6/2002 € 4,99 Österreich € 5,40 Schweiz sfr 9,90 Dänemark dkr 50,- Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75 Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80 B 30714

GETESTET: MORROWIND • MOBILE FORCES • STIRB LANGSAM • F1 2002 • u. v. m.

Lust auf Computerspiele

PC ACTION

2 CD-ROMs

TOP-Demos: DUNGEON SIEGE und COUNTER-STRIKE 1.4

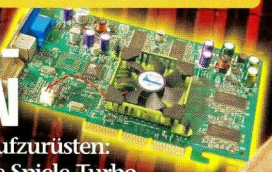
HEXENJAGD AUF COMPUTERSPIELER

AMOKLAUF IN ERFURT

Wie Medien und Politiker nach der Tragödie Ursachenforschung betreiben

GEIL & GÜNSTIG: GEFORCE4 TI-4200 KOMMT!

GRAFIK-KARTEN



Jetzt wird's Zeit aufzurüsten: Weshalb der neue Spiele-Turbo die Konkurrenz schockt

SCHON JETZT: DIE BESTEN SPIELE DER E3!



ERSTER TEST & KOMPLETTLÖSUNG:

SOLDIER OF FORTUNE 2

4.785 Liter Pixelblut. 73 Levels. 22 Waffen. 14 Seiten & 1 echt hässlicher Schnurrbart.

8 Spiele-Demos, 7 Videos und über 500 MB Patches, Tools, Treiber und Add-ons:



TOP-DEMOS: Dungeon Siege und Counter-Strike 1.4

Außerdem: Sudden Strike 2, Army Men RTS, Starmageddon, Team Factor (neu), This is no Rosegarden, Space Haste 2

7 aktuelle Spiele-Videos: u. a. Mobile Forces, Breed, Unreal Tournament 2003

155 MB kostenlose Spielerforum-Software:

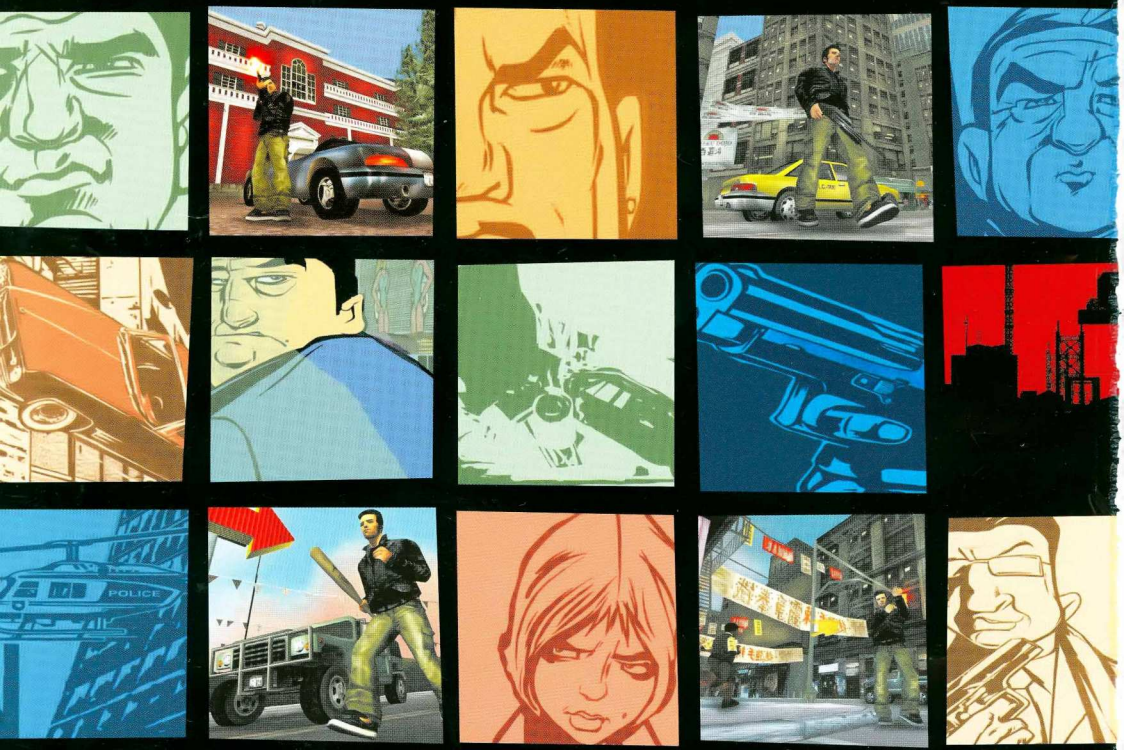
- **Half-Life:** Das Update für alle Spielversionen auf die Version 1.1.0.9.
- **C&C: Renegade:** Flugeinheiten für den Mehrspieler-Modus & Karten-Editor
- **Serious Sam:** 2 Einzelspielerkarten
- **Gratisspiele:** 10 kostenlose Mini-Spiele für Ihre Festplatte

Spieletipps zu: Zanzarah · Soldier of Fortune 2 · Dungeon Siege · u. v. m.

4 195002 704998 06

gta III

WWW.GTA3.DE



DAS ERFOLGREICHSTE PLAYSTATION®2-SPIEL ALLER ZEITEN.

DEMNÄCHST AUCH FÜR PC.

PC CD

USK NICHT freigegeben unter 18 Jahren

LÖSUNGSBUCH DEMNÄCHST IM HANDEL

R STUDIOS

R

PLAYSTATION IS A REGISTERED TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC. GTA III AND THE GTA III LOGO ARE TRADEMARKS OF ROCKSTAR STUDIOS. ROCKSTAR STUDIOS, THE ROCKSTAR STUDIOS LOGO, ROCKSTAR GAMES AND THE ROCKSTAR GAMES LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. © 2001-2002 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Balla Balla

Kaum ein Ereignis von Weltbedeutung bringt versteckte Sympathien und Antipathien so eindeutig zum Vorschein wie König Fußball. Das gilt selbstverständlich auch für unsere kleine Redaktionsschar ...



Bigge: BOOOOORUSSIIJAAAA!

Geltenpoth: Oh Gott, das müssen wir jetzt wieder ein ganzes Jahr lang ertragen.

Sauerteig: Still, Sie als gebürtiger Münchner dürfen dazu gar nix sagen. Der beste Verein ist eh Göttingen 05 und Deutschland wird Weltmeister, jawoll.

Hesse: Ach wasch, isch gönne es den Franzoschen wieder. Die schpielen den flotteschten Ball. Und der Eiffelturm ...

Bezold: Uhhh, die Froschfresser? Dann sollen's doch lieber die Spaghettis machen. Die können wenigstens kochen.

Bunke: Nee, die wirklichen Hingucker sind doch die Muskelmänner aus Afrika. Die haben so hübsche Kerls dabei. Mit strammen Waden, knackigen Hintern, ...

Fränkel: Pah, Fußballer sind doch alles Weicheier! Richtig hart geht's nur beim Streethockey zu. Und da werde ich wieder mitmachen, in der Ersten Bundesliga, so!

Sauerteig: Sie meinen bei den Kümmersbrucker Lions? Da, wo der Name Programm ist? Die nach vier Spielen den letzten Tabellenplatz zieren, mit einer Tordifferenz von 7 zu 38 Toren?

Bigge: BOOOOOOORUSSSIIIJAAAA!

Redaktion: Oh nein ....

Die Redaktion



Christian Bigge
Sport-, Online- und Actionspiele
... schmiedet derzeit Konzepte für und gegen alles und schämt sich keineswegs dafür, gerne Actionspiele zu zocken.



Harald Fränkel
Action- und Sportspiele
... testet momentan wieder seine masochistische Ader und ruckelt auf seinem Heim-PC, einem PIII 667, durch die Welt des Rollenspiels *Morrowind*.



Alexander Geltenpoth
Strategie- und Rollenspiele
... trauert um das Ende der weltbesten Soap (*GSSS*) und tröstet sich mit *Morrowind* (ausreichend flüssig mit 1.600x1.200 Bildpunkten).



Joachim Hesse
Action, Rennspiele und Adventures
... schreibt nebenbei fleißig Artikel für die *X-Zone* und hat für Mai eine private Stippvisite zum Eiffelturm geplant.



Christian Sauerteig
WiSims, Renn- und Sportspiele
... kann erstmals seit Jahren keine Meisterschaft von Göttingen 05 bejubeln und bereitet sich akribisch auf das verlagsinterne WM-Tippspiel vor.



Tanja Bunke
Action- und Rollenspiele, Adventures
... lebte am Wochenende ihre kindlichen Triebe im Europa-Park aus. Achterbahnfahren auf der Silver-Star ist definitiv das BESTE!



Benjamin Bezold
Actionspiele und Simulationen
... reizt die enorme Power seines getunten Aldi-PCs beim erneuten Durchspielen von *Jedi Knight 2* voll aus.

Foto: Dirk Kartscher



Seite 68

Durch die Diskussionen nach der Tragödie von Erfurt sind Ego-Shooter ins Kreuzfeuer der Kritik geraten. Richtig ist: Soldier of Fortune 2 gehört keineswegs in Kinderhände, auch wenn Sie hier in die Rolle des Guten schlüpfen. Welche spielerischen Qualitäten Söldner John Mullins Ihnen bietet, erfahren Sie in unserem Test des Monats.

TEST DES MONATS

Soldier of Fortune 2

BLICKPUNKT: Erfurt und die Folgen

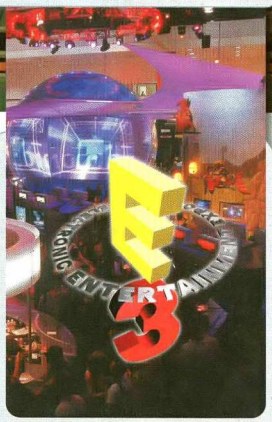
ab Seite 12



Wir sind erschüttert über die Tragödie von Erfurt und stellen danach bestürzt fest, wie selbstverständlich eine ganze Branche zum Sündenbock gestempelt wird. Was soll nun geschehen?

THEMA: Die Highlights der E3

ab Seite 44



Vom 22. bis 24. Mai steigt in Los Angeles die wichtigste Computerspielemesse des Jahres. Wir verraten schon jetzt, welche Spiele-Highlights unterm Weihnachtsbaum liegen werden.

Rubriken

Auftakt ... 3
Bestseller ... 130
Die letzte Seite ... 178
Die Redaktion ... 3
Hit-Countdown ... 131
Hotlines ... 131
Impressum ... 107
Inhalt Cover-CDs ... 6
Inhalt Spieletipps ... 135
Inserentenverzeichnis ... 129
Leserbriefe ... 124
Leserbefragung ... 27
Neustart ... 132
So werten wir ... 64

Aktuelles

Actionspiele ... 20
Adventures & Rollenspiele ... 24
Blockbuster ... 19
Budgetspiele ... 32
Simulationen ... 27
Spielemarkt ... 30
Sport- & Rennspiele ... 26
Strategiespiele & WiSims ... 22
Vermischtes ... 28

Blickpunkt

Carcassonne ... 40
Stromausfall: Ganz klammheimlich mausert sich ein Brettspiel zum neuen Star in deutschen Wohnzimmern. Was taugt das Spiel des Jahres 2001?

Mord per Mausklick? ... 12
Schuldzuweisung: Nach dem Amoklauf von Erfurt schieben Politik und Medien Ego-Shooter auf die Anklagebank. Werden Actionspiele jetzt verboten?

Redaktions-Tagebuch ... 34
Einblick: Christian Sauerteig und Christian Bigge schildern ganz persönlich die Geschehnisse eines ereignisreichen Produktionsmonats.

Vorschau

THEMA DES MONATS:
Die Highlights der E3-Messe ... 44
Schlüsselloch: Schon vor der Mega-Messe E3 in Los Angeles entlockten wir den Herstellern einige Geheimnisse.



ab Seite 135

SPIELETIPPS



AUSSERDEM: Dungeon Siege, Zanzarah u. v. m.

GTA 3 50
Straßenkreuzer: Ein Mehrspielermodus wird der Mafia-Ballade von Rockstar Games allerhöchstens nachträglich per Patch spendiert. Dennoch dürfte die PC-Version von *GTA* die PS2-Fassung vergessen machen. Hier gibt's die letzten Infos vor dem Startschuss.

Karma: Immortality 62
Kaum jemand hat den Taktik-Shooter der koreanischen Entwickler Dragonfly bislang auf der Hit-Rechnung. Zu Unrecht! Das interessante Szenario und das anspruchsvolle Gameplay dürften im Sommer für eine Überraschung sorgen.

Unreal Tournament 2003 54
Schönling: Grafisch kann dem Mehrspieler-Shooter kein Konkurrent das Wasser reichen. Nun durfte erstmals gezockt werden. Gibt auch die Spielmechanik Anlass zur Freude oder gilt hier das Motto „Mehr Schein als Sein"?

Warcraft 3 58
Wird echt Zeit! Lange hat uns Blizzard warten lassen, jetzt gibt's endlich alle Infos zum Einzelspielermodus. Wir haben dem Echtzeit-Spektakel kurz vor dem Mastertermin ausgiebig auf den Zahn gefühlt.

Tests

TEST DES MONATS:
Soldier of Fortune 2 68
Beam Breakers 91
Blood Omen 2 82
Captain Speaking 90
Destroyer Command 106
E.T. – Der Außerirdische 102
E.T. – Der Weg nach Hause 102
E.T. – Die intergalaktische Mission 102
Eastern Thunder 90
F1 2002 86
Fußball Champion Quiz 104
Galileo – The Game 104
Gianluca Viallis' European Manager 104
Harrier Jump Jet 90
Heroes of Might & Magic 4 98
Hotel Gigant 100
Islas Baleares 106
Jane's Attack Squadron 106
Might & Magic 9 92
Mobile Forces 74
Mosquito Squadron 90
Morrowind 94
Speed Haste 2 90
Stirb Langsam – Nakatomi Plaza 78
Taxi Challenge Berlin 106
This is no Rosegarden 104
Ultima Online
Lord Blackthorns Revenge 106
Williams F1 Team Driver 104

Spielerforum

Actionspiele 114
Command & Conquer: Renegade 116
Counter-Strike & Half-Life 108
Empire Earth 119
Gratisspiele 122
LAN-Partys 120
Operation Flashpoint 118
Serious Sam 112

Spieletipps

Dungeon Siege 153
Kurztipps 159
Soldier of Fortune 2 137
Stirb Langsam – Nakatomi Plaza 147
Thema Technik:
Prozessorlüfter austauschen 161
Zanzarah 145

Hardware

Aktuelles 164
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

Blickpunkt: Hardware für Übertakter ... 172
Sicher und mit Hersteller-Garantie übertakten – geht das? Ja! Wir zeigen Ihnen, wie.

Blickpunkt: So tunen Sie Ihren ALDI-PC . 174
Der neue ALDI-PC ist schnell und eignet sich hervorragend für Zocker. Lesen Sie, wie Sie den kleinen Schwächen des Rechners beikommen.

Referenzen 176
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick

Test: Geforce4-Grafikkarten 166
Die neuen Spielebretter sind teuer und nicht schneller als Geforce3-Karten. Diese Meinung galt gestern. Jetzt gelingt Nvidia der Gegenbeweis.

