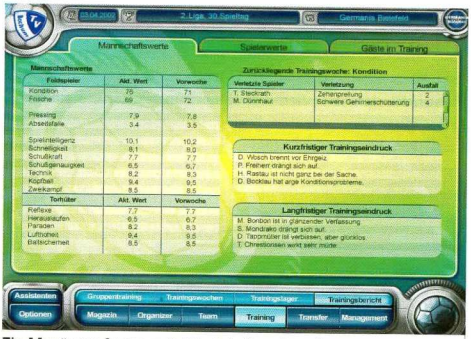
Joachim Hesse

Außerdem

/// Das deutsche Jump & Run **Auryn Quest** wird von DreamCatcher Interactive in den kommenden Wochen in USA und Kanada veröffentlicht. /// **Insolvenz** beantragt hat der deutsche Spiele-Entwickler **Innonics** (*Land der Hoffnung, Wiggles*) beim zuständigen Amtsgericht in Hannover. /// Codemasters setzt auf **DVD: Das Rennspiel-Adventure DTM Race Driver** soll voraussichtlich im Juni als erstes Spiel ausschließlich für das neue Medium veröffentlicht werden. ///

Anstoss 4 nicht in Gefahr?

Ascaron dementiert Gerüchte um Verschiebung



Ein Menü von Anstoss 4: Die Arbeit geht weiter.

Der Gütersloher Entwickler Ascaron geht weiterhin davon aus, den Fußballmanager *Anstoss 4* pünktlich im August veröffentlichen zu können. In der letzten Ausgabe berichteten wir, dass einige Mitglieder des *Anstoss*-Teams gekündigt hatten. Diese spielten laut Marketing Direktor Bernd Almstedt aber keine tragende Rolle in der Entwicklung. Almstedt verwies auf ein Zitat im Ascaron-Forum von Svend-Ake Possiel, einem der betroffenen Ex-Mitarbeiter: „Einen Zusammenhang [der Kündigungen] mit der Insolvenz gibt es nicht, denn wir haben vorher gekündigt (...). Wir hatten uns nicht von heute auf morgen entschieden, Ascaron zu verlassen (...). Daher haben wir uns eigentlich bemüht, uns aus vielem rauszuhalten, damit wir keine Probleme im Team verursachen, denn das war nicht unser Ziel. Von daher gehe ich davon aus, dass Ascaron *A4* wie geplant fertig stellen wird." Hoffentlich – im August wissen wir mehr.

Info: www.ascaron.de

Westwood wankt

Der Spieleentwickler leidet an Personalschwund.

Wie jetzt bekannt wurde, wurde bei Westwood roter Alarm ausgelöst. Gerüchten zufolge soll Eigentümer Electronic Arts alleine im vergangenen Monat rund 30 Mitarbeiter entlassen haben – darunter auch Joe Kucan, der als Nod-Feldherr Kane aus der *Command & Conquer*-Reihe bekannt ist. Ebenfalls von der Lohnliste gestrichen hat EA angeblich Westwood-Mitbegründer Brett Sperry, der offensichtlich eine neue Firma gründen will. EA-Deutschland-Pressesprecher Raoul Birkhold konnte den Sachverhalt weder bestätigen noch dementieren. Noch offen ist, was das für die Spiele *C&C: Generals, Earth & Beyond* sowie *Renegade 2* bedeutet und ob Westwood das gleiche Schicksal blüht wie dem einst in EA-Besitz zerschlagenen Entwickler Origin (*Ultima, Wing Commander*).

Info: http://westwood.ea.com



C&C Renegade: Die Fans hoffen auf einen zweiten Teil.

Gewitter bei Sunflowers

Interne Entwicklungsabteilung geschlossen



Sonja Stetter, Junior PR-Managerin bei Sunflowers

Spiele-Entwickler und Publisher Sunflowers gab bekannt, in Zukunft stärker auf die Zusammenarbeit mit externen Entwickler-Teams zu setzen. Aus diesem Grund wird die hauseigene Entwicklungsabteilung geschlossen. Laut Sonja Stetter, Junior PR Managerin bei Sunflowers, wird man aber versuchen, die meisten Mitarbeiter anderweitig in den externen Teams unterzubringen. Auf *Anno 1503*, das in erster Linie von den Österreichern Max Design entwickelt wird, habe das keinen Einfluss: „Unsere interne Entwicklungsabteilung hatte an einem Spiel gearbeitet, das sich noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase befand", so Stetter.

Info: www.sunflowers.de

DIESMAL BRAUCHT ES MEHR ALS EINEN HELDEN.



XBOX

ODDWORLD INHABITANTS

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.



Strategie satt

Budgetspiele **Earth 2150 Collectors Edition kommt**

Echtzeitstrategen haben diesen Monat allen Grund zur Freude. Am 20. April veröffentlicht Blackstar Interactive die *Earth 2150 Collectors Edition*. Neben den gelungenen Titeln *Earth 2150 – Escape from the Blue Planet, Earth 2150 – The Moon Project* und *Earth 2150 – Lost Souls* finden Sie in der prall gefüllten Box ein gedrucktes Handbuch sowie zahlreiches Zusatzmaterial, etwa die beiden Programmiertools EarthC und MoonC. Für 30 Euro sind Ihnen Hunderte von Spielstunden im futuristischen *Earth*-Universum garantiert.

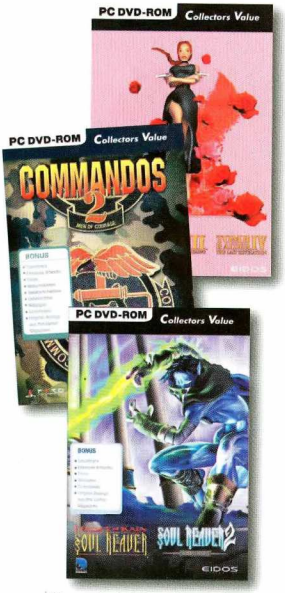
Info: www.black-star.de

Die DVD macht's

Budgetspiele **Exklusive Editionen von Eidos**

Sie nennen ein DVD-ROM-Laufwerk Ihr Eigen? Dann füttern Sie es! Und zwar mit Titeln der nagelneuen Collectors-Value-Edition von Eidos Interactive. Dazu zählen momentan die drei Sonderauflagen von *Commandos 2, Tomb Raider 2-4* und *Soul Reaver 1+2*. Vor allem Letztere lohnt den Kauf, da sie nicht nur das topaktuelle Action-Adventure *Soul Reaver 2* enthält, sondern obendrein mit dem ersten Teil, *Legacy of Kain: Soul Reaver*, aufwartet. Der Preis von rund 50 Euro ist zwar kein Pappenstiel, angesichts des üppigen Bonusmaterials wie Soundtracks und Bildschirmschoner aber okay. Lara Crofts Abenteuer in *Tomb Raider 2-4* wurden zudem grafisch aufpoliert.

Info: www.eidos.de



Diese drei DVDs bieten für jeden Geschmack etwas.

Coole Klassiker

Budgetspiele **Cinemaware-Titel neu aufgelegt**

PC ACTION COOL CLASSICS

Blackstar Interactive legt bekannte Klassiker der Firma Cinemaware in einer Sammler-Edition für den PC neu auf. Den Anfang der Serie bilden das Strategiespiel *Defender of the Crown* und der Actiontitel *The Three Stooges*. Besonders *Defender of the Crown* erfreute sich wegen der guten Grafik zu C64- und Amiga-Zeiten größter Beliebtheit. Inzwischen haben die beiden Spiele rund 15 Jahre auf dem Buckel und sind, obwohl überarbeitet, technisch natürlich nicht mehr auf dem neuesten Stand. Nostalgiker und Sammler dürfte das aber keinesfalls stören – im Gegenteil. Beide Spiele kosten 20 Euro.

Info: www.cinemaware-classics.de



Als Bonus hat Blackstar die Ur-Versionen der beiden Klassiker beigelegt.

Aktuelle Budgettitel

Titel	Genre	Anbieter	Budget-Wertung	Preis
Commandos 2	Echtzeittaktik	Eidos	91%	€ 50,-
Earth 2150 – Escape from the Blue	Echtzeitstrategie	Blackstar	83%	€ 30,-
Earth 2150 – Lost Souls	Echtzeitstrategie	Blackstar	80%	€ 30,-
Earth 2150 – The Moon Project	Echtzeitstrategie	Blackstar	86%	€ 30,-
Legacy of Kain: Soul Reaver	Action-Adventure	Eidos	68%	€ 50,-
Soul Reaver 2	Action-Adventure	Eidos	81%	€ 50,-
Star Trek: Armada	Echtzeitstrategie	ak tronic	75%	€ 10,-
Tomb Raider 2	Adventure	Eidos	67%	€ 50,-
Tomb Raider 3	Adventure	Eidos	71%	€ 50,-
Tomb Raider 4 – Die Chronik	Adventure	Eidos	73%	€ 50,-
Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	ak tronic	80%	€ 10,-

ACH WIE NETT, DU HAST MEINEN BUSEN BEMERKT.



THE AXE EFFECT

TRY THIS AT HOME:
WWW.AXE.DE



Die Girls im Interview: Ein entsprechendes Video finden Sie auf der Cover-CD. PS: Das T-Shirt, das der hessliche Mann rechts trägt, gibt es nach wie vor als PC-Action-Abo-Prämie.

Auf CD-ROM

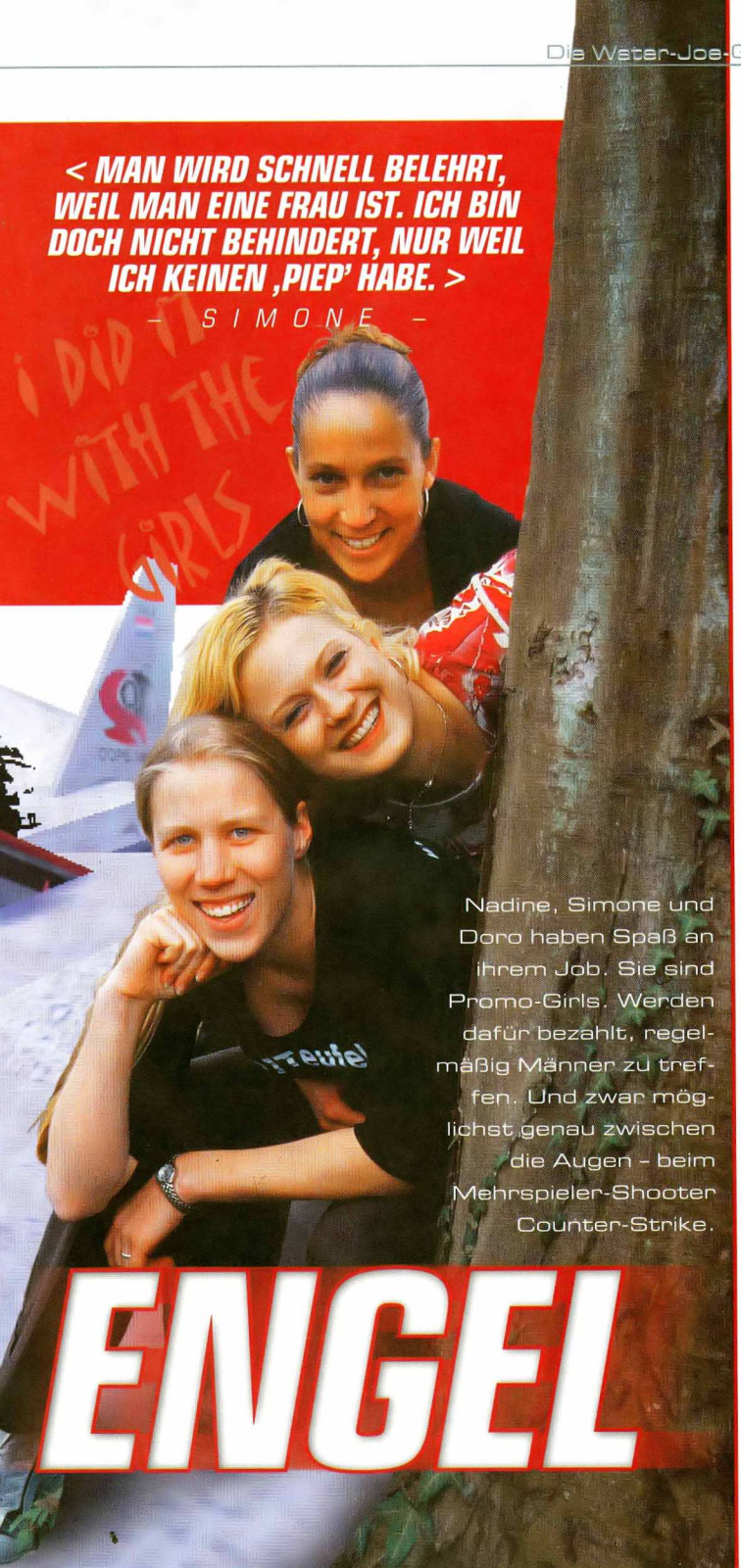
Macker, Monitore und Moneten
Simone, Nadine und Doro im Videoporträt.
Die WaterJoe-Girls.mpg



EISKALTE

< MAN WIRD SCHNELL BELEHRT, WEIL MAN EINE FRAU IST. ICH BIN DOCH NICHT BEHINDERT, NUR WEIL ICH KEINEN ‚PIEP' HABE. >

– SIMONE –



Nadine, Simone und Doro haben Spaß an ihrem Job. Sie sind Promo-Girls. Werden dafür bezahlt, regelmäßig Männer zu treffen. Und zwar möglichst genau zwischen die Augen – beim Mehrspieler-Shooter Counter-Strike.

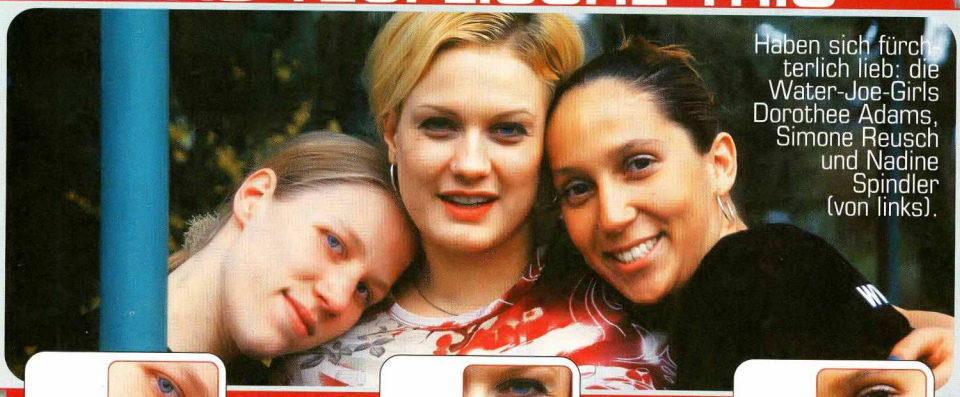
ENGEL

Hinsetzen, Männer töten – und das war's." Wer Dorothee Adams (20) nach ihrer Aufgabe als bezahlte *Counter-Strike*-Amazone fragt, kriegt eine trockene Antwort und ein Schmunzeln. „Und wir sollen gut dabei aussehen", ergänzt ihre Kampfgenossin Nadine Spindler (23) lachend. „Genau! Wenn man nicht gerade voll verpennt ist", beschreibt Doro die Umstände eines außergewöhnlichen Nebenjobs: Sie, Nadine und ihre Kollegin Simone Reusch (26) treten regelmäßig bei LAN-Partys auf, wo bekanntermaßen wenig geschlafen wird. Die drei Mädels fordern beim „Kampf der Geschlechter" die männliche Zockerschar zu Duellen heraus. Das dynamische Trio tut dies im Rahmen einer Werbeaktion für den Getränkehersteller Water Joe. Wenn die Herren gewinnen, kriegen sie T-Shirts mit der Aufschrift „I did it with the girls" (Ich hab's mit den Mädels gemacht). Das kommt allerdings selten vor: In 70 bis 80 Prozent aller Fälle siegt das so genannte schwache Geschlecht. „Wir sind nicht irgendwelche Promotion-Bunnys, die herumhopsen und ein bisschen in die Luft schießen", erklärt Simone selbstbewusst, aber auch augenzwinkernd.

Nervige Interviews

Es ist Samstag, der 23. März. Wir treffen die Water-Joe-Girls im verwaisten Schlafraum der Slaughterhouse-LAN in Soest. Nach harten Verhandlungen. Die waren nicht etwa nötig, weil die PC-Action-Redakteure die Mädels ursprünglich ins Hotelzimmer abschleppen wollten – nur zu einem ungestörten Interview natürlich. Nein, die drei sind fürchterlich im Stress. Außerdem erweisen sie sich zudem als offenbar leicht mediengeschädigt. Ein Fernsehsender hatte einst ein Porträt von Nadine zum Thema „Eine deutsche *Counter-Strike*-Spielerin"

DAS TEUFLISCHE TRIO



Haben sich fürchterlich lieb: die Water-Joe-Girls Dorothee Adams, Simone Reusch und Nadine Spindler (von links).

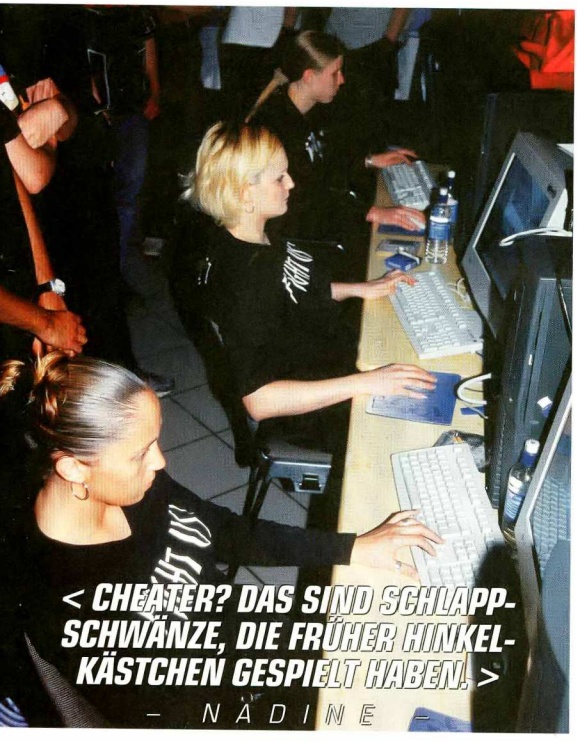
Name: Dorothee Adams
Nicknames: [Water Joe] Teufelchen; [IrOn] Teufelchen
Wohnort: Mönchengladbach
Alter: 20
Homepage: www.frauen-clan.de



Name: Simone Reusch
Nicknames: [Water Joe] Perdita; El Gringo da Perdi
Wohnort: Düsseldorf
Alter: 26
Homepage: www.elgringos.de.vu



Name: Nadine Spindler
Nicknames: [Water Joe] Lea; [IrOn] Lea
Wohnort: Mönchengladbach
Alter: 23
Homepage: www.frauen-clan.de



< CHEATER? DAS SIND SCHLAPP-SCHWÄNZE, DIE FRÜHER HINKEL-KÄSTCHEN GESPIELT HABEN. >
– NADINE –

gemacht und die junge Frau einen ganzen Tag genervt. „Schon auf der Arbeit und später bei einer LAN. Das war ziemlich anstrengend. Ich glaube, der Bericht hieß ‚Frauen und Krieg'. Als ich ihn letztendlich sah, stand ich darin ziemlich dumm da."

Auf Männerfang

Pro Auftritt bei einer LAN erhalten die Mädels einen dreistelligen Betrag, erzählen sie uns. Die genaue Höhe hängt davon ab, wie weit sie anreisen und wie lange sie auf Männerjagd gehen müssen. „Beim WWCL-Finale haben wir 14 Stunden gespielt. Sonst sind es acht bis neun", sagt Simone. Im realen Leben gehen die drei jungen Damen gelernten Berufen nach. Zu ihrem Nebenjob als Computer-Söldnerinnen kamen sie wie Jungfrauen zu Kindern. Water Joe hatte etliche *CS* spielende PC-Kriegerinnen in Deutschland angeschrieben. „Das war eine sehr kuriose E-Mail, die ich da gekriegt habe", erinnert sich Doro. „Wir stellten uns vor und sagten: ‚Wir können das.'" Ja, so genannten „Skill" haben die Frolleins durch ihr Training fraglos. „Ich spiele jeden Abend im Internet, je nachdem, wie ich meine Schicht bei der Arbeit habe", sagt Nadine. Dazu kommen private Besuche auf LAN-Partys („So oft es geht und die Kohle da ist"), wobei die zielsicheren Amazonen auch in Clans aktiv sind. Doro und Nadine beim Frauenclan „IrOn" und Simone bei den „El Gringos". Probleme mit den Freunden gibt es trotz voller Terminpläne nicht – denn die zocken auch. Doro geht allerdings offenbar als Singleplayerin durchs Leben: „Ich habe keinen Freund", sagt sie und grinst.

Bagger-Angriffe?

Angebaggert werden Nadine, Doro und Simone fast nie. Ob das an der guten Erziehung der Zocker liegt? „Nein, die trauen sich nicht", meint Nadine. „Viele schauen ganz verwundert und sagen: ‚Boah, eine Frau, die *Counter-Strike* spielt.'

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!

ideenhaus muc

GEWINNSPIEL

ZEIGT HER EURE HÄNDE



Wer kann da schon nein sagen? Wir verlosen fünf von Nadine (Bild), Doro und Simone handsignierte Water-Joe-T-Shirts.

Normalerweise müssten Sie bei einer LAN-Party hart drum kämpfen. Von uns kriegen Sie's umsonst: Wir verlosen fünf von den Water-Joe-Girls handsignierte T-Shirts. Da man ein derart wertvolles Stück sowieso nie anziehen würde, sondern es gefälligst rahmt und als Trophäe an die Wand nagelt oder wenigstens zum Träumen mit ins Bett nimmt, macht es ja nix, dass wir lediglich Leibchen in der Größe S unters Volk werfen, gell? Was Sie tun müssen? Hände raten! Ordnen Sie die kleinen Bilder richtig zu. Welche Hand gehört zu Doro, welche zu Nadine und welche zu Simone? Schicken Sie die Lösung mit dem Betreff „Water-Joe-Girls" an gewinnspiel@pcaction oder per Postkarte an:

COMPUTEC MEDIA AG ▮ DR.-MACK-STRASSE 77 ▮ 90762 FÜRTH

Einsendeschluss ist Freitag, der 26. April. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Losverfahren. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.



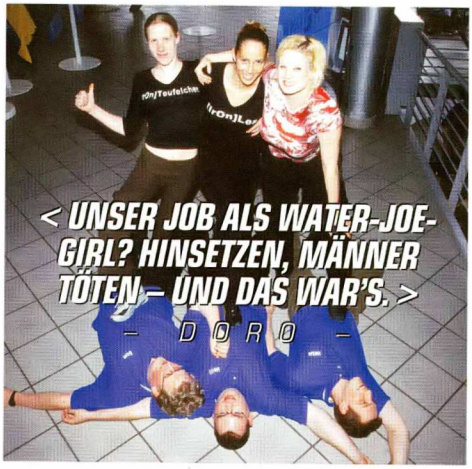




Als ob ich eine Kuh mit drei Köpfen wäre", witzelt Simone. Das Gelächter der Kolleginnen kommentiert sie mit den Worten: „Ja, ist doch echt so!" Der 26-Jährigen ist nur ein Fall im Gedächtnis geblieben. „Der kleine Junge war 16 und von daher nehme ich das nicht wirklich ernst." Gut gemeinte Ratschläge gebe es viel öfter. „Das sind Leute, die spielen seit drei Monaten, und ich mache das jetzt knapp drei Jahre. Man wird schnell belehrt, weil man eine Frau ist. Ich bin doch nicht behindert, nur weil ich keinen ‚Piep' habe."

Blöde Sprüche

Unschöne Bemerkungen von der männlichen Fraktion hagelt's manchmal im anonymen Netz. „Alle sind nicht so. Es gibt im Internet aber viele Kinder. Die sagen zu Jungs ‚Hurensohn' und zu uns ‚Schlampe'." Nadine drückt es krasser aus: „Wenn man sich outet, ist das manchmal ziemlich scheiße. Da kriegt man so Sprüche gedrückt wie ‚Lutsch meinen Piep' oder sonst irgendwas." Bei LANs haben die Mädels mittlerweile so manchen großspurigen Vollblutmacker vom Bildschirm gefegt. „Die meisten hauen ab und sagen nix", erzählt Simone. Rühmliche Ausnahmen sind die Jungs vom Clan „SgMos". Die Abkürzung bedeutet übrigens „Schockgefrorene Meerschweinchen ohne Schwanz". Na, da wären Sie bestimmt auch selbst drauf gekommen, oder? „Das ist mein Lieblingsclan", bricht es plötzlich in einem Anfall unglaublicher Sympathie aus Doro heraus. „Es gibt nichts Geileres, als mit den Schmocks auf LANs zu fahren." Nun, uns PCA-Berufschauvis wundert's nicht: „Gegen die haben wir bisher immer gewonnen, glaub ich. Sie freuen sich trotzdem wie Schneekönige, kommen rüber und bedanken sich für das Spiel", sagt Simone.



Fremdgehen? Selten!

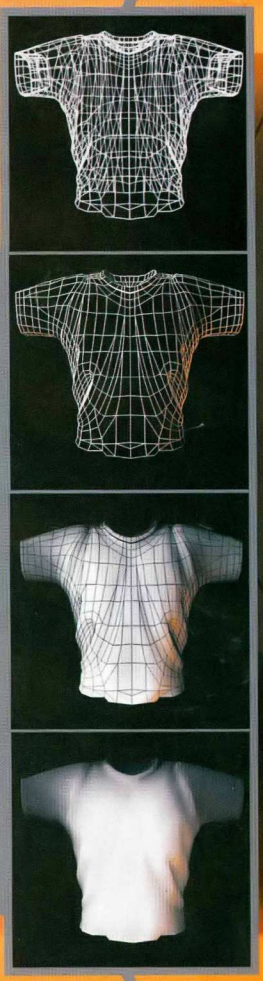
Manchmal hängt den Mädels *Counter-Strike* zum Hals heraus. „Es gibt Tage, da kann ich es nicht mehr sehen und spiele eine Runde *QW*", gesteht Simone. Kritisch steht sie der bald erscheinenden *CS*-Version 1.4 gegenüber. „Es ist mit den letzten Betas immer schlechter geworden. Immer langsamer. Und es ist immer mehr Zufall im Spiel." Nadine zockt ab und zu *RA 3*. Das war's auch schon mit dem Fremdgehen. Im Grunde ihres Herzens bleiben alle drei ihrem *CS* treu. Selbst die vielen Schummler im Internet sehen die Mädchen locker, da sie bei LAN-Partien den meisten Spaß haben und dadurch viele faire Clans kennen lernen. Nadine: „Cheater? Das sind Schlappschwänze, die früher Hinkelkästchen gespielt haben."

Harald Fränkel

WWW.S4C.DE • THE ONLINE MERCHANDISER

YOU PLAY,

WE CREATE...

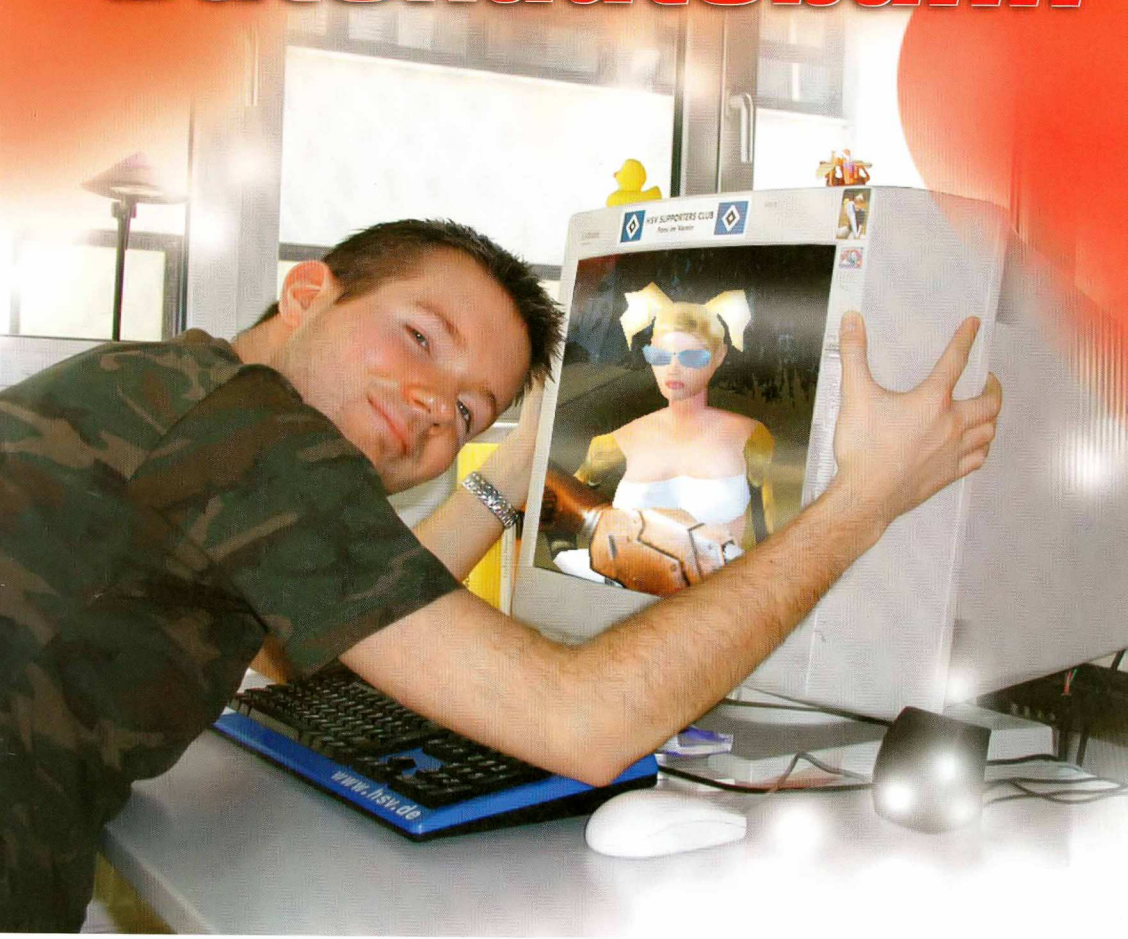


CAPS 1
SHIRTS 2
SWEATER 3
FLAGGEN 4
DOGTAGS 5
GAMER-HARDWARE 6

WWW.S4C.DE

© BY S4C - DESIGNED BY VISUALTOUCH.DE

Datenautobahn



Samstagabend, 22:34 Uhr. In der Flimmerkiste läuft nur Mist und die örtliche Disco ist mit Schauergestalten gefüllt. Bleibt also nur noch das virtuelle Abenteuer, das manchmal auch sehr prickelnd sein kann.

Mal unter uns: Verbringen Sie Ihre Freizeit ausschließlich vor dem Rechner und durchforsten imaginäre Welten? Sie wissen aber noch, wie es vor Ihrer Haustür ausschaut, oder? Da ist der Ort, wo Vöglein zwitschern, die Sonne scheint und Verliebte auf der Parkbank knutschen. Wo wir gerade dabei sind, wie geht es eigentlich Ihrer Freundin beziehungsweise Ihrem Freund? In der virtuellen Welt noch nicht fündig geworden? Sagen Sie jetzt nicht, das wäre unmöglich, weil der antike römische Liebesgott Amor keinen Internetanschluss besitzt. Schließlich liefern *Anarchy Online*, *Dark Age of Camelot*, *Ultima Online* und *Everquest* genügend Beweise.

ins Glück?



Okay, es gibt natürlich auch (lustige) Negativbeispiele …

Mich traf der Blitz

Ein romantischer Moment in den Pixel-Gefilden kann die Hormone in Wallung bringen. Es entsteht jedoch das Risiko, ein falsches Bild vom Objekt der Begierde vor Augen zu haben. Dann endet die reale Begegnung mit mindestens einem langen Gesicht. „Als ich David nach schier endlosen Monaten endlich gegenüberstand, traf mich beinahe der Blitz", gesteht Michaela. „Dabei schien anfangs alles so perfekt." Die beiden liefen sich erstmals in *Everquest* „über den Weg" und fanden sich auf Anhieb sympathisch. „Rasch bemerkten wir die Übereinstimmungen bei unseren Interessen und Vorlieben. Es war beinahe, als hätte ich meinen Seelenverwandten getroffen – in Amerika. Ich lief wie auf Wolken, als ich das erste Mal seine Stimme am anderen Ende der Leitung hörte." Und was kam dann? „Erst mal Telefonsex. Allerdings wollten wir uns auch endlich sehen und spüren." Da David ohne Job war, buchte Michaela einen Flug. Natürlich unter der Prämisse, sich die Kosten zu teilen. „Tja, und dann kam der Moment, als ich mir wünschte, ich hätte vorher ein Bild gehabt. Anstelle der beschriebenen, etwas kräftigeren Person sah ich der Personifi-

Online-Spiele billiger als Partnervermittlung



Wir haben die Spielleiterin Claire Arkevey und Funcoms PR-Manager André Horn zum Thema Beziehung in *Anarchy Online* befragt.

PC ACTION Imaginäre Hochzeiten sind ein beliebtes Feature bei der Zockergemeinde, auch in *Anarchy Online*. Ist diese Option nur als einfacher Teil des Spieles gedacht oder versucht ihr, die Menschen damit näher zusammenzubringen?

André Horn: Es gibt ein eigenes Team von freiwilligen Helfern, die solche Ereignisse organisieren und veranstalten. Klar wollen wir damit dazu beitragen, dass sich die Leute näher kommen. Es geht aber auch darum, den Eindruck einer dynamischen, lebenden Welt zu vermitteln. Kulturelle Rituale wie beispielsweise Hochzeiten helfen dabei, weil sie identitätsstiftend wirken und das Gemeinschaftsgefühl stärken.

PC ACTION Glaubt ihr, dass Spieler wirklich zukünftige Partner in den imaginären Welten finden können?

André Horn: Partner fürs Leben können sich durch die unmöglichsten Zufälle finden, warum nicht durch ein Online-Spiel? Es gibt allerdings sicherlich eine Gefahr: Niemand sollte von der Spielfigur eines anderen Menschen auf dessen wahren Charakter schließen. Verlieb dich niemals nur in einen Avatar, das geht schief! Wenn man sich allerdings im Spiel sympathisch ist (vielleicht sogar heiratet) und sich daraufhin im realen Leben trifft und feststellt, dass man füreinander geschaffen ist, was spricht dagegen? Und hey, Online-Spiele sind billiger als professionelle Partnervermittlungen ;-)

Claire Arkevey: In jeder sozialen Umgebung treffen sich Menschen. Das umfasst auch die Online-Welt. In vielen Fällen führt dies zu einer imaginären Freundschaft oder sogar zu einer realen Beziehung. Schließlich ist das Beste beim Kennenlernen in Spielen die gemeinsame Vorliebe für das virtuelle Dasein. Und unser Hochzeitsteam ist sogar speziell beauftragt, solche Bekanntschaften zu fördern. Über eines sollte man sich jedoch im Klaren sein: Spieler tendieren leicht dazu, eine fast vollkommene Version ihres Selbst zu zeigen und viele Aspekte ihres wirklichen Charakters zu verheimlichen.

PC ACTION Kennt ihr selbst ein Pärchen, das sich über *Anarchy Online* verliebt hat?

Claire Arkevey: Ich kenne ehrlich gesagt mehrere Pärchen. Online-Spiele und das Internet scheinen ein großartiger Weg zu sein, Menschen zu treffen. Eine besonders romantische Geschichte hat eine Freundin von mir erlebt, die ich mal „Pikhala" nenne. Sie kam von einem anderen Rollenspiel zu *Anarchy Online* und stieß auf „Alginon". Man konnte die zwei fortan nicht mehr trennen. Traurigerweise sah es so aus, als würden sie sich niemals im realen Leben treffen, lebt Pihkala doch in England und Alginon in Kalifornien. Eines Tages erhielt Pikhala von ihrem Chef die Nachricht, sie müsse geschäftlich in die USA. Sofort kontaktierte sie ihren Liebsten und die beiden arrangierten ein Treffen. Sie verbrachten eine wundervolle Woche miteinander. Alginon hielt es nicht lange ohne Pikhala aus und buchte kurz darauf einen Flug nach Europa – zu Pikhalas Überraschung mit einem Hochzeitsantrag. Sie akzeptierte, ohne nachdenken zu müssen, und er zog nach England – wo nun beide glücklich leben.

PC ACTION Bei Verant (*Everquest*) finden so genannte Fan-Faires statt: große Veranstaltungen, bei denen sich die Spieler real näher kommen. Gibt es bei Funcom diese Art von Programm auch?

André Horn: Wir möchten so etwas sicherlich irgendwann auch einmal organisieren. Es ist aber derzeit wohl noch etwas zu früh dazu. *Anarchy Online* ist ja noch ein recht „junges" Online-Rollenspiel. Offizielle Funcom-Aktionen in dieser Richtung werden also noch etwas auf sich warten lassen. Sollten Spieler allerdings ein unabhängiges „Reallife-Meeting" planen, können sie sich gerne an uns wenden (pr@funcom.com). Wir werden sie nach besten Kräften unterstützen.

zierung eines Pottwals entgegen, die darüber hinaus unter heftigsten Hautproblemen litt. Ich versuchte verzweifelt, das Erscheinungsbild außer Acht zu lassen und nur auf die inneren Werte zu setzen", scherzt die junge Frau heute und beweist damit gehörigen Galgenhumor. Dumm war damals nur, dass sich besagte innere Werte plötzlich ebenfalls als abstoßend erwiesen. „Das Ende vom Lied war, dass wir eine katastrophale Woche verlebten. Und von der Hälfte des Geldes hab ich bis heute nichts gesehen." Fazit: Lassen Sie sich vor dem heiß ersehnten Treffen besser ein Bild Ihres Online-Partners schicken. Andernfalls steht statt einer hübschen Elfe möglicherweise ein hässlicher Troll mit Pusteln vor Ihnen.

Mein Schwert für sie

Doch genug der Schreckensszenarien. Der Fall von Andreas und Anne, die seit nunmehr zwei Jahren auf gemeinsamen Pfaden wandeln, lässt hoffen. „Wir trafen uns in einem Chat-Raum für *DSA*-Spieler, wo wir ein Abenteuer mit vier Helden und einem Meister bestritten", erinnert sich Andreas. „Sie war eine bezaubernde Magierin. Kein Wunder also, dass ich als Krieger mein Schwert nur für sie schwingen wollte." Es folgte ein intensiver E-Mail-Kontakt, der kurze Zeit später zu glühenden Telefonstrippen führte. „Der Wunsch nach einem realen Treffen kam auf, aber 500 Kilometer sind kein Pappenstiel." Die Entfernung ist ein Problem, vor dem viele Spieler zurückschrecken. Andreas hat es trotzdem versucht und bis heute nicht bereut. „Als wir uns sahen, schlug die Liebesgöttin sofort zu. Seitdem sind wir ein Paar – sowohl in unserem neuen virtuellen Lebensraum *Dark Age of Camelot* als auch in der realen Welt."

Happy End?

Sabine kann ebenfalls von Fernbeziehungen ein Liedchen trällern. Allerdings hat ihre Love-Story noch ein offenes Ende. „Im Juni 2000 traf ich in *Ultima Online* auf Theo, einen schnuckeligen Engländer." Schnell unternahmen sie etwas gemeinsam, allerdings vorerst nur im Spiel. Stundenlange Gespräche über ICQ



Sag ja, mein Schatz: In Anarchy Online befasst sich ein spezielles Team aus freiberuflichen Mitarbeitern mit den Hochzeitswünschen der Zockergemeinde.

kamen noch hinzu. „Aus einer Laune heraus machte ich den Vorschlag, ihn in seiner regnerischen Heimat zu besuchen. Keine vier Wochen später stand ich vor seiner Tür. Und das, obwohl Mann und Kinder zu Hause auf mich warteten." Mehrere Kurzurlaube folgten, wobei sich die Beziehung zwischen Theo und Sabine immer weiter vertiefte. „Irgendwann gestand er mir dann seine Liebe. Die äußeren Umstände (Familie, Entfernung) schenken uns zwar keine einfache Liaison. Aber wenn sich zwei Herzen gefunden haben, ist alles möglich."

Tanja Bunke



Die romantischen Ortschaften in Everquest laden die Spieler ein, sich in ein gemeinsames virtuelles Abenteuer zu stürzen.



Gesucht, gefunden: Andreas und Anne trafen sich durch ein Online-Spiel und sind seit zwei Jahren ein glückliches Paar.



Selbst in den imaginären Welten von Dark Age of Camelot trifft man Andreas und Anne nur im Doppelpack.



Taste	Aktion
I	Inventar öffnen
F1	Eigenen Charakter anwählen
U	Fertigkeiten-Menü öffnen
Q	Angreifen
X	Wechsel: Sitzen und Stehen
Backspace	Wechsel: Gehen und Laufen
Tabulator	Automatische Gegner-Anvisierung
Strg + 1-9	Öffnen und Schließen der Menüs

Die Schlacht zwischen den Omni-Tek-Anhängern und den Clans präsentiert sich in verbesserter Aufmachung.

Rundum-schlag

Haben Sie den Blickpunkt „Kontaktbörse Online-Spiele" schon gelesen? Lust bekommen, selber in virtuelle Welten zu schnuppern, aber kein Spiel vorliegen? Wir besorgen es Ihnen – gratis, für volle sieben Tage.

Dass *Anarchy Online* aufgrund etlicher Bugs und Verbindungsprobleme keinen guten Start hatte, ist bekannt. „Da müssen wir etwas tun", dachten sich die Jungs und Mädels der Softwareschmiede Funcom und bastelten eifrig drauflos. Nun, etliche Überstunden später, präsentiert sich das futuristische Online-Spektakel von einer anderen Seite. Das Resultat kann sich

Auf der Cover-CD

Anarchy Online Test-Version

Spielen Sie sieben Tage gratis.

Setup.exe

sehen lassen. Über 70 MB an neuen Spieldaten wurden hinzugefügt. Darüber hinaus Gruppenmissionen, neue Monstertypen, Gegenstände, Dungeons und spannende Storys. Was jedoch viel wichtiger ist: Das nervige Durch-die-Gegend-Ruckeln gehört der Vergangenheit an. Aus diesem Grund laden wir Sie in Zusammenarbeit mit Funcom zu einem siebentägigen Schnuppererlebnis in die Welt Rubi-Ka ein – kostenlos, versteht sich. Also: installieren, ausprobieren und Spaß haben ...

Die ersten Schritte

Da aller Anfang bekanntlich schwer ist, begleiten wir Sie ein Stück durch die anfänglich etwas komplizierte Zukunfts-Welt. Um Ihr Alter Ego ins Leben zu rufen, braucht es mehrere Schritte. In *Anarchy Online* durchlaufen Sie hierfür Laborräume. In den Stationen wählen Sie dann Rasse, Erscheinungsbild, Beruf, Namen und letztendlich die Partei, der Sie angehören wollen (Omni-Tek oder Clans). Damit Sie sich nicht in den Räumlichkeiten verlaufen, helfen Pfeile auf dem Boden.

Die Trainingssektion

Sobald Sie die Labore hinter sich gelassen haben, betreten Sie die Trainingssektion. Hier verbringen Sie die ersten Levels Ihres Daseins und lernen die Benutzerführung kennen. Bevor Sie sich ins Gemetzel stürzen, sollten Sie zunächst Ihr Inventar inspizieren. Ausrüstung und Waffen legen Sie mit einem Maus-Doppelklick an. Selbiges gilt für die Nano-Programme (futuristische Zaubersprüche), die nach Aktivierung im Programm-Menü erscheinen. Um nähere Informationen über ein Objekt einzuholen, halten Sie die Shift-Taste gedrückt und betätigen die linke Maustaste. Das Fertigkeiten-Menü öffnet sich mit „U". Um Fertigkeiten für die Nutzung bestimmter Waffen zu steigern, erhalten Sie bei einem Levelanstieg so genannte Investierungspunkte. Die farbliche Gestaltung der Fertigkeiten spiegelt die Punktekosten wider. Grün steht für günstig, dunkelblau für teuer.

Das Kampfgeschehen

Nehmen Sie eine Kreatur ins Visier und greifen Sie diese an. Falls Sie über spezielle Attacken oder ein Kampf-Nano-Programm verfügen, vereinfacht sich das Gefecht. Sollten Sie zu dicht bei den Wärtern stehen, eilen diese zu Hilfe. War der Kampf erfolgreich, dürfen Sie die sterblichen Überreste Ihres Opfers mit einem Doppel- oder Rechtsklick untersuchen. Erhaltene Schäden beseitigen Sie nach der Auseinandersetzung mit Erste-Hilfe-Sets (Medical Treatment Kit). Um die gefundenen Gegenstände zu verkaufen, findet sich ein Shop-Terminal in der Trainingssektion.

Der Hinterhof

Schreiten Sie in das Warpfeld, um zum Hinterhof zu gelangen. Spannende Aufträge gefällig? Nichts leichter als das. Begeben Sie sich zum Missionsterminal und aktivieren Sie den Computer mit einem Doppel- oder Rechtsklick. Bei Betätigung des „Create Mission"-Buttons (Mission kreieren) taucht ein kleines Icon in Ihrem Missions-Menü auf. Halten Sie für einige Zeit die rechte Maustaste auf dem Symbol gedrückt, bis ein Untermenü mit drei Optionen erscheint: Bei „Look at" erfahren Sie Näheres über Ihre Aufgabe. „Upload Coordinates to Map" trägt das Zielgebäude auf Ihrer Karte ein. Kleine Hilfe: Achten Sie darauf, dass sich eine gelbe Linie in der Mitte Ihres Kompasses hält, und Sie sind im Nu da. Mit „Delete Mission" streichen Sie den Auftrag aus Ihrem Programm. Ebenso stoßen Sie im Hinterhof auf die Speicherstation (Insurance Terminal), wo sich Ihre Erfahrungspunkte gegen eine Gebühr aufzeichnen lassen. In den ersten fünf Levels erfolgt die Speicherung automatisch. Ab Level 6 müssen Sie sich zum Terminal begeben. Das Bankfach (Bank Terminal) dient Ihnen zur Lagerung diverser Gegenstände.

Tanja Bunke



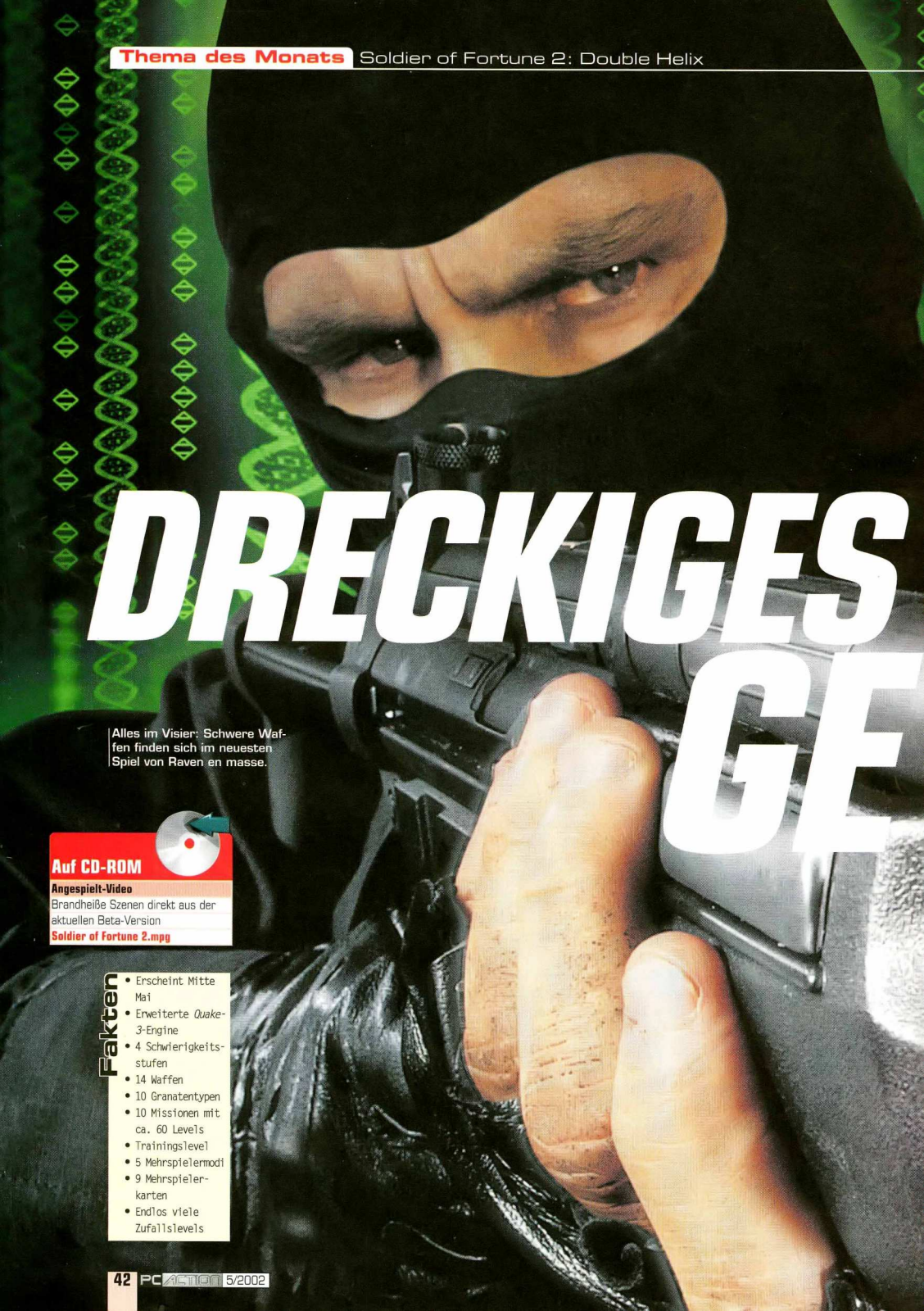
Augenweide: Die grafisch ansprechenden Zauber-Effekte Ihres Alter Ego kommen nun noch besser zur Geltung.

„Wie registriere ich mich?"

Online-Rollenspiele benötigen neben der Installation des Spieles die Registrierung eines Spielerkontos unter Angabe der Zahlungsweise. *Anarchy Online* ist keine Ausnahme, auch für den Sieben-Tage-gratis-Test ist dies erforderlich. Bisher konnten nur Besitzer einer Kreditkarte von dem Angebot profitieren, doch Funcom bietet den deutschen Spielern ab sofort eine Alternative. Wählen Sie hierfür bei der Registrierung die Option „Zahlung per Überweisung". Bedenken Sie bitte, dass für das Spiel Telefon- und mögliche Internetprovider-Gebühren extra anfallen! Ihr Spielerkonto wird eröffnet, löscht sich jedoch selbstständig, wenn Sie innerhalb der Testwoche keine Überweisung tätigen. Falls Ihnen die futuristische Welt gefällt und Sie weiterhin der Online-Gemeinde erhalten bleiben möchten, erfahren Sie alles Notwendige unter www.anarchy-online.com/deutsch. Die Website bietet deutschsprachige Hilfestellungen für den Registrierungsprozess und klärt mögliche Fragen. Dort finden Sie auch einen Link zum eigentlichen Registrierungsformular. Stoßen Sie vor dem Abenteuer auf irgendwelche Probleme oder haben Sie noch Fragen, bleibt natürlich auch die Möglichkeit, den Kundendienst des Herstellers direkt zu kontaktieren. Schreiben Sie dazu eine E-Mail an support@anarchy-online.com.

Die Computec Media AG übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf dem Datenträger enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum von Funcom. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich. Weiterhin übernimmt die Computec Media AG keine Haftung dafür, dass das Produkt ordnungsgemäß nutzbar ist.

DRECKIGES GE



Alles im Visier: Schwere Waffen finden sich im neuesten Spiel von Raven en masse.

Auf CD-ROM

Angespielt-Video
Brandheiße Szenen direkt aus der aktuellen Beta-Version
Soldier of Fortune 2.mpg

Fakten

- Erscheint Mitte Mai
- Erweiterte *Quake-3*-Engine
- 4 Schwierigkeitsstufen
- 14 Waffen
- 10 Granatentypen
- 10 Missionen mit ca. 60 Levels
- Trainingslevel
- 5 Mehrspielermodi
- 9 Mehrspielerkarten
- Endlos viele Zufallslevels



Blöd oder schneeblind? Diese zwei Gegner haben vergessen, „hier" zu rufen, als die künstliche Intelligenz verteilt wurde. In unserer Hand: das Übergewehr OICW.

SCHÄFT

Herausragende Oberschenkelknochen, abgetrennte Hände und Einschusslöcher am ganzen Körper: Unappetitlicher als bei SoF 2 geht es kaum. Wir haben überprüft, ob das Spiel auch ohne diesen Firlefanz auskommen könnte.

Wären Schnauzbärte in, läge der Hauptdarsteller von *Soldier of Fortune 2: Double Helix* voll im Trend. „Guten Abend, Gentlemen. Ich bin John Mullins", stellt sich der dunkelhaarige Söldner vor. Für Freunde harter Action sicher unnötig, denn in diesen Kreisen ist der Einzelkämpfer aufgrund des Vorgängerspiels längst kein Unbekannter mehr. Im Gegenteil: Er wird bereits heiß erwartet!

Oh, wann kommst du?

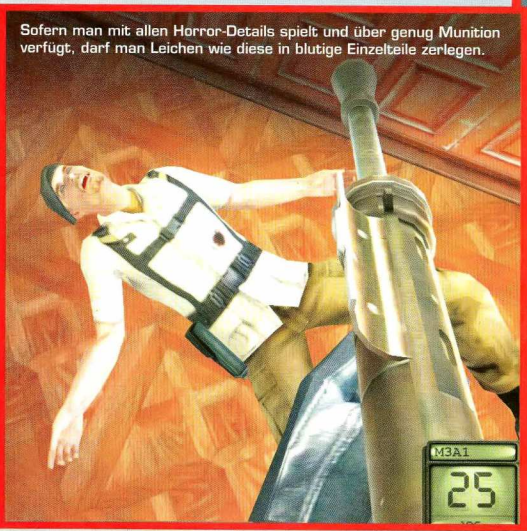
Inzwischen ist März vorbei und alle, die womöglich mit blutunterlaufenen Augen ihren örtlichen Software-Dealer belagert hatten, mussten ohne Stoff heimwärts ziehen. Vertriebsfirma Activision hatte den Termin von *Soldier of Fortune 2* nämlich zwischenzeitlich auf Mitte Mai verlegt. Egal, Hauptsache, die Entwickler haben genug Zeit, alle Fehler im Programmcode auszumerzen. Denn davon gibt es in der Tat ein paar, wie unser ausführlicher Test mit einer brandneuen Vorabversion ergab. Und um die Frage vom Anfang zu beantworten: Ja, es macht Spaß, selbst wenn Sie

DARF'S EIN BISSCHEN MEHR SEIN?

In der ungeschnittenen Fassung von *Soldier of Fortune 2* kann der Spieler das Spiel in drei Punkten selbstständig entschärfen: Blut, Todesanimationen und abgetrennte Körperteile. Bei Bedarf können Eltern diese Einstellungen mittels Passwort für ihre Sprösslinge sperren. Speziell für Deutschland entwickelt Raven zudem eine Version, in der voraussichtlich alle Gegner durch Roboter ersetzt werden.



Das liegt schwer im Magen: Mit aktivierten Todesanimationen treten die Getroffenen teilweise spektakulär ab.



Sofern man mit allen Horror-Details spielt und über genug Munition verfügt, darf man Leichen wie diese in blutige Einzelteile zerlegen.



Auf den Arm genommen: Mullins rettet seinen Kollegen Sam vor einem Bombenattentat. Das war haarscharf.

von sich aus auf ein paar abstoßende Details verzichten (siehe Kasten). Feilen muss Raven aber noch an der Gegnerintelligenz: Die Widersacher reagieren teilweise strohdumm („Ich seh dich nicht, auch wenn du vor mir stehst!") oder putzen einen selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad wie einen Kekskrümel von der Platte. Tja, wenn *Soldier of Fortune 2* eines nicht ist, dann leicht.

Verraten und verkauft

Aber ein gefährlicher Killer-Virus lässt sich eben auch nicht so mir nichts, dir nichts aus der Welt schaffen. Schon gar nicht, wenn er in die Hände von Terroristen gefallen ist, die in einem Verkauf das große Geld wittern. Zu allem Überfluss wimmeln Mullins' Einsatzorte immer von bestens gerüsteten Gegnern. Ob da vielleicht in den eigenen Reihen ein Maulwurf ... kann sein, kann auch nicht sein:



Eine Schiffsladung des tödlichen Gemini-Virus: Logisch, dass die auch bewacht wird. Gut, dass Mullins zwei Uzis eingesammelt hat.



Auf zur Brücke: Der Nebel sieht zwar nicht schön aus, aber der Ausflug im Kampfhubschrauber macht trotzdem mächtig Laune.



Der nette Asiate hat Mullins gerade befreit. Im Hintergrund schmort ein Unglücklicher auf dem elektrischen Stuhl 1.

Wir möchten Ihnen nicht zu viel verraten. Jedenfalls wird der Haudegen erneut in den „Kampf gegen den Terror" geschickt. Seine Methoden unterscheiden sich allerdings kaum von denen der Terroristen: Waffe durchladen und alles niedermähen, was nicht bei drei im Schützengraben ist. Vom Messer bis zum Raketenwerfer – Mullins darf sich vor jedem Einsatz ausstaffieren, Was im Einkaufswagen keinen Platz mehr findet, erbeutet er kurzerhand von den Dahingeschiedenen. Der Hammer ist der Prototyp einer geheimen Militärwaffe, genannt Objective Individual Combat Weapon, kurz OICW. Dieses Monster kann nicht nur Granaten im Akkord abfeuern, sondern verfügt zudem noch über eine abartige Scharfschützenfunktion, bei der Feinde automatisch markiert werden. Da gibt selbst der hartgesottene Mullins zu Protokoll: „Dieses Ding kann wirklich alles." Im Notfall greift man sich eine der fest installierten Geschützstationen und richtet sie gegen deren Erbauer. Praktisch.

Mosere nicht, staune!

Nicht nur die Waffenkammer des Spiels bietet das volle



Ich Mullins, du tot! Der Bösewicht beschießt dreist Ihre Kameraden 2, da hat Herr Messer aber etwas dagegen.

MEHR ALS NUR BLUT UND GEDÄRME?



Jon Zuk, Designer bei Raven Software

Im amerikanischen Madison verpasst Raven Software ihrem Spiel Soldier of Fortune 2 gerade den Feinschliff. Wir haben für Sie Designer Jon Zuk mit Fragen bombardiert, um herauszufinden, was von dem Ego-Shooter zu erwartet ist.

PC ACTION: *Soldier of Fortune 2* verzögert sich leicht. Bestimmt nicht ohne Grund. Womit plagt ihr euch gerade herum?

Jon Zuk: In der Tat versuchen wir momentan mehr Leistung aus dem Spiel zu kitzeln, verbessern die Spielbalance, suchen Fehler und machen noch jede Menge andere, kleine Dinge. Das komplette Team ist daher mehr als ausgelastet und völlig fertig.

PC ACTION: Okay, dann reden wir besser über etwas angenehmeres, damit du uns nicht noch zusammenklappst. Was gefällt dir am meisten an *Soldier of Fortune 2*?

Jon Zuk: Ich mag den Abwechslungsreichtum des Spiels und das Gefühl, das es einem vermittelt. Der Spieler trifft eine Menge Feinde, man kutschiert mit Fahrzeugen herum, besucht unterschiedliche Teile der Welt, hat viele Waffen, schaut sich Zwischensequenzen an, löst Probleme ... auf der anderen Seite bekommt man mit dem Zufallsmissions-Generator und dem Modus für Mehrspieler zusätzlich ein völlig eigenständiges Spiel im Spiel mitgeliefert. Gerade der Mehrspielermodus macht mir persönlich einen Heidenspaß, besonders mit einer zufällig generierten „Capture the Flag"-Karte. Wenn ich meinen Lieblingsteil des Spiels benennen müsste, dann wäre es dieser.

PC ACTION: Wie denkst du darüber, dass für viele Spieler aufgrund der harten Gewaltdarstellungen der Begriff *Soldier of Fortune 2* gleichbedeutend mit „Blut und Gedärme" ist?

Jon Zuk: Jeder darf denken, was er will. Es stimmt, dass diese Dinge eine große Rolle spielen, aber genauso gibt es eine hübsche, ausführliche Hintergrundgeschichte.

PC ACTION: Für die geschnittene, deutsche Version soll ja einiges im Spiel verändert werden. Fällt euch das schwer?

Jon Zuk: Nicht wirklich, da wir bereits im Vorfeld wussten, dass wir vermutlich ein paar Dinge ändern werden müssen. Deshalb haben wir unser Programm-System bereits unter dem Aspekt entwickelt, dass sich neue Werte für die verschiedenen Märkte leicht einstellen lassen.

PC ACTION: Eine Frage zum Abschluss: Seid ihr mit eurer Arbeit zufrieden oder habt ihr noch genug Ideen übrig für ein „Soldier of Fortune 3"?

Jon Zuk: Wir haben definitiv jede Menge Ideen für ein weiteres Spiel übrig. Als erstes werden wir aber abwarten, wie sich *Soldier of Fortune 2* verkauft.

Programm für Ballerfetischisten, sondern auch die Missionen – sowohl im positiven als auch im negativen Sinn. Positiv deshalb, weil die Entwickler Ihnen enorm viele Einsatzorte servieren. Mal huscht der Spieler durch Prag, mal durch die Straßen von Hongkong, mal fahndet er auf einem Frachter nach dem Gemini-Virus, mal stapft er durch den Schnee von Kamtschatka. Für die richtige Stimmung sorgt ein gelungener Soundtrack. Sogar Wagners „Ritt der Walküren" dröhnt da aus dem Radio eines Kampfhubschraubers ... bis es der Feind zerballert. „Die Jungs scheinen keine Musikliebhaber zu sein", stellt Mullins trocken fest. Falls Sie sich inzwischen fragen, was weiter vorn mit negativ gemeint war: Nicht alle Einsatzgebiete sehen gleich gut aus. Manche Räume gleichen einem Reihenhaus aus *Die Sims*,



Hobby-Fotografen hergehört! Mit 5x, 10x, 15x, 20x ist der Scharfschützenmodus jedem Foto-Teleobjektiv überlegen.

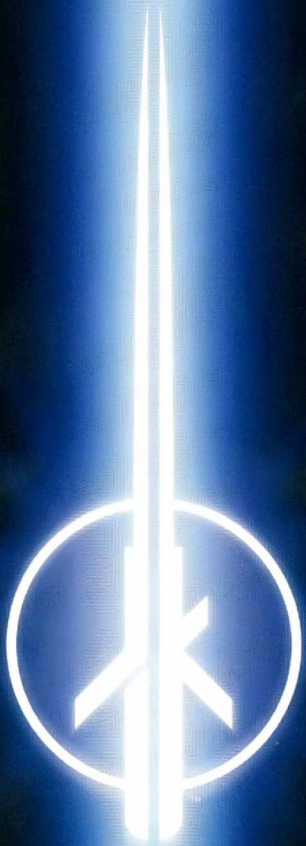


Fünf Freunde auf Expedition: Der Spieler gehört zwar zum Trupp, darf aber im Großen und Ganzen machen, was er will.

STAR WARS™

EPISCHE FIRST-PERSON-ACTION IM *STAR WARS*-UNIVERSUM

DIE LEGENDE VON **JEDI KNIGHT**™ LEBT WEITER!



JEDI KNIGHT™ II: JEDI OUTCAST™

Für PC CD-ROM

ACTIVISION.

RAVEN

LUCAS Arts™

© 2002 Lucasfilm Entertainment Company LTD. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM sind in den vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern eingetragene Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. Entwickelt von Raven Software. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Statt gemütlich auf der Veranda abzuhängen, passt man besser auf verschanzte Gegner auf. Achten Sie doch mal auf das Fadenkreuz: Da ist einer!



So sieht er aus: John „Rotzbremse" Mullins.

bei dem es für hübsche Tapeten und Möbel nicht mehr gereicht hat. Insgesamt bedient Raven die Käufer des Spiels aber mit Optik weit über dem Durchschnitt. Vermutlich nur Pedanten, die schon damals bei *No One Lives Forever* Kanten-Grafik bemängelt haben, werden nörgeln. Normalsterbliche entschädigt allein der Anblick von Gräsern, die sich im Dschungel von Kolumbien im Wind wiegen. Ein Traum!

Ikea für Leveldesigner

Ein Traum erfüllt sich auch für diejenigen, die sich schon immer unendlich viele Missionen gewünscht haben. Der Zufallsmissions-Generator liefert Ihnen neue Karten zuhauf. Wenn Sie befürchten, wie bei einem Level-Editor erst wochenlang die Benutzeroberfläche studieren zu müssen: Bitte aufatmen! Mehr als ein paar Buchstaben und Mausklicks auf Menüpunkte wie die vier Missionstypen Zerstörung, Flucht, Infiltrierung oder Kopfgeldjäger brauchen Sie nicht zu leisten. Danach wird aus den vorhandenen Bestandteilen ein neuer Level kreiert. Das funktioniert übrigens auch, wenn Sie sich mit mehreren Spielern an *Soldier of Fortune 2* setzen. Falls Sie mehr über die fünf Spielmodi oder die 103 Spielermodelle erfahren möchten, kaufen Sie sich am besten die nächste PC Action. Die, in der voraussichtlich der komplette Test drinsteht. Gemein? Selbstverständlich.

Joachim Hesse

Soldier of Fortune 2: Double Helix

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Raven/Activision
Fertig zu:	95 %
Erscheint:	Mai 2002
Vergleichbar:	Half-Life (dt.)
Internet:	www.ravensoft.com



Joachim Hesse

Kommentar

» Hurra, ein weiterer Action-Höhepunkt klopft an die Tür! Bevor ich öffne, will ich aber noch ein paar Nachbesserungen. Ausgewogenere Gegnerintelligenz und weniger Abstürze wären nett. Wenn man darüber hinwegsieht, ist SoF 2 bereits jetzt eine leckere Schlachtplatte für Spieler von Ego-Shootern. Neben einem enormen Umfang dürfen Sie sich über Adrenalinstöße freuen, die wohl selbst Nachtjournal-Moderator Heiner Brehmer aus seinem Winterschlaf reißen würden. «

TEAMFACTOR

STRATEGY, STRENGTH AND STEALTH

SOLDIERS FIGHT. TEAMS WIN.

PC CD ROM

7 FX

www.teamfactor.com









Singularity SOFTWARE

3 Teams. 50 Waffen. 1.000 Wege zum Sieg.

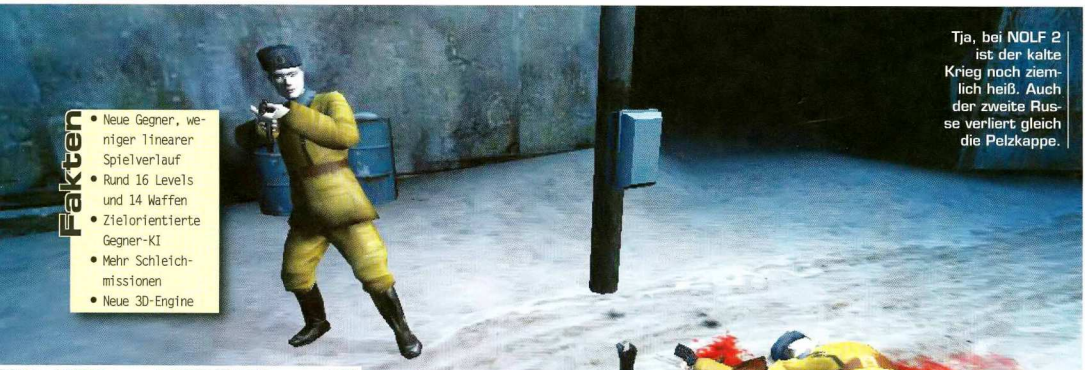
Bei diesem ultrarealistischen Military-Shooter ist Teamplay alles. Authentische Spezialeinheiten (z.B. US Ranger, britische SAS, russische Spetsnaz) stehen sich mit kollidierenden Einsatzzielen gegenüber. Ihr Einsatzgebiet: die ganze Welt. Von Flugfeldern in Sibirien bis zum Mekong-Delta in Vietnam. Multiplay total! 60 Spieler im LAN oder 30 im Internet erfahren gleichzeitig was es heißt, zwischen den Fronten auf der Abschussliste zu stehen.