Vorschau:
Der neue AMD-Prozessor „T-Bred" 170
Intel hat momentan die Nase in fast allen Spiele-Benchmarks vorn. Doch AMD hat noch lange nicht aufgegeben ...

ab Seite 166

TEST: Die neuen Geforce4-Grafikkarten



Nvidia überrascht mit einem pfeilschnellen Spieleturbo zum Schnäppchen-Preis!

Heft-CDs

PC-Action-CDs



ZWEI RANDVOLLE SPIELE-CDS
Acht aktuelle Spiele-Demos, sieben Videofilme, zehn kostenlose Mini-Spiele im Spielerforum, über 500 MB Tools, Patches, Add-ons, Maps und Mods

DEMOS: Army Men RTS, Counter-Strike 1.4, Dungeon Siege, Space Haste 2, Starmageddon, Sudden Strike 2, Team Factor (neu), This is no Rosegarden

VIDEOS
VORSCHAU: Unreal Tournament 2003
ANGESPIELT: Mobile Forces, Stirb Langsam
TRAILER: Beam Brakers, Breed, Icewind Dale 2, Shining Lore

DIESEN MONAT AUF CD-ROM



„Auf zum Monsterprügeln" lautet die Devise bei diesem erstklassigen Action-Rollenspiel. Als wagemutiger Held strecken Sie darin eine riesige Masse an Gegnern nieder, egal ob es sich dabei um Skelette, Rieseninsekten, Spinnen oder Wölfe handelt. Die grafische Präsentation lässt die Konkurrenz, etwa *Diablo 2*, vor Neid erblassen. Satte 10 Prozent des kompletten Spiels erwarten Sie in unserer Demo.

Genre:	Rollenspiel
Voraussetzung:	PII 333, 128 MB
HD-Speicher:	220 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.dungeonsiege.com
Publisher:	www.microsoft.de

Army Men RTS



Die kleinen Plastiksoldaten kennen etliche Spieler aus Sandkasten und Kinderzimmer – mit dem 3D-Echtzeit-Strategical *Army Men RTS* von Infogrames werden sie „lebendig". In der Demo dürfen Sie Mission 4 aus der Vollversion antesten. Dabei bauen Sie in einem überdimensionalen Hof Gebäude wie eine Basis, eine Kaserne und Wachtürme und verteidigen Ihre Bauwerke vor feindlichen Kunststoff-Kämpfern.

Genre:	Echtzeitstrategie
Voraussetzung:	PII 233, 64 MB
HD-Speicher:	50 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Ende Mai
Weblinks:	
Spiel:	www.3do.com/armymen/rts
Publisher:	www.infogrames.de

Team Factor (neu)



Liebe Güte, die legen ein Tempo vor, die Entwickler von 7fx. Nur einen Monat nach der ersten Demo folgt jetzt schon die zweite Probeversion des Taktik-Shooters. Ausprobieren können Sie einen neuen Level und den sehnlichst erwarteten Mehrspielermodus über Internet. Dafür fehlen diesmal die Bots für den Einzelspieler-Modus. Macht nix, denn allein die frischen Animationen und Waffenskins sind sehenswert.

Genre:	Mehrspieler-Shooter
Voraussetzung:	PIII 400, 64 MB
HD-Speicher:	100 MB
Grafik:	OpenGL
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Anfang Juni
Weblinks:	
Spiel:	www.teamfactor.4players.de
Publisher:	www.codemasters.de



Mit der spielbaren Demo zu *Sudden Strike 2* können Sie sowohl den Singleplayer- als auch den Multiplayer-Modus des Echtzeit-Strategie-Nachfolgers von CDV ausprobieren. In der Einzelspieler-Mission landen Sie mit den Japanern auf einer Pazifikinsel und müssen mehrere befestigte Stellungen der britischen Streitkräfte einnehmen. Im Mehrspieler-Level treten Japan, die USA und Russland gegeneinander an.

Genre:	Echtzeitstrategie
Voraussetzung:	PII 333, 64 MB
HD-Speicher:	65 MB
Grafik:	DirectDraw
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Anfang Juni
Weblinks:	
Spiel:	www.suddenstrike2.de
Publisher:	www.cdv.de

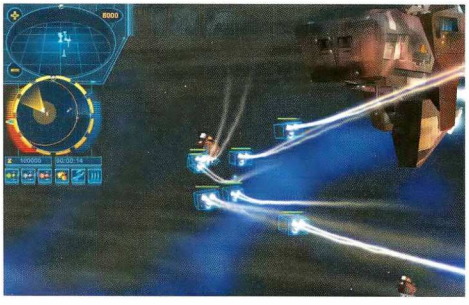
Counter-Strike 1.4

TOP-DEMO



Gerade noch rechtzeitig vor Redaktionsschluss erschien die neueste Version des Mehrspieler-Shooters. Neben den zwei neuen Karten cs_havanna und de_chateau wurden jede Menge Gameplay-Features leicht modifiziert, unter anderem wurde an den Sprungfähigkeiten der Spieler herumgeschraubt. Ob Sie die Änderungen allesamt gutheißen, können Sie selbst überprüfen. Auf der CD finden Sie die deutsche Vollinstallation.

Genre:	Mehrspieler-Shooter
Voraussetzung:	PII 400, 32 MB
HD-Speicher:	120 MB
Grafik:	OpenGL
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.counter-strike.net
Publisher:	www.vivendi-universal-interactive.de



Starmageddon

In dieser Demoversion des Weltraum-Echtzeit-Strategiespiels kann der Singleplayer-Modus angetestet werden. Im Tutorial lernen Sie dabei zunächst die Grundlagen der Spielsteuerung kennen. Danach dürfen Sie mit einem dreiköpfigen Team in einer asteroidenreichen Umgebung erste Missionsziele erfüllen. Lassen Sie sich nicht vom Namen der Demo täuschen: *Starmageddon* und *Project Earth* sind identisch.

Genre:	Strategie
Voraussetzung:	PIII 500, 128 MB
HD-Speicher:	107 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.dreamcatchergames.com/projectearth
Publisher:	www.acclaim.com

VIDEOS

In eigener Sache: Aus aktuellem Anlass haben wir die bereits fertig produzierte Folge von *Gute Spiele – Schlechte Spiele* (Teil 3) von der CD genommen. Nähere Informationen dazu gibt's auf den Leserbriefseiten.

VORSCHAU



Unreal Tournament 2003

Die Design-Gurus Jay Wilbur und Mark Rein von Epic Games waren auf großer Deutschland-Tournee. Im Reisegepäck hatten sie die erste spielbare Fassung von *Unreal Tournament 2003*. Wir haben den Jungs und der Version auf den Zahn gefühlt. Werfen Sie mithilfe unseres Videos einen Blick in die Zukunft der Mehrspieler-Shooter.

ANGESPIELT



Stirb Langsam

Der Kinofilm aus dem Jahr 1988 hat längst Kultstatus erreicht. Wurde also höchste Zeit, dass Sie den Blutspuren von Bruce Willis nun auch auf dem PC folgen können. Erwartet uns ein billiger Action-Abklatsch oder ein spannender Ego-Shooter? Einen ersten Eindruck gewinnen Sie anhand unseres Videos, Details offenbart der Test ab Seite 76.



Mobile Forces

Halo lässt noch auf sich warten, doch auf Fahrzeuge brauchen Sie in Mehrspieler-Shootern ab sofort nicht mehr verzichten. Im teambasierten *Mobile Forces* benötigen Sie die Vehikel, um Entfernungen innerhalb der riesigen Karten zu überbrücken. Ob das Spiel, das mit einigen neuartigen Spielmodi aufwartet, wirklich rockt? Sehen Sie selbst ...

EXTRA



Breed

Dumm gelaufen! Während irdische Schlachtkreuzer in die entferntesten Galaxien geschickt wurden, damit sie eine nervende Alien-Plage beseitigen, wurde Mutter Erde selbst Opfer einer Invasion. Was für ein Glück, dass ausgerechnet Sie das Raumschiff steuern, welches als Erstes den Kampf aufnehmen soll. Und zwar zu Lande, zu Wasser und in der Luft ...

Weitere Trailer zu Beam Breakers, Icewind Dale 2 und Shining Lore auf der CD!

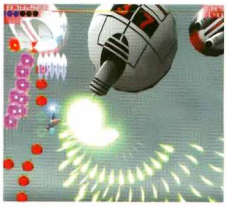
Space Haste 2



In diesem Rennspiel jagen Sie mit pfeilschnellen Hovercraft-Autos über anspruchsvolle Rundkurse. Im Laufe des Spiels erhalten Sie diverse Power-ups, beispielsweise Energieblitze oder leistungsfähigere Nachbrenner, die Sie im Kampf um die Poleposition einsetzen. Für das gelungene Design der Fahrzeuge ist übrigens kein Geringer als der Franzose Humbert Chabuel verantwortlich (*Das fünfte Element*).

Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	PII 400, 64 MB
HD-Speicher:	20 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	www.asylum-games.de

This is no Rosegarden



Nein, bei diesem Spiel erwartet Sie kein Spaziergang durch einen Rosengarten. Vielmehr düsen Sie mit Ihrem Raumschiff durchs Weltall und ballern Feindflieger und Monster ab. *This is no Rosegarden* ist ein klassisches Ballerspiel, das einen schnellen Abzugsfinger voraussetzt. Warum dieser Titel? Eine Spezialwaffe verwandelt sämtliche Projektile Ihrer Widersacher in Rosen, die Sie einsammeln können.

Genre:	Action
Voraussetzung:	PII 333, 64 MB
HD-Speicher:	5 MB
Grafik:	OpenGL
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.thisisnorosegarden.com
Publisher:	-

Hardware-Treiber und Patches

Patches:

- Civilization 3 v1.21f (e)
- Cultures 2 v1.05 (d)
- Counter-Strike v1.0.0.4 full (d)
- Destroyer Command v1.1 (d)
- Die Gilde v1.02 (d)
- Die Siedler 4 v2.04.1090 (d) – von allen Versionen
- Fritz 7 v1.1 (int)
- Ghost Recon – Desert Siege – Multiplayer Update #3 (d)
- Ghost Recon – Desert Siege (Multiplayer-Patch)
- Ghost Recon v1.2.10.0 Update #2 (d)
- Gorasul – Das Erbe des Drachen v1.06 (d)
- Half-Life 1.1.0.8 to 1.1.0.9 (d)
- Half-Life v1.1.0.9 (d)
- Jedi Knight 2 dedicated Server v1.02a (e)
- Kartoffelpüree v1.3 (d)
- Knights & Merchants v1.42 (d)
- Lost Souls v1.1 (d)
- Might & Magic 9 v1.2 von v1.0 (us)
- Monopoly Tycoon v1.4 (int)
- Myth 3 v1.02 (d)
- Patrizier 2 Gold v1.1 Multiplayer (d)
- Pool of Radiance v1.4 (d)
- Ski Park Manager v1.51 (d)
- Stronghold v1.2 (int)
- Virtua Tennis v1.1 (d)
- Warlords Battlecry 2 v1.03 (d)

Hardware-Treiber:

Win9x_Me:

- Ati Radeon 4.13.9021
- Ati WDM Capture Win9x_Me_2k_XP
- Creative Riva TNT – Geforce4-Treiber 28.32
- Hercules 3D Prophet FDX 8500LE 7.66
- Nvidia 3D-Stereo-Treiber 28.32
- Nvidia Detonator 28.32 offiziell (Installer)
- PowerVR Kyro I_II Referenztreiber Win9x_Me 1.04.14.0028

WinXP_2000:

- Ati OEM-Treiber 7.68 WinXP
- Ati Radeon 6.13.10.6043 WinXP
- Ati WDM-Capture Win9x_Me_2k_XP
- Creative Riva TNT – Geforce4-Treiber 28.32
- Hercules 3D Prophet FDX 8500LE 7.66 WinXP
- Nvidia 3D-Stereo-Treiber 28.32

EILER & RIEMEL

Microsoft

NENN MICH NICHT SÜSSE!

Rache ist bitter.

Als Rächerin deiner Familie räumst du auf in der riesigen Welt von Dungeon Siege. Du beginnst deinen Feldzug einsam, doch bald geleitest du bis zu acht Weggefährten von einem Kampf zum nächsten. Du spielst in einer unglaublich realistischen 3-D-Welt, die du mit dem Siege Editor selbst erweitern kannst. Im einzigartigen Mix aus anspruchsvollem Rollenspiel und atemberaubender Action bist du Stratege und Kampf-Crack zugleich. Wähle deine Waffen richtig und nutze deine Fähigkeiten. Denn das Ziel ist groß: die Armee der Finsternis zu besiegen und jede Freundlichkeit zu vergessen. **www.microsoft.com/germany/ms/games/dungeonsiege**



DUNGEON SIEGE

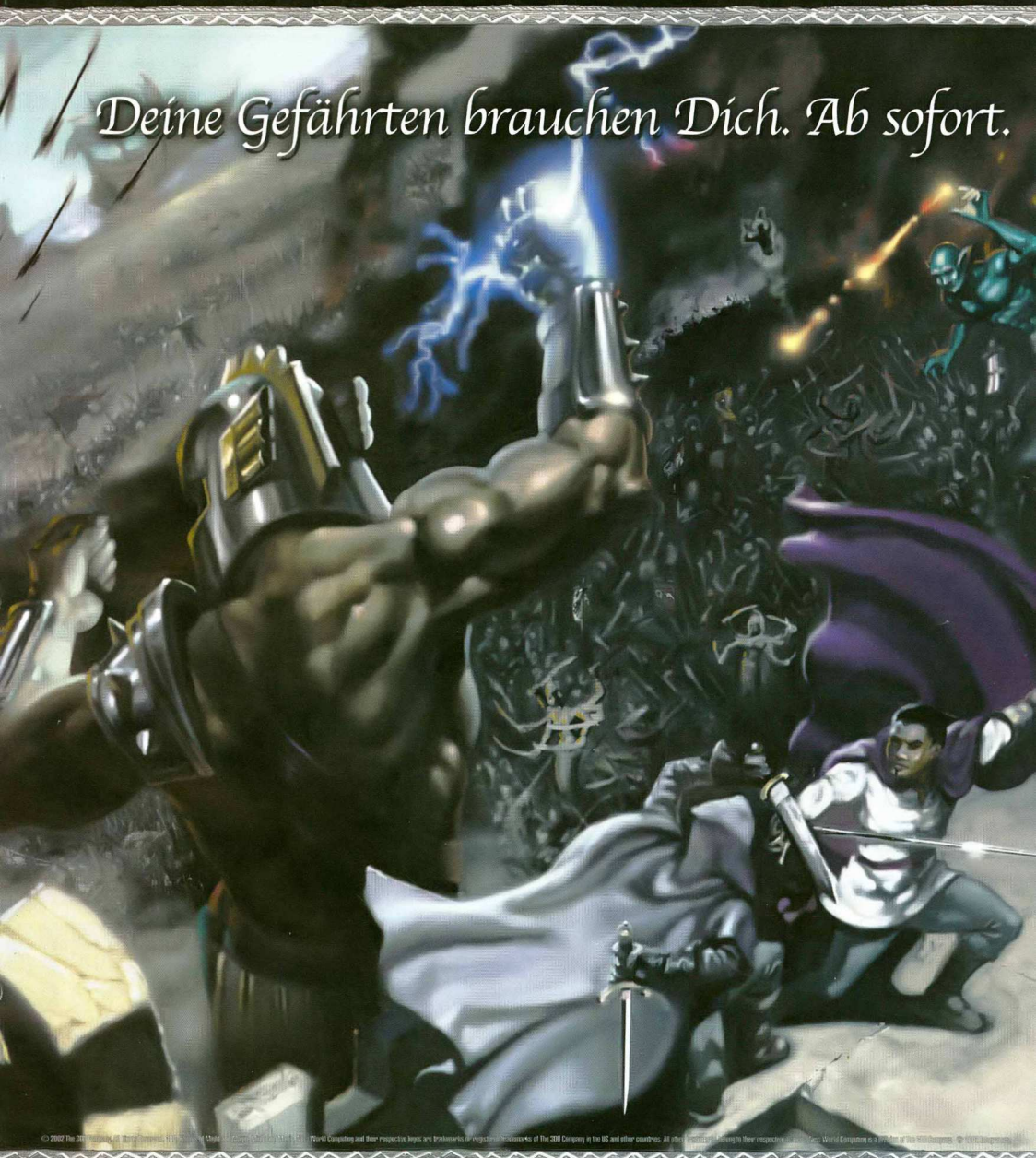
GAS powered GAMES

Alle mit ® und ™ gekennzeichneten Produkte/ Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.