Im Vertrieb von:

Codemasters

GENIUS AT PLAY

© 2002 Team Factor wird unter exklusiver Lizenz von 7FX S.R.O. vertrieben von Singularity Software Ltd., einem Label von Brightstar Entertainment Ltd. Singularity Software und das Singularity Logo sind eingetragene Warenzeichen. Alle anderen Warenzeichen und Copyrights sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.



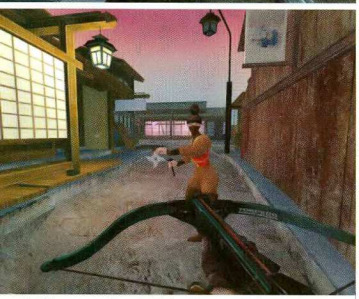
Fakten

- Neue Gegner, weniger linearer Spielverlauf
- Rund 16 Levels und 14 Waffen
- Zielorientierte Gegner-KI
- Mehr Schleichmissionen
- Neue 3D-Engine

Tja, bei NOLF 2 ist der kalte Krieg noch ziemlich heiß. Auch der zweite Russe verliert gleich die Pelzkappe.



Die Idylle trügt, nicht jedoch die fantastischen Wassereffekte.



Auf Frauen, die mit Peitschen wedeln, steht Cate nicht. Die Ninja-Amazone muss dafür büßen.

Lizenz zum Töten

Was hat Cate Archer, was James Bond nicht hat? Nein, das meinen wir jetzt nicht! Cate hat bereits einen überaus erfolgreichen Software-Auftritt auf dem PC hinter sich. Und der zweite könnte 007 endgültig in Rente schicken ...

Eineinhalb Jahre nachdem Cate das Verbrechersyndikat H.A.R.M. zerschlagen hat, steht Madame Archer ganz oben auf der Todesliste übrig gebliebener Fieslinge. Jetzt fordert der amerikanische Geheimdienst ihre Dienste an. Die Amis sind auf ein sowjetisches Geheimprojekt gestoßen und haben furchtbar Schiss, dass die Russkis eine Superwaffe entwickeln könnten. Also wird Cate erneut um die halbe Welt geschickt, unter anderem nach Sibirien und Japan. Dort trifft sie auch auf alte Bekannte wie Volkov und Armstrong.

Psst!

Die bösen Buben haben nun wesentlich mehr Schmalz in der Birne. Grund ist eine neue Gegner-KI, die zielorientiert und weniger mit Scripts arbeitet. Eine Wache zum Beispiel, die wichtige Dokumente schützen soll, bewegt sich in ihrem definierten Patrouillengebiet intelligent, wobei sie die Leveleinrichtung geschickt nutzt. Sie wird ein Schwätzchen mit einem Kollegen halten, Kaffee kochen, in unregelmäßigen Abständen Kontrollgänge absolvieren oder sich in Sibirien auch mal die klammen Fingerchen an einer brennenden Öltonne wärmen. Für Cate bedeutet das, dass sie vorsichtiger vorgehen und sich häufig verstecken muss. Dazu darf sie etwa Glühbirnen aus der Fassung schrauben, Ablenkungsmanöver starten und muss ausgeschaltete Schergen aus dem Sichtfeld räumen – fast wie bei *Commandos*. Rund die Hälfte von Cates 14 Mordwerkzeugen verursachen keine Geräusche.

Dieses Wasser ist nass!

Fast jedes Levelobjekt kann Cate manipulieren. Zudem kommt Jupiter endlich zum Einsatz. Nein, das ist nicht der große Bruder des Mars, sondern der Codename für die neueste Version der Lithtech-Grafik-Engine. Diese vermag 20 Mal mehr Polygone darzustellen als der Vorgänger. In Sibirien wehen Ihnen also tausende von Schneeflocken um die Ohren. Telefonkabel und Stromleitungen schwanken leicht im Wind. Das Wasser des Flüsschens, das sich durch eine amerikanische Parklandschaft schlängelt, spiegelt die baumreiche Umgebung perfekt wider und erscheint tatsächlich – man glaubt es kaum – nass. Fazit: *NOLF 2* wirkt sehr lebendig und hat auf jeden Fall das Zeug zum Blockbuster.

Christian Bigge

No One Lives Forever 2

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Monolith/Vivendi
Fertig zu:	60%
Erscheint:	4. Quartal 2002
Vergleichbar:	No One Lives Forever
Internet:	www.nooneslivesforever.com



Kommentar Christian Bigge

» Cate 1 hatte schon Klasse, Cate 2 könnte den Kollegen James Bond zum antiquierten Milchbubi degradieren. Ehrlich gesagt hätte ich nicht gedacht, dass eine Lithtech-Engine jemals zu einem solchen Grafikfeuerwerk fähig wäre. Cates Charme sowie das gewohnt abwechslungsreiche Gameplay machen NOLF 2 zu einem Anwärter für den Titel ‚Heißester Shooter des Jahres'. Allein die Menge der geplanten Schleichmissionen macht mir etwas Sorgen ... «

Anarchy online





Anarchy Online - Das große Science-Fiction-Online-Rollenspiel!

- Enorme Spieltiefe durch eine gigantische Spielwelt und unzählige Möglichkeiten zur Charakterentwicklung!

- Erforschen Sie den Planeten Rubi-Ka zu Fuß, mit Fahrzeugen oder Ihrem eigenen Raumgleiter!

- Ergreifen Sie Partei im Konflikt zwischen Omni-Tek und den Clans: Verbünden Sie sich oder bekriegen Sie sich mit Spielern aus aller Welt!

Testen Sie Ihre persönliche Vollversion von Anarchy Online gratis für 7 Tage!

Für alle notwendigen Informationen zum 7-Tage-Gratis-Test besuchen Sie unsere Website für deutsche Spieler unter **www.anarchy-online.com/deutsch**

FUNCOM
www.funcom.com



Die Wachmänner aus dem Pariser Louvre müssen wohl dran glauben, damit Lara ein Obskura-Gemälde stibitzen kann.

HART, ABER HERZLICH

Nun also doch! In London kickte Eidos seinen größten Star mit viel Trara zurück auf die Showbühne. Nach ihrem Abstecher auf die Kinoleinwand darf Miss Lara Croft in Kürze wieder auf PC-Bildschirmen für Furore sorgen, diesmal allerdings nicht als Grabräuberin ...

Fakten

- Klassisches Action-Adventure
- Mehrere Lösungswege
- Dunkler und mystischer als die Vorgänger
- Spielbarer Zweitcharakter
- Stark überarbeitete Grafik

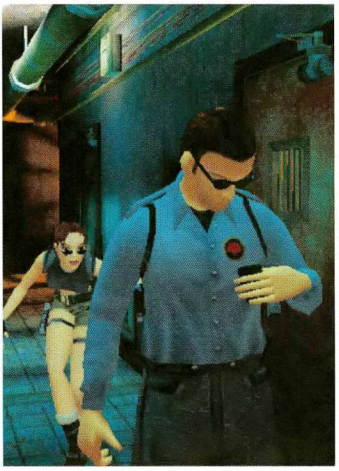
Rund 25 Millionen Mal verkaufte sich die *Tomb Raider*-Serie weltweit. Lange sah es so aus, als ob Lara nach dem fünften Softwareauftritt die Puste ausgegangen wäre und die Dame sich aufs Altenteil zurückziehen würde. Böse Zungen mutmaßten sogar, die edle Lady hätte ihre letzte Mission leider nicht überlebt. Hat sie doch! Allerdings hat Lara nun wirklich keinen Bock mehr, in altägyptischen Ruinen herumzuschnüffeln. Und als sie ein Anruf ihres Mentors Werner von Croy nach Paris lockt, bleibt endlich auch das ewig grüne Top daheim im Kleiderschrank hängen.

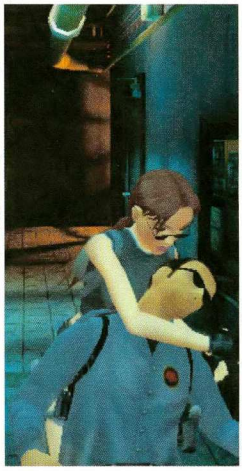
Von der Jägerin zur Gejagten

In der französischen Metropole findet sie ihren alten



Zur Zeit ohne festen Freund: Eidos' Lara-Model Jill de Jong!







Wer wird denn hier Alarm schlagen wollen? In einigen Missionen muss Lara ihre Gegner geräuschlos um die Ecke bringen. Die Attacke von hinten ist nicht nett, aber effektiv.

Freund bestialisch ermordet in seinem Zimmer vor. Dumm gelaufen, denn die Polizei ist noch nicht vor Ort. Fräulein Croft flüchtet Hals über Kopf und macht sich damit zur Hauptverdächtigen. Zunächst einmal wartet also Detektivarbeit auf Sie. Offensichtlich sollte von Croy für einen gewissen Eckhardt eines der fünf geheimnisvollen Obskura-Gemälde beschaffen. Wer alle fünf Bildchen besitzt, erhält angeblich Macht über die Nefline, eine mysteriöse Ras- se übermenschlicher Wesen. Lara ist alarmiert

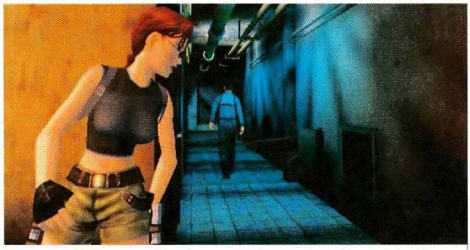
Auf CD-ROM

Lara-Premieren-Party in London
Im Londoner Club Pacha enthüllte Eidos Details zum neuen Abenteuer.
TombRaider.mpg

und begibt sich schleunigst selbst auf die Suche nach den Artefakten. Die Spur führt sie auch nach Prag, wo sie den Abenteurer Kurtis Trent trifft. Wirklich neu: Mit Kurtis können Sie in besonders actionreichen Passagen selbst durch die Levels hetzen.

Laras dunkle Seite

Die üblichen Sprung-, Hüpf-, Hangel- und Kletterein- lagen absolviert Lara natürlich selbst. Neuerdings kann die Amazone sogar kopfüber von einer Leiter baumeln und dabei ihre 9-mm-Wummen abfeuern. Bestimmte Teilbereiche der 3D-Welten können gar erst erreicht werden, wenn Sie die Heldin im Spielverlauf richtig trainieren, also die Bein- und Armmuskulatur mithilfe eines Punktesystems aufpeppen. Aber keine Sorge, Lara wird nicht zum wandelnden (oder wabbelnden) anabolen Steroid. Im Vergleich zu den Vorversionen spendierte man Miss Croft die zehnfache Menge an Polygonen (nun 5.000). Die zahlreichen Nichtspieler-Charaktere dürfen Sie nun nach Lust und Laune ausquetschen. Dazu „Core-Designer" Adrian Smith: „Wir erzählen eine sehr komplexe Geschichte, die vom Spieler die Beantwortung vieler schwieriger Fragen verlangt. Es gibt keine klaren Grenzen mehr zwischen Gut und Böse." Lara Croft ist härter geworden, zu sich selbst und zu ihren Gegnern. Ab sofort dürfen Sie also auch heimtückisch von hinten attackieren, ohne dass das Programm gleich mit dem moralischen Zeigefinger fuchtelt. Je nachdem, welche Entscheidungen Sie treffen, entwickelt sich auch die Handlung weiter.



Nie mehr lindgrünes Top: Lara stapft zwar häufig noch in Shorts herum, darf aber im neuen Abenteuer auch lange Hosen tragen.

No Sex?

Übrigens: Was ich Lara wirklich mal wünschen würde, wäre eine handfeste Romanze mit etwas Herzschmerz. Schließlich ist es zumindest ungewöhnlich, dass eine Sexbombe seit nunmehr sechs Jahren solo durchs virtuelle Leben stapft. Tja, doch nach allem, was man hört, kann auch der neue Gefährte Kurtis Trent nicht bei Miss Croft landen. Hat man bei Core Design etwa Angst, dass eine turtelnde Lara als potenzielle Geliebte für schmachtende Fanmillionen flachfällt? Muss ja nicht sein, Romanzen können schließlich auch scheitern ...

Christian Bigge

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Core Design/Eidos
Fertig zu:	40%
Erscheint:	15. November 2002
Vergleichbar:	Tomb Raider 1-5
Internet:	www.tombraider.com

Kommentar



Christian Bigge

» Als taffe Lady kämpft man nicht mehr gegen Zerfleischosaurier und anderes Getier, sondern steht seine Frau gegen Söldnertruppen und Zombies, soso. Es ist löblich, dass Core Design dem ewig gleichen lindgrünen Top abschwört und andere Seiten seiner Heldin zeigen will. Richtig innovativ ist eine Zombie-Amazone aber nicht, schließlich haben wir solche Damen bereits in Resident Evil oder CODE: Veronica erlebt. Bleibt also abzuwarten, ob die neue Story wirklich fesselt. Dank der neuen Grafik-Engine ist Lara zumindest jetzt schon smarter als je zuvor. «

Zwischen die Augen



Camping-Platz! Dieser MOB-Terrorist versorgt den idyllischen Dorfplatz flächendeckend mit Sperrfeuer aus dem Raketenwerfer.

Es gibt Spiele, die beschränken sich auf das Wesentliche und kommen völlig ohne Brimborium daher. Gore ist so ein Spiel. Schultern Sie Ihren virtuellen Raketenwerfer und ballern Sie sich den Frust von der Seele. Jetzt!

Mitte des 21. Jahrhunderts vernichtet ein Virus die Ernte auf der ganzen Welt. Mehr als die Hälfte der Bevölkerung beißt ins Gras und Energiereserven gibt's auch kaum mehr. Die Regierung entwickelt einen Energie-Ersatz, ein chemisches Zeug namens Ore. Aber ist dieser Story-Quatsch überhaupt wichtig? Nö, aber immerhin leitet sich davon ein Teil des Spielnamens ab. Mit dem „G" davor wird daraus so etwas wie „Blutgerinnsel" – womit wir dem eigentlichen Spielzweck schon näher kommen.



Schlachtfest! In den engen Gassen von Brooklyn kommt es immer wieder zu Duellen Mann gegen Mann.

Basis-Paket

Gore ist ein kompromissloser Mehrspieler-Shooter, den Sie mit bis zu 32 Leutchen im Internet oder Netzwerk zocken können. Zwar gibt's auch einen Trainingsparcours für Einzelkämpfer, die Bots taugen aber allerhöchstens für Aufwärmübungen. Für ausgedehnte Fragfeste wurden die üblichen Zutaten spendiert: vier Spielmodi (Capture the Flag, Deathmatch, Team-Deathmatch, eigenes Ore verteidigen), etwa zehn Levels sowie ein handelsübliches Waffenarsenal, welches unter anderem Pistolen, Laserwaffen und Raketenwerfer bereithält.

Sniper oder Marine?

In die Haut von acht Charakteren schlüpfen Sie in der fertigen Version – wahlweise aufseiten von Regierungstruppen oder Terror-Banden. Alle Digi-Rambos unterscheiden sich durch ihre Rüstung, Schnelligkeit sowie einige verfügbare Spezialwummen. Auch an ein Ausdauersystem wurde gedacht. Bepackt mit schwerem Gerät, hecheln Sie deutlich langsamer durch die Karten und hüpfen höchstens wie ein beinamputierter Zwergfrosch umher. Verletzungen wirken sich natürlich ebenso auf Ihre Beweglichkeit aus.

Testversion verfügbar

Die von Entwickler 4D Rulers eigens zusammengebastelte Grafik-Engine AMP zaubert knallbunte Explosionen und vielseitige Lichteffekte auf den Bildschirm. Mehr als zwei Drittel der Leveleinrichtung dürfen Sie ohne Rücksicht auf Verluste in die Luft jagen. Die Charakteranimationen sind ebenfalls ganz okay. Insgesamt kann der Shooter technisch aber nicht in der Genre-Oberklasse mitmischen. Vielleicht war dazu die Entwicklungszeit von mittlerweile fünf Jahren einfach zu lang. Dennoch spielt sich *Gore* sauschnell und ist dadurch nicht nur kurzweilig, sondern auch hervorragend zum Abbau von Aggressionen geeignet. Wenn Sie sich davon selbst ein Bild machen wollen, schauen Sie doch mal auf der offiziellen Webseite (siehe Kasten) vorbei. Dort dürfen Sie sich eine Schnupperversion mit drei Levels herunterladen. Gute Jagd!

Christian Bigge

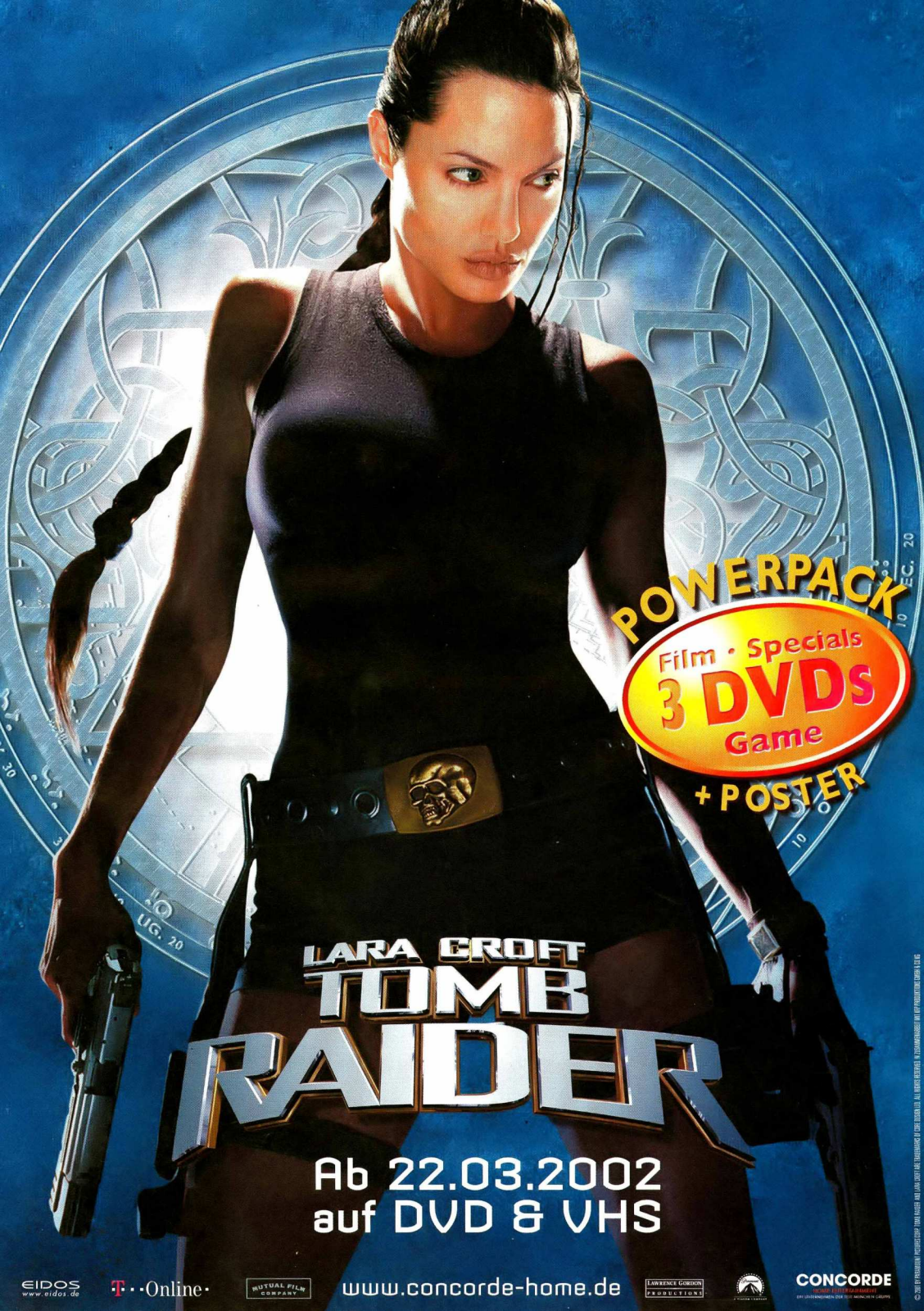
Gore

Genre:	Mehrspieler-Shooter
Hersteller:	4D Rulers
Fertig zu:	90%
Erscheint:	Juni 2002
Vergleichbar:	Indiziertes Spiel von Epic
Internet:	www.4drulers.com/gore



Kommentar – Christian Bigge

» Gore hat inzwischen satte fünf Jahre Entwicklungszeit auf dem Buckel – und das merkt man dem Teil auch an. Die Grafik-Engine vermag zwar den PC-Monitor knallbunt zu färben, allerdings sind die zahlreichen Effekte inzwischen längst kalter Kaffee. Auch das Leveldesign ist nur teilweise innovativ, oft sind die Gänge einfach zu eng. Wer auf der Suche nach einem frischen und schnellen Fragfest ist, sollte Gore dennoch mal antesten. «


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



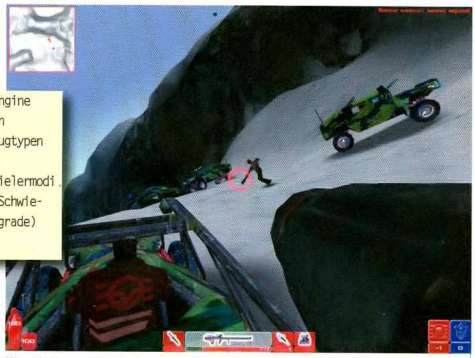
Bring mich in Fahrt, Baby!

Daumen raus, nett gucken und hoffen – das ist die Devise eines Trampers. Beim neuen Spiel von Rage dürfen Sie auch Fahrzeuge stoppen. Allerdings lassen Sie die Finger besser an einer Knarre. Sonst ziert ruck, zuck ein Reifenprofil Ihren Hintern.

Mobile Forces, das ist ein bisschen wie *Counter-Strike* mit Fahrzeugen und größeren Karten. Vor einem Duell wählen Sie Ihr Team (rot oder blau) und die Ausrüstung. Mit Letzterer erfolgt auch eine Spezialisierung: Wer sich beispielsweise eine auf- und abbaubare stationäre Kanone schnappt, die von allen Waffen den meisten Platz frisst, hat im Rucksack keinen Raum mehr für ein Scharfschützengewehr. Stattdessen packen Sie vielleicht noch eine Pistole, eine Schutzweste oder eine Spritze ein. Mit Letzterer können Sie sich heilen.

Fakten

- *Unreal*-Engine
- 12 Karten
- 4 Fahrzeugtypen
- 8 Waffen
- 8 Mehrspielermodi
- Bots (8 Schwierigkeitsgrade)
- Editor



Ein Kollege fährt den wendigen Jeep durch Eis und Schnee, während unsereins im Heck steht und den Raketenwerfer nutzt.



Mit dem Scharfschützengewehr ausgestattet, suchen wir eine gute Position. Wie wär's mit dem Wachturm im Hintergrund?

Rennen und Rasen

Bei Kämpfen rennen Sie in der Ich-Perspektive durch die Pampa und diverse Gebäude. Oder Sie nutzen eines von vier Vehikeln. Schwingen Sie sich hinters Lenkrad, wechselt das Spiel in die Verfolgerperspektive. Selbst jetzt ist es möglich zu punkten: indem Sie Gegnern, formulieren wir's mal jugendschutzgerecht, ein hübsches Michelin-Muster auf den Pelz drucken. Doch aufgepasst: Sollte die andere Seite mit Raketenwerfern anrücken, wird's haarig. Ein einziger Treffer genügt und die gesamte Bordmannschaft hört zuerst einen mächtigen Bums und fährt dann nur noch an einen einzigen Ort, zur Hölle nämlich. Zum Glück können Sie rechtzeitig abspringen. Ob Sie versehentlich Kumpels überrollen oder ihnen anderweitig den Löffel abnehmen können, ist übrigens einstellbar. Eine Mini-Karte erleichtert die Unterscheidung zwischen Freund und Feind etwas, weil die Mitglieder des eigenen Teams eingeblendet werden. Im Einzelspielermodus stehen computergesteuerte Kollegen zur Verfügung, denen Sie über ein Befehlsmenü Verhaltensregeln zuweisen.

Bombenstimmung

Als Mitfahrer zu reisen ist ebenfalls möglich: in einem großen Truppentransporter als passiver Passagier und in einem flinken Jeep oder zwei langsameren, aber gepanzerten Fahrzeugtypen als Bordschütze. Neben gängigen Modi wie „Einzel-Deathmatch", „Team Deathmatch" oder „Capture the Flag" gibt es fünf weitere Varianten. Unter anderem „Captains", wo Sie nur punkten, wenn Sie den Team-Chef erwischen. Bei „Safe Cracker" gilt es, binnen acht Minuten den Tresor der gegnerischen Mannschaft zu sprengen, Gold zu klauen und in die eigene Basis zu schleppen. Als speziell auf das Fahrzeug-Feature angepasste Spielart präsentiert sich „Trailer". Dabei dreht sich alles um einen Lkw, der mittels Hänger eine Bombe transportiert. Der Brummi muss von beiden Teams in die Basis des Gegners befördert werden. Wenn eine Partei den Laster erobert hat, versucht die andere, ihn zu entern. Sie muss das Vehikel gegebenenfalls mit einem anderen rammen, so stoppen, den Fahrer ausknipsen und sich selbst hinters Steuer begeben. Dann immer schön dran denken: Bei *Mobile Forces* gibt es keine netten Tramper. Also nicht bremsen, falls Ihnen ein Fremder über den Weg läuft …

Harald Fränkel



Im Modus „Trailer" müssen die beiden Parteien jeweils versuchen, einen Anhänger samt Bombe in den feindlichen Stützpunkt zu fahren, wie es das blaue Team hier eben versucht.



Das auf- und abbaubare Stand-MG eignet sich vorwiegend für die Defensive – wenn Sie zum Beispiel Ihre Basis verteidigen.

Mobile Forces

Genre:	Mehrspieler-Shooter
Hersteller:	Rage Software
Fertig zu:	90 %
Erscheint:	Mai
Vergleichbar:	Counter-Strike
Internet:	www.mobile-forces.com



Harald Fränkel

Kommentar

» Ob ich mir jetzt vorfreudig den Autoaufkleber „Ich bremse auch für Tramper … nicht" bestelle? Nein. Unsere spielbare Version machte Laune, wirkte jedoch nicht ganz rund. Sollte Rage bis zur Veröffentlichung noch an der Waffen-Balance und der Grafik feilen, steht uns aber vielleicht eine fette Überraschung ins Haus. «

TANZ DER VAMPIRIN

Sie glauben, dass Lara Croft was für Warmduscher und Foliengriller ist? Dann sollten Sie unbedingt Bekanntschaft mit der feschen Agentin BloodRayne machen, die als appetitlicher Mischmasch aus Mensch und Vampir bevorzugt Nazis und Zombies plättet.

Halb Vampir, halb Mensch, halb Oberweite. Geheimagentin BloodRayne hat schlagkräftige Argumente.





Im Slowmotion-Style, bekannt aus dem Film Matrix, nimmt die Hauptdarstellerin Nazis ins Visier.

Für das gruselige Action-Adventure zeichnen die Gänsehaut-Experten von Terminal Reality verantwortlich, die bereits 1999 mit dem schaurigschönen Horror-Schocker *Nocturne* auf sich aufmerksam machten. *BloodRayne* spielt im Jahr 1930 zwischen den beiden Weltkriegen. Sie schlüpfen in die Rolle der zum schnuckeligen Fifty-fifty-Mix aus Mensch und Vampir mutierten Geheimagentin BloodRayne. Die macht als untote Berufskillerin Jagd auf einen ominösen Nazi-Schergen, der die ganze Welt nach okkulten Artefakten abgrast, um daraus grausige Kreaturen zu züchten. Und mit denen will er dann die Welt erobern. Aha!

Blue Bayou

Um es nicht so weit kommen zu lassen, müssen Sie sich als Geheimagentin auf die schaurige Suche nach dem

braunen Pack machen und ihm samt den bereits gezüchteten Zombies den Garaus machen. Ihr Gänsehaut-Trip führt Sie um den halben Erdball: Über Argentinien geht es in die einst von Paola Felix besungenen Bayous nach Louisiana und schließlich in eine geheimnisvolle U-Boot-Basis sowie ein von den Nazis zum bestens gesicherten Hauptquartier ausgebautes Schloss. Wenn Sie überhaupt so weit vordringen können. Denn in den einzelnen Missionen bekommen Sie es nicht nur mit Soldaten und perfekt ausgebildeten Elite-Truppen zu tun, sondern auch mit einer Vielzahl Furcht einflößender Zombies. Dem entgegenzusetzen haben Sie ein riesiges Waffenarsenal und übernatürliche Stärke – notfalls bringt die gute BloodRayne ihre Gegner einfach mit einem gezielten Handkantenschlag um die Ecke.

Multiplayer Light

Als zusätzliche Inspiration für *BloodRayne* dienten den Entwicklern die Kino-Knüller *Blade* und *Matrix*, von denen sie sich einiges abgeguckt haben. Sowohl atmosphärisch als auch grafisch sollen sich im fertigen Spiel Parallelen finden lassen. So bietet die eigens entwickelte Infernal-Engine auch einen aus dem *Matrix*-Film bekannten Slowmotion-Modus, der sich bereits bei dem zwischenzeitlich indizierten Action-Shooter von Remedy Interactive großer Beliebtheit erfreute. Gesteuert wird das Spiel aus der Verfolgerperspektive, da die effektreiche Grafik-Engine ihre Stärken so am besten ausspielen kann.

Neben dem Einzelspielermodus ist auch eine Mehrspieler-Variante in Planung, die aber keinen Online- oder Netzwerk-Support bietet. Dafür darf man an einem PC gegen einen menschlichen Kontrahenten im Splitscreen-Modus antreten.

Auch wenn *BloodRayne* ähnlich düster und gruselig wie *Nocturne* ist, legen die Entwickler großen Wert auf die Feststellung, dass es sich keinesfalls um den zweiten Teil des erfolgreichen Grusel-Schockers handelt. Dieser ist zwar in Planung, doch – da momentan das ganze Team an *BloodRayne* werkelt – noch nicht in der Mache.

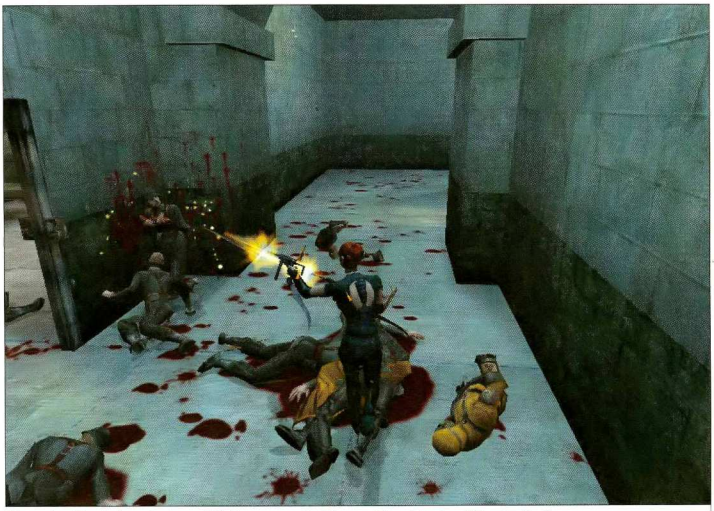
Christian Sauerteig



Tödlicher Knutschfleck: Diesem Soldaten beißt die Halb-Vampirin BloodRayne glatt die Halsschlagader durch.



BloodRayne führt Sie an die unterschiedlichsten Schauplätze: Selbst bei Nacht und Nebel geht's auf Zombie-Jagd.



Platz da: Dank des riesigen Waffenarsenals können Sie sich den Weg freiballern.

BloodRayne

Genre:	Action
Hersteller:	Majesco/Terminal Reality
Fertig zu:	55%
Erscheint:	Ende 2002
Vergleichbar:	Nocturne, RTCW
Internet:	www.terminalreality.com

Kommentar



Christian Sauerteig

» Wirklich neu ist die Idee nicht. Sowohl die Nazi-Thematik als auch Geisterjäger-Masche wurden in den vergangenen Monaten ganz schön ausgelutscht. Dennoch hat BloodRayne das Zeug dazu, einer der interessanteren Titel des diesjährigen Weihnachtsgeschäftes zu werden. Die Grafik-Engine macht im Alpha-Stadium einen sehr ordentlichen Eindruck und die einzelnen Missionen versprechen trotz der etwas wirren Story reichlich Spannung. «



Auf diesem Militärflughafen geht es heiß her. Schützen Sie die stationierten Mig-29 Fulcrums vor Anschlägen.



Die Charaktere sind sehr detailliert, die Umgebungsgrafik ist Geschmackssache. Im Hintergrund sehen Sie einen entgleisten Zug.

Die grünen Teufel

Online-Zocker haben es dieses Frühjahr nicht leicht. Erst spaltet das gelungene Global Operations die Counter-Strike-Riege in zwei Lager und dann steht neben Condition Zero auch noch Codemasters' Team Factor in den Startlöchern. Das soll mit einem innovativen Dreifrontenkrieg und Rollenspiel-Elementen für frischen Wind im Genre sorgen.

Fakten

- 12 Karten
- Tag- und Nachteinsätze
- 40 Waffen
- 4 Charakterklassen
- Rollenspiel-Elemente
- 3 Teams
- Bis zu 60 Spieler im LAN und 30 im Internet

Ein Helikopter ist mit geheimen Dokumenten abgestürzt. Gelingt es Ihnen, den Koffer zuerst zu bergen?

Die Tage, in denen sich bei Online-Shootern zwei verfeindete Teams gegenseitig das Leben zur Hölle machen, sind gezählt. Ab 15. Mai streiten in *Team Factor* nämlich drei Parteien gleichzeitig um den Sieg. Als Mitglied einer Spezialeinheit – zur Wahl stehen unter anderem die US Rangers, der britische SAS, deutsche Fallschirmjäger und die berühmt-berüchtigten russischen Speznaz – liefern Sie sich in zwölf Tag- und Nachteinsätzen nervenaufreibende Feuergefechte. Die Schauplätze sind über den Globus verstreut und lassen kaum Wünsche offen. Sie kämpfen auf einem sibirischen Flugplatz, in den engen Gassen einer typisch mediterranen Ortschaft, einer ebenso idyllischen wie tödlichen Pazifikinsel oder auf dem riesigen Hoover Dam in den USA. Die Missionsziele beschränken sich nicht nur auf simples Befreien von Geiseln oder Schützen von VIPs, sondern umfassen auch Einsätze, bei denen Sie Geheimdokumente stehlen oder Anschläge vereiteln müssen.



Als wir an diesem russischen U-Boot eine Bombe platzieren wollen, nähert sich uns ein Gegner.

Klassensystem

Ähnlich wie beim kürzlich erschienenen *Global Operations* kommt auch in *Team Factor* ein Klassensystem zum Einsatz. Das heißt, Sie haben die Möglichkeit, in die Rolle eines stinknormalen Soldaten, eines Scharfschützen, eines Scouts oder eines Sprengstoffexperten zu schlüpfen. Nach Ihrer Auswahl richtet sich dann auch das Waffenarsenal. Während der Soldat am besten mit einem Sturmgewehr wie der AK-74 oder der amerikanischen M-4 umgehen kann, ist die spezialisierte Wumme des Snipers natürlich ein Scharfschützengewehr. Sage und schreibe 40 originalgetreu nachgebildete Feuerwaffen erwarten Sie. Und deren Handhabung erfordert zudem einiges an Übung. „Schuld" daran ist ein rollenspielartiges Erfahrungsprinzip. Je öfter Sie *Team Factor* spielen, desto besser werden Sie. So erhöht sich im Laufe der Zeit nicht nur Ihre Treffergenauigkeit, sondern auch Ihre Tarneigenschaften, Ihre Widerstandsfähigkeit und Ihre Ausdauer. Klingt interessant, doch wie sieht es mit Cheatern aus? Sind sie in der Lage, mit manuell hochgezüchteten Supercharakteren dem Rest die Schau zu stehlen? Oder ist *Team Factor* im Gegensatz zu *Counter-Strike* sicherer? Ganz eindeutig Letzteres. Sämtliche Daten bezüglich Ihres Soldaten werden auf einem speziellen Server gespeichert. Nichtsdestotrotz können Sie auch daheim, ohne Internetanschluss, gegen Bots zocken. Zwar ist *Team Factor* in erster Linie ein Mehrspieler-Shooter, zum Trainieren und Kennenlernen der großen Karten eignet sich dieser Modus jedoch allemal. Dabei haben Sie ebenfalls die Wahl zwischen den drei Spielvarianten „Arcade", „Realistisch" und „Benutzerdefiniert". Sie passen Ihr Match einfach Ihren Bedürfnissen an, das heißt, Sie legen fest, ob Sie nach einem Treffer tot und somit auch aus dem Spiel sind oder mehrere Leben besitzen. Ebenfalls konfigurierbar: die Einsatzdauer.

Auf CD-ROM

Spielbare Demoversion

Verschaffen Sie sich anhand zweier Missionen einen ersten Eindruck vom neuen Mehrspieler-Shooter.

SETUP.exe

Langzeitmotivation

Damit *Team Factor* auch noch nach wochenlangem Zocken Spaß macht, sollen Sie auf der offiziellen Homepage des Spiels (www.teamfactor.com) regelmäßig zahlreiche Downloads finden, etwa neue Missionen oder Waffen. Darüber hinaus will der tschechische Entwickler 7FX pünktlich zur Veröffentlichung einen Leveleditor zum Erstellen eigener Karten anbieten. Ihrer Kreativität sind somit keine Grenzen gesetzt. Was die optische Präsentation anbelangt, muss sich unsere Vorabversion etwas Kritik gefallen lassen. Freilich sind die Charaktere sehr detailliert und mit mehr als 400 Bewegungsanimationen nett in Szene gesetzt. Im Vergleich zu Ubi Softs *Ghost Recon* oder dem bevorstehenden *Unreal Tournament 2* sollten die Entwickler bis zur Veröffentlichung aber noch Feintuning betreiben. Wir werden sehen …

Benjamin Bezold

Team Factor

Genre:	Mehrspieler-Shooter
Hersteller:	7FX/Codemasters
Fertig zu:	92%
Erscheint:	15. Mai
Vergleichbar:	Global Operations
Internet:	www.teamfactor.com

Kommentar



Benjamin Bezold

» *Okay, in unserer Vorabversion waren die Bots noch ziemlich doof, aber der Hersteller hat versprochen, dieses Manko bis zum Erscheinungstermin zu beheben. Dabei darf auch nicht außer Acht gelassen werden, dass die Stärken von Team Factor vor allem im Mehrspielerbereich liegen. Und da macht das Werk von 7FX mit seinen gelungenen Karten schon jetzt jede Menge Spaß. Überzeugt hat mich ferner der Dreifrontenkrieg. Sie kämpfen nämlich stets in der Unterzahl – eine echte Herausforderung. Die angekündigte Benutzerfreundlichkeit lässt momentan noch einiges zu wünschen übrig. Aber komplizierter als Counter-Strike ist Team Factor schon jetzt nicht.* «

Der Herr der Drachen

In Arenen liefern Sie sich Kämpfe gegen die Drachen von Nichtspielercharakteren und verdienen sich so ein Zubrot.



In der nahe liegenden Stadt ersteigern Sie Futter für Ihre Schützlinge, treffen sich zum gemütlichen Nachmittagsschwatz in der Schenke oder besuchen Viehmärkte.

Drachen – Feuer speiende Wesen der Mythenwelt, die seit jeher einen festen Bestandteil und Schrecken diverser Fantasy-Rollenspiele ausmachen. Bei Dragonfarm dürfen Sie die gefürchteten Geschöpfe züchten und in den Kampf schicken.

Ständig das Schwert oder den Stab gegen geflügelte Riesenechsen zu schwingen mag für Rollenspieler aufregend sein. Vielen ist das auf Dauer aber vielleicht zu öde. Selbiges haben sich die Jungs der Wormser Spieleschmiede Blackstar Interactive gedacht und das Drachenthema von einer anderen Seite aufgezogen. Ende April, Anfang Mai wollen sie mit *Dragonfarm* einen Cocktail aus Handelssimulation und Aufbaustrategie präsentieren, angereichert mit einer Prise Pokémon. Im Mittelpunkt des Geschehens stehen Drachen. Diese gilt es zu fangen, zu zähmen und zu züchten – ganz zu schweigen von den vielen Kämpfen, die Sie im Verlauf des Abenteuers mit Ihren Schützlingen gegen das Getier anderer Mitstreiter in großen Arenen ausfechten.

Der richtige Dreh

Ihr Züchterdasein führt Sie auf die Insel Alterica, die in ihren Sümpfen, Wäldern und Wüsten noch so manche unentdeckte Panzerechse beherbergt. Da Sie jedoch Ihren Spielalltag nicht damit verbringen wollen, in Gebüschen umherzukriechen, heuern Sie in der nahe liegenden Stadt einen Drachensucher an. Je nach Höhe des Lohns findet sich alsbald ein Schuppentier in Ihrem Besitz. Nun gilt es, das richtige Ambiente für Ihr neues Haustier zu schaffen. Gehege, stationäres Behandlungszentrum und eine Trainingsarena dürfen nicht fehlen. Sechs Drachenrassen erwarten Sie, von denen sich maximal drei auf Ihrem Gehöft halten lassen. Mit der richtigen Futtermenge und den richtigen Übungen formen Sie nach einiger Zeit einen trainierten Gesellen, den Sie gegen andere Drachen in den Kampf schicken können. Die Gefechte laufen in Echtzeit ab, wobei der Spieler seinen Schützlingen per Tastendruck Befehle erteilt. Richtig fetzig wird's im Mehrspielermodus, bei dem Sie Ihren Freunden in etlichen Varianten wortwörtlich die Krallen zeigen dürfen.

Tanja Bunke

Dragonfarm

Genre:	Aufbaustrategie
Hersteller:	Software Ent./Blackstar In.
Fertig zu:	90%
Erscheint:	Ende April
Vergleichbar:	Zanzarah
Internet:	www.black-star.de



Tanja Bunke

Kommentar

» Dragonfarm bringt Drachenliebhabern möglicherweise eine Menge Freude, müssen die Sagenwesen doch endlich keine Schuppen mehr lassen – zumindest bis zum Kampfeinsatz. In puncto Grafik sieht es allerdings etwas düster aus. Was das Thema Abwechslung angeht, warten wir mit einem Urteil noch ab: Unsere Vorabversion war nur zu 50 Prozent spielbar. «

Die Zeit ist nah. Seien Sie bereit.







Folgen Sie Ihrer Bestimmung. Lernen Sie zu überleben.

Auch in der sagenhaften Welt von Shadowbane gilt:
Verbünden Sie sich mit Stärkeren oder werden Sie selber so mächtig, dass sich andere Ihnen anschließen!
Werden Sie Teil eines Zeitalters, in dem Könige gekrönt und Legenden geboren werden...

Shadowbane – ein Epos. Ihr Leben – die Geschichte.

http://shadowbane.swing-games.de





SWING!
ENTERT@INMENT Media AG

WOLFPACK STUDIOS

Das ultimative Mehrspieler-Online-Spiel. Ab Mai 2002 erhältlich für PC und Mac.

BIS DER SCHÄDEL RAUCHT

Rollenspiele mit massig Action sind was Feines. Es gefällt aber nicht jedem, wenn der Held mit nur einem Klick eigenmächtig alles zu Brei haut und eigentlich nur Gegenstände sammelt. Hurra: In Morrowind dürfen Sie ein „richtiges" virtuelles Leben führen.



Ausgestattet mit verzauberter Rüstung und Langschwert, wagen Sie den Kampf gegen ein Felsungeheuer. Bevor Sie zum ersten Schlag ansetzen, konfrontiert der Übelwicht Sie mit einem magischen Geschoss.

Todd Howard, Projektleiter von *Morrowind*, hat ein klares Ziel vor Augen: „Wir versuchen, möglichst nahe an den Pen&Paper-Vorlagen zu bleiben, wo Entscheidungen und der Verlauf der Story vom Spieler selbst festgelegt werden." Und so ist es auch: Bereits in den ersten Minuten spüren Sie bei *The Elder Scrolls 3* den enormen Handlungsfreiraum, der sich allein schon in der Charaktergenerierung niederschlägt. Sie legen vor Spielbeginn weder Ihre Klasse fest, noch verteilen Sie Punkte. „Sofort ins Geschehen" lautet die Devise. Anhand der von Nichtspielercharakteren gestellten Fragen setzen Sie sich mit Ihrem Alter Ego auseinander und bestimmen in kurzen Gesprächen Ihren Namen, das Geschlecht, das Volk und die Klasse. Denken Sie aber genau über alles nach, denn die Charaktergenerierung ist wichtiger als bei vielen anderen Rollenspielen.

Heldenbaukasten

Zur Wahl stehen Ihnen zehn Rassen, die unterschiedliche Statusboni und angebo-



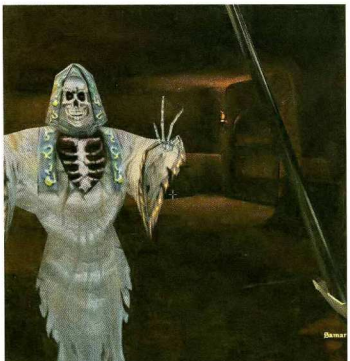
Die Dörfer beheimaten Rassen aus aller Welt. Da Sie anfänglich jedoch nicht wissen, ob ein Volk Ihr Freund oder Feind ist, sollten Sie sich den Ortsansässigen mit Bedacht nähern.

rene Fähigkeiten besitzen. Während beispielsweise die argonischen Echsenwesen von Beginn an über einen Wasseratmungszauber verfügen und schneller durch die Pampa rennen als andere Geschöpfe, zeigt sich der Bretone äußerst resistent gegen magische Geschosse und stellt einen fähigen Hexenmeister dar. Der nächste Schritt führt Sie zur Klassenzuordnung. Hier gibt es drei Möglichkeiten: Entweder Sie entscheiden sich für einen der vorgegebenen Berufe, widmen sich einer Art Psychotest, bei dem der Computer anhand Ihrer Vorlieben eine Klasse empfiehlt, oder Sie erfinden selbst einen Beruf. In letzterem Fall lassen sich drei Hauptwege beschreiten: den der Magie, des Kampfes oder des Geschicks – was beispielsweise einem Dieb weiterhilft. Entsprechend Ihrer Wahl dürfen Sie zwei Eigenschaftswerte erhöhen. So nützen einem Krieger Stärke und Ausdauer, während ein Magier auf Intelligenz und Willenskraft setzt. Zusätzlich weisen Sie Ihrem Protagonisten Talente zu, die aus allen Bereichen stammen dürfen. Ein Magier, der Schlösser knackt? Ist möglich! Als wäre dies nicht schon genug Getüftel, dürfen Sie sich einer Art Sternzeichen zuordnen. Fische, Zwillinge oder Krebse suchen Sie allerdings vergeblich. Als „Dame" erhalten Sie einen Bonus auf Ausdauer- und Persönlichkeitswert und als „Schüler" einen größeren Manavorrat. Dieser allerdings regeneriert sich langsamer – Sie sehen also: Es kommen immer auch Nachteile ins Spiel.

Viel Land in Sicht

Die Regionen von *The Elder Scrolls 3 – Morrowind* sind überaus groß und führen Sie in geheimnisvolle Wälder, düstere Höhlen und gefährliche Handelsstädte. Bei Unterhaltungen mit Ortsansässigen erfahren Sie mehr über das Geschehen und werden mit so mancher Aufgabe betreut, sei es, eine Uniform zu einem Befehlshaber zu bringen oder die Asche eines verstorbenen Edelmannes aufzutreiben. Erbrachte Dienste bringen Ihnen jedoch kein lautes Klimpern im Geldbeutel, sondern „nur" Anerkennung bei den Bewohnern. Die ist wichtig, vor allem wenn Sie Ihre diebischen Patschehändchen nicht bei sich lassen können. Schnell kommt es zu Handgemengen mit unfreundlichen Händlern und der Arm des Gesetzes greift ein. Notfalls müssen Sie sich hier mit einer saftigen Bestechung helfen. Optisch zeigt sich der nunmehr dritte Teil des Rollenspiel-Epos von seiner besten Seite. Detaillierte Charaktere und hochauflösende Grafiken, die mit beeindruckenden Effekten dem Auge schmeicheln, sind keine Seltenheit und bereichern das ohnehin viel versprechende Werk mit realitätsnahen Szenarien.

Tanja Bunke





Ihr Abenteuer bestreiten Sie wahlweise in Ego- oder Verfolgerperspektive. Bei Kämpfen wirkt sich Letztere anhand des großen Sichtfeldes zu Ihrem Vorteil aus. Schluss mit „von hinten kommen".

Morrowind

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Bethesda Softworks/Ubi Soft
Fertig zu:	90%
Erscheint:	Juni
Vergleichbar:	Arx Fatalis
Internet:	www.elderscrolls.com



Tanja Bunke

Kommentar

» Eine Spielgeschichte, die fast völlige Handlungsfreiheit erlaubt, und eine mehr als umfangreiche Welt in toller Optik? Klingt ganz prima. Ich hoffe nur, dass Bethesda eine Sache noch in den Griff kriegt: den Spieler nicht völlig im Dunkeln tappen zu lassen. „Was soll ich denn jetzt machen?" ist die häufigste Frage, die ich mir gestellt habe. «

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
Dungeon Siege — Gaspowered Games

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
Gifty — 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 WM 2002 — EA Sports
NBA Live 2001 — EA Sports
NHL 2002 — EA Sports

Wirtschaftssimulation
Die Gilde — JoWood
Die Sims — Maxis
Patrizier 2 — Ascaron

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".





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
Dungeon Siege	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■
Zanzarah	■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■
Warrior Kings	■■	■■■	■■■	■■	■■	■	■■■■
Ghost Recon Add-on	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■	■■■
Die Sims: Urlaub total	■■■	■■■■	■■	■■■	■■■	■■■	■■■
Warlords Battlecry	■■	■■	■■■	■■	■■	■■■	■■
Starmageddon	■■	■■	■■■	■■■	■■	■	■■
FIFA WM 2002	■■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■■■	■	■■■■■
Tony Hawk 3	■■■■■	■■■■	■■	■■■■	■■■■■	■■	■■
Blood & Lace	■	■	■	■	■	■■	■
Nascar Season	■■	■■■	■■	■	■■■	■■	■

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

Testkriterien

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

Spielspaß

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

Soundausgabe

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

Grafikdarstellung

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

Handhabung

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

Der Wertungskasten

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

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

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

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

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

Pac Man 3D

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



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

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

93 %

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

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

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

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

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

Fakten

- Hack 'n' Slash in Reinkultur
- Party aus max. 8 Charakteren (inkl. Esel)
- Freie Charakterentwicklung
- Riesige, nicht vom Computer generierte Welt
- Keine Ladezeiten
- Über 200 Monsterarten

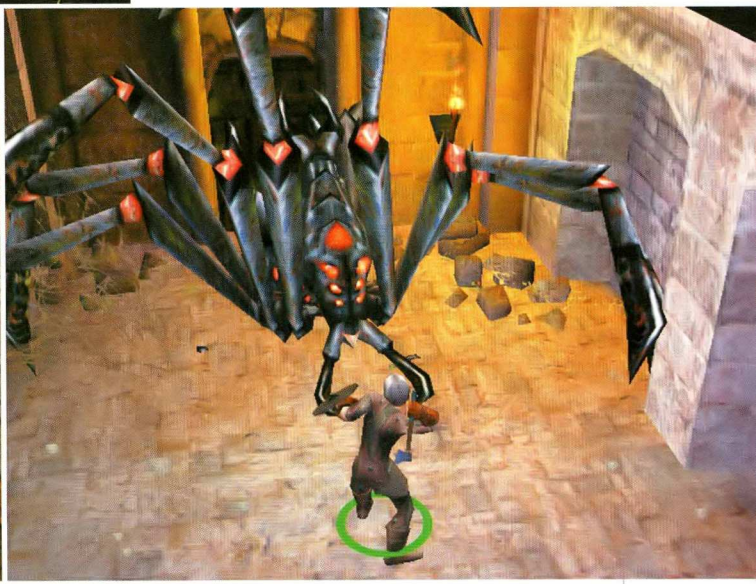
TEUFLISCHE AUGEN



Für Sie schwingt das Schwert: Charly O'Neil, 23 Jahre, Engländerin.



„Hat jemand ein Rachengold für die arme Echse?" Mit vereinten Kräften kann selbst dieser Feuer speiende Drache besiegt werden.



Pfui Spinne! Der Endgegner dieses Dungeons versperrt uns den Ausgang, kann unseren Schlägen aber nicht lange standhalten.

WEIDE

PC ACTION GOLD

Der Höllenfürst verliert seinen Thron! Denn noch schöner als in Diablo 2 metzeln Sie neuerdings bei Dungeon Siege. Doch nicht nur optisch setzt das Action-Rollenspiel einen Meilenstein: So komfortabel wie hier geht es in finsteren Verliesen selten zu.

Ohne großartiges Vorgeplänkel geht es in *Dungeon Siege* sofort zur Sache: Der verletzte Freund Ihres Hauptcharakters schafft es gerade noch, Sie vor dem Angriff der Krug – einer goblinartigen Monsterart – zu warnen, bevor er das Zeitliche segnet. Den marodierenden Horden in der Gegend muss Einhalt geboten werden. Es liegt nun an Ihnen, den Befehlshaber der nächstgelegenen Stadt zu benachrichtigen. So greifen Sie sich eine Waffe und versuchen, sich durchzuschlagen. Bis Sie ankommen, hat sich Ihr einfacher Bauer zu einem beachtlichen Helden gemausert. Im Alleingang strecken Sie unterwegs zwangsläufig eine riesige Masse an Gegnern nieder, egal ob es sich dabei um Skelette, Rieseninsekten, Spinnen oder Wölfe handelt. Schon bald treffen Sie auf die ersten gleich Gesinnten, die sich Ihnen gerne anschließen – vorausgesetzt Sie wollen das, denn eine Party bringt nicht nur Vorteile mit sich (siehe auch Erfahrungsberichte dreier Helden).

Eine Frage des Charakters

Um eine Punkteverteilung nach dem Stufenaufstieg müssen Sie sich bei *Dungeon Siege* nicht kümmern. Ihre Charaktere entwickeln sich automatisch zu Bogenschützen, Nahkämpfern, Natur- und Kampfmagiern oder einer beliebigen Mischung aus den vier Klassen. Verwendet beispielsweise ein Held ständig nur Nahkampfwaffen, so verbessern sich seine Fähigkeiten in diesem Bereich in Windeseile. Gleichzeitig erhöht sich seine Stärke schnell, seine Geschicklichkeit mittel und die Fertigkeiten Fernkampf, Natur- und Kampfmagie sowie die Intelligenz fast unmerklich. Allein Ihre Spielweise entscheidet also über den Werdegang Ihrer Helden, auch wenn Sie keine Punkte verteilen dürfen. Langfristig entwickelt sich unser Beispielcharakter also zu einem reinen Nahkämpfer, der in einer Gruppe hochspezialisierter Recken eine wichtige Funktion erfüllt. Vorausgesetzt, in



Das mussten auch schon die Indianer feststellen: Kriegsbemalung bringt nichts!

der gleichen Truppe befinden sich auch Bogenschützen, Natur- und Kampfmagier, die dringend den Schutz eines schwer gepanzerten Frontmannes benötigen.

Mitten im Getümmel

An Erfahrung gewinnen Ihre Haudegen nur im Kampf. Wo auch sonst, denn friedliche Aufträge, großartige Konversationen oder Rätsel existieren in *Dungeon Siege* nicht. Sobald Monster auftauchen, verhalten sich Ihre Charaktere strikt nach den festgelegten Vorgaben und stürmen automatisch auf den Feind zu, schießen Pfeile ab, werfen Feuerbälle oder heilen verwundete Mitstreiter. Sie können natürlich jederzeit eingreifen und selbst Befehle erteilen. Abgesehen von wenigen Ausnahmesituationen ist das aber



Eine typische Quest in *Dungeon Siege*: Der Zwerg Gloern berichtet, dass sein Bruder Torg in den Minen von den Krug gefangen gehalten wird. Wir sollen ihn befreien, er würde uns sogar begleiten. Aber wer will schon so ein Stehaufmännchen in der Gruppe?



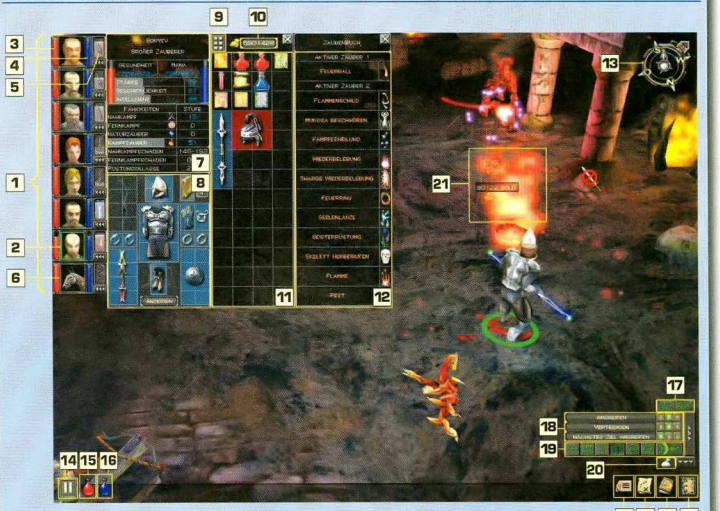
Die Krug haben sich in den Zwergenminen häuslich niedergelassen. Wahre Horden der kleinen Wichte lauern uns hinter jeder Ecke auf. Nutzt ihnen aber nichts, unser Held lässt sich von den lächerlichen Monstern kaum stoppen.

gar nicht nötig. Schlimmstenfalls müssen Sie per Knopfdruck alle Verletzten der Party anweisen, einen kräftigen Schluck von den Heiltränken zu nehmen, und schon geht's weiter. Diese automatische Steuerung im Kampf birgt auch einige Nachteile. Als Spieler befinden Sie sich nämlich nur noch in einer Aufpasserrolle. Echte Kommandos oder gar ein Mikromanagement des Kampfes – was mittels Pausetaste auch für eine achtköpfige Party möglich ist – erweisen sich normalerweise als unnötig. Eigentlich gilt: Wer eine gut aufeinander abgestimmte Gruppe besitzt, muss sich keine Sorgen machen. Sie müssen schon im schweren Schwierigkeitsgrad spielen, um in die Bredouille zu geraten. Dann ist *Dungeon Siege* sogar strategisch anspruchsvoll, denn es bestehen etliche Möglichkeiten, taktisch zu agieren. Obwohl es auf dem Bildschirm die meiste Zeit höllisch abgeht, fehlt dem Titel aber auf Dauer die Action. Denn für gewöhnlich sind Sie – wenn auch in der ersten Reihe – nur Zuschauer.

Bequemer geht's kaum

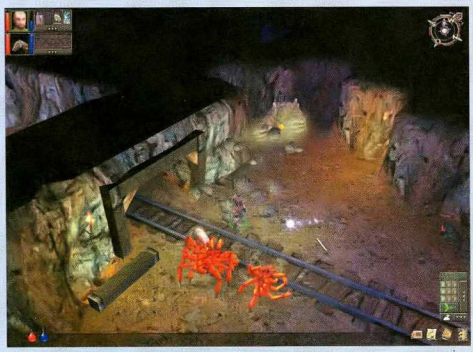
Komfort schreibt Gas Powered besonders groß: Hat es

Komfortable Steuerung



1. Eine Party besteht aus maximal acht Charakteren.
2. Gerade aktivierte Charaktere sind grün umrandet.
3. Gesundheit des Charakters
4. Mana des Charakters
5. Aktivierte Waffe oder Zauber
6. Der Packesel gilt als einer von max. acht Charakteren.
7. Name, Attribute und Fähigkeiten des aktiven Charakters
8. Angelegte Ausrüstung des Charakters: Ringe, Halskette, Brustpanzer, Schuhe, Schild, Helm, Zauberbuch, Nah- und Fernkampfwaffe
9. Inventory automatisch sortieren
10. Gold der gesamten Party
11. Inventory mit 52 Slots
12. Zauberbuch mit einem Dutzend Zaubern, davon sind zwei aktiv
13. Kompass
14. Pausetaste
15. Alle Partymitglieder nippen an einem Heiltrank.
16. Alle Partymitglieder nippen an einem Manatrank.
17. Charakter der Gruppe folgen/aus der Gruppe entfernen
18. Taktikeinstellungen des aktiven Charakters
19. Formation der Party
20. Alle Schätze in der Umgebung einsammeln
21. Beschreibungen der Schätze ein- und ausblenden
22. Automap aufrufen
23. Journal öffnen
24. Hauptmenü

So spielt sich Dungeon Siege



Die Minen sind erwartungsgemäß riesig! Außer den üblichen, lästigen Krug treffen wir auf weitere Monster: Riesenskorpione, Steingolems und dunkle Schatten, die erst im letzten Moment sichtbar werden und mit Lichtblitzen nach uns schießen.



Eine knappe Stunde später und etliche Stockwerke tiefer haben wir Torg gefunden. Aus Dankbarkeit schenkt er uns ein Amulett und erteilt gleich den nächsten Auftrag: Wir sollen eine Nachricht in die nächste Stadt bringen.

Die beiden Dinger aus dem Sumpf gewinnen garantiert keinen Schönheitswettbewerb.



Die Automap zeigt einen ziemlich großen Ausschnitt der Umgebung. Mit dem Mausrad können Sie näher heranzoomen.



Gesundheitsschreine beschleunigen die Heilung enorm. Findet dort ein Kampf statt, haben die Monster keine Chance.

Sie auch schon in *Diablo 2* genervt, dass Sie die Beute in mühsamer Handarbeit aufklauben müssen? Kein Problem bei *Dungeon Siege*! Ein simpler Tastendruck reicht, damit einer der Charaktere oder gleich der Packesel alles einsammelt, was an Wertgegenständen rumliegt. Ebenso einfach ist die effiziente Nutzung von Heil- und Zaubertränken. Im Gegensatz zu anderen Spielen verstehen es Ihre Helden nämlich meisterlich, an dem magischen Gebräu zu nippen. Geschluckt wird nur so viel, wie auch wirklich nötig ist. Der Rest bleibt in der Flasche und steht für spätere Anwendungen zur Verfügung. Auf Befehl checkt sogar die gesamte Party ihren Gesundheitszustand und kippt sich bei Bedarf einen hinter die Binde. Vorbildlich gelöst ist die Automap. Nun, in Wirklichkeit ist es keine echte Automap, sondern nur ein Kamerawechsel in die Draufsicht. Je nach Zoom wird ein relativ großer Bereich der Umgebung sichtbar. Unerforschtes Gebiet ist schwarz verhüllt, Schätze sind als Goldsack-Icons eingezeichnet und sämtliche Kreaturen inklusive der eigenen Party sind ganz normal animiert. Theoretisch können Sie das gesamte Spiel in dieser Ansicht bewältigen! In den teilweise riesigen Außengebieten stellt die Karte auch Ihre einzige Möglichkeit dar, die Orientierung zu behalten.

Auftragslage

Mit hübscher Regelmäßigkeit treffen Sie auf Städte oder kleinere Dörfer, in denen in Rollenspielmanier Schmied, Priester, Magier und Maultierhändler Waren an- und verkaufen. Reparaturen sind unnötig, denn Ihre Ausrüstung ist unzerstörbar. Zudem erhalten Sie von weiteren Nichtspielercharakteren einen Großteil Ihrer Aufträge, die normalerweise alle nach

Erfahrungsberichte dreier Helden



Da hilft auch kein Gebrüll: Im magischen Flammenstrahl wird es selbst einem Steingolem zu heiß.

Tagebuch von Eglareth dem Magier

In diesen dunklen Tagen kann man niemandem mehr trauen, weshalb ich beschlossen habe, meine Abenteuer lieber allein zu bestehen. Als einziger Wegbegleiter folgt mir mein treuer Packesel, der den Großteil der Beute tragen muss. Überall lauern Monster und selbst ehemals friedliche Kreaturen verhalten sich aggressiv. Doch viel Feind', viel Ehr! Mit jedem niedergestreckten Gegner merke ich, wie sich meine Fähigkeiten verbessern. Größtenteils habe ich mich auf den Einsatz der Kampf- und Naturmagie spezialisiert. Mit vernichtenden Zaubersprüchen töte ich die meisten Bestien, ehe sie mich erreichen. Gegen zu große Horden beschwöre ich Kreaturen, die mich im Gefecht unterstützen. Zu Schwert und Schild greife ich nur notfalls. Einerseits um meine Zauberkräfte zu schonen, andererseits um meinen Körper zu stählen und kräftiger zu werden. Denn ohne eine gewisse Stärke kann ich die schwereren Rüstungen nicht tragen, die ich dringend zu meinem Schutz benötige. Davon abgesehen komme ich genauso gut wie eine ganze Heldengruppe voran, denn ich muss weder Beute noch Erfahrungen teilen.



Mit Schwert und Stahlrüstung verarbeitet Darmschlitzer den Untoten-Boss Gresh samt Skelett-Armee zu Knochenmehl.

Tagebuch von Darmschlitzer dem Ritter

Ursprünglich war ich ein Bauer, der vielleicht gerade mal eine Sau abstechen musste. Seit ich die Welt rette, bilde ich mich weiter. Anfangs erlernte ich ein paar Naturzauber. Aber nur wegen des Spruchs „Wiederbelebung". Falls mein Esel abnibbelt, muss ich ihn jetzt nicht per Mund-zu-Mund-Beatmung hochpäppeln und kotzen. Weitere Begleiter will ich nicht. Früh konzentrierte ich mich auf den Nahkampf. Vom Mönch wurde ich zum Soldaten, dann zum Krieger und Ritter. Momentan lautet meine Berufsbezeichnung „Verfechter". Okay, ich muss so nah an die Gegner ran, dass mich deren Mundgeruch traktiert. Dafür kratzen mich Hiebe und Pfeile dank schwerster Rüstung kaum. Zur Not nehme ich während des Kampfes lässig einen Schluck aus der Anabolika-Flasche, Heiltrank genannt. Gestern filetierte ich einen riesigen Drachen. Den Prophezeiungen zufolge habe ich aber erst zwei Drittel meines Weges hinter mir. Mein „Mutiger verschweißter Stahlpanzer der Jahreszeiten" leistet treue Dienste. Bald darf ich neue Stiefel tragen, die „Bärlatschen des Dachses". Muss nur noch ein paar Muckis zulegen.



Über diese Brücke müsst ihr gehen: Brandirs Schergen auf dem Weg zum Oberschurken.