Might and Magic® IX

INFOGRAMES



© 2002 The 3DO Company. All rights reserved. ... World Computing and their respective logos are trademarks or registered trademarks of The 3DO Company in the US and other countries. All other ... belong to their respective ... New World Computing is a division of The 3DO Company.

HEROES™ IV
of MIGHT AND MAGIC™

MORD NACH MAUSKLI





CK?

Am Freitag, dem 26. April, geschah es – das für Deutschland Undenkbare. Der Erfurter Schüler Robert Steinhäuser erschoss 16 Menschen und richtete sich danach selbst. Steinhäuser spielte Counter-Strike und hörte Heavy-Metal-Musik. Für viele waren bereits damit die auslösenden Faktoren für den Amoklauf identifiziert.

Zwei Tage nach der Mordtat forderte der bayrische Ministerpräsident und CDU/CSU-Kanzlerkandidat Dr. Edmund Stoiber ein „generelles Verbot von brutalen Computerspielen". Unterstützung erhielt er schnell von seinem Innenminister Günther Beckstein und dem SPD-Innenexperten Dieter Wiefelspütz. Etliche Medienberichte stützen die „Beweisführung" der Ankläger. Der TV-Sender RTL verkündete in den Hauptnachrichten: „Gewaltverherrlichende Heavy-Metal-Musik und brutale Computerspiele brachten den 19-Jährigen wohl auf seine Amoklauf-Ideen." Die renommierte Tageszeitung *FAZ* entdeckte in dem „indizierten Computer-Onlinespiel *Counter-Strike*", „in dem man vom Polizisten (sogar die GSG 9) über den Passanten bis hin zum Schulmädchen jeden erschießen soll", „den Handlungscode für den Amoklauf von Erfurt". Für die *Bild Zeitung* lieferte „die tägliche Blutorgie aus dem Gewalt-Videospiel *Quake*" die Begründung für die Wahnsinnstat.

Auch Worte sind Waffen

Sorglos wurde mit falschen Begrifflichkeiten um sich geworfen, wurden etwa Verbote mit Indizierungen gleichgesetzt. Indizierte Spiele sind aber nicht verboten. Jeder Erwachsene kann sie gegen Vorlage eines Personalausweises legal erwerben. Robert Steinhäuser war erwachsen. Bei einer vorauseilenden Indizierung hätte er also sowohl *Counter-Strike* als auch *Quake* legal erwerben können. Meinte Herr Stoiber mit seiner Forderung nach einem Verbot also keine Indizierung, will er Spiele mit Gewaltinhalten komplett vom deutschen Markt nehmen? Das würde allerdings zu einer realitätsfremden Insellösung führen. Denn jedes veröffentlichte Spiel kann heutzutage über das Internet beschafft werden. Ein kategorisches Verbot hätte automatisch die Kri-

Ich mein' ja nur



Klar, wir sind alle Mörder!

Walter S. drang kurz nach neun Uhr in das Schulgelände der Volksschule in Köln-Volkhoven ein. Mit einem selbst gebastelten Flammenwerfer und einer Lanze griff er Schülerinnen und Lehrer an. Das Ergebnis des Amoklaufs: acht Tote. Dieses Massaker erschütterte am 11. Juni 1964 die Republik. Walter S. war psychisch krank, stellte man später fest, seine Tat ein Racheakt. Hätte Walter S. seine Morde vor dem Hintergrund der heutigen Medienlandschaft verübt, wäre wohl der übermäßige Konsum von Beatles-Musik festgestellt worden. Denn die ist gewaltfördernd, so dachte man damals. Der schrecklichen Tat des Erfurter Schülers Robert Steinhäuser drückte man unverzüglich – und schlecht recherchiert – die ambivalenten Zeichen der Popkultur auf. Computerspiele zeigen Gewalt, also führen sie auch dazu, dienen als „Handlungscode". Was für eine glänzende Steilvorlage zur Hetzjagd, auf der man genüsslich herumreiten kann. Mittendrin statt nur dabei: die Politiker. Klar, ist ja auch Wahlkampf. Fakt bleibt aber: Bislang konnte durch keine wissenschaftliche Studie belegt werden, dass Spiele substanziell zu einer erhöhten Gewaltbereitschaft führen. Doch konsequente Ursachenforschung ist nach Erfurt zunächst nicht angesagt. Dabei wirft die Tat etliche Fragen auf. Wie kann es sein, dass ein 19-Jähriger zu Hause legal eine Pumpgun, Pistolen und mehrere hundert Schuss scharfer Munition hortet? Warum hat niemand vorher Anzeichen für die Wahnsinnstat entdeckt, obwohl diese angeblich lange vorgeplant wurde? Leicht zu beantwortende Fragen? Nein! Also fällt man zurück auf die greifbarste aller Erklärungen: Die Spiele sind Schuld, alle Actionspieler demnach potenzielle Mörder oder Psychopathen. Ich spiele gerne Actionspiele, bin friedfertig und nicht verhaltensauffällig, was nun? Wo ist meine Schublade? Nein, Vorverurteilungen helfen bei der Bewertung der Tragödie von Erfurt nicht weiter. Nach der Trauerarbeit ist eine sachliche Diskussion und Analyse gefragt. Damit sollte schleunigst begonnen werden.

Christian Bigge

Pressespiegel

Der Amoklauf von Erfurt beherrschte noch viele Tage nach der Tat die deutsche Medienlandschaft. Wir haben für Sie eine Auswahl der wichtigsten Presseberichte zusammengestellt.

Financial Times Deutschland (30.4.):
„Die Erfurter Polizei sieht keine Belege dafür, dass der Ablauf des Amoklaufs im Erfurter Gutenberg-Gymnasium Szenarien von Computerspielen folgte. Den Tathergang im Gymnasium könnte man auch aus jedem Trickfilm ableiten."

Rheinische Post (29.4.):
„Der Mord findet online statt. Tatort ist ein Computerspiel. ‚Counterstrike' heißt das Programm, in dem ein Entführungsszenario nachgestellt wird. Ein Trainingsgelände für Massenmörder. ‚Counterstrike' war das Lieblingsspiel von Robert Steinhäuser, dem Amokschützen von Erfurt. Hat der Computerfreak die Tat virtuell ‚geübt'? … Berd Jötten ist Vorsitzender der Sektion Schulpsychologie im Berufsverband der deutschen Psychologen. Er ist sich sicher, dass Spiele wie ‚Counterstrike' Täter ‚systematisch' auf ihre Taten vorbereiten.[1] Der Amokläufer Robert Steinhäuser habe zwischen Realität und Fiktion nicht mehr unterschieden. Der Massenmord lief ab wie in der ‚Counterstrike'-Simulation."

RTL-TV-Nachrichten (28.4.):
„Gewaltverherrlichende[2] Heavy-Metal-Musik und brutale Computerspiele brachten den 19-Jährigen wohl auf seine Amoklauf-Ideen."

Die Welt (29.4.):
„Man nennt die Gattung Ego-Shooter: Ich-Findung mit Hilfe von Gewaltfantasien im virtuellen Raum. Der Spieler wird durch immer bessere Waffen belohnt, und oben auf der Skala steht die Pumpgun. Diese Waffe bedient die Fantasien von pubertierenden Jugendlichen besonders, das Nachladen imitiert die Masturbationshandlung."

Umfrage auf RTL, Punkt 12:
„Sollen Gewaltspiele verboten werden?" Ja – 82%, Nein – 18%, abgegebene Stimmen: 30 000

FAZ (28.4.):
„Software fürs Massaker. Ein Computerprogramm der Firma Sierra Entertainment hat den Amokläufer von Erfurt trainiert.[1] … Und das Spiel, in dem man vom Polizisten über den Passanten bis hin zum Schulmädchen[3] jeden erschießen soll, ehe man selbst erschossen wird, liefert einen Handlungscode für den Amoklauf von Erfurt. … Das Inventar der Hassindustrie wird täglich wirklichkeitsnäher."

Stellungnahme im FAZ.net zum obigen Artikel (1.5.):
„Wir sind nicht der Meinung, dass der Artikel Recherchefehler enthält.[4] … Gäbe es eine Untersuchung über die Wirkung von *CS* auf Menschen, so würden die Beiträge in diesen Foren gewiss zeigen, dass es nicht automatisch zur Verrohung von Menschen führt. … Ich glaube, wir müssen aufhören – und auch der Artikel hat dies so sagen wollen –, einfache Ursachen für solche Erscheinungen zu suchen. Counterstrike ist n i c h t schuld am Massaker."

Edmund Stoiber in der Welt am Sonntag (28.4):
„Was wir jetzt brauchen, ist eine größere Intoleranz gegenüber der Darstellung und Verherrlichung von Gewalt."

Bild (29.4.):
„Robert saß an seinem Computer, spielte und hasste. Er hatte Zeit, Mordphantasien zu spinnen. Am Freitag lief das Spiel so wie im Computer.[5] … Der Erfurt-Attentäter spielte brutalste Killerspiele am PC. SPD-Innenexperte Dieter Wiefelspütz: ‚Gewalt verherrlichende Computerspiele gehören raus aus dem Verkauf.'"

Bild.de (28.4.):
„Wie die tägliche Blutorgie aus dem Gewalt-Videospiel[5] ‚Quake', das er mit seinem Kumpel Niko (19) spielte?"

Süddeutsche Zeitung (29.4.):
„Bayerns Ministerpräsident Stoiber sprach sich für ein sofortiges Verbot[7] von Gewaltdarstellungen in Videos und Computerspielen aus."

Süddeutsche Zeitung (29.4.):
„Warum können die anderen Spieler, was Robert Steinhäuser nicht konnte, Fantasie und Welt voneinander trennen? Wann schloss sich bei ihm die Lücke, die sich bei anderen nie schließt: von einer Reihe möglicher Motive bis zum Mord?"

Spiegel Online (29.4.):
„Nach Tragödien wie der von Erfurt wird immer schnell der Ruf nach Zensur der Medien laut – die Politik fordert, der Stammtisch applaudiert. Die Medienwirkungsforschung sieht das differenzierter: Die Zeit, in der man an eine unmittelbare Manipulationskraft der Medien glaubte, ist lang vorbei."

RTL Nachtjournal (29.4.):
„Erst in Kombination mit seiner Vorliebe für ein ganz besonders grausames Computer-Kill-Spiel mutet der Waffenbesitz seltsam an."

Schulpädagoge Werner Glogauer im Spiegel:
„Sie üben die Morde in ihrer Phantasie immer und immer wieder ein, auch wenn sie nicht am Monitor sitzen. Und irgendwann kommt das, was Kriminalisten den ‚Realitätsdurchbruch' nennen.[1] Dann wird aus der Mordfantasie blutige Wirklichkeit."

Ralf E. Streibl (Uni Bremen) im ZDF:
„Nur weil jemand solche Computerspiele spielt, wird er nicht zu solchen Taten getrieben. Entscheidend ist das, was sonst aus der Lebensumwelt mitgebracht wird."

Tagesschau.de (30.4.):
„Die Medien brachten die schreckliche Tat oft mit Computerspielen in Verbindung, vor allem dem Programm *Counter-Strike*. Doch ein generelles Verbot solcher Spiele, wie es von einigen Politikern gefordert wird, ist sicher nicht das geeignete Mittel. Diese Forderungen entstammen häufig unzureichenden Kenntnissen über die Gemeinschaft der Online-Spieler und das Spiel *Counter-Strike*. In keiner Phase des Spiels geht es darum, wehrlose Zivilisten zu erschießen."

Eine Zocker-Seite aus dem Internet:
„90 Prozent aller Amokläufer verzehrten innerhalb von 24 Stunden vor der Tat Brot. Verbietet Brot!"

[1] Dafür gibt es keine wissenschaftlichen Beweise.
[2] Wären Spiele „gewaltverherrlichend", wären sie nach §131 StGB automatisch verboten.
[3] Falscher Zusammenhang. Wer im Spiel Geiseln tötet, wird sogar bestraft.
[4] Doch, denn *Counter-Strike* ist zum Beispiel noch nicht indiziert
[5] Quake ist ein Computer-, kein Videospiel.
[6] Falsch. Virtuelle Menschen sterben nicht real!
[7] Verbot oder Indizierung?



Der Nachfolger von Counter-Strike trägt den Namen Condition Zero und soll nächsten Monat erscheinen.

minalisierung der Spieleszene zur Folge. Falsch umgegangen wurde auch mit dem Begriff „gewaltverherrlichende" Spiele. Denn würden Shooter wie *Counter-Strike* tatsächlich Gewalt verherrlichen, wären sie automatisch nach Paragraph 131 des Strafgesetzbuches verboten. Doch derzeit gibt es auf dem deutschen Markt kein Spiel, das den Tatbestand der „Gewaltverherrlichung" erfüllt. „Haben Herr Stoiber, Herr Beckstein oder Herr Wiefelspütz überhaupt schon mal ein Computerspiel gespielt?", fragt sich die Community. Haben sie schon einmal eine Netzwerk-Party (LAN) besucht, wo unter anderem intensiv *Counter-Strike* gespielt wird? Gerne laden wir die Herren zu einer beliebigen LAN im Rahmen der PC-Action-WWCL ein. Auf diesen Veranstaltungen treffen sich allein in Deutschland rund 500.000 aktive *Counter-Strike*-Spieler. Ein Heer von potenziellen Massenmördern? Nein, nor-





Lara Croft gilt als Ikone der ganzen Spieleindustrie, trägt aber auch zwei Ballermänner. Werden wir in Deutschland auf das nächste Abenteuer der Lady (November) verzichten müssen?

male Jugendliche und junge Erwachsene, die sehr wohl zwischen Realität und virtueller Welt unterscheiden können. Sie betreiben E-Sport, einen Sport, in dem es um Strategie, Geschicklichkeit und vor allem Reaktionsschnelligkeit geht – nicht ums Töten. Die Politiker dürften zudem überrascht sein, wie friedlich es auf den Netzwerk-Partys zugeht.

Quod erat demonstrandum

Die Medienberichterstattung zur Tragödie von Erfurt glich teilweise einer Hetzjagd auf Computerspieler. Doch diese Art von Berichterstattung und „Ursachenforschung" ist nicht neu. Am 20. April 1999 töteten zwei Highschool-Studenten in der US-Kleinstadt Littleton 13 Menschen. Die Amokläufer zockten Ballerspiele, stellte man fest. Auch damals wurde dem Unfassbaren schnell das plakativste und am leichtesten greifbare Erklärungsmodell zugeordnet: Computerspiele, insbesondere Egoshooter, zeigen virtuelle Gewalt, also werden sie auch reale Gewalt hervorrufen, argumentiert man. Doch gibt es diesen Kausalzusammenhang wirklich? Eine Teil-Antwort findet sich auf der Homepage des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, der Mutterbehörde der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS): „Zwar liegt noch kein wissenschaftlicher Beweis für eine verrohende Wirkung von Spielen vor, die Gewalt und Brutalität darstellen, doch es gibt auch keinen Beweis für deren Wirkungslosigkeit."

Wissenslücke

Seit den späten 90er-Jahren setzt sich die Wissenschaft mit der Wirkung von Computerspielen auseinander. Die Studien von Clemens Trudewind und Rita Steckel (Universität Bochum, 1999) sowie Craig A. Anderson (Iowa State Universi-

„Die Gremien der BPjS sind unabhängig"

PC ACTION: In welcher Weise wird die Bluttat von Erfurt die Entscheidungsfindung im Indizierungsprozess gegen *Counter-Strike* beeinflussen?

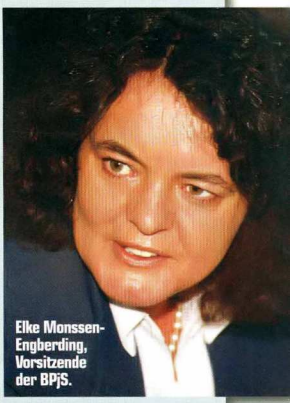
Elke Monssen-Engberding: Die Gremien der BPjS sind in ihren Entscheidungen unabhängig und werden auch heute nur dann indizieren, wenn sie einen Inhalt für jugendgefährdend halten.

PC ACTION: Rechnen Sie vor diesem Hintergrund mit einer Verschärfung der Jugendschutzgesetze? Wenn ja, welche Gesetzesänderungen sind vorstellbar?

Elke Monssen-Engberding: Zu diesem Komplex kann die BPjS keine Aussagen treffen. Die BPjS ist ausschließlich dazu da, die bestehenden Gesetze umzusetzen.

PC ACTION: Glauben Sie persönlich, dass der Konsum von Spielen eine solche Tat initiieren kann?

Elke Monssen-Engberding: Ein Zusammenhang ist nach der Spruchpraxis der Gremien der BPjS nicht auszuschließen. Entscheidend sind jedoch, wie es viele Wissenschaftler in den letzten Tagen dargelegt haben, mehrere Faktoren. So muss es sich sicherlich um einen Vielspieler handeln, es muss unter Umständen ein gewaltgeprägtes Umfeld vorhanden sein sowie eine bestimmte Persönlichkeitsstruktur des Täters.



Elke Monssen-Engberding, Vorsitzende der BPjS.



Im Strategiespiel Commandos 2 führen Sie eine Spezialeinheit in den Kampf gegen das Dritte Reich und müssen dabei auch Wachen eliminieren. Gewaltverherrlichend?



Im satirischen Ego-Shooter Serious Sam 2 fließt Pixelblut, allerdings nur das von Monstern. Das Spiel wurde bislang nicht indiziert.



Die LAN-Party „Das große Beben 5" sollte in Erfurt steigen und wurde abgesagt. Der bayrische Innenminister Günther Beckstein will angeblich LAN-Partys generell verbieten lassen.

An dieser Stelle möchten wir vom Beben-Team unser tiefstes Mitgefühl den Familien und Angehörigen der Opfer des 26. April widmen.

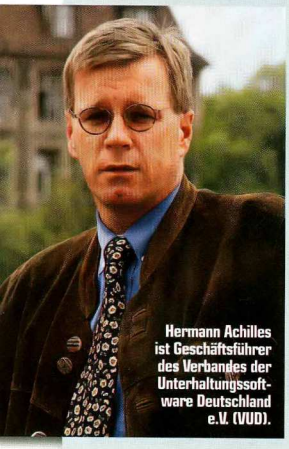
Mehr als 7 Mitglieder unseres Teams waren Schüler des Gutenberg-Gymnasiums und kannten die verstorbenen Lehrer, sodass dieses Attentat uns sehr zum Nachdenken und Trauern bewegt hat.

Das Beben-Team, AMD und freenet.de haben gemeinsam entschlossen, die für das kommende Wochenende geplante Veranstaltung in Erfurt ersatzlos abzusagen. Allen Trauernden sprechen wir unser tief empfundenes Mitgefühl aus.

„Für 3 % unserer Produkte wenden wir 90 % unserer Arbeit auf"

PC ACTION: Sind seitens des VUD konkrete Maßnahmen geplant, um dem totalen Imageverlust der Branche entgegenzuwirken?

Hermann Achilles: Es ist nun einmal so, dass wir seit Jahren für maximal 3 % der Produkte bis zu 90 % unserer Arbeit mit Erklärungen aufwenden. Konkret sind wir eigentlich immer in einer Abwehrposition. Es ist eine dringliche Aufgabe für die gesamte Branche – und da beziehe ich auch die Medien mit ein –, die andere Seite, nämlich all das, was positiv von interaktiven Spielen ausgeht, darzustellen.



Hermann Achilles ist Geschäftsführer des Verbandes der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. (VUD).

PC ACTION: Rechnen Sie mit einer Verschärfung der Jugendschutzgesetze und wenn ja, wie könnten diese aussehen?

Hermann Achilles: Der Ruf nach Gesetzesänderungen ist im ersten Moment verständlich. Dies würde aber das Gesamtproblem nicht ändern. Im Gegenteil, dadurch würde vieles in die Illegalität verschoben und wäre dann noch weniger greifbar.

PC ACTION: Glauben Sie, dass die amerikanischen Entwickler vor dem Hintergrund dieser Tat ihre Spiele entschärfen werden?

Hermann Achilles: Das haben sie auch nach Littleton nicht getan. Wer aber den Markt aufmerksam beobachtet, wird festgestellt haben, dass die Diskussion, die wir mit den Amerikanern seit einigen Jahren führen, zu Fortschritten geführt hat. Als Beispiel seien die mittlerweile obligatorischen deutschen Versionen bestimmter Titel genannt. Sicherlich spielt da auch der wirtschaftliche Faktor eine Rolle.

PC ACTION: Denken Sie persönlich, dass der Konsum von Spielen mit Gewaltinhalten eine solche Tat initiieren kann?

Hermann Achilles: Die Antwort auf diese Frage ist ein klares NEIN, sofern das der einzige Einflussfaktor sein sollte. Das bestätigen ja auch alle Experten.

ty, 2000) kommen zu dem vagen Schluss, dass der übermäßige Konsum von Computerspielen mit Gewaltinhalten zur emotionalen Abstumpfung führen kann. Doch die Methodik der Studien ist angreifbar. Auch die Ergebnisse sind nicht repräsentativ, da jeweils kaum mehr als 200 Versuchspersonen herangezogen wurden. Die umfassendste Untersuchung führte der Psychologieprofessor Kevin Durkin (University of Western Australia, 2000) durch. Er befragte in einer Langzeitstudie 895 Erwachsene und 415 Jugendliche. Sein Fazit: Es gebe kaum Anhaltspunkte dafür, dass Spiele mit Gewaltinhalten zu einer erhöhten Gewaltbereitschaft führen würden. Doch auch die Methodik von Durkin ist angreifbar und genau hier liegt das Dilemma: Genaue Erkenntnisse gibt es eben nicht. Dass Politik und Medien dieses Vakuum nutzen, um Salven pauschaler Vorverurteilungen abzufeuern, ist ebenso zynisch wie durchschaubar.

Wie soll es weitergehen?

Die tatsächlichen Hintergründe der Gräueltat von Erfurt werden damit nicht aufgedeckt. Schon jetzt ist der Fall eines möglichen Nachahmungstäters von Steinhäuser in Witten bekannt geworden. Soll aus Angst vor weiteren Fällen deshalb die *Tagesschau* verboten werden? Statistische Untersuchungen belegen, dass beinahe 90 Prozent aller Heranwachsenden Computer- und Videospiele spielen (darunter sicher auch Politiker- und Journalistensöhne). Wäre es da nicht höchst unwahrscheinlich gewesen, wenn ausgerechnet Robert Steinhäuser keinen Kontakt zu Spielen gehabt hätte? Warum fragte direkt nach der Tat nie-



Team Factor ist ein teambasierender Shooter und spielt sich ähnlich wie Counter-Strike. Erscheinungstermin? Nächster Monat!



Schlecht recherchiert oder absichtliche Falschinformation? Dieses Bild aus dem derzeit brutalsten und indizierten Spiel Soldier of Fortune wurde als Counter-Strike-Screenshot verkauft. (Bild Zeitung, 30.4.)

mand, wieso der junge Mann derart verzweifelt war, wieso er aus Angst vor dem Schulverweis Unterschriften fälschte? Und warum ist darauf niemand aufmerksam geworden? In Thüringen steht ein Gymnasiast ohne Abitur völlig ohne Abschluss da. Ebenfalls diskutiert werden muss die Frage, warum Sportschützen ihre Waffen zu Hause lagern dürfen. Aufgrund des Attentats aber ein Verbot von Schützenvereinen zu fordern, wäre genauso überzogen wie der Ruf nach einer Generalindizierung von Computerspielen mit Gewaltinhalten. Alterseinstufungen sind sinnvoll, um die Einhaltung dieser Grenzen sollten sich aber alle kümmern, auch im Elternhaus, in der Schule und in den Medien. Wir weisen jedes Mal explizit darauf hin, wenn ein Spiel nicht in Kinderhände gehört. Wir werden weiterhin über PC-Spiele – auch Actionspiele – möglichst objektiv berichten. Wer in der Lage ist, zwischen virtueller und realer Gewalt zu unterscheiden, kann damit keine Probleme haben. Kritische Fragen werden wir uns aber gerne gefallen lassen. Das ist richtig und gut, denn es führt zu einem konstruktiven Dialog. Dieser muss nun stattfinden, auf politischer Ebene, in den Medien und auch mit den Spieleentwicklern. Erste Frage: Ist es sinnvoll, den Grad der Gewaltdarstellung in Spielen immer weiter auszubauen? Spiele wie *Soldier of Fortune 2* überschreiten auch für viele Gamer die Grenzen des Erträglichen. Und spielerisch ist eine explizite Gewaltdarstellung nicht zwingend notwendig. *Q3*-Spieler etwa schalten Bluteffekte in den Turnieren aus Performancegründen meist aus ...

Christian Bigge



Im Shooter Aliens vs Predator 2 müssen Sie sich als Marine Ihrer Haut wehren, die Gegner sind Monster aus dem All. Weniger schlimm?

Leserstimmen

Unmittelbar nach den ersten Medienberichten zum Amoklauf erreichten uns zahlreiche Leserbriefe zum Thema. Aus Platzgründen wurden die Briefe von der Redaktion gekürzt.

„Fühlt ihr euch jetzt nicht irgendwie schuldig, weil ihr diese Spiele noch populärer macht? Meiner unqualifizierten Meinung nach sollte man nicht überreagieren und sich mehr auf Aufklärung und Verschärfung des Waffengesetzes konzentrieren. Spiele wie *CS*, *UT* und *Quake* können nie der einzige Grund für eine solche Tat sein."
Sascha Theisen

„Wieso sollen alle gewalttätigen Computerspiele indiziert oder sogar ganz verboten werden? Wenn alle brutalen Computerspiele verboten werden, nützt das auch nichts. Wer ein Spiel haben will, bekommt es ohne Probleme von einem Kumpel oder aus dem Internet."
Sascha Höland

„Ich spiele Actionspiele schon seit neun Jahren und komischerweise haben sie mich nicht zum Massenmörder gemacht."
Paul Rybarkiewicz

„Ich glaube nicht, dass sich ein einziger Nachrichtenkommentator je intensiv mit einem Computerspiel beschäftigt hat. Dann sollten mal die Begriffe verboten (Q***3 ist nicht verboten) und indiziert (Q***3 ist indiziert) geklärt werden. Ach so, zuvor fangen wir erst mal mit dem Unterschied zwischen Diskette und CD an (da scheint bei RTL noch Nachholbedarf zu herrschen). Menschen, welche sich in der Szene nicht auskennen und mit Computern nix am Hut haben, müssen doch denken, dass Computerspieler nichts anderes sind als potenzielle Mörder und Prügelknaben."
Thomas Becker

„JA! Wieder geht es los! Irgendein Irrer rennt durch eine Schule, tötet 17 Leute und sich selbst und wer ist Schuld? Richtig! Die Computerspiele, die ja so brutal sind und den jungen Menschen zeigen, wie man alles tötet und per Knopfdruck wieder von vorne anfangen darf. Die Gewaltszenen in den Medien geben vielleicht die Vorlage, wie man Menschen tötet, kaum aber einen Grund, es zu tun."
Till Meyer

„Es ist wie immer: Keiner will die Verantwortung für den Aussetzer des Schülers übernehmen, die Polizei nicht, die Schule nicht und auch der Sportschützenverein weist jede Schuld von sich, also sind folglich die Computerspiele Schuld an allem Übel der Welt."
Stefan Donauwörth

„Da werden Kinder unter Schock von Medienvertretern befragt und sogar zu diesem Zeitpunkt noch gefangene Schüler über Handy interviewt und dann auf Sendung gebracht. Das halte ich schon jetzt für den eigentlichen Skandal hinter diesen tragischen Ereignissen."
Jürgen Tubbe



WWW.PCGAMESHARDWARE.DE



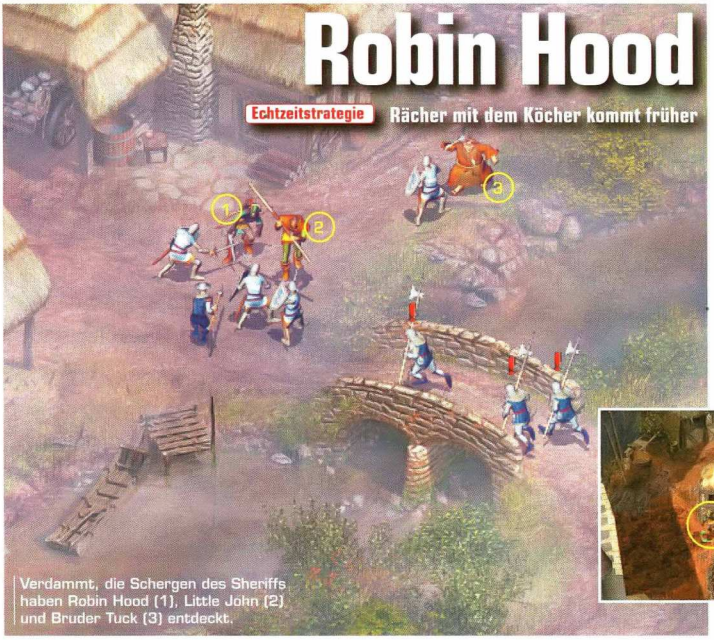
NOCH BILLIGER FRISIEREN!

DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING

- JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
- JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
- JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,90 EURO.

Robin Hood

Echtzeitstrategie Rächer mit dem Köcher kommt früher



Verdammt, die Schergen des Sheriffs haben Robin Hood (1), Little John (2) und Bruder Tuck (3) entdeckt.

Bislang hieß es, der Nachfolger von *Desperados* erscheine im Herbst 2003. Jetzt ist klar: Robin Hood packt Pfeil und Bogen im gleichnamigen Spiel deutlich früher aus. Das erklärte Hersteller Spellbound auf Anfrage. Wir rechnen mit dem 1. Quartal 2003. Was Sie optisch erwartet, wenn Sie Robin und seine bekannten Kumpels in *Commandos*-Manier gegen die Truppen des Sheriffs von Nottingham antreten lassen, sehen Sie auf den zwei neuesten Screenshots.

Info: www.spellbound.de



Hinterm Haus: Robin versteckt sich vor einer Patrouille.

C&C: Tiberian Twilight

Echtzeitstrategie Was? Noch ein Command & Conquer?

Was amerikanische Fanseiten derzeit hinausposaunen, klingt abenteuerlich. Westwood programmiert angeblich parallel zu *C&C Generals* bereits ein weiteres 3D-Echtzeitstrategiespiel, das schon Ende 2003 auf den Markt kommen soll? Sogar ein Name, *C&C Tiberian Twilight*, wird genannt. Westwoods Geschäftsführer Louis Castle (Bild) wolle den Titel auf der E3 ankündigen. Glaubwürdig? Wir schalten den kriminalistischen Spürsinn ein. Volltreffer, der amerikanische Internet-Domain-Verwalter VeriSign klärt uns auf. Tatsächlich hat sich Westwood die Rechte an sämtlichen .com- und .net-Adressen mit dem Namen *Tiberian Twilight* gesichert …

Info: www.westwood.com



Louis Castle grinst, weil er glaubt, wir würden nicht wissen, dass C&C Tiberian Twilight in der Mache ist.

Gothic 2

Rollenspiel Neue Vorboten für einen epischen Herbst



Ist das dick, Mann: Ein Monster versperrt dem Recken den Weg.

In Dörfern wie diesem geht der Held regelmäßig auf Einkaufstour.

Wieder sind neue Screenshots zu *Gothic 2* aufgetaucht. Der Nachfolger des bislang besten Rollenspiels (PC-Action-Wertung 4/2001: 90 %) soll voraussichtlich im Herbst in den Läden stehen. Das Spiel setzt die Story des ersten Teils fort: Der Held ist aus der Gefängnis-Sphäre entkommen. Nun erwartet ihn ein Abenteuer noch epischeren Ausmaßes.

Info: www.jowood.de

Ich mein' ja nur



Kommt Kunst von „Können"? *Spiele gelten nicht als Kunst (momentan schon gar nicht). Weil die Grafik zu realistisch ist? Müssen Spiele sein wie „Pencil Whipped"? Diesen Ego-Shooter hat der US-Künstler Lonnie Flickinger entwickelt und in einem Museum zur Schau stellen dürfen. Die Grafik sieht aus, als hätte Hinz (oder Kunz) im LSD-Rausch und mit Wachsmalkreide eine Tapete bekritzelt.*

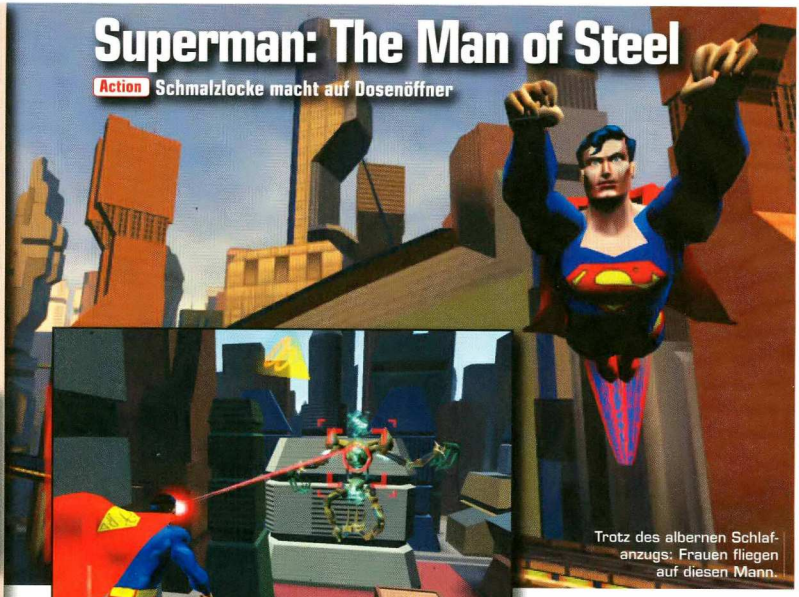


Okay, in Lonnies Fall war's wohl Absicht. Äh, hoffe ich. Und das Ergebnis ist irgendwie lustig. Aber Kunst? Nun, solange sich „Experten" mit Begeisterung Bilder ansehen, die (ohne ihr Wissen) von Schimpansen gepinselt wurden, wundert mich gar nix …

Harald Fränkel

Superman: The Man of Steel

Action Schmalzlocke macht auf Dosenöffner



Trotz des albernen Schlafanzugs: Frauen fliegen auf diesen Mann.

Der Augenarzt-Termin endete für den Mediziner in einem Fiasko.

Als Held im blau-roten Strampelanzug vertrimmen Sie ab November Superschurken wie Lex Luthor und Brainiac 13 und betätigen sich im Kampf gegen deren Roboter-Streitmacht als Dosenöffner. Die Typen führen sich auf, als würde Metropolis ihnen gehören. So nicht, Freunde! Ihr Recke mit der Stirnschmalzlocke hat natürlich die aus den Comics bekannten Kräfte. Er kann unter anderem fliegen, durch Wände schauen und Gegner per Hitzeblick rösten. Außerdem beherrscht er aus Prügelspielen übliche Schlagtechniken.

Info: www.infogrames.de

AvP-2-Add-on

Ego-Shooter Unheilige Dreifaltigkeit

Aliens, Predator und Menschen hauen sich im Juli/August wieder die Köpfe ein – und zwar beim *AvP 2*-Add-on *Primal Hunt*. Den Spieler erwarten neun Einzelspielermissionen, vier Mehrspielerkarten, fünf zusätzliche Waffen und zwei neue, nicht spielbare Kreaturen. Homo sapiens darf dann beispielsweise zu zwei Pistolen gleichzeitig greifen, um E.T.s buckliger Verwandtschaft die Meinung zu geigen.

Info: www.foxinteractive.com

Außerdem

/// Die Spieleschmiede **Monolith** (*No One Lives Forever*, *AvP 2*) arbeitet an einem Spiel zum 80er-Jahre-Kultfilm **Tron**. /// Weihnachten will Ubi Soft das Action-Spiel **Splinter Cell** veröffentlichen, **eine Art Dark Project** mit moderner Agenten-Story von Tom Clancy und *Unreal 2*-Engine. /// Novalogic hat die Entwicklung des Horror-Actionspiels **Necrocide auf Eis gelegt**. /// Das an die TV-Serie angelehnte Spiel **Buffy – The Vampire Slayer** erscheint **nur für Xbox**. ///



Hurra! E.T., der schwule Außerirdische, ist endlich tot.

K. Hawk – Survival Instinct

Action Gretel verlief sich nicht im Wald.



Weil Hänsel verhindert war, zog Gretel als Einzelkämpferin durch den Wald.

Die sexy Blondine Kitty Hawk hat flinke Finger. Und das ist gut so! In dem nach ihr benannten Spiel braucht die Amazone aber nicht nur ein geschicktes Händchen für Waffen, sondern muss auch schleichen und sich verstecken – wie einst der Meisterdieb aus *Dark Project*. Anders hat Kitty keine Chance gegen die Söldner, denen sie ab 31. Mai auf einer Insel in die Hinterteile treten soll. Ziel: Dr. Spiner ausschalten. Der hätte eigentlich ein zweites „n" im Nachnamen verdient, weil er sich mit Experimenten an Menschen beschäftigt.

Info: www.jowood.de



© 2002 Blizzard Entertainment. All rights reserved. Reign of Chaos is a trademark and Blizzard Entertainment and Warcraft are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment in the U.S. and/or other countries.

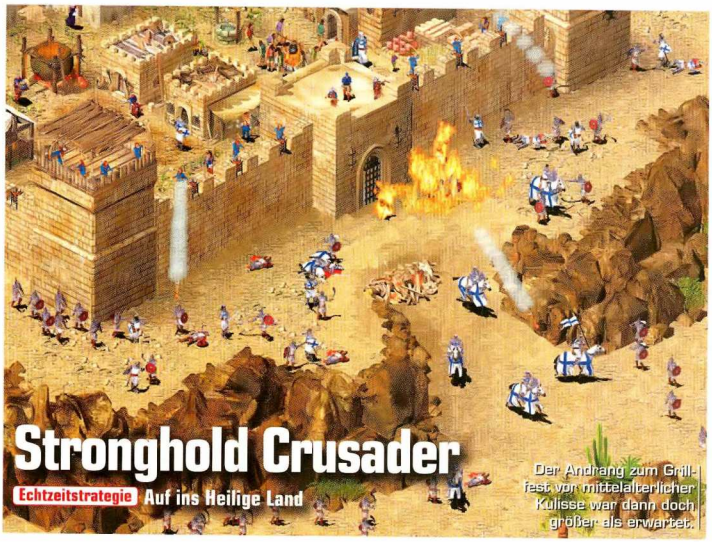
Ich mein' ja nur



Schönes Wetter heute?

Haben Sie sich schon mal mit einem Roboter unterhalten? Nicht in einem Computerspiel, sondern in Wirklichkeit. Nein? Sind Sie da ganz sicher? Denn wenn Sie zu den Leuten gehören, die sich hin und wieder in Chatrooms rumtreiben, sollten Sie das nicht vorschnell ausschließen. Sinnfreies Geschwätz – auch Smalltalk genannt – bewältigen die Maschinen nämlich schon relativ problemlos: Auf www.chatterbox-challenge.com läuft bis Ende Mai ein Wettbewerb um die besten Chatterbots. Die Dinger sind zwar noch nicht ganz so gut wie 3PO, sülzen Sie aber auch schon ordentlich voll. Für so manchen Chatroom reicht das locker. So, jetzt sollte ich aber noch einigen Chatrooms einen Bot unterjubeln: „Do you like the weather?"

Alexander Geltenpoth



Stronghold Crusader

Echtzeitstrategie Auf ins Heilige Land

Der Anbrang zum Grillfest vor mittelalterlicher Kulisse war dann doch größer als erwartet.

Noch diesen Sommer ruft Take 2 zum Kreuzzug: Im *Stronghold*-Nachfolger dürfen Sie in vier historisch angelehnten Kampagnen beispielsweise als Richard Löwenherz oder Saladin Ihre Truppen in den Krieg führen. Neue Einheiten wie Teutonenritter, berittene Bogenschützen und Meuchelmörder sorgen für spannende Schlachten. Als wichtige Ressource in der Wüste gesellt sich Wasser zu Holz, Nahrung, Eisen und Stein. Errichten Sie also um jede Oase eine starke Festung.

Info: www.take2.de

Industrie Gigant 2

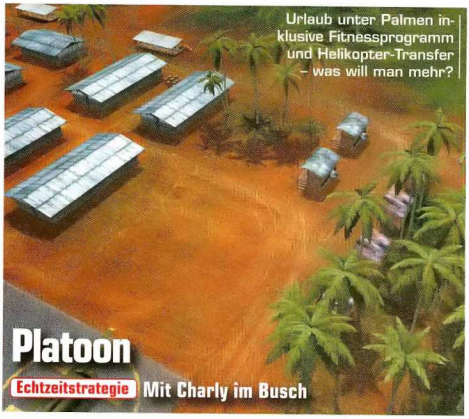
WiSim Ansichtssache

JoWood veröffentlichte erste Bilder zur stufenlosen Zoom-Funktion von *Industrie Gigant 2:* In der WiSim können Sie für maximale Übersicht die virtuelle Kamera bis in die Stratosphäre schieben. Bis zur Veröffentlichung am 14. Juni versüßt die Softwareschmiede ihren Fans mit Minigames und einem zugehörigen Gewinnspiel die Wartezeit. Näheres dazu finden Sie auf der Homepage.

Info: www.industriegigant2.de



Quadratisch, praktisch, gut: JoWoods Städteplaner mögen natürlich gewachsene, eckige Städte.



Urlaub unter Palmen inklusive Fitnessprogramm und Helikopter-Transfer – was will man mehr?

Platoon

Echtzeitstrategie Mit Charly im Busch

Unter dem Arbeitstitel *Platoon* plant Ubi Soft ein realistisches Action-Strategiespiel vor dem Hintergrund des Vietnam-Kriegs. Ihrem Kommando unterstehen bis zu drei Einsatzteams mit jeweils fünf bis zehn Mann, die Sie möglichst unbeschadet durch die 15 Missionen dirigieren sollen. Das taktische 3D-Strategiespiel soll noch dieses Jahr erscheinen.

Info: www.ubisoft.de

Außerdem

/// **Sudden Strike 2** erscheint am **31. Mai 2002.** Kurz vor Redaktionsschluss gab CDV bekannt, dass die Softwareschmiede Fireglow die Entwicklung abgeschlossen hat. /// Auf der E3 will Infogrames das **Add-on** zu **Civilization 3** vorstellen, inklusive des lange geforderten **Mehrspielermodus**. ///

Officially licensed for Xbox™

- *Freestyler Board™*
- *8 MB Memory Card*
- *Top Gun Fox 2 Pro™ Joystick*
- *360 Modena® Racing Wheel*

Der Schlüssel zur Welt der Spiele

auch erhältlich...

XBOX™ COMPATIBLE



Firestorm™ Programmable Gamepad	*360 Modena® Programmable Gamepad*	*Kabel*

Thrustmaster® is a division of Guillemot Corporation.
Guillemot GmbH - Bahnhofstr. 85 - 91233 Neunkirchen
Tel. 09123 - 96 58 0 Fax 09123 - 96 58 121

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.de

© Guillemot Corporation 2002. Thrustmaster®, Firestorm™, FreeStyler Board™, Fox 2 Pro™ are registered trademarks and/or trademarks of Guillemot Corporation S.A. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used under license from Microsoft. Ferrari® and 360 Modena® are registered trademarks of Ferrari S.p.A. Top Gun© 2002 Paramount Pictures. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.

Ich mein' ja nur



Weicheier

Sie kennen das sicher: Sie liefern sich ein heißes Gefecht bei Ego-Shootern oder Online-Rollenspiel XY, gehen als Sieger hervor und werden aus Neid mit wüsten Schimpfwörtern bedacht, die Ihnen selbst nicht über die Lippen bzw. Fingerkuppen kämen. Ist dies anfangs noch etwas hart, gewöhnt man sich mit der Zeit allerdings an das so genannte „Geflame". Wie erschreckend ist es dann, einen Abend in Dark Age of Camelot zu verbringen, wo sich auf den deutschen Servern anscheinend etliche Weicheier einfinden. Bereits beim definitiv harmlosen Ausdruck „Hirni" läuft Ihr virtuelles Gegenüber jammernd zu Ihrem Gildenboss und beschwert sich über Ihren rüpelhaften Umgangston. Erinnert das nicht etwas an die kindlichen Kämpfe im Sandkasten, als die Heulsusen zu ihren Müttern liefen?