Tagebuch von Brandir und seinen Genossen

Klar will ich Kollegen! Schließlich bin ich dumm wie Brot, aber stark wie Kruppstahl. Außerdem: Wer will schon die Drecksarbeit allein verrichten? In der Gruft gable ich Ulora auf. Die Alte kann nichts, aber ich brauche Leute, also wird sie Bogenschützin. Kurz darauf lese ich Naturzauberer Zed auf – ein Schwächling. Der wird Heiler. Noch vor den Zwergenminen schließen sich mir mit Gyron und dem Zwerg Gloern passable Nahkämpfer an. In Stonebridge habe ich mir ein Muli ans Bein gebunden. Der störrische Esel bringt mich um den Verstand! Ewig „flüchtet" er direkt in Gegnerscharen und fällt dann um. Also gehe ich mit meiner um die Meisterschützin Phaedriel (Mann, die wollte 38.000 Öcken!) und den Kampfmagier Lorun komplettierten Truppe langsamer vor. Lorun wird später durch Boryev ersetzt. Wie ich kämpfe? Mit meinen Kloppern stürme ich vor; Boryev leuchtet mit Feuerbällen herum, die Bogenamazonen spicken die Feinde aus der Ferne mit Armbrustprojektilen und Zed heilt automatisch mit dem „Wind der Heilung". Probleme? Nö! Formationen? Bis auf die zweireihige Marschkolonne unnötig! Keine Chance für Fürst Gom …

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Das Charaktersystem ist wirklich vorbildlich gestaltet. Jeder kann nach seinen eigenen Vorlieben spielen, ohne Gefahr zu laufen, an bestimmten Stellen zu scheitern. Größter Nachteil in Dungeon Siege ist die auf Dauer etwas eintönige Spielweise, woran auch die grandiose Grafik und der Spitzensound nichts ändern können: Monsterkloppen bis zum Umfallen. Rätsel und tief gehende Quests existieren nicht. Das ändert sich hoffentlich mit den ersten Mods von Spielern, die dank des leistungsstarken Editors hoffentlich zahlreich erscheinen.

Kommentar



Harald Fränkel

Diablo 2 hat mir seinerzeit mehr Spaß gemacht. Da durfte ich als Barbar wenigstens noch jeden Gegner einzeln per Spezialmanöver zu Brei klicken. Kurz: Es bot mehr Action, weil auch Fingerfertigkeit gefragt war. Aus meiner Sicht ist der Kampfmodus von Dungeon Siege etwas für Menschen, denen das Valium ausgegangen ist. Warum's trotzdem Spaß macht? Weil mir die dünne Story reicht, ich die Grafik-Engine sofort heiraten würde und mich die verflixt coolen Monster und Gegenstände zwingen, weiterzuspielen. Hat da jemand „Sucht" gesagt?

Kommentar



Christian Bigge

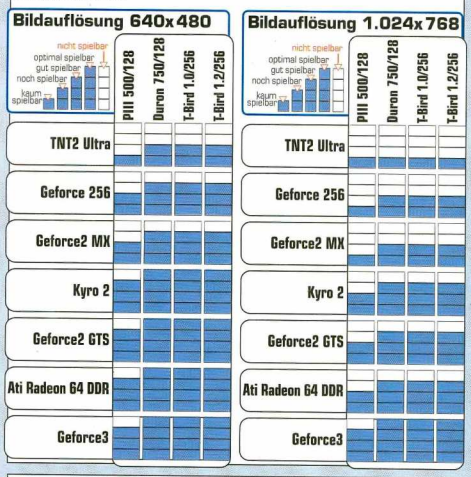
Dungeon Siege glänzt durch eine fast perfekte Steuerung, jede Menge Items und Zaubersprüche sowie stattlichen Spielumfang. Doch es gibt auch Nerviges: Anspruchsvollere Quests hätte ich mir gewünscht, mehr Tiefgang bei der Story. Auch die Identifikation mit meinen Helden fällt schwer. Etwas zu viel wurde automatisiert. Außerdem führen die Jungs und Mädels kein Eigenleben. Was bleibt, ist ein Action-Rollenspiel „light", wunderschön, aber mit einem langsameren Spielverlauf als Diablo 2 und weniger komplex als Baldur's Gate 2.

Dungeon Siege

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Die Hardware-Anforderungen sind erstaunlich gering. Allerdings müssen Sie schon ein gewisses Minimum vorweisen können, um *Dungeon Siege* in seiner vollen Pracht zu genießen. Mit 128 MB RAM kommt es immer wieder zu kurzen Ladezeiten, erst ab 256 MB werden die benötigten Leveldaten jederzeit kontinuierlich in den Speicher geladen, ohne dass Sie etwas davon merken. Untere Schmerzgrenze ist ein PIII 400 mit TNT2U und 128 MB RAM.



Installation

Es existiert nur eine einzige Installationsgröße, die den gesamten Inhalt der zwei CDs auf Ihrer Festplatte speichert. Dafür treten nach Start eines Spiels keine Ladezeiten mehr auf, auch dann nicht, wenn Sie eine Stadt oder einen Dungeon betreten.

Pro & contra

- ⊕ Zauberhafte Grafik
- ⊕ Einfache Steuerung
- ⊕ Freie Charakterausbildung
- ⊕ Riesige Welt
- ⊕ Massig verschiedene Monster
- ⊕ Lange Spielzeit
- ⊕ 3 Schwierigkeitsgrade
- ⊕ Relativ geringe Hardware-Anforderungen
- ⊖ Keine Rätsel
- ⊖ Relativ wenig Action
- ⊖ Spielrelevante Story zu dünn

Steuerung

Dungeon Siege steuert sich sehr intuitiv. Ohne jede Einspielzeit kommen Sie sofort klar. Erst die vielen Hotkeys und andere Feinheiten der Steuerung verlangen eine Eingewöhnungsphase, erleichtern Ihnen das Spiel aber dann erheblich. Schon fast zu bequem wird das Spiel durch die KI, wenn Ihre Charaktere selbstständig nach Ihren Voreinstellungen agieren und Sie nur noch das Geschehen beobachten müssen.

Grafik

Dungeon Siege bietet Auflösungen zwischen 640x480 und 1.024x768 mit 16- oder 32-Bit-Farben. Die Auflösung verändert nicht die Größe der sichtbaren Umgebung, sondern nur die Details. Je nach Geschwindigkeit des Rechners können Sie die Texturqualität und Berechnung der Schatten modifizieren.





Sound & Musik

Hier haben sich Gas Powered Games voll ins Zeug gelegt. Die Soundeffekte sind dank 3D-Unterstützung an Realismus kaum zu übertreffen. Türen knarren stimmungsvoll, Wasser plätschert und Monster grunzen. In Kombination mit der Hintergrundmusik verdichtet der Sound die ohnehin starke Atmosphäre enorm.

Vergleich

Baldur's Gate 2 ist als einziges „richtiges" Rollenspiel nur schlecht mit der reinen Monsterprügelorgie *Dungeon Siege* vergleichbar. Jedoch ist selbst die Kampfphase in *BG 2* anspruchsvoller und spannender, auch wenn die Action viel zu kurz kommt. Bei *Diablo 2* ist der Spieler mehr mit der Steuerung beschäftigt, selbst wenn er größtenteils nur monotone Eingaben vornimmt, die in *Dungeon Siege* selbstständig erledigt werden. Letzteres beweist seine volle Überlegenheit durch seine superbe Grafik und die stimmungsvollen Sounds. Dagegen können alle Konkurrenten – auch *Summoner* – nicht anstinken.

Baldur's Gate 2	91%
Dungeon Siege	86%
Diablo 2	85%
Summoner	80%

dem gleichen Schema ablaufen: Finde dies, töte das, überbringe an jenen eine Nachricht. Eine echte Konversation kommt nicht zustande. Vielmehr können Sie sich nur das Geschwätz anhören oder auch einfach wegklicken. Eine Auswahl treffen Sie nur, wenn es darum geht, einen willigen Charakter in Ihre Party aufzunehmen oder abzuweisen. Alle wichtigen Informationen finden sich ohnehin automatisch in Ihrem Journal wieder. Und die Infos sind ziemlich knapp. Wozu auch ausführlicher? Schließlich existieren in *Dungeon Siege* keinerlei echte Rätsel, für die weitere Hinweise nötig wären. Richtig Abwechslung kommt so jedenfalls nicht ins Spiel. Wenn Sie natürlich ein großes Interesse für die Geschichte des Landes und seine berühmten Persönlichkeiten entwickeln, finden sich sogar etliche Bücher, in denen seitenlang zahlreiche Details beschrieben sind. Damit wirkt die Welt etwas lebendiger. Aber echte Rollenspieler befriedigt das keineswegs.

Schlachtfest

Das Hauptaugenmerk liegt klar auf den Gefechten. Monster, die fliegen, rennen, schwimmen oder sogar plötzlich aus dem Boden hervorbrechen, sorgen für die meiste Abwechslung. Mit Schusswaffen, Klauen oder Zaubersprüchen nehmen Sie Ihre Charaktere aufs Korn. Jede einzelne Monsterart – vom Skelett über dampfgetriebene Killermaschi-



„Böser Dämon! Lass von meinem Packesel ab!" Das Maultier versucht zu flüchten, wehrt sich aber notfalls mit Huftritten.



nen bis zu Feuer speienden Drachen ist alles dabei – hat ihr eigenes Verhaltensmuster. Manche flüchten bei Verletzungen, andere tarnen sich perfekt und stellen einen regelrechten Hinterhalt auf, eine dritte Spezis ist wie eine gute Party organisiert und greift nur im Verbund aus Nah-, Fernkämpfern und Magiern an. Sämtliche Kreaturen sind liebevoll animiert und verursachen eine eigene Geräuschkulisse. Nach kurzer Zeit sind Sie in der Lage, mit verbundenen Augen anhand der Akustik die Szene auf dem Monitor zu beschreiben – was aber eher daran liegt, dass die verschiedenen Monster selten bunt gemischt auftreten, sondern in einem Dungeon oder einer Außenwelt immer nur eine Hand voll unterschiedlicher Widersacher vorkommen. Wirklich spannend und aufregend sind nur die Kämpfe gegen die vielen, vielen Endgegner, die zumindest eine gewisse Herausforderung darstellen.

Alexander Geltenpoth

Dungeon Siege

Mindestens:	P 333, 128 MB RAM, Win98/2000/XP
Sinnvoll:	P 1.500, 256 MB RAM, Geforce3
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound3D
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., 8 Sp. Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.300 MB/1.100 MB
Internet:	www.dungeonsiege.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 49,-
Hersteller:	Gas Powered/MS
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Spielerisch etwas einseitig, aber optisch grandios: Monstergekloppe vom Feinsten «

Genre:	**Action-Rollenspiel**
Testversion :	**Dt. Pre-Master**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**91%**
Sound:	**88%**
Mehrspieler:	**87%**
Einzelspieler:	

86%

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	DV	39,32	Der Patrizier 2 Gold	DV	27,90	Empire Earth	DV	39,90	High Heat Baseb.2003	US	49,90	Nascar Racing 2002	DA	26,90	Tribes 2	DA	12,90
Aliens vs. Predator 2	EV	39,90	Destroyer Command	DV	42,90	Europa Universalis 2 *	DV	31,90	Hitman 2 *	EV	42,90	No one lives forever 2	EV	i.V.	Tropico	DV	23,98
Anachronox	EV	19,50	Destroyer Command	EV	39,90	Everquest Gold Pack	DA	37,50	Hitman 2 - DVD *	DV	46,50	NOLF Game o.t. Year	DV	20,90	UO: Lord Blackthorns	DA	27,50
Anno 1503 *	DV	42,39	Deus Ex	DA	19,89	FIFA WM 2002 *	DV	42,90	Icewind Dale 2 *	DV	i.V.	Project IGI 2 *	DV	42,90	Unreal 2 *	EV	i.V.
Aquanox	DV	20,90	Diablo 2 Lord of Destr.	DV	28,90	Freelancer *	DV	i.V.	Icewind Dale 2 *	EV	i.V.	Quake 4 *	EV	i.V.	Unreal 2 *	US	i.V.
Baldurs Gate 2: Epos	DV	25,51	Die Gilde	DV	39,32	Global Ops *	AS	49,90	Mafia *	DV	43,41	Return to Castle Wolf.	DV	38,90	Unreal Tournament 2	EV	i.V.
Battle Realms	DV	26,90	Die Hard Nakatomi Pl.	DA	38,90	Global Ops *	US	61,90	Mafia *	EV	39,90	RICW Special Edition	DV	48,52	Unreal Tournament 2	US	i.V.
Black & White	DV	39,90	Die Hard Nakatomi Pl.	US	45,92	Gothic	DV	15,90	- Special Edition *	DV	59,90	Schiene und Strasse	DV	42,50	Virtua Tennis	EV	39,90
Blood Omen II *	EV	42,50	Die Siedler 4 - Gold	DV	45,90	Grand Prix 4 *	DV	45,90	Moh: Allied Assault	DV	43,41	Serious Sam	DA	11,71	Virtua Tennis *	DV	35,90
C+C 3: Renegade	DV	42,39	Die Sims	DV	38,30	Grand Theft Auto 3 *	EV	42,39	Might + Magic 9 *	DV	42,90	- Second Encounter	DA	25,51	Warcraft 3 *	DV	47,90
C+C 3: Renegade	EV	49,50	- Urlaub total *	DV	22,50	Grandia 2	US	61,90	Might + Magic 9 *	EV	39,90	Shadowbane *	DV	i.V.	Warcraft 3 *	EV	i.V.
Civilization 3	DV	45,90	Disciples 2	US	59,90	Half-Life	DV	13,24	Might + Magic 9 *	US	66,90	Silent Hunter 2	DV	42,39	Warrior Kings	DV	39,83
Clive Barkers Undying	DA	14,90	Doom 3 *	EV	i.V.	- Generation Pack v3	DV	26,90	Monkey Island 4	DV	14,90	Star Trek: Bridge Com.	DV	37,90	Worms Battle Pack	DV	27,90
CS: Condition Zero *	EV	35,90	Dungeon Siege *	DV	45,90	Heroes of M. + M. 4 *	DV	42,90	Morrowind *	DV	i.V.	Star Trek: Bridge Com.	EV	44,90	Zanzarah *	DV	38,90
Cultures 2	DV	38,90	Dungeon Siege *	EV	39,90	Heroes of M. + M. 4 *	EV	39,90	Morrowind *	US	i.V.	Star Trek VoyagerPack	DV	21,90	Ghost Recon -Collection	DV	45,90
Dark Age of Camelot	DV	27,90	Dungeon Siege *	US	74,90	Heroes of M. + M. 4 *	US	66,90	- Limited Edition *	US	i.V.	Star Wars Jedi Knight2	DV	43,90	- Desert Siege	DV	18,90
D. Geheimnis d. Druid.	DV	15,90	Edge of Chaos	DV	15,90	Hidden & Dang. Del.	DV	17,90	Myth 3: The Wolf Age	DV	12,50	Star Wars Jedi Knight2	EV	44,90	- Desert Siege	EV	31,90

SOLDIER OF FORTUNE II DOUBLE HELIX

Soldier of Fortune 2 *	DV	37,90	Tribes 2	DA	12,90
Soldier of Fortune 2 *	EV	40,90	Tropico	DV	23,98
Startopia	DV	19,50	UO: Lord Blackthorns	DA	27,50
Stronghold	DV	39,90	Unreal 2 *	EV	i.V.
Sudden Strike GOLD	DV	29,90	Unreal 2 *	US	i.V.
Summoner	DV	14,90	Unreal Tournament 2	EV	i.V.
Team Factor *	DV	42,90	Unreal Tournament 2	US	i.V.
TM HOTAS Cougar *		321,60	Virtua Tennis	EV	39,90
Ghost Recon -Collection	DV	45,90	Virtua Tennis *	DV	35,90
- Desert Siege	DV	18,90	Warcraft 3 *	DV	47,90
- Desert Siege	EV	31,90	Warcraft 3 *	EV	i.V.
			Warrior Kings	DV	39,83
			Worms Battle Pack	DV	27,90
			Zanzarah *	DV	38,90
			Zoo Tycoon	DV	44,43

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

2.4.2002

www.OKAYSOFT.de

ES WIRD EIN HEISSER SOMMER!



Soft Enterprises

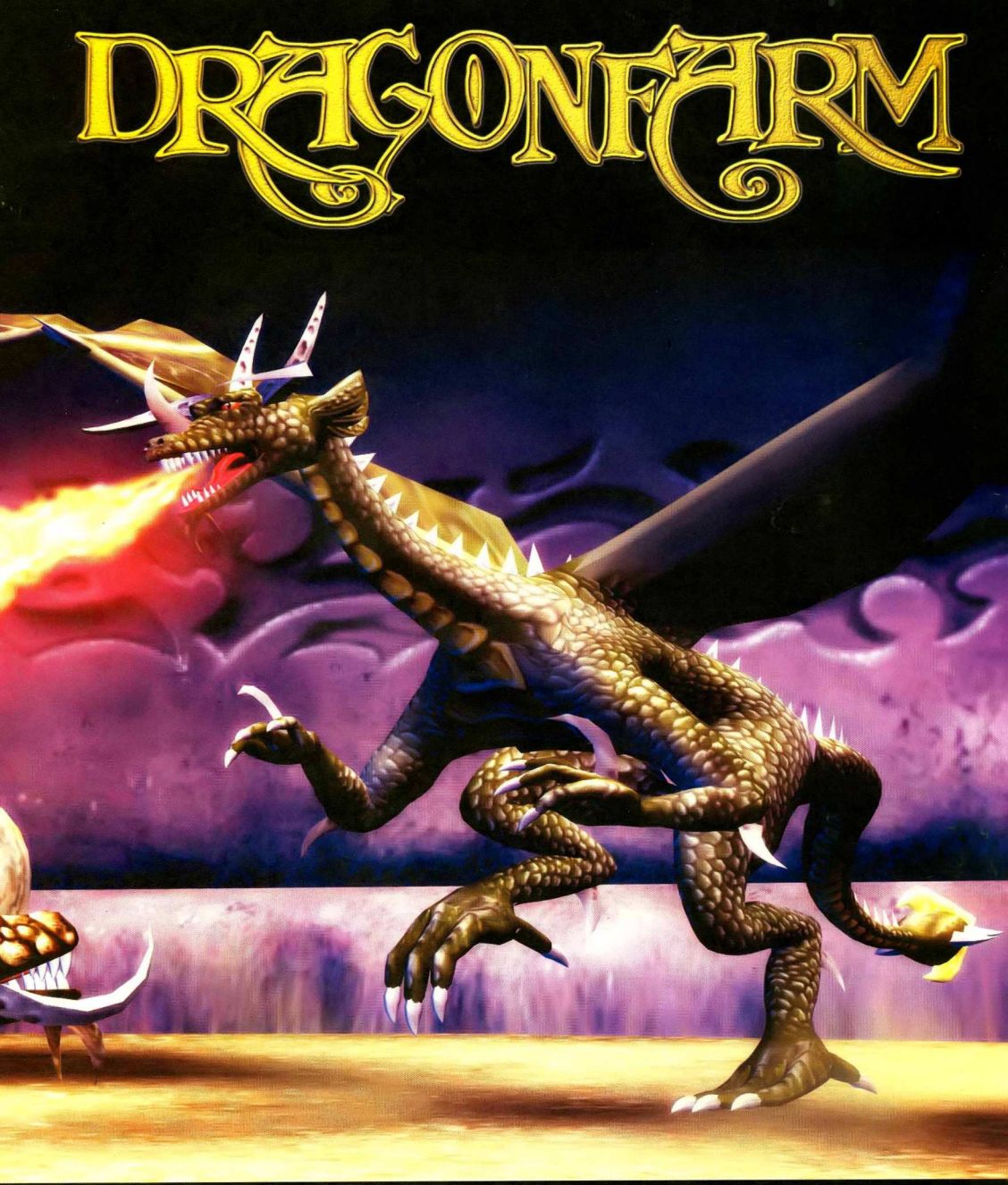
BLACKSTAR

www.black-star.de





DRAGONFARM











Lauf Amy, lauf: Mit der Fee im Gepäck spurtet Amy zum nächsten Kampf.

Fakten

- 77 Feen
- 12 Elementklassen
- Bis zu 4 Evolutionsstufen pro Fee
- 2 Mehrspielermodi für bis zu 6 Züchter
- Feenkämpfe in Ego-Perspektive und Echtzeit
- Über 100 Astralebenen

FE(E)GEFEUER

Das Spielprinzip von Pokémon gefällt Ihnen, Sie kriegen aber bereits vom Anschauen der zuckersüßen Wesen Karies? Dank Zanzarah dürfen Sie Pikachu & Co. endlich im Tierheim abgeben.

PC ACTION GOLD



Wegelagerer? Nicht nur gegen wilde Feen müssen Sie sich beweisen, auch die gefürchteten Schattenelfen lauern Ihnen an wichtigen Punkten im Spiel auf.

Stellen Sie sich vor, Sie wären im Besitz einer Fee. „Toll!", sagen Sie jetzt bestimmt und denken dabei an ein hübsches, geflügeltes Wesen mit Zauberkräften, das Ihnen jeden Traum erfüllt. Quasi wie die Tante, die auch bei Pinocchio und Cinderella für strahlende Gesichter sorgte. Was aber, wenn Ihre Fabel-Ische lieber anderen Artgenossen so richtig das Fressbrett poliert, statt Ihre geheimsten Hoffnungen wahr werden zu lassen? Tja, da ist Pustekuchen mit Wünschen. Selbiges stellt auch Amy fest, die Protagonistin des Action-Adventures *Zanzarah*. Gerade noch feiert sie ihren 18. Geburtstag mit ihren Eltern in London, als im nächsten Moment ein fremdartiger Gnom

Kleines Feen-Einmaleins

Gute Feen:



NATURFEE
Effektiv gegen Elemente: Chaos, PSI
Schwach gegen Elemente: Eis, Feuer, Dunkel
Anzufinden: Wälder, Gärten
Besondere Fähigkeit: Stachelbüsche schrumpfen



LICHTFEE
Effektiv gegen Elemente: Dunkel, Feuer, Chaos, Stein
Schwach gegen Elemente: PSI
Anzufinden: Palastruinen im Wald
Besondere Fähigkeit: Keine



WASSERFEE
Effektiv gegen Elemente: Feuer, Dunkel, Metall
Schwach gegen Elemente: Luft, Energie, Eis
Anzufinden: Bäche, Flüsse, Seen
Besondere Fähigkeit: Keine



LUFTFEE
Effektiv gegen Elemente: Chaos, Metall, PSI, Wasser
Schwach gegen Elemente: Energie, Feuer, Eis, Stein, Dunkel
Anzufinden: Wolkenreich
Besondere Fähigkeit: Nutzung der Luftwirbel

Neutrale Feen



STEINFEE
Effektiv gegen Elemente: Luft, Energie
Schwach gegen Elemente: Licht, PSI, Dunkel
Anzufinden: Gebirge, Steinwände, Felsbrocken
Besondere Fähigkeit: Felsbrocken wegsprengen



EISFEE
Effektiv gegen Elemente: Wasser, Natur, Luft, Energie
Schwach gegen Elemente: PSI, Feuer
Anzufinden: Berggipfel, Eishöhlen
Besondere Fähigkeit: Keine



PSIFEE
Effektiv gegen Elemente: Eis, Stein, Licht
Schwach gegen Elemente: Natur, Luft, Energie, Dunkel, Chaos
Anzufinden: Dunkle Höhlen
Besondere Fähigkeit: Feen-Kompass



ENERGIEFEE
Effektiv gegen Elemente: Metall, PSI, Wasser
Schwach gegen Elemente: Stein, Eis
Anzufinden: Per Handel, Schattenreich
Besondere Fähigkeit: Keine

Böse Feen:



FEUERFEE
Effektiv gegen Elemente: Eis, Natur, Luft, Chaos
Schwach gegen Elemente: Wasser, Licht, Dunkel
Anzufinden: Lavahöhlen
Besondere Fähigkeit: Immun gegen Hitze



DUNKELFEE
Effektiv gegen Elemente: Natur, Stein, Feuer, Luft
Schwach gegen Elemente: Licht, Wasser
Anzufinden: Schattenreich
Besondere Fähigkeit: Keine



CHAOSFEE
Effektiv gegen Elemente: Wasser, PSI
Schwach gegen Elemente: Natur, Luft, Licht, Feuer
Anzufinden: Schattenreich
Besondere Fähigkeit: Keine



METALLFEE
Effektiv gegen Elemente: Natur, PSI, Feuer
Schwach gegen Elemente: Wasser, Licht, Luft, Energie, Eis
Anzufinden: Schrottplatz, Wolkenreich, Zwergenfabrik
Besondere Fähigkeit: Keine

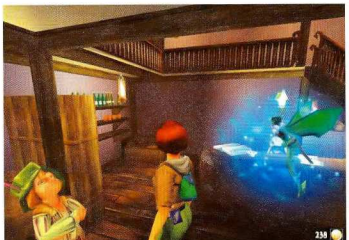
vor ihr steht und irgendwas von „Prophezeiung" und „Rettung des Feenlandes" schwafelt. Bevor das junge Ding auch nur ansatzweise etwas von dem Geplapper begreift, befindet es sich in der mysteriösen Welt von *Zanzarah* und darf sich im wahrsten Sinne des Wortes mit Feen rumschlagen.

Welches Fee'rl hättens denn gern?

Sie übernehmen die Rolle der jungen Engländerin. Ihr (unbezahlter) Job ist es, die einst friedliche Idylle Zanzarahs von den dunklen Einflüssen der Schattenwelt zu befreien. Wie bereits angedeutet, ist dies nur mithilfe einer Feen-Horde machbar. Hört sich alles richtig kinderfreundlich und putzig an, aber so schnuckelig und zartbesaitet, wie in vielen Mythen und Legenden beschrieben, sind die kleinen Viecher nicht. Zwar reihen sich auch wirklich liebliche Maiden in die Kampfriege, aber schon bald zieren selbst zombieähnliche Monster und wahre Höllengestalten Ihre Fabelwesen-Armee. 77 Feen schwirren im Spiel umher. Jede sieht anders aus und gehört einer von zwölf Elementklassen an: Natur, Luft, Wasser, Licht, Energie, PSI, Stein, Eis, Feuer, Nacht, Chaos und Metall. Gemäß ihrem Element halten sich die Geschöpfe in entsprechenden Regionen auf. So turnt die Wasserfee in Seen und Flüssen und die Eisfee in schneebedeckten Gebirgen herum.

Immer feste druff

Da Ihnen die geflügelten Wesen nicht so einfach mal zuhüpfen, müssen Sie schon



Heil- und Manatränke sowie magische Kugeln finden sich bei den ortsansässigen Händlern.



Die seltene Energie-Fee erhalten Sie beim Gewitter-Zwerg für satte 400 Goldstücke.

Auf CD-ROM

Feen-Zucht hautnah

Die Demoversion von Zanzarah

Zanzarah.exe

Vergleich

Der Vergleich mit anderen Spielen aus dem Genre erweist sich als besonders schwer, beinhaltet *Zanzarah* doch Elemente, die bisher in keinem PC-Spiel verwendet wurden. Hinsichtlich der grafischen Gestaltung und des Adventure-Parts kommen *Evil Twin* und *American McGee's Alice* dem Titel am nächsten, wobei das Szenario von *Zanzarah* eine weitaus freundlichere Atmosphäre bietet.

Zanzarah	84%
American McGee's Alice (abgewertet)	80%
Evil Twin (abgewertet)	76%

Kommentar



Alexander Geltenpoth

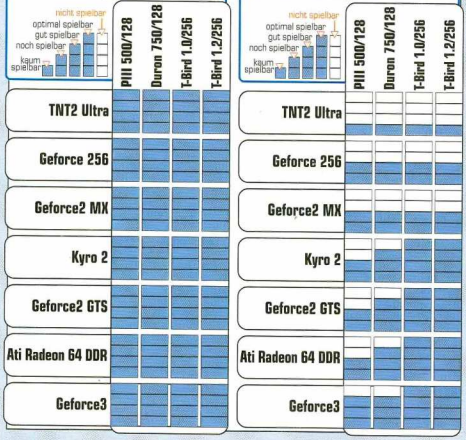
Adventures, in denen süße kleine Mädchen die Hauptrolle spielen, sind für mich eigentlich grundsätzlich abschreckend langweilig. Irgendwie ist das immer was für Kinder. Zanzarah stellt da eine echte Ausnahme dar: Die harten Ego-Shooter-Einlagen inklusive der Charakterentwicklung der Feen sind spitze und schaffen es sogar, berechtigte Vorurteile zu entkräften.

Zanzarah

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Die Spielgeschwindigkeit von *Zanzarah* hängt sehr von der Größe Ihres Arbeitsspeichers ab. Grafikkarte und Hauptprozessor sind nur zweitrangig zu beachten. Dennoch sollten Sie diese nicht vernachlässigen. Die richtige Mischung macht's. Wer nicht 100 % der Details benötigt, wird flüssig *Zanzarah* spielen und die Mindestanforderungen locker unterbieten können. Bei mittleren Details ist ein flüssiges Spielen auf einem PIII 500 und TNT 2 Ultra durchaus möglich. Für volle Details sollte es dann aber schon eine Geforce3 und eine Gigahertz-CPU sein.



Sound & Musik

Bei einem bezaubernden Fantasy-Abenteuer darf natürlich die passende Musikuntermalung nicht fehlen. THQ/Funatics setzen auf mystische Klänge und eine umfangreiche Geräuschkulisse. Die eigens erfundene Sprache der Nichtspielercharaktere verleiht dem Spiel darüber hinaus einen ganz eigenen Charme.

Pro & contra

- ⊕ Beeindruckende Technik
- ⊕ Einfache Handhabung
- ⊕ Sprachausgabe
- ⊕ Knifflige Rätsel
- ⊕ Abwechslungsreiche Kämpfe
- ⊕ Witzige Zwischenspiele
- ⊕ Kurze Ladezeiten
- ⊖ KI teilweise zu überlegen

Steuerung

Die Maus-Tastatur-Kombination kommt auch hier zum Zuge, beschränkt sich jedoch aufs Schießen, Hüpfen und Laufen sowie die Wahl der Feen und die Kontrolle des Inventars. Eine Konfiguration der Tastaturbelegung ist nicht möglich. Das macht aber nichts: Bereits nach Sekunden geht die intuitive Steuerung in Fleisch und Blut über. Fazit: einwandfrei.

Grafik

Die Renderware-Engine von Criterion leistet ganze Arbeit und setzt das Action-Adventure spektakulär in Szene. Bis ins Kleinste detaillierte Feenmodelle, sich bei Berührung bewegende Sträucher und beeindruckende Zaubereffekte sind nur einige der Höhepunkte, auf die Sie in *Zanzarah* stoßen. Auch die Architektur diverser Gebäude lässt darauf schließen, dass hier bis in die letzte Programmzeile gedacht wurde.

mächtig rumsuchen und Ihr Glück in eisigen Schluchten, verwunschenen Wäldern und Luftschlössern versuchen. Befinden Sie sich in Reichweite einer noch frei lebenden Gattung, attackiert diese Ihre bereits gezähmte Kreatur, die Sie von Anfang an haben. Das Spiel wechselt von der Verfolger- in die Ich-Perspektive; zu einer Astralebene, die den Spielplattformen eines bekannten Ego-Shooters von id-Software ähnelt. Mithilfe Ihrer vier Zauber – zwei offensive (magische Geschosse) und zwei passive (unterstützende Sprüche wie Regeneration) – heizen Sie Ihrem Gegenüber ein. Ihr Geschick beim Zielen und die Stärken und Schwächen Ihrer Fee (siehe Kasten „Kleines Feen-Einmaleins") entscheiden über



Dass bei der Programmierung von Zanzarah viel Liebe zum Detail im Spiel war, erkennen Sie bereits an den Feenmodellen.



Kristalle erweisen sich als besondere Kostbarkeit im Feenland und dienen dem Handel mit besonderen Gegenständen.

So spielt sich Zanzarah

Obwohl *Zanzarah* Elemente aus Rollenspiel, Ego-Shooter und Strategie beinhaltet, liegt der Schwerpunkt auf dem Adventure-Bereich. Und bei umfangreichen Vertretern dieses Genres dürfen knifflige Rätsel nicht fehlen. Wir vermitteln Ihnen hier einen kurzen Einblick ins Spielgeschehen.



Oft behindern Sträucher und Felsbrocken den Weg zu einer neuen Region und somit Ihr Weiterkommen. Mithilfe der Elementsteine kann jedoch eine entsprechende Fee das Hindernis beseitigen.



Schlüssel zu geheimen Kellern oder andere Gegenstände gefällig? In einem kleinen Rätsel müssen Sie nervige Kobolde, so genannte Pixies, einfangen und erhalten für je fünf der Racker eine Belohnung.



Ihre Feen besitzen kaum noch Lebensenergie, im Geldbeutel herrscht Ebbe und weit und breit ist kein Heiltrank zu finden? Suchen Sie den See nahe der Waldhütte auf – voilà, Ihre Feen erholen sich.



Kämpfe sind manchmal nervig, aber notwendig, um Ihre Feen weiterzuentwickeln. Eine Alternative zu den Gefechten mit wilden Artgenossen stellt ein hilfsbereiter Trainer in der Feenstadt dar.



Sie wollen immer eine volle Mana-Anzeige, ohne dafür beim Händler zu blechen? Erweisen Sie der Vogelscheuche einen Gefallen und sie füllt den Mana-Vorrat künftig bei Bedarf auf.

den Ausgang des fetzigen Deathmatches. Diverse Heil- und Manatränke lassen sich allerdings nicht im Gefecht einsetzen, sondern nur vorher und nachher. Kurz bevor das gegnerische Wesen das Zeitliche segnet, können Sie die schlappe Fee mithilfe von Zauberkugeln einfangen. Es stehen drei Arten (Silber-, Gold- und Kristallkugel) zur Verfügung, die Sie je nach Levelstärke der Flatterfrau einsetzen müssen. Zauberkugeln kaufen Sie vorher bei Händlern. Oder Sie finden die eine oder andere in der Pampa, hinter Gebüschen und Bäumen versteckt. Aber Vorsicht: Die zart gebaute Amy kann nur bis zu fünf Feen gleichzeitig tragen. Sollten Sie also einmal nicht die taktisch richtigen Viecher im Gepäck haben, reisen Sie für einen Austausch per Teleportstein nach London.

Die Freuden der Wandlung

Obwohl die Suche nach neuen geflügelten Wesen einen Großteil des Spieles ausmacht, gilt es darüber hinaus, Rätsel und Aufgaben zu lösen, sei es der Kampf gegen etwaige Schattenelfen, Handelsaktionen mit Nichtspielercharakteren oder die Erkundung düsterer Ortschaften. Der Spielverlauf gestaltet sich strikt linear, lässt jedoch genug Raum für die Aufzucht und Pflege Ihrer Schützlinge. Wie in diversen Rollenspielen steigen auch Ihre Feen in Levels auf und werden nach Auseinandersetzungen erfahrener. Eine Verteilung von Statuspunkten ist jedoch nicht möglich, da dies automatisch erfolgt. Sobald einer Ihrer Kampfwichte ein gewisses Level erreicht, setzt die Transformation zu einer neuen Daseinsstufe ein. Der Mehrspielermodus lässt bis zu sechs Züchter zu und wartet mit zwei Optionen auf: dem bekannten Deathmatch, bei dem Sie Ihre im Einzelspielerpart trainierten Feen auf die Meute anderer Spieler hetzen, oder dem Modus „Zufalls-Projekt". Im letzteren Falle schiebt Ihnen der Computer einfach zufällig ausgewählte Fabelwesen unter, mit denen Sie das Gefecht bestreiten. Eine entsprechende Liga oder Rangliste ist zurzeit noch nicht geplant.

Tanja Bunke

Kommentar



Tanja Bunke

Als eingefleischter Pokémon-Narr konnte ich mir Zanzarah natürlich nicht durch die Fingerchen schlüpfen lassen. Erwartete ich zunächst einen überputzigen PC-Abklatsch der Abenteuerreise von Ash und Pikachu, musste ich mich schnell eines Besseren belehren lassen. Das Action-Adventure bietet spannende Kampfeinlagen und knifflige Rätsel, verpackt in beeindruckenden Grafiken, ganz zu schweigen von den detaillierten Charaktermodellen, der perfekt abgestimmten Steuerung und einer traumhaften musikalischen Untermalung.



Mit den richtigen Zaubersprüchen und der Fee einer passenden Elementklasse jagen Sie Ihre Gegner schnell von der Plattform.

Zanzarah

Mindestens:	PIII 500, 64 MB RAM, Win9x/2000/XP
Sinnvoll:	PIII 800, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	6 Sp. Netzwerk/Internet, 1 Sp./PC
CD/HD:	650 MB/660 MB
Internet:	www.zanzarah.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. EUR 45,-
Hersteller:	Funatics/Phenomedia
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren



Genre:	**Action-Adventure**
Testversion :	**Version März**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**—**
Grafik:	**90%**
Sound:	**89%**
Mehrspieler:	**83%**
Einzelspieler:	

84%

» Zanzarah verbindet Pokémon-Prinzip mit beeindruckenden Grafiken und guter Spielgeschichte. «



Der Erzengel ist die stärkste Einheit der Gottgläubigen und bietet Ihrer Basis ausreichend Schutz vor Feinden.

EIN ENGEL AUF ERDEN

Fakten

- 22 Missionen mit rund 80 Nebenzielen
- 58 Einheiten
- 1 Held
- 48 Gebäude
- 34 Upgrades
- 5 Technologiebäume
- Mehrspielermodus
- 3D-Grafik

Unbekömmlich wie die britische Küche oder einfach nur genial? Wir sind für Sie mit gezücktem Schwert und geschlossenem Visier in die epischen Schlachten des Erstlingswerks von Black Cactus gezogen und verraten, warum dieser Titel für Strategen ein Leckerbissen ist.

Willkommen im düsteren Mittelalter. Sie sind Artos, ein schillernder Held, der nach dem Tod seines Vaters nur noch ein Ziel verfolgt: dessen Mörder, machtgeile Priester, zur Strecke zu bringen. Vertrieben aus der Heimat, scharen Sie eine riesige Anhängerschaft um sich und stellen eine schlagkräftige Armee zusammen, die schon bald den Bösewichtern mächtig Feuer unterm Hintern machen soll. Was sich beinahe nach einem Rächerfilm à la Charles Bronson anhört, ist die Hintergrundstory des ersten Titels der britischen Spieleschmiede Black Cactus. Schauplatz dieses reinrassigen 3D-Echtzeitstrategiespiels im Stile eines *Empire Earth* oder *Battle Realms* ist eine fiktive Welt, die sehr dem mittelalterlichen Europa ähnelt. Selbst die Ländernamen sind der Wirklichkeit nachempfunden, so heißt die Insel England im Spiel etwa Angland oder Italien Latien. Auf Erstere verschlägt es Sie übrigens gleich nach Ihrer Flucht in der Auftaktmission. Lediglich mit einer Hand voll Kriegern gilt es, Dörfer auf Ihre Seite zu bringen, die quasi Ihren Feldzug finanzieren. Doch bevor Sie Unterstützung erhalten, müssen Sie erst einmal Ihren guten Willen beweisen, indem Sie den armen Bauern einen Gefallen tun. Mal lautet die Aufgabe, den Sohn des Bürgermeisters aus den Klauen von Barbaren zu befreien, dann warten Furcht einflößende Monster in den Wäldern auf Sie und wieder ein anderes Mal heißt es, die Einheimischen beim Getreideanbau zu unterstützen. Haben Sie Ihren Auftrag erfüllt, untersteht das jeweilige Dorf ab sofort Ihrem Kommando – der Aufbaupart von *Warrior Kings* kann beginnen.

Lachhafte KI

Zunächst produzieren Sie Bauern, die Ihnen Rohstoffe und Nahrung liefern, aber auch Gebäude wie Kasernen, Kirchen oder Schutzwälle errichten. Anschließend rekrutieren Sie möglichst viele Krieger und überrennen Ihre Widersacher. Meistens ein Kinderspiel, denn von einer künstlichen Intelligenz kann zu keinem Zeitpunkt die Rede sein. So stehen Sie beispielsweise mit Ihren Bogenschützen auf einem Berg – Höhenunterschiede spielen in *Warrior Kings* eine wichtige

strategische Rolle – und nehmen ungesühnt des Gegners Basis unter Beschuss. Das Beste an der Sache: Obwohl ein Ritter nach dem anderen von Ihren Pfeilen in die ewigen Pixelgründe befördert wird, bleiben die „tapferen" Kerlchen einfach regungslos stehen. Sind hier etwa Masochisten am Werk? Ähnliches gilt aber auch für Ihre Einheiten, die im Gefecht partout nicht die Formation halten wollen und sich zudem gelegentlich eine Auszeit gönnen. Somit fühlen Sie sich eher als Kommandant eines aufgeschreckten Hühnerhaufens als einer disziplinierten Armee.

Die Erfahrung macht's

Zwar spielt *Warrior Kings* im Gegensatz zu *Empire Earth* nur in einer Epoche, die Einheitenzahl kann sich dennoch mehr als sehen lassen. 58 verschiedene Recken, 48 Gebäudetypen und 34 Upgrades erwarten Sie im Lauf der 22 riesigen und abwechslungsreichen Missionen. Das Arsenal reicht vom einfachen Ritter über mächtige Erzengel bis zu scheußlichen Monstern – je nachdem, welchen der sechs Pfade Sie bevorzugen (dazu zählen unter anderem Heiden, Gottgläubige und Technologiefanatiker). Fast alle Krieger sammeln beim Training und während der Kämpfe Erfahrungspunkte, wodurch sich beispielsweise bei Bogenschützen die Reichweite und die Präzision erhöhen. Sie sollten also auf alle Fälle Verwundete von der Front abziehen und von einem Kirchenangehörigen oder Ihrem Helden heilen lassen. Denn was gibt es Wertvolleres als einen gut ausgebildeten Soldaten?

Verpixelt

Kaum mit Ruhm bekleckert sich *Warrior Kings* in puncto Grafik. Hier regieren hässliche Pixel die 3D-Landschaften, vor allem bei höheren Zoomstufen macht die Engine keinen zeitgemäßen Eindruck. Ähnliches gilt für die Leistung: Selbst auf flotten Rechnern ähnelt *Warrior Kings* bei



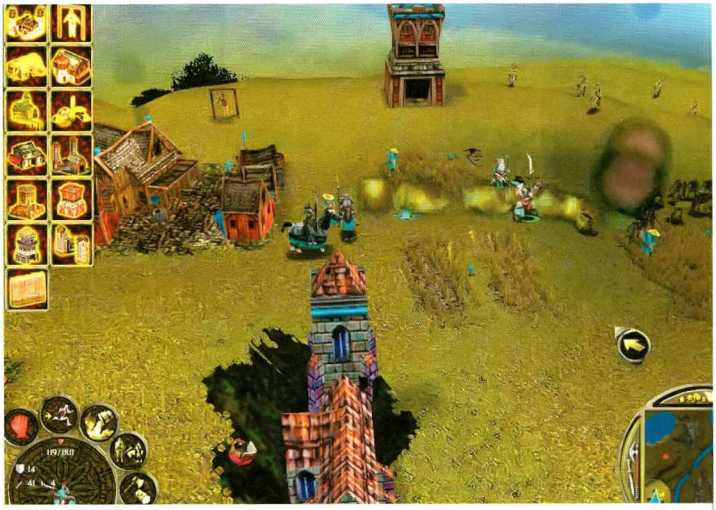
In dieser Mission haben wir unsere Basis mitten in einer Wüstenoase aufgebaut.



Obwohl unsere Einheiten ständig von den Mönchen geheilt werden, macht dieses Höllenmonster einen Krieger nach dem anderen platt.



Sturmangriff auf die Festung des Gegners. Mit Ballisten, Bogenschützen und Reitern heizen wir unserem Widersacher mächtig ein.



Felder sichern die Ernährung Ihrer Mannen – nicht aber, wenn der Feind diese in Brand setzt.

Vergleich

Battle Realms ist nach wie vor das Maß aller Dinge. Die fantastische Grafik, gepaart mit der actionreichen Spielweise, gefällt auf Anhieb. Auf der anderen Seite fehlen die Aspekte Aufbau und Forschung fast komplett. Direkt vergleichbar ist *Warrior Kings* mit dem ähnlich aufbauintensiven *Empire Earth*, das mit seinem ausgefeilteren Spielsystem und mehr Epochen sowie Einheiten glänzt. Abgeschlagen am Tabellenende: das durchschnittliche *Star Wars Galactic Battlegrounds*.

Battle Realms	91%
Empire Earth	85%
Warrior Kings	76%
SW Galactic Battlegrounds (abgewertet)	67%



Die Grafik wirkt in den höheren Zoomstufen sehr pixelig. Im Vordergrund sehen Sie Ihren Helden.

vollen Details mehr einem Runden- als einem Echtzeitstrategiespiel. Größtes Manko neben der antiquierten Optik: die mangelnde Benutzerfreundlichkeit. Abgesehen davon, dass die Steuerung nicht frei konfigurierbar ist und Sie zum Drehen der Kameraperspektive die dritte Maustaste gedrückt halten müssen, verlieren Sie wegen unübersichtlicher Menüs und einer fast nutzlosen Mini-Landkarte schon mal schnell in den riesigen Welten den Durchblick. Auf Dauer nervt das ewige Suchen nach den eigenen Einheiten nämlich enorm. Die haben ab und an nichts Besseres zu tun, als sich unter Bäumen oder hinter Mauern zu verstecken. Ferner hat es Black Cactus versäumt, dem Spiel einen Missionseditor zum Erstellen schneller Einsätze zu spendieren. So haben Sie ausschließlich die Möglichkeit, die Kampagne zu zocken oder im spartanischen Mehrspielerpart mit bis zu acht Gleichgesinnten ein Deathmatch oder Team-Deathmatch zu zocken. Nichtsdestotrotz ist *Warrior Kings* ein überaus gelungenes 3D-Echtzeitstrategiespiel, das dank der spannend erzählten Hintergrundstory und der vielen taktischen Möglichkeiten, die sich aus den Höhenunterschieden und den trainierbaren Einheiten ergeben, die Zeit vor dem Monitor sprichwörtlich wie im Fluge vergehen lässt. Unzählige durchzockte Nächte sind garantiert.

Benjamin Bezold



Da unsere Fußsoldaten von dieser Seite die Anhöhe nicht erklimmen können, bombardieren wir die Burg einfach mit Kanonen.

Kommentar



Benjamin Bezold

Endlich mal wieder ein Spiel, bei dem ich meiner Gesinnung ähnlich wie in Black & White freien Lauf lassen kann. Aber Vorsicht: Haben Sie sich einmal für einen der sechs Pfade entschieden, gibt es so gut wie kein Zurück mehr, es sei denn, Sie reißen alle entsprechenden Gebäude ab. Diese leidvolle Erfahrung musste ich machen, als ich den Weg als Heide eingeschlagen hatte und neben normalen Rittern plötzlich nur noch fiese Dämonen heraufbeschwören konnte. Dabei hätte ich doch so gerne einen schnuckeligen Erzengel mein Eigen genannt. Zum Glück gibt es ja den Mehrspielermodus.

Warrior Kings

Mindestens:	PII 350, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Sinnvoll:	PIII 733, 256 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk/Internet, 1 Sp./CD
CD/HD:	602 MB/1,12 GB
Internet:	www.warrior-kings.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 50,-
Hersteller:	Bl. Cactus/Microids
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Technisch unausgegorenes, dafür spannend inszeniertes 3D-Echtzeitstrategiespiel. «

Genre:	**Echtzeitstrategie**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Ausreichend**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**68%**
Sound:	**75%**
Mehrspieler:	**76%**
Einzelspieler:	

76%

Ghost Recon: Desert Siege



Für Sightseeing ist in Desert Siege keine Zeit. Die Festung im Hintergrund dient dem Gegner nämlich als Unterschlupf.

Eine Kampagne mit acht Einzelspielermissionen erwartet Sie im Add-on *Desert Siege* zum gelungenen Taktik-Shooter *Ghost Recon*. Klingt wenig? Ist es auch! Geübte Zocker sind in der Regel nach sechs Stunden, spätestens aber nach einem Wochenende fertig. Ort des Geschehens ist diesmal das Horn von Afrika, genauer gesagt Eritrea. Dort robben Sie als Mitglied der US-Spezialeinheit „Ghosts" in Wüstentarnanzügen über den heißen Sand, vernichten die Überbleibsel eines abgeschossenen NATO-Flugzeuges, vereiteln ein Bombenattentat auf eine Ölraffinerie und wieder ein anderes Mal müssen Sie den Anführer der Fieslinge gefangen nehmen. Weltbekannte Schauplätze wie im Hauptprogramm, etwa den Roten Platz, suchen Sie in der Wüste natürlich vergebens. Ähnliches gilt übrigens für die neuen Waffen, die größtenteils den Gegnern in der Kampagne vorbehalten bleiben.

Benjamin Bezold

Kommentar



Benjamin Bezold

Acht Missionen, verpackt in einer gähnend langweiligen Story, für 20 Euro? Das ist für ein offizielles Add-on eindeutig zu wenig und zu teuer. Suchen Sie lieber im Internet, denn dort gibt es massig ähnlich gute Einsätze für lau.

Ghost Recon: Desert Siege

Mindestens:	PII 450, 128 MB RAM, Win9x/2000/Me
Sinnvoll:	PIII 700, 256 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	32 Sp. Netzw./Internet; 1 Sp./CD
CD/HD:	654 MB/1,37 GB
Internet:	www.ghostrecon.de
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 20,-
Hersteller:	Red Storm/Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

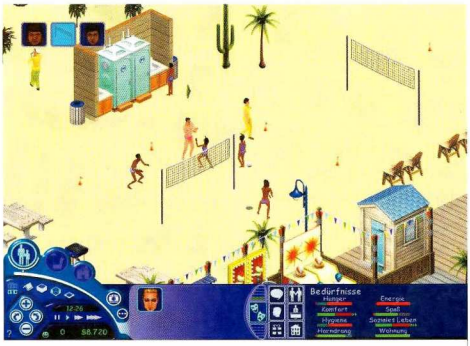


» Nachschub für Ghost-Recon-Fans. Die Wüstenkampagne ist zwar kurz, dafür aber gelungen. «

Genre:	**Action**
Testversion:	**Engl. Testv. v. Februar**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**85%**
Sound:	**70%**
Mehrspieler:	**84%**
Einzelspieler:	

76%

Die Sims: Urlaub total



Beim Beach-Volleyball lernen wir ein nettes Mädel kennen. Doch unserem Charakter fallen vom vielen Flirten bald die Augen zu.

Die Flut an Add-ons zu Maxis' Lebenssimulation *Die Sims* reißt nicht ab. In der bereits vierten Erweiterungs-CD schicken Sie Ihre Sims in den hoffentlich wohlverdienten Traumurlaub. Ein Telefonat genügt und schon schippert Sie ein Kreuzfahrtschiff auf Vacation Island. Dort angekommen, baggern Sie am Strand knapp bekleidete Mädels an, verbringen mit Ihrer Familie ein paar geruhsame Tage in den Wäldern, lassen es sich mit Ihrer Liebsten in einer romantischen Lagune gut gehen oder legen in der Snowboard-Half-Pipe halsbrecherische Stunts hin – auf Vacation Island ist für jeden Geschmack etwas dabei. Auf neue Berufszweige müssen Sie leider weiterhin verzichten, dafür begegnen Sie in *Urlaub total* über 125 neuen Gegenständen und treffen neue Charaktere. Begeisterte *Sims*-Zocker dürfen getrost zugreifen, denn wer möchte nicht seinem virtuellen Alter Ego einen Urlaub spendieren?

Benjamin Bezold

Kommentar



Benjamin Bezold

Wirklich geschickt, EA! Bevor im Sommer Die Sims Online an den Start geht, will der Softwareriese schnell noch mal für volle Kassen sorgen. Freilich macht Urlaub total Spaß, aber 25 Euro sind zu viel für ein Urlaubsparadies.

Die Sims: Urlaub total

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000/Me
Sinnvoll:	PII 350, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	654 MB/965 MB
Internet:	www.ea.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 25,-
Hersteller:	Maxis/EA
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Die vierte Erweiterung für EAs Die Sims. Diesmal geht's ab in den Urlaub. Wir wünschen viel Spaß! «

Genre:	**Simulation**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**69%**
Sound:	**77%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

76%



Jede Rasse kann einen Titanen beschwören, der im Alleingang die Basis mitsamt Wachtürmen der Gegner vernichtet.

Schlag mich!

„Euer untertänigster Speichellecker" winselt der Dämonenarbeiter und errichtet ein Gebäude, das helfen soll, die rivalisierenden Fantasy-Rassen zu besiegen. Oder er murmelt „Schlagt mich, Meister!". Anscheinend stehen die Höllenkrieger in Battlecry 2 auf seltsame Spielchen.

Bis Sie das ganze Reich von Etheria unterworfen haben, müssen Sie dutzende von Gefechten bestehen. Die Hoch-, Wald- und Dunkelelfen, Zwerge, Barbaren, Menschen, Orks, Untote und Dämonen des Fantasy-Reichs Etheria sind auf dem Kriegspfad. Als Anführer eines der zwölf Völker sollen Sie alle Regionen des Landes erobern. Anstelle einer dichten Story gibt es nur aneinander gereihte Gefechte, in denen Ihre Armeen und Ihr Held immer erfahrener und stärker werden. Sämtliche Missionen laufen nach dem gleichen Schema ab: Karte erkunden, Basis errichten, Rohstoffvorkommen sichern und mithilfe der Ressourcen eine Armee aufstellen, mit der dann alle Feinde besiegt werden.

Mit Reizen geizen

Trotz der öden Missionsgestaltung motiviert *Warlords Battlecry 2* durch die Charakterentwicklung des Helden ausreichend, den Feldzug etliche Stunden fortzusetzen. Abwechslung bei den Gefechten kommt eigentlich nur durch die verschiedenen Völker und Startkonstellationen auf, die geringfügig unterschiedliche Strategien erfordern: Die Gegner-KI ist zu berechenbar. Nur der Mehrspielermodus verspricht eine echte Herausforderung. Was nicht heißen soll, dass *Warlords Battlecry 2* zu einfach wäre, denn speziell am Anfang einer Mission setzen Sie die zahlenmäßig überlegenen Feinde oft stark unter Druck.

Alexander Geltenpoth



Kommentar Alexander Geltenpoth

Dank der guten Sprachausgabe, Charakterentwicklung und der strategischen Möglichkeiten kann Warlords Battlecry 2 einige Zeit begeistern. Ohne Story und mit viel zu wenigen Zwischensequenzen langweilt jedoch nach etlichen Stunden und Gefechten der monotone Spielaufbau. Für ein klassisches 2D-Echtzeit-Strategiespiel macht es trotzdem viel Spaß.



Etheria unterteilt sich in über 60 Länder, die alle einzeln und nacheinander erobert werden müssen.

Warlords Battlecry 2

Mindestens:	P 300, 64 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	P 500, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	6 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	680 MB/450-860 MB
Internet:	www.ubisoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 46,-
Hersteller:	SSG/Ubi Soft
Veröffentlichung:	4.4.2002
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren



Genre:	Echtzeit-Strategie
Testversion:	Dt. Master
Steuerung:	Gut
FFeedback:	-
Grafik:	68%
Sound:	81%
Mehrspieler:	78%
Einzelspieler:	

76%

» Handfeste Strategiekost ohne große Schwächen. Auf Dauer aber zu eintönig. «


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



Die winzigen Jäger sind nur anhand ihres Antriebsstrahls zu erkennen. Hier nimmt eine Staffel ein Großkampfschiff aufs Korn.

Dresche für E.T.

Tollkühne Männer in klapprigen Kisten schwingen sich diesmal nicht in die Lüfte, sondern gleich in den Weltraum. Dort machen xenophobe Außerirdische den wagemutigen Himmelsstürmern die unendlichen Weiten streitig.

Riesige Mutterschiffe sollen für die Menschheit Kolonien in entfernten Sternensystemen gründen. Doch bevor es zum Warpsprung kommt, tauchen plötzlich Aliens vor der Erde auf und greifen sofort an. Glücklicherweise sind die fliegenden Produktionszentren auch in der Lage, Jäger und andere Kampfschiffe zu produzieren, vorausgesetzt die nötigen Ressourcen stehen zur Verfügung. Als Rohstoffquelle dienen Asteroiden, die kleine Sammler mit so einer Art Staubsauger langsam abschürfen. Kommt Ihnen das irgendwie bekannt vor? Kein Wunder, genau dieses Schema benutzte schon 1999 *Homeworld* und ein Jahr später der Nachfolger *Homeworld Cataclysm*.

Verloren im Weltall

Ohne feste Anhaltspunkte fällt die Orientierung in einer 3D-Umgebung besonders schwer. So kämpfen Sie mehr mit der Kameraführung als mit den Außerirdischen. Ohne Speicherfunktion passiert es oft, dass Sie einige der Missionen (2 x 10) wiederholen müssen – was sich bei den langen Ladezeiten nicht gerade als Vergnügen entpuppt. Viel schwerer wiegt jedoch die leider nur kühle Atmosphäre des Spiels. Weder die Story noch der Missionsaufbau oder die mittelmäßigen Dialoge vermögen die nötige Stimmung und Motivation zu generieren.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Im direkten Vergleich zu Homeworld kann Starmageddon nicht bestehen: Die Grafik ist weniger detailliert, der Atmosphäre fehlt es an Dichte und auch strategisch kann dieses Weltraumscharmützel mit der relativ kleinen Schiffsauswahl nicht mit dem schon fast drei Jahre alten Genre-Hit konkurrieren. Wenn Sie mit Starmageddon Spaß haben wollen, müssen Sie schon SciFi-Liebhaber und Echtzeitstratege in einem sein, sonst wird für Sie der Griff nach den Sternen zum Griff ins Klo.

Starmageddon

Mindestens:	PIII 500, 128 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	P4 1000, 256 MB RAM, Geforce2 Ti
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	MB/180 MB
Internet:	www.acclaim.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 40,-
Hersteller:	Lemon/Acclaim
Veröffentlichung:	Ende April
USK-Altersfreigabe:	N. n. b.

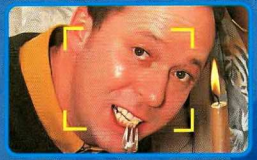


» Strategische Schlachten in den unendlichen Weiten – ein typischer Homeworld-Klon «

Genre:	**Echtzeitstrategie**
Testversion:	**Testv. vom 13.3.**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**73%**
Sound:	**61%**
Mehrspieler:	**71%**
Einzelspieler:	**70%**



Wie idyllisch! Vor dieser beeindruckenden Kulisse rasen unsere Kamikaze-Schiffe in die Weltraumwerft der Aliens.



Jedes Heft ein Treffer:

Viele Kämpfer

Alles im Visier

Treffsicher & gnadenlos

	C4-Sprengsatz	4
	Hand-granate	6
	Uzi	30/200
	Flammen-werfer	40/150

Jetzt neu: 2 CDs und DVD in einem Heft.

Mit Demos, Patches, Videos und allen aktuellen News, Tests, Tipps und Tricks für PC Gamer.
Jeden Monat neu am Kiosk.



Wissen, was gespielt wird

Dein Spiel ist überall

ubisoft nue



Toooooooor! Oliver Neuville bejubelt seinen Treffer.

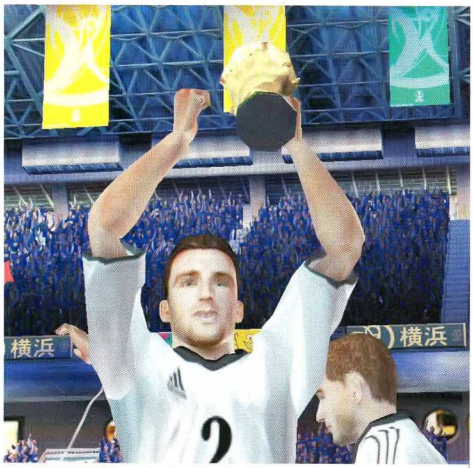
OHNE HOLLAND FAHR'N WIR ZUR WM

Fakten

- 42 Nationalmannschaften
- Holland ist nicht dabei
- Komplette WM nachspielbar
- 8 Kameraperspektiven
- 4 Schwierigkeitsgrade
- Frei konfigurierbare Steuerung

PC ACTION GOLD

Was kann bei einer Fußball-WM ruhig fehlen? Genau, die Holländer. Und was auf keinen Fall? Richtig, das dazugehörige Computerspiel: FIFA WM 2002 präsentiert sich als würdiger Ableger der EA-Fußball-Serie.



FIFA WM 2002 macht das Unmögliche möglich: Deutschland ist Weltmeister 2002, Jens Nowotny streckt den Pokal gen Himmel.

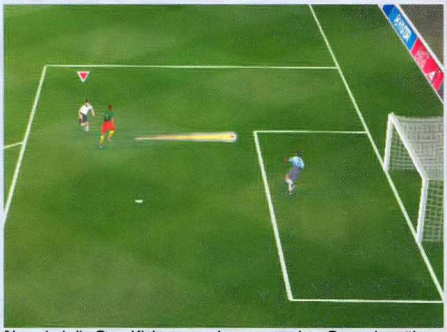
Vorbei sind die Zeiten, als man bei Spielen der deutschen Nationalmannschaft die Antidepressiva rausholen musste: Mit Teamchef Rudi an Bord stolperten unsere Elitekicker zwar mit Ach und Krach, im Vergleich zu unseren verhassten Fußball-Nachbarn aus Holland aber immerhin doch zur Fußball-Weltmeisterschaft nach Japan und Südkorea. Dort erwarten uns solch großartige Nationen wie Saudi-Arabien, Irland und die von Winni Schäfer trainierten Kameruner. Eine lösbare Aufgabe? Das wissen wir wohl erst am 11. Juni, wenn die Vorrunde abgeschlossen ist. Dank des neuesten Ablegers der unverschämt erfolgreichen *FIFA*-Serie können wir unsere Nationalelf schon ein paar Wochen früher auf das virtuelle Grün schicken. Wie schon bei der WM 1998 begleitet EA Sports auch das diesjährige Fußballgroßereignis mit dem dazugehörigen offiziellen Computerspiel.

Achtung, Klassik!

Entgegen EAs Tradition, seine Fußball-Serie mit Rock-Songs oder Club-Sounds zu unterlegen, erklingen in Intro und Hauptmenü ungewohnte, aber hörenswerte klassische Klänge des „Vancouver Symphonie Orchester", die eigens für *FIFA WM 2002* komponiert und aufgenommen wurden. Entfernt haben die Entwickler

So spielt sich FIFA Weltmeisterschaft 2002

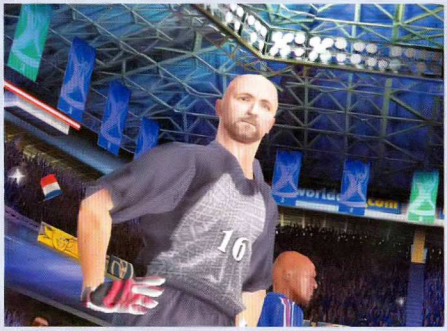
Auch wenn die WM-Ausgabe der *FIFA*-Reihe weniger Spieloptionen als *FIFA 2002* bietet, hält sie doch einige kleine, aber feine Neuerungen parat.



Neu sind die Star-Kicker, zu erkennen an dem Sternchen über ihrem Kopf. Diese besonders starken Spieler können herrliche Bananenflanken schlagen und haben einen extra-harten Schuss, zu erkennen an dem Feuerschweif hinter dem Ball.



Das revolutionär neue Pass-System von *FIFA 2002* findet natürlich auch bei *FIFA WM 2002* Verwendung: Auf Knopfdruck läuft sich ein Spieler frei und wartet auf das tödliche Zuspiel. Die weiße Spur markiert dabei seinen Laufweg.



Echte Stars: Die herausragenden Akteure jedes Teams wurden dem realen Vorbild so exakt wie möglich nachgebildet. Der Glatzkopf mit dem dummen Blick ist Frankreichs Barthez.



Magic Moments: Spektakuläre Aktionen werden mit mehreren Super-Zeitlupen belohnt und vom klassischen Soundtrack des Vancouver Symphonieorchesters passend begleitet.

hingegen eine Vielzahl bewährter Spielmodi. Stattdessen stehen im schlankeren Hauptmenü lediglich ein simpler Freundschaftskick sowie das WM-Turnier zur Auswahl. Eigene Pokalwettbewerbe oder gar Meisterschaften können Sie nicht spielen. Hinzu kommt, dass statt vormals knapp 350 Mannschaften nur 42 Nationalteams und keine Vereinsmannschaften mit von der Partie sind. Aber das ist man von den bisherigen EM- und WM-Ausgaben der *FIFA*-Serie gewohnt. Schwacher Trost: Durch den Titelgewinn lassen sich fünf All-Star-Teams freispielen, mit denen man anschließend Freundschaftspartien bestreiten darf.

Go get the Cup

Beim WM-Modus bestreiten Sie das gesamte Turnier mit den 32 qualifizierten Mannschaften anhand des echten Spielplans – mit einem Team Ihrer Wahl. Gekickt wird in den 20 originalgetreu nachgebildeten Stadien in Japan und Südkorea und auch sämtliche offiziellen Logos sowie das WM-Maskottchen sind mit am Start. Die 42 Nationalmannschaften warten mit allen gängigen Originaldaten und natürlich den „echten" Spielern auf. Abgesehen davon, dass sich im deutschen WM-Kader Spieler wie Christian Timm oder Ulf Kirsten tummeln, die wohl garantiert nicht im Flieger nach Japan sitzen, dürfte das von den Entwicklern ausgewählte Aufgebot mit Rudis WM-Truppe ziemlich identisch sein. Blutige Anfänger werden wie schon beim Vorgänger ins eiskalte Wasser geworfen: Der bei *FIFA 2002* ärgerlicherweise verschwundene Trainingsmodus taucht erwartungsgemäß auch jetzt nicht wieder auf. So lautet das Motto für weniger routinierte PC-Kicker also „Learning by doing", was im leichtesten der vier Schwierigkeitsgrade aber erträglich ist. Aufgrund heftiger Kritik seitens der Spielerschar hat EA Sports bereits bei *FIFA 2002* das ehemals arcadelastige Gameplay umgekrempelt wie eine alte Hose und mit einem neuen Pass-System ausgestattet, das natürlich jetzt auch bei der WM-Ausgabe Verwendung findet. Um einen Pass zu schlagen, genügt es nicht, einfach nur den jeweiligen Knopf zu drücken, sondern Sie müssen zusätzlich mit dem Steuerkreuz die Richtung angeben. Die Intensität des Tastendrucks bestimmt die Passstärke. Ähnlich verhält es sich bei Kopfbällen und Torschüssen, die sonst oftmals beim Gegner oder im Aus landen.

Bruder Leichtfuß

Außerdem laufen sich die Spieler per Knopfdruck frei, wobei eine „Spur" auf dem Rasen ihre Laufrichtung anzeigt. Dadurch können Sie Ihre Kicker erstklassig in Szene setzen, wodurch sich oftmals neue und

FIFA WM 2002

PRÜFSTAND

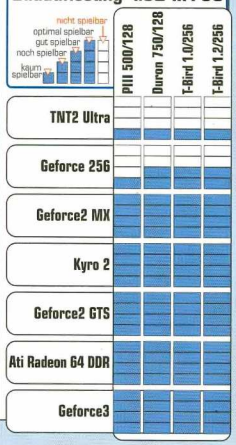
Leistungsmerkmale

FIFA Weltmeisterschaft 2002 ist endlich wieder ein Spiel, das Sie bedenkenlos auf einem älteren System installieren können. Die Grafik-Engine stellt keine zu hohen Anforderungen. Wenn Sie die Spiel-Performance erhöhen möchten, sollten Sie die Auflösung verringern und bei der Installation die „volle Installation" wählen. Somit werden die Ladezeiten deutlich spürbar verkürzt. Außerdem ist es empfehlenswert, den Radar zu deaktivieren. Die Render-Einstellungen sind eine weitere effiziente Möglichkeit, ein starkes Ruckeln zu verhindern. Untere Schmerzgrenze: PIII 350, TNT2U, 32 MB RAM.

Bildauflösung 800x600



Bildauflösung 1.024x768



Sound & Musik

Mit den ungewohnt klassischen Klängen beschreitet EA Sports mal ganz neue Wege – und die können sich hören lassen. Selbiges gilt für den fachkundigen Kommentar von Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahlmann. Die Stadionatmosphäre ist ebenfalls erstklassig und sorgt für echtes WM-Feeling vor dem Bildschirm.

Pro & contra

- ⊕ Erstklassige Präsentation
- ⊕ WM-Lizenz
- ⊕ Original-Spieler- und -Team-Daten von 42 Nationalmannschaften
- ⊕ Ausgeklügelte Steuerung
- ⊕ Realistische Spielzüge
- ⊕ Herausfordernde Schwierigkeitsgrade
- ⊕ Kurze Ladezeiten
- ⊖ Nur WM und Freundschaftskick spielbar
- ⊖ Weniger Teams als bei *FIFA 2002*
- ⊖ Kein Trainingsmodus

Steuerung

Die „Steuer-Reform" wurde bereits bei *FIFA 2002* vollzogen und ermöglicht sehr viel variablere und realistischere Spielzüge, als dies bei den ehemals zu arcadelastigen Vorgängern der Fall war. Ärgerlich ist nur, dass ein Trainingsmodus fehlt.

Grafik

Fantastische Stadionumgebungen, butterweiche und extrem realistische Spieleranimationen sowie Star-Kicker, die ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich sehen – und das alles bei Auflösungen von bis zu 1.280x1.024 Bildpunkten. Was will man mehr?



Da streckt sich Welttorwart Oliver Kahn vergeblich ... an diesen Ball kommt er nicht mehr heran.

realistische Spielzüge ergeben. Die künstliche Intelligenz der Computergegner richtet sich nach dem Schwierigkeitsgrad. In den beiden leichteren Stufen spielen in der gegnerischen Abwehr oftmals die Gebrüder Leichtfuß. Im Weltklasse-Modus hingegen dürften selbst Experten ihre Schwierigkeiten haben, da die Gegner extrem aggressiv und schnell zur Sache gehen. Alternativ können Sie sich mit bis zu acht menschlichen Kontrahenten via Netzwerk oder Internet messen. Auf der offiziellen Homepage http://de.worldcup.europe.ea.com finden in den nächsten Wochen übrigens mehrere Turniere mit tollen Sachpreisen statt. Um in jedem Modus in den vollen Spielgenuss zu kommen, ist ein Acht-Tasten-Gamepad extrem hilfreich. Die wichtigsten Funktionen wie Passen, Flanken oder Torschuss können dabei auf die Tasten Ihrer Wahl gelegt werden.

Darf's ein bisschen mehr sein?

An der Spielgrafik hat sich nicht sonderlich viel getan. Die ohnehin schon geschmeidig-realistischen Bewegungen der Fußballer bekamen ein Feintuning spendiert: Bei verloren gegangenen Bällen grätscht die Kickerelite nun automatisch nach dem Ball, um diesen nicht ins Aus kullern zu lassen. Beim sanfteren Zweikampf wird mehr gehakelt und gestochert als je zuvor, was das Spielgeschehen noch um eine Nuance wirklichkeitsgetreuer gestaltet. Grafisches Highlight sind die neuen Star-Spieler, die nicht nur spielerisch ein paar besondere Tricks – wie extra harte Schüsse oder Turbo-Pässe – bereithalten, sondern auch optisch dem realen Vorbild wie aus dem Gesicht geschnitten sind. Beim deutschen Team dürfen sich Sebastian Deisler, Carsten Jancker und Oliver Kahn (Mann, sieht der er-



Die 20 Original-WM-Spielstätten wurden mit sehr viel Liebe zum Detail nachgebildet.



Carsten Jancker marschiert mit dem offiziellen WM-Ball am Fuß in den gegnerischen Strafraum.

schreckend echt aus!) mit diesem Attribut schmücken, bei Weltmeister Frankreich oder den brasilianischen Ballzauberern vom Zuckerhut fast jeder Akteur. Neu sind die Moment-Zooms: Bei Toren, bösartigen Fouls oder vergebenen Chancen zeigt eine Superzeitlupe nicht nur die vorausgegangene Aktion aus mehreren Blickwinkeln noch einmal, sondern auch die dazugehörige Mimik in den animierten Gesichtern der beteiligten Spieler. Die Grafiker haben sich sowieso eine Menge Mühe gegeben: Selbst die Trikots entsprechen den offiziellen WM-Outfits bis ins kleinste Detail. Kicken dürfen Sie mit dem echten WM-Ball von Adidas. Für die passende WM-Stimmung sorgen nicht nur die authentischen Stadien, sondern auch die einzigartige Präsentation der Spiele. So brennen Fans vor jedem Match ein wahres Feuerwerk an Spezialeffekten ab, die selbst das Herz eines jeden Pyrotechnikers schneller schlagen lassen dürften. Die Stadionumgebungen sehen dank der animierten Zuschauer realistischer aus denn je. Das Tribünenvolk hat nicht nur Trikots und Fahnen „seines" Teams bei sich, sondern trägt mit akustisch passenden Gesängen und erhöhtem Geräuschpegel bei spannenden Aktionen maßgeblich zur tollen Atmosphäre bei. Doch auch auf dem Platz geht es heiß her. Die Spieler machen durch Zurufe („Hier!", „Spiel ab!") in der jeweiligen Landessprache auf sich aufmerksam. Gewohnt gekonnt begleiten die beiden Kommentatoren Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahlmann das Spielgeschehen. Sie verraten sogar einige interessante Hintergrundinfos zu den einzelnen Teams und den Spielstätten – klasse!

Christian Sauerteig



Original oder Fälschung? Im Halbfinale bekommt es Deutschland mit Geheimfavorit Portugal und dessen Superstar Luis Figo zu tun.

Vergleich

Spielerisch einen Tick besser, vom Umfang aber etwas magerer, zieht die WM-Ausgabe mit *FIFA 2002* gleich. Das realistischste Sportspiel ist nach wie vor *NHL 2002*. Abschreckendes Beispiel: das grottenschlechte *Kick Off 2002*.

NHL 2002	90%
FIFA WM 2002	87%
FIFA 2002 (abgewertet)	87%
Kick Off 2002	30%

Kommentar



Christian Sauerteig

Die Weltmeisterschaft wird als herausragendes Sporterlebnis auch auf dem PC perfekt in Szene gesetzt. Dank zahlreicher Originaldaten und der effektvollen Präsentation kommen problemlos echtes WM-Feeling und der gewohnt erstklassige Spielspaß auf. Wer allerdings schon FIFA 2002 besitzt und kein Hardcore-Fan der Serie ist, sollte abwägen, ob die wenigen Neuerungen plus WM-Lizenz die erneute Investition von 45 Euro rechtfertigen. Mit den in FIFA 2002 enthaltenen Spielmodi können Sie sich nämlich auch mit wenigen Mausklicks die WM zusammenbasteln.

Kommentar



Christian Bigge

WM-FIFA glänzt dort, wo man das auch erwarten durfte: bei der Präsentation. Fast wäre ich erschrocken, als ich während des Spiels zum ersten Mal in Nahaufnahme in das Antlitz von Olli Kahn blickte. Der schaut so lebensecht aus der Wäsche, dass man fast Angst haben muss. Das Gameplay ist im Vergleich zum Vorgänger einen Tick realistischer geworden, hat aber noch immer Macken. So habe ich nach wie vor den Eindruck, dass meine Joypad-Kommandos die Digi-Kicker vielfach einen Moment zu spät erreichen – ärgerlich! Natürlich kickt EA erneut an der Tabellenspitze der PC-Liga. Wer aber mal über den System-Tellerrand blicken möchte, darf einen Blick auf Pro Evolution Soccer für die PlayStation 2 werfen.

FIFA WM 2002

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 800, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Gamepad, Maus
Spielerzahl:	1-4 an einem PC, 2-8 Netz./Int. (1 Sp./CD)
CD/HD:	521 MB/ca. 90-525 MB
Internet:	http://de.worldcup.europe.ea.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 45,-
Hersteller:	EA Sports/EA
Veröffentlichung:	26. April 2002
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Weltmeisterlicher PC-Kick mit erstklassiger Präsentation und hervorragendem Gameplay! «

Genre:	**Fußballspiel**
Testversion:	**Pre-Master April 2002**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**88%**
Sound:	**85%**
Mehrspieler:	**89%**
Einzelspieler:	

87%

Akrobat schööön!



Skateboard-Gott Tony Hawk in Aktion.

Fakten

- 8 Levels mit zahlreichen Secret-Areas
- 13 Profi-Skateboarder, darunter Tony Hawk
- Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler
- Karrieremodus
- Soundtrack von Motörhead, Red Hot Chili Peppers & Co.

Skateboard-Gott Tony Hawk kehrt zurück und gibt sich zum zweiten Mal die Ehre. Ob die Umsetzung des Konsolen-Krachers auch auf dem PC so richtig phat die Hütte rockt?

PC ACTION GOLD

Echt gemein: Während der dritte Teil der mega-erfolgreichen Funsport-Serie auf der PlayStation 2 bereits seit Herbst vergangenen Jahres seine Runden dreht, kommen PC-Besitzer erst jetzt in den Genuss des Skateboard-Spektakels. Die Wartezeit soll aber nicht umsonst gewesen sein! Denn die PC-Ausgabe bietet im Vergleich zur Konsolen-Version einige Neuerungen und Ergänzungen. Dazu später mehr.

Rollerboy

Nachdem Sie sich im Trainingsmodus mit der lediglich auf den ersten Blick komplexen Steuerung vertraut gemacht haben, kann es losgehen. Wer einfach ein bisschen durch die Gegend fahren möchte, ist beim zeitlich unbegrenzten „Skate for Fun"-Modus bestens aufgehoben. Bei der „Einzelsession" haben Sie dagegen nur zwei Minuten Zeit, um möglichst viele Punkte zu erreichen. Herzstück des Spiels ist der Karrieremodus, bei dem Sie mit Tony Hawk oder einem seiner skateboardenden Kollegen eine Laufbahn als Profi-Skater starten. Durch spektakuläre Stunts und das Einsammeln bestimmter Gegenstände scheffeln Sie reichlich Punkte, mit denen Sie neue Skateboards, Kleidung und andere Strecken freischalten. Die acht Levels sind herrlich abwechslungsreich, unterscheiden sich auf den ersten Blick aber nicht von denen der PS2-Version. Bei näherer Betrachtung fällt allerdings auf, dass sowohl die Abkürzungen als auch die zahlreichen Bonus-Räume an anderen Stellen versteckt sind.

Im Vergleich zum Vorgänger sind die Levels sehr viel größer und bieten Raum für beinahe unzählige Stunts: Jedes Objekt kann übersprungen, „gebonkt" oder „gegrindet" werden – genial! Außerdem bringen umherlaufende Passanten und reger Straßenverkehr noch mehr Leben in die einzelnen Skater-Paradiese. Für die richtige Boarder-Atmosphäre sorgt der spitzenmäßige Soundtrack mit den Ramones, Red Hot Chili Peppers, Motörhead und anderen Bands.

Jump, Jump!

Da *Tony Hawk 3* mittels Tastatur nahezu unspielbar ist, sollten Sie in jedem Fall auf ein 6-Tasten-Gamepad zurückgreifen. Dank der frei konfigurierbaren Steuerung legen Sie die einzelnen Aktionen auf die Tasten Ihres Vertrauens, was die Bedienbarkeit erleichtert. Ein Knopfdruck genügt und Ihr Skater macht einen Sprung, durch gleichzeitiges Drücken des Steuerkreuzes vollführt er bereits das erste Kunststück. Sprünge in Halfpipes oder von Schanzen bieten die Möglichkeit, mehrere

Vergleich

Tony Hawk ist souveräner Tabellenführer im Funsport-Bereich. Etwas extremer geht es bei der Mehrkampfsimulation *Extreme Sports* zu, knapp dahinter radelt BMX-Profi Matt Hoffman ins Ziel.

Tony Hawk's Pro Skater 3	87%
Tony Hawk's Pro Skater 2 (abgewertet)	80%
Pepsi Max Extreme Sports	69%
Matt Hoffman's Pro BMX	68%



Die acht Levels sind herrlich abwechslungsreich – selbst ein ganzes Kreuzfahrtschiff dürfen Sie unsicher machen.



Erkannt? Rio de Janeiro ist ein wahres Eldorado für Skater. Allerdings sollten Sie stets ein Auge auf den Verkehr werfen.



Beim Grinden ist es wichtig, das Gleichgewicht zu halten. Dann gibt's richtig Punkte!

Stunts aneinander zu reihen. Für solche Kombos gibt es zusätzliche Punkte.

Wem der Karrieremodus auf Dauer zu langweilig ist, der kann sich bei den umfangreichen Mehrspielermodi austoben. Neben den klassischen 1-gegen-1-Duellen wartet unter anderem ein spaßiger „Capture the Flag"-Modus. Grafisch kommt *Tony Hawk 3* trotz Bildschirmauflösungen von bis zu 1.280x1.024 Bildpunkten nicht ganz an seine superbe Spielbarkeit heran. Zwar sind die Bewegungen der polygonisierten Boarder recht realistisch, doch einige unschöne Clipping-Fehler, die sich wie ein roter Faden durch das gesamte Spiel ziehen, trüben den exzellenten Gesamteindruck leicht.

Christian Sauerteig



Mit dem Editor entwerfen Sie eigene Strecken.

Kommentar



Christian Sauerteig

Kaum zu glauben! Dem Entwicklerteam ist es tatsächlich gelungen, die exzellente Spielbarkeit mitsamt der ausgezeichneten Bedienung auf den PC zu übertragen. Das Repertoire an ausgefeilten Tricks ist nahezu unerschöpflich und das Trainieren einzelner Stunt-Serien bringt eine Menge Spaß. Der motivierende Karrieremodus verspricht Unterhaltung für Wochen und dank der gelungenen Mehrspielermodi sollte Ihnen selbst danach nicht langweilig werden. Schade nur, dass die Entwickler die wenigen Clipping-Fehler der PS2-Version auf dem PC verdoppelt haben.

Tony Hawk's Pro Skater 3

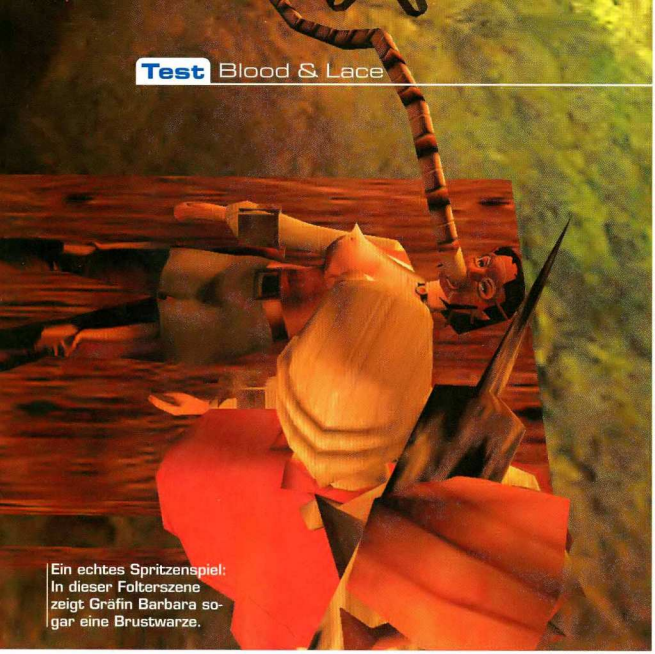
Mindestens:	PII 350, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 800, 256 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Gamepad
Spielerzahl:	1-4 Spieler Netzwerk (2 Sp./CD)
CD/HD:	495 MB/620 MB
Internet:	www.activision.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 45,-
Hersteller:	Gearbox Software/Activision
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



Genre:	Sport
Testversion :	Pre-Master von März 2002
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	78 %
Sound:	87 %
Mehrspieler:	87 %
Einzelspieler:	

87 %

» Absolut genial: TH 3 rockt auch den PC und steht der superben PS2-Version in fast nichts nach! «



Ein echtes Spritzenspiel: In dieser Folterszene zeigt Gräfin Barbara sogar eine Brustwarze.



Böser Vampir springt aus Bild: Dank Tastatursteuerung ist auch der folgende Degenkampf reine Folter.

Foltern für Anfänger

Geht Ihnen ein Bekannter auf die Nerven? So einer, den man früher vermutlich auf die Streckbank gespannt hätte? Falls ja, kennen wir ein Geschenk für ihn ...



Das Spiel nennt sich *Blood & Lace* (Blut und Spitze). Der Spieler schlüpft in die Kleider von Gräfin Barbara und sucht nach einem Zauberbuch. Hinter dem ist auch die Societé der Vampire e. V. her. Natürlich, um die Welt zu beherrschen – was sonst. Mehr müssen Sie nicht wissen, um Ihren ungeliebten Bekannten in den Wahnsinn zu treiben. Lenken Sie die Aufmerksamkeit des Beschenkten zunächst auf die Internetseite der Vertriebsfirma. Er freut sich bestimmt über die dort rot hervorgehobene Aussage „mit deutscher Sprachausgabe". In Wirklichkeit ist das aber eine Drohung, denn ihn erwartet das Furchtbarste, was seit den Songs der weltschlechtesten Band Abgehörte Telefonate seinen Weg auf eine CD gefunden hat. Haben Sie alles richtig gemacht, läuft Ihrem Bekannten aufgrund grottenschlechter Sprecher und Dialoge bereits nach wenigen Minuten Blut aus dem Ohr.

Auf die harte Tour

Phase 2: Zeigen Sie Ihrem Bekannten, dass er blöd ist! Im Verlauf des Spiels wird er zwangsläufig an bescheuerten Rätseln festhängen. Eines davon lautet: „Wende dich nach Osten und nenne die Windrose, wende dich zur neuen Welt und rufe die Dreifaltigkeit an, wende dich schließlich zum Orient und gehe einen Schritt nach vorn." Fragen Sie also nach, wie es so läuft. Klagt er Ihnen sein Leid, lassen Sie beiläufig die Worte „Mann, bist du dumm!" fallen und tun Sie so, als sei es das Selbstverständlichste auf der Welt, einen Globus viermal nach links, dreimal nach rechts und noch einmal nach links zu drehen. Zur Krönung bringen Sie seiner Freundin oder Frau zusätzlich folgende Sätze bei, die sie ständig wiederholen muss, sobald er in Schmuselaune ist: „Hier gibt es nichts", „Nein, hier nicht", „Ich muss herausfinden, wie es benutzt wird", „Das möchte ich nicht aufmachen" und „Das brauche ich nicht". Danach ist er garantiert nicht mehr bei Verstand. Viel Erfolg!

Joachim Hesse

Kommentar



Joachim Hesse

Wow, endlich mal wieder ein klasse Spiel, um Mitmenschen zu quälen! Zuerst dachte ich, Blood & Lace sei mir nach dem Vorspann abgeraucht, weil ich die Menüpunkte nicht mit der Maus anklicken konnte. So viel Glück hatte ich leider nicht, vielmehr lässt es sich ausschließlich per Tastatur bedienen. Ich habe das Spiel inzwischen anonym an meinen ehemaligen Deutschlehrer geschickt und gönne mir stattdessen noch einmal „Die Königin der Verdammten" im Kino. Das hat wenigstens wirklich Biss.

Blood & Lace

Mindestens:	P 200, 64 MB RAM, Win 9x/2000/Me/XP
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct 3D
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Tastatur (stöhn)
Spielerzahl:	1, 1 Spieler pro CD
CD/HD:	614 MB/ca. 506 MB
Internet:	www.ari.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 25,-
Hersteller:	GMM/Ari Data
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Nicht geprüft



» Mischung aus Resident Evil, Tomb Raider und einer abgetragenen Zahnspange: Pflichtkauf für Schrottsammler! «

Genre:	**Action-Adventure**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Mangelhaft**
Ffeedback:	**Nein**
Grafik:	**70%**
Sound:	**32%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

21%

V.I.P.



Nicht ihr Äußeres, sondern die Handtasche ist Vallerys beste Waffe. Seien Sie froh, dass Sie den schlechten Soundtrack nicht hören können.

Eigentlich sollten Pamela-Anderson-Fans diesen Monat allen Grund zur Freude haben, denn das offizielle Spiel zur gleichnamigen Fernsehserie *V.I.P.* steht im Laden. Doch alles, was dabei herausgekommen ist, ist ein peinliches Machwerk, das spätestens nach einer Stunde wieder von der Festplatte fliegt. Vor gerenderten Standbildern zucken miserabel animierte Charaktere über den Bildschirm. Ein Wiedererkennungswert mit den Schauspielern aus *V.I.P.* ist kaum gegeben. Auf der Packung steht etwas von „außergewöhnlichem Action-Adventure mit einzigartigem Gameplay". Das trifft voll zu. Meistens müssen Sie eine eingeblendete Tastenkombination, zum Beispiel „Cursor rechts – Cursor links – Taste 1", auf Ihrer Tastatur nachdrücken, woraufhin Ihre Figur den Fieslingen eins mit der Handtasche überzieht. Das Ganze erinnert mehr an einen Idiotentest als an ein Spiel.

Benjamin Bezold

Kommentar



Benjamin Bezold

Nicht überall, wo Pamela Anderson draufsteht, ist auch der Busenstar drin. Und auf die paar Fotos, die man von der erspielten Punktzahl kaufen kann, verzichte ich gern. Lediglich der Moorhuhn-Modus macht kurzzeitig Spaß.

V.I.P.

Mindestens:	PII 300, 32 MB RAM, Win9x/2000/XP
Sinnvoll:	PIII 500, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	654 MB/581 MB
Internet:	www.ubisoft.de
Sprache:	Englisch mit dt. Ut.
Preis:	Ca. € 30,-
Hersteller:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Schrottiger als die Fernsehserie. Verschonen Sie Ihren PC und Ihre Augen mit diesem virtuellen Reaktionstest. «

Genre:	**Action**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**10%**
Sound:	**25%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

21%

Gilbert Goodmate



Der böse Magier Karn treibt in der Stadt Phungoria sein Unwesen und lässt sich selbst von den mutigsten Helden nicht das Handwerk legen. Jetzt kann nur der kleine Gilbert Goodmate mithilfe eines Riesenpilzes den Zauberer besiegen. Soso. In der Rolle des Hoffnungsträgers machen Sie sich auf die Suche nach dem magischen Pilz und lösen viele interessante Rätsel. Wer sich an Comic-Look und Kindergarten-Story nicht stört, kann zugreifen. **cs**

Mindestens: PII 333, 64 MB RAM
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Lemon Interactive
Preis: Ca. € 40,-
Genre: Adventure
Grafik: 64% **Sound:** 68%
Mehrspieler: – % **Einzelspieler:**
64%

Cubix Race'n Robots



Bei *Cubix Race'n Robots* handelt es sich um ein technisch mangelhaftes, kindgerechtes Rennspiel zur Zeichentrickserie *Cubix*. Aus der Draufsicht quälen Sie sich mit Ihrem langsamen Roboter über verwinkelte, mit Fallen gespickte Strecken und versuchen natürlich, möglichst vor den Gegnern ins Ziel zu schleichen. Diverse Upgrades, die Sie auf den Rundkursen aufsammeln oder kaufen können, erhöhen die Motivation kaum. **bb**

Mindestens: PII 233, 32 MB, Win9x/Me
Technik: Direct3D
Hersteller: Blitz/3DO
Preis: Ca. € 35,-
Genre: Rennspiel
Grafik: 25% **Sound:** 30%
Mehrspieler: 30% **Einzelspieler:**
22%

Tetris Worlds



Mit *Tetris Worlds* erhält das bekannte Geschicklichkeitsspiel (Klötze drehen, passend in eine Reihe setzen und punkten) eine Spur mehr Raffinesse. In sieben Welten mit jeweiligen Spielvariationen und fetziger Musikuntermalung müssen Sie sich als Abbau-Spezialist beweisen, Atomteile verschmelzen und Blocktürme an vorgegebenen Laserlinien errichten. Der Mehrspielermodus bietet Platz für vier Zocker. Fazit: nette Ideen, aber mittlerweile abgekautes Spielprinzip. **tabu**

Mindestens: P 200, 32 MB RAM, Win9x/2000/XP
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Blue Planet Software/THQ
Preis: Ca. € 25,-
Genre: Geschicklichkeit
Grafik: 41% **Sound:** 63%
Mehrspieler: 56% **Einzelspieler:**
53%

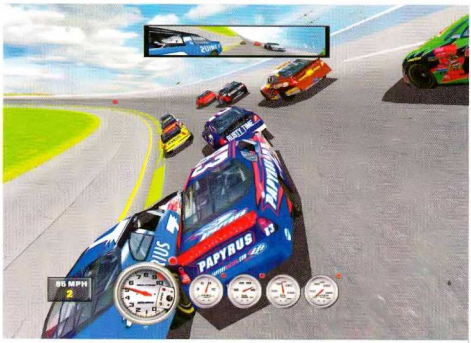
Sabre vs. MiG



Dieses Add-on zu Microsofts *Combat Flight Simulator 2* versetzt Sie direkt in den Koreakrieg der Fünfzigerjahre. Dort kämpfen Sie mit authentisch nachgebildeten Flugzeugen des frühen Jet-Zeitalters wahlweise für eine der beiden Konfliktparteien. Neben der berühmtberüchtigten F-86 Sabre dürfen Sie unter anderem die russische MiG-15 fliegen. Wem der mittlerweile grafisch angestaubte *CFS 2* nach wie vor gefällt, der kann zugreifen. **bb**

Mindestens: PII 266, 64 MB, Win9x/Me/XP
Technik: Direct3D
Hersteller: Just Flight/THQ
Preis: Ca. € 40,-
Genre: Simulation
Grafik: 69% **Sound:** 71%
Mehrspieler: 76% **Einzelspieler:**
76%

Nascar Racing Season 2002



Spektakuläre Unfälle sind wegen der engen Streckenführung und der hohen Durchschnittsgeschwindigkeit an der Tagesordnung.

Mit der gleichen Begeisterung, die in unseren Breitengraden der Formel 1 zuteil wird, zelebrieren die Amerikaner jedes Wochenende ihre Nascar-Rennen. Nicht weniger erfolgreich ist seit Jahren das dazugehörige Computerspiel: Mit allen offiziellen Team-, Fahrer und Streckendaten der aktuellen Saison dürfen Sie auch in diesem Jahr wieder in den 750-PS-starken Stock-Cars mit 350 Kilometern pro Stunde über die ovalen Rennpisten brettern. Im zu einfachen Arcade-Modus kommen Anfänger leicht über die Runden, Experten klicken auf den Profi-Modus und dürfen bei der folgenden Hardcore-Simulation sogar die Getriebeabstimmung selbst festlegen. Die KI der Gegner ist ausgezeichnet, vergrault aber sicher so manchen Gelegenheitsspieler. Erfahrene Nascar-Piloten der Vorgänger sind hingegen begeistert!

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Der Arcade-Modus ist nicht so ganz der Bringer. Dafür kommt der Profi im gleichnamigen Spiel-Modus voll und ganz auf seine Kosten. Und dank der frischen Grafik-Engine kann sich das Ganze endlich auch sehen lassen!

Nascar Racing Season 2002

Mindestens:	PII 450, 64 MB RAM, Win9x/2000, 3D-Grafikkarte
Sinnvoll:	PIII 800, 256 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Gamepad, Joystick
Spielerzahl:	1-43 Spieler via Internet/Netzwerk (1Sp./PC)
CD/HD:	190 MB/520 MB
Internet:	www.sierra.de
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 45,-
Hersteller:	Papyrus/Sierra
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Schwierige, aber sehr gelungene Simulation der beliebten amerikanischen Rennserie «

Genre:	**Rennsimulation**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**77 %**
Sound:	**75 %**
Mehrspieler:	**80 %**
Einzelspieler:	

80 %

Ski Park Manager



Als Manager eines Skiparks erschließen und betreiben Sie bei dieser WiSim Ihr eigenes Wintersportgebiet. Durch Skipässe, Schneeschulen, Hotels und Restaurants kommt Geld in die Kasse, das in neue Strecken, größere Lifts, neue Geschäfte und mehr Personal investiert werden kann. Schneemangel, Überbuchungen, Lawinen und Stürme machen Ihnen in den 90 Szenarien zu schaffen. Dennoch wäre auf Dauer etwas mehr Abwechslung wünschenswert. **cs**

Mindestens: PII 300, 64 MB RAM
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Lankhor/Microids
Preis: Ca. € 45,-
Genre: WiSim
Grafik: 69% **Sound:** 56%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:**
61 %

Jimmy Neutron



Zum Kinostart des Zeichentrick-Spektakels *Jimmy Neutron* erscheint der gleichnamige Jump&Run-Adventure-Mix für Ihren PC. In sechs Szenarien, die Sie beispielsweise auf ein Schulgelände oder in einen Retro-Land-Freizeitpark führen, hüpfen, fliegen und schießen Sie sich durchs Geschehen. Stets an Ihrer Seite ist Roboterhund Robbie, der sich wahlweise in einen Roller verwandelt. Fazit: buntes Rätselspektakel für jüngere Zocker. **tabu**

Mindestens: PII 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Awe Prod./THQ
Preis: Ca. € 29,95
Genre: Genre: Jump & Run
Grafik: 56% **Sound:** 50%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:**
58 %

Monsterville



Als berühmtes Monster – vier Charaktere wie etwa Graf Dracula oder Frankenstein sind wählbar – setzen Sie in diesem Echtzeitstrategiespiel alles daran, zum Bürgermeister gewählt zu werden. Dabei legen Sie Ihren Mitbewerbern fiese Fallen in Form von Kruzifixen und Spiegeln in den Weg und verhexen möglichst viele Wähler, die Ihnen fortan blind dienen. Die comicartige Grafik ist ansehnlich, das Spielkonzept viel zu simpel und langweilig. **bb**

Mindestens: PII 350, 64 MB, Win98/2000/Me/XP
Technik: Direct3D
Hersteller: IG/Cryo
Preis: Ca. € 40,-
Genre: Echtzeitstrategie
Grafik: 65% **Sound:** 58%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:**
56 %

Geheimnis der Nautilus



Cryo Interactive versetzt Sie in seinem neuen Render-Adventure *Das Geheimnis der Nautilus* in die Rolle eines jungen Forschers, der in den Tiefen des Ozeans auf das sagenumwobene Schiff von Kapitän Nemo stößt. Genreüblich suchen Sie die Umgebung akribisch nach irgendwelchen Gegenständen ab, die Sie anschließend an einer bestimmten Stelle einsetzen müssen. Grafik und Story sind gelungen, die Spannung dümpelt jedoch vor sich hin. **bb**

Mindestens: PII 350, 32 MB, Win9x/2000
Technik: Direct3D
Hersteller: Blitz/3DO
Preis: Ca. € 30,-
Genre: Adventure
Grafik: 70% **Sound:** 59%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:**
63 %

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, Florian Hannich, Gisela Müller

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

Bildredaktion
Albert Kraus

Textredaktion
Michael Ploog

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

Titel: © COMPUTEC MEDIA
Fotograf: Thomas Riese
Make-up/Hair-Styling: Tina Pachta
Ausstattung: Marion Ort
Gestaltung: Gisela Müller

Verlag

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 0911/2872-100
Fax: 0911/2872-200

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 Magazins inkl. 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 0946-6290
VKZ B 50027

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem
PC Games · PLAYZONE · N-ZONE · Video Games · PSC · Hardware · MCV

Die PC ACTION 6/2002 erscheint am 15. Mai 2002

Spielerforum

Half-Life & Counter-Strike — Seite 100



Neben News und Bildern zu *Condition Zero* (soll tatsächlich im Mai erscheinen) präsentieren wir Ihnen in diesem Monat auf der Cover-CD die sieben besten Karten des „Rats-Pack", in denen Sie als Winzling durch riesige Levels stapfen. Mit dabei: Waypoints für den beliebten POD-Bot.

NEU C&C: Renegade — Seite 110



Mit dem Mehrspielermodus von *Renegade* hat Westwood noch so einiges vor. In Kürze sollen Sie auch Lufteinheiten wie Transporthubschrauber oder Orcas aktiv steuern können. Wie das aussehen kann und welche Gefahren dann auf Sie lauern, können Sie im Video „Death from above" (auf der CD) beobachten.

Inhalt

Actionspiele S. 108
Aliens vs. Predator 2: die Deathmatch-Karte Snacklab, die Deathmatch-Karte Warped mit Teleport-Feldern, Medal of Honor: Allied Assault: die internationale Liga ClanBase, die Modifikationen The Russian Front und Terrorism: Fight for Freedom

NEU C&C: Renegade S. 110
Der Mod Kameras und Programme zur Veränderung der Skins, Infos zum größeren Mod Reborn und zum ersten Map-Pack von Westwood, Gerüchte um steuerbare Flugeinheiten für Mehrspieler-Duelle, die erste Renegade-Liga, die Windows-Version für dedicated Server

Empire Earth S. 113
Ärger um ein angeblich offizielles Zusatz-Pack, wann kommt der erste Patch? Erste Saison der Empire-Earth-Liga beendet, die aktuelle Version des Mod-Tools EE-Studio

Gratisspiele S. 118
Gleich zehn Mini-Spiele finden Sie auf der Cover-CD. Die Aufteilung: fünf Action-, zwei Geschicklichkeitsspiele, ein Jump & Run, ein Beat 'em Up, eine Weltraumsimulation. Viel Spaß!

Half-Life & Counter-Strike S. 100
Neuigkeiten zu Condition Zero, öffentlicher Beta-Test zu Counter-Strike 1.4 mit Setup-File, neues Rats-Map-Pack mit sieben Karten, der Einzel- und Mehrspieler-Mod Gangsta, Beta-Test zu Task Force läuft, Neuzugänge im Counter-Strike-Nationalteam, die Beta 2 des Mods Holy Wars

LAN-Partys S. 114
Vor- und Nachberichte von den LANs: Alpha³ tria, CI-MAX III, CPL Köln, Das große Beben 5, gXp3: Arena, LAN mal wieder Extreme, LANforce III, nur48stunden. Die CPL auf der CeBIT

Operation Flashpoint S. 112
Der Bundeswehr-Mod, der Sie zum UNO-Einsatz nach Bosnien verschlägt, die Kampagne Retaliation

Return to Castle Wolfenstein (dt.) S. 104
Endlich: das Update 1.3 mit integriertem Anti-Cheat-Tool Punkbuster, internationaler Mapping-Wettbewerb, RtCW auf der gXp3:Arena, Abzocke auf Fanseiten?

Serious Sam S. 106
Dritter Teil kommt! Interview mit Entwickler Davor Tomicic auf der Cover-CD. Der Mech-Mod Pro-Pain, Desktop-Themes von Nogbad, die beiden Mehrspieler-Karten Sacrifice und Mayan Mayhem, Neues zu den Mods Moosey Mod, Super Bikes eXtreme und Battle on the High Seas

Auf der Cover-CD

Actionspiele
Patch für AvP 2 (deutsch) auf die Version 1.0.9.5

NEU Command & Conquer: Renegade
Das Video Death from above, das erstmals die steuerbaren Flugeinheiten zeigt

Empire Earth
Vier Liga-Maps: Nomade, Team Inseln, Ebene 2 und Rivers

Gratisspiele
Folgende Games finden Sie auf der CD: Billy the Kid, Blaster Disaster, Egoboo, Last Dimension, Leaf Invaders, Stars, Tank Arena, The Forge, The Unlimited Game, Tropical Storm

Half-Life & Counter-Strike
Das Rats-Pack 2 mit sieben ausgewählten Counter-Strike-Maps

LAN-Partys
Die LAN(d)-Karten für Österreich und die Schweiz, jede Menge Partybilder von der gXp3:Arena und dem CPL QSC Invitational auf der CeBIT

Return to Castle Wolfenstein (dt.)
Der offizielle Patch auf die Version 1.3 mit integriertem Anti-Cheat-Tool Punkbuster, sechs gXp3-Turnierdemos

Serious Sam
Die beiden Karten Sacrifice und Mayan Mayhem, Interview mit Projektleiter Davor Tomicic vom Entwickler Croteam

Half-Life & Counter-Strike



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

Michael Schmidt alias mTw.aTnlSpeiky
19 Jahre, Schüler aus Hamburg
www.mymtw.de
E-Mail: Speiky@gmx.de ICQ: 30871489

„Mir hat die LAN-Party gXp 3 mit gut 2.000 Teilnehmern gut gefallen. Da könnte sich manch anderer Veranstalter eine Scheibe abschneiden. Ich freue mich jetzt schon auf die gXp 4!"

Condition Zero steht in den Startlöchern. Ein furchtloser Terrorist stürmt auf einen Counter-Terroristen zu. Dieser geht mit einem Schutzschild in Deckung (links).

CS: Condition Zero

Es gibt sechs neue Screenshots von *Counter-Strike: Condition Zero*, die alle einen Blick wert sind. Sie zeigen Szenen, die eindrucksvoll die Detailverliebtheit zeigen. Die Models sehen allesamt sehr gut aus, wobei die Terroristen mit ihren Sonnenbrillen, Mundtüchern und dem neuen Sturmgewehr besonders auffallen. Höhepunkt ist das Bild, das einen Nahkampf zwischen einem Counter-Terroristen und einem Terroristen zeigt (siehe großer Screenhot). Mit *CZ* erwartet uns im Mai möglicherweise ein echter Kracher. Hoffen wir, dass der Erscheinungstermin eingehalten werden kann.

Öffentlicher 1.4-Beta-Test

Wie es aussieht, wurde der *CS 1.4*-Beta-Test öffentlich gemacht – sprich: Sie können sich von http://steamsupport.valvesoftware.com das Setup-File herunterladen. Den Key-Generator gibt es auf dem Valve-FTP ftp://ftp.valvesoftware.com/Steam/keygen.exe, der aber total überlastet scheint. Steam, das Content-Verteilungssystem, ist für Breitband gedacht. Die endgültige Version steht später selbstredend als normaler Download zur Verfügung und ist weiterhin mit schwächeren Verbindungen (56-k-Modem) spielbar. Dies ist nur ein Feldversuch für Steam, das in Zukunft eventuell für andere Valve-Projekte eingesetzt werden soll. *CS 1.4*-Onlineserver stehen nur relativ begrenzt zur Verfügung. Die existierenden können nicht umgestellt werden, da die Server-Software nicht öffentlich gemacht wurde. Auf www.cs14.de.vu können Sie *CS 1.4* herunterladen.

Und so geht's!

Sie müssen die Setup.exe ausführen. Dann wird Steam bei Ihnen installiert und gefragt, wo Steam die Downloads speichern soll. Führen Sie die





Große Waffen, starke Kerle, nichts für schwache Nerven. Condition Zero erscheint demnächst auf Ihrem Bildschirm.



Die Spielermodels geben uns auch einen Vorgeschmack auf Team Fortress 2. Detaillierte Arbeit der Entwickler. Respekt!



Mit diesem Gegner ist nicht gut Kirschen essen. Langsam kommt er auf uns zu. Wir bleiben passiv und beobachten.



Langsam schleichen wir durch die Straßen von Chinatown, die Waffe schussbereit. So sind wir vor Überraschungen gefeit.

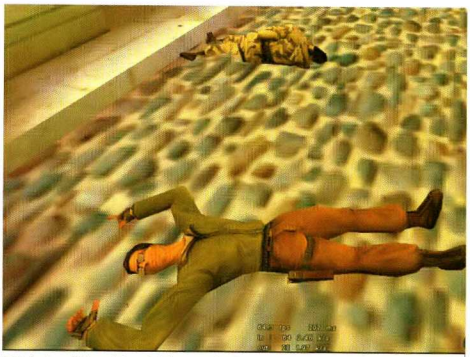
Installationsanweisungen aus, bis das Programm nach einem Usernamen und Passwort fragt. Klicken Sie jetzt auf „New Account". Nun downloaden Sie den Key-Generator und führen ihn aus. Bei „Enter Account ID" geben Sie Ihre E-Mail-Adresse ein. Dann erhalten Sie einen Key. Diesen geben Sie in der Abfrage samt E-Mail und Passwort ein. Im folgenden Fenster wählen Sie „CounterStrike" und klicken auf „Subscribe". Jetzt wird das Spiel heruntergeladen, was einige Zeit dauern kann. Sie sollten über einen Breitbandanschluss verfügen.

Neues Rats-Map-Pack

Ein neues Rats-Pack ist erschienen. „Rats"-Maps sind Karten mit einem unrealistischen Maßstab. Sprich: Der Spieler wirkt im Vergleich zu den überdimensionierten Gegenständen um ihn herum sehr klein – eben so winzig wie eine Maus oder Ratte. Das Pack enthält die sieben besten Karten,



Die alten Half-Life-Grafiktexturen sind bei Version 1.4 bis zum Letzten ausgereizt. Trotzdem: Die Geiseln wirken noch sehr lebendig.



CS 1.4 soll laut Entwickler realistischer werden, daher bleiben in der neuen Version alle Leichen bis zum Ende der Runde liegen.

die seit dem ersten Rats-Pack erstellt wurden. Außerdem sind Waypoints für den beliebten POD-Bot enthalten, also für computergesteuerte Gegner. Mehr Informationen über die Karten finden Sie unter www.counter-strike.de/mapreviews/ratspack2. Viel Spaß und eine Menge Abschüsse wünschen [SKR8]Gunslinger und [00]Hotman, die das Paket für unsere Cover-CD zur Verfügung gestellt haben.

Allein gegen die Mafia

Beim neuen Einzel- und Mehrspieler-Mod *Gangsta*, der im Herbst erscheinen soll, schlüpfen Sie in die Rolle von David Thomas Deckard und führen in den 20er-Jahren einen privaten Rachefeldzug gegen die Mafia. Sie haben nichts mehr zu verlieren, einzig und allein Ihr Sohn hält Sie von unüberlegten Aktionen ab. Das FBI übernimmt die Finanzierung Ihrer Pläne, da auch sie endlich gegen die Mafia vorgehen will. Mit Fahrzeugen, Sprengstoffexperten und weiteren Spezialisten machen Sie sich auf den Weg. Doch zur Hintergrundgeschichte: Vor einigen Monaten wurde Ihre Frau ermordet. Inmitten von New York möchten Sie nicht nur den Tod Ihrer Frau rächen, sondern auch das Verbrechersyndikat in Zusammenarbeit mit dem FBI ausräuchern. Das Spiel beginnt spannend: Übel riechender Qualm und finstere Gestalten befinden sich in der Bar, die Sie betreten. Ihr Ziel ist es, den angehenden Gangster-Boss Peter Domingo zur Rechenschaft zu ziehen. Kaum haben Sie das Lokal betreten, erkennt Sie der Bösewicht und flüchtet durch den Hinterausgang. Sie haben keine Chance, ihn einzuholen.

Lebendige Welt

In der Stadt haben Sie die Möglichkeit, sich frei zu bewegen, Aufträge anzunehmen oder zu Ihrem Unterschlupf zurückzukehren. Die US-Metropole ist sehr schön dargestellt: Neben Zivilisten, die ihrer normalen Arbeit nachgehen, einkaufen oder spazieren gehen, finden Sie Tiere, die die Stadt lebendiger gestalten. Die Programmierer haben ein neues System für die künstliche Intelligenz entwickelt. Dadurch reagiert jeder Zivilist eigenständig. Sobald Sie auf offener Straße einen Gangster erschießen oder Gebäude in die Luft sprengen, geraten die Zivilisten in Panik, schreien und flüchten. Die Polizei lässt selbstverständlich auch nicht lange auf sich warten und versucht, Sie festzunehmen – denn nicht jeder weiß von Ihrer Zusammenarbeit mit dem FBI.

Bei Tag und Nacht

Zu Ihren Missionen innerhalb New Yorks gehört es, einige Gangster durch Kontaktdaten oder mittels Streckbriefen zu finden, zu töten oder dem FBI zu übergeben. Dafür erhalten Sie Geld, um sich Waffen oder gar Fahrzeuge zu kaufen. Wenn Sie ein Verbrechernest gefunden haben, beispielsweise ein Drogen-Labor in einem Keller, können Sie es samt Einrichtung in die Luft sprengen. Ihre Missionen bestreiten Sie wahlweise während der Nacht oder am Tag. Ein Leckerbissen ist, dass sich die Wetterverhältnisse genauso während des Spielens ändern wie die Tageszeiten. Sie können übrigens jederzeit speichern. Da die Stadt sehr groß und das Gameplay sehr offen ist, haben die Entwickler einige Features eingebaut, damit Sie sich zurechtfinden. Unter anderem haben Sie die Möglichkeit, mit der Straßenbahn zu fahren.

Mehrspielermodus

Wenn der Einzelspielerpart durchgezockt ist, bleibt Ihnen der Mehrspielermodus. In drei Teams mit einem großen Waffenarsenal und Mitspielern aus aller Herren Länder begeben Sie sich online oder im Netzwerk auf Gangsterjagd. Zu den Missionszielen gehört es beispielsweise, eine Lagerhalle zu stürmen, in der sich Drogen, Schwarzgeld oder Geheimdokumente befinden. Diesen Missionstyp haben die Entwickler „Razzia" getauft. Sie müssen die verlangten Gegenstände

CS-Nationalteam mit Neuzugängen

Nach dem ersten Clanbase Nationcup (Europameisterschaft), bei dem das deutsche *Counter-Strike*-Team einen tollen zweiten Platz belegte, geht es in einigen Wochen in eine neue Runde. Aus privaten oder zeitlichen Gründen zurückgetreten sind Lyric, Wirsing, Speiky, Drake, Bishop und Allanon. Dafür sind Cracken und Terrorlord neu ins Team gerückt. Hier die komplette Besetzung des Team GER:

Spieler:	Coaches:
cracken (mTw)	raal (=]m8s[=)
koj (mTw)	SpUt (n!)
giant (mTw)	
Jap (SK.de)	**Orga:**
Untouch (SK.de)	uveX (G-TV)
Chucky (esu) *	Moquai (SK.de)
Sebbo (esu)	vpak (nf!)
Terror-Lord (n!)	



Einer der Neuzugänge im deutschen CS-Nationalteam: mTw.alternate | cracken. Er überzeugte in letzter Zeit mit dauerhaft guten Leistungen.

besorgen und zu einem sicheren Ort bringen beziehungsweise sichern. Im „Gefangenenmodus" sollen Sie einen Häftling eine bestimmte Zeit lang bewachen beziehungsweise versuchen, den Gefangenen zu befreien und an einen anderen Ort zu bringen. In den Kampf ziehen Sie mit typischen Waffen der 20er-Jahre, unter anderem mit Tommygun oder Luger P08. Mehr Infos finden Sie auf der Seite www.gangsta-mod.de – wir bedanken uns in diesem Zusammenhang bei Sebastian Brynchman für die Zusammenarbeit bei diesem Artikel.

Task-Force-Beta-Tester

Das *Task-Force*-Team hat aus über 800 Bewerbern 150 auserwählt, die die Modifikation in Kürze testen dürfen. Jeder, der sich für den Beta-Test angemeldet hat, bekommt eine Mail, ob er genommen wurde oder nicht. Sie können allerdings auch auf einer Online-Liste nachschauen (http://taskforce.gamigo.de/nerfel.php), ob Ihr Name dabei ist. Weitere Infos: http://taskforce.gamigo.de.

Sponsor für mTw

Der bekannte Clan Mortal Teamwork hat einen neuen Sponsor. Die ALTERNATE Computerversand GmbH, bekannt durch ihren Hardwareversandhandel, unterstützt die E-Sport-Mannschaft „in den verschiedensten Bereichen". Deshalb heißt der Clan auch ab sofort mTw.alternate.

Auf CD-ROM

Karten-Pack

Das Rat-Pack 2 überzeugt mit seinen sieben ausgewählten CS-Maps. Installieren Sie es für Ihre nächste LAN-Party direkt von unserer Silberscheibe.

ratspack2.exe

Download-Tipp

Holy Wars – Beta 2

Es ist so weit: Was freut den Fan eines Mods mehr als ein Patch? Richtig, eine Neuveröffentlichung. So wie im Fall der Beta 2 von Holy Wars.

Download Mirror: http://fileplanet.com/dl/dl.asp?/planethalflife/holywars/holy_wars_beta_2.exe

Neuer Bildschirmschoner

Ballistic$Psycho hat einen weiteren Bildschirmschoner im bekannten Bender-Stil veröffentlicht. Bei seinem neuen Bildschirmschoner dient die Map de_enterprise als Basis.

Download Mirror: www.counter-strike.de/cgi-bin/download.cgi?file=/fun/scrnsaver/de_enterprise.zip



In dunklen Ecken lässt's sich bekanntlich sehr gut verstecken: Besonders die Licht- und Schatteneffekte zwischen Häusern kommen beim Gangsta-Mod enorm gut zur Geltung.



„Sind Sie John Wayne oder bin ich das etwa?" Cool und lässig gönnen wir uns an einem Brunnen eine kurze Auszeit zum Entspannen, ehe es gleich wieder auf Gangsterjagd geht.



Die neuen Rats-Maps gewinnen bei LAN-Partys immer mehr an Beliebtheit. Sie spielen dabei gewissermaßen in der Ratten-Perspektive, weil das Umfeld sehr groß dargestellt wird.

Return to Castle Wolfenstein (dt.)



Damian Sokol ist Webmaster der 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

„Alle großen Clans waren auf dem RtCW-Turnier der gXp3:-arena-LAN-Party. Die besten und spannendsten Demos finden Sie auf der Heft-CD."

Patch 1.3

Nachdem die Versionsnummer 1.2 einfach übersprungen wurde, ist jetzt der lang ersehnte Patch 1.3 erschienen und verleiht dank der integrierten Anti-Cheat-Software Punkbuster *Return to Castle Wolfenstein (dt.)* noch mehr Sicherheit vor Schummlern. Selbst zukünftige Cheats entschärft Punkbuster schnell und zuverlässig, da sich das Programm selbst aktualisiert, indem es die jeweils neueste Version automatisch aus dem Internet herunterlädt. Das Ärgernis mit „Wallhack"-Cheatern, die beispielsweise durch Grafikkartentreiber die Texturen im Spiel teilweise ausblenden und somit durch die Wand sehen können, wurde ebenfalls gelöst. Alle paar Minuten schießt der Server einen Screenshot Ihres Bildschirminhalts im Spiel und speichert diesen. Der Server-Administrator ist dadurch in der Lage, Betrüger zu entlarven und diese vom Server zu kicken oder öffentlich bloßzustellen. Punkbuster wurde direkt in den Spielcode integriert, es ist keine weitere Software nötig. Übrigens können Sie trotzdem weiterhin ohne Punkbuster spielen, da die Administratoren selbst entscheiden müssen, ob auf ihrem Server ein solches Programm eingesetzt wird oder nicht. Alle Informationen und Details zu Punkbuster finden Sie auf Deutsch unter www.evenbalance.com/publications/players_g.



Die Gewinner des gXp3-RtCW-Turniers, Barons of Hell, freuen sich über die 900 Euro Siegprämie.

Surftipps

www.evenbalance.com/publications/players_ge
www.fieslings-place.de

Ferner ist im Patch 1.3 die zweite offizielle Mehrspielerkarte mp_ice von Gray Matter enthalten. Sie können auf der Map sowohl missionsbasierte Spiele als auch den Kontrollpunkt-Modus spielen. Neben der wunderschönen Schneelandschaft bietet die



Die vielen engen Gänge der neuen Karte mp_ice rechtfertigen den häufigen Einsatz von Granaten.



Hier muss sich der Gegner genau überlegen, ob er das Risiko eingeht, rauszustürmen

Karte sehr viel Abwechslung durch ihren Aufbau. Scharfschützen jubeln über das offene Gelände, Nahkämpfer kommen hingegen in den zahlreichen engen Gängen voll auf ihre Kosten.

Internationaler Mapping-Wettbewerb

„The Grid 2002" ist der erste internationale *Wolfenstein* Mapping-Wettbewerb und wird von www.fieslings-place.de in Kooperation mit www.planet-wolfenstein.de veranstaltet. Sinn eines solch großen Wettbewerbs ist es, die deutsche *Wolfenstein*-Mapping-Szene prominenter zu machen und auch Neueinsteigern eine Chance zu geben, mit ihren Werken bekannt zu werden. Dem Sieger winkt eine Gainward-GeForce3-TI-500-Grafikkarte mit 128 MB RAM. Der Wettbewerb läuft noch bis zum 3. Mai, alle weiteren Informationen, Regeln und Teilnahmebedingungen gibt es auf www.fieslings-place.de.

gXp3: Turnier und Demos

Vom 15. bis 17. März fand bei der gXp3:arena-LAN-Party das erste große *Wolfenstein*-Turnier statt, bei dem alle großen deutschen Clans vertreten waren. In vielen spannenden Begegnungen setzte sich letztendlich der Clan Barons of Hell durch und staubte die mit 900 Euro dotierte Siegprämie ab. Er bezwang im Finale das Team von ping-of-death. Auf den dritten Platz kam das neue *Wolfenstein*-Team von mTw.alternate. Die Demos dieses ersten großen deutschen Turniers haben wir für Sie auf die Heft-CD gepresst. Natürlich sehen Sie nur das Feinste und die spannendsten Spiele der drei erstplazierten Clans. Vielleicht können Sie sich sogar den einen oder anderen Trick abgucken. Um die Demos abzuspielen, müssen Sie die Dateien in Ihren *Wolfenstein*-Ordner „\Main\Demos\" entpacken beziehungsweise – falls dieser Ordner noch nicht existiert – ein „\Demos"-Verzeichnis erstellen. Anschließend öffnen Sie im Spiel die Konsole (Taste links neben der 1) und geben „/demo demoname" ein, wobei „demoname" der Dateiname der entsprechenden Demo ist. Da bei dem Turnier noch mit der Version 1.1 gespielt wurde, sind einige Demos im alten Format und besitzen die Dateiendung *.dm_57. Um diese Demos mit dem Patch 1.3 abzuspielen, müssen Sie die Dateiendung manuell in *.dm_58 umbenennen.

Vorsicht, Abzocke!

Für einen Besuch auf der deutschen *Wolfenstein*-Fanseite www.planet-wolfenstein.de müssen Sie neuerdings 39,90 Euro berappen. Stimmen Sie der Klausel auf der Startseite zu, wird Ihre Telefonrechnung mittels eines Dialers bei jeder Einwahl mit dieser horrenden Summe belastet. Wir raten von der Internetadresse dringend ab und empfehlen Ihnen stattdessen www.planetwolfenstein.de. Dort werden Sie seriös und kostenlos mit allen wichtigen Informationen rund um *Return to Castle Wolfenstein* versorgt.

Auf CD-ROM

Patch 1.3:
Der offizielle Patch auf die Version 1.3.
Wolf_Update_1_3.exe

gXp3-Turnierdemos:
Die spannendsten Spielszenen der deutschen Lan-Party gXp3.
boh-mtw-assault.zip
boh-mtw-beach.zip
boh-pod-castle.zip
mtw-ocr-village.zip
pod-boh-winnerbracket-finale.zip
pod-ocr-castle.zip



Kommt Ihnen diese Szene bekannt vor? Ein Toons-Comic von www.gunjack.de und www.planetwolfenstein.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@seriousdaily.de

„Das stimmt mich froh: Viele Spieler schlossen sich in den letzten Wochen zu Clans zusammen und haben mit den neuen Mehrspielerkarten im Internet und auf LANs mächtig viel Spaß!"



Pro-Pain: Den umfangreichen Mod finden Sie auf der Cover-CD.

Monströser Mech-Mod

Mehrere spielbegeisterte Studenten aus den Vereinigten Staaten haben sich Ende vorigen Jahres zum Mod-Team mit dem verrückten Namen Fuzzy Woto (www.fuzzywoto.org) zusammengeschlossen. Sie hatten die Idee, *Serious Sam* um Kampfroboter, entsprechende Geschütze und neue futuristische Mehrspielerkarten zu erweitern. Während andere Teams in aller Welt noch ohne sichtbaren Erfolg basteln, beglückt uns Fuzzy Woto nun überraschend mit dem Mod namens Pro-Pain. Die Story ist schnell erzählt: Die „Hito Academy of Robotics and Engineering" in Japan entwickelt fortschrittliche Technologien. Eine davon ist ein Roboter, der transformieren kann. Der amerikanische Geheimdienst stiehlt die Pläne und baut sich eigene, übermenschliche Roboter. Diese mutieren dank japanischer Computerchips und amerikanischer Waffen zu intelligenten Kampfmaschinen. Durch die Unachtsamkeit der amerikanischen Forscher machen sie sich selbstständig und kämpfen nun gegeneinander um die Vorherrschaft auf dem Planeten.

Drei Modelle

Sie können einen von drei Kampfrobotern, den so genannten Mechs, auswählen. „Mongo" ist kein Urwaldroboter mit Bongotrommeln, sondern der schwerste und widerstandsfähigste, aber auch unbeweglichste Mech. „Tweeker" glänzt durch seine flinken Stahlbeine, wird dafür aber schon nach wenigen Treffern kampfmüde. „Joe" ver-



Wer zuletzt lacht: Diesem Mech aus dem Mod Pro-Pain wird sein blödes Grinsen gleich im Blechhals stecken bleiben.



Schlimmer als saurer Regen: Beim Kampfgetümmel in Pro-Pain müssen auch die wenigen Bäume dran glauben.



Sieht verrückt aus und wird sich noch verrückter fliegen: Bob the Builder Airlines.



Flugstunde Nummer 2: Im Bild ein erster Flugzeug-Entwurf Battle On the High Seas.



Super Bikes eXtreme ist ein Rennspiel, das auf Basis der Serious-Sam-Engine erstellt wird.

körpert die goldene Mitte zwischen den beiden Modellen: ebenfalls recht gelenkig, dafür aber auch nur mittelmäßig gepanzert. Wenn Sie sich für einen der Mechs entschieden haben, dürfen Sie nach Lust und Laune durch die simplen Karten stampfen und ballern, was die Kanonen hergeben. Ihnen stehen ein Maschinengewehr mit Scharfschützenfunktion, Flammenwerfer mit Granaten, Raketen sowie die ultimative Zerstörungswaffe „Woto" zur Verfügung. Das besondere Feature dieses Mods ist die Möglichkeit, den Mech in eine Art Panzer zu verwandeln. Besonders spannend ist der Mehrspielermodus dank des Klassensystems und der neuen Waffen. Trotz der beachtlichen Dateigröße von 73,2 MB sollten Sie sich den Spaß nicht entgehen lassen!

Desktop Theme

Nogbad (www.nogbad.com) hat ein Desktop-Thema mit vielen Elementen aus *Serious Sam* zusammengestellt. Damit können Sie Ihr Windows als echter Fan der Serie mit neuen Mauszeigern, Icons und einem Hintergrundbild mit *Serious Sam*-Motiv gestalten. Vergessen Sie nicht, die Boxen anzuschalten, denn dann wird die tägliche Bildschirmarbeit von bekannten Ausrufen wie „Yeehaw!" und „Now I Got Your Ticket To Hell" begleitet.

Neue Karten

Natürlich haben wir auch diesen Monat wieder die zwei besten neuen Mehrspielerkarten für deftige Netzwerkschlachten herausgesucht. Die Maya-Kultur sowie der dichte Pflanzenwuchs von *Second Encounter* haben die meisten Spieler und Hobbybastler beeindruckt. Eine sehr gut gestaltete Karte ist Mayan Mayhem von „Serious Haba". Eine mit zahlreichen Pflanzen überwucherte, verlassene Tempelanlage der Maya lädt zwei bis acht Spieler zum Kampfspiel ein. Sie sollten sich jedoch nicht von der architektonischen Meisterleistung ablenken lassen – der Feind lauert schließlich hinter jeder Mauer.

Sacrifice von „Dark Spot in the Corner" ist unsere zweite Neuvorstellung dieses Monats. Die Karte ist zwar etwas übersichtlicher gestaltet, macht aber mit zwei bis drei Spielern höllisch viel Spaß. Durch Sprungbretter im Boden wirbelt man im Notfall schnell auf das Dach des einzigen Gebäudes. Auch der fast waldartige Baumwuchs in der näheren Umgebung birgt so manche Überraschung ...



Da rappelt's im Karton: Besonders mit wenigen Mitspielern geht auf der Karte Sacrifice die Post ab!

Bald erhältlich: Neue Mods

Dasselbe Team, das den vor zwei Ausgaben vorgestellten Moosey-Mod entwickelte, bastelt zur Zeit am nächsten Projekt: Bob The Builder Airlines (www.nettimesta.com/cad). Es wird eine Mehrspieler-Modifikation, in der die Spieler nicht herumlaufen, sondern sich mit UFOs und Flugzeugen gegenseitig abschießen müssen.

Bodenständiger ist der zweite Mod, den wir Ihnen vorstellen. Und das ist durchaus wörtlich zu nehmen! O2 Productions will *Serious Sam* in ein Rennspiel namens Super Bikes eXtreme (www.3dactionplanet.com/serioussam/sbx) verwandeln. Das ursprüngliche Spiel soll nicht wiederzuerkennen sein, da Sie in einer Saison mit Ihrem Motorrad auf zwölf Strecken gegen Ihre Kontrahenten fahren. Für gewonnene Rennen gibt's Bares statt neuer Waffen, für das Sie wiederum schnellere Rennmaschinen erwerben.

Der dritte Mod Battle on the High Seas (www.3dactionplanet.com/serioussam/boths) bringt neben Luft- und Boden-Vehikeln auch seewassertaugliche Gefährte wie U-Boote mit. Die ambitionierte Modifikation des Boths-Teams steckt allerdings noch in den Kinderschuhen.

Quo vadis, Sam?

In einem Interview mit PC Action verriet Projektleiter Davor Tomicic von Croteam unter anderem, dass der dritte Teil von *Serious Sam* auf einer völlig neuen Grafik-Engine aufbaut. Das komplette Interview finden Sie in Deutsch und Englisch auf der Cover-CD.

Auf CD-ROM

Karte: Sacrifice (Serious Sam 2)
Eine neue Karte mit Dschungel-Flair
Sacrifice.exe
Karte: Mayan Mayhem (Serious Sam 2)
Gut gemachte Mehrspielerkarte
mayan.exe
Interview
Interview mit Projektleiter Davor Tomicic von Croteam
interview.htm

Actionspiele



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

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

„Die AvP-2-Mapper kommen langsam in Fahrt und liefern immer bessere Karten, die MoH:AA-Community zeigt gute Ideen – das lässt auf eine actionreiche Zukunft hoffen."



Wer auf der Map Snacklab in den oberen Ebenen herumläuft, sollte schon schwindelfrei sein.

An diesem Bild eines T:FfF-Soldaten ist bereits zu erkennen, wie viel Mühe das Team sich macht.



Hier eines der ersten Waffen-Renderings des Russian-Front-Mods. Hoffen wir, dass auch der restliche Mod so schön wird.

Aliens versus Predator 2

Snacklab

Derzeit versuchen sich immer mehr Actionspieler an der Erstellung von Karten, so dass fast täglich neue, qualitativ hochwertige Maps die Spielergemeinde erreichen. Ein sehr gutes Beispiel ist die Deathmatch-Karte Snacklab. Autor Drex beweist bereits bei seinem ersten Werk ein Händchen für Detailnähe und gute Architektur. Die Spielwiese ist relativ groß, teilt sich in Innen- und Außenbereich und bietet ausreichend Platz für bis zu zehn Kampfwütige. Der Außenbereich ist als üppige Ebene gestaltet, deren Mitte durch ein Wasserbecken verziert wird. Rund um den Pool befinden sich mehrere Kisten und Rampen, die ausreichend Schutz für Fernduelle bieten. Einen weiteren strategisch wichtigen Punkt in Sachen Fernduelle liefern zwei am Rand des Spielfeldes positionierte Türme, die für gewitzte Scharfschützen einen perfekten Aufenthaltsort darstellen. Die eher kleinen Innenräume der Karte warten mit dunklen Luftschächten auf und führen zum Namensgeber der Map – dem Snack Lab. Dieses Labor ist eine Art Erfrischungsraum für Aliens. Sollte Ihr langschwänziger Protagonist von etwaigen Gemetzeln geschwächt sein, verspeist er einfach den einen oder anderen Wissenschaftler und kommt so wieder zu Kräften. Halten Sie sich jedoch nicht zu lange in der Örtlichkeit auf. Wieso? Das müssen Sie schon selbst herausfinden. Snacklab können Sie sich unter www.fileplanet.com/dl/dl.asp?/planetavp/lvmods/avp2/maps/snacklab.zip downloaden.

Auf CD-ROM

Files
AvP 2 Version 1.0.9.5 deutsch
Patch für AvP 2 auf die Version 1.0.9.5
avp2_de_095.exe

DM_Warped

In der Map DM_Warped von Hobbybastler Arjan suchen Sie vergebens nach Innenräumen. Die Karte beschränkt sich vielmehr auf einen in zwei kleine Ebenen geteilten Außenkomplex und bietet Platz, Waffen und Munition für bis zu acht Spieler. Trotz der etwas geringen Kartengröße kommt durch die gelungene Architektur des Szenarios keine Langeweile auf. Einen großen Teil tragen dazu die drei Teleporter bei, die Sie à la Captain Kirk von einer Ecke des Spielfeldes zur anderen „beamen". Lauffreudige Zocker können die obere Etage, von der sie immer den vollen Überblick haben, allerdings auch über eine Rampe erreichen. Unter www.avp2daily.de/addons/dm_warped.html finden Sie das actiongeladene Szenario.



Einer der Innenräume der Map Snacklab. Auch hier spart der Autor Drex nicht an Details.


In DM_Warped von Kartenbastler Arjan fetzen Sie durch einen zweistöckigen Außenkomplex.

Medal of Honor: Allied Assault

Medal of Honor: Allied Assault, kurz *MoH:AA*, erfreute sich bereits in den Zeiten der Mehrspieler-Demo großer Beliebtheit in der Action-Szene und die Community wurde mit dem Erscheinen der Vollversion nicht enttäuscht. Mitte März startete die internationale Liga „ClanBase" zwei *MoH:AA*-Ladders (Eine Ladder ist eine Liga ohne vorgegebenen Spielplan. Jedes Team kann die anderen Teams fordern und durch Siege in der „Rangleiter" aufsteigen): eine für die Deathmatch-Riege und eine für die Objective-Gemeinde. Damit das Spiel jedoch auch auf lange Sicht interessant bleibt, sind die Mod-Spezialisten bereits voll aktiv und so wollen wir kurz die ersten Ergebnisse vorstellen.

The Russian Front

Neue Waffen, Einzelspieler- und Mehrspielermissionen und mehr versprechen Ihnen die Macher des Mods The Russian Front. Das Team, geleitet von Actionzocker Peter „Shov" Lovell, möchte einen möglichst realistischen Mod mit Schauplätzen aus Stalingrad und Berlin erstellen. Im Einzelspielermodus spielen Sie einen russischen Soldaten, der sich anfangs gegen die deutsche Armee wehrt und später weiter bis ins Deutsche Reich vordringt. Für den Mehrspielermodus sind verschiedene Missionsziele geplant, die Sie wahlweise als deutscher oder als russischer Soldat erfüllen oder verhindern müssen. Ein weiteres Feature soll ein genaues Trefferzonensystem sein, damit Treffer im Kampf realistischer wirken. Ebenso soll eine Ausdauerfunktion integriert werden, damit Sie nicht stundenlang durch die Gegend laufen und springen können, sondern auch mal eine Pause einlegen müssen. Wer über den aktuellen Stand des Mods auf dem Laufenden bleiben will, findet Informationen und die offizielle Homepage unter www.planetmedalofhonor.com/russianfront.

Terrorism: Fight for Freedom

Ein weiterer realistischer Mod soll Terrorism: Fight for Freedom werden. T:FfF spielt jedoch nicht im Zweiten Weltkrieg, sondern schickt Sie beispielsweise in den philippinischen Dschungel. Seite an Seite mit Soldaten aus Deutschland, Frankreich, den USA oder anderen Staaten kämpfen Sie gegen Terroristen und bedienen sich eines ausgefeilten Waffensystems. Geplant sind mehrere Schussmodi für Wummen wie MP5 und MP16. Außerdem enthält der Mod ein Rangsystem. Je höher Sie im Rang steigen, desto schwierigere Missionsziele erwarten Sie. Mehr Infos zu T:FfF gibt es unter www.planetmedalofhonor.com/fightforfreedom.

Surftipps

Surf-Tipps
Alien versus Predator 2:
www.planetavp.com
www.avp2daily.de
www.avpnews.com
www.avpcenter.com

Medal of Honor: Allied Assault:
www.planetmedalofhonor.com
www.mohmatch.com
www.mohaa.de
www.mohcenter.com
www.clanbase.com (Ligen)

C&C Renegade



Arpad Borsos ist in der *Renegade*-Szene unterwegs, um Sie auf dem Laufenden zu halten. Mit seinem vierköpfigen Team berichtet er über die neuesten Geschehnisse.

Arpad Borsos alias Swatinem
15 Jahre, Schüler aus Bad Reichenhall
www.renegade-planet.de
E-Mail: swatinem@renegade-planet.de

„Noch ist es etwas still in der Renegade-Community. Warten wir ab, bis die Ligen starten und Westwood die Linux-Server-Version veröffentlicht."