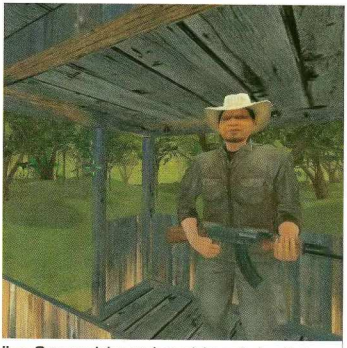
Tanja Bunke

Xenus

Action-Adventure **Der Dschungel ruft**

Die Spieleschmiede Deep Shadows lässt Sie Ende des Jahres in die Rolle eines Ex-Soldaten schlüpfen. Beim Action-Adventure *Xenus* durchstreifen Sie die gefährlichen Regionen Kolumbiens auf der Suche nach Ihrer Schwester. In der Ich-Perspektive erfüllen Sie diverse Aufträge und liefern sich heiße Schussgefechte mit sechs feindlichen Parteien.

Infos unter: www.deep-shadows.com



Ihre Gegenspieler stehen nicht auf eine Unterhaltung, sondern greifen lieber zur Waffe.

Syberia

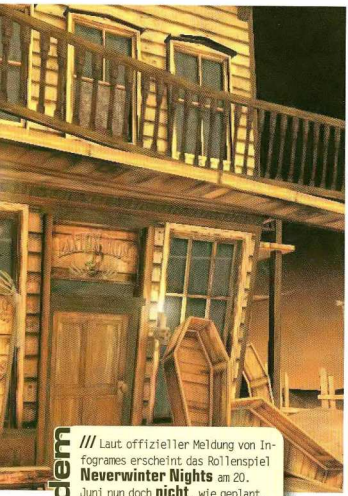
Adventure **Starke Frau gefragt**

Als Rechtsanwältin Kate Walker erleben Sie im Juni ein virtuelles Abenteuer. Eigentlich sollten Sie die Besitzerin einer Fabrik aufsuchen, um Verhandlungen zu führen. Stattdessen finden Sie nur die sterblichen Überreste der Geschäftsfrau. Die Suche nach den Erben steht auf dem Plan und führt Sie in Microids' 3D-Adventure durch eine Industriestadt mit unterirdischen Gängen.

Infos unter: www.syberia.info

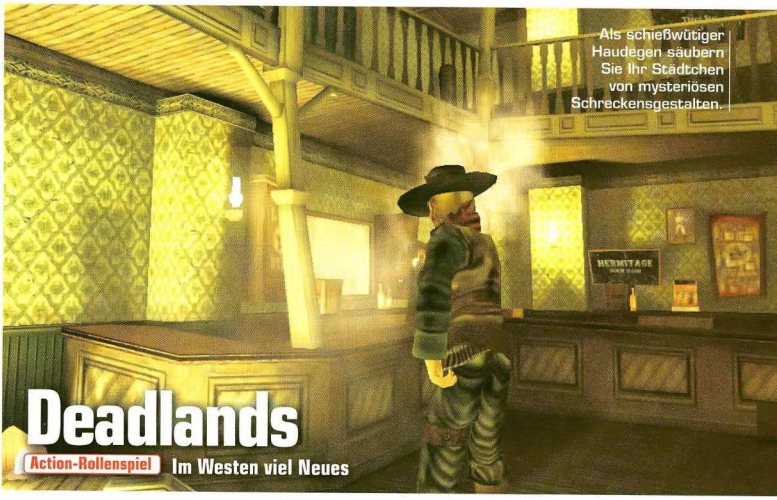


Ihr rätselgespicktes Abenteuer führt Sie durch mysteriöse Tempel in ansehnlicher Grafik.



Außerdem

/// Laut offizieller Meldung von Infogrames erscheint das Rollenspiel **Neverwinter Nights** am 20. Juni nun doch **nicht**, wie geplant, **nur auf DVD.** Mehr unter: www.infogrames.de /// Fishtank Interactive präsentiert den **ersten Trailer** zum kommenden Action-Rollenspiel **Arx Fatalis.** Für tiefere Einblicke: www.4players.de /// Die **offizielle Internetseite** zum Schleicher-Spiel **Thief 3** von Ionstorm ist im Netz: www.ionstorm.com/THIEF3. ///



Als schießwütiger Haudegen säubern Sie Ihr Städtchen von mysteriösen Schreckensgestalten.

Deadlands

Action-Rollenspiel **Im Westen viel Neues**

Übernatürliche Wesen, ein junger Schamane und actiongeballte Auseinandersetzungen erwarten Sie Mitte 2003 im Action-Rollenspiel *Deadlands* von Headfirst Productions. Als Spieler schlüpfen Sie abwechselnd in die Gestalt diverser Protagonisten und kämpfen gegen die dunklen Schergen der Hölle, die in einem ruhigen Wildwest-Örtchen in der Wüste plötzlich ihr Unwesen treiben. In der Verfolger- und Ich-Perspektive schwingen Sie mutig Ihr Schwert oder beschwören Zaubersprüche, um sich hexenähnliche Gestalten vom Leibe zu halten.

Infos unter:
www.headfirst.co.uk

XBOX

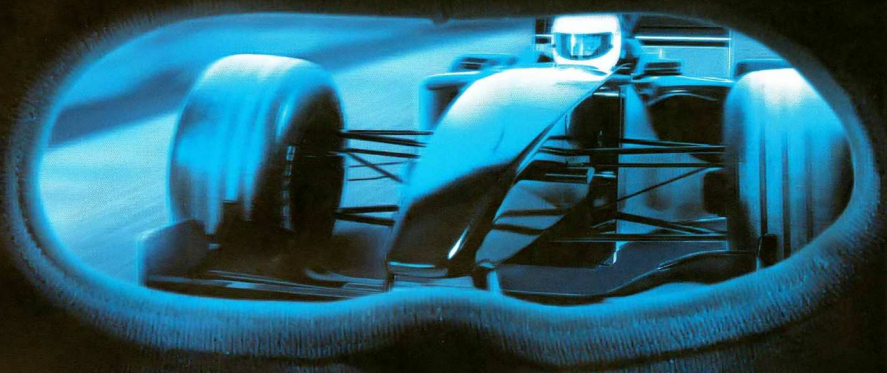
PC CD ROM

INFOGRAMES

© 2002 Infogrames.

"An official product of the 2001 FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Ltd."

Formula 1



GEOFF CRAMMOND'S

GRAND PRIX 4

NOTHING GETS CLOSER

13.06.02

"Formula One", "Formula 1", and "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.

Simergy

© 2002 Simergy Limited. © 2002 Geoff Crammond. All rights reserved. This product incorporates motor sport simulation technology exclusively licensed to Infogrames Interactive Inc. by Simergy.

© 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

MICROPROSE

www.grandprixgames.com

Ich mein' ja nur



Internet-Fäule

Auf diese Studie hat die Welt gewartet: Zwei Biologen der Universität von Nebraska haben herausgefunden, dass das Internet unter einer schweren Krankheit, der so genannten „Link-Fäule", leidet. Die Zahl funktionierender Links erinnert die Biologen an natürliche Prozesse wie den radioaktiven Zerfall. Alarmierend kurz allerdings die Halbwertszeit von Links: Diese beträgt nämlich nur 55 Monate. 515 Links wurden über zwei Jahre untersucht. 85 (16,5 %) davon existierten nicht mehr, 23 andere verweisen nun gar auf Schmuddel-Seiten. Den größten Schwund verzeichnen übrigens die Com-Domains: Satte 40 Prozent beträgt hier die Fluktuation – faszinierend! Falls die Biologen immer noch nichts Besseres zu tun haben, können sie ja mal die Strecke berechnen, die eine durchschnittliche PC-Maus am Tag auf dem Schreibtisch oder Mauspad zurücklegt. Das ist bestimmt genauso spannend.

Christian Sauerteig

Colin McRae Rally 3.0

Rennspiel Erscheint der Offroad-Raser nicht für den PC?



Kein Grund zur Sorge: Der dritte Teil der erstklassigen Rennspiel-Serie soll wie geplant erscheinen.

Verdutzt blickten Rennspielfans zuletzt auf diverse Fanseiten. Dort war zu lesen, dass sich *Colin McRae Rally 3.0* verspätet oder womöglich gar nicht für den PC erscheint. Grund für das Gerücht: In den Termin-Listen der Hersteller tauchten lediglich die Xbox- und die PS2-Version des Rennspiels auf, nicht aber die PC-Ausgabe. Eine Nachfrage beim Hersteller schaffte schnell Klarheit: *Colin McRae Rally 3.0* erscheint wie geplant Ende 2003 für den PC und bereits Anfang 2003 für die beiden Videospielekonsolen – weswegen Letztgenannte auch bereits in den Termin-Listen auftauchen.

Info: www.codemasters.com

Außerdem

/// **Acclaim** kündigt Dave Mirras **Freestyle** BMX 3 für **Ende 2002** an. /// Der dritte Teil von **Midtown Madness** soll **Anfang 2003** für **Xbox und PC** erscheinen. /// Need for Speed-Fans aufgepasst! **EA Sports** werkelt momentan **fleißig** an **Hot Pursuit 2,** das noch **diesen Sommer** erscheinen soll. /// **HoveRace** heißt das neue Rennspiel von **Russobit-M,** das im Spätsommer dieses Jahres erscheinen soll. /// Codemasters' **DTM Race Driver** verschiebt sich auf Ende **August**. ///

Michael Schumacher Kart 2002

Rennspiel Was Michael Schumacher kann, können Sie schon lange? Na, dann mal los!



Auf neun Strecken fahren Sie mit Michael Schumacher um die virtuelle Kart-Krone.

Auch Schumi hat mal klein angefangen – und zwar auf der Kerpener Kartbahn. Dort ist er mit motorisierten Seifenkisten über den holprigen Asphalt geheizt und hat so ziemlich alles gewonnen, was es zu gewinnen gab. Das können Sie ab Ende Mai auch. Bei *Michael Schumacher Kart 2002* fahren Sie in drei Rennklassen auf neun Strecken um die Kart-Meisterschaft. Neben einem physikalisch korrekten Fahrgefühl soll die Rennsimulation durch ihre schicke 3D-Optik überzeugen. Und ein variabler Schwierigkeitsgrad sorgt dafür, dass sowohl Anfänger als auch Profis auf ihre Kosten kommen.

Info: www.jowood.de

Xtreme Air Racing

Flugsimulation **Wilde Verfolgungsjagden**

Microsofts *Flight Simulator* bietet Ihnen zu wenig Action? Kein Problem! Ende Mai veröffentlicht THQ das Flugzeugrennspiel *Xtreme Air Racing*. Darin steigen Sie ins Cockpit eines von 20 realistisch nachgebildeten Flugzeugen und treten auf 15 internationalen Kursen gegen die Konkurrenz an. Mal wirbeln Sie mit Ihren Triebwerken den Staub amerikanischer Wüstenlandschaften auf, ein anderes Mal düsen Sie durch enge Schluchten der Alpen. Nicht nur eingefleischte PC-Piloten dürften an den virtuellen Wettrennen gefallen finden. Eine spielbare Demo zu *Xtreme Air Racing* finden Sie auf der offiziellen Homepage.

Info:
www.xtremeairracing.com



Hier sind wir mit dem Sportflug Gee Bee R-2 Replica unterwegs.

WWII Air Combat

Hist. Flugsimulation **Larry ist zurück!**

Seine Simulationen zählen zu den besten, die das Genre je gesehen hat. Die Rede ist von Lawrence Holland, der unter anderem mit *X-Wing* und *Secret Weapons of the Luftwaffe* Millionen von PC-Spielern begeisterte. Ende 2003 will der Gründer der Softwareschmiede Totally Games mit *WWII Air Combat* eine weitere storylastige Flugsimulation unters Volk bringen. Schauplatz: Europa während des Zweiten Weltkriegs.

Info: www.totallygames.com



Strotzte nur so vor Innovationen: Secret Weapons of the Luftwaffe aus dem Jahre 1991.

Ich mein' ja nur



Zeitreise

Schenkt man US-Professor Ronald Mallet von der Universität in Connecticut Glauben, dürfen Sie schon bald die Koffer packen und einen Trip in die Vergangenheit unternehmen. Im Herbst will der 57-jährige Physiker nämlich einen Zeitmaschinen-Prototyp fertig gestellt haben, der als Modell für die ersten Feldversuche fungiert. Wer's glaubt. Ich zumindest nicht. Aber angenommen, die Zeitmaschine würde funktionieren. Stellen Sie sich vor, was passieren würde, wenn sie in die falschen Hände geriete. Sie bräuchten nur einem Menschen instinktiv das Leben retten wie einst Dr. McCoy in der Enterprise-Episode „Griff in die Geschichte" von 1967 und schon wäre alles aus dem Lot. Denn dieser Mensch könnte beispielsweise den Kriegseintritt der USA 1941 verhindern. Die Folgen: Undenkbar. Die Motive des Professors sind allerdings durchaus edel. Schließlich will er ja bloß den damaligen Tod seines Vaters an Lungenkrebs vereiteln.

Benjamin Bezold

PC-Action-Leser machen mit!

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 06/2002
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

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. Verfügt Ihr PC über ein DVD-Laufwerk
○ Ja ○ Nein ○ Geplant

4. 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

5. 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

6. 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 ○ ☐

7. Wie oft im Jahr kaufen Sie PC Action? ☐
(Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an.)

8. Welche Rubriken und Heftinhalte interessieren Sie?
○ Aktuelles ○ Spieletipps
○ Vorschau ○ Hardware
○ Spieletests ○ Spielerforum
○ Blickpunkt ○ CD-Inhalte

9. Welche anderen Computerspiele-Magazine lesen Sie?
☐
☐

10. a) Kennen Sie die PC Games Hardware?
○ Ja ○ Nein

b) Wenn ja, wie oft kaufen Sie die PCGH?
○ Selten ○ Regelmäßig ○ Bin Abonnent

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

Rafael Kaselowski aus Leipzig wurde unter allen Einsendungen gezogen. Wir gratulieren und wünschen viel Spaß mit dem Titel Cultures 2 von JoWood.



Warcraft 3

Spielfiguren **Plastik-Zwerg**



Der streitsüchtige Zwerg Muradin Bronzebeard ziert bald Ihren Schreibtisch.

Blizzard plant zum Start von *Warcraft 3* eine Spielfiguren-Reihe. Wie bei den *Diablo 2*-Recken soll auch den Helden des Strategie-Spektakels Kunststoff-Leben eingehaucht werden. Zur Auswahl stehen derzeit Ork Thrall, Zwerg Muradin Bronzebeard und Nachtelf Furion Stormrage. Die Figuren sind rund 25 Zentimer groß und kosten um die 20 Euro.