Der erste Mod für Renegade: Damit wird die Kamera-Ansicht verändert, so dass die Perspektive der eines Echtzeitstrategiespiels ähnelt.

Mods: Heute und in Zukunft

Bis jetzt sind für *Renegade* nur kleinere Mods und Skins verfügbar. Der erste Mod Kameras verändert die Sicht in eine weit herausgezoomte Vogelperspektive, wie Sie es aus den C&C-Strategiespielen kennen. Ein weiterer Mod schaltet das versteckte Nod-Bike in der ersten Mission frei. Das mit Raketen bewaffnete Motorrad ist extrem schnell und besitzt auch eine akzeptable Feuerkraft. Zudem bestehen schon erste Skins, die das Aussehen der Charaktere und Fahrzeuge verändern. Mithilfe eines weiteren Mods ist auf den Einzelspielerkarten ein Team Deathmatch möglich. All diese Erweiterungen sind jedoch nur kleinere Spielereien, die vermutlich keinen längerfristigen Eindruck auf die Szene machen. Einige größere Mods sind aber bereits in Planung. Zum Beispiel C&C Reborn: Dieser Mod soll *Renegade* in ein *Tiberian Sun* aus der Ich-Perspektive umwandeln. Das Entwicklerteam hat bereits etliche Modelle für Fahrzeuge und Gebäude bereitgestellt. Auf http://cncreborn.renegadex.de können Sie sich über den aktuellen Stand des Mods informieren. Auch neue Karten sind in Arbeit. Westwood hat unterdessen Map-Packs in Planung. Auf die ersten von Spielern erstellten Karten wird man wohl warten müssen, bis die nötigen Plugins für 3d Studio Max und Gmax erschienen sind. Diese Programme lassen sich als Map- sowie als Model-Editor benutzen. Westwood hat noch keinen genauen Veröffentlichungstermin für diese Tools bekannt gegeben, aber laut einiger Gerüchte sollen sie bis Mitte April verfügbar sein.

Auf CD-ROM

Death from Above
Im Video sehen Sie erstmals die Flugeinheiten im Mehrspielermodus.
deathfromabove.mpeg

Traum vom Fliegen

Wenn Sie das C&C-Universum kennen, vermissen Sie wahrscheinlich steuerbare Flugeinheiten in *Renegade*. Wie schön wäre es doch, einen Orca zu fliegen, oder mit einem Transporthubschrauber Truppen in die gegnerische Basis zu transportieren? Angeblich will Westwood diesen Traum vieler Fans realisieren. Gerüchten zufolge wird in einigen Wochen den Beta-Testern eine neue Version zugeschickt, die eben diese Flieger enthält. Was den exakten Termin betrifft, hält sich Westwood bislang aber noch bedeckt. Trotzdem sind schon einige weitere Informationen durchgesickert. Beispielsweise wurde bekannt, dass die Flughöhe mit der Ducken-und-Springen-Taste gesteuert wird. Die Pläne Westwoods stoßen teilweise auch auf Skepsis: Einige Spieler befürchten, dass die Flugzeuge das Balancing verschlechtern. Gerade das soll die erneute Beta-Phase verhindern. Sobald die Beta-Version mit den Flugeinheiten erhältlich ist, können wir Sie mit detaillierteren Informationen versorgen. Einen ersten Eindruck gewinnen Sie durch das Video „Death from Above" (auf der Cover-CD), in dem die Fluggeräte in Aktion zu sehen sind.

Die Ligen

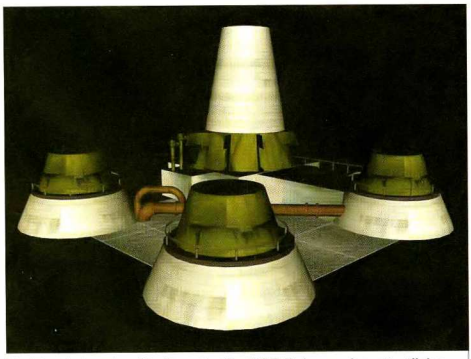
Der teambasierte Mehrspielermodus eignet sich gera-



dezu perfekt für Liga-Spiele. Renegade Planet organisierte in Zusammenarbeit mit www.cnc-liga.de und www.spieleflut.de eine Renegade-Liga, die bereits am 1. April startete. Gleichermaßen will die ESPL (Electronic Sports League) – bereits durch andere Shooter bekannt – eine Renegade-Liga ausrichten. Wann hier die erste Saison beginnt, ist allerdings noch nicht bekannt.

Goldene Zukunft?

Momentan ist es noch sehr schwierig, Server für *Renegade* zu finden. Es sind viel zu wenige verfügbar und die bereits vorhandenen besitzen kaum die nötige Kapazität. Kein Wunder, denn bislang ist nur die Windows-Version für Dedicated Server (ftp://ftp.westwood.com/pub/renegade/dedicatedserver) verfügbar. Eine Linux-Version will Westwood noch veröffentlichen. Nur der Termin steht noch nicht fest. In Kombination mit den bereits angekündigten, neuen Karten, Editoren und dem Update für Flugeinheiten steht *Renegade* eine große Zukunft bevor.


Ein Rendering des Kraftwerks für C&C Reborn, das sämtliche Einheiten und Gebäude im Tiberian-Sun-Stil enthalten wird.


Ein Entwurf des von vielen Spielern vermissten Scharfschützenturms, der hoffentlich in einigen Custom-Maps auftaucht.

Operation Flashpoint



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

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

„Ich finde die Entscheidung der OFP-Entwickler, die Editing-Tools nur an ausgewählte Personen zu verteilen, sehr gut. Somit ist die Community davor geschützt, mit schlecht gemachten Add-ons überschwemmt zu werden."



Eine Szene aus der Retaliation-Demo: Trotz massiver Gegenwehr haben wir keine Chance, diesen Angriff abzuwehren.



Im Bundeswehr-Mod begegnen Sie unter anderem diesem deutschen Leopard 2 A5 KWS 2.

Auf CD-ROM

Retaliation Demo
Die Demoversion zur vielversprechenden Kampagne Retaliation.
RetaliationDemo.Eden.zip

Bundeswehreinsatz

Was im normalen Leben bereits Realität geworden ist, hält demnächst auch in *Operation Flashpoint* Einzug. Das Entwickler-Team rund um Johannes Burde arbeitet derzeit intensiv am Bundeswehr-Mod für *OFP*, der Sie an den aktuellen Krisenherd Bosnien verschlägt. Wie aus der Originalkampagne bekannt, schlüpfen Sie auch bei diesen rund 40 Missionen in die Rolle mehrerer Charaktere. So kämpfen Sie beispielsweise im Jahr 1997 als Infanterist Hans Mark, Panzerfahrer Michael Baumann oder Mitglied der Luftwaffe beziehungsweise der KSK mit anderen SFOR-Truppen auf dem Balkan. Neben Deutschland und Serbien sollen auch noch andere Armeen, etwa von Frankreich, Italien, Kroatien und Spanien, vertreten sein. Das Hauptaugenmerk liegt jedoch ganz klar auf Deutschland und Serbien. Alleine bei den deutschen Panzern reicht die Auswahl vom Gepard über den Jaguar 1 und 2 bis hin zum Leopard 2 A4, 2 A5 und 2 A6. Insgesamt planen die Entwickler mehr als 30 Fahrzeuge einzubauen. Kaum kleiner fällt das Waffenarsenal aus. Vom G3 und G36 bis zur Uzi ist alles dabei. Eine weitere Besonderheit des BW-Mods sind Flüsse, die von der Infanterie durchschwommen werden können. Das war im Originalspiel nicht möglich. Eine erste Beta des BW-Mods, in dem Sie auch Artillerie-Unterstützung in Form von Panzerhaubitzen bekommen, ist für Mitte dieses Jahres geplant. Weitere Infos: www.bw-mod.de.

Retaliation

In der Kampagne Retaliation spielen Sie den auf der Insel Everon stationierten russischen Soldaten Dmity Astakhov. Als Mitglied einer Friedenstruppe besteht Ihre Aufgabe darin, die Bewohner vor terroristischen Akten zu schützen und ihnen somit ein sicheres Leben zu ermöglichen. Doch die westlichen Regierungen sind aufgrund der strategisch wichtigen Lage Everons alles andere als begeistert von der russischen Militärpräsenz und beginnen, die Extremisten und Rebellen zu unterstützen. Darüber hinaus schicken die USA Spezialeinheiten, um prosowjetische Stimmungen zu unterbinden und die russische Friedenstruppe von der Insel zu vertreiben. Nach einigen Kampfhandlungen verliert Ihre Armee alle Verbindungen zur Heimat und das Spiel für Sie beginnt. Eine Demo-Version dieser hervorragenden Kampagne finden Sie unter www.flashpoint.ru/retaliation/e.

Außerdem

/// Das offizielle Add-on **Resistance** verfügt neben einem komplett überarbeiteten Netcode über einen internen Game-Browser für den Mehrspielermodus. /// Bohemia Interactive hat bekannt gegeben, dass nur ausgewählte Teams die **Editing-Tools** zur Erstellung von Mods erhalten. /// Eine russische Entwicklergruppe arbeitet derzeit an Tools, um **neue Modelle** in *OFP* einzubauen. ///

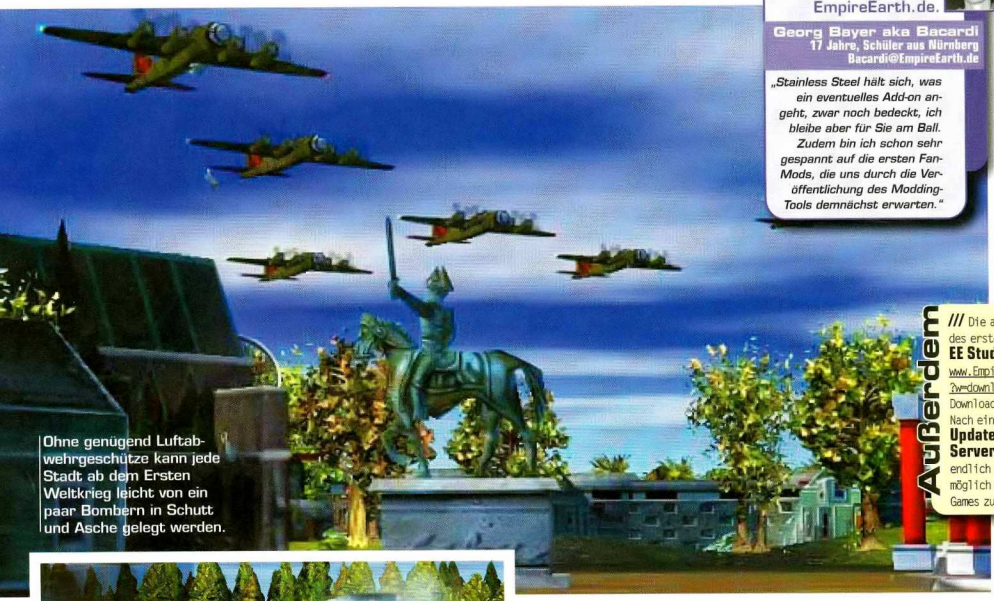
Empire Earth



Georg Bayer ist Webmaster von Europas größter EE-Fansite EmpireEarth.de.

Georg Bayer aka Bacardi
17 Jahre, Schüler aus Nürnberg
Bacardi@EmpireEarth.de

„Stainless Steel hält sich, was ein eventuelles Add-on angeht, zwar noch bedeckt, ich bleibe aber für Sie am Ball. Zudem bin ich schon sehr gespannt auf die ersten Fan-Mods, die uns durch die Veröffentlichung des Modding-Tools demnächst erwarten."



Ohne genügend Luftabwehrgeschütze kann jede Stadt ab dem Ersten Weltkrieg leicht von ein paar Bombern in Schutt und Asche gelegt werden.

Außerdem

/// Die aktuelle Version des ersten Modding-Tools **EE Studio** steht unter www.EmpireEarth.de/?w=download/tools zum Download bereit. ///
Nach einem erneuten **Update der Sierra-Server** sollte es nun endlich allen Spielern möglich sein, Online-Games zu eröffnen. ///



Das 57-mm-Geschütz im Vordergrund dient zur Panzerabwehr und wird hier in Kombination mit Infanterie und Panzern eingesetzt.



Nicht zuletzt wegen ihrer spektakulären Explosionen sind die Atombomber ein gern eingesetztes Mittel.

Spekulationen

Nachdem vor kurzem bei diversen amerikanischen Online-Shops für einige Zeit ein Zusatzpack für *Empire Earth* zu bestellen war, kam in der Fan-Gemeinde Unruhe auf. Viele Käufer ärgerten sich, dass es schon erste Spekulationen über Termin und Inhalt einer möglichen Erweiterung gibt, diverse Bugs im Spiel aber noch nicht behoben wurden. Die Anbieter nahmen solche Angebote schnell wieder aus dem Programm. Viele Fans schätzen aber, dass der genannte Veröffentlichungstermin Anfang Oktober realistisch ist, zumal dann der direkte Konkurrent *Age of Mythology* voraussichtlich schon in den Läden steht.

Patch-Petition

Von vielen Sierra-Mitarbeitern wird zwar in einigen Foren immer wieder beteuert, dass fieberhaft an einem Patch gearbeitet werde, aber das allein reicht einigen verärgerten Usern nicht. So kann man unter www.petitiononline.com/EEPP2002/petition.html nun eine Petition unterzeichnen, die dazu beitragen soll, dass einige Bugs möglichst schnell per Patch beseitigt werden.

Auf CD-ROM

Offizielle Karten

Die vier Maps Nomade, Team Inseln, Ebene 2 und Rivers werden voraussichtlich auch in der nächsten Saison der EE-Liga gespielt werden.

Maps.exe

Neues aus den Ligen

/// Die erste reguläre Saison der *EE*-Liga ist beendet und die Einteilung der Clans für die kommende Runde steht damit fest. Sämtliche Ergebnisse der Play-offs sowie die Einteilung für die nächste Saison finden Sie unter www.EE-Liga.de. /// Nachdem einige Mitglieder des starken proGaming-Clans sich aus diversen Gründen von *Empire Earth* zurückgezogen haben, fusionierte der Clan mit den Jungs von Soldiers of Anarchie. SoA zieht sich somit aus dem Liga-Betrieb zurück, da nun alle Spieler bei pG zocken. ///

LAN-Partys



LAN-Partys haben Hochkonjunktur. Bis zu 200 solcher Veranstaltungen gibt es monatlich. PC Action und Felix Lohmeier von PlanetLAN informieren Sie über die Szene in Deutschland, Österreich und der Schweiz.

Felix Lohmeier
aka Parcefix
19 Jahre, PlanetLAN
fl@planetlan.de

„Die gXp3:Arena sollte neue Maßstäbe setzen. Doch mit Netzwerkproblemen und der fehlenden Umsetzung der ‚Anti-Warez'-Kampagne blieb die LAN-Party hinter den Erwartungen zurück. Nächste Chance für Veranstalter TLC: Das große Beben 5 im Mai mit ebenfalls 2.000 Zockern."

Auf der Cover-CD

LAN-Party-Fotos
Bilder von der gXp3:Arena und dem CPL GSC Invitational Tourney auf der CeBIT
cpl-cebit.exe
gxp3.exe

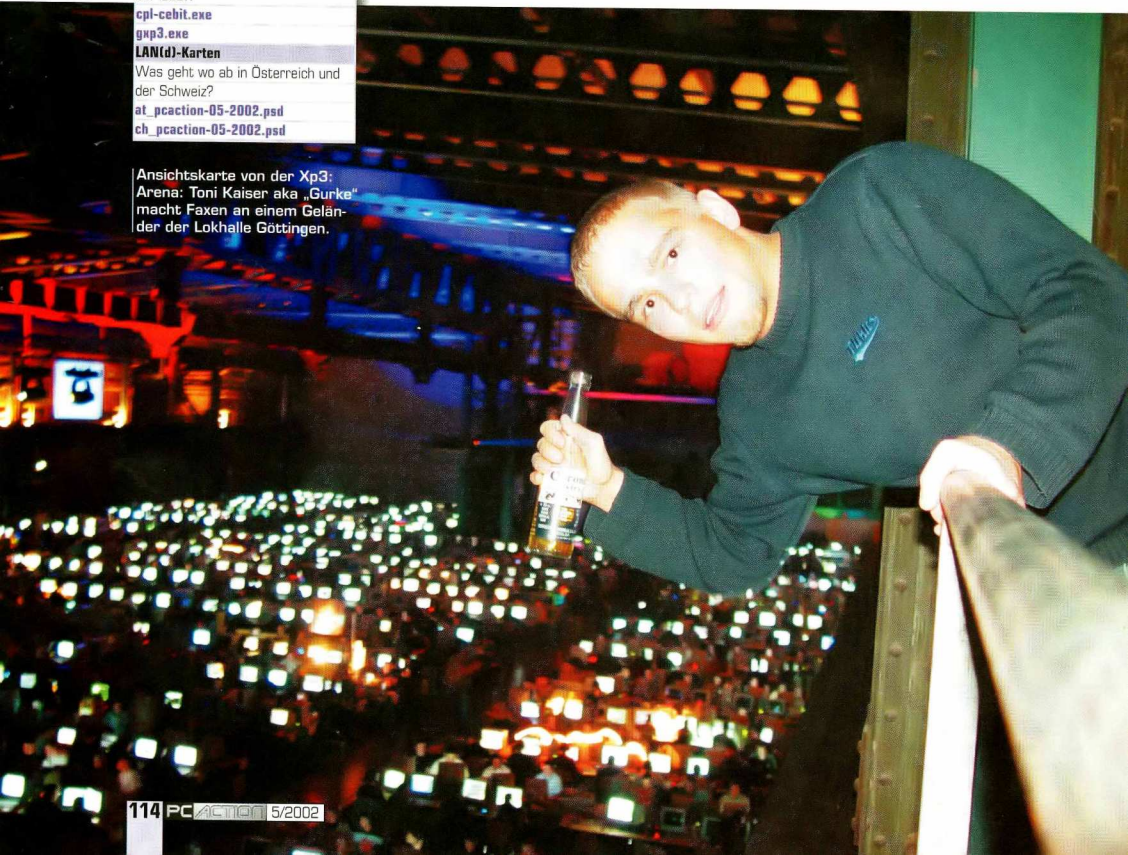
LAN(d)-Karten
Was geht wo ab in Österreich und der Schweiz?
at_pcaction-05-2002.psd
ch_pcaction-05-2002.psd

gXp3:Arena

Die gXp3:Arena ging als bisher zweitgrößte LAN-Party Deutschlands in die Geschichte ein. 2.042 Zocker kämpften Mitte März um die Turniersiege in der Lokhalle Göttingen. Der Austragungsort war nahezu genial: Das Ambiente der alten Industriehalle übertraf noch das der Gamers-Gathering, die im Dezember 1999 in der Kraftzentrale des Landschaftsparks Nord in Duisburg eine ähnliche Kulisse geboten hatte. Im Vorfeld wurden die Erwartungen für die LAN-Party auf die Spitze getrieben. Neue Maßstäbe sollten vor allem im Showprogramm gesetzt werden – und die Technik sei bei diesem eingespielten Team nur noch Nebensache, wurde im Vorfeld bei Interviews verkündet. Dies war auch einer der Gründe, weshalb sich nahezu alle bekannten Gesichter der Szene in Göttingen blicken ließen. Die Technik sollte dem Veranstalter jedoch einen Strich durch die Rechnung machen. In der Nacht zum Samstag kam es zu einer Überlastung des Stromnetzes, was einen rund sechsstündigen Ausfall von über 200 Rechnern zur Folge hatte. Betroffen waren auch der Organisatorenblock und zeitweise sogar der Backbone (der Kern des Netzwerks), so dass der Turnierstart auf Samstagmittag verschoben wurde. Selbst das hauseigene Netzwerk, das auch an andere LAN-Party-Veranstalter vermietet wird, bereitete Probleme. Drei bis sieben Cracker sorgten für eine Sabotage des Netzwerks, so dass immer wieder Konflikte und Verzögerungen auftraten. Wegen der Netzwerkstruktur waren die Angriffe nicht lokalisierbar, was mit einer aufwendigeren Konfiguration hätte vermieden werden können.

Hektisches Treiben

Nach dem Turnierstart berichteten Augenzeugen von hektischem Treiben am Infopoint der Party. Grund: Es war zwar möglich, Kontrahenten für ein Turnierspiel im Intranet zu finden, jedoch fehlten jegliche Informationen zu Server und Sitzplatz der Gegner. Demnach gestaltete sich der Ablauf



Ansichtskarte von der Xp3: Arena: Toni Kaiser aka „Gurke" macht Faxen an einem Geländer der Lokhalle Göttingen.

der Turniere vor allem in der Anfangsphase recht chaotisch. Aus Zeitgründen mussten die Wettbewerbe mit einigen Qualitätseinbußen durchgeführt werden. Damit gestaltete sich der Auftakt für die LAN-Party Liga Digital Gaming League (DGL) des Veranstalters TLC eher unglücklich. Die Liga soll ähnlich der PC Action WWCL Ergebnisse einzelner, vor allem hauseigener LAN-Partys der TLC AG in ein übergreifendes Ranking bringen. Im Vorfeld der Party hatte der Veranstalter eine Anti-Raubkopierer-Kampagne unter dem Titel „Gamer gegen Warez" veröffentlicht. Diese sah aktive Kontrollen vor. Illegaler Netzwerktransfer wurde jedoch vom Veranstalter weder kontrolliert noch unterbunden. Trotz der Probleme sind die Weichen in der Göttinger Lokhalle bereits für den Nachfolger gXp4 im August gestellt – wieder mit 2.000 Teilnehmern. Im Forum der LAN-Party lassen die Zocker derweil ihren Unmut aus. Es gibt allerdings auch positive Stimmen, die sich meist auf den Charakter des Szene-Treffs berufen und den Besuch der gXp4 schon jetzt garantieren. Fazit: Die Lokhalle mit ihrem Ambiente und die vielen bekannten Gesichter lassen die teils gravierenden technischen Probleme im Rückblick unwesentlich erscheinen und sichern der gXp3:Arena ihren Platz in der LAN-Party-Geschichte.

(www.gxp.de)

CI-MAX III

Für 1.666 Zocker angekündigt, fanden gerade 800 Teilnehmer den Weg nach Mannheim. Circus-Infernus (Veranstalter der CI-MAX II im Rahmen der WWCL-Finals) lieferte eine technisch einwandfreie LAN-Party. Strom, Netzwerk und Server waren durchgehend verfügbar. Ein attraktives Rahmenprogramm fehlte jedoch und neben der Kälte in der Halle wurden auch die sanitären Anlagen und die Verpflegung bemängelt. Für diese Bereiche sei laut Circus-Infernus jedoch Veranstalter Campusevents verantwortlich gewesen. Die Organisation der PCA-WWCL-Turniere war, nach einigen Berichten zu urteilen, hochklassig. Außer der Disqualifikation des Schroet Kommando und der Angelz wegen Regelverstößen gab es keine nennenswerten Zwischenfälle. Den *Counter-Strike*-Turniersieg entschied der Clan Nitroforce für sich.

(www.circus-infernus.de)

CPL auf der CeBIT

Das CPL-*Counter-Strike*-Einladungsturnier, dem in den letzten beiden Tagen eine stattliche Zahl von Zuschauern beiwohnte, wurde auf dem Messestand des Hauptsponsors QSC ausgetragen. Die Sieger erwartete ein Preisgeld von 4.000 Euro. Im Endspiel setzte sich das Team von mTw.alternate gegen die zuvor ungeschlagene Truppe von DkH mit 15:9 durch. Im

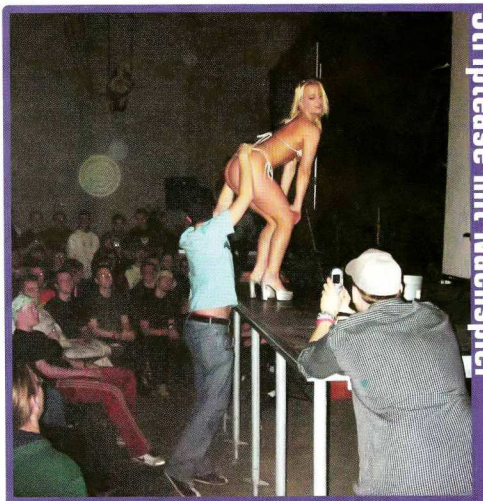


Wenn der Strom ausfällt, dann hat dieser Star-Wars-Fan kein Problem: Er holt einfach seine Action-Figuren aus dem Tower.



Hilfsbereit gibt ein Organisator der gXp3:Arena Nachhilfe für die Kleinen am Xbox-Promostand.

Striptease mit Nachspiel



Begleitet vom Blitzlichtgewitter der Zocker, entledigte sich Stripperin „Buffy" bei der gXp3 jeglicher Bekleidung.

Am Samstagabend gegen Mitternacht heizte die Stripperin „Buffy" den Zockern bei der gXp3 mächtig ein. Sie gab zwei zehnminütige Showeinlagen, bei denen alle Hüllen fielen. Nachdem sich die Menge versammelt hatte, wollte die Sound-Anlage zunächst keinen Ton ausspucken. Als dann noch der Windows-Startbildschirm des Beamer-PCs über Buffys Beine flackerte, wurde der Striptease unfreiwillig komisch. Anschließend ging es aber zur Sache und die Zocker waren nicht mehr zu halten. So schwang sich ein Zuschauer auf die Bühne, der dafür zur Strafe von Buffy entkleidet wurde. Ein Blitzlichtgewitter der Digitalkameras begleitete die Show und bereits kurz nach dem Event kursierten Videos und Bilder im Netz. Einem Schüler kam die Stripperin teuer zu stehen: Dieser stellte im Internet Webspace für ein Video zur Verfügung. Womit er nicht gerechnet hatte, war ein riesiger Ansturm. Innerhalb weniger Stunden flossen etliche Gigabyte an Traffic über den Server. Resultat: 1.200 Euro Schulden für den Schüler, entstanden durch die Providerkosten. Nett: Die Community startete prompt einen Spendenaufruf.

Nachgeliefert: WWCL-Finals-Video-Bericht

Der legendäre Schlachter-Clan, bekannt für seine abgefahrenen Video-Berichte, präsentiert die ersten WWCL-Finals in Rheinberg (PC Action berichtete): die Masse der Leute, ein Blick hinter die Kulissen, TV-Moderatoren, die sich zum Affen machen, und die einzig wahren PlanetLAN-Wahlen. Sehenswert, aber 256 MB groß! Download: http://videos.planetlan.de/wwcl1.zip



Turnierergebnisse der gXp3

Bei der gXp3:Arena wurden zahlreiche Turniere ausgetragen. Das CS-Squad von Perdox, das mittlerweile komplett zum neuen Team eSports-united gewechselt ist, strich satte 1.500 Euro für die Vereinskasse ein. Alle Turnierergebnisse finden Sie auf der gXp-Webseite www.gxp.de/turniere/?action=results. Die wichtigsten haben wir für Sie hier parat:

Counter-Strike 5 gegen 5
1. **Platz:** Perdox (1500 Euro)
2. **Platz:** Beverly Holz Killers (700 Euro)
3. **Platz:** Mortal Teamwork Team 2 (300 Euro)

RTCW (dt.) 6 gegen 6
1. **Platz:** Barons of Hell (900 Euro)
2. **Platz:** Ping-of-Death (400 Euro)

Half-Life TFC 8 gegen 8
1. **Platz:** r@ts-Team1 (500 Euro)
2. **Platz:** Friede seiner Asche (300 Euro)

Spiel um Platz 3 besiegte n!faculty das Schroet Kommando erst in der zweiten Verlängerung. Damit verbuchte SK im gesamten Turnierverlauf keinen einzigen Sieg für sich.

(www.cpleurope.com)

Tipp: Großes Beben

Die nächste LAN-Party mit 2.000 Zockern steht bereits vor der Tür: das große Beben 5, das ebenso wie die gXp3:Arena von der TLC AG veranstaltet wird. Das Veranstalter-Team hat bereits mehrere Partys mit 800 Zockern erfolgreich bewältigt. Um den gewohnten Qualitätsstandard zu halten, findet die Erfurter LAN nicht in der ehrwürdigen Thüringenhalle, sondern in der Messehalle statt. Diese bietet nach Aussage des Veranstalters mit 7.000 Quadratmetern genügend Platz für die 2.000 Teilnehmer. Dazu sei ein Unterhaltungsprogramm geplant, das neue Akzente in der Szene setzen soll.

(www.das-grosse-beben.de)

Tipp: CPL Köln

Als erste größere Veranstaltung der CPL Europe wurde das CPL Europe Cologne 2002 Event für das Wochenende vom 17. bis zum 19. Mai angekündigt. Die im Kölner Maritim Hotel angesetzte Veranstaltung umfasst zwei Turniere in den Mannschaftswettbewerben *„Counter-Strike 5* gegen 5" und *„Q3* TDM 4 gegen 4". Sponsoren und Preisgelder werden noch bekannt gegeben. Eine begleitende LAN-Party gibt es diesmal nicht.

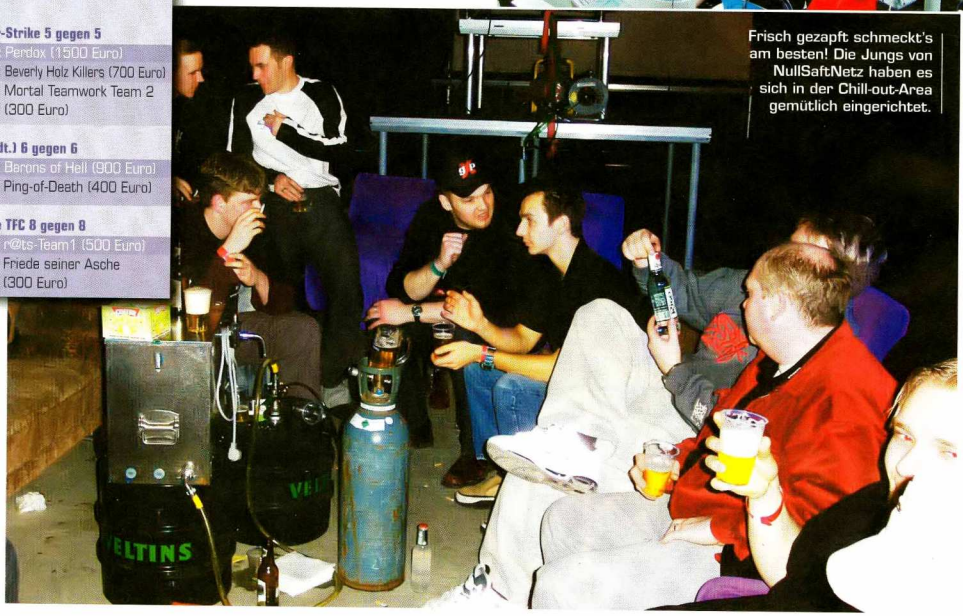
(www.cpleurope.com)

Tipp: LAN mal wieder

Am Pfingstwochenende (vom 18. bis zum 20. Mai) findet in Ruhstorf an der Rott eine LAN mit 500 Teilnehmern statt. Veranstalter sind die Teams „Osterlan" und „LAN mal wieder", die sich zusammengeschlossen haben. Titel des Events: „LAN mal wieder Extreme". Versprochen sind nicht nur gut organisierte Turniere, eine vielseitige und günstige Verköstigung sowie separate Schlafräume mit Duschen, sondern auch viel



Die CeBIT-Besucher waren überrascht, als sie die Profis auf dem QSC-Messestand daddeln sahen.



Frisch gezapft schmeckt's am besten! Die Jungs von NullSaftNetz haben es sich in der Chill-out-Area gemütlich eingerichtet.

„Drumherum". Für die Party im direkt an der deutsch-österreichischen Grenze gelegenen Ruhstorf erhält das Team zudem Unterstützung von einigen Organisatoren der österreichischen LORD LAN-Party.

(www.lanmalwieder.de)

Tipp: Alpha³ tría

Auch die dritte Ausgabe der ALPHA findet in der exklusiven Congress Union Celle statt. Als Termin ist der 24. bis 26. Mai angesetzt. Die 612 Zocker erwarten PCA-WWCL-Turniere und ein verbessertes Verpflegungsangebot. Die Tickets sind erfahrungsgemäß schnell vergriffen. Es ist also Eile geboten.

(www.alpha-lanparty.de)

Tipp: nur48stunden

Nach einer kleinen Pause meldet sich das österreichische Team der „nur48stunden"-Serie zurück. Mit zahlreichen neuen Features und Verstärkung im Team kündigen sie „die beste LAN ihrer mehrjährigen Geschichte" an. Vom 18. bis zum 20. Mai werden im LAN-Party-erprobten Gleisdorf unter anderem PCA-WWCL-Turniere für 500 Zocker in *„Counter-Strike* 5 gegen 5", *„Counter-Strike* 2 gegen 2", *„Command & Conquer: Renegade"*, *„RtCW (dt.)* 6 gegen 6" und in einem Strategietitel (wobei das Spiel noch nicht feststeht) ausgetragen. Zu gewinnen gibt es Preisgelder in Höhe von 1.000 Euro und etliche Sachpreise im Wert von weiteren 3.000 Euro.

(www.nur48stunden.at)

Tipp: LANforce III

Die LANforce III wird zur größten LAN-Party der Schweiz. Ursprünglich für knapp 400 Zocker geplant, ist jetzt zusätzlicher Platz für insgesamt 500 Teilnehmer geschaffen worden. Vom 24. bis zum 26. Mai steigt die Party in der Markthalle Burgdorf (nahe Bern). Der Veranstalter legt Wert auf einen genauen Turnierablauf und bietet ein Hallenbad, Verpflegung und eine Internet-Standleitung vor Ort.

(www.lanforce.ch)

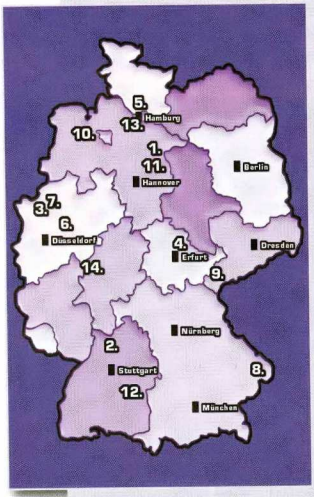


Gewannen das CS-Einladungsturnier bei der CeBIT gegen DkH: die Jungs des Clans mTw.alternate.



Interessiert drängten sich die Besucher um die Plasma-Screens, auf denen die Spiele übertragen wurden.

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	PCA WWCL	URL
DEUTSCHLAND					
1. no-of-x 3	19.04.2002	29221 Celle	454	✓	www.no-of-x.de
2. IBL the 5th Element	26.04.2002	75056 Sulzfeld	408	✓	www.ibl-lan.de
3. Chaos Event No3	26.04.2002	45739 Oer Erkenschwick	400	✓	www.planetreality.de
4. Das große Beben 5	03.05.2002	99094 Erfurt	2000	✗	www.das-grosse-beben.de
5. Multi Madness 15	10.05.2002	21220 Seevetal	303	✓	www.multimadness.de
6. [`ju:nien] IV	17.05.2002	58095 Hagen	622	✗	www.junien.de
7. Chaos Event No4	17.05.2002	45739 Oer Erkenschwick	400	✓	www.planetreality.de
8. LAN mal wieder Extreme	18.05.2002	94099 Ruhstorf (Rott)	500	✓	www.lanmalwieder.de
9. Gamers-Olymp	24.05.2002	08523 Plauen	370	✓	www.gamersolymp.de
10. N-Frag 2	24.05.2002	26123 Oldenburg	1400	✓	www.nfrag.de
11. Alpha³ tría	24.05.2002	29221 Celle	600	✓	www.alpha-lanparty.de
12. Dimensions II `02	31.05.2002	72768 Rommelsbach	400	✓	www.dimensions.de
13. LAN-Inferno 6	31.05.2002	21357 Bardowick	319	✓	www.lan-inferno.com
14. Deathcon II	31.05.2002	65594 Runkel	400	✓	www.deathcon.de
ÖSTERREICH					
GameParade 2002	26.04.2002	4020 Linz	180	✓	www.gameparade.at
nur48stunden	18.05.2002	8200 Gleisdorf	500	✓	www.nur48stunden.at
SCHWEIZ					
NetGame Convention II	04.05.2002	3000 Bern	250	✗	www.netgame.ch
LANforce III	24.05.2002	3400 Burgdorf	500	✗	www.lanforce.ch
FinalSubject III	17.05.2002	8472 Seuzach	200	✗	www.finalsubject.ch

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

„Auf einer Semesterabschlusssparty habe ich zum Leidwesen aller Anwesenden eine Kartoffelsalatschlacht gestartet und durfte anschließend unter Beobachtung der leicht verärgerten Prüflinge bis zum Morgengrauen schrubben, flicken und saugen."

Last Dimension

Genre: Action

Sie stehen auf Nonstop-3D-Action, präsentiert in einer optisch beeindruckenden Hülle und garniert mit einem elektronischen Soundtrack? Wenn dies der Fall ist, legen wir Ihnen *Last Dimension* ans Herz. Das psychedelische Ballerspiel erinnert vom Grundkonzept frappierend an Segas originellen Konsolen-Shooter *Rez*. Sie jagen in vorberechneten Levels feindliche Raumschiffe und nehmen sie mit einem Standardlaser oder zielsuchenden Raketen unter Beschuss. In brenzligen Situationen aktivieren Sie einen temporären Schild, um kurzzeitig unverwundbar zu sein. Worauf warten Sie noch? Installieren Sie *Last Dimension* und knacken Sie den Highscore!

Info: http://isweb2.infoseek.co.jp/~gamepage

Egoboo

Genre: Action-Rollenspiel

Egoboo ist eine gelungene Mischung aus Jump & Run, Adventure und Rollenspiel. Sie kämpfen sich mit bis zu drei menschlichen Mitspielern durch Kellergewölbe, verbessern Ihre Charakterwerte und bestehen (hoffentlich) diverse Abenteuer. Dank guter Grafik, eines großen Repertoires an unterschiedlichen Waffen und Zaubersprüchen sowie zehn abwechslungsreichen Missionen ist ausreichend Motivation für längere Spieleabende garantiert.

Info: http://egoboo.sourceforge.net

Blaster Disaster

Genre: Jump & Run

Mit einer maximalen Zahl von sechs Mitspielern vor einem PC tritt jeder gegen jeden an. Ziel ist es, sich von einem sinkenden Schiff zu retten. Sie hüpfen von Plattform zu Plattform und sammeln diverse Extra-Waffen auf, um Ihren Gegner zu malträtieren respektive ihn aus dem Bildschirm zu schmeißen. Sieger ist derjenige, der das Spiel mit der höchsten Punktzahl beendet.

Info: www.three14.demon.nl/blaster

Tank Arena

Genre: Action-Strategie

Ist Ihnen *Return Fire* noch ein Begriff? In *Tank Arena* geht es ähnlich zu wie in dem kriegerischen Oldie-Strategiespiel, das anno 1995 die erfolglose amerikanische Spielkonsole 3DO und später auch für PC erschien. Entscheiden Sie sich für Panzer, Helikopter oder andere militärische Vehikel und stehlen Sie die Flagge aus dem gegnerischen Lager. Ein Zweispielermodus sowie verschiedene Spielmodi (Rennspiel, Kooperativmodus etc.) runden das durchaus gelungene Spiel ab.

Info: www.three14.demon.nl/tank

The Forge

Genre: Kampfspiel

Im 3D-Prügelspiel *The Forge* schlagen Sie die Laufbahn eines Ritters ein, der zu Beginn des Abenteuers noch relativ schwach ausgerüstet ist. Im Verlauf der Wettkämpfe gewinnen Sie an Erfahrung und Geld, das Sie in stärkere Schwerter und Schilde sowie neue Kleidung investieren. Die ersten Spielminuten gehen dafür drauf, die wirklich schwer zu handhabende Kombination aus Maus- und Tastatur-Steuerung zu erlernen. Nach der Eingewöhnungszeit offenbart das ansprechende Kampfspiel jedoch durchaus Spielspaß.

Info: http://koti.mbnet.fi/~bikez

Stars

Genre: Weltraumsim.

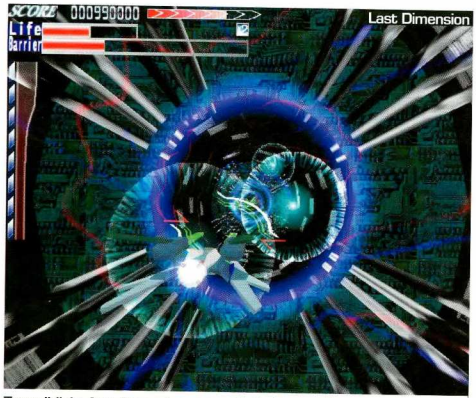
Stars ist eine Weltraumsimulation für einen Spieler, die am ehesten mit David Brabens *Elite* vergleichbar ist. Sie beginnen Ihre Piratenkarriere damit, ein Schiff zu kapern. Im weiteren Verlauf konfrontiert man Sie mit Kopfgeldjäger- oder Schmuggler-Missionen, ehe Sie sich Ihre eigene Flotte aufbauen und den Kampf gegen böse Aliens aufnehmen. *Stars* ist ein rundum gelungenes Produkt, das hübsch präsentiert wird und audiovisuell überzeugt.

Info: http://koti.mbnet.fi/~bikez

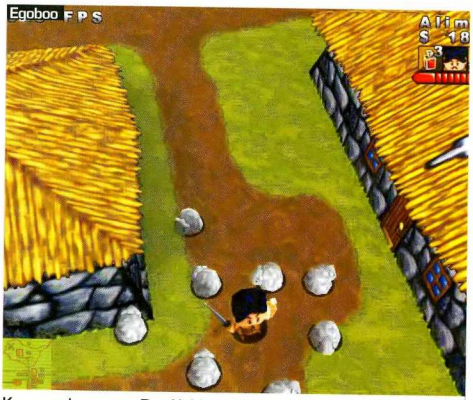
Tropical Storm

Genre: Ego-Shooter

Über ein Jahr hat es gedauert, um *Tropical Storm* zu entwickeln. Das sieht man dem fertigen Produkt aber auch an. So eine saubere 3D-Engine bekommen Sie im Freeware-Bereich selten zu Gesicht. Sie zaubert selbst große Außenlevels auf den Monitor und kombiniert dies mit optisch beeindruckenden Spezialeffekten in



Tunnelblick: Aus Japan kommen oft die besten Raumschiff-Shooter.



Kaum zu bremsen: Der Held auf der Suche nach dem Schatz.

Form von Explosionen und Rauchschwaden. Aber auch spielerisch bietet der Ego-Shooter einen motivierenden Kampagnen-Modus inklusive eines Level-Editors sowie ausreichend Waffen und Gegner. Action-Fans sollten sich das Spiel unbedingt ansehen!

Info: www.impact-gaming.com/digitalawe/index.php?



Steht Ihnen das Wasser bis zum Hals, springen Sie doch auf die nächsthöhere Plattform.



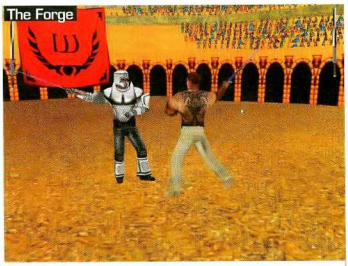
Rakete im Anflug! Der Fahnenklau macht mehr Spaß, als es die Pixelgrafik vermuten lässt.

The Unlimited Game

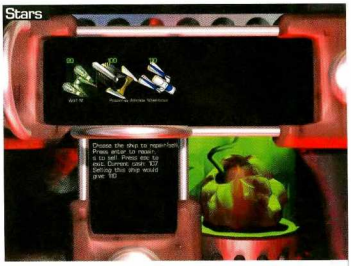
Genre: Geschicklichkeit Auf der Cover-CD

The Unlimited Game ist das Werbespiel eines Kaffeeherstellers, das von den Holländern Hardcore Processing programmiert wurde. Ähnlich wie beim Klassiker *Tetris* ist es Ihre Aufgabe, herabfallende Steine aufzulösen. In der rechten Bildschirmhälfte befindet sich ein Menü, in dem Sie die verschiedenen Steine aktivieren, um sie im Spielfeld per Mausklick verschwinden zu lassen. In den späteren Abschnitten erhöht sich der Schwierigkeitsgrad durch das steigende Spieltempo sowie das Hinzufügen neuer Steine. Eine schnelle Maus ist Grundvoraussetzung für diesen kurzweiligen Geschicklichkeitsspaß.

Info: www.hardcoreprocessing.com



Nimm das, Halunke! Auf Arenakämpfe steht offensichtlich nicht nur Gladiator Russell Crowe.



Einer der wenigen ruhigen Momente: Drei Schiffe stehen für eine Reparatur zur Wahl.

Leaf Invaders

Genre: Action Auf der Cover-CD

Leaf Invaders ist ein simpler Klon von *Space Invaders*, der mit vier grafisch abwechslungsreichen Themengebieten sowie Highscore-Liste motiviert. Dank diverser Extrawaffen wie Doppellaser oder Schutzschild sowie eines stetig steigenden Schwierigkeitsgrades sollten Punktejäger ruhig einen Blick riskieren. Der Weltraum wartet auf Sie!

Info: www.hardcoreprocessing.com

Billy the Kid

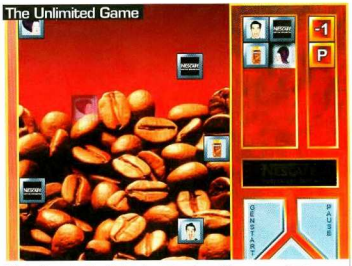
Genre: Geschicklichkeit Auf der Cover-CD

Billy the Kid basiert auf dem Spielprinzip des Klassikers *Pac Man* vom japanischen Entwickler Namco. Im Gegensatz zum Original sammeln Sie jedoch keine Goldmünzen auf, sondern Gemüsetüten, die im Labyrinth verteilt sind. Zur Abwehr gegen die vier Monster gönnen Sie sich eine der spärlich verteilten Suppen, um die aggressiven Gegner kurzzeitig auszuschalten. Waren Sie schnell genug und haben alle Tüten eingesammelt, können Sie sich in der Highscore-Liste verewigen.

Info: www.hardcoreprocessing.com



Fallschirmflug in den neuen Level: Tropical Storm bietet gratis Söldner-Action vom Feinsten.



Hektik, wie bei Tetris: Gewinn-Chancen hat man zum Glück nicht nur im Koffeinrausch.



Bunte Weltraumbälle greifen an: Der Spieler hält mit seinem Kampfschiff dagegen.



Der Wilde Westen, wie ihn die BPjS lieben würde: Gemüsetüten statt blauer Bohnen.

Leserbriefe

Sprechstunde



Big Mäc, bitte!
Einmal, nur einmal würde ich gern bei McDonald's etwas bestellen, es kriegen, zahlen, verzehren und verduften. Problem: Die Männer und Frauen in den albernen Matrosenkostümen verstehen mich nicht. Fragen immer nach. Warum?

Montag
Ich: *Ich hätte bitte gern einen Big Mäc und eine große Pommes.*
Er: *Menü?*
Ich: *Nein, nur Big Mäc und Pommes.*

Dienstag
Ich: *Einen Big Mäc. Eine große Pommes. Bitte.*
Sie: *Getränk?*
Ich: *Nein. Kein Menü. Nur Big Mäc und Pommes.*
Sie: *Groß, mittel oder klein?*

Mittwoch, McDrive
Ich: *Ich hätte gern einen Big Mäc und eine große Pommes.*
Sprechanlage: **Rauschknisterbratzel**
Ich: *BIG MÄC! GROSSE POMMES!*
Sprechanlage: **Rauschknisterbratzel**
Ich: *HÄ? ÄÄÄH ... NEIN, KEIN GETRÄNK!*

Donnerstag
Ich: *Big Mäc. Pommes, groß. Das ist alles.*
Er: *Darf's ein ...*
Ich: *Nein, kein Getränk. Wenn ich eins wollte, würde ich das bestellen. Ich schwör's! Beim heiligen McDonald's!*

Freitag
Ich: *Big Mäc. Große Pommes. Kein Menü. Kein Getränk. BITTE!*
Sie: *Pommes hamma net.*
Ich: *Bitte?*
Sie: *Pommes hamma net.*
Ich: *Äh ... Sie haben doch immer Pommes?*
Sie: *Pommes hamma net.*
Ich: *Das kann doch nicht sein? Seit wann hat McDonald's keine Pommes mehr?*
Sie: *Friteuse kaputt.*
Ich wünsche Ihnen mehr Erfolg und natürlich noch ein schönes Leben!

Ihr Harald Fränkel

Gute Filme, schlechte Filme

Meine Meinung zu einer Fortsetzung von „Gute Spiele, schlechte Spiele" ist: NEIN!!! NEIN!!! UM GOTTES WILLEN NICHT NOCH EINMAL!!!! BITTE NIIICHT!!! ICH BIETE EUCH GELD, FRAUEN UND AUTOS, ABER BITTE, BITTE NICHT NOCH SO EINE FOLTER!!! BIIITTE!

Stephan Bauer per E-Mail

STEPHAN!!! SO GEHT'S NICHT, WIR SIND DOCH NICHT BESCHEUERT!!! ERST DIE KOHLE, DIE WEIBER UND DIE SPORTWAGEN! DANN KÖNNEN WIR GERN DRÜBER REDEN!!! GILT DAS ANGEBOT AUCH NOCH NÄCHSTEN MONAT?

Ich hab' mir euer Video zu „Gute Spiele, schlechte Spiele" angeguckt. Ich muss sagen, das ist ein schlechter Scherz. So eine beschissene Frage, NATÜRLICH WILL ICH MEHR DAVON. [...] Das war ja mal wirklich geil und auch viel besser als die Raumschiff-Gamestar-Videos. Ihr kommt eh' irgendwie geiler. [...]

Michael Meyers per E-Mail

Wie soll ich denn das jetzt verstehen, von wegen wir kommen geiler? Pfui, Michael. Und: Raumschiff-Was-Videos? Muss man nicht kennen, oder? Eben.

[...] Ich bin jetzt schon ein totaler Fan von GSSS! Macht mindestens noch 3.000 Folgen.

Matthias Merk, Fridingen

Mal nachrechnen: Bei einer pro Monat sind wir spätestens bei Folge 1.000 alle tot, faulen vor uns hin und dann haben sogar Gerichtsmediziner was von der Serie. Brillante Idee, Matthias. Hast du bei der PISA-Studie im Fach Mathematik mitgemacht?

Eure neue PC-Action-Soap „Gute Spiele, schlechte Spiele" wirft Fragen auf: Wird Bezold es schaffen, seinen Ruf wiederherzustellen? Warum wird Fränkel mit Plastikknarren ausgestattet, wenn man auch so auf den ersten Blick erkennt, dass er völlig irre ist? Hat er seinen Friseur schon um die Ecke gebracht oder trägt er diese Frisur wirklich freiwillig? Verstößt der Titelsong gegen die Menschenrechtskonvention? [...] Den Rest spar' ich mir, zumal ich sicher bin, dass Fränkel sowieso keine vernünftigen Antworten weiß.

Daniel Brunnemann, Freiburg

Doch, Daniel! Die Antworten lauten: 1. Ja. 2. Damit wir dich als Idiot bloßstellen können, weil es echte Waffen waren. 3. Nein und ja. 4. Ja und gegen das Tierschutzgesetz.



Benjamin Bezold (rechts) sieht rosigen Zeiten entgegen.

Betreff: Fortsetzung erwünscht? [...] Um die Frage, die am Ende eures Videos „Gute Spiele, schlechte Spiele" steht, kurz und knapp zu beantworten: Nein! [...] Weder habt ihr schauspielerisches noch gesangliches Talent, noch hat die Geschichte den Ansatz eines roten Fadens. [...]

Robert Rönsch per E-Mail

Korrekt! Gut erkannt! Robert, schließ dich mit den anderen Lesern zusammen, denen es nicht gefallen hat, und veranstaltet zu fünft eine Massen-Demonstration vor unserem Verlagshaus.

Sagt mal, was für Zeug raucht ihr eigentlich in der Redaktion? Das mit „Gute Spiele, schlechte Spiele" ist ja wohl voll krank! Aber lustig! Mehr davon!

Björn Symnick per E-Mail

Wir nehmen keine Drogen. Wir sind naturstoned. Es ist bei uns Einstellungsvoraussetzung, so gaga wie unsere Leser zu sein.

Hey Mann, ich hab mir grad eure neue Soap „Gute Spiele, schlechte Spiele" reingezogen! Alter Falter, total dope! [...]

Florian Kirchner per E-Mail

Mensch Florian, wer hat gesagt, du sollst die Cover-CD rauchen?

[...] GSSS ist wohl die beste Verarschung einer Soap, die ich je gesehen hab! [...] Und jetzt zum Auftaktsong: Was habt ihr den beiden gegeben, dass sie so was singen? Ich glaub', ich brenn' mir das Lied auf CD und spiel das in der Schule ab, dann haben wir garantiert ein paar mehr Psychopathen mehr auf der Welt.

Andreas Braunroth per E-Mail

Andreas, mach' das! Mehr Psychopathen bedeuten für uns mehr potenzielle Käufer.

Sonntag, 24. März, 16 Uhr. Aufenthaltsort des PC-Users: unterm Tisch. Was macht er dort? Sich kringeln vor Lachen. Ich habe gerade euer Video gesehen. [...]

Dominic Beekmans per E-Mail

Donnerstag, 28. März, 15.14 Uhr. Aufenthaltsort des PC-Users: am Tisch. Was macht er dort?

Will sich lustigen Kommentar einfallen lassen. Klappt nicht.

Bitte keine GSSS-Folgen mehr... ist ja der letzte Heuler ...

Tanja Bunke, Nürnberg

Bunke! Wenn Sie das nächste Mal versuchen, anonym zu schreiben, sollten Sie dies nicht per Firmennetzwerk tun. Da steht Ihr Name automatisch im Absenderfeld von Outlook, falls Sie es noch nicht gemerkt haben sollten. Danke.



Tanja Bunke (rechts) ist doch nicht nur blond gefärbt.

[...] Mehr von den GSSS-Folgen! Bald. Gleich. Sofort. (der letzte Satz ist ein Auszug aus dem Artikel zu Jedi Outcast von Seite 73 der Ausgabe 4/2002)

Daniel Schmidt per E-Mail

Wenn du nochmal aus einem meiner Artikel abschreibst, verklage ich dich.

Ich hau dich!

Bezugnahme auf S. 120 in Heft 3/2002: [...] Entsetzt musste ich feststellen, dass ich, ein Abonnent Ihrer Zeitschrift, einem fatalen Irrtum unterlegen war. Ich glaubte tatsächlich, von einem noch blöderen als hässlichen (wenn auch kaum möglich) Pseudo-Reporter wie Ihnen eine seriöse Kritik zur zweifelsohne meisterhaften Anime-Serie Dragonball Z erwarten zu dürfen. Ich hätte ahnen müssen, dass Ihrem kindlich-naiven Verstand, gepaart mit Ihren Minderwertigkeitskomplexen, ob der beachtlichen Physiologie der Serienhelden kein konstruktiver Artikel entspringen kann. Seit ich diesen gelesen habe, beschäftigt mich nur noch ein Wunsch: Einmal so dumm sein wie Sie und dann sterben. Um ehrlich zu sein, noch ein zweiter Wunsch: Sie, ich und ein dunkler Raum, dass ich Ihnen in Dragonball-Manier Ihr hässliches Grinsen aus Ihrer Schwachmaten-Visage prügeln könnte. Verachtungsvoll, Ihr [...]

Name und Anschrift sind der Redaktion bekannt

Kommen Sie einfach im Verlag vorbei, die Adresse kennen Sie ja. Wir haben eine schmucke, dunkle Besenkammer. Ich werde da sein! Falls Sie diesen Brief nur verfertigten, um mich reinzulegen und Ihren Namen ins Heft zu kriegen: Den habe ich aus Bosheit zensiert. Jetzt beweisen Sie mal vor Ihren Kumpels, dass der Blödsinn von Ihnen ist. Ätsch.

Kackvogel

Betreff: Merkwürdige Schriftzeichen. Als ich den Test zu Global Operations gelesen habe, fiel mir auf Seite 83 oben rechts ein merkwürdiges Zeichen auf. Wer oder was ist das? Ich drehte das Heft um zirka 130 Grad und sah ... es heißt Sam. War Serious Sam bei euch zu Besuch und hat Quatsch gemacht oder was?

Jürgen Biermann per E-Mail

Hä? Bei unseren Heften gibt's da kein merkwürdiges Zeichen. Sorg endlich dafür, dass dein Kanarienvogel stubenrein wird, damit er nicht mehr aufs Heft kackt.

Sinnfrage

Könnt ihr mir sagen, wieso ihr meinen Leserbrief nicht veröffentlicht habt? Das regt mich auf! Wofür schreib' ich denn eigentlich?

Gerrit Sangel per E-Mail

Keine Ahnung, warum du uns dauernd schreibst, Gerrit. Wir dachten immer, DU wüsstest es.

Sexismus

Ich schreibe heute einen Leserbrief, weil sich im Lauf der Jahre bei mir sehr viel Frust über die PC Action angestaut hat. [...] Aus meiner heiß geliebten Zeitschrift meiner frohen kindlichen Tage wurde eine unglaublich dämliche Zeitschrift. [...] Ja, ich habe sie schon seit sechs Jahren abonniert, doch erfreuen tut sie mich nur noch mit tollen, großen, bunten Bildern. Ich will mehr Text, nicht mehr Bilder. Werden Sie womöglich nach Screenshots bezahlt und nicht nach Zeilen? Da kann man die Zeitschrift gleich in ActionBild umbenennen, es fehlt lediglich noch Hetzpropaganda gegen die linke Szene. Ich weiß, Sie bekommen viel über Ihre Coverbilder zu hören, doch da muss jetzt auch noch mein Senf dazu. Kurz und bündig ... sexistisch! Sie benutzen den weiblichen Körper, um den dummen, verpickelten Computerfreak anzusprechen und den Umsatz zu steigern. Frau Bunke tut mir Leid, dass sie so was noch unterstützt, indem sie mit solchen Leuten zusammenarbeitet. Sexismus ist das! Und den muss man unterbinden! In jeglicher Form. [...] Ich werde mein Abonnement kündigen und ich weiß, dass ich nicht der Einzige bin,

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"!

Auf der Cover-CD

Gute Spiele, schlechte Spiele
Der zweite Teil der weltschlechtesten Seifenoper.
GSSS F2.mpg

Anschauen! Sofort!
Leseprobe aus Harald Fränkels erstem Buch.
Buch.pdf

Redakteure an den Pranger

Wir sind dumm wie Sackratten. Das haben Sie uns diesen Monat wieder eindrucksvoll gezeigt, verehrte Leser. Danke. Es ist Zeit für eine brutale Sammelstrafe.

So viele schlimme Fehler! Wir schicken die größten Versager des Monats nach der Produktion der vorliegenden Ausgabe an einem Samstag in die Amsterdamer Fußgängerzone, wo sie mit Megaphonen auf Holländisch und hämisch lachend folgenden Satz mehrfach in die Massen plärren müssen: „Wir sind Deutsche und finden es geil, dass sich die Niederlande nicht für die Fußball-WM 2002 qualifiziert haben." Wenn der Heilungsprozess sehr gut verläuft, können die Betroffenen eventuell wieder an Ausgabe 6/2002 mitarbeiten.

[...] Dann wäre da diese Sache mit Ebony, eurem Covergirl von Ausgabe 3/2002. Ich muss zugeben, ich hab's verschwitzt, beim Ratespiel betreffend ihres Playboy-Tattoos mitzumachen. Doch was entdecke ich auf Seite 121, als ich die Leserbriefseiten 3/2002 nochmals lese, im Kasten „Willst du mich haben?": Einsendeschluss ist Mittwoch, 27. März 2002. Was denn nun? In Ausgabe 4/2002, die letzte Woche bei mir eintrudelte, hast du das handsignierte Polaroid schon vergeben. Heute ist aber der 23. März 2002. [...] Ich dachte mir kurzerhand, Einsendeschluss ist noch nicht (an den Pranger mit dir!). [...] Jedenfalls hat mich die Geschichte zu einer Karikatur inspiriert, die ich dir schicke (Ebony und der lechzende Leserbriefonkel in der Garderobe). [...]

Stefan Kreiger, Eugendorf (Österreich)

Ja, ich – **Harald Fränkel** – habe Bockmist gebaut, den falschen Einsendeschluss angegeben und es nicht mal hinterher bemerkt. Die Tatsache, dass ich mich jetzt schon von Österreichern belehren lassen muss, wäre eigentlich Strafe genug. Aber nein, jetzt quält mich so ein Alpen-Yeti auch noch mit einem selbst gezeichneten Bild.



Der österreichische Künstler Stefan Kreiger interpretiert in seinem Werk namens „Blöde Fratze (rechts)" das Götz-Zitat.

Hallo Harri, dein Bericht über Jedi Knight 2 bezeugt, dass du keine Ahnung von Star Wars hast. Auf Seite 70 schreibst du: „T-Fighter ziehen charakteristisch dröhnend vorbei und zweibeinige Geher stapfen unheilvoll durch eine Schlucht." Zur Aufklärung: Es heißt TIE-Fighter. Und es heißt nicht Geher, sondern AT-ST (All Terrain Scout Transport). [...]

Niklas Flierl und Sebastian Watzl, Weissach

Wegen des Tippfehlers bei TIE-Fighter bekenne ich mich, **Harald Fränkel**, schuldig. Aber warum darf ich einen AT-ST nicht als Geher bezeichnen? Die haben doch Beine? Hätte ich Roller schreiben sollen? Oder was?

[...] Benjamin Bezold schreibt in eurer aktuellen Ausgabe auf Seite 99, dass wir aus hunderten von „Star Trek: The Next Generation"-Folgen gelernt haben, dass es nicht immer ratsam ist, die Befehle des Flottenkommandos zu befolgen. Nun frage ich mich, woher er das weiß, denn wenn er hunderte gesehen hätte, würde er nicht Ryker schreiben, sondern Riker. [...]

Philipp Havrilla, Jona (Schweiz)

„Hätte Philipp mal die TNG-Bücher in der usbekischen Fassung gelesen wie ich! Dann wüsste er, dass Riker darin immer Ryker geschrieben wird." Mit dieser Ausrede wollte **Benjamin Bezold** mich davon abhalten, angeprangert zu werden. Kläglicher Versuch.

Antrag auf Anprangerung! Im Bericht auf Seite 61 zu Anno 1503 schreibt Christian Bigge, Anno 1503 sei „vergleichbar mit Anno 1503, Cultures 2". Es ist mir ein Rätsel, wie man ein Spiel mit sich selbst vergleichen kann. [...]

Martin Baer, Cölbe

Unser redegewandter Chefred **Christian Bigge** versuchte sich, aus der Bredouille zu faseln: „Also bitte! Einen besseren Vergleich gibt es doch gar nicht. Immerhin sind sich *Anno 1503* und *Anno 1503* ähnlicher, als es bei jedem anderen Spiel sein könnte!" Nö, Bigge. So nicht.

Ich dachte, es sei ein Einzelfall, dass euer Layouter Roland Gerhardt in Ausgabe 2/02 auf Seite 33 unten den lieben Benjamin Bezold mit „tz" geschrieben hat. Aber siehe da, in der nagelneuen 4/02 ist es ihm wieder passiert: Kommentar, Seite 83.

Benjamin Bezold, Nürnberg

Tolle Wurst, Betzold. Erst die Bunke zum Thema *Gute Spiele, schlechte Spiele*, dann Sie. Warum schreiben wir nicht gleich alle Leserbriefe selbst? Und: Kollegen anschwärzen? Das haben wir gern! Wenngleich: **Roland Gerhardt** hat es verdient, finde ich. Es war ja immerhin ein Doppelfehler.

der Ihr Magazin unter aller Sau findet, und faszinierend ist, dass Sie trotzdem noch genug Leser zusammenkriegen, um nicht pleite zu gehen. Vielleicht bin ich aus dem pubertären Alter eines durchschnittlichen PC-Action-Lesers raus und kann Sie deshalb nicht mehr leiden. [...] Ich hoffe, ich habe jetzt keinen Punkt vergessen, in dem ich Sie kritisieren wollte.

Leser wollte anonym bleiben

Das hoffen wir auch! Der Brief war trotz Kürzungen eh' viel zu lang und -weilig.

Durchschaut

Hallo Harald! Ich finde, dass du mit deinen Beleidigungskampagnen nur Aufsehen erregen willst. [...]

Stefan Papon, Velbert

Und ich finde, du bist ganz schön clever, Stefan.

Samariter

Ich habe gerade die Leserbriefe der PCA 4/2002 gelesen, für wen hältst du dich überhaupt? Für eine Mischung aus B. A. Barracus und Kalkofe, für einen Stefan Raab der Gaming-Zeitschriften? Du machst diese Noobs ganz schön runter, dabei ist es eigentlich euer Job, den Leuten zu helfen, und nicht, sie zu verspotten. Natürlich kann man kein HL-Update geradeso per E-Mail schicken wie es Sandro Wälchli wollte, aber du könntest ihm ja erklären, warum es nicht geht. Gut, ich musste bei vielen Leserbriefen schmunzeln (Patch 2.0 für Deer Hunter 3, der übersehene Operation Flashpoint-Test), [...]

Christian Köster per E-Mail

An dieser Stelle brechen wir deinen Vortrag über Menschlichkeit, Samaritertum und andere schnöde Ideale einfach mal ab. Ich fasse zusammen: Du musstest schmunzeln. Guuut! Erzähl' all deinen Freunden davon und überzeug' sie von einem Abo.

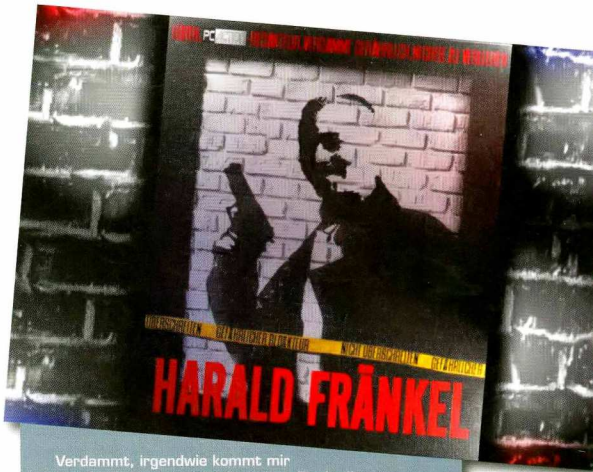
Jagdtrieb 2

[Ein Mann aus Sebnitz gibt nicht auf! Nachdem ich ihm in der vergangenen Ausgabe erklärt habe, warum wir keinen Patch zu *Deer Hunter 3* auf die CD packen, erhielt ich vier Wochen später eine weitere Mail.]

Ich bin's wieder. Drei Stunden, vorbeischießen, wieder fünf Stunden warten? Wie spielt ihr denn Deer Hunter 3? Ich schaff das in einer Stunde! Und wer ist so doof und schießt am Hirsch vorbei? Na ja, egal. [...] Wenn ich schon keinen Patch von Deer Hunter 3 bekomme, können Sie mir bitte den ganz neuen Patch [...]

Stefan Beier, Sebnitz

Stopp! Weißt du, was sehr schmerzt, Stefan? Du hast das mit dem *Deer Hunter 3*-Patch vergangenen Monat offenbar wirklich ernst gemeint.



Verdammt, irgendwie kommt mir der Typ bekannt vor. Mein ewiger Dank gilt Leser und Künstler Marc Gerard aus Luxemburg.

Blind Date

Lieber Herr Fränkli! Sie, ich find' das super, dass Sie für Herrn Wälchli extra in die Schweiz fahren, um ihm den HL-Patch 1.1.0.7 vorbeizubringen. Damit sich die Fahrt auch lohnt, wollte ich fragen, ob Sie nicht auch einen Zwischenstopp in Basel machen könnten und mir das StrikeForce-Update 1.75 vorbeibringen? [...]

Yvonne S., Basel (Schweiz)

Toll, Yvonne! Wie soll ich das machen, wenn Sie weder Ihre genaue Adresse noch Ihren Nachnamen angeben, hä? Außerdem: Erst mal Foto schicken. Mit dir in Strapsen? Ja?

Kaufhilfe

Ich habe eine Frage: Seit zwei Monaten steht bei euch [...] in den Budgetspielen, dass Gothic DER Tipp bei den Rollenspielen ist. Ich finde es bloß nirgendwo. [...]

Jörg Dietrich per E-Mail

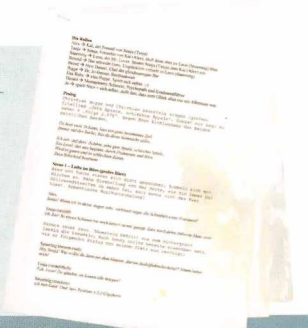
Nachdem du offensichtlich weder in diversen Metzgereien noch bei der Stadtsparkasse,

Riesenfreude in Berlin!

Einen Ansturm erlebten wir wegen unseres Gewinnspiels in Heft 4/2002, bei dem es das originale Drehbuch (mit Darsteller-Autogrammen, Kaffeeflecken und Brandloch) von *Gute Spiele, schlechte Spiele 1* zu gewinnen gab. Sie sollten lediglich eine originelle TV-Kritik zur ersten Folge verfassen. Nun, genau genommen kamen drei Rezensionen. Zwei waren so sterbenslangweilig, dass beim Verlesen während der Redaktionskonferenz sämtliche Zimmerpflanzen eingegangen sind; und die dritte ein bisschen kurz. Weil Letztere aber irgendwie ähnlich schlüssig, sinnvoll und ausgefeilt war wie das zu besprechende *GSSS* selbst, kürten wir sie zum Sieger. Herzlichen Glückwunsch, Herr Benjamin Pohlig aus Berlin! Er kriegt das vierseitige Drehbuch per Post und freut sich bestimmt. Hier sein Werk:

Das lass ich mir nicht nehmen, meine eigene, kleine TV-Kritik zu schreiben: SCHEISSE!!!

Benjamin Pohlig, Berlin



Hurra! Endlich sind wir das versiffte, eklige Drehbuch los.

Alteisen-Rudi, Burger King oder bei Obi fündig geworden bist, hier der ultimative Tipp: Frag mal in einem Computerspieleladen oder in einem Kaufhaus nach. Nichts zu danken.

Jedi-Stefan

Im letzten Heft hattet ihr eine Komplettlösung zu Jedi Knight 2. Ich finde das dermaßen daneben! [...] Das Spiel ist noch nicht mal auf dem Markt! Es macht gerade den Spielspaß aus, die Rätsel selbst zu lösen. Nur Spasten brauchen Komplettlösungen, damit ist der ganze Spielspaß im Arsch! Ich jedenfalls hab' den Teil meterdick mit Klebeband versiegelt, damit ich nicht mal in die Versuchung komme, diesen Bullshit zu lesen! [...]

Stefan Krell, Dresden

Ich versteh' irgendwie nicht, dass ausgerechnet ein Götter-Zocker wie du überhaupt in Versuchung kommen könnte, diesen Bullshit zu lesen. Hey, nur Spasten brauchen so was wie Komplettlösungen, damit ist doch der ganze Spielspaß im Arsch. PS: Ich hoffe, du besitzt eine gute Schere, einen Teppichschneider oder einen Presslufthammer, Stefan.

Jedi-Jörg

Als ich mit meinem Speeder am Kiosk Halt gemacht habe und die neue PC Action sah, war ich begeistert. Nicht wegen des Titelbildes, vielmehr über den ausführlichen Jedi-Outcast-Test. Informativ, lustig und schöne Bilder – was will man mehr? Auch euer Redaktionsbild ist toll geworden, nur an der Handhabung des Schwertes müsst ihr noch feilen. Außerdem habt ihr alle das gleiche (Griff) in der Hand. Ihr wisst doch: Jeder Jedi baut sein eigenes! Anbei ein Bild von mir im Jedi-Outfit. [...]

Jörg Malter, Erlangen

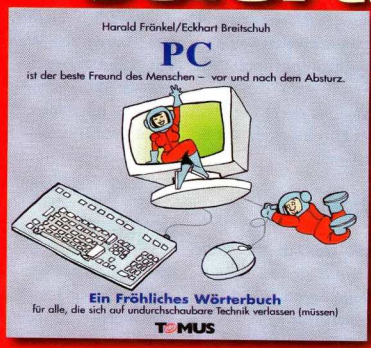
Das mag jetzt hart für dich sein, Jörg. Aber wenn es dir deine Eltern nie gesagt haben, muss ich es tun: Den letzten lebenden Osterhasen habe ich persönlich am 31. März versehentlich überfahren und den Weihnachtsmann gibt es in Wirklichkeit genauso wenig wie Jedi-Ritter. Die Lichtschwerter auf unserem Seite-3-Bild waren ebenfalls nicht echt. Richte das auch deinen Kumpels von der Selbsthilfegruppe www.starwarsdinnernuernberg.de aus, dann könnt ihr mal drüber sprechen. Reden hilft.



Als Obi-Wan Kenobi das Leuchtkondom bei Beate Uhse bestellte, hatte er vergessen, die richtige Größe anzugeben.

Anzeige

Kaufen! Sofort!



Kaufen! Gleich, sofort, jetzt: Das Fröhliche Wörterbuch PC (Tomus Verlag, ISBN-Nummer 3-8231-0097-1).

Lange hat die Menschheit gezittert. Gehofft, es würde nie wahr werden. Doch jetzt hat der Horror Einzug gehalten in unsere heile Welt: Das erste Buch von Harald Fränkel ist erschienen. „Es tut mir sehr Leid. Ehrlich!", sagt der Autor. Wenn's nun aber schon passiert ist, sollten viele Menschen dieses Werk kaufen, damit Fränkel endlich reich wird.

Glauben Sie uns: Jeder Computerbesitzer braucht diese PC-Fibel. Außerdem sollten Sie Ihrer Mutter, Ihrem Vater, dem Hund, der Katze und den Zierfischen jeweils eins zum Geburtstag schenken. Die brauchen das Buch auch unbedingt. Grund: Es ist das erste offizielle Wörterbuch, das die Fachausdrücke, Fremdwörter und Tücken der Computerei so präzise und verständlich erklärt, dass selbst Laien nur noch darüber lachen können!

Mehr Informationen über das **Fröhliche Wörterbuch PC** (Tomus Verlag, ISBN-Nummer: 3-8231-0097-1) und eine Leseprobe finden Sie auf unserer Cover-CD (Aktuelles; Buch.pdf) oder auf www.harald-fraenkel.de unter dem Menüpunkt „Fränkels Fibel".

Inserentenverzeichnis PC Action 5/2002

Activision Deutschland GmbH	9, 47	Computec Media AG	12, 33, 89, 151, 163, 167, 168/169	MTV Networks GmbH	87
Ascaron Publishing Software Vertr. GmbH	17	Concorde Home Entertainment	55	Neue Mediengesellschaft Ulm mbH	159
Blackstar Interactive GmbH	3, 76/77	Dino Entertainment AG	125	Okay Soft	75
Bundesministerium für Arbeit u. Soziales	21	Funcom GmbH	51	Philips Consumer Electronics	171
Bundesverband der Deutschen Volks- und Raiffeisenbanken	172	GyroTwister-Vertrieb Nann	2	Shirts4Clans	35
Codemasters GmbH	49	Lever Fabergé	29	Swing! Entertainment Media AG	63
		Microsoft Deutschland GmbH	27	Ubi Soft Entertainment GmbH	19
				WCom	153

ZUM RUNTERSPÜLEN!



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

MAD#44 - Ab 24. April überall erhältlich!

Dino
www.dinocomics.de

NOMINIERT FÜR 3 ALFREDS

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	▲	3	 Medal of Honor: Allied Assault *2015*	22,6%
2	▼	1	 Return to Castle Wolfenstein (dt.) *Gray Matter*	9,7%
3	▼	2	 Counter-Strike *Gooseman*	9,6%
4	▲	5	 C&C: Renegade *Westwood*	6,5%
5	▲	6	 Aliens vs. Predator 2 *Monolith*	6,3%
6	▲	neu	 Starcraft: Broodwar *Blizzard*	5,9%
7	▲	neu	 Empire Earth *Stainless Steel*	3,3%
8	▼	4	ZENSIERT Indiziertes Spiel *Epic Games*	3,0%
9	▲	neu	 No One Lives Forever *Monolith*	2,8%
10	▲	neu	 Dark Age of Camelot *Mythic*	2,5%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▲	2	Soldier of Fortune 2: Double Helix	10,1
2	▲	neu	Unreal 2	9,8
3	▲	5	Hitman 2: Silent Assassin	9,7
4	▲	10	Duke Nukem Forever	8,9
5	▲	9	Doom 3	7,0
6	▲	neu	Warcraft 3	6,7
7	▲	neu	GTA 3	6,6
8	▼	6	Half-Life 2	3,5
9	▼	1	Anno 1503	3,3
10	▼	4	Mafia: The City of Lost Heaven	3,2

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	C&C: Renegade	EA
2	▲	neu	Medal of Honor: Allied Assault	EA
3	▲	neu	Civilization 3	Infogrames
4	▲	neu	Die Gilde	JoWood
5	▲	neu	Jedi Outcast	Activision
6	▼	1	Empire Earth	Vivendi
7	▼	3	Stronghold	Take 2
8	▼	5	Die Sims - Hot Date	EA
9	▶	9	Die Sims (DVD)	EA
10	▶	10	Harry Potter & The Sorcerer's Stone	EA

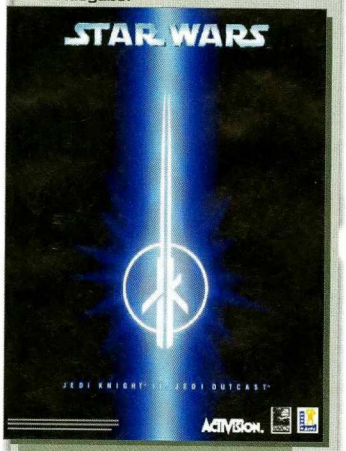
Quelle: SATURN

Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	The Sims: Vacation	EA
2	▲	neu	Jedi Outcast	Activision
3	▲	neu	Jedi Outcast Collector's Edition	Activision
4	▲	neu	Global Operations	EA
5	▲	neu	Ghost Recon: Desert Siege	Ubi Soft
6	▲	neu	Heroes of Might & Magic 4	3DO
7	▲	neu	Freedom Force	EA
8	▼	4	Medal of Honor: Allied Assault	EA
9	▲	neu	Might & Magic 9	3DO
10	▲	neu	Star Trek Bridge Commander	Activision

Quelle: amazon.com.

Gewinner der Ausgabe:



Felix Edinger, Waldmohr
erhält ein Spiel
Jedi Outcast
(Test des Monats 4/2002)

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	4. Quartal 2002
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D-Realms	Unbekannt
Freelancer	Weltraum-Shooter	Digital Anvil	3. Quartal 2002
Gore	Mehrspieler-Shooter	4D Rulers	3. Quartal 2002
GTA 3	Action-Spiel	DMA Design	Mai 2002
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	4. Quartal 2002
Halo	Action-Spiel	Bungie Software	4. Quartal 2002
Hitman 2: Silent Assassin	Action-Spiel	IO Interactive	September 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
Mobile Forces	Mehrspieler-Shooter	Rage	Mai 2002
New World Order	Mehrspieler-Shooter	Terminate Games	Mai 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	Mai 2002
SWAT 4	Ego-Shooter	Sierra	September 2002
Team Factor	Mehrspieler-Shooter	7FX	Mai 2002
Team Fortress 2	Mehrspieler-Shooter	Valve	2. Quartal 2002
Unreal 2	Ego-Shooter	Legend Entertainment	4. Quartal 2002
Unreal Tournament 2003	Mehrspieler-Shooter	Digital Extreme	Juli 2002
Will Rock	Ego-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
Spider-Man: Der Film	Action-Adventure	Gray Matter	Juni 2002
Star Wars Knights of the old Republic	Action-Adventure	Bioware	3. Quartal 2002
The Y-Project	Action-Adventure	Westka	1. Quartal 2003
Tomb Raider 6: The Angel of Darkness	Action-Adventure	Core Design	November 2002
Rennspiel			
Colin McRae Rally 3	Rennspiel	Codemasters	4. Quartal 2002
DTM Race Driver	Story-Rennspiel	Codemasters	3. Quartal 2002
Grand Prix 4	Rennsimulation	Microprose	3. Quartal 2002
World Sports Car	Rennspiel	Empire	3. 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
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	Online-Rollenspiel	Sony Online	4. Quartal 2002
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	Noch nicht bekannt
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
NHL 2003	Eishockey	EA Sports	Oktober 2002
Strategie			
Age of Mythology	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	September 2002
Anno 1503	Aufbaustrategie	Sunflowers	September 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	3. 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 89-32 94 06 00 Mo, Mi, Do 14⁰⁰–19⁰⁰
- **Activision** www.activision.de
  0 18 05-22 51 55 Mo-So 16⁰⁰–18⁰⁰ (nicht an Feiertagen)
  01 90-5 00 55 (Spieletipps)
- **Ascaron** www.ascaron.de
  0 52 41-96 66 90 Mo-Fr 14⁰⁰–17⁰⁰
  0 52 41-9 39 30 (Mailbox)
- **Blackstar** www.black-star.de
  0 42 41-95 33 88 Mo-Fr 14⁰⁰–16⁰⁰
- **Cryo Interactive** www.cryo-interactive.de
  0 52 41-95 35 39 Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰, Sa, So 14⁰⁰–16⁰⁰
- **Disney Interactive** www.disney.de/DisneyInteractive
  0 69-66 56 85 55 Mo-Fr 11⁰⁰–19⁰⁰, Sa 14⁰⁰–19⁰⁰
- **Egmont Interactive** www.egmont.de
  0 18 05-25 83 83 Mo-Do 18⁰⁰–20⁰⁰
- **Eidos Interactive** www.eidos.de
  0 18 05-22 31 24 Mo-Fr 11⁰⁰–13⁰⁰, 14⁰⁰–18⁰⁰
  01 90-51 00 51 (Spieletipps)
- **Electronic Arts** www.electronicarts.de
  01 90-77 66 33 Mo-Fr 13⁰⁰–17⁰⁰
  00 49-22 1-97 58 25 55 Mo-Fr 13⁰⁰–17⁰⁰
  01 90-78 79 06 (Spieletipps, 24 Stunden täglich)
- **Empire** www.empireinteractive.com
  0 69-95 79 5 38 Mo-Fr 9⁰⁰–13⁰⁰
- **Greenwood Entertainment** www.greenwood.de
  02 34-9 64 50 50 Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰
- **Ikarion Software** www.ikarion.de
  02 41-4 70 15 20 Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰
- **Infogrames** www.infogrames.de
  01 90-77 18 83 Mo-Fr 11⁰⁰–19⁰⁰
  01 90-77 18 82 (technische Fragen)
- **Innonics** www.innonics.de
  05 11-33 61 37 90 Mo, Mi, Fr 15⁰⁰–18⁰⁰
- **JoWood** www.jowood.com
  0 61 02-8 16 81 68 Mo-Fr 13⁰⁰–17⁰⁰
  0 61 02-8 16 80 68 (technische Fragen)
- **Konami** www.konami.com
  01 90-82 46 94 Mo-So 8⁰⁰–24⁰⁰
- **Magic Bytes** www.magic-bytes.de
  0 52 41-95 33 33 Mo-Fr 14⁰⁰–19⁰⁰
- **Mattel** www.mattelmedia.com
  0 69-95 30 73 80 Mo-Fr 9⁰⁰–21⁰⁰
- **Max Design**
  00 43-3 68 72 41 47 Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰
- **Microsoft** www.microsoft.com/germany/support
  01 80-5 67 22 55 Mo-Fr 8⁰⁰–18⁰⁰, Sa 9⁰⁰–17⁰⁰
- **Mindscape** www.mindscape.com
  02 08-99 24 114 Mo, Mi, Fr 15⁰⁰–18⁰⁰
- **Navigo** www.navigo.de
  0 89-32 47 31 51 Mo-Fr 13⁰⁰–18⁰⁰
- **NEO** www.neo.at
  00 43-16 07 40 80 Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰
- **Nintendo** www.nintendo.de
  01 30-58 06 Mo-Fr 11⁰⁰–19⁰⁰
- **Ravensburger Interactive** www.ravensburger.de
  07 51-86 19 44 Mo-Do 16⁰⁰–19⁰⁰
- **Sega** www.sega.de
  0 40-2 27 09 61 Mo-Fr 10⁰⁰–18⁰⁰
- **Sierra** www.sierra.de
  0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9⁰⁰–19⁰⁰
- **Software 2000** www.software2000.de
  01 90-57 20 00 Mo-Do 14⁰⁰–19⁰⁰, Fr 10⁰⁰–14⁰⁰
- **Sony Computer Entertainment** www.sonyinteractive.com
  01 90-57 85 78 Mo-Fr 10⁰⁰–20⁰⁰
- **Sunflowers** www.sunflowers.de
  01 90-51 05 50 Mo-Fr 11⁰⁰–19⁰⁰
- **Swing! Entertainment** www.swing-games.de
  0 21 31-4 06 64 99 Mo, Mi, Fr 16⁰⁰–19⁰⁰
- **Take 2 Interactive** www.take2.de
  01 80-5 21 73 16 Mo-Fr 12⁰⁰–20⁰⁰
  01 90-87 32 68 36 Mo-Fr 8⁰⁰–24⁰⁰ (Spieletipps)
- **THQ/Softgold** www.thq.de
  01 80-5 60 55 11 Mo-Fr 16⁰⁰–20⁰⁰
  01 90-50 55 11 Mo-Fr 16⁰⁰–20⁰⁰ (Spieletipps)
- **Ubi Soft** www.ubisoft.de
  02 11-3 38 00 30 Werktags 9⁰⁰–16⁰⁰
- **Virgin** www.vid.de
  0 40-89 70 33 33 Mo-Do 15⁰⁰–20⁰⁰
  01 90-5 89 70 33
- **Vivendi Universal** www.vivendiuniversalinteractive.de
  0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9⁰⁰–19⁰⁰
  01 90 -51 56 16

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

PC ACTION Hotlines

Probleme mit Spielen?

Spieletipps-Hotline 0190 – 82 48 36* (täglich 8 – 24 Uhr)

Ärger mit der Hardware?

Hardware-Hotline 0190 – 82 48 35* (täglich 7 – 24 Uhr)

*Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

Die dunkle Seite der Macht

Jedi Knight 2: Jedi Outcast **Stilgerecht schnetzeln**



Die drei Schwertkampfstile erlauben erweiterte Strategien und machen Kyle zu einem noch schlagkräftigeren Jedi.

In letzter Minute integrierte Raven noch Lichtschwertkampfstile in *Jedi Outcast*: Sie können für Kyle entscheiden, ob er den großen Leuchtstab offensiv, defensiv oder normal schwingt. Der offensive Stil ist deutlich langsamer, hat aber eine größere Reichweite und richtet noch verheerendere Schäden an. Richtige Kombinationen lassen sich damit eher schlecht als recht ausführen. Defensiv bewegt Kyle sein Laserschwert schneller, büßt dafür aber etwas von seiner Durchschlagskraft ein. Immerhin lassen sich so unendlich viele Manöver sehr schnell aneinander reihen. Durch dieses zusätzliche strategische Element der Stile gestalten sich die Kämpfe mit der wichtigsten Waffe des Jedi noch eine Spur abwechslungsreicher und damit interessanter. In der deutschen Version können Sie jedoch auch mit den neuen Kampfstilen keine Scheibe von Ihren Gegnern abschneiden. Wer die unzensierte und damit etwas realistischere Darstellung bevorzugt, muss selbst Hand anlegen und seine Installation umkonfigurieren. Allerdings ist das nicht ganz legal ...

Activision-Info

Activision Deutschland
Brunnfeld 2-6
93133 Burglengenfeld
Tech.-Hotline: Mo.-Fr. 14 bis 18 Uhr, Sa.-So. 16 bis 18 Uhr
Tel. 0180-225155 (€ 0,12/Minute)
www.activision.de

Außerdem

/// Die **deutsche Version** des **Battle Pack 2** (siehe PC Action 4/2002, S. 130) zu **Battle Realms** ist erschienen (auf der Cover-CD). /// Mit dem **Datenbank Update 5** (auf der Cover-CD) bringen Sie Ihren **Fußballmanager 2002** von EA auf den neusten Stand. /// Das neueste Update zu **Ghost Recon** auf v1.21 (auf der Cover-CD) beseitigt etliche Bugs und integriert einige Verbesserungen. So werden beispielsweise Mods verstärkt unterstützt und die Kompatibilität des Mehrspielermodus wird erweitert. ///



Durch die Kampfstile werden die Lichtschwertduelle besonders spannend.

Der Schlüsselmeister

PoR: Ruins of Myth Drannor **Zahlreiche Bugs behoben**

Die üblichen Bugs in komplexen Rollenspielen plagen auch *Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor*. Mittlerweile veröffentlichte Ubi Soft die Version 1.4 (d), die die letzten wirklich schlimmen Fehler ausmerzen soll: die sporadisch auftretenden Abstürze in den Elfenkatakomben oder den fehlenden alten Eisenschlüssel, ohne den sich ein Schloss partout nicht öffnen ließ. Das Gros der Bugs wurde durch den vorherigen Patch auf v1.3 behoben, darunter auch einige krasse Mängel: So verschlossen sich geöffnete Schlösser selbstständig, wenn die Tür zugemacht wurde, und der Zauber „Gift verzögern" bewirkte, dass sich die Wirkung zwar verlangsamte, dafür aber ewig anhielt. Immerhin sollte *Ruins of Myth Drannor* jetzt spielbar sein, auch wenn in den Foren noch immer vereinzelt von Problemen berichtet wird.

Auf CD-ROM

Updates CD #1
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor v1.4 (d)



Grafisch opulente Zaubersprüche verursachen auf manchen Rechnern noch immer einen Performance-Einbruch.

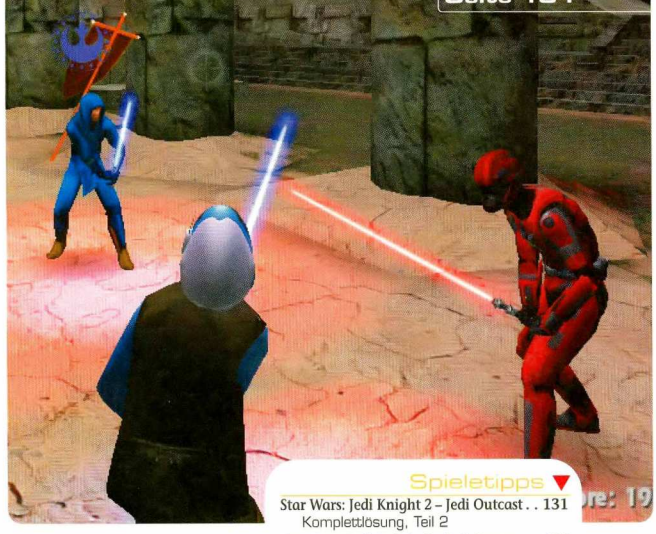


Die sporadischen Abstürze und viele andere Bugs in den Elfenkatakomben sollten ab v1.4 kaum noch auftreten.

PC ACTION
5/2002
Spieletipps

Star Wars: Jedi Knight 2 Jedi Outcast

Seite 131



Ausgetrickst



Herrje! Wie Sie bereits meinen Worten in der letzten PC Action entnehmen konnten, haben wir mit enormem Aufwand die Komplettlösung zu Jedi Knight 2 erstellt. Auch wenn wir durchaus ermüdet und ausgezehrt waren, konnten wir mit Stolz auf die Früchte unserer Arbeit schauen. So verging einige Zeit – bis dann endlich die verpackte und komplett fertige Version von Jedi Knight 2 ihren Weg auf meinen Schreibtisch fand. Flugs die Beta deinstalliert, Spielstände gesichert und die Verkaufsversion installiert. Als ich dann das Spiel startete, war meine Welt noch in Ordnung. Ah, das Menü ist hübscher geworden – na, dann wollen wir mal spielen. Spielstände gingen nicht – kein Grund zur Sorge. Das ist zwar ärgerlich, aber nicht weiter schlimm und schon gar nicht ungewöhnlich. Bei der Auswahl des Schwierigkeitsgrades beschlich mich ein unwohles Gefühl – die Spielstufen hatten andere Namen. Dabei blieb es leider nicht: Viele der Rätsel wurden – meist nur geringfügig – geändert. Den zweiten Teil unserer Komplettlösung haben wir daher überarbeitet und an die Verkaufsversion angepasst. In den Kurztipps finden Sie außerdem die Korrekturen für den ersten Teil aus der Ausgabe 4/02. Viel Spaß beim Lichtsäbeln wünscht Ihnen

Florian Weidhase

Spieletipps

Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast . . 131
Komplettlösung, Teil 2
Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast . . 137
Multiplayer-Tipps
Die Gilde 141
Allgemeine Spieletipps

Kurztipps

Anachronox 147
Command & Conquer: Renegade 148
Desktopverknüpfungen 147
Die Hard: Nakatomi Plaza (Demo) 146
Die Siedler 4 148
Gabriel Knight 3 148
Heli Heroes 145
Jedi Knight 2: Jedi Outcast 146
Kingdom Under Fire 148
Medal of Honor: Allied Assault (dt.) 145
No One Lives Forever 147
Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor 146
Rayman M 145
Return to Castle Wolfenstein (dt.) 147
Software Tycoon 147
Star Trek: New Worlds 148
Star Wars: Starfighter 145
Stronghold 146

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 Gilde	Allgemeine Tipps	5/02
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: 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
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
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
Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	Komplettlösung	5/02
Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	Multiplayertipps	5/02
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 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 *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente 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 – Teil 2

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Endlich ist die fertige Version des Action-Krachers ins Haus getrudelt und so können wir Sie mit der Lösung zu den restlichen Missionen versorgen.

Mission 13: Bespin Platform

Schlüsselsuche

Gleich am Start versteckt sich ein Wiedergeborener an der Decke. Kämpfen Sie sich zunächst immer geradeaus durch, an den vielen Minen und Sturmtruppen vorbei. Wenn Sie rechts in einen Lagerraum gelangen, finden Sie im oberen Büro einen Offizier samt Schlüssel. Kehren Sie zum Aufzug zurück und arbeiten Sie sich bis zur verschlossenen Tür vor, die Sie nun öffnen können.

Versammlung auf dem Flugdeck

Hinter der verschlossenen Tür gelangen Sie in einen Raum, aus dem Sie eine Versammlung auf dem Flugdeck beobachten können. Betätigen Sie den Schalter am Fenster und kehren Sie in das untere Geschoss zurück. Dort werden Sie schon von einer weiteren Meute Sturmtruppen erwartet.

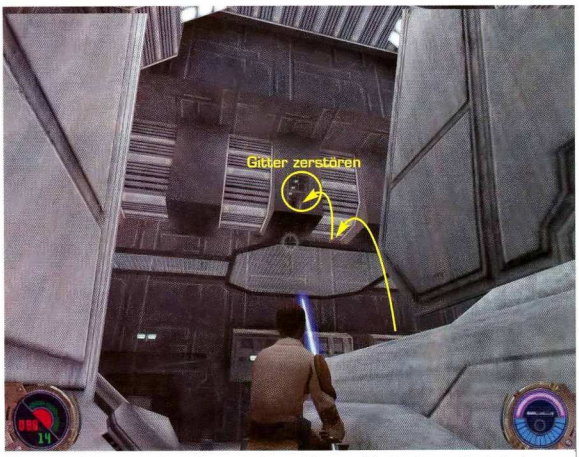
Kampfvorbereitung

Nachdem Sie die Gegner auf der ersten Ebene erledigt haben, nehmen Sie dem Offizier den Sicherheitsschlüssel ab. Damit können Sie die beiden verschlossenen Türen im Eingangsbereich öffnen. Achtung: Im Raum mit dem Schildterminal wartet ein Wiedergeborener auf Sie. Locken Sie ihn aus dem kleinen Raum und bezwingen Sie ihn auf dem Flur. Im Anschluss haben Sie eine „Verabredung" mit Desanns Schergin Tavion auf dem Flugdeck.

Mission 14: Cairn Bay

Treffen mit Luke

Erledigen Sie zuerst die Weißhelme im Hangar und laufen Sie die Rampe zu der R2-Einheit hinunter. Sie können sich dabei am Gepiepse orientieren. Benutzen Sie in diesem Bereich die Tür und halten Sie sich anschließend rechts. Im folgenden Hangar treffen Sie auf Luke.



Zerstören Sie zuerst das Gitter. Springen Sie anschließend vom Cockpit des Shuttles auf den Steg und weiter in die Öffnung.

Sturmtruppen im Weltall

Benutzen Sie in der Halle, in der Sie Luke Skywalker getroffen haben, die Tür, die zu einem gewundenen Gang führt. Auf diesem Weg gelangen Sie in den Kontrollraum für den dritten Hangar. Drücken Sie dort die drei Schalter und schauen Sie zu, wie die Sturmtruppen ins Weltall gesaugt werden. Vergessen Sie nicht, die Selbstschussanlage aus der Kiste zu nehmen.

Hangar-Kommandozentrale

Betreten Sie den großen Hangar, aus dem die Sturmtruppen einen Ausflug ins Weltall gemacht haben. Fahren Sie mit dem linken Lift auf die nächste Etage und springen Sie auf den Pfeiler an der Wand. Beim zweiten Pfeiler können Sie ein Gitter zerschlagen und gelangen dadurch in einen Geheimraum. Springen Sie anschließend wieder zurück und betreten Sie die Kommandozentrale. Darin befinden sich zwei Schalter. Mithilfe des linken wählen Sie das Tor aus – drücken Sie so lange, bis die beiden Lichter am rechten Tor weiß leuchten. Drücken Sie nun den Schalter an der rechten Konsole, der das Tor öffnet. Setzen Sie „Force-Speed" ein, um rechtzeitig durch das Tor zu gelangen.

Shuttle-Hüpfen

Im Shuttle-Hangar springen Sie auf das Cockpit des Shuttles und hüpfen von dort auf den Metallsteg über Ihnen. Zerstören Sie anschließend das Gitter über dem Steg. In den folgenden Gängen müssen Sie auf jeder Ebene einen Schalter drücken, um jeweils ein Energiefeld zu deaktivieren. Vorsicht: Auf der zweiten Ebene erwartet Sie ein Wiedergeborener. Auf der vorletzten Ebene müssen Sie das kleinere der beiden Gitter zerschlagen und durch das Loch im Boden springen. Unten angekommen, betätigen Sie



die Konsole und auf der gegenüberliegenden Seite eine weitere. Tipp: In der Nähe der zweiten Konsole befindet sich noch ein Schalter, mit dem Sie die Selbstschussanlagen im folgenden Raum deaktivieren können.

Fahrstuhlschacht

An dieser Stelle müssen Sie das Gitter im Fahrstuhlschacht zerschießen und in den Lüftungsschacht springen. Im nächsten Schacht springen Sie auf die Gondel, wenn diese nach oben fährt. Achten Sie auf die Wände. Nach einer kurzen Auffahrt können Sie den Schacht durch ein Loch verlassen, auf die nächste Gondel springen und die Prozedur beim Runterfahren wiederholen. Achtung: Zwischen den nächsten beiden Schächten befindet sich ein Abgrund. Bewegen Sie sich deshalb sehr vorsichtig.

Mission 15: Cairn Assembly

Mindtricks Work

Um im ersten Raum weiterzukommen, müssen Sie den Offizier hinter der Scheibe mittels „Mind-Trick" dazu bringen, die Tür zu öffnen.

Der Schweißgerät-Kreisel

In der Halle mit dem Schweißgerät müssen Sie die Plattformen hochspringen. Oben können Sie nun ein Gitter erkennen. Dahinter müssen Sie die Rohre links und rechts zerstören.

Stromtod

In der Halle mit dem elektrisierten Fußboden müssen Sie mithilfe von „Force-Speed" von Kiste zu Kiste eilen. In einer Ecke ist ein kleiner, blauer Schalter, der einen Lift herablässt. So gelangen Sie zum Schalter, um den Strom abzuschalten.

Walker-Babys

Nachdem Sie die beiden Wiedergeborenen besiegt haben, erwarten Sie in der nächsten Halle drei Mini-Walker. Die Ungetüme springen plötzlich aus den Kisten hervor. Keine Sorge, mit dem Lichtschwert sind die beiden Blechheinis schnell zerlegt.

Mission 16: Cairn Reactor

Die Lasergänge

Das Zauberwort für diesen Abschnitt heißt „Force-Speed". Nur so können Sie während der Feuerpausen der Laser gefahrlos durch die Gänge hetzen.

Deckenschacht

Nachdem Sie den Schalter betätigt haben, verschwindet in diesem Schacht die Laserbarriere.

Sackgasse?

Wenn Sie den Bereich mit den drei Nischen erreichen, müssen Sie dort jeweils die rosafarbenen Kristalle zerstören. Danach können Sie zu der Kammer mit einer Säule in der Mitte vordringen. Betätigen Sie den Schalter. Anschließend entkommen Sie durch eine Deckenöffnung beim Startpunkt dieser Mission nach oben.

Der Turbinenraum

Besonders schwer ist der Start. Setzen Sie „Force-Speed" ein, um ohne Gefahr auf einen der sich drehenden Blöcke zu springen. Springen Sie sofort nach rechts auf die Rohre weiter. Sie müssen dann weitere gewagte Sprünge einsetzen, um durch die Halle zu gelangen.

Kampf auf engstem Raum

In der Halle mit der „Flügel-Turbine" müssen Sie zuerst alle Gegner auf der Plattform hinter der Tür erledigen, bevor Sie sich um den Wiedergeborenen kümmern können. Versuchen Sie am besten, ihn mit „Force-Push" von der Turbine zu schubsen. Berühren Sie auf keinen Fall die Flügel, da Sie sonst vaporisiert werden.

Unruhige Fahrt

Achten Sie bei der Fahrt mit dem Pad auf Ihre Umgebung – etliche Elite-Sturmtruppen beschießen Sie. Ihr Gefährt wird zwangsläufig zerstört. Sie müssen wieder eine lange Hüpforgie einlegen, um den Ausgang zu erreichen.

Mission 17: Cairn Dock 1

Die Waffenkammer

Gehen Sie im Lagerraum durch die Tür auf der linken Seite. An den folgenden Gang grenzen vier Räume, in denen Sie einige Ausrüstungsgegenstände finden. Gegen die beiden „Wiedergeborenen" müssen Sie vor allem „Force-Pull" einsetzen. Im nächsten Raum nehmen Sie dem Offizier den Sicherheitsschlüssel ab und öffnen die Tür im Lagerraum.

Die Schalter

1. Schalter: Den ersten Schalter finden Sie in der großen



Springen Sie zum Schalter hinüber, drücken Sie ihn und springen Sie schnell auf die nächste Kiste.



Nachdem das Pad abgestürzt ist, müssen Sie Ihren Weg zu Fuß fortsetzen. Achten Sie nach jedem Sprung auf Gegner.



Hier müssen Sie an der Wand vorbeischleichen. Nach einer kleinen Kletterpartie gelangen Sie zum dritten Schalter.



In dem Lagerraum sind zwei der fiesen Schalter versteckt. Schalten Sie daher schnell den Offizier in der Halle aus.

Halle rechts neben der Tür. Sorgen Sie dafür, dass kein Gegner diesen Schalter betätigt, da Sie sonst inhaftiert werden.

2. Schalter: Zerschlagen Sie das Gitter in der Nähe des ersten Schalters und kriechen Sie bis zum Ende des Ganges. Wenn Sie den Schacht verlassen haben, suchen Sie die zweite Ebene des Gebäudes nach einem offenen Schacht ab. Springen Sie hindurch und erledigen Sie schnell den Offizier auf der gegenüberliegenden Seite. Deaktivieren Sie die Generatoren.

Wieder in der Haupthalle angelangt, springen Sie links an den Generatoren vorbei und bezwingen alle Gegner in der Umgebung. Den Sicherheitsschlüssel finden Sie auf einer Kiste nahe der Ladestation.

3. Schalter: Schleichen Sie an der Wand entlang und springen Sie über die Schläuche nach oben. Alternativ können Sie die Gegner mit dem Raketenwerfer ausschalten.

4. Schalter: Suchen Sie den Gang hinter dem Energiefeld nach einem Lüftungsschacht ab. Durch diesen müssen Sie das Gebäude betreten. Betätigen Sie die Konsole auf der linken Seite, damit das Licht ausgeht. Vergessen Sie nicht, das Laserschwert auszuschalten, da Sie sonst von den Wachen entdeckt werden. Aktivieren Sie den Restlichtverstärker und durchqueren Sie vorsichtig den Raum.

5. In der Halle mit den Kisten sind zwei der gefährlichen Schalter. Kümmern Sie sich daher als Erstes um den Offizier und ignorieren Sie zunächst die Wiedergeborenen. Diese sind nicht in der Lage, die Schalter zu betätigen, und können Sie daher nicht gefangen nehmen. Benutzen Sie am besten Geschwindigkeit, um den Offizier rechtzeitig abzufangen.

Eingang zur Doomgiver

Laufen Sie zur verschlossenen Tür der Doomgiver. Wenn Sie dem Sims um das Raumschiff herum folgen, erreichen Sie die geöffnete Tür.

Mission 18: Doom Comm

Schotten dicht!

Auf der unteren Ebene des Schiffes sind, bis auf zwei Türen, alle Durchgänge verschlossen. Aber auch die geöffneten Schotten führen in einen Raum, aus dem es offensichtlich keinen Ausweg gibt. Überprüfen Sie die Decke des linken Raumes, zerstören Sie das Gitter und hopsen Sie in die Öffnung. Im rechten Raum gelangen Sie auf diese Weise in einen Geheimraum.

R5 steuern

Fahren Sie R5 zur Tür und öffnen Sie diese mit Kyle. Begeben Sie sich dann wieder hinter das Steuerpult und fahren Sie die R5-Einheit im nächsten Raum durch die kleine, blaue Barriere. Nun



Nur mit der R5-Einheit können Sie durch die blauen Sperren fahren. Auf der anderen Seite öffnen Sie die Tür mithilfe des Schalters.



können Sie mit dem Roboter die Tür dahinter von innen öffnen.

Verteidigungsanlage

Nachdem Sie mit dem Fahrstuhl nach unten gefahren sind, erreichen Sie einen Raum, in dem zwei Kampfroboter patrouillieren. Erledigen Sie die Blechkameraden und springen Sie auf die kleine „Insel" in der Mitte des Raumes. Auf der rechten Seite gelangen Sie an den Säulen vorbei. Durch die Glasscheibe stürzen Sie in einen Tunnel. Im nächsten Raum betätigen Sie die vier Schalter am Fenster, um die gelb markierten Türen zu öffnen.

Frequenzsuche

Werfen Sie einen Blick auf Ihr Datapad. Dort sehen Sie drei bunte Symbole. Wenn Sie in dem Raum mit den würfelartigen Boxen angekommen sind, sehen Sie, dass jede der drei Etagen einer Farbe zugeordnet ist: die oberste Rot, die mittlere Grün und die unterste Blau. Das bedeutet, dass Sie auf der obersten Etage das rote Symbol suchen müssen, das auch in Ihrem Datapad abgebildet ist. Wenn Sie es gefunden haben, aktivieren Sie es und begeben sich auf die nächste Etage. Da nicht alle Würfel durch einen Steg miteinander verbunden sind, müssen Sie häufig von einer niedrigen Etage auf eine höhere springen, um den Eingang zu erreichen. Wenn Sie alle drei Symbole aktiviert haben, gehen Sie zurück zu den Sendestationen, in denen nun die richtigen Symbole auf dem Display flimmern. Aktivieren Sie diese ebenfalls und drücken Sie zum Schluss den Hauptschalter, der zuvor offline war. Gehen Sie durch die Tür hinter der blauen Sendestation.

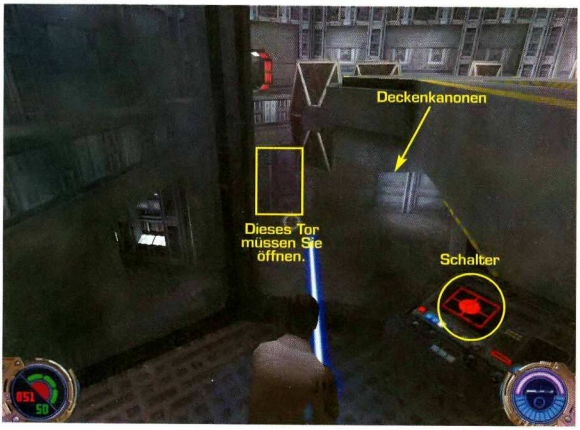
Mission 19: Doom Detention

Die TIE-Jäger-Hangars

Betätigen Sie die Schalter, die Sie in den Kabinen zwischen den beiden TIE-Jäger-Hangars finden. Diese aktivieren nicht nur die Lifte, sondern öffnen und schließen auch die jeweiligen Hangar-Tore. Sie können so jetzt die Gegner in den Weltraum pusten, müssen aber danach die Tore wieder schließen. Benutzen Sie anschließend den Transportlift in der Mitte des ersten Hangars. In der TIE-Jäger-Verladestation drücken Sie einmal auf die Konsole im Kontrollhäuschen und fahren mit einem weiteren Transportlift in die zweite TIE-Jäger-Halle. Säubern Sie die Hallen und durchqueren Sie den dritten Hangar.

Verschlossene Tür

Nachdem Sie den letzten Hangar gesäubert haben, erreichen Sie eine verschlossene Tür. Zerstören Sie das darüber liegende Fenster und springen Sie in das Loch. Den Boden zerstören Sie mit dem Lichtsäbel. Nehmen Sie dem Offizier im nächsten Raum den Sicherheitsschlüssel ab.



Mithilfe der Verladerampe hinter diesem Tor gelangen Sie in den verschlossenen TIE-Jäger-Hangar. Achten Sie auf die Deckenkanonen.

Zellenblock

Gegen den Wachmann neben der Shuttle-Halle müssen Sie den „Mind-Trick" anwenden, damit dieser Ihnen die Tür öffnet.

Wiedersehen mit Jan

Nach der Befreiung Jans laufen Sie wieder zurück in die Shuttle-Halle. Um die Türen zu passieren, müssen Sie bei den Türschaltern die „Benutzen"-Taste so lange gedrückt halten, bis Jan die Tür passiert hat. In der Halle laufen Sie zu der Tür auf der anderen Seite.

Mission 20: Doom Shields

Rettungskapseln

In der riesigen Generatorhalle müssen Sie auf die gegenüberliegende Seite gelangen. Wenn Sie dorthin durch den Nebengang laufen, entdecken Sie die Rettungskapseln. Prägen Sie sich diese Gegend genau ein, da Sie am Ende der Mission zurückmüssen. Drücken Sie im Kontrollraum den Schalter. Durch das Fenster sehen Sie nun ein Rohr, das langsam zur Mitte des Raumes fährt. Begeben Sie sich zu diesem Rohr und laufen Sie darüber, bis Sie die Tür des Verteilerhäuschens in Mitte erreicht haben. In dem Gebäude springen Sie auf die nächste Etage und „leihen" sich vom Offizier den Sicherheitsschlüssel.

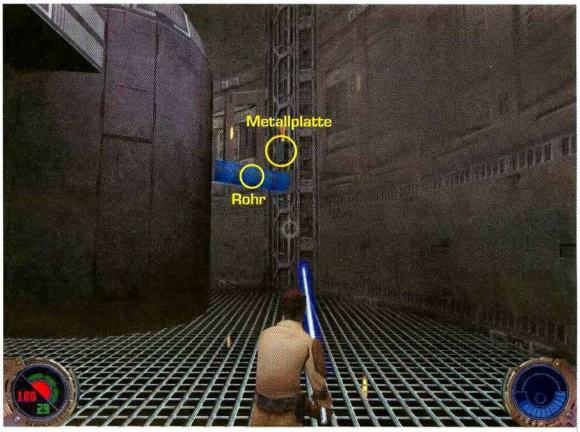
Luftschächte entriegeln

Mit dem Schlüssel aus dem Verteilerhäuschen im Gepäck gehen Sie durch den gegenüberliegenden Eingang und durch die Tür auf der rechten Seite. Beseitigen Sie die Energiebarriere mit dem Schlüssel und entriegeln Sie die Schächte im Verteilerhäuschen per Knopfdruck. Begeben Sie sich anschließend in das Häuschen und springen Sie in eines der vier Löcher im Boden, um in einen Tunnel zu gelangen. Am Ende des Tunnels müssen Sie

„Force-Push" einsetzen, um den Deckel zu heben.

Der Schildgenerator

Zwischen dem Generator und der Wand verlaufen Rohre, die von einem blauen Schutzschild umgeben sind. Zerstören Sie die metallenen Kästen über diesen Rohren. Anschließend setzen Sie Ihr Laserschwert gegen die Rohre ein.



Zuerst müssen Sie die Metallplatte zerstören und anschließend das Rohr. Der Schildgenerator ist nun schutzlos und kann ausgeschaltet werden.

Galak

Eine effektive Waffe gegen Galak ist die Granate, da sein Schutzschild gegen Laserwaffen immun ist. Springen Sie auf eine der Querstreben und bearbeiten Sie ihn von dort aus. Gehen Sie dabei in die Hocke, so dass Sie Galak nicht sehen kann. Wenn Galaks Schutzschild ausfällt, müssen Sie den „Imperial Heavy Repeater" einsetzen, um damit den roten Kraftgeldgenerator an seinem Kopf zu zerstören. Danach können Sie Galak mit konventionellen Waffen niederstrecken. Nachdem Sie ihn erledigt haben, schweben Sie zu den Rettungskapseln (siehe „Rettungskapseln"). Halten Sie auf dem Weg dorthin die Augen nach Flammen und Stromblitzen offen. Diesen können Sie entgehen, indem Sie darüber oder darunter durchschweben.


Wenn Sie sich auf bestimmte Stellen der Streben hinknien, werden Sie von Galaks Geschossen nicht getroffen. Bekämpfen Sie ihn von hier aus.

Mission 21: Yavin Swamp

Wracktauchen

Bei dem Wrack im Sumpf müssen Sie unter einer Felswand durchtauchen (siehe Screenshot). Auf der anderen Seite entdecken Sie in der linken Ecke einen Vorsprung, auf den Sie per „Force-Jump" springen.

Mission 22: Yavin Canyon

Ritt auf dem AT-ST

Gleich zu Beginn der Mission springen Sie auf den AT-Walker und steigen ein. Nun können Sie den Canyon mit diesem Zweibeiner unsicher machen. Tipp: Wenn Sie die zweite Feuerfunktion der Seitenkanonen einsetzen, verschießt der AT-ST Raketen. Einfacher ist es allerdings, wenn Sie sich zu Fuß auf den Weg machen und die Gegner



Springen Sie an dieser Stelle ins feuchte Nass, um zur nächsten Gegend zu tauchen.



mit dem Scharfschützengewehr ausschalten. Den Spielern, die es besonders eilig haben, empfehlen wir, „Force-Speed" einzusetzen. Auf diese Weise können Sie einfach an den Gegnern vorbeilaufen.

Sackgasse

Hinter dem zweiten Landungsschiff für AT-STs müssen Sie die Felsformation hinaufspringen. In der Höhle ist ein Loch in der Mitte, in das Sie hineinspringen müssen.



An der markierten Stelle befindet sich ein Loch im Glas, durch das Sie Ihren Weg in der Jedi-Akademie fortsetzen müssen.

Mission 23: Yavin Academie

Trainingshalle

Bei dieser Mission müssen Sie sich lediglich durch die Gänge kämpfen. Dabei stehen Ihnen einige Schüler Luke Skywalkers zur Seite. In der letzten Trainingshalle müssen Sie allerdings mithilfe des „Force-Jump" in den verglasten Gang springen – an einer Stelle ist das Glas zerstört.

Mission 24: Yavin Final

Die sechs Rätsel

1. Rätsel: Die Felsbrocken, die den Durchgang blockieren, müssen Sie mit dem Laserschwert zerstören.

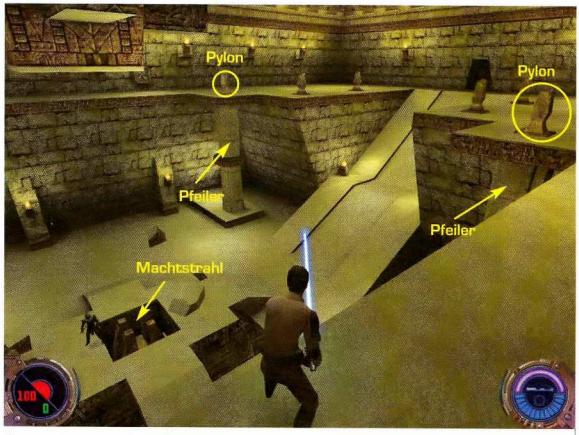
2. Rätsel: Nachdem Sie den Raum passiert haben, in dem Steinblöcke von der Decke herabfallen, springen Sie auf den Vorsprung. Im folgenden Gang befindet sich auf der linken Seite eine durchlässige Wand, durch die Sie Ihren Weg fortsetzen können.

3. Rätsel: Setzen Sie „Force-Push" gegen die Flammen ein. Erst wenn kein Feuer mehr aus den Säulen lodert, können Sie fortfahren.

4. Rätsel: Auf einem Kreuzweg treffen Sie Desann. Laufen Sie dort in den linken Gang und zerstören Sie das Wasserrohr, das sich unter der Decke befindet – kurz vor dem Feuer. Das herausströmende Wasser löscht die Flammen.

5. Rätsel: Nach dem Feuerrätsel springen Sie in das Loch im Boden. Setzen Sie „Force-Push" ein, um die Mauer gegenüber der schalterlosen Wand zu verschieben. Im folgenden Gang sehen Sie zu Ihrer Linken einen unscheinbaren Schalter, der die schalterlose Wand bewegt. Dort können Sie Ihren Weg zu Desann fortsetzen.

6. Rätsel: Die Steinstampfer passieren Sie am besten, indem Sie „Force-Speed" einsetzen (trotzdem speichern).



Gegen Desann haben Sie im Kampf kaum eine Chance. Versuchen Sie ihn unter einem der Pfeiler zu begraben. Die Pylone aktivieren einen Machtstrahl.

Möge die Macht mit Ihnen sein.

Versuchen Sie nicht, Desann mit Ihrem Schwert und Ihren Kräften zu erledigen, da es fast unmöglich ist. Ein echter Jedi setzt seinen Verstand und sein Geschick ein. Tipp: Erinnern Sie sich daran, welchen Trick Desann gegen Luke eingesetzt hat. Zerschlagen Sie deshalb die herausragenden Pylonen auf der zweiten Ebene. Auf der unteren Ebene zerstören Sie den in die Raummitte gerichteten Teil der Säulen, so dass diese kaum noch Halt besitzen. Locken Sie Desann vor eine dieser Säulen und stellen Sie sich hinter die Säule. Wenn sich der Endgegner in einer guten Position befindet, zerstören Sie die Säule komplett. Die herabstürzenden Steine begraben ihn unter sich und der Spuk hat ein Ende. Wenn es bei der ersten Säule nicht klappt, versuchen Sie es bei der nächsten.

Stefan Weiß/Lars Theune/Florian Weidhase

Multiplayer-Tipps

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Im Multiplayer-Modus stehen Ihnen mithilfe der Mächte eine Fülle an Taktiken zur Verfügung. Wir zeigen Ihnen, wie Sie diese optimal einsetzen.

Die verschiedenen Spielmodi

Spielmodus: Jedi-Master

Server-einstellung

Dieser Modus macht nur ab vier oder mehr Spielern überhaupt Sinn. Mit nur zwei Gegenspielern hat es der Jedi-Master viel zu leicht. Bei drei bis vier Gegnern ist es recht ausgewogen – ab sechs Spielern aufwärts wird's für den Schwertträger echt haarig.

Schwert-position

Es ist natürlich sehr wichtig, die Position des Lichtschwertes in den verschiedenen Levels zu kennen. Besonders wenn die Möglichkeit besteht, dass der Jedi-Master ins Nichts fällt, sollte man diesen Punkt aus dem Effeff kennen.

Der Jedi-Meister

Der Schwertträger hat keine Freunde – jeder trachtet ihm nach dem Leben. Da er jedoch über ausnahmslos alle Kräfte auf höchster Stufe verfügt, hat er natürlich einen entscheidenden Vorteil. Als Jedi-Meister sollten Sie primär darauf achten, nicht in Hinterhalte zu geraten. Bleiben Sie stets in Bewegung und meiden Sie offene Plätze. Denken Sie daran: Sie sind für alle Gegner auch durch Wände sichtbar!

Einzelgänger suchen

Der Jedi-Master ist schneller und agiler als alle anderen. Suchen Sie sich immer einen einzelnen Gegner, um diesen möglichst schnell auszuschalten. Sie dürfen sich nicht zu lange mit dem Feind aufhalten – die anderen hängen Ihnen stets an den Fersen. Nutzen Sie also die Macht und Ihr Schwert, um schnell zu punkten.

Effizient fliehen

Nutzen Sie Force-Speed (Geschwindigkeit) und Force-Jump (Sprung), um aus brenzligen Situationen zu flüchten. Auch mit Heilung überstehen Sie einen Kampf mit mehr als zwei Gegnern nicht lange – schließlich können Sie Ihren Rücken nicht verteidigen. Die beste Strategie für den Jedi-Meister ist es, nach oben zu fliehen. Was für den Jedi nur ein Sprung ist, müssen andere Spieler umständlich mit Treppen und Aufzügen bewältigen.

Abgründe

Besonders auf Karten wie „Nar Shaddaa Streets" oder „Warring Factions" hat der Jedi-Meister noch einen klaren Vorteil: Schubsen! Auf den schmalen Stegen genügt ein gezielter Force-Push, um jeden Sterblichen im wahrsten Sinne des Wortes ins Unglück zu stürzen.

Waffen gegen den Jedi

Als Nicht-Jedi hat man es schwer – ohne die richtige Waffe kommen Sie dem Schwertträger höchstens durch Glück bei. Prägen Sie sich also die Position von mächtigen Waffen wie dem Raketenwerfer unbedingt ein. Verbringen Sie lieber einige Sekunden damit, sich für den Kampf auszurüsten, als dem Jedi mit dem Blaster entgegenzutreten und als Kebab zu enden.

Freund oder Feind?

Das ändert sich in diesem Spielmodus andauernd. Gerade hilft man einem vermeintlichen Partner dabei, dem Jedi so richtig die Hölle heiß zu machen – im nächsten Moment ist der Mitstreiter selber Jedi und stürmt auf Sie zu. Es ist wichtig zu wissen, dass nicht unbedingt derjenige, der den Jedi niederstreckt, auch das Schwert bekommt. Sobald der Jedi umfällt, kann jeder das Schwert aufheben. Halten Sie sich also immer nahe beim Jedi auf und versuchen Sie, im entscheidenden Moment am richtigen Ort zu sein.

Der lachende Dritte

Wenn Sie richtig fies sein wollen, können Sie auch versuchen, immer den lachenden Dritten zu mimen: Halten Sie sich bei einer Auseinandersetzung zwischen Jedi und Normalspieler etwas im Hintergrund und warten Sie, bis der Schwertträger niedergestreckt ist. Setzen Sie dann einfach den Spieler, der dem Schwert am nächsten ist, außer Gefecht und schnappen Sie sich selbst die „elegante Waffe aus zivilisierteren Tagen".

Team-Beschuss

Greifen Sie niemanden außer den Jedi an. Sollten Sie – mit oder ohne Absicht – einen anderen Spieler um die Ecke bringen, punktet nämlich der Jedi-Meister.

Spielmodus: Free for all

Lichtschwert-Duell

Eine Besonderheit sind die Lichtschwertduelle, die nur in diesem Modus ausgetragen werden können. Zücken Sie dazu Ihr Schwert und suchen Sie sich einen Gegner, der ebenfalls ein Lichtschwert in der Hand hält. Richten Sie den Cursor auf den Gegner und drücken Sie anschließend die K-Taste, um den Gegner herauszufordern. Um einem Duell zuzustimmen, muss der Gegner nun ebenfalls die K-Taste drücken. Der Kampf ist

Auf CD-ROM

Tipps&Tricks-Video

Unser Tipps&Tricks-Team zeigt Ihnen, wie Sie die Macht einsetzen müssen.

JK2.mpg



vorbei, wenn einer der beiden Kontrahenten keine Lebensenergie mehr besitzt oder sich beide Duellanten voneinander entfernen. Bedenken Sie, dass Sie während eines Duells keine Jedi-Kräfte einsetzen können. Außerdem kann weder ein Mitspieler in den Kampf eingreifen, noch können Sie einen anderen Spieler verletzen.

Spielmodus: CTF (Capture the Flag)

Teamplay

Neben „Capture the Ysalimari" ist auch bei CTF Teamplay gefragt. Ein Einzelner wird es kaum schaffen, die Flagge zu stehlen und in die Basis zu transportieren. Vielmehr benötigt der Flaggenträger eine Gruppe Verbündeter, die an seiner Seite kämpft. Darüber hinaus muss die eigene Flagge gegen Eindringlinge verteidigt werden. Deshalb sollten ein paar Krieger in der Heim-Basis bleiben. Um ausbleibende Punkte brauchen Sie sich aber keine Sorgen zu machen. Wenn Sie einen Gegner erledigen, der Ihre Flagge trägt, und diese Flagge wieder zurückbringen, erhalten Sie ebenfalls eine Menge Punkte.

Geschwindigkeit

Die wichtigste Macht für diesen Spielmodus ist die „Geschwindigkeit". Gerade wenn Sie mit der feindlichen Flagge auf dem Weg zur eigenen Basis sind, kommt Ihnen die Extrageschwindigkeit zugute, um vor den Gegnern zu flüchten.

Geistestrick

Der Geistestrick ist äußerst hilfreich, wenn Sie auf dem Weg zur feindlichen Basis sind. Sobald Sie diese Macht aktiviert haben, sind Sie für die Gegner unsichtbar. Bedenken Sie aber, dass Sie wieder sichtbar werden, wenn Sie die Flagge aufnehmen.

Energiewände und Verteidigungskanonen

Platzieren Sie in der Nähe Ihrer Flagge eine Verteidigungskanone, die auf jeden feindlichen Eindringling feuert. Mit der feindlichen Flagge im Gepäck sollten Sie sich enge Tunnel oder Gänge suchen. In diesen errichten Sie eine Energiewand, die jeden Verfolger daran hindert, Ihnen auf den Fersen zu bleiben. Achten Sie aber darauf, dass Sie nicht Ihren Teamkollegen den Rückweg versperren.

Spielmodus: Capture the Ysalimari

Der Ysalimari

Diese Spielvariante ähnelt sehr stark dem CTF – nur mit dem Unterschied, dass auf der Flagge ein kleiner Nager namens Ysalimari sitzt, der Sie daran hindert, die Macht einzusetzen. Im Gegenzug können aber auch die Gegner keinerlei Mächte gegen Sie einsetzen. Einen großen Nachteil haben Sie als Flaggenträger allerdings doch: Ihre Gegner können die Macht „Geschwindigkeit" einsetzen und Sie auch auf einer längeren Distanz wieder einholen. Deshalb ist es auch hier wieder wichtig, dass Sie ein Team um sich versammeln, das Sie beschützt.

Spielmodus: Holocron FFA

Würfeln

Stellen Sie sich bei diesem Modus einfach ein Deathmatch vor, in dem Sie keine Mächte besitzen. Diese liegen stattdessen auf der ganzen Karte verteilt herum. In der vorgegebenen Servereinstellung kann jeder Mitspieler nur drei dieser Würfel aufheben. Für jeden weiteren aufgenommenen Würfel verlieren Sie einen aus Ihrem Inventar. Das kann aber von Server zu Server variieren. Die Einstellung kann so weit geändert werden, dass ein Spieler alle Würfel aufnehmen kann. Nach dem Ableben eines Spielers verliert er alle gesammelten Würfe, die von den Mitspielern wieder aufgesammelt werden können.

Die Waffen

Lichtschwert

Die Waffe eines Jedi-Ritters. Mit dieser Waffe können Sie, wie im Singleplayer-Spiel, feindliche Geschosse abwehren. Denken Sie aber daran, dass Sie dazu einige Punkte Ihrer Macht der Fertigkeit „Schwert-Abwehr" zuordnen müssen. Sie können mit Ihrem Schwert nur normale Geschosse abwehren. Einer geballten Ladung aus einer Waffe sind Sie fast machtlos ausgeliefert. Dagegen hilft Ihnen nur noch die Macht „Schub".

Mit der L-Taste können Sie zwischen drei verschiedenen Lichtschwertstilen auswählen. Die Standardeinstellung

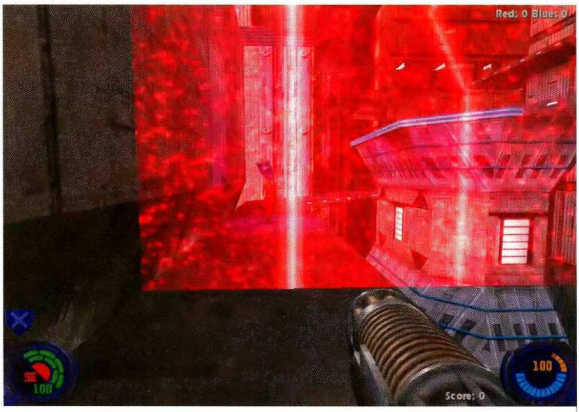


Wenn Sie zum Duell herausgefordert werden, müssen Sie diesem zustimmen, bevor es losgehen kann.



Mit der Macht „Geistestrick", sind Sie für den Gegner unsichtbar. Aber nur, solange Sie nicht die Flagge aufnehmen.

ist blau. Das sehen Sie an der Anzeige, in der Sie normalerweise die Munitionsmenge ablesen können. Bei dieser Einstellung bewegen Sie das Schwert schnell, verursachen aber wenig Schaden. Der zweite Stil wird gelb dargestellt. Dies ist eine ausgewogene Mischung aus Geschwindigkeit und Stärke. Der letzte Stil ist rosafarben. Ein einziger Treffer und Ihr Gegner geht zu Boden. Allerdings schlagen Sie nur sehr träge zu, was Ihnen bei einem Duell zum Verhängnis werden kann.



Vor allem im Spielmodus Capture the Flag kann Ihnen die Energiewand lästige Verfolger für einige Zeit vom Hals halten.

Merr-Sonn PLX-2M Raketensystem

Sie verschießt im ersten Feuermodus eine einzelne Rakete. Im zweiten Modus müssen Sie die rechte Maustaste gedrückt und das Ziel für kurze Zeit im Visier haben. Wenn sich der rote Kreis um das Fadenkreuz geschlossen hat, feuern Sie eine Rakete ab, die ihr Ziel verfolgt. Beachten Sie aber, dass dieser Feuermodus zwei Raketen verbraucht und die Rakete wesentlich langsamer als normal fliegt. Rechnen Sie auch immer damit, dass Ihr Gegner die Rakete mit der Schub-Kraft wieder zurückschleudert. Dem können Sie entgegenwirken, indem Sie Ihrem Gegner die Rakete vor die Füße schießen. Diese Variante verursacht zwar weniger Schaden, Sie schießen aber auch nicht daneben.

Tenloss DXR-D Disrupter-gewehr

Das Scharfschützengewehr in Ihrem Repertoire. Diese Waffe besitzt eine Zoomfunktion und lässt sich aufladen. Sie ist nur für Personen mit extrem guter Zielfertigkeit zu empfehlen, da die Schussfrequenz sehr gering ist. Ein Jedi kann auch diese Geschosse mit seinem Schwert abwehren.

Elektromagnetisches Pulse-2-Gewehr

Eine hervorragende Waffe gegen Lichtschwert-Träger. Im ersten Feuermodus verschießt das Gewehr ein Projektil, das der Jedi nicht abwehren kann. Die Feuerrate ist dabei durchschnittlich hoch. Im zweiten Modus feuert es eine geballte Ladung Energie ab, die sich beim Aufprall ausweitet und ordentlich Schaden anrichtet.

Golan Arms FC1 Flechette-Waffe

In der ersten Feuerfunktion verschießt diese Waffe fünf glühende Bolzen. In der zweiten Funktion agiert die Waffe wie ein Granatwerfer. Sie verschießt zwei Granaten, die von Wänden abprallen und nach einiger Zeit explodieren. Bei einem direkten Körpertreffer explodieren sie sofort. Besonders gut lässt sich diese Waffe einsetzen, wenn Sie rückwärts laufen und von einem Gegner verfolgt werden, denn dann können Sie ihm die Granaten direkt in die Lauflinie schießen.

Wookie-Bogenspanner

Diese Waffe hat eine geringe Feuerrate und verschießt Geschosse, die Sie beim Laufen fast überholen können. In der ersten Feuerfunktion können Sie das Geschoss aufladen. Es fächert dann sechs kleine Geschosse auf einer horizontalen Ebene, so dass Sie mehrere Gegner gleichzeitig treffen können.
In der zweiten Funktion prallen die Geschosse von der Wand ab. Neben der Bryer Pistole gehört diese Waffe ebenfalls in die Kategorie „Nur im Notfall anwenden".

Imperiales Schnellfeuergewehr

Diese Waffe verfügt in der ersten Funktion über eine schnelle Feuerrate, hat aber eine große Streuung. Wenn Sie aus kurzer Entfernung auf einen Gegner schießen, der entweder kein Laserschwert hat oder nur schwache defensive Fähigkeiten besitzt, richten Sie verheerende Schäden an. Die zweite Feuerfunktion verschießt eine geballte Ladung Energie. Diese kann ein Jedi nicht mit seinem Schwert abwehren.

Die Mächte

Setups speichern

Je nach Servereinstellung können Sie Ihre Jedi-Mächte konfigurieren. Um nicht immer von neuem alle Punkte verteilen zu müssen, sollten Sie für die unterschiedlichen Macht-Stufen Setups abspeichern.

Stufe	Punkte
Neuling	5
Padawan	10
Jedi	20
Jedi-Adept	30
Jedi-Wächter	50
Jedi-Ritter	75
Jedi-Meister	100

Selbst auf der Stufe Jedi-Meister kann kein Spieler alle Kräfte voll nutzen. Es ist daher sehr wichtig, sich Gedanken über die Verteilung der Punkte zu machen.

Schwert-verächter

Spieler, die keine Lust am Laserschnetzeln haben, können sich die Punkte für Schwertangriff, -verteidigung und -wurf völlig sparen. Dies



Kombinationen

macht zum Beispiel bei den klassischen Deathmatch-Spielen durchaus Sinn.

Lesen Sie sich die Beschreibungen der einzelnen Kräfte gut durch, um peinliche Situationen im Spiel zu vermeiden. Die dunkle Macht „Rage" ist zwar sehr spielstark, allerdings nützt sie dem Spieler herzlich wenig, wenn er keine Möglichkeit hat, den Verlust der Lebenspunkte auszugleichen. Da für ihn als dunkler Jedi keine Möglichkeit zur Heilung besteht, sollten Sie „Rage" immer mit „Entzug" kombinieren.

Lars Theune/ Florian Weidhase

Jedi-Mächte



Sprung

Stufe 1 des Sprungs hat jeder Mitspieler. Stufe 3, kombiniert mit Geschwindigkeit, eignet sich hervorragend, um an sonst unzugängliche Stellen zu kommen und den Gegnern davonzulaufen.



Geschwindigkeit

Geschwindigkeit eignet sich zum schnellen Angriff genauso wie zur Flucht. Beim Spielmodus Capture the Flag ist Geschwindigkeit natürlich besonders hilfreich.



Schub

Besonders in Levels mit Abgründen macht der Schub Sinn. Mitunter können Sie mehrere Gegner mit einem einzigen Stoß in die Tiefe befördern. Obendrein lassen sich mit Schub Raketen und andere Geschosse ablenken. Schub ist auch eine effektive Gegenmaßnahme zum Würgegriff. All diese Eigenschaften machen diese Fertigkeit eigentlich unabdingbar.