Infos unter: www.blizzard.de

Voodoo Islands

Action-Adventure **Beta-Tester gesucht**

Sie planschen gerne im Wasser und fühlen sich bei imaginären Seeschlachten in Ihrem Element? Dann wären Sie genau der Möchtegern-Pirat, den die deutsche Spieleschmiede Koch Media sucht: Anfang Juni startet der offizielle Beta-Test und Sie könnten einer der Glücklichen sein, die einen ersten tiefen Einblick wagen dürfen. Falls Interesse besteht, schicken Sie eine Kurzbewerbung per E-Mail an Joe Nettelbeck (j.nettelbeck@kochmedia.com), den Produktmanager von *Voodoo Islands*. Als Dankeschön nehmen Sie an einer Verlosung teil, bei der es drei mysteriöse Voodoo-Pakete zu gewinnen gibt.

Infos unter: www.voodoo-islands.de





Das im November 2002 erscheinende Action-Adventure beschert Ihnen feuchte Seeschlachten.

„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: Sandra Ertel

Beruf: Schülerin

Alter: 17 Jahre

Nickname: Sammy

E-Mail: Sammy-E@web.de

Homepage: http://smashd.c4.to

Lieblingsgenre: Ego-Shooter

Lieblingsspiele: Counter-Strike, indizierter Epic-Titel

Seit wann ich spiele: Mitte 2001

Kommentar: Frauen sollten sich nicht immer von dem angeblich stärkeren Geschlecht unterkriegen lassen. Wir sind, was PC-Spiele betrifft, mindestens genauso gut wie sie!

(Anm. d. Red.: Frau Bunke wollte Ihnen hinsichtlich Ihrer Aussage absolut Recht geben, wurde jedoch durch grimmige Blicke und Schläge auf den Oberarm zur Sprachlosigkeit verurteilt.)

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



Zum Erbrechen

Pinkfarbene Lockenperücke auf runzliger Faltenhaut? Der außerirdische Wicht E.T. weist ungeschlagen die hässlichste Schädelverzierung auf. Platz 1 der unmöglichsten Kopfbedeckungen.



Zum Weinen

Angeln macht Freude. Noch lange kein Grund, ein gefährliches Abenteuer mit einer kitschigen Fischer-Mütze zu bestreiten. John Mullins ist da anderer Meinung und verdient so den zweiten Platz.



Zum Fürchten

Zum Davonlaufen ist die Frisur des Obervampirs Kain in *Blood Omen 2*. Devise: Vorne kurz, hinten lang und dazu noch strähnig und weiß. Dass so etwas nicht modisch ist, beweist Karl Dall seit Jahren.



Zum Schreien

Schon mal einen Echsenmenschen mit riesigen Karnickelohren und einer albernen Zaubermütze gesehen? *Elder Scrolls 3: Morrowind* beschert Ihnen dieses Vergnügen. Aber nicht schreien, bitte!



Zum Suchen

Keine Kappe – kein Sieg. John McLane verzichtet in *Stirb Langsam* auf einen Hut. Wie gut, dass Sie ihn in der Ich-Perspektive steuern. Der Gute hat nämlich Geheimratsecken bis zum Hinterkopf.

1080°. INDY NOSEBONE: PURER FREESTYLE!

NUR FÜR XBOX

Mit Jibs, Spins und Flips donnerst du die 80 Gebirgshänge echter Skigebiete hinunter. Es gibt keine Limits, nur gute Bergluft und jede Menge Powder. Purer Freestyle, heiße Boards, unendlich viele Sprungmöglichkeiten und gefährliche Rails. Sind deine Tricks gnadenlos gut, landest du auf den Titelblättern der internationalen Fachpresse, genauso schnell endest du aber auch unter einem Haufen Schnee und die Pros lachen dich aus.

www.xbox.com/de/amped

PLAY MORE. PLAY AMPED.™

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

Ich mein', ja nur



Das Ende der LAN-Partys?

Kurz nach dem Amoklauf des 19-jährigen Robert S. sagten die Veranstalter von „Das große Beben 5" ihre Netzwerk-Party in Erfurt aus Anteilnahme ab. Recht so, denn so richtig wohl hätte sich dabei vermutlich niemand gefühlt. Doch was jetzt passiert, schießt über das Ziel hinaus. Nachdem Computerspielhersteller sich bereits von einigen deutschen Fernsehmachern öffentlich als „Verbrecher" bezeichnen lassen mussten, zogen sich unter anderem Chiphersteller Intel und Internet-Provider Freenet (vorerst) aus der Sponsoren-Szene für LAN-Partys zurück. Das ist euer Verdienst, liebe Politiker, Fernsehmacher und andere Sündenbocksucher. Sucht besser die wahren Ursachen, statt eine gewachsene Jugendkultur durch populistisches Verhalten zu zerstören!

Joachim Hesse

Außerdem

/// Die **TLC Event AG** musste Ende April einen Insolvenzantrag stellen. /// **Infogrames** (*Unreal Tournament 2003*) **kauft** für rund 47 Millionen US-Dollar Spieleentwickler **Shiny** (*Earthworm Jim, Messiah*). Mit im Paket: die **Rechte an** Spielen zum Erfolgsfilm **Matrix**. ///

PC Action hilft

Trostgeschenke für die von EA abgesagte „e-LAN" doch noch verschickt



Raoul Birkhold, PR-Manager von EA, bestätigt den Versand der vermissten Spiele.

Alles begann damit, dass Electronic Arts eine Netzwerk-Party in Berlin organisieren wollte. Im November 2001 sollte diese „e-LAN" stattfinden und sämtliche Teilnehmerrekorde sprengen. Doch es kam alles anders: Im September 2001 blies EA die Veranstaltung wieder ab: Die hohen Anforderungen an die Qualität seien nicht erfüllbar, hieß es von den Verantwortlichen. Da sich schon zahlreiche Spieler verbindlich angemeldet hatten, versprach EA diesen als Trostgeschenk ein Spiel. Ein feiner Zug! Doch wer auf *C&C Renegade* oder *NHL 2002* hoffte, guckte bislang leider in die Röhre: Kein Paket von EA kam an. Mitte April wandte sich schließlich unsere Leserin Julia Kurzhals, eine der Wartenden, an PC Action. Bei einem Gespräch mit EA konnten wir die Angelegenheit klären. Laut EAs PR Manager Raoul Birkhold kam es bei der Auslieferung zu Lieferengpässen. „Ich möchte mich im Namen von Electronic Arts bei Ihnen stellvertretend für alle Betroffenen entschuldigen", teilte Birkhold unserer Leserin in einer E-Mail mit. Alle Spiele seien mittlerweile wieder verfügbar und sollen „spätestens bis zum 10. Mai 2002" an die Betroffenen verschickt worden sein.

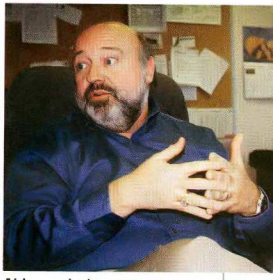
Info: Electronic Arts GmbH, Innere Kanalstraße 15, 50823 Köln

Adventure-Comeback?

Der Schöpfer der Larry-Reihe will zurück in die Industrie.

In einem Interview mit dem Branchenmagazin *MCV* verriet Designer-Legende Al Lowe, dass er wieder Spiele entwickeln würde. „Es fehlt nur an einer Vertriebsfirma, die den Mut hat, ein wirklich neues, außergewöhnlich gutes Spiel zu produzieren, das frischen Wind in das Genre bringt", so Lowe. „Ich verfüge einfach nicht über das Kapital in Höhe von rund drei Millionen US-Dollar." Der Spiel-Designer hatte Publisher Sierra verlassen, nachdem dieser kein neues Adventure der *Leisure Suit Larry*-Reihe finanzieren wollte.

Info: MCV, Ausgabe 5/2002



Al Lowe dreht momentan noch Däumchen.

Preissturz

Nach der Xbox kostet jetzt auch der GameCube weniger.



Xbox vs. GameCube (rechts): zwei neue Konsolen zum Kampfpreis.

Seit dem 3. Mai steht sie im Handel: Nintendos neue Spielkonsole. Kurz vor dem Verkaufsstart senkte der Hersteller den Preis für den GameCube auf 199 Euro, 50 Euro weniger als vorgesehen. Bereits zuvor hatte Microsoft auf den schwankenden Xbox-Preis reagiert und ihn offiziell von 479 auf 299 Euro hinunterkorrigiert. Schnellen Käufern, die bereits vor der Preissenkung zugeschlagen hatten, schickt Microsoft kostenlos zwei Spiele und ein Gamepad.

Infos: www.nintendo.de; www.xbox.com/de

DER MENSCHHEIT LETZTE HOFFNUNG.











XBOX

BUNGIE

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

www.xbox.com/de/halo

PLAY MORE. PLAY HALO.™



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

Der Rote Baron

Budgetspiele **Für 20 Kröten auf den Mars**

20 Euro verlangt THQ ab sofort für die deutsche Version seines Ego-Shooters *Red Faction*. Darin erleben Sie aus der Sicht des Minenarbeiters Parker eine Revolution auf dem Mars hautnah mit und schießen sich mit 15 Waffen durch 20 Levels. Dank der Geo-Mod-Engine sind Sie in der Lage, mit Sprengsätzen und Raketen zunächst unüberwindbar geglaubte Wände einfach wegzupusten. Vor allem im Mehrspielerpart ein interessantes Feature. In Ausgabe 10/01 zeichneten wir Volitions Action-Titel mit einer Spielspaßwertung von 79 Prozent aus.

Info: www.thq.de





Bei Volitions Ego-Shooter bersten sprichwörtlich die Wände.



Billigstahl

Budgetspiele **Die Mech-Collection ist da!**

BattleTech-Fans aufgepasst! Für 40 Euro gibt es jetzt die Mech-Collection von Microsoft. Neben dem grafisch aufwendigen 3D-Echtzeitstrategiespektakel *MechCommander 2* finden Sie in der prall gefüllten Box die Kampfroboter-Simulation *MechWarrior 4* inklusive des offiziellen Add-ons *Black Knight*. Im Gegensatz zu so manch anderer Spielesammlung sind alle drei Titel der Mech-Collection relativ jung. Der neueste ist die Erweiterungs-CD *Black Knight* und hat gerade mal ein halbes Jahr auf dem Buckel.

Info: www.microsoft.com/games

Ein starkes Trio: MechCommander 2, Mechwarrior 4 und das Add-on Black Knight.

Saubillig

Budgetspiele **Bei Fishtank sind die Schweine los.**

Ein halbes Jahr nach der Markteinführung des witzigen 3D-Echtzeitstrategiespiels *S.W.I.N.E.* hat Fishtank Interactive den Preis auf 15 Euro gesenkt. In bester *Sudden Strike*-Manier kommandieren Sie in zwei Kampagnen sowohl eine fiese Schweinearmee als auch schnuckelige Schlappohrhasen. Auf Basisbau oder Einheitenproduktion hat Fishtank dabei komplett verzichtet. Eine Klasse für sich ist die Technik. Selbst Hardcore-Strategen kommen in *S.W.I.N.E.* voll auf ihre Kosten, denn hinter dem comicartigen Look verbirgt sich Echtzeit-Taktik vom Feinsten.

Info: www.fishtankgames.de



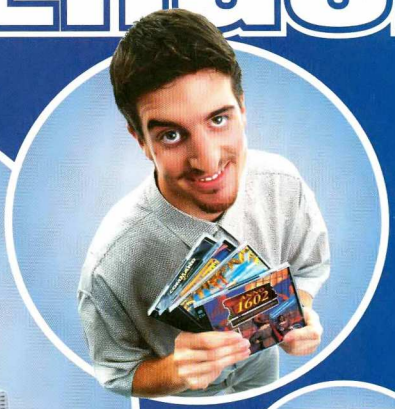
Dieser virtuelle Schweinekram sollte in keiner Spielesammlung fehlen.

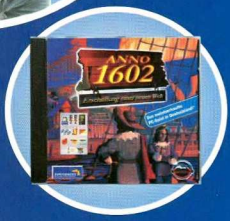
Aktuelle Budgettitel

Titel	Genre	Anbieter	Budget-Wertung	Preis
102 Dalmatiner	Action	Disney	61%	€ 15,-
Aladdin: Nasiras Rache	Action	Disney	34%	€ 15,-
Buzz Lightyear	Action	Disney	45%	€ 15,-
Disneys Dinosaurier	Action	Disney	60%	€ 15,-
Donald Duck: Quack Attack	Action	Disney	67%	€ 15,-
Dschungelbuch Groove Party	Action	Disney	80%	€ 15,-
Ein Königreich für ein Lama	Action	Disney	72%	€ 15,-
Mech-Collection:		Microsoft		€ 40,-
MechCommander 2	Echtzeitstrategie		82%	
MechWarrior 4	Action/Simulation		81%	
MechWarrior 4: Black Knight	Action/Simulation		78%	
Micky auf Ganovenjagd	Adventure	Disney	58%	€ 15,-
Red Faction	Action	THQ	79%	€ 20,-
S.W.I.N.E.	Echtzeitstrategie	Fishtank	85%	€ 15,-
Tiggers Honigjagd	Action	Disney	59%	€ 15,-

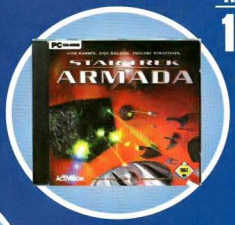
Ohne Ende!



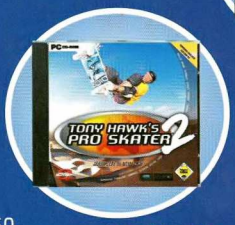




Anno 1602
10,- €*



Star Trek Armada
10,- €*



Tony Hawk's Pro Skater 2
10,- €*

In der Pyramide nimmt die Auswahl kein Ende. Sie wollen die absoluten Spieleklassiker und nützliche Anwendungen? Suchen Sie noch einen Teil Ihres Lieblingsspiels? Oder wollen Sie einfach nicht zuviel Geld für Ihr Spielvergnügen ausgeben? Auch dann ist Die Pyramide genau das, was Sie suchen! Denn hier zahlen Sie nur 2,-/ 3,-/ 5,-/ 7,50 oder höchstens 10,-€*. *unverbindliche Preisempfehlungen.

Also, am besten gleich zur nächsten Pyramide und die finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Karstadt, ProMarkt(Kingfisher), Schaulandt, Alpha-Tecc, Vobis, Atelco, Marktkauf, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real,-, Fegro Selgros, medionshop.de sowie im gut sortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
www.software-pyramide.de

Die Pyramide®
Futter für Ihren PC™
by ak tronic SOFTWARE & SERVICES

DAS LEBEN IST

Traumjob Spieleredakteur? Pah! Lesen Sie in unserem schonungslosen Report, wie die PC Action wirklich entsteht. Mit dieser Frage traktieren Sie uns nämlich jeden Monat aufs Neue. Sagen sie also nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt ...

Nicht jeder PCA-Sklave verrichtet bei uns dieselben Gewerke. Am Ende des Monats kommt dabei aber immer eine druckfrische PC Action heraus. Das verwundert uns auch, klappt aber. Damit Sie sich ein Bild von den allmonatlichen Frohndiensten der Redaktion machen können, haben wir die Geschehnisse des letzten Monats für Sie aufgezeichnet. Chefredakteur Christian Bigge und „Mr. Lover Lover" Christian Sauerteig lassen die Hosen runter. Aus zwei unterschiedlichen Blickwinkeln, aber im Dienst einer gemeinsamen Sache. Wenn Sie nach der Lektüre dieses Tatsachenberichts noch immer Spieleredakteur werden wollen, sollten Sie schleunigst eine Bewerbung schreiben.