Griff

Eine der weniger nützlichen Kräfte. In den meisten Fällen ist Schub sinnvoller als Griff. Ausnahme: Bei CTF-Spielen macht es durchaus Sinn, wenn man bei der Verfolgung des gegnerischen Flaggendiebs Griff einsetzt. So können Sie die Distanz zum Gegner verkürzen und ihn gegebenenfalls sogar davon abhalten, zu punkten.



Sicht

Besonders in unübersichtlichen Levels ist Sicht durchaus sinnvoll. Schließlich erkennen Sie alle Gegner auf große Distanz und durch Wände hindurch. Kombiniert mit Geistestrick geben Sie einen guten Späher ab.



Schutz

Wenn es richtig eng wird, blockt Schutz physische Treffer ab. Eigentlich eine praktische Sache – Heilung macht aber mehr Sinn. Sparen Sie also Punkte für Schutz und packen Sie diese auf Heilung.



Absorption

Der Schutz gegen dunkle Mächte macht nur dann Sinn, wenn Sie ein Teamspiel gegen die dunkle Seite bestreiten. Gegen helle Jedis ist Absorption nutzlos.



Heilung

Die wohl wichtigste helle Macht. Ihre Ausdauer im Kampf steigt enorm, wenn Sie sich hin und wieder heilen können. Dies ist auch ein entscheidender Vorteil gegenüber den dunklen Jedis: Diese können zwar Entzug anwenden, brauchen dafür aber natürlich ein Opfer im Sichtfeld. Die Heilung funktioniert auch im stillen Eck fernab des Kampfgetümmels.



Geistestrick

Eine nette Spielerei – für den Kampf aber so gut wie unbrauchbar. Leider wird man als Flaggenträger immer sichtbar. Um sich aber unbemerkt der gegnerischen Flagge zu nähern, ist der Geistestrick enorm praktisch.



Team-Heilung

Nur im Team-Play verfügbar. Dank Team-Heilung kann man quasi als Sanitäter fungieren und so die Kräfte der Frontkämpfer aufpeppen. Richtig funktionieren tut dies natürlich nur in einem Team, das auch tatsächlich als solches agiert.



Würgegriff

Neben dem eigentlichen Effekt, dass der Gegner nach und nach Lebensenergie verliert, können Sie diese Macht auch auf andere Weise einsetzen. Zum Beispiel können Sie sich einen Gegner schnappen und rückwärts laufen. So dient Ihnen der Gewürgte als Schutzschild gegen feindlichen Beschuss. Die effektivste Methode allerdings ist, wenn Sie einen Spieler ergreifen und mit ihm zu einem Abgrund laufen. Dort können Sie ihn über den Rand des Abgrunds heben und fallen lassen.



Entzug

Dunkle Jedis können sich selber nicht heilen. Mit der Kraft Entzug können Sie aber Ihren Gegnern Machtpunkte abziehen, die bei Ihnen als Energiepunkte gutgeschrieben werden. Gerade in einem Kampf, in dem der Gegner die Macht einsetzt, schlagen Sie dadurch zwei Fliegen mit einer Klappe.



Blitz

Mit dieser Macht können Sie einmal Imperator spielen. Fügen Sie Ihrem Gegenüber Schaden zu, indem Sie ihn mit Blitzen aus Ihrer Hand traktieren. Auf der dritten Machtstufe können Sie gleich mehrere Gegner auf einen Schlag brutzeln.



Rage

Ihre Angriffe verursachen wesentlich mehr Schaden und Sie können sich schneller bewegen. Nachteil daran ist nur, dass Sie permanent Lebensenergie verlieren und hinterher für eine kurze Zeit langsamer und schwächer sind als normalerweise. Wenn Sie diese Macht einsetzen, sollten Sie immer einen Finger auf der Entzug-Taste haben.



Team-Energie

Füllen Sie die Machtpunkte-Reserven eines Teammitglieds unter Einsatz Ihrer eigenen Machtpunkte auf. Der Trick dabei ist, dass Sie drei Balken Macht verbrauchen, Ihr Kollege aber wesentlich mehr erhält. Auf diese Weise können Sie sich gegenseitig Ihre Reserven füllen.

Allgemeine Tipps

Die Gilde

Egal ob Schreiner, Wirt oder gar Dieb – Die Gilde bietet mit zwölf Berufen in vier Städten schier unendliche Spielvielfalt. Um das komplexe System um Handel, Macht und Intrigen besser zu meistern, geben wir ausführliche Tipps.

Spielbeginn

Stadt und Schwierigkeitsgrad

Wählen Sie zu Anfang unbedingt Köln als Heimatstadt und den Schwierigkeitsgrad „sehr leicht" oder „leicht". Erst wenn Sie einige Erfahrung mit dem Spiel haben, sollten Sie sich den anderen Städten und höheren Schwierigkeitsgraden widmen.

Wirt in Dresden

Wenn Sie sich schon etwas auskennen, sei Ihnen der Beruf Wirt in der Stadt Dresden ans Herz gelegt. Das Schankhaus in Dresden steht direkt am Markt und hat den kürzesten Transportweg im ganzen Spiel.

Aufträge

Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie nebenher einen Auftrag erfüllen wollen. Zum Spielstart eignet sich ein freies Spiel besser, da Sie kein direktes Ziel verfolgen müssen und so mehr Freiheiten haben.

Der Stammbaum

Natürlich können Sie Prinzip Zufall walten lassen und keinen Einfluss auf Ihre Herkunft nehmen. Schlauer ist es jedoch, Vater und Mutter selber auszuwählen. Da Sie zu Spielbeginn unabhängig von Ihrem Beruf stets nur die Talente „Verhandlungsgeschick" und „Handwerkskunst" steigern können, ist es ratsam, Eltern mit den Fähigkeiten „Bei Nacht und Nebel" (Dieb), „Rhetorik" (Priester, Dichterin) oder „Kampf" (Söldner) auszuwählen. Selbst wenn Sie eine handwerkliche Karriere anstreben, nützen Ihnen diese Talente. Ihre Handwerkskunst können Sie während des Spiels ohne weiteres aufpolieren.

Die Berufswahl

Welcher Beruf ist der beste?

Diese Frage stellt sich bei genauerer Betrachtung des Spiels nicht. Jeder Beruf hat so seine Reize, Vor- und Nachteile – das Spielerlebnis ist mit jeder Laufbahn ein anderes. Suchen Sie sich einfach den Beruf aus, der Sie am meisten reizt.

Guter Startberuf

Um sich in aller Ruhe in das Prinzip und die Funktionsweise von *Die Gilde* einzuspielen, empfehlen wir Ihnen einen Handwerksberuf. Später können Sie im gleichen Spiel eh noch andere Berufe erlernen oder ein neues Spiel mit einer anderen Laufbahn beginnen.

Zweitberufe

Einige Berufe stehen nicht vom Start weg zur Verfügung. Fernhändler, Geldleiher, Gardist oder Räuber können Sie erst nach Ihrem ersten Beruf wählen. Diese Karrieren unterscheiden sich sehr von den Startberufen und sollten erst eingeschlagen werden, wenn man sich gut in *Die Gilde* auskennt.

Die Aktionspunkte

Gehstock und Ausdauertrank

Diese beiden Dinge gehören stets in den Beutel. Halten Sie immer einige Ausdauertränke für Notfälle bereit. Den Gehstock können Sie am Markt oder direkt beim Tischler kaufen. Auch wenn Sie sich zu jung für diese Gehhilfe fühlen – benutzen Sie immer den Stock.

AP immer ausgeben

Versuchen Sie immer so früh wie möglich, alle Aktionspunkte (AP) sinnvoll einzusetzen. Was nützt es Ihnen, wenn Sie Punkte aufheben, nur um dann vermöbelt zu werden?

Meistergrad erhöhen

Schauen Sie stets nach, wann Sie das nächste Mal Ihren Meistergrad erhöhen können. Nutzen Sie diese Gelegenheit immer sofort! Immerhin gibt es für jeden Beruf mit dem sechsten Meistergrad einen Extra-AP.

Rohstoffe

Wo sollte ich einkaufen?

Kaufen Sie zunächst immer am Markt ein. Sie haben weder die Zeit noch die Kapazitäten, um vom Start weg Ihre Rohstoffeinkäufe zu optimieren. Wenn Sie später ausgebaute Lager, mehrere Wagen und ausreichend Geld haben, können Sie Ihre



Dank des Gehstocks und des ausgebauten Wohnsitzes verfügen wir über drei wertvolle AP extra. Achten Sie auch jedes Jahr auf die Arbeitszeiten Ihrer Mitarbeiter.





Prall gefüllt sollte Ihr Beutel sein. Die kleinen Dinge des Lebens machen mitunter große Unterschiede. In jedem Fach lassen sich drei gleiche Gegenstände tragen.

Billig einkaufen

Rohstoffe billiger bei anderen Betrieben erstehen.

Beobachten Sie stets die Rohstoffpreise. Auf Dauer ist es Ihnen möglich, preiswert große Mengen einzukaufen und so Ihre Gewinne zu maximieren. Für Holz, Stein und Metall lohnt es sich durchaus, die Angebote von Außenbetrieben (Waldstück, Steinbruch und Mine) wahrzunehmen.

Der Transport

Welches Gefährt?

Die Karren unterscheiden sich durch die Kapazität und die Geschwindigkeit. Der anfängliche Handkarren wird schon bald zu klein. Kaufen Sie am besten sehr früh einen Pferdekarren.

Mehrere Karren

Um gut reagieren zu können, sollten Sie wenigstens zwei Karren haben. So können Sie Ihre Fertigwaren in einem Karren am Marktplatz stehen lassen und bei guten Preisen sofort verkaufen. Der andere Karren sorgt für den Rohstoffnachschub. Später können Sie sogar noch mehr Gefährte benutzen, um zum Beispiel in einem Außenbetrieb auf billige Rohstoffe warten zu können.

Karren als Lagererweiterung

Wenn Sie den ersten neuen Karren erstehen, verkaufen Sie den alten nicht! Der Verkaufserlös für gebrauchte Karren ist – wie im echten Leben – lachhaft. Nutzen Sie das Teil lieber als Lagererweiterung in Ihrem Betrieb.

Karrenkapazität

Auch wenn Sie im Handels- und Pferdekarren mehr als ein Fach haben, können Sie leider nur unterschiedliche Waren unterbringen. So ist es zum Beispiel nicht möglich, mehr als 25 Einheiten einer Ware auf dem Pferdekarren zu transportieren. Das Gleiche gilt auch für die Lagerplätze im Betrieb.

Eskorten

Vor Überfällen ist man nie so richtig sicher. Wenn Sie große Mengen wertvoller Güter auf eine längere Reise schicken, ist eine Eskorte durchaus angebracht. Es ist immer sinnvoll, sich die Route vor der Abfahrt genau auf der 3D-Karte anzuschauen – schließlich sieht man die Räuber ja.



Die Diebe vor dem Haus machen keinen Hehl aus ihren finstren Absichten. Beobachten Sie das Straßenleben genau!

Warenproduktion

Worauf ist bei der Produktion zu achten?

Schauen Sie sich zunächst die verschiedenen Produkte an, die Ihr Betrieb produzieren kann. Prinzipiell gilt: Jede Ware macht zu jedem Preis Gewinn. Selbst wenn der Verkaufspreis weit unter dem Normalpreis liegt, werden Sie keinen Verlust machen. Außerdem gilt: Je komplexer das Produkt, desto höher die Gewinnspannen.

Was soll ich produzieren?

Auch wenn sich bei den hochwertigen Produkten mehr rausschlagen lässt, sollten Sie mehrere oder alle möglichen Produkte herstellen. Dies geht natürlich nicht von Anfang an. Wenn Sie sich jedoch immer nur auf ein Produkt konzentrieren und den Markt damit überfluten, machen Sie weniger Gewinne. Außerdem sind Sie durch spezialisierte Produktion sehr vom Rohstoffmarkt abhängig.

Zwischenprodukte

Bei Halbfertigwaren wie Weingeist, Beschlägen oder Holzstiften stellt sich stets die Frage: Einkaufen oder selber produzieren? In der Regel sollten Sie diese Waren bedarfsgerecht selber herstellen. Sollten Sie jedoch beim Gang zum Markt feststellen, dass ein Zwischenprodukt gerade spottbillig ist, spricht natürlich nichts dagegen, einen kleinen Vorrat günstig zu erstehen.

Verkauf und Lagerhaltung

Wenn Sie erst einmal über ein gewisses operatives Kapital verfügen und nicht verkaufen müssen, sollten Sie auf Lager produzieren. Legen Sie von al-

len Produkten einen Vorrat an und sorgen Sie stets für Rohstoffe. So kann es durchaus sein, dass Sie einige Jahre nur produzieren und nichts verkaufen. Sie haben aber durch diese Strategie den immensen Vorteil, dass Sie immer direkt auf den Markt reagieren und so maximale Gewinne einstreichen können. Vorsicht: Ihre Gegner können Sie ausspionieren und eventuell fette Beute wittern – sorgen Sie also für Einbruchsschutz.



Ein schneller Druck auf die Quicksave-Taste sorgt dafür, dass Sie beim Würfeln nie verlieren. Da kann man schon mal ohne Angst um „Haus und Hof" zocken.

Haus- und Betriebsausbau

Welche Ausbauten machen Sinn?

Alle! Über kurz oder lang sollten Sie alle Anbauten und Erweiterungen in Ihren Gebäuden kaufen. Wenn Sie sowieso gerade einen Batzen Geld haben, investieren Sie es in die Bauwerke.

Wichtige Ausbauten

Bevor Sie irgendetwas anderes bauen, muss das Portal in Ihrem Haus her. Das bringt jede Runde einen wertvollen AP! Sobald verfügbar, sollten Sie auch den Boteneingang und das Sekretariat bauen.

Das wichtigste Zimmer

Sie können in Ihrem Haus zu Anfang nur ein neues Zimmer einrichten. Dies sollte stets das Hinterzimmer sein. Hier können Sie nämlich die vielseitigste dunkle Machenschaft – die Bestechung – durchführen. Ferner lässt sich hier das Talent „Bei Nacht und Nebel" trainieren.

Lagerausbau

Bauen Sie so bald wie möglich die Kapazität der Lager aus. So können Sie mehr Einheiten eines Stoffes lagern. Wenn Sie Ihre Produktion später ausweiten möchten, müssen Sie mehr Platz im Roh- und Fertigwarenlager schaffen.

Renovierungen

Haussanierungen sind nicht billig, aber sehr wichtig. Halten Sie Haus und Betrieb stets in hervorragendem Zustand. Flickschusterei und Ausbesserungen sollten Sie nur im Notfall vornehmen (zum Beispiel bei akutem Geldmangel nach einem Brand). Wählen Sie sonst immer die Sanierung, um Ihre Bauwerke für lange Zeit in Topform zu halten.

Feuer – was nun?

Brände richten schwere Schäden an – Sie sollten also auf jeden Fall einen Löschversuch unternehmen. Ein Brand bricht grundsätzlich in den Morgenstunden aus. Sollten Sie dennoch schon alle AP verbraten haben, laden Sie das Auto-Save. Klicken Sie auf das brennende Haus. Unter Optionen gibt es dann den Eintrag „Brand löschen". Verwenden Sie immer nur einen AP und das mehrmals hintereinander. So verschwenden Sie Ihre Aktionspunkte nicht. Hinweis: Angestellte können während eines Brandes im Betrieb nicht arbeiten.

Die Familie

Alsbald werben

Achten Sie bei der Auswahl des Partners auf die Talente. Da die „guten" Partner entsprechend lange Werbezeiten haben, müssen Sie schon früh auf die Suche gehen. Am Ende könnte es zu spät für Nachwuchs sein und Ihre Dynastie stirbt aus.

Geschenke an den zukünftigen Partner

Schenken Sie dem umworbenen Partner unbedingt so oft wie möglich etwas (Privilegien-Menü). So verkürzen Sie die Zeit bis zur Hochzeit. Denken Sie stets daran: Sie werden nicht jünger und Kinder wollen auch noch gezeugt werden! Schauen Sie auch hin und wieder am Buchstand auf dem Markt vorbei – ein Gedicht kann Wunder wirken.

Auf die Gunst des Partners achten

Nur weil Sie verlobt sind, heißt das noch lange nicht, dass Sie der einzige Werber sind. Oft genug passiert es, dass kurz vor der geplanten Hochzeit die Meldung kommt, dass Ihr Partner sich nun doch für eine(n) andere(n) entschieden hat. Wider jeder Moral und Ethik sollten Sie also mit Bestechungsgeldern aus dem Hinterzimmer die Gunst des zukünftigen Lebensgefährten erkaufen.

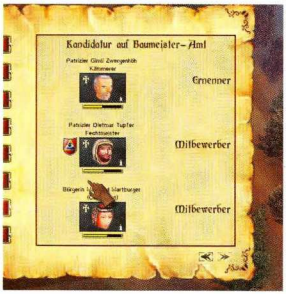
Spielzeug für Kinder

Sobald der Nachwuchs auf der Welt ist, können Sie in die Zukunft investieren. Um spielerisch die Talente des Kindes zu fördern, schenken Sie ihm am besten jedes Jahr Spielzeug. Es gibt insgesamt drei mögliche Geschenke: den Steinkreisel (fördert Handwerkskunst), den Steinsoldaten (fördert Kampf) und die Schiefertafel (fördert Rhetorik). All diese Geschenke erhalten Sie am Stein und Bier-Stand auf dem Marktplatz. In jedem Jahr können Sie dem Kind alle drei Geschenke je einmal machen. Kaufen Sie die Geschenke also auf Vorrat ein.

Geldgeschenke

Auch wenn es schmerzt: Verschenken Sie so oft wie möglich (wenn Sie es sich leisten können, jedes Jahr) hohe Geldbeträge an Ihr Kind. Sobald Sie das Zeitliche segnen, kommt auf den Nachwuchs nämlich eine beträchtliche Erbschaftssteuer zu. Diese Steuer bezieht sich nicht nur auf das Bargeld, sondern den gesamten weltlichen Besitz.







Um Baumeister zu werden, müssen wir hoch in der Gunst des Kämmerers stehen (links). Ein Rechtsklick auf den Balken des Konkurrenten zeigt jedoch, dass dieser mehr Ansehen als wir genießt. Zeit also, im Hinterzimmer ein paar Gulden locker zu machen, um doch Baumeister zu werden.

Geldgeschenke fließen am Fiskus vorbei und statten Ihren zukünftigen Charakter mit dem nötigen Kleingeld aus.

Lehre

Schauen Sie jedes Jahr in den Stammbaum und auf Ihr Kind. Sobald wie nur möglich sollten Sie den Nachwuchs in die Lehre schicken. Hier lernt das Kind weitere Fähigkeiten und gleichzeitig den ersten Meistergrad. Da das Kind Ihre Meistertitel sowieso erbt, lassen Sie es einen anderen Beruf erlernen.

Universität

So Sie noch die Zeit haben, schicken Sie Ihr Kind auf die Universität. Achten Sie bei der Wahl der Hochschule stets darauf, welche Talente verbesserungswürdig sind.

Die Erbfolge

Sobald Sie ableben, können Sie in die Rolle eines beliebigen erwachsenen Kindes schlüpfen. Wenn Ihr Nachwuchs noch zu jung ist, stirbt Ihre Dynastie leider aus.

Ämter

Ich werde nie gewählt! Was tun?

Ohne Intrigen, dunkle Machenschaften und Verrat geht in der Politik des Mittelalters gar nichts. Wenn Sie sich im Rathaus für ein freies Amt beworben haben, können Sie bei der Amtsübersicht unter „Wichtige Personen" einsehen, wer den neuen Posten ernennt. Wenn diese Person Ihnen besser als den Mitbewerbern gesonnen ist, bekommen Sie den Job.

Die Gunst

Bei jeder Person im Spiel können Sie am Balken unter dem Porträt sehen, wie hoch Sie in deren Gunst stehen. Bei einer Kandidatur ist es nicht wichtig, wie hoch Sie in der Gunst stehen, sondern ob Sie mehr oder weniger als die Mitbewerber geachtet werden. Um herauszufinden, wie jemand anderes in der Gunst einer bestimmten Person steht, müssen Sie auf den Balken der Person rechtsklicken und die Maustaste gedrückt halten.

Schmuck und Parfum

Mit gezielt eingesetzten Schmuckstücken können Sie Ihre Gunst auch verbessern. Außerdem schadet es nicht, hin und wieder die Damenwelt mit dem edlen Geruch von Moschus zu betören.

Beispiel für die Amtskandidatur

Sie bewerben sich um das Amt des Nachtwächters. Dieser Posten wird einzig und allein vom Gardisten besetzt. Sie müssen sich nun keinen Kopf um Ihre Gunst beim Fechtmeister machen. Sie müssen lediglich beim Gardisten besser gestellt sein als Ihre Mitbewerber. Im Laufe des Jahres füllt sich normalerweise die Bewerberliste. Klicken Sie nun bei allen Mitbewerbern mit der rechten Maustaste auf den Gunst-Balken. Jetzt sehen Sie, ob es vielleicht noch etwas Überzeugungskraft bedarf, um das Amt zu bekommen.

Amtsenthebungen

Jedes Kammermitglied kann einen Antrag auf Absetzung stellen. Will man Sie absetzen, geht das gleiche Spiel wie bei der Kandidatur von vorne los: Überprüfen Sie die Gunst der Kammermitglieder. Beachten Sie: Auch wenn es völlig undemokratisch ist, haben Sie bei der Absetzungsabstimmung auch eine Stimme. Eine Absetzung ist nur bei einfacher Mehrheit, nicht jedoch bei einem Patt erfolgreich.

Geld durch Würfelspiel

Mit dem Würfelspiel in der Kneipe kann man gut ein paar Taler nebenher machen. Wer ein wenig schummeln möchte, geht wie folgt vor: Sobald am Würfeltisch jemand sitzt, „Q" für Quicksave drücken. Nun können Sie normal spielen. Wenn Sie gewinnen, speichern Sie erneut – sollten Sie verlieren, laden Sie einfach den Spielstand.

Das Duell

Ihnen geht jemand so richtig auf den Keks? Dann ist es Zeit, diesen Menschen für läppische zwei AP zu beleidigen. Bevor Sie dies tun, werfen Sie jedoch per Rechtsklick auf das Porträt einen Blick auf die Kampffähigkeiten Ihres Widersachers. Wenn Sie bessere Kampffähigkeiten haben, sollte das für den Schlagabtausch reichen.

Einfluss auf das Ansehen

Wenn ein Beleidigter keine Satisfaktion in Form des Duells wählt, leidet sein Stand bei allen seinen Freunden. Es ist daher ein guter Trick für Kampfgewandte, die Gegner in einer Tour zu beleidigen.

Betrügen oder nicht?

Soweit Sie es mit Ihrem Gewissen vereinbaren können, sollten Sie betrügen. Da Sie sich hoffentlich eh nur auf Duelle mit schwächeren Gegnern einlassen, haben Sie nichts zu befürchten. Ihrem Ansehen schadet der Betrug nicht – der Gesundheit Ihres Gegenübers schon.

Schießen, ausweichen oder pöbeln?

Wenn Sie sehr viel besser im Kampf sind, schießen Sie, was das Zeug hält. Bei ebenbürtigen Gegnern kann man schon mal versuchen, das Gegenüber zu verwirren. Sollten Sie von einem sehr guten Schützen herausgefordert worden sein, weichen Sie aus.

Florian Weidhase



Erste Hilfe

Rayman M

Beginnen Sie ein neues Spiel und geben Sie folgende Namen als Spielernamen ein:

Puppets	Alle Spielfiguren sind verfügbar
Carnival	Alle Kostüme sind verfügbar
Fields	Alle Spielstufen im ersten Modus verfügbar
Allraymanm	Alle Spielstufen in jedem Modus verfügbar
Tracks	Alle Rennspielstufen im ersten Modus freigeschaltet
Alltribe	Alle Rennspielstufen in jedem Modus frei
Arenas	Alle Kampf-Spielstufen im ersten Modus verfügbar
Allfish	Alle Kampf-Spielstufen in jedem Modus verfügbar

Redaktion

Medal of Honor: Allied Assault (dt.)

Rechtsklicken Sie auf die Desktop-Verknüpfung von *Medal of Honor: Allied Assault* und wählen Sie den Eintrag „Eigenschaften". Im folgenden Fenster suchen Sie die Zeile „Ziel" und fügen hinter den vorhandenen Text folgenden Eintrag hinzu: +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1. Starten Sie anschließend das Spiel und drücken Sie während des Spiels die Zirkumflex-Taste (unter der ESC-Taste). Daraufhin erscheint ein Fenster, in dem Sie die folgenden Cheats eingeben können. Diese müssen Sie mit Enter bestätigen.

Dog	Gott-Modus
Fullheal	Komplette Genesung
Wuss	Alle Waffen und Munition
Notarget	Gegner-KI ausschalten (funktioniert nicht bei allen Gegnern)
Kill	Suizid
Noclip	Kollisionsabfrage ausschalten
Tele x y z	Zu angegebener Position teleportieren (siehe: Coord)
Coord	Koordinate des Spielers anzeigen
Toggle cg_3rd_person	Verfolgerperspektive
Gameversion	Zeigt die Versionsnummer an

Redaktion

Heli Heroes

Drücken Sie während des Spiels die Pause-Taste, damit Sie in Ruhe die Cheats eingeben können. Nachdem Sie das Spiel angehalten haben, drücken Sie die Zirkumflex-Taste. Daraufhin erscheint rechts unten am Bildschirm eine Eingabe-Aufforderung, in die Sie die Cheats eintippen können. Bestätigen Sie dann die Eingabe mit Enter.

GiveMeAll	Alle Cheats
GiveMeFuel	Treibstoff
MoreLives	Zusätzliche Leben
HealthMe	Volle Gesundheit
GiveMeInvulnerable	Unsterblich für 30 Sekunden
GiveMeInvisibility	Unsichtbar für 30 Sekunden
GiveMeAllAmmo	Alle Waffen und Munition

Redaktion

Star Wars: Starfighter

Wählen Sie auf dem Hauptbildschirm den Eintrag „Optionen" und im nächsten Fenster „Code-Einstellungen". Auf dem folgenden Bildschirm können Sie die Cheats eingeben.

Overseer	Alle Cheats freischalten
Minime	Unbesiegbar-Modus freischalten
Nohud	Bonus-Features freischalten
Bluensf	Spezialschiff freischalten
Jarjar	Umgekehrte Steuerung
Director	Kamera-Modus
Heros	Galerie der Spiel-Skizzen



Über das Options-Menü gelangen Sie zu den Code-Einstellungen. Dort können Sie die Cheats eingeben.

Änderungen bei Jedi Outcast

Die in der letzten Ausgabe begonnene Komplettlösung beruhte auf einer Vorabversion des Spiels. In der fertigen Version von *Jedi Outcast* (V. 1.02) haben sich etliche Rätsel geändert. Alle Änderungen zum ersten Teil der Lösung, bezogen auf den Schwierigkeitsgrad Jedi-Ritter, finden Sie in diesem Kasten.

Mission 1: Konsolenraum

An der farbigen Konsole lassen sich nun die Levelabschnitte Grün UND Rot gleichzeitig aktivieren. Das beschriebene „Zurückkehren, um Abschnitt Rot zu öffnen" entfällt.

Mission 2: Zugang zum Eisraum

Es muss nur ein Hebel aktiviert werden.
Die beschriebene „grüne" Tür ist nun „rot", d. h. sie wird korrekt als verschlossen angezeigt. Außerdem bleibt sie nun nach erstmaligem Öffnen offen.

Mission 3: Zugang zur Mine

Jetzt müssen die beiden Suchscheinwerfer deaktiviert werden, da sonst Alarm gegeben wird.

Mission 4: Den Commander überreden

Nachdem Sie mit dem Commander die Treppe hochgegangen sind und er die Tür auf der rechten Seite öffnet, kommt jetzt ein Sturmtrooper hervorgestürmt, gefolgt von einer Herde der Minenmonster. Diese greifen den Offizier an – Sie müssen ihn beschützen.

Mission 5: Der Weg aus der Basis

Nachdem der Schutzschild für die Kanonen deaktiviert worden ist, kommen nur noch im Hangar neue Gegner auf den Spieler zu. Die Rückkehr wurde wesentlich entschärft!

Mission 7: Möge die Macht mit dem Cursor sein!

Die Farbe des Cursors hängt nun stärker vom Schwierigkeitsgrad ab. Spielen Sie „normal", ist der Machtcursor deutlich blau und kreisend animiert dargestellt. Bei „schwer" ändert er sich gar nicht mehr.

Mission 8: Was mache ich bei der R5-Einheit?

Wenn Sie auf dem ersten Ausleger sind, müssen Sie „Griff" anwenden, um den zweiten Ausleger zu sich hinzuziehen.

Ships	Galerie der Raumschiff-Skizzen
Credits	Credits anzeigen
Simon	Gruppenbild der Programmierer
Planets	Konzeptionsbilder zeigen
Lateam	Entwickler-Team zeigen
Slteam	Entwickler-Team zeigen
Ltdjgd	Nachricht der Entwickler
Woz	Weihnachtsvideo zeigen

Redaktion

Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor

Das Böse ist ziemlich schwer zu besiegen, doch mit diesem Cheat haben Sie deutlich größere Chancen: Um den Cheat zu aktivieren, müssen Sie lediglich im Data-Ordner des *Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor*-Verzeichnises die Datei CHEATS.txt erstellen. Danach können Sie mit der „+"-Taste auf dem Nummernblock beliebig viele Erfahrungspunkte herbeizaubern. Um ein paar Extra-Erfahrungspunkte zu bekommen, müssen Sie sich in den Hallen des Lichts in einen quadratischen Raum (in der Mitte der Karte) begeben. Der Raum besitzt vier Türen und in ihm befinden sich einige Echsenvolkmitglieder. Die vier Türen sind mit Fallen gesichert und daher bekommen Sie 150 Punkte pro Tür, wenn Sie die Fallen beseitigen. Dieser Trick kann beliebig oft angewendet werden, Sie müssen nur kurz in dem oberen Raum die Treppe einmal hoch- und wieder herunterlaufen, damit die Fallen wieder aktiviert werden.

Redaktion

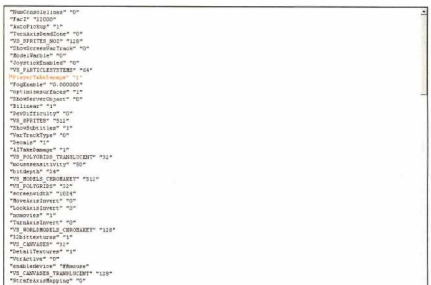
Stronghold

Mit einem einfachen Trick können Sie Ihre Bogen- und Armbrustschützen dazu bringen, auf gegnerische Truppen zu schießen, die außer Reichweite stehen. Normalerweise würden die Schützen den Gegner aufgrund von Burgmauern oder Höhenunterschieden nicht treffen. Zielen Sie mit den Bogenschützen einfach auf eine Stelle oder eine Einheit, die in Reichweite ist, und klicken Sie danach, bevor Sie die Pfeile abschießen, auf die unerreichbaren Truppen. Dadurch können Sie sich, vor allem bei Invasions-Missionen, einen enormen Vorteil verschaffen. Bogenschützen auf Türmen können auf die Gegner feuern, ohne dass diese sich wehren. Ein ähnlicher Trick ist auch bei dem Tribok möglich. Sind die Steine des Triboks ausgegangen, zielen Sie einfach mit einer Kuh auf eine beliebige Stelle und klicken dann, bevor die Kuh weggeschleudert wird, auf die Stelle, die Sie mit Steinen beschießen wollen. Der Tribok wird einen Stein schleudern, obwohl er eigentlich keine Steine mehr auf Lager hat.

Benjamin Mertz

Die Hard: Nakatomi Plaza (Demo)

Für alle, die gerne mal in die Rolle des John McLane schlüpfen möchten, haben wir einen kleinen Trick, mit dem Sie unbesiegbar sind. Öffnen Sie die autoexec.cfg-Datei mit dem Notepad oder einem anderen Schreibprogramm und suchen Sie nach dem Eintrag „PlayerTakeDamage" „1". Ändern Sie die 1 in eine 0 und speichern Sie dann die Datei. Nach dem nächsten Spiel-



Hinter dem markierten Eintrag müssen Sie die 1 löschen und durch eine 0 ersetzen. Fortan sind Sie unsterblich.

start können Ihnen die fiesen Terroristen nichts mehr anhaben. Wenn Sie hinter dem Eintrag „PlayerClip“ eine 0 eintragen, können Sie durch die Wände schweben.

Redaktion

Return to Castle Wolfenstein (dt.)

Den Endgegner Heinrich I. können Sie mit einem kleinen Trick leicht erledigen. Wenn Sie aus dem Haus kommen, müssen Sie ein wenig nach rechts strafen, bis Sie einen der Untoten sehen, der auf Sie zuläuft (Achtung: Heinrich darf Sie nicht entdecken, da er sonst seine Geisterattacke ausführt). Anschließend strafen Sie wieder nach links zurück und legen zur Sicherheit einen Spielstand an. Hier müssen Sie nun abwarten, bis Heinrich unter dem Torbogen steht. Wenn er unter dem Bogen steht, Sie entdeckt und dann die Geisterattacke einsetzt, müssen Sie an ihm vorbeilaufen. Dann stürzt der Torbogen ein und begräbt Heinrich unter sich.

Anian Frauenfeld

Anachronox

In der Datei Anachronox\anoxdata\CONFIGS\Default.cfg ändern Sie set debug 0 mit einem Texteditor in set debug 1 ab. Nun ist der Debug-Modus aktiviert. Mit ^ wird die Konsole geöffnet und folgende Cheats sind möglich:

Invoke 1:86	Cheat-Menü öffnen
Battlewin	Battles überspringen
Noclip	Durch Wände gehen

Um das explodierende Gebäude auf der Insel, in dem der Doktor lebt, rechtzeitig verlassen zu können, benötigen Sie folgende Farbkombinationen zum Öffnen der Türen.

Tür	Kombination
1	Rot, rot, grün, grün
2	Rot, grün, blau, gelb
3	Grün, gelb, grün, gelb
4	Rot, blau, gelb, grün

Redaktion

No One Lives Forever

Drücken Sie im Spiel die Taste T, damit Sie folgende Codes eingeben können:

Mpimyourfather	Gott-Modus
Mpwegotdeathstar	Unendlich Munition
Mpkingofthemonstars	Alle Waffen und volle Munition
Mpmaphole	Mission gewonnen
Mpdrdentz	Volle Gesundheit
Mpwonderbra	Volle Rüstung
Mpyoulooklikeyouneedamonkey	Alle Rüstungsoptionen
Mpmiked	Spiel beenden

Redaktion

Software Tycoon

Sie wissen nicht, wie Sie ein geniales Spiel programmieren? Kein Problem: Investieren Sie erst einmal alles in die Forschung und erforschen Sie die 4-Farb-Grafik, dann die Speakermusik und das Scrolling. Daraus machen Sie ein Konzept und legen es in die Schubladen der Produktion. Stellen Sie anschließend Ihre Mitarbeiter ein. Suchen Sie sich Personen aus, die viel Ausdauer haben und schnell arbeiten. Engagieren Sie zwei Programmierer, einen Grafiker und zwei Komponisten. Beschäftigen Sie einen Programmierer mit dem Grundgerüst und einen mit dem Scrolling. Ist das Spiel einmal fertig, gehen Sie mit dem Datenträger im Aktenkoffer zur Produktion. Hier gestalten Sie im Hinterzimmer die Verpackung. In diese sollten Sie möglichst viele Goodies hineinpacken, zum Beispiel T-Shirts oder Sammelkarten. Eine farbige Anleitung hilft ebenfalls.

Redaktion

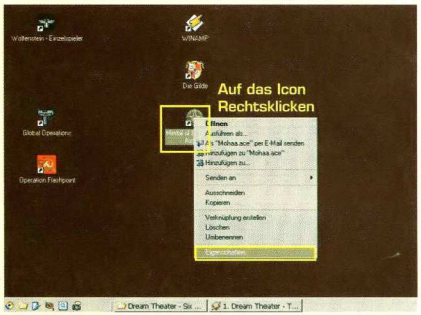
Desktop-Verknüpfung Schritt-für-Schritt

Viele Leser haben immer wieder Probleme damit, die Desktop-Verknüpfung eines Spiels so einzurichten, dass im Spiel die Konsole aufgerufen werden kann, um zum Beispiel Cheats einzugeben. Darum widmen wir uns in dieser Ausgabe ganz intensiv diesem Problem. Viel Spaß beim Ausprobieren.

Stefan Weiß

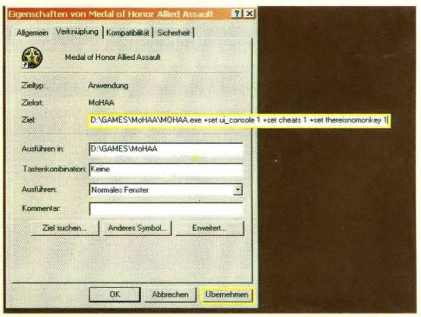
Schritt 1 - Das Eigenschaftsfeld der Startdatei öffnen

Entweder gehen Sie über Start – Programme in Ihr Spielverzeichnis bis zur Startdatei, machen einen Rechtsklick und wählen „Eigenschaften“. Sollten Sie eine Desktop-Verknüpfung besitzen, klicken Sie diese rechts an und wählen „Eigenschaften“.



Schritt 2 - Die Parameterzeile editieren

Suchen Sie in der gezeigten Schaltfläche die Zeile „Ziel:“ Dort werden hinter dem Eintrag *.exe die jeweiligen Parameter eingetragen, um später im Spiel Cheats eingeben zu können. Klicken Sie im Anschluss auf „Übernehmen“. Im Beispiel sehen Sie die korrekte Eingabe für *Medal of Honor: Allied Assault (dt.)*.



```
[Settings]
TimeLimitMinutes=25
RadarMode=1
Port=4848
IsDedicated=no
IsAutoRestart=no
IsPassworded=no
IsQuickMatch=no
IsLaddered=no
RemixTeams=no
CanRepairBuildings=yes
DriverIsAlwaysGunner=yes
SpawnWeapons=no
UseLagReduction=yes
IsFriendlyFirePermitted=no
IsTeamChangingAllowed=yes
IsClanGame=no
MaxPlayers=1
BaseDestructionEndsGame=yes
BeaconPlacementEndsGame=yes
StartingCredits=400
```

Command & Conquer: Renegade

Es gibt einen Trick, um das Zeitlimit im Multiplayer-Training zu deaktivieren. Legen Sie dazu als Erstes eine Sicherheitskopie der Datei „svrcfg_skirmnish.ini" in Ihrem Spielverzeichnis\data\ an. Öffnen Sie nun die Originaldatei mit einem Texteditor und ändern Sie den Eintrag hinter „gametime" auf 0. Jetzt können Sie endlos spielen. Sie können in der gleichen Datei auch den Wert für die Start-Credits ändern.

Redaktion

Kingdom Under Fire

Mit der Return-Taste aktivieren Sie die Möglichkeit zu cheaten. Geben Sie nach deren Betätigung ~makemyday ein, um anschließend folgende Schummeleien starten zu können:

~baegopa	Ressourcen erweitern
~simsimhae	Schnellbaumodus
~dayspring	Karte aufdecken

Iko Helms

Wenn Ihr Gegner an der Grenze einen Turm baut und keinen Soldaten daneben postiert hat – was übrigens recht oft der Fall ist –, können Sie einen Krieger in die Nähe der Baustelle schicken. Nach der Fertigstellung des Wachturms marschiert Ihr Soldat auf Befehl einfach hinein und der Turm gehört Ihnen! Dadurch erweitern Sie Ihr Gebiet und sparen auch noch Baumaterialien.

Johannes Högner

Gabriel Knight 3

Drücken Sie Umschalt + Strg + ´. Die Akzenttaste finden Sie rechts neben dem Fragezeichen auf Ihrer Tastatur. Daraufhin öffnet sich eine Eingabe-Aufforderung. Geben Sie hier den Befehl SetFlag("egg") ein. An einigen Stellen im Spiel erscheinen nun Ostereier-Symbole bei Personen oder Orten. Bei jedem dieser Symbole wartet ein lustiges Easter-Egg auf Sie.

Achten Sie auf das Bild im Schaufenster des Buchladens. Darauf sehen Sie die Gründerin der Spielserie *Gabriel Knight*, Roberta Williams.

Redaktion

Star Trek: New Worlds

Um jede Mission aller Rassen anwählen zu können, müssen Sie die Datei GAME.INI wie in der folgenden Tabelle mit einem Texteditor verändern.

FedLevel	100
KliLevel	200
RomLevel	300
TauLevel	400
MetLevel	500
HubLevel	600

Redaktion

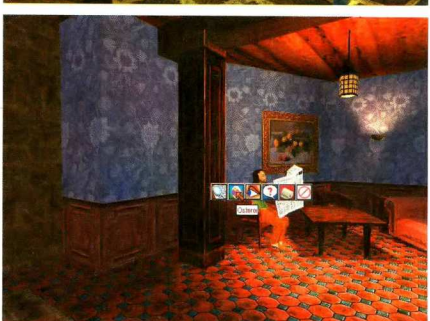
Die Siedler 4: Gold

Drücken Sie Enter und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

!wqsa	(Version 1.00.756, 1.04.791) – Cheat-Modus aktivieren
!ympg	(Version 1.05.795) – Cheat-Modus aktivieren
!win	Level gewinnen

Redaktion





Drücken Sie zuerst die beschriebene Tastenkombination und geben Sie anschließend die Parameter ein. Wenn Sie danach ein Easter-Egg finden, sehen Sie das in der Auswahlliste.

Thema Technik

Der Austausch einer Grafikkarte bereitet oft größere Probleme als ursprünglich erwartet. Anhand einer Nvidia-Karte zeigen wir Ihnen, wie Sie diese Aufgabe problemlos meistern.



Zum Tauschen einer Grafikkarte gehört wesentlich mehr als einfaches Ein- und Ausbauen. In unseren Aufrüst-Tipps zeigen wir Ihnen dieses Mal, wo die Tücken beim Grafikkartentausch liegen und wie Sie diese am besten umgehen.

Tipp Nr. 1: Treiber entfernen

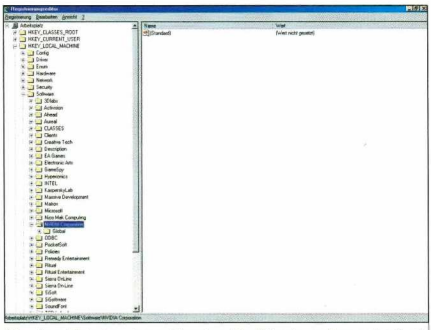
Bevor Sie eine Grafikkarte austauschen, muss der Treiber für die neue Hardware vorhanden sein. Generell sind Beta-Treiber einsatzfähig, beispielsweise zu finden unter www.warp2-search.com – auch wenn diese in der Regel ohne Setup-Routine angeboten werden und deshalb manuell installiert werden müssen. Entpacken Sie dazu die Treiber-Datei in ein Verzeichnis auf die Festplatte (beispielsweise C:\Detonator 27.30). Von Nvidia freigegebene Treiber werden mit einem Installer ausgeliefert. Wichtig ist die saubere Deinstallation des alten Treibers, falls Sie sich für eine Grafikkarte mit einem Chip eines anderen Herstellers entschieden haben. Über „Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" gelangen Sie zum Menüpunkt „Software". Im Deinstallationsmenü sollten alle Einträge entfernt werden, die mit der Grafikkarte zu tun haben. Dazu gehören sowohl Treiber („Nvidia Windows 95/98/ME Display Drivers") als auch eventuelle Zusatz-Software, die vom Grafikkarten-Hersteller mitgeliefert wurde. Nach der Deinstallation fordert Sie Windows zu einem Neustart auf, was vorerst ignoriert werden muss.

Tipp Nr. 2: Treiberleichen

Anschließend müssen die Reste des alten Treibers gelöscht werden. Für unsichere Benutzer empfiehlt sich das Tool „Detonator Deleter", das die nachkommenden Schritte automatisch durchführt. Über „Start" – „Suchen" – „Dateien/Ordner" suchen Sie Einträge mit dem Suchbegriff „nv*.*" (ohne Anführungszeichen). Entfernen Sie diese Dateien, die sich in den Ordnern „Windows\System", „Windows\Inf" und „Windows\Inf\Other" befinden. Achten Sie auf die Dateien „nvaml.inf" (C:\Windows\Inf) und „nvagp.inf" (C:\Windows\Inf\Other), da die alte Karte sonst bei jedem Neustart wieder erkannt wird. Dateien, die laut Windows gerade verwendet werden, werden beim Neustart durch das Deinstallationsprogramm automatisch entfernt. Abschließend ist ein Blick in die Registry nötig, um die letzten Treiberreste zu entfernen. Geben Sie dazu unter „Start" – „Ausführen" den Befehl „regedit" ein und suchen Sie den Eintrag HKEY_LOCAL_MACHINE. Unter „Software" muss der Eintrag „NVIDIA Corporation" gelöscht werden. Nun können Sie den Rechner neu starten.

Tipp Nr. 3: Grafikkarte wechseln

Entladen Sie sich an einer Heizung und ziehen Sie den Netzstecker ab, bevor Sie die Grafikkarte berühren. Entfernen Sie auch eventuelle Strom-Verbindungen zwischen Grafikkarte und Mainboard. Vor dem Einbau der Grafikkarte sollten Sie diese auf ausreichend Wärmeleitpaste und richtig sitzende Speicherkühler prüfen. Oft patzen die Hersteller und dann müssen Sie selbst Hand anlegen. Entfernen Sie behutsam den Speicher-



Die alten Einträge der entfernten Grafikkarte sollten unbedingt von Ihnen entfernt werden, um Komplikationen zu verhindern.



Oft benutzen Hersteller zu wenig Kühlleitcreme, daher sollten Sie etwas mehr Paste zwischen Kühler und Chip auftragen.



Diese Klammer ist nur noch auf wenigen Mainboards zu finden. Sie sollten ihr aber dennoch Aufmerksamkeit schenken.

kühler und tragen Sie etwas Wärmeleitpaste zwischen Kühler und Chip auf. Falls der Speicherkühler den Speicher nicht vollständig überdeckt, hebeln Sie den Kühler vorsichtig an und positionieren ihn mit einem Heatpad oder Wärmeleitkleber neu. Es ist wichtig, dass der erste Steckplatz unterhalb des AGP-Slots frei bleibt, um eventuelle IRQ-Sharing-Probleme mit dem PCI-Slot zu vermeiden. Vermeiden Sie es, beim Einbau der neuen Grafikkarte mit Gewalt vorzugehen, und achten Sie darauf, dass die Grafikkarte richtig im Slot sitzt.

Tipp Nr. 4: Treiber installieren

Nach dem Neustart erkennt Windows einen „Standard PCI Graphics Adapter (VGA)" und schlägt einen Standard-Treiber für die Verwendung vor. Diesen installieren Sie und bestätigen die Neustart-Aufforderung. Wenn Sie eine offizielle Detonator-Version verwenden, starten Sie die Setup-Routine und folgen den Anweisungen am Bildschirm. Bei Versionen ohne den Installer geht es in den Gerätemanager („Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" – „System"). Hier klicken Sie die Grafikkarte an und wählen unter „Eigenschaften" – „Treiber" die Option „Treiber aktualisieren". Anschließend wählen Sie den Punkt „Eine Liste der Treiber in einem bestimmten Verzeichnis zum Auswählen anzeigen" – „Diskette" – „Durchsuchen" und verweisen auf das Verzeichnis, das Sie bereits angelegt haben (C:\Detonator 27.30). Hier wählen Sie die Datei „nvaml.inf" und starten die Installation.

Tipp Nr. 5: Optimieren der Treiber

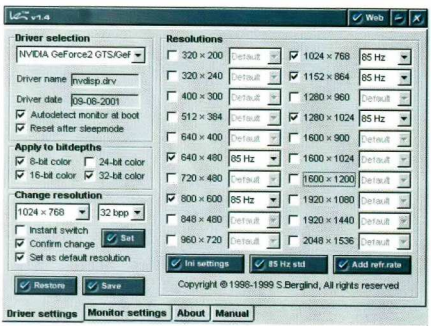
Allein die Treiberinstallation reicht für maximale Performance nicht aus. Hier ist Feintuning angesagt. Durch einen Rechtsklick auf eine freie Stelle des Desktops gelangen Sie in die „Eigenschaften von Anzeige". Klicken Sie auf „Einstellung" und passen Sie die Auflösung und die Farbtiefe nach Ihren Wünschen an. Für die Bildwiederholfrequenz ist das Programm Hz Tool 1.4 empfehlenswert. Damit können Sie für jede Auflösung die Bildwiederholfrequenz definieren. Alle weiteren Einstellungen werden mit dem Riva Tuner vorgenommen, da meist nicht alle verfügbaren Optionen im Treibermenü angeboten werden. Dieses Programm eignet sich beispielsweise für die separate Einstellung von V-Sync und Anti-Aliasing unter Direct3D und OpenGL, wodurch Sie neben mehr Leistung eine bessere Bildqualität erhalten. Unter Direct3 stellen Sie beim „V-Sync" die Option „Synchronization with vertical retrace" auf „Always off". Unter „Textures" setzen Sie „Degree of Anisotropy" je nach Qualitätsanspruch auf 0 bis 8, unter „Antialiasing" stehen mehrere Qualitätsstufen zur Verfügung (Tipp für Geforce3/Geforce4: „Texture Sharpening" unter OpenGL ab Detonator 27.20 aktivieren!). Auch unter OpenGL können Sie die vertikale Synchronisation und Anti-Aliasing aktivieren und deaktivieren. Unter „Rendering Quality" sollte bei „Enable S3TC quality trick" ein Haken gesetzt werden (nicht nötig bei Geforce4-Grafikkarten). Zudem können Sie mit dem Riva Tuner in 1-MHz-Schritten die Speicher- und Chiptaktfrequenz erhöhen. Auf Wunsch werden beim Windows-Start automatisch diese Werte geladen, so dass Sie nicht jedes Mal von Hand die Taktraten ändern müssen.

Sascha-A. Pilling und Daniel Hofmann

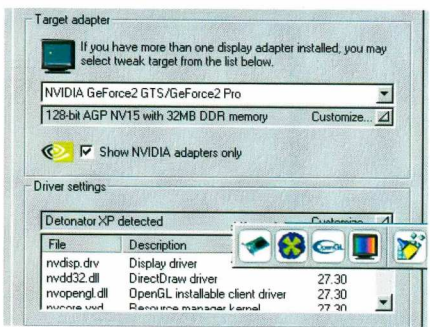
Wichtige Weblinks

Hier bekommen Sie wichtige Tuning-Tools für Ihre Grafikkarte.

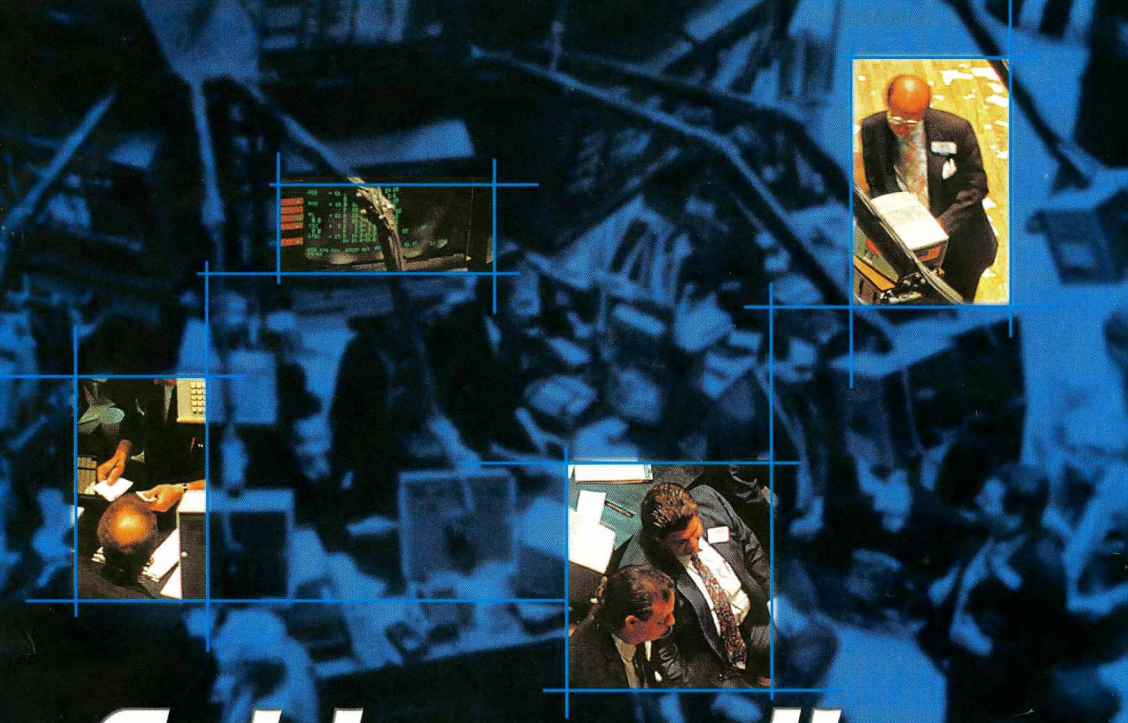
Detonator Deleter	www.guru3d.com/detonator-destroyer
Riva Tuner	www.guru3d.com/rivatuner
Hz-Tool	http://hem.spray.se/doxx



Mit dem kostenlosen Hz-Tool können Sie einfach und problemlos die Bildwiederholfrequenz einstellen.



Die Menüs des Tools Riva Tuner sind versteckt und nicht leicht zu finden, dafür aber umfangreich und äußerst hilfreich.



Schluss mit Herumrätseln!

Heißer Insidertipp:

Das neue PC Games-Sonderheft Tipps und Tricks.

Die neuesten Tipps und Tricks aus der PC-Spielewelt. Mit vier prall gefüllten CD-ROMs.

Jetzt im Zeitschriftenhandel.



Ich mein' ja nur



e SIS tNi cHte infAcH

Sis macht Grafikchips, find ich klasse. Wissen Sie, dass die netten Herren aus Fernost bisher eigentlich Mainboard-Chipsätze gelötet haben? Auch wenn ich kein chronischer Pessimist wie Kollege Fränkel bin, glaube ich, dass den Sis-Chiplötern noch einiges fehlt, um mit den großen Grafikspezialisten mithalten zu können. Schließlich hatte nach dem Geforce4-Launch im März selbst die Konkurrenz von Ati nichts Neues vorzuweisen und musste Nvidia die Geschwindigkeitskrone überlassen. Okay, seien wir mal nicht so pessimistisch und gehen vom besten Fall aus: Die Sis360-Chips seien hardwaretechnisch erste Sahne. Selbst dann müssten die netten Taiwaner ihre Treiber anständig programmieren. Wo andere Firmen schon jahrelang Erfahrung und teilweise immer noch kleine Probleme haben (Hallo, Radeon!), will Sis nun einen fliegenden Start hinlegen? Warten wir ab, bis die ersten Platinen auftauchen. Bis dahin bleib ich jedenfall kritisch.

Bernd Holtmann



Bei der CeBIT zeigte Sis eine Referenzplatine mit dem High-End-Grafikchip Sis336.

Sis330-Grafikkarten

Grafikkarten **Mainboard-Profis fertigen Grafikchips.**

Mainboard-Chipfabrikant Sis produziert eine eigene Grafikchip-Reihe. Unter dem Familiennamen „Sis330" entstehen drei Chips, die sich in Taktraten und Speicherbandbreite unterscheiden (200 bis 300 MHz Chiptakt, effektiv 400 bis 550 MHz RAM-Takt). Alle sollen eine Pixel-Shader-Einheit, Hardware T&L und eine Vertex-Shader-Emulation besitzen. Sie unterstützen AGP 8X und bieten das Mehrmonitor-Feature. Die 3D-Leistung einer Sis332-Karte soll sich mit einer Geforce4 MX-440 messen können.

Info: Sis (www.sis.com)

Kyro-II-SE-Grafikkarten

Grafikchip **Schnellerer Chip kommt diesen Monat.**

Es gibt einen neuen Kyro-II-Grafikchip: der Kyro II SE ist mit 200 MHz getaktet und nutzt die Treibertechnik „Enhanced T&L", welche Polygone und ihre Beleuchtung bis zu 15 Prozent schneller berechnen soll. Videologics Vivid!XS Elite kostet 169 Euro, die Hercules 3D Prophet 4800 120 bis 130 Euro.



Info: ST Microelectronics (www.us.st.com)

Data Becker Tuninghilfe

Tuning **Windows XP endlich im Griff**

Das Buch *Windows XP konfigurieren und optimieren* bietet auf knapp 300 Seiten Tuningtipps. Neben der optimalen Verwaltung von System-Ressourcen zeigt es Ihnen, wie Sie unnötige Funktionen deaktivieren und an Ihre individuellen Bedürfnisse anpassen. Der Tuning-Begleiter ist für rund 15 Euro im Buchhandel erhältlich.

www.databecker.de

Terratec SubSession HomeArena 5.1

Boxensystem **Vier Satelliten und ein Subwoofer sorgen für starken Klang.**



Es gibt was auf die Ohren – und zwar mit dem neuen 5.1-Boxensystem von Terratec. Seine fünf Satelliten bestehen aus Holz, lassen sich an die Wand montieren und besitzen eine Effektivleistung von je sechs Watt. Der Subwoofer soll mit 25 Watt für angenehm druckvolle Bässe sorgen. Die Lautstärke wird über eine Infrarot-Fernbedienung gesteuert. Zum Betrieb des Systems ist eine 5.1-Soundkarte oder ein Dolby-Digital-Verstärker nötig. Das HomeArena-Set kostet 149 Euro.

Info: Terratec, 02157-81790 (www.terratec.de)

Außerdem

/// Ein **neuer Grafikchip** von Matrox soll **Parhelia** heißen. Unbestätigte Gerüchte besagen, dass es sich um einen DirectX-9-Chip handelt, der mit vier Pixel- und Vertex-Shader-Pipelines und 300 MHz Taktfrequenz aufwartet. /// Ein weiteres Gerücht kommt aus der Soundkarten-Ecke. Demnach hat sich Nvidia die **Marke „Soundstorm"** in Amerika gesichert. Nachdem die Firma bereits den Soundchip für Microsofts Spielekonsole Xbox hergestellt hat, können wir wohl bald erste **Soundkarten** unter dem neuen Namen erwarten. ///



Auf rund 300 Seiten helfen Ihnen kleine Workshops, Ihr Windows XP zu zähmen.

Jetzt gibt's auf die Ohren!

Plantronics und PC Action verlosen Profi-Headsets für Profi-Spieler – im Wert von mehr als 1.900 Euro.



10x Plantronics .Audio 60
Stereo-Headset (je 40 Euro)

Mit dem .Audio 60 präsentiert Plantronics ein bequemes Stereo-Headset für den PC. Es ist ideal für Online-Chats, Spracherkennung und Musikwiedergabe. Das .Audio 60 arbeitet mit einem Noise-Cancelling-Mikrofon, besitzt eine Lautstärkeregelung im Kabel selbst und einen integrierten Stumm-Schalter für das Mikrofon. Das Headset ist leicht, bequem zu tragen und flexibel anpassbar.

10x Plantronics .Audio 70
Nacken-Headset (je 40 Euro)

Es ist klein, robust und klingt gut: Das Stereo-Headset bietet ausgezeichneten Stereoklang, kombiniert mit einem eleganten Hinter-Kopf-Design. So bleibt die Frisur auch beim kleinen Action-Spiel-Snack oder langen Online-Chats in Form. Das Plantronics .Audio 70 besitzt ebenfalls ein Noise-Cancelling-Mikrofon, eine Inline-Lautstärkeregelung und eine bequeme Stumm-Schaltung für das Mikrofon.



12x Plantronics .Audio 80
Faltbares Headset (je 44 Euro)

Profi-Spieler aufgepasst: Mit dem zusammenklappbaren Stereo-Headset .Audio 80 wird der Weg zur nächsten LAN-Party nicht mehr ganz so schwer. Dieses kleine Gerät passt zusammengefaltet nämlich in jede Hosentasche. Dabei ist es äußerst robust, flexibel und bietet erstklassigen Stereo-Sound. Die Lautstärkeregelung im Kabel, das Noise-Cancelling-Mikrofon und die Mikro-Stummfunktion sind ebenfalls dabei.



12x Plantronics .Audio 90
High-End-Headset (je 49 Euro)

Das .Audio 90 ist erstklassig verarbeitet und bietet einen hervorragenden Klang sowie intensiven Bass: ideal für rasante Actionspiele! Aber auch für die Musikwiedergabe ist das .Audio 90 wunderbar geeignet. Es hat einen erstklassigen Frequenzgang von 20 bis 20.000 Hz, ein 2,90 Meter langes Kabel und natürlich die Inline-Lautstärkeregelung und den Mikrofon-Stummschalter. Denken Sie dran: Das Ohr spielt auch mit!

Wie Sie gewinnen können? E-Mail (gewinnspiel@pcaction.de) oder Postkarte genügen:

Computec Media AG • Stichwort: „Plantronics" • Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

- Einsendeschluss ist der 13. Mai • Mitmachen dürfen alle Leser von PC Action mit Ausnahme der Mitarbeiter der Plantronics GmbH und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. • Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. • Jeder Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

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
15011 Crazytown/Butterfly
15509 Hermes House B./Country Roads
15013 Dante-Thomas/Miss California
15014 Depeche Mode/Dream On
15015 Destiny's Child/Survivor
15512 King Africa/La Bomba
15552 Alicia Keys/Fallin
15020 Eminem/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.
15026 Limb Bizkit/Rollin
15511 Kai Tracid/Too many
15034 OPM/Heaven is a Halfpipe
15035 Public Domain/Operation Blade
15001 A Teens/Upside down
15037 Wycliff Jean/Perfect Gentleman
15557 Fettes Brot/Schwule Mädchen
15559 Mary J. Blige/Family Affair
15041 Sheggy/It wasn't me
15042 Sheggy/Angel
15043 Sylver/Skin
15004 ATB/Let u go
15560 Eve feat.Gwen/Let me blow ya mind
15561 Linking Park/In the End
15562 Jeanette/How it's got to be
15563 Die Prinzen/Deutschland
15564 O-Town/All or nothing
15125 Blank and Jones/DJs
15520 Roger Sanchez/Another change

Verschiedenes:
15570 Amerikanische Nationalhymne
15047 Atomickitchen/Whole again
15048 Balloon/Technorocker
15049 Bartezz/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 Marusha/Over the Rainbow
15055 Europe/The final Countdown
15057 Fatboy Slim/Star69
15565 Dance Nation/Sunshine
15062 Jennifer Lopes/Play
15066 M.Mittermeier/Kumba Jo
15068 Limp Bizkit/My way
15070 Modern Talking/Win the race
15071 MS Jackson/Outcast
15075 Paul van Dyk/We are alive
15039 Sash! 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./I remind me
15088 Verna /Ich liebe Deutschland
15089 Westlife/Uptowngirl
15516 M.O.P./Ante up
15567 Alizee/Mo.....Lolita
15517 Nelly/Ride with me
15130 Graig David/Walking away
15518 Phill Fuldner/Miami Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15569 Nelly Furtado/Turn off the Light
15521 Sash! Duo/Samb-Adagio
15514 Lil' Kim f.Phill C./In the Air tonite

Soundtrax :
15091 Adams Familie
15092 Akte X
15093 The bright side of live
15094 Axel F.
15095 Bonanza
15096 Das A-Team
15097 Dont cry for me Argentina
15098 Flintstones
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15100 Indianer Jones
15101 Ghostbusters
15102 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 Logos



Auch im Internet : www.Mailbox-Power.de
Jetzt neu : Blink - SMS

Top Blink SMS

Überrasche deine Freunde mit einer blinkenden SMS !

Witzige Sprüche :
90001 Bist du gut zu Vögeln?
90003 Dieses Handy wird abgeshört !
90009 Wat wer bist du denn ?
90011 Achtung Virus im Handy !
90012 Sim Karte defekt !
90013 Testaufwurf in 30 Sekunden gespert !
90235 Du warst letzte Nacht Scheisse !
90008 Darf ich der deiner Kinder werden?
90010 Du nervst geh Sterben !

Liebes SMS :
90103 Hab Dich lieb !
90106 Du bist sooo suess !
90108 Du bist mein Stern !
90111 Diss 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 !

Bildmitteilungen



1 Klingelton Nokia 3210 3310 3510 5110 6090 6110 6130 6150 6210 6250 7110 8210 8250 8850 8890 9110i Klingeltöne Nokia 3210 6090 6110 6130 6150 6210 6250 6310 6310i Motorola A008 T250 T260 V66 V50 V100 SX Klingeltöne Nokia 3210 6210 6250 7110 6510 6650 8850 8890 9110i Blink SMS. Alle Nokia ausser 6210 7110 und der Serie 5XKlingeltön Sagem 930 932 938 939 940 942 946 949 950 952 956 959 Klingeltöne für Handys mit Toneditor * Eingabe der Noten gemäß Bedienungsanleitung Ihres Handys.

WAS FÜRS AUGE

14 AKTUELLE GRAFIKKARTEN IM EINZELTEST



Name:	Winfast A250 Ultra TD	G4Ti4600-VTD	G4Ti4400-VTD
Hersteller:	Leadtek	MSI	MSI
Info-Telefon/Preis:	0031-365365578/€ 530,-	069-408930/€ 529,-	069-408930/€ 399,-
Grafikchip/-takt:	Geforce4 Ti-4600/300 MHz	Geforce4 Ti-4600/300 MHz	Geforce4 Ti-4400/275 MHz
Speicher:	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM
Speicherdetails:	650 MHz/128 Bit/2,8 ns	650 MHz/128 Bit/2,8 ns	550 MHz/128 Bit/3,6 ns
Anschlüsse:	TV-Out (S-Video), DVI	TV-Out (S-Vid)/TV-In (Kabel), DVI	TV-Out (S-Vid)/TV-In (Kabel), DVI
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
Software:	DVD-Player, Dronez, Gunlok	Spielebundle, WinProducer, -Coder	Spielebundle, WinProducer, -Coder
Sonst. Ausstattung:	Composite-/S-Video-Kabel, Umstecker	Composite-Kabel, Umstecker	Composite-Kabel, Umstecker
Übertaktbar:	Chip: 310 MHz, Speicher: 720 MHz	Chip: 310 MHz, Speicher: 740 MHz	Chip: 310 MHz, Speicher: 680 MHz
	Pfeilschnelle Karte mit aufwändigem Kühlungsdesign **90%**	**Eine Standard-Ti mit sehr guter Ausstattung** **90%**	**Noch eine Standard-Ti-Karte mit ebenfalls guter Ausstattung** **88%**



So hübsch kann Jedi Knight 2 aussehen, wenn Sie alle Grafikdetails und die Kantenglättung einer leistungsfähigen DirectX-8-Grafikkarte aktivieren.

Die Geforce4-Welle rollt auf uns zu und viele wissen nicht, welche Modelle für Spieler geeignet sind und welche nicht. Wir haben alle neuen Grafikkarten für unsere Marktübersicht untersucht.

Von 14 getesteten Grafikkarten in dieser Ausgabe verwenden sage und schreibe elf einen Geforce4-Grafikchip. Aber Geforce4 ist nicht gleich Geforce4. In der vorherigen Ausgabe erklärten wir Ihnen bereits die technischen Unterschiede zwischen den zwei Serien mit den Namen MX und Ti. In unseren Benchmark-Tests für den aktuellen Artikel haben wir noch einmal alle aktuellen Grafikchips gecheckt und erhielten ein klares Ergebnis: Die billigsten Platinen mit Geforce4-MX-Grafikchip rangieren nur im unteren (MX-420) und mittleren Teil (MX-440/MX-460) der Leistungsskala, wohingegen die Geforce4-Ti-Grafikkarten (Ti-4400/-4600) die schnellsten, aber auch die teuersten Grafikkarten für 3D-Spiele sind.

DirectX zählt!

Bei neuen 3D-Spielen ist es wichtig, welche Grafikschnittstelle von ihnen verwendet wird. Jedes Spiel kann DirectX-8-kompatibel sein, muss aber nicht unbedingt die vielen Grafikfähigkeiten der Spieleschnittstelle anwenden. Wenn Sie sich eine neue Grafikkarte zulegen wollen, müssen Sie sich zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden: Soll Ihre Grafikkarte lediglich DirectX-7-Fähigkeiten besitzen oder soll sie auch künftige 3D-Spiele dank DirectX 8 mit hübscheren 3D-Effekten versorgen können?

Die Qual der Wahl

Zu den DirectX-7-Grafikfähigkeiten gehören unter anderem „Hardware Texture & Lighting", bei dem der Grafikchip den Hauptprozessor bei



SP7200T6
Sparkle
06403-905010/€ 539,-
Geforce4 Ti-4600/300 MHz
128 MB DDR-SDRAM
650 MHz/128 Bit/2,8 ns
VGA, TV-Out (S-Video), DVI
1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz
PowerDVD 3 Trial
S-Video auf Video-Cinch-Adapter
Chip: 310 MHz, Speicher: 710 MHz

Geforce4 Ti-4600 mit leider sehr magerer Ausstattung **88%**



Maya Rad. 8500 Deluxe
Gigabyte
040-2533040/€ 349,-
Radeon 8500/275 MHz
64 MB DDR-SDRAM
550 MHz/128 Bit/3,6 ns
VGA, TV-Out (S-Video), DVI
1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz
PowerDVD 4, 4 Spiele
DVI-VGA-Adapter
Chip: 300 MHz, Speicher: 600 MHz

Dank dickem Software- und Spielebundle eine Preisempfehlung **86%**



Excalibur Radeon 8500
Enmic/HIS
06403-905010/€ 299,-
Radeon 8500/275 MHz
64 MB DDR-SDRAM
550 MHz/128 Bit/4 ns
VGA, TV-Out (S-Video), DVI
1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz
PowerDVD XP, Power Director
U. a. Scart-Adapter, VGA-DVI-Adapter
Chip: 280 MHz, Speicher: 560 MHz

Solide Radeon 8500 die kaum Übertaktungspotezial besitzt **84%**



3D Prophet FDX 8500 LE
Guillemot/Hercules
09123-96580/€ 239,-
Radeon 8500 LE/250 MHz
64 MB DDR-SDRAM
500 MHz/128 Bit/4 ns
VGA, TV-Out (S-Video), DVI
1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz
PowerDVD 3, 3Deep
S-Vid./Comp.-Umstecker
Chip: 260 MHz, Speicher: 510 MHz

Eine günstige DirectX-8-Grafikkarte mit guter 3D-Performance **82%**



Mit dem Tool PowerStrip von der Heft-CD können Sie mühelos alle Einstellungen Ihrer Grafikkarte ändern. Die Sicherheitseinstellung „Nur lesen" sollten Sie als Laie einstellen.

der Berechnung von Drahtgittern und Lichteffekten entlastet. Aber auch das so genannte Bump Mapping im Dot-3-Verfahren wird von allen DirextX-7-Grafikkarten berechnet. Es sorgt für pixelgenaue Beleuchtungs- und Struktureffekte auf Oberflächen. DirectX 8 ist abwärtskompatibel und hat deshalb auch all diese Features. Darüber hinaus besitzt eine DX-8-Grafikkarte zwei kleine Recheneinheiten, die mit so genannten Shader-Programmen arbeiten, um komplexe Geometriedaten und pixelgenaue Grafikeffekte („Multitexturing") unabhängig vom Hauptprozessor zu berechnen. Durch Shader sind Spieleentwickler flexibel, da sie 3D-Effekte selbst programmieren können.

Auf CD-ROM
PowerStrip.zip
Nützliches Tuning-Tool für Grafikkarten
PowerStrip.exe

Die Spiele-Unterstützung

Bei DirectX-8-Spielen wie *Aquanox* muss eine DX-7-Grafikkarte passen. Das Spiel läuft zwar bei DX-8-Spielen, allerdings lediglich im DirectX-7-Kompatibilitätsmodus. Das sieht schlechter aus und ist auch sehr langsam. Aktuelle DirectX-7-Grafikchips kommen von Ati (Radeon 7500/Radeon 7500 LE), Nvidia (Geforce2-Serie/Geforce4-MX-Serie) oder STM/PowerVR (Kyro I/Kyro II). Einige Grafikkarten mit diesen Chips bekommen Sie bereits ab 60 Euro. Je nach Ausstattung kann der Preis allerdings auch bis zu 170 Euro betragen. Wesentlich mehr kosten DirectX-8-Grafikkarten: Hier reichen die Preise von 200 bis 600 Euro. Ati bietet in diesem Segment zwei Grafikchips an: Radeon 8500 und den etwas heruntergetakteten Radeon 8500 LE. In der gleichen Leistungsklasse bekommen Sie momentan noch Grafikkarten mit den Nvidia-Grafikchips Geforce3 Ti-200 und Ti-500. Neue Geforce3-Platinen werden allerdings nicht mehr hergestellt. Stattdessen werden die neuen Geforce4-Titanium-Grafikkarten gebaut.

Kaufempfehlung?

Sie fragen sich, ob Sie sich nun eine DirectX-7- oder eine DirectX-8-Karte kaufen sollen? Ein Teil der Antwort ist eng mit der Größe Ihres Geldbeutels verbunden. Für 150 Euro bekommen Sie eine flotte Geforce2 Ti mit 64 MB DDR-RAM. Dies ist momentan unsere DX-7-Kaufempfehlung. Wenn Sie bis zu 70 Euro mehr übrig haben, dann können Sie in eine technisch bessere und wesentlich schnellere DirectX-8-Platine investieren.

LE oder nicht LE?

Beim Kauf von Grafikkarten mit Ati-Grafikchips (Radeon-Familie) sollten Sie aufpassen. Wie bereits erwähnt, gibt es die Radeon-Chips 7500 und 8500 auch in Varianten mit einem unscheinbaren „LE" hinter dem Namen. Diese Chips sind niedriger getaktet: Der Radeon-8500-LE-Grafikchip wird mit 250 statt mit 275 MHz angesteuert. Eine Radeon 7500 LE ist noch stärker herabgetaktet und arbeitet mit lediglich 230 MHz, während die Urspungs-Radeon-7500 mit 60 MHz mehr an den Start geht. Einige billige Radeon-7500-LE-Grafikkarten benutzen außerdem statt des schnellen DDR-Speichers nur langsame SDR-Speichermodule. Klar, dass der Preis entsprechend niedrig ist: Die günstigen Grafiknieten liefern eine miserable 3D-Performance, die gerade einmal 30 Prozent höher liegt als die einer (ebenfalls nicht empfehlenswerten) Geforce4 MX-420.

Der 128-MByte-Trick

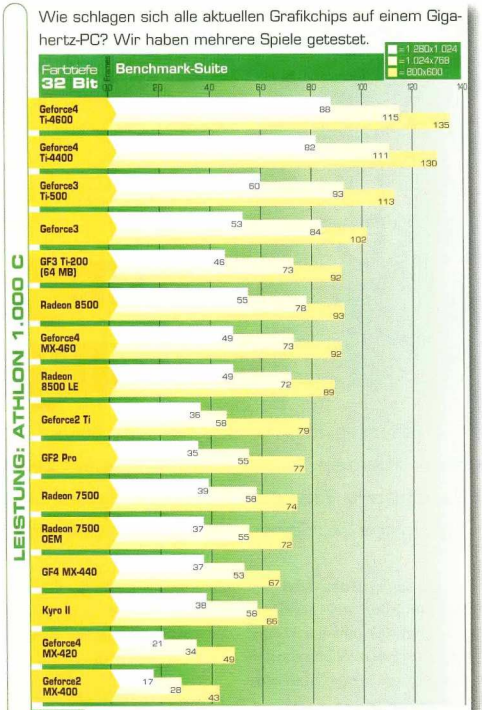
Wenn Sie sich für eine DirectX-8-Platine entschieden haben, ist die günstigste Wahl zurzeit ganz klar eine Geforce3 Ti-200 oder die Radeon 8500 LE. Einige findige Hersteller bieten diese Grafikkarten auch mit dickem 128-MByte-Speicherpolster an. Lassen Sie sich von diesen Angeboten nicht täuschen. Die 64 MByte zusätzlicher Speicher bringen Ihnen in 3D-Spielen keinen spürbaren Geschwindigkeitsvorteil. Also: Finger weg!

14 AKTUELLE GRAFIKKARTEN IM EINZELTEST



Name:	3D Prophet FDX 8500 LE	G4MX440-T	Siluro G4 MX/TV
Hersteller:	MSI	Abit	Pixelview
Info-Telefon/Preis:	069-408930/€ 170,-	06403-905010/€ 180,-	02102-43970/€ 165,-
Grafikchip/-takt:	Geforce4 MX-440/270 MHz	Geforce4 MX-440/270 MHz	Geforce4 MX-440/275 MHz
Speicher:	64 MB DDR-SGRAM	64 MB DDR-SGRAM	64 MB DDR-SGRAM
Speicherdetails:	400 MHz/128 Bit/4 ns	400 MHz/128 Bit/4 ns	400 MHz/128 Bit/4 ns
Anschlüsse:	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Opt. Einstellung/CPU:	1.024x768, 32 Bit /ab 700 MHz	1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz	1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz
Software:	Spielebundle, WinProducer, -Coder	DVD-Player	WinDVD, E-Color, Serious Sam
Sonst. Ausstattung:	Composite-Kabel, Umstecker	S-VHS-/Composite-Kabel, Umstecker	Composite-Kabel, Umstecker
Übertaktbar:	Chip: 320 MHz, Speicher: 460 MHz	Chip: 310 MHz, Speicher: 450 MHz	Chip: 320 MHz, Speicher: 460 MHz
	Die beste MX-440 im Testfeld, vor allem durch die dicke Ausstattung **78%**	**Etwas teure, dafür gut durchdachte MX-440** **78%**	**Sehr solide Grafikkarte mit leicht erhöhtem Chiptakt** **78%**

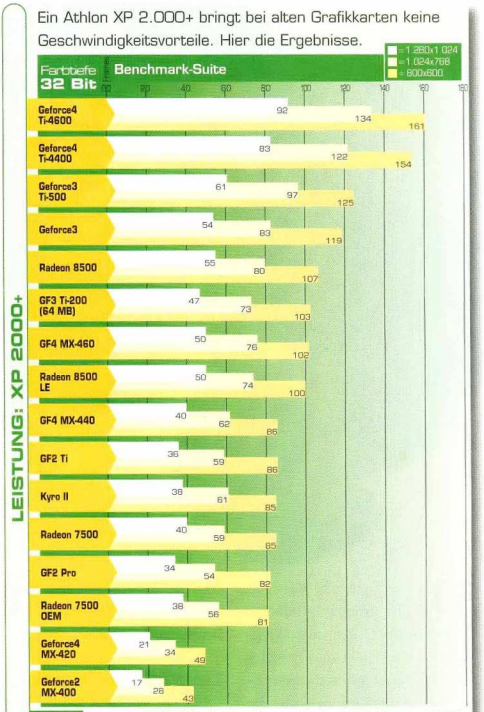
Wie schlagen sich alle aktuellen Grafikchips auf einem Gigahertz-PC? Wir haben mehrere Spiele getestet.



Fazit: Geforce4 Ti liegt allein vorn, Radeon 8500 startet erst in hohen Auflösungen richtig durch. Die Kyro II schlägt sich tapfer aufgrund der guten *RtCW*-{dt.}-Ergebnisse.

Settings: Athlon 1.000 C, Epox 8KHA+, 256 MB DDR-RAM, Win98 SE, DirectX 8.1, Detonator 27.42, Radeon 9009, Mittelwert aus *Return to Castle Wofenstein* (dt.) und *Aquanox*

Ein Athlon XP 2.000+ bringt bei alten Grafikkarten keine Geschwindigkeitsvorteile. Hier die Ergebnisse.



Fazit: Vor allem die Ti-Karten können mit der höheren CPU-Leistung etwas anfangen. Die übrigen haben in 1.024x768 fast die gleichen Ergebnisse wie beim Athlon 1.000 C.

Settings: Athlon XP 2000+, Epox 8KHA+, 256 MB DDR-RAM, Win98 SE, DirectX 8.1, Detonator 27.42, Radeon 9009, Mittelwert aus *Return to Castle Wofenstein* (dt.) und *Aquanox*

Geforce4-MX-Probleme

Grafikkarten lassen sich mit einigen Tools wie zum Beispiel PowerStrip (auf unserer Heft-CD) leicht übertakten. Aus diesem Grund sollte Ihre zukünftige Platine auch mit hochwertigem Grafikspeicher versehen sein. Andernfalls ist der Ausflug ins kostenlose Übertakterparadies nicht besonders lohnenswert. Besonders bei Geforce4-MX-440-Karten müssen Sie mit schwankender RAM-Qualität rechnen. Manche Hersteller verlöten statt hochwertigem 4-Nanosekunden-Speicher (damit ist die Zugriffszeit gemeint) nur 5-Nanosekunden-Speicher. Lassen Sie sich von Ihrem Händler im Zweifelsfall die Qualität der Speicherbausteine garantieren.

Bernd Holtmann



Pixelview G4 MX-440
PNY
02236-336310/€ 160,-
Geforce4 MX-440 /270 MHz
64 MB DDR-SGRAM
400 MHz/128 Bit/5 ns
TV-Out (S-Video)
1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz
Aquanox
–
Chip: 310 MHz, Speicher: 470 MHz

Grafikkarte im Standard-Referenzdesign; magere Ausstattung **78%**



Verto Geforce4 MX-440
Creative
0800-18151017/€ 160,-
Geforce4 MX-440/270 MHz
64 MB DDR-SGRAM
400 MHz/128 Bit/5 ns
TV-Out (S-Video)
1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz
Incoming Forces, E-Racer OEM
Demo-CD
Chip: 330 MHz, Speicher: 460 MHz

Ebenfalls ein Standard-Design, aber recht günstig **78%**



3D Blaster 4 MX-440
Gainward
089-898990/€ 175,-
Geforce4 MX-440/290 MHz
64 MB DDR-SGRAM
400 MHz/128 Bit/4 ns
TV-Out (S-Video)
1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz
WinDVD, E-Color
Umstecker
Chip: 310 MHz, Speicher: 450 MHz

Trotz „Golden Sample" keine Übertaktungsrekorde **77%**



Geforce4 Pro/600 TV V8170 DDR
Asus
02102-95990/€ 175,-
Geforce4 MX-440/270 MHz
64 MB DDR-SGRAM
400 MHz/128 Bit/5 ns
TV-Out (S-Video)
1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz
Asus DVD, Aquanox, Midnight GT
S-VHS-/Composite-Kabel, Umstecker
Chip: 315 MHz, Speicher: 470 MHz

Lediglich passiv gekühlt, für einen stummen PC noch akzeptabel **77%**



Achtung, Steuerprüfung!

PC-Spiele steuern sich mit der Maus, Joystick und zuweilen mit der Tastatur. Wir haben zwei etwas andere Eingabehilfen entdeckt und auf ihre Actiontauglichkeit getestet.

Das Nostromo N50 SpeedPad ist ein programmierbarer Tastaturersatz, der ausschließlich für die linke Hand gefertigt wurde. Das ist schon mal durchdacht, schließlich lenken die meisten Spieler mit der Rechten die Maus, vor allem bei Ego-Shootern. Das SpeedPad besitzt zehn Tasten, ein Acht-Wege-Steuerkreuz und einen Schubregler. Alle Komponenten sind sinnvoll platziert. Allerdings dürften Spieler mit sehr kurzen Fingern Probleme damit haben, die linken Tasten zu erreichen.

SpeedPad-Praxis

Das N50 wird per USB mit dem PC verbunden und als „3-Achsen-und-10-Tasten"-Gamecontroller erkannt. Statt Treibern müssen Sie die beigelegte Software installieren, um das SpeedPad konfigurieren zu können. Jede Taste belegen Sie mit bis zu drei Funktionen und zeitgenauen Makros. In der Praxis war Letzteres vor allem bei Strategiespielen sehr nützlich, weil man so per Knopfdruck den Gebäudebau automatisieren konnte. Mit rund 40 Euro Anschaffungspreis ist das SpeedPad zwar nicht billig, aber eine Bereicherung für jeden, der oft und gern Ego-Shooter, (Online-)Rollenspiele oder Strategiespiele spielt.

Thrustmaster-Attacke

Das Tacticalboard von Thrustmaster gleicht dem SpeedPad, besitzt aber wesentlich mehr Features. Dazu zählen die verschiebbare Gummi-Handablage, 49 konfigurierbare Tasten, ein Mausrad und die Sprachkommunikationssoftware. Die Bewegungstasten des Tacticalboard sind breiter geformt, liegen direkt in der Mitte des „Bretts" und erlauben es, die neun Funktionstasten in der Umgebung (notfalls!) auch mit der rechten statt mit der linken Hand zu bedienen. Wie jede Tastatur hat das Tacticalboard Funktionstasten am oberen Controllerrand – hier sind es allerdings 22 Stück.

Einfache Technik

Die Installation des Tacticalboards geht leicht von der Hand, da höchstens die Windows-CD vom Betriebssystem verlangt wird. Bei der Konfiguration der einzelnen Tasten und des Mausrades hilft Ihnen die Thrustmapper-Software, die 52 aktuelle Einstellungen für Spiele wie *Battle Realms* oder den Flugsimulator *IL-2 Sturmovik* mitbringt. Bei sehr komplexen Spielen können Sie Einzeltasten übrigens auch eine Zweitfunktion zuweisen.

Ruf mich an!

Für die Team-Chat-Funktion hat Thrustmaster die Lizenz der Sidewinder-Game-Voice-Technik gekauft. Allerdings ist die Handhabung etwas umständlicher. Für den Sprachchat benötigen Sie die „Teamsound"-Software, während Sie für die Umsetzung von Sprachbefehlen die beigelegte Software „Game Commander II" laden müssen. Bei Actionspielen ist der Befehlsmodus jedoch wegen zu langer Verzögerungen zwischen Aussprache und Ausführung der Befehle nicht zu empfehlen.

Controller-Fazit

Vielspielern und actionorientierten Genre-Liebhabern können wir die beiden Tastaturalternativen mit Einschränkung empfehlen. Wer bereits einen Sidewinder Game Voice besitzt, hat mit dem Nostromo-SpeedPad eine gute Tastatur-Alternative. Edler und umfangreicher, aber auch teurer wird's beim Tacticalboard. Denn um hier alle Funktionen nutzen zu können, fallen leider auch noch die Kosten für ein Headset an.

Bernd Holtmann

Nostromo N50 SpeedPad

Hersteller:	Belkin
Info-Telefon:	07161-916400
Web-Site:	www.we-come.de
Preis:	ca. € 40,-
Stärken:	Griffergonomie
Schwächen:	-
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut

Gesamturteil: 82%

» Zuverlässiger Tastatur-Ersatz für Actionspiele «

Tacticalboard

Hersteller:	Thrustmaster
Info-Telefon:	09123-96580
Web-Site:	de.thrustmaster.com
Preis:	ca. € 90,-
Stärken:	Anzahl verfügbarer Tasten, Handablage
Schwächen:	Fehlendes Headset
Ausstattung:	Sehr gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Gut

Gesamturteil: 89%

» Vielseitig, flexibel und mit Team-Chat-Software «

INTERNET-Magazin

com!online

www.com-online.de

NEU! Jetzt am Kiosk mit 2 CDs

Top-Software auf 2 CDs

- Corel Draw 10 Graphics Suite im Gratis-Test. 14 Vollversionen, Top 10 Homepage Tools, ein exklusives Grafik-Archiv, neue Browser und vieles mehr

Alles gratis

- 100 Free- und Shareware-Knüller: Web-Beschleuniger, Virenschutz, Firewalls, Download-Manager, Packer, Tools zum anonymen Surfen

Highspeed-Brenner

- 32- und 40-fach CD-Writer im Tempo-Test plus Kauftipps

Web-Organizer

- Die neuesten Geräte im Härtetest

Safer Flirt

- Keine Angst bei einem Treffen. Schutzengel überwachen Blinddates

Extra!

- 32 Seiten Homep@ge Magazin zum Website-Bau



nur € 2,80
mit 2 CD-ROMs

Informativ ■ Faszinierend ■ Spannend

INTERNET-Magazin com!online — **Das Info-Magazin für Internet & Computer!**

Kontakt com!online: Tel 08382/963860 ■ Fax 08382/78091 ■ E-Mail aboservice@com-online.de ■ www.com-online.de



Hertz-schrittmacher

Immer schneller werden die Top-Prozessoren von Intel und AMD. Ob sich Intel mit seiner CeBIT-Neuvorstellung die Geschwindigkeitskrone wieder holen kann?

AMD hat sich in den vergangenen zwei Jahren als einzig wahrer Konkurrent für die Chipschmiede Intel entpuppt. AMDs Prozessoren waren bei gleichem Takt stets schneller als vergleichbare Intel-Prozessoren. Sie waren und sind immer noch günstiger und deshalb mittlerweile auch sehr weit verbreitet. Der Athlon Thunderbird C 1.400 MHz hat Intels Pentium 4 mit 1.600 MHz in den meisten Spielebenchmarks geschlagen. Der einzige Rechenvorteil, den der P4 aufweisen konnte, war seine Befehlserweiterung mit dem Namen „SSE2". Lediglich in dafür optimierten Anwendungen lagen die frühen Pentium-4-CPUs vorn. AMDs Neuauflage des Athlon, der Athlon XP, baute diesen Leistungsabstand sogar für einige Zeit noch weiter aus.

Der knallharte Test

Seit dem Pentium 4 mit 2.200 MHz haben alle Pentium-4-Prozessoren einen neuen, leistungsfähigeren „Northwood"-Prozessorkern (siehe PCA 3/2002). Das neueste High-End-Modell der P4-Serie ist mit sagenhaften 2.400 MHz getaktet. Dem gegenüber steht ein neuer AMD-Prozessor, der Athlon XP 2100+. Er arbeitet mit 1.733 MHz und muss sich vom Megahertz-Monster geschlagen geben. In Verbindung mit einem i850-Mainboard und Rambus-Speicher zeigte der Pentium 4 in unserem Spieletest sechs Prozent mehr Leistung als der Konkurrent. Auch mit aktuellen Actionspielen haben wir Leistungstests der beiden Kontrahenten durchgeführt. In *Jedi Knight 2* hat sich der Vorsprung des Pentium 4 sogar auf satte 15 Prozent erhöht. Anders im Test mit *Return to Castle Wolfenstein* (dt.): Dort lag der XP 2.100+ einige Prozentpunkte vor der Pentium-4-RAMBUS-Kombination.

Benchmark-Basis

Als Ausgangspunkt für unsere Tests mit dem Athlon XP haben wir ein KT266A-Mainboard mit DDR-Hauptspeicher gewählt. Wenn man dem Pentium 4 statt eines flotten RAMBUS-Mainboards aber ein i845D-Mainboard mit DDR-Speicherunterstützung unterschiebt, dann sehen die Testergebnisse etwas anders aus. In *UT* und *Return to Castle Wolfenstein* (dt.) behielt der Athlon XP deutlich die Oberhand, nur bei *Jedi Knight 2* überholte das Pentium-4-DDR-Gespann den AMD-Kollegen. Als nichtspielebezogenen Leistungstest haben wir den synthetischen Speichertest von Sisoft Sandra zurate gezogen. Hier liegt der Pentium 4 mit RAMBUS und i850-Platine eindeutig vorne. Mit einem i845D-Mainboard und DDR-Speicher wurde die Entscheidung zwischen Pentium 4 und Athlon XP allerdings interessant. Hier siegte zwar auch der Pentium 4, dafür erkannte man allerdings, dass solche synthetischen Speichertests keine gute Basis für eine Aussage über die Gesamtperformance eines PCs sind.

Hier geht's heiß her

Neben der Rechenleistung spielt die Wärme-Entwicklung eines Hauptprozessors eine große Rolle. Dies ist vor allem in Spiele-PCs wichtig, da auch andere Hardware, wie zum Beispiel die Grafikkarte, zusätzliche Wärme produziert. Wegen des kleinen Herstellungsprozesses des 2.400-MHz-P4 ist er in dieser Kategorie selbst mit dem mitgelieferten Intel-Lüfter absolut konkurrenzlos. Die Temperatur stieg bei unserem Test nicht über 45° C, während der Athlon XP 2100+ mit einem Alpha 6035 Power schon die 60°C-Grenze überstieg. Um den Athlon auf einem akzeptablen Niveau zu halten, muss schon ein Alpha 8045 ran. Der ist mit 70 Euro nicht gerade günstig und zudem auch noch schwierig zu montieren. Der P4 wird für 16 Euro Aufpreis auch mit dem erwähnten Lüfter geliefert. Diese Variante nennt sich „Boxed" und ist dank 2.700 Umdrehungen pro Minute auch noch sehr leise.

Taktvoller Umgang

Die Übertaktung ist ein weiteres Kriterium beim Prozessorkauf. Bisher galt der Athlon-XP-Vorgänger als die übertakterfreundlichste CPU überhaupt. Mit dem XP-Athlon hat AMD aber zusätzliche Hürden eingebaut, um es den Freunden kostenloser CPU-Nachbrenner etwas schwieriger zu machen. Somit bleibt bei den aktuellen Megahertz-Boliden von AMD und Intel lediglich die Übertaktung über den Front-Side-Bus (FSB). Bei einem Multiplikator von 24 reicht die Anhebung dieses Bustaktes bereits, um aus dem Pentium 4 zusätzliche Performance zu quetschen. Ein Beispiel: 24 mal 100 MHz FSB ergeben den Prozessortakt von 2.400 MHz. Wenn Sie den FSB um fünf MHz erhöhen, dann werden aus 2.400 stolze 2.520 MHz.

Athlon XP: übertaktet

Wenn Sie beim Athlon XP 2.100+ den Multiplikator auf 13 und den Front-Side-Bus um nur fünf MHz erhöhen, arbeitet er mit einer effektiven Taktfrequenz von 1.794 MHz. Hier haben Sie 61 MHz gewonnen, beim Pentium 4 hingegen 120. Im Preis-Leistungs-Verhältnis schlägt der Athlon XP 2100+ den Pentium 4 trotzdem immer noch. Allerdings schrumpft der Abstand zu Intels Top-Range-Prozessoren stetig. AMD hat mit dem neuen Chipkern „Thoroughbred" ein As im Ärmel, denn auch er wird mit der gleichen Technik gefertigt, die Intel für die Northwood-Pentiums einsetzt.

Das Prozessorfazit

Besonders teuer sind neue Rechensprinter immer. Wer sich unbedingt einen ultraschnellen und günstigen PC zulegen möchte, der sollte zu einem Athlon XP 2000+ greifen. Die Leistungsunterschiede zum XP 2100+ sind nicht so groß, dass sie den Aufpreis wert wären. Für einen sehr leisen und leistungsstarken PC ist der P4 die beste Wahl. Dazu ein temperaturgesteuertes Netzteil, Geräuschdämmmatten und Sie machen aus Ihrem P4-System ein stilles Rechenmonster.

Bernd Holtmann

Prozessortechnik im Überblick

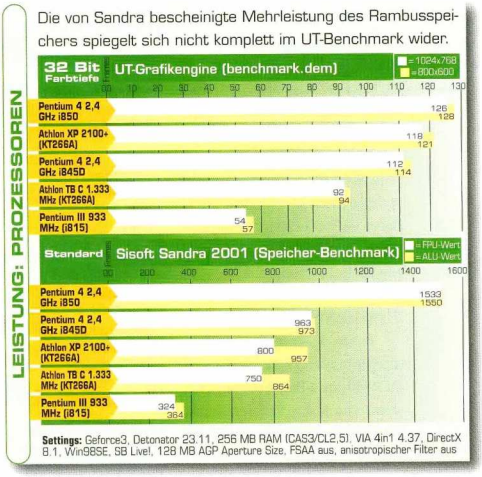
Hier die wichtigsten:

	Athlon XP 2100+	Pentium 4 2.400
Chipkern	Palomino	Northwood
Taktfrequenz	1.733 MHz	2.400 MHz
Fertigungsprozess	0,18 µm	0,13 µm
Transistoren	37,5 Millionen	55 Millionen
Level1-Befehlscache	64 KB	12K µOps (Trace Cache)
Level1-Datencache	64 KB	8 KB
Level2-Cache-Größe	256 KB	512 KB
Spannung	1,75 Volt	1,5 Volt
Sockel	Sockel A	Sockel 478
FSB-Takt	133 MHz DDR	100 MHz Quad pumped
Befehlserweiterungen	MMX, 3DNow Prof.	MMX, SSE, SSE2
Preis	Ca. € 370,-	Ca. € 900,-

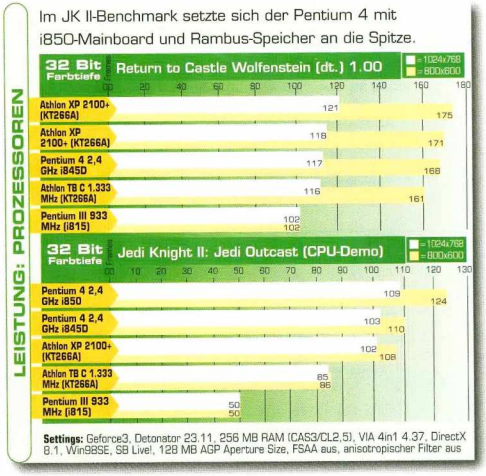


Der Palomino-Kern des Athlon XP verfügt nur über einen 256 KB großen Level2-Cache; der Northwood-Core des Pentium 4 kann das Doppelte aufweisen.

Die von Sandra bescheinigte Mehrleistung des Rambusspeichers spiegelt sich nicht komplett im UT-Benchmark wider.



Im JK II-Benchmark setzte sich der Pentium 4 mit i850-Mainboard und Rambus-Speicher an die Spitze.





Sparen dank DDR

Das schnellste P4-System muss RD-RAM verwenden – sagt Intel. Stimmt. Dass es günstiger geht, zeigen zwei P4-Mainboards mit Intels DDR-Mainboard-Chipsatz.

Intels i850-Chipsatz für Rambus-Hauptspeicher erweist sich laut unseren Benchmarks zwar tatsächlich als die schnellste Grundlage für Pentium-4-Hauptprozessoren. Abhängig von den aktuellen Speicherpreisen ist ein RD-RAM-PC aber etwas teurer als einer mit dem weiter verbreiteten DDR-Hauptspeicher. Aus diesem Grund haben wir uns zwei entsprechende Mainboards angeschaut, die nur rund zehn Prozent langsamer sind als RD-RAM-Platinen.

QDI-Mainboard im Test

Das Mainboard Platinix 2S-AR ist eine verbesserte Neuauflage des P2D-A, hat allerdings einen zusätzlichen IDE-Controller von Promise, der die schnelle Festplattenschnittstelle ATA100 sowie die zwei RAID-Modi 0 und 1 unterstützt. Beim Test des Controllers lieferte Windows bei einem angeschlossenen Laufwerk allerdings eine Schutzverletzung. Wenn Sie den Controller also nicht verwenden, sollten Sie ihn per Jumper (J6) deaktivieren. Schlechter als beim P2D-A ist das BIOS. Der Front-Side-Bus lässt sich zwar bis 126 MHz übertakten, allerdings kann man die CPU-Spannung nicht ändern. Trotz fünf PCI-Steckplätzen und zwei RAM-Bänken ist das Platinen-Layout gut gelungen: Im Bereich rund um den AGP-Steckplatz wurden keine störenden Kondensatoren verbaut. Hier erhalten Sie eine robuste, gute Platine zum kleinen Preis.

Dicke Ausstattung

Wer mehr von einem Mainboard erwartet als vom 2S-AR, der sollte einen Blick auf das BD-4200D von Innoboard werfen. Die Funktionen, die das Sockel478-Mainboard mitbringt, sind besonders für Übertakter nützlich: Der FSB lässt sich in 1-MHz-Schritten bis 200 MHz einstellen, die Prozessorspannung in 0,025-Schritten bis maximal 1,85 Volt. Auch die AGP- und die Speicher-Spannung lassen sich in je vier Stufen justieren. Dazu gibt es ein dickes Software-Paket mit Drive Image, Partition Magic und PC-Cillin. Das Layout der Platine hat allerdings eine Schwäche: Zwei Kondensatoren verhinderten den Einbau einer Geforce4 MX-420 (Referenzdesign): Der S-VHS-Ausgang ist etwas zu tief angebracht.

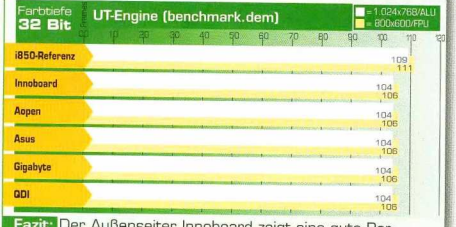
Platinenfazit

Beide Mainboards bieten eine stabile und robuste Heimat für Pentium-4-Prozessoren, auch wenn man die Probleme mit dem RAID-Controller des 2S-AR und das Geforce4-Problem des BD-4200D mit einbezieht. Das 2S-AR ist allerdings besonders für Spieler interessant, die ihre Spiele-Installationen nie löschen wollen, denn der Raid-Controller lässt den Anschluss von zusätzlichen Festplatten zu.

Bernd Holtmann

LEISTUNG: I845D-PLATINEN

Intels RD-RAM-Lösung ist für P4-Prozessoren die schnellste Basis. Günstigere DDR-Boards liegen nur knapp dahinter.



Fazit: Der Außenseiter Innoboard zeigt eine gute Performance; das Testfeld liegt sehr eng zusammen.

Settings: Geforce3, Detonator 23.11, 256 MB RAM (CL2,5), Intel 3.20.1008, DirectX 8.1, Win98SE, SB Live!, FSAA aus, anisotropischer Filter aus, V-Sync aus

Innoboard BD-4200D

Hersteller:	Innovision
Info-Telefon:	02775-940140
Web-Site:	www.ivmm.com
Preis:	Ca. € 165,-
Stärken:	Softwarebundle, Übertakterfunktionen
Schwächen:	Einbauprobleme bei Referenz-Geforce4-MX
Ausstattung:	Gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Sehr gut

Gesamturteil: 88%

» Gute Pentium-4-Heimat für einen Spiele-PC «

Platinix 2S-AR

Hersteller:	QDI
Info-Telefon:	040-61135316
Web-Site:	www.qdigrp.com
Preis:	Ca. € 183,-
Stärken:	Onboard-Raid-Controller
Schwächen:	Abstürze mit aktiviertem Controller ohne angeschlossenes Laufwerk
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut

Gesamturteil: 80%

» Stabile P4-Platine mit Onboard-Sound und RAID «

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.



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

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

PC ACTION

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



Lohnt sich PC333-Speicher wirklich? Wenn ja, wie viel zusätzliche Performance bringt er? PC Action hat die Antworten.

333 – 'ne flotte Nummer?

Endlich sind sie da, die ersten PC333-Mainboards. PC Action hat drei Hauptplatinen mit der Unterstützung des schnellen PC-Speichers auf Qualität und Zuverlässigkeit getestet.

PC333-Speicher soll die bislang üblichen PC266-Speichermodule ablösen. Dazu brauchen neue PCs aber eine Hauptplatine, die PC333-RAM auch unterstützt. Die Firma VIA liefert mit dem KT333-Mainboardchipsatz eine Basis, die Mainboardhersteller verwenden, um ihre Platinen PC333-kompatibel zu machen. Im Gegensatz zum Vorgänger KT266A unterstützt der neue Chipsatz Speichermodule, die mit 166 MHz bei doppelter Datenrate arbeiten.

Qualität zählt

PC333 klingt zwar nach einem festen Standard in der Speicherherstellung. Tatsächlich gab es zum Testzeitpunkt aber keine finale Spezifikation für die neuen Speichermodule. Die Speicherriegel im Handel wurden also mit einem großen technischen Spielraum gefertigt, und das spricht nicht unbedingt für hohe Qualität. Schlechte Speichermodule können einen PC nämlich sehr leicht zum Abstürzen bringen.

Achtung, Speicherfalle

Laut Ulrich Brandt, Technical Marketing Manager von Infineon, „gleicht die Speicherproduktion einem Lotteriespiel, solange keine Spezifikationen vorliegen." Zwar habe man stabile PC333-Module, doch die endgültigen Modulspezifikationen kenne zurzeit niemand. Unsinnigerweise bietet VIA trotzdem PC333-Chipsätze an. Schließlich verlage der Markt das, und man habe ein Prüfprogramm, durch das Speicherhersteller ihre Module zertifizieren lassen können.

Die Testkandidaten

Für unseren Test schafften wir drei KT333-Mainboards in unser Testlabor. Alle verwenden eine 8233A-Southbridge, die maximal vier USB-1.1-Ports und den Festplattenstandard DMA/133 unterstützt. Wenn Sie, aus welchem Grund auch immer, auf USB 2.0 nicht verzichten möchten, dann braucht Ihre Hauptplatine einen speziellen Zusatzchip.

Asus A7V333

Das Asus-Board hat eine sehr gute Ausstattung. Auf der Platine befinden sich ein Firewire-Anschluss, ein zusätzlicher RAID-Controller, ein USB-2.0-Chip und viele andere Features. Eine Schutzschaltung namens Asus Cop sorgt beispielsweise dafür, dass Athlon-XP-Prozessoren nicht durchbrennen. Die Onboard-Komponenten können Sie über Jumper deaktivieren. Übertakter-Funktionen sind vorhanden, allerdings ist die Spannung des DDR-Speichers und des AGP-Slots nicht änderbar.

MSI KT3 Ultra

Diese SockelA-Platine ist der Testsieger bei unserer kleinen Marktübersicht. In seinem BIOS können Sie nahezu alles einstellen: Der FSB-Takt ist bis 220 MHz in Ein-MHz-Schritten justierbar. Für die Speicher- sowie AGP-Spannung können Sie drei Einstellungen wählen. Die Spannungseinstellung für den Hauptprozessor erlaubt aber nur bis zu 1,85 Volt - einige KT266A-Mainboards sind hier bessere Übertakterpartner. Trotzdem hat das Board viel zu bieten: USB-2.0-Chip, RAID-Controller und ein 6-Kanal-Onboard-Soundchip. Wie alle anderen Testkandidaten schützt das KT3 Ultra XP-Athlons auch vor Überhitzung.

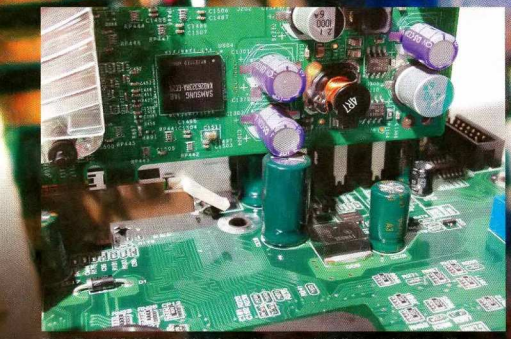
Epox 8K3A

Hier ließen sich einige Geforce4-Karten aufgrund eines falsch gelöteten Kondensators nicht einbauen. Epox will künftig aber einen kleineren, nur einen Zentimeter hohen Kondensator einsetzen. Unser Tipp: Grafikkarte beim Händler einfach mal Probe stekken. Trotz dieses Problems ist das 8K3A eines der besten SockelA-Mainboards. Das BIOS-Setup ist zwar nicht ganz so übertakterfreundlich wie das MSI KT3 Ultra, trotzdem lassen sich CPU-Spannung und Speicherspannung regeln. Auf die AGP-Spannung haben Sie allerdings keinen Einfluss. Ist das Kondensatorproblem der aktuellen Serie gelöst, ist diese Platine ein Preistipp, denn sie kostet nur rund 160 Euro.

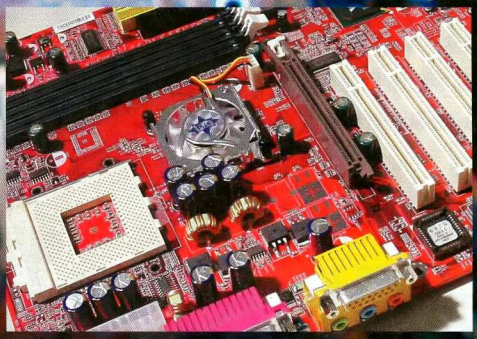
Wann soll ich mir ein KT333-Mainboard kaufen?

Neue Hardware ist nicht immer auch die beste Hardware, vor allem wenn es sich um neue Mainboard-Chipsätze handelt. Wir verraten Ihnen, wann Sie zur neuen KT333-Elite greifen sollten.

Wenn Sie ein neues Mainboard kaufen wollen, empfehlen wir die getesteten KT333-Platinen. Wenn Sie aber bereits ein DDR-Mainboard mit einem der folgenden Chipsätze in Ihrem PC haben, macht die Anschaffung eines KT333-Mainboards keinen Sinn: Im Vergleich zu Chipsätzen wie KT266(A)-, AMD-761-, Nvidia-Nforce- oder Sis-735-PC beträgt der Leistungsgewinn einer KT333-Hauptplatine bestenfalls fünf Prozent. Eine sinnvolle PC333-Mainboard-Lösung bietet Sis mit seinem 745-Chipsatz. Auch Nvidia hat auf der CeBIT eine PC333-Variante des Nforce angekündigt, doch auch hier steht fest: PC333 bringt im Vergleich zu PC266-Speicher auf AMD-Rechnern kaum Performance-Vorteile.



Das Epox-Mainboard besitzt einen unglücklich verlöteten Kondensator, der den Einbau einiger Geforce4-Platinen verhindert.



Das MSI KT3 Ultra ist der Testsieger unserer Marktübersicht. Es bietet detaillierte BIOS-Funktionen und gute Ausstattung.

Die Performance-Frage

Höchstens fünf Prozent mehr Spiele-Leistung bieten KT333-Mainboards mit PC333-Speicher im Vergleich mit einem KT266A-Rechner mit PC266-RAM. Dass der Geschwindigkeits-Nachbrenner schon bei fünf Prozent schlapp macht, hat einige Gründe. Mit PC333-Speicher erreicht der KT333-Chipsatz eine Bandbreite von 2,7 GByte/s, der Front-Side-Bus kann allerdings nur 2,1 GByte/s nutzen. Ergo: Die gesteigerte Bandbreite kann nicht ausgereizt werden und der Geschwindigkeitsvorteil verpufft. Außerdem ist für PC-Spiele weniger die Bandbreite selbst, sondern die Zugriffsgeschwindigkeit („Latenz") auf den Hauptspeicher entscheidend für die Performance. Zu guter Letzt bremst auch die mainboardinterne Angleichung von Taktraten immer etwas.

KT333 in der Praxis

Der Hauptspeicher für die neuen Platinen ist noch sehr rar gesät. Im Test konnten wir zwar einige Vorserienmodule einsetzen, die arbeiteten allerdings entweder gar nicht oder nur mit den langsamsten Zugriffszeiten stabil. Bei den Mainboards handelte es sich zwar ebenfalls um Vorserienplatinen, hier können Stabilität und Leistung per BIOS-Updates aber sicherlich noch verbessert werden.

Tückischer Speicher

Mit PC266-Speicher liefen die drei Testmainboards zuverlässig. Bei PC333 mit sehr scharfen Speichereinstellungen waren hingegen Windows-Abstürze an der Tagesordnung. Wir empfehlen Ihnen übrigens, nur maximal zwei Module einzusetzen. Drei Module führen wegen sinkender Signalqualität oft zu Abstürzen. Von PC333-Speicher sollten Sie vorerst die Finger lassen. Unsere Testkandidaten arbeiteten mit einem Infineon-Referenzmodul und Standardeinstellungen nur halbwegs stabil. Mit anderen PC333-Modulen war an einen absturzfreien Betrieb nicht zu denken – auch nicht bei den sichersten BIOS-Einstellungen.

Kleinigkeiten

Die meisten BIOS-Optionen der KT333-Mainboards gleichen denen der KT266A-Kollegen. Etwas lästig war allerdings die AGP-Verriegelungsklammer der Platinen von Epox und MSI. Grafikkarten mit großen Kühlkörpern ließen sich nur mit großem Aufwand entfernen. Teilweise war sogar der Ausbau der Platine nötig.

Bernd Holtmann

KT3 Ultra

Hersteller:	MSI
Info-Telefon:	069-408930
Web-Site:	www.msi-computer.de
Preis:	Ca. € 200,-
Stärken:	Viele Einstellungsmöglichkeiten für Übertakter, Übertaktungsschutz
Schwächen:	CPU-Spannung nur bis 1.85 Volt
Ausstattung:	Sehr gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Sehr gut

Gesamturteil: 92%

» Für Übertakter ein Traum-Mainboard «

A7V333

Hersteller:	Asus
Info-Telefon:	02102-95990
Web-Site:	www.asuscom.de
Preis:	Ca. € 260,-
Stärken:	USB-2.0, FireWire-Anschluss, Übertaktungsschutz für Athlon XP
Schwächen:	-
Ausstattung:	Sehr gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Sehr gut

Gesamturteil: 92%

» Dicke Ausstattung und erstklassige Leistung «

8K3A

Hersteller:	Epox
Info-Telefon:	09241-99170
Web-Site:	www.elito-epox.de
Preis:	Ca. € 160,-
Stärken:	Onboard-RAID, Sechs-Kanal-Soundchip, Übertaktungsschutz von Athlon XP
Schwächen:	Einbauprobleme bei einigen Geforce4-Grafikkarten
Ausstattung:	Sehr gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Gut

Gesamturteil: 84%

» Günstige KT333-Platine mit kleinen Fehlern «



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	02102-99990	€ 465,-	90%
Leadtek	Winfast A250 Ultra TD	05/02	0031-365365578	€ 529,-	90%
MSI	G4Ti4600-VTD	05/02	069-408930	€ 529,-	90%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4600	04/02	0800-1815101	€ 499,-	90%
MSI	G4Ti4400-VTD	05/02	069-408930	€ 399,-	88%
Sparkle	SP7200TE	05/02	06403-905010	€ 539,-	88%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4400	04/02	0800-1815101	€ 399,-	88%
MSI	G3Ti500 Pro-VTD	03/02	069-408930	€ 450,-	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	02102-99990	€ 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	02102-99990	€ 511,-	87%*
Gigabyte	Maya Radeon 8500 Deluxe	05/02	040-2533040	€ 349,-	86%*
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	038826-970	€ 307,-	86%*
PowerMagic	Radeon 8500 OEM	01/02	05932-50450	€ 291,-	86%*
Sparkle	Sparkle GF3 Ti-500	01/02	06403-905010	€ 434,-	85%*
Aopen	GF3Ti200-DV64	01/02	01805-559191	€ 317,-	85%*
Enmic/HIS	Excalibur Radeon 8500	05/02	06403-905010	€ 299,-	84%*
Innovision	Tornado GeForce3 Ti-200	03/02	02779-1400	€ 230,-	84%*
Leadtek	WinFast GF2 Ultra	02/01	040-25170777	€ 358,-	84%*
Hercules	3D Prophet FDX 8500 LE	05/02	09123-96580	€ 239,-	82%*
MSI	G4MX460-VT	04/02	069-408930	€ 199,-	82%
Ati	Radeon 7500	11/01	089-665150	€ 205,-	82%*
Asus	V7700 TvT	01/02	02102-99990	€ 199,-	82%*
Creative	3D Blaster GF3 Ti-200	03/02	0130-815101	€ 280,-	82%*
Hercules	3D Prophet II Ultra	01/01	09123-96580	€ 358,-	82%*
Asus	AGP-V7700 Deluxe	09/00	02102-99990	€ 332,-	81%*
Leadtek	Winfast A170V DDR TH	04/02	0031-365365578	€ 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	07152-398880	€ 77,-	88%
Leadtek	WinFast 6xSound	07/01	040-25170707	€ 66,-	88%
Terratec	512i digital	07/01	02157-81790	€ 46,-	87%
Hercules	Muse XL	07/01	09123-96580	€ 31,-	86%
Anubis	Typhoon Acoustic five	08/01	0681-988060	€ 56,-	85%
Creative	SB Live! Player 1024	12/99	069-66982900	€ 102,-	83%
VideoLogic	SonicFury	10/00	06103-934714	€ 118,-	83%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/00	089-31760	€ 123,-	88%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro Shock	11/01	09123-96580	€ 51,-	85%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	€ 102,-	83%
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	€ 102,-	81%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	09123-96580	€ 102,-	78%
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089-894670	€ 76,-	71%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
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	069-894670	€ 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%
Kama	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	089-5457570	€ 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	09/00	0541-122065	€ 205,-	80%
Thrustmaster	360 Modena Pro	12/00	09123-96580	€ 87,-	79%*
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	€ 92,-	79%
Interact	Racing Wheel	11/01	01805-125133	€ 51,-	75%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	09123-96580	€ 92,-	75%
Saitek	R80 Sports Wheel	11/01	089-54612710	€ 31,-	71%
Saitek	R4 Racing Wheel	-	089-54612710	€ 92,-	71%
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	€ 66,-	69%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Force Feedback GT	11/01	09123-96580	€ 128,-	89%
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	€ 153,-	85%*
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	09123-96580	€ 178,-	84%*
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	€ 143,-	82%*
Logitech	WingMan Formula GP	11/01	069-92032165	€ 61,-	81%*
Logitech	WingMan Formula Force GP	11/01	069-92032165	€ 102,-	79%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	€ 153,-	78%*
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	09122-8860	€ 127,-	77%*
Typhoon	Real Force Wheel	11/01	0681-988060	€ 66,-	75%

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	€ 573,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	€ 399,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	€ 534,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	€ 650,-	79%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	€ 306,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	€ 510,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	0800-1003435	€ 460,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	€ 818,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	€ 614,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	€ 501,-	72%

PC ACTION Hotlines
Probleme mit Spielen? 0190 – 82 48 36* (täglich 8 – 24 Uhr) Spieletipps-Hotline
Ärger mit der Hardware? 0190 – 82 48 35* (täglich 7 – 24 Uhr) Hardware-Hotline
*Ein Anruf kostet €1,86/Minute.

JETZT NEU!

Get it now!

Egal, ob Sie etwas kaufen, tauschen oder verkaufen wollen: Mit einer Anzeige in unserem brandneuen Kleinanzeigenmarkt liegen Sie richtig!

COUPON: GEWERBLICHE ANZEIGEN

Name/Firma

Ansprechpartner

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Telefon

Fax

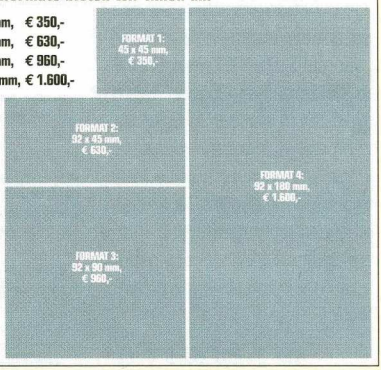
E-Mail

Datum/Unterschrift

ÜBER 1,4 MILLIONEN LESER IM MONAT (AWA 01) ERREICHEN SIE IM KOMBI MIT DER PC GAMES

Folgende Anzeigenformate bieten wir Ihnen an:

- ❑ **Format 1:** 45 x 45 mm, € 350,-
- ❑ **Format 2:** 92 x 45 mm, € 630,-
- ❑ **Format 3:** 92 x 90 mm, € 960,-
- ❑ **Format 4:** 92 x 180 mm, € 1.600,-



Haben Sie sich entschieden? Kreuzen Sie einfach Ihr Wunschformat an und faxen Sie diese Vorlage an uns. Wir setzen uns dann mit Ihnen in Verbindung.

Hierbei handelt es sich um ein Kombipaket; Anzeigen werden auch in PC Games geschaltet.

Alle Preise sind netto-netto und verstehen sich zzgl. gesetzlicher Mehrwertsteuer.

Senden Sie diese Vorlage an:

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Fax: +49 (0)911-2872-241

Bei Rückfragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung:

COMPUTEC MEDIA AG, Abteilung: Anzeigen
Sascha Schindlmeier E-Mail: sascha.schindlmeier@computec.de
Jasmin Davis E-Mail: jasmin.davis@computec.de
Dr.-Mack-Straße 77 • D-90762 Fürth
Direct: +49(0)911-2872-105
Fax: +49(0)911-2872-241
www.computec.de



4 ZEILEN PRIVATE ANZEIGEN FÜR NUR 5 EURO WERDEN IN „PC GAMES", „PC ACTION" UND „PC GAMES ONLINE" VERÖFFENTLICHT

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit verändertem Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet € 5,-. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

COUPON: PRIVATE KLEINANZEIGEN

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von PC ACTION den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- ❑ Suche
- ❑ Verkaufe
- ❑ Tausche
- ❑ Clubs
- ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. **€ 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei.** Bitte keine Briefmarken!

Name

Anschrift

Datum/Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA, Kennwort: Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

Kleinanzeigen

Sie wollen ein gebrauchtes Spiel verkaufen? Sie sind auf der Suche nach einem bestimmten Produkt? Dann sind Sie hier genau richtig: Mit einer privaten Kleinanzeige in PC Action erreichen Sie Ihre potenzielle Kundschaft. Nutzen Sie den auf Seite 167 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon, legen Sie € 5,- in bar bei und senden ihn an die angegebene Adresse. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten und nachgefragt werden.

Playstation 2 mit 2 Spielen, 2 Controllern, DVD Fernbedienung, Memory Card für EUR 400. Bei Interesse Mail an: senprosystem@t-online.de

Suche alte und neue PC-Spiele mit Anl. und Verpackung sowie alte Spielezeitschriften. EMail: fralbe@aol.com Tel. 06022/614588

Suche AMD Athlon Xp 1600+ Suche einen sehr gut erhaltenen Athlon XP 1600+, der noch nicht übertaktet wurde!!! Bitte nicht mehr als 80 Euro!!! PS: Es wäre echt super, wenn ihr noch den Garantieschein habt. Email: Matthi_16@web.de

Verkaufe 800 MHZ Athlon, Kühler und Mainboard Ich verkaufe einen 800MHZ Athlon mit einem dazupassendem Kühler und Mainboard (nur die USB Anschlüsse funktionieren nicht mehr) für 25 Euro. Email: peridan@uni.de

Verkaufe Asus A7V Von PC Tweaker mit Chipsatzkühlung, ideales Übertakterboard; VIA KT133; wegen Systemaufrüstung zu verkaufen, Neupreis über 500 DM, gegen Gebot ab 100 DM. Email: Detlef.Luhn@epost.de, Tel.: 047417090

Verkaufe SuSE Linux 7.0 Professional für 50 DM. Bei Interesse

Biete Dreamcast-Games an Bitte gewünschten Titel nennen. Preise je nach genanntem Titel unterschiedlich Mein Angebot bezieht sich nicht nur auf neue Dreamcast-Spiele. Auch ältere Spiele. Email: jalah@webdesignplanet.de

Suche Return Fire! In Deutsch!! Bezahle bis zu 25,-DM (inkl. Porto); z.B. per Überweisung. Schnell antworten! Email: Michael_Hentsche@gmx.de, Tel.: 034204-36494

Verkaufe PC-Originale Kuhn, Gregor, Am Wasser 16, 34379 Calden.

Verkaufe Nintendo 64 mit 10 Spielen Unter anderem Mario Party und Turok für ca. 80 Euro. Maik Banzhof, Grundelingstr. 11, 35080 Bad Endbach, Tel.: 02776/1493

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 1

Hier könnte IHRE Anzeige stehen!
PC Games + PlayZone Kombi: €350,-

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 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

Computerspiele An- & Verkauf
www.com-illusion.de
Tel. 040 / 29822900

PLZ-GEBIET 3

XANADU TEAM
PC-Spiele/Konsolen/USK18/DVD/eSport
WWW.XANADUTEAM.DE
Mo-Fr: 10.30-20.00 Sa: 10.00-20.00
Fon: 05251-184920 Fax: 05251-184922

PLZ-GEBIET 5

JUMP & 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.cinema-home.com

www.freakware.de

PLZ-GEBIET 4

www.funmedia.de

www.high-score.de Tel. 02043 / 928831

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

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

Verkaufe Hardware Ich verkaufe folgende Hardware: Lexmark 3200 (Drucker) Mustek 600CP (Scanner) 7,85 GB (Festplatte) 15-Zoll-Bildschirm (kein TFT) 32x- und 42x-CD-Laufwerke, 8x-, 4x-, 32x-CD-Brenner, 12x-DVD-Laufwerk, Grafikarte Nvidia TNT2 32MB, Pentium 3 450 Mhz (Prozessor), Hercules Prophet 4500 TV-Out (Grafikkarte), Nvidia Geforce 3 Ti200 (Grafikkarte), 128 SDRAM. Email: kleinsean@gmx.net, Tel.: 0352-593014

Verkaufe Creative Soundblaster Live! 5.1 Player Mit Original-Verpackung und Software. Mail: SebastianReese@gmx.de

Verkaufe versch. Spiele Aussortierung in meiner grossen Spielesammlung!!! Civilization 2, Earth 2150, Dungeon Keeper 2, Preis bei Vereinbarung!!! Email: wandi@8ung.at

Grafikkarte gesucht Suche Geforce3- , Radeon 7500- / 8500- oder eine gute Geforce2-Grafikkarte. Email: Le_Chuck_deftones@gmx.net

SUCHE PC-Spiel „Gothic" (Dt.) Email: jo@w-point.de

Tausche Carrera (ladenneu) Tausche Carrera Grand Prix (PC) gegen Monkey Island - Flucht von Monkey Island, Jedi Knight 2 (MotS) oder Serious Sam 2 auch einzeln mit Original-Handbuch. Email: ge.ro@web.de

Verkaufe diverse Games Aliens vs. Predator 2, US: 50 DM, Arcanum, deutsch, geniales Role-Playing Game: VB 45 DM, Anachronox: Role-Playing, englisch, VB 40 DM, Baldurs Gate 2 inklusive Throne of Bhaal, Englische Version: 50 DM, Fallout Tactics: 25 DM, Druuna - Neu: 40 DM Project IGI: 15 DM, Microsoft Combat Flight Simulator 2 inklusive Korean Combat Pilot Add-On: 60 DM (deutsch), Icewind Dale und Herz des Winters (deutsch): 40 DM, No one lives Forever: 20 DM, Serious Sam: 10 DM. Email: artin.luerssen@epost.de

Optimales PC-Aufrüst-Set: P3 1GHZ, 512MB, MSI Biete ein Intel Pentium 3 1.000 MHZ mit 512 MB SDRAM und MSi Mainboard mit 4x AGP, 5 PCI Slots, 1 NCR., plus Lüfter. Biete noch andere Hardware und Peripherie. Wenn ihr mehr wissen wollt, schreibt mir ein Email auf beat_gurtner@yahoo.de.

Verkaufe 4x-Brenner Verkaufe meinen CD-Brenner 4x/4x/32x, in sehr gutem Zustand von Hewlett Packard für 30 Euro. Email: TBrzeski@gmx.de

Gesucht: Guter PC für höchsten 1.300 Euro Sollte schon ein Allrounder sein, zum Zocken und Arbeiten. Email: danny.a@t-online.de. Tel.: 0611-55464

Suche Pentium 3 1Ghz + Kühler Ich suche einen Pentium 3, 1Ghz mit passendem Kühler, aber nicht zu teuer. Email: kleinsean@gmx.net, Tel.: 0352-593014

Verkaufe Dreamcast mit... 2 Controller, 1 Memory Card, 1 Rumble Pak, 6 Games: Crazy Taxi, Dave Mirra BMX, Chu Chu Rocket Ready 2, Rumble Boxing, UEFA Striker, WWF Attitude. Alle Games in gutem Zustand und in Original-Hülle inkl. Handbuch. Alle Kabel werden mit geliefert. Email: ichiPro@gmx.de

Suche PC Games Hardware (01 - 03/2002) Ich suche die Ausgaben 1, 2, 3 von PC Games Hardware. Ich brauche aber nur die CDs. Email: kleinsean@ gmx.net, Tel.: 0352-593014

Verkaufe 1. Game Programming Starter Kit + Technomaker + Tools rencarl@gmx.de

Verkaufe 128 SDRAM Ich verkaufe zwei Streifen 64MB SDRAM (PC-100) Email: kleinsean@gmx.net

Das SF-Brett-, Computer-, Karten-, Online- und Postspiel:
www.the-ashes-of-empire.de/game



Bekannt seit 1984 als Gebr. Topf, ABAS, Computerspiele per Post
Alfred-Bucher-Straße 63
D-53115 Bonn
Fax: 0228 / 6213-32
E-Mail: h.topf@cspp.com

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!
Preislisten können telefonisch, per Fax und per E-Mail kostenlos bestellt werden.
Fax: 07271/49273

www.primalgames.com

PLZ-GEBIET 9



Verkauf und Verleih von Konsolen, Konsolenspielen, PC Spiele und Zubehör
Nonnenplan 7 - Meiningen
Telefon 03693 / 471840

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

www.gamescountry.de

www.ihre-internetadresse.de
PC Games + PlayZone Kombi: Klein: €90,- / Groß: € 140,-

WWW.FAIRPLAYGAMES.de
Tel.: 034204/37842 • Fax: 37843

www.videogame.de

PLZ-GEBIET 6

GAME CAFE
CYBERNET
INTERNET
www.cybernet-cafe.de
63065 Offenbach
069-80052560
Schloßstrasse 20-22

PLZ-GEBIET 7



PLZ-GEBIET 8

Ihre Videothek im Internet!
DVDs, VHS, Spiele (PSX, PS2, N64, DC, PC, Gameboy, in Kürze X-Box)
Cinema HOME
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

www.gamesparer.de

Spiele-Index

Acrobat Reader – Tools	CD
Actionspiele – Spielerforum	108
Aliens vs Predator 2 v1.0.9.5 (d) – Update	CD
Arx Fatalis – Demo	CD
Battle Realms v1.10 (Battle Pack 2) (d) – Update	CD
Blood & Lace	85
Blood Rayne	58
C&C Renegade – Spielerforum	110
C&C Renegade v1.015 (d) – Update	CD
Call of Cthuluhu – Trailer	CD
Car Tycoon v1.28 (d) – Update	CD
Chicken Shoot – Digitale Hühnerjagd	CD
Cubix	97
Cultures 2 – Demo	CD
Destroyer Command	97
Die Gilde – Tipps & Tricks	141
Die Gilde v1.01 (d) – Update	CD
Die Siedler 4 – Die dunkle Seite Patch #1 (d) – Update	CD
Disciples 2 v1.1 (e) – Update	CD
Dragon Farm	62
Dungeon Siege	68
Empire Earth – Spielerforum	113
FIFA WM 2002	90
Fränkels Leseprobe – Tools	CD
Fussballmanager 2002 Databaseupdate #5 (d) – Update	CD
Gamespy – Tools	CD
Ghost Recon – Add-on	85
Ghost Recon v1.2.10.0 (d) – Update	CD
Gilbert Goodmate	97
Global Operation Public Beta – Demo	CD
Gratisspiele – Spielerforum	118
GSSS – Video	CD
Half-Life & Counter-Strike – Spielerforum	100
Jedi Knight 2 – Mehrspieler-Tipps – Video	CD
Jedi Outcast – Tipps & Tricks	131
Jimmy Neutron	98
LAN-Partys – Spielerforum	114
Lara-Event – Video	CD
Microsoft IGF 2002 – Video	CD
Mobile Forces	56
Monster Ville	98
Morrowind	64
Mothman Prophecies (Kino) – Trailer	CD
Nascar 2002	98
Nautilus	98
NOLF 2	50
Operation Flashpoint Spielerforum	112
Operation Flashpoint v1.45 (int) – Update	CD
Operation Flashpoint v1.46 (int) – Update	CD
Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor v1.4 (d) – Update	CD
Return To Castle Wolfenstein – Spielerforum	104
Sabre vs MIG	97
Scorpion King (Kino) – Trailer	CD
Serious Sam – Spielerforum	106
Ski Park Manager	98
Skispringen 2002 v1.46 (d) – Update	CD
Soldier of Fortune 2 – Video	CD
Soldier of Fortune 2	42
Starcraft Brood War v1.09b (int) – Update	CD
Starcraft v1.09b (int) – Update	CD
Starmageddon	88
Sven – Demo	CD
Team Factor – Demo	CD
Team Factor	60
Tetris World	97
Tipps+Tricks – Tools	CD
Tomb Raider	52
Tony Hawk 3	94
Wallpapers – Tools	CD
Warlords Battlecry	86
Warrior Kings	82
WaterJoe-Girlzz – Video	CD
WinZip – Tools	CD
Zanzabra – Demo	CD
Zanzarah	78



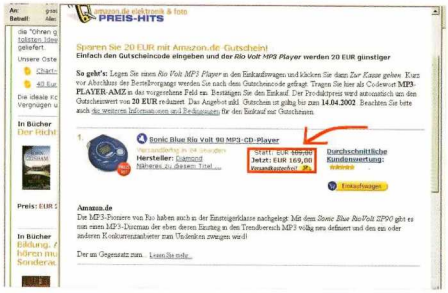
Ali Baba Hesse

Nanu, wen haben wir denn da? Dieser Schnappschuss zeigt niemand Geringeren als Joachim Hesse bei seinem letzten Redaktionstrip in die USA, wo er für die PC Action das komplette Microsoft-Line-up des Jahres 2002 unter die Lupe nahm. In seiner knappen Freizeit durchquerte er diese imposante Einkaufsmeile im Ali-Baba-Stil. Gottlob suchten ihn dabei nicht dessen sieben Räuber heim, so dass Jo mitsamt seines kostbaren, mit Presse-CDs vollgestopften Gepäcks wieder gesund und munter in Deutschland ankam.

Fundsache

Toller Preisnachlass ...

Über ein wirklich tolles Angebot stolperte unser Leser Manuel Priester aus Bad Dürkheim beim Internetversandhaus Amazon. Dort wurde ein MP3-CD-Player beworben, der statt bisher 109 Euro jetzt nur noch fantastische 169 Euro kosten soll, also ein echtes „Schnäppchen"! Der Erfolg dieser ungewöhnlichen Werbeaktion ist uns leider nicht bekannt.



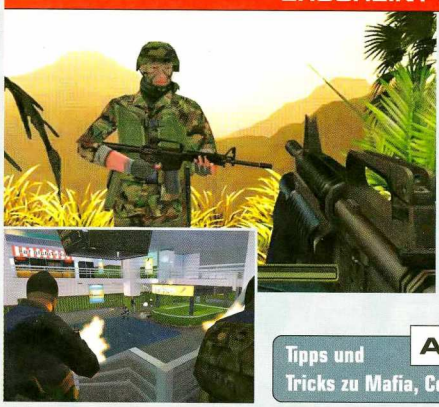
Worte des Monats

In jedem Kiosk finden Sie einen Meter Zeitschriften, die Tipps zum Knacken von Kopierschutzsystemen anbieten. Das muss unterbunden werden. Schöner Wohnen schreibt ja auch nicht, wie man Türschlösser knackt.

Gerd Gebhardt, der Vorsitzende der deutschen Phono-Verbände, zum zehnprozentigen Umsatzeinbruch der Musikbranche durch CD-Raubkopien und zur Novelle des Urheberrechts.

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 15. MAI 2002



Auch auf die Gefahr hin, dass Sie es uns nicht glauben: Aber in der nächsten Ausgabe finden Sie tatsächlich den Testbericht zum actiongeladenen Genre-Mix *Mafia*. Außerdem haben wir für Sie den Action-Kracher *Counter-Strike: Condition Zero* und den lang erwarteten Ego-Shooter *Soldier of Fortune 2* auf Herz und Nieren getestet.

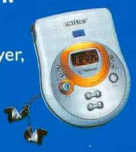
AUSSERDEM ...

Tipps und Tricks zu Mafia, Counter-Strike: Condition Zero u. v. m.



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

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



PHILIPS

Let's make things better.



Volksbanken Raiffeisenbanken

Die Volksbanken Raiffeisenbanken arbeiten im FinanzVerbund mit DZ BANK AG, WGZ-Bank, Bausparkasse Schwäbisch Hall, DG HYP Deutsche Genossenschafts-Hypothekenbank, DIFA Deutsche Immobilien Fonds AG, Münchener Hypothekenbank eG, R+V Versicherung, Union Investment, VR-Leasing