Christian S. ist fasziniert von neuer Technik, die begeistert. Alex G. hat davon zwar keine Ahnung, ist aber ein fröhlicher Mensch.

EINE BAUSTELLE

CHRISTIAN BIGGE

DIENSTAG, 16. APRIL

Habe gestern mit Thomas Riese, unserem Fotografen, gesprochen. Der hatte Bilder von netten Mädels dabei. Hehe, sieht so aus, als könnte *Soldier of Fortune 2* als Cover-Thema klappen. Das Model wird vielleicht im städtischen Gefängnis abgelichtet. Haben Sie schon mal versucht, eine echte Waffe in den Knast einzuschleusen? Mann, was für ein Papierkram ...

MITTWOCH, 17. APRIL

Zimmernachbar Streifenhörnchen bombardiert mich mit Japano-Musik. Vor„besprechung" für die nächsten Video-Drehs. Wie grausam! Dann die Zwei-Stunden-Besprechung mit unserem Redaktionsvorstand. Das ist der Herr Menne. Der ist Schalke-Fan, aber trotzdem nett – meistens. Diesmal fordert er Schweiß und Tränen. Zu Recht, also schnell weiter am neuen Layout basteln. Fachleute nennen das Redesign.

DONNERSTAG, 18. APRIL

Habe schnell Laufzettel erstellt. Das sind Word-Dokumente, in denen die genaue Platzierung und der Termin der Artikel drinsteht. Zunächst muss der Redakteur tippen. Dann „läuft" der Zettel virtuell zum Redaktionskorrektor Fränkel, dann zum Textchef, von da zur Bildbearbeitung, ins Layout, wieder zurück zum Redakteur und dann zu mir. Los Schergen, ich will was sehen!

FREITAG, 19. APRIL

Heute ist unsere neue Redaktionskamera aufgeschlagen, eine Nikon F-80. Ab jetzt gibt es für schlechte Fotos also keine Ausreden mehr, das Ding macht nämlich fast alles von alleine. Meine Kollegen nähern sich dem Ding wie einem wilden Tiger. „Oh, die ist bestimmt sauschwer und unhandlich, och nee, geht, na ja, gar net so schlecht!" Puh, erste Kontaktaufnahme erfolgreich.

WOCHENENDE, 20.-21. APRIL

Nix feiern! Bastele im Büro am Layoutplan rum. Gestern ist die *Dungeon Siege*-Demo erschienen. Sehr gut für die CD! Die Kollegen

CHRISTIAN SAUERTEIG

DIENSTAG, 16. APRIL

Die Bilder meines Infogrames-Besuchs (*Unreal Tournament 2003*) von Freitag sind fertig entwickelt und recht gut geworden. Ich suche die besten raus und lasse Sie einscannen, während wir Redaktionskonferenz haben. Die in den vergangenen Tagen eingetroffenen Spiele werden verteilt, womit alle für die nächsten Tage beschäftigt wären.

MITTWOCH, 17. APRIL

Kommando zurück! In einer eiligst einberufenen Konferenz erfahren wir, dass Christian Bigge und Harald Fränkel aufgrund anderer Verpflichtungen in der kommenden Produktion kürzer treten und ihre Spiele an uns abtreten müssen. Ich erbe zwar kein Spiel, dafür aber von Christian Bigge die Tickets zur diesjährigen E3 in Los Angeles – juhu!

DONNERSTAG, 18. APRIL

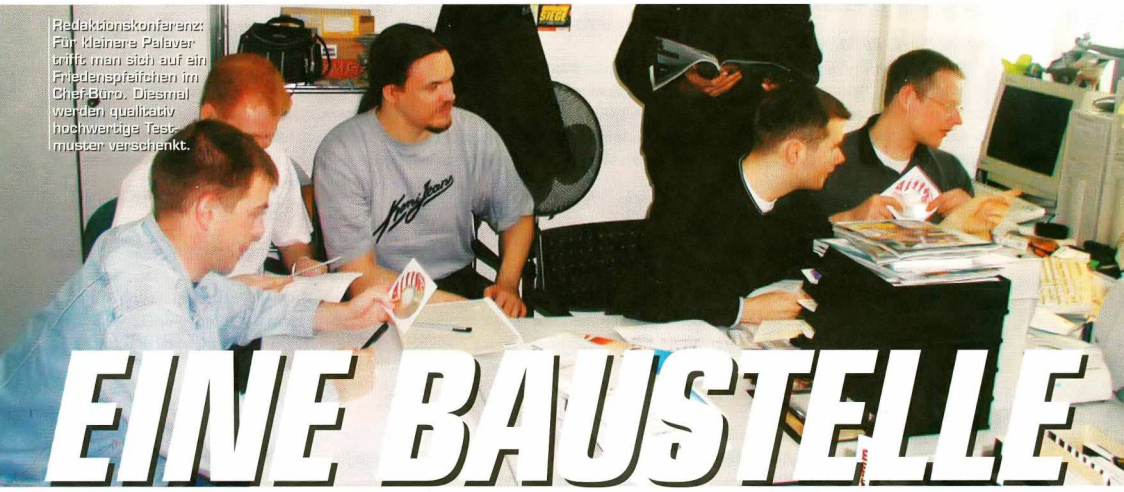
Heute bin ich den halben Tag damit beschäftigt, in unserem DVD-Studio das Videomaterial des Infogrames-Besuchs zu sichten. Die besten Szenen werden anschließend zusammengeschnitten und vertont. Nachmittags rufen bereits die ersten Publisher an, um Termine für die E3 zu vereinbaren.

FREITAG, 19. APRIL

Von Kollege Fränkel habe ich das „LAN-Party"-Spielerforum geerbt. Text und Bilder trafen heute von unserem freien Mitarbeiter ein – leider mit Verzögerung, da dessen Upload-Server einige Schwierigkeiten machte. Neben besagtem Spielerforum beschäftigten mich heute noch *Galileo* und *Gianluca Viallis' European Manager* – von beiden Produkten hatte ich mir mehr versprochen.

WOCHENENDE, 20.-21. APRIL

Samstag, 05.30 Uhr: Der Wecker klingelt! Und das am Wochenende! Heute geht's aber nicht zur Arbeit, sondern nach



Redaktionskonferenz: Für kleinere Palaver trifft man sich auf ein Friedenspfeifchen im Chef-Büro. Diesmal werden qualitativ hochwertige Testmuster verschenkt.



Pizzadienst, Brötchen oder Gewaltmarsch zur Kantine? Harald F., Christian B. und Bernd H. sind zu faul zum Laufen, aber der Magen knurrt ...

CHRISTIAN ENGE

haben Texte fertig. Mal schnell drüberschauen. Gleich kommt noch ein Nachwuchsschreiberling zum Vorstellungsgespräch. Am Sonntag. Die richtige Arbeitseinstellung bringt der Knabe schon mal mit ...

MONTAG, 22. APRIL

Schon wieder ein Vorstellungsgespräch, wieder ein guter Kandidat. Wird ja was. Heute sind zig Besprechungen und Konferenzen. Auch das Objektmeeting. Da wird festgelegt, wie viel Umfang die nächste PCA haben wird, welche Themen darin vorkommen u. s. w. Ist gut gelaufen. Gibt ein paar Seiten mehr als letzten Monat. Jetzt muss ich noch ein paar Konzepte tippen ...

DIENSTAG, 23. APRIL

Mann, ich will endlich mal wieder zocken. Komme ich bisher gar nicht zu. Wenigstens habe ich mir den Test von *Hotel Gigant* gegriffen. Soll heute kommen. Dann ist am Wochenende mal wieder Daddeln angesagt. Werde aber erst heute Abend dazu kommen, das Ding zu installieren. Vorher gibt's schon wieder Konferenzen und den Dreh zu *GSSS 3*. Mann, das war echt spaßig.

MITTWOCH, 24. APRIL

Wird wieder nix mit Zocken am Wochenende. Unser Fotograf Thomas Riese hat das Model-Shooting auf Sonntag gelegt. Am Samstag muss ich schon Standard-Zeugs für die aktuelle Ausgabe

CHRISTIAN SAUERTEIG

Gelsenkirchen, zum großartigen Spiel zwischen Schalke 04 und dem FCN. Das ist prima und die rechte Gelegenheit, um gepflegt ein paar Bierchen zu kippen. Leider verliert Nürnberg, aber sie werden schon nicht absteigen. Hoffentlich ...

MONTAG, 22. APRIL

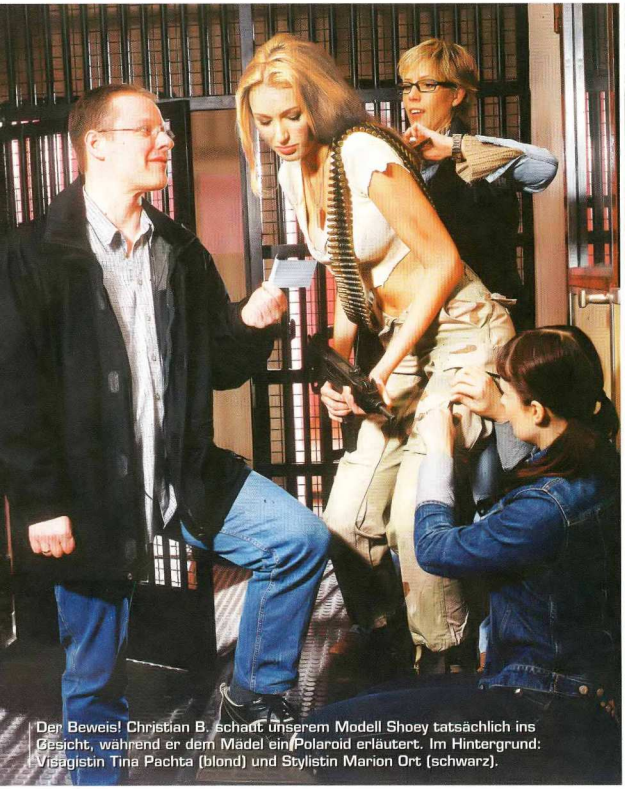
Vormittags muss ich mich um den Text für das *Unreal Tournament 2003*-Video kümmern, da bereits heute Nachmittag der Sprecher vorbeikommt. Danach sichte ich die Einsendungen für unsere Fundsachen-Rubrik auf der „Letzten Seite" und werfe einen ersten Blick auf die Testversion von *F1 2002*.

DIENSTAG, 23. APRIL

Nervig! Den halben Tag verbringe ich am Telefon. Einerseits, weil viele Hersteller Termine für die E3 Ende Mai ausmachen möchten, andererseits, weil ich viele Entwickler für unsere große E3-Vorschau in diesem Heft kontaktieren muss, um an exklusives Vorab-Material zu kommen. Nebenher wurde noch die dritte Folge von *Gute Spiele, schlechte Spiele* gedreht.

MITTWOCH, 24. APRIL

Juhu, ich bin Formel-1-Weltmeister! In Pablo Montoyas BMW sichere ich mir knapp, aber verdient vor Michael Schumacher die begehrte Motorsportkrone – *F1 2002* sei Dank. In



Der Beweis! Christian B. schaut unserem Modell Shoey tatsächlich ins Gesicht, während er dem Mädel ein Polaroid erläutert. Im Hintergrund: Visagistin Tina Pachta (blond) und Stylistin Marion Ort (schwarz).



Sie ahnten wohl schon, wodurch Christian S. beim Schreiben inspiriert wird. Böse Zungen behaupten sogar, die Finger auf der Tastatur wären nur aufgeklebt ...

CHRISTIAN BIGGE

basteln: CD-Inhalt, Inhalt, Impressum und so ein Kram. Habe Herrn Sauerteig die Testversion von *Hotel Gigant* vermacht. Jetzt geht's runter in die CD/DVD-Abteilung zum Videogucken ...

DONNERSTAG, 25. APRIL

Huch, ganz schön heftig, unsere *GSSS*-Folge. Drehbuchautor Alex Geltenpoth hat wohl ein paar Actionfilme zu viel intus. Müssen wir etwas entschärfen, das Ding. Schließlich soll unser Heft nicht aufgrund eines selbst produzierten Videos auf dem Index landen. Noch etwas anderes sorgt für Hektik: Gerade ist *Counter-Strike 1.4* aufgepoppt. Wir werden alle rotieren, um das Ding noch auf die CD zu bekommen.

FREITAG, 26. APRIL

Yes! *CS 1.4* klappt noch. Wir wünschen viel Spaß beim Fraggen, hehe. Etwa eine Stunde nachdem ich diesen Satz geschrieben habe, werden erste Infos über die Bluttat von Erfurt bekannt. Mein Gott, was für eine Tragödie. Die armen Leute! Habe aber selbst auch Angst. Angst, dass der öffentliche Tenor jetzt wieder Computer- und Videospiele ins Visier nimmt. Liegt ja so nahe.

WOCHENENDE, 27.-28. APRIL

Na also, da haben wir den Salat. Der Erfurter Amokläufer soll *Quake* oder *Counter-Strike* gezockt haben. Was genau, da war

CHRISTIAN BAUMGARTNER

der Mittagspause versuchte ich erfolglos, an Karten für das (womöglich vorerst letzte) Bundesligaspiel des 1. FC Nürnberg gegen Bayer Leverkusen zu gelangen. Dumm gelaufen.

DONNERSTAG, 25. APRIL

Nachdem ich in der Mittagspause Kollege Bezold mal eben locker flockig bei einer Partie *FIFA WM 2002* vom Platz gefegt habe, mache ich mich mit Redaktionsassistent Pilling an das Testcenter zu *F1 2002* – für die vollste Pixelpracht sind die Hardwareanforderungen erwartet hoch.

FREITAG, 26. APRIL

Was ein Stress! Nicht nur die PC-Action-Produktion läuft auf Hochtouren, sondern auch ein Sonderheft will fertig gestellt werden. Nachmittags kommt Modern Games vorbei und zeigt neben *Zidane Football* und *Agassi Tennis Generation* die neueste Version des Ego-Shooters *Gore*. Hehe, ich glaube, ich tauche mal kurz zum Fraggen ab ...

WOCHENENDE, 27-28. APRIL

Ich kotze! Da nimmt man sich ein verdammtes Mal ein Spiel mit nach Hause, um daheim zu arbeiten, und dann zersägt einem dieses §%&/#$-Spiel das komplette System! Super, ganz große Klasse. Ich verbringe etwa drei Stunden mit Rettungsarbeiten und ma-

CHRISTIAN BIGGE

man sich noch nicht einig. Ist wohl auch nicht so wichtig. Eins ist klar: Wir werden uns dagegen wehren, dass wir Zocker mal wieder als Sündenbock herhalten müssen. Ach ja, am Sonntagmorgen war auch das Foto-Shooting. Nettes Mädel ...

MONTAG, 29. APRIL

Will heute Elke Monssen-Engberding von der BPjS und Hermann Archilles vom VUD kontaktieren. Habe sechs Sonderseiten zu Erfurt rausgeschlagen. Mehr war wirklich nicht drin, dafür war das Heft schon zu festgezurrt. Bin auf die Antworten gespannt. Etwa 20 Interview-Anfragen zu Erfurt erreichen uns. Die meisten sagen wir ab. Eine positive Meinung zu PC-Spielen will momentan eh keiner hören.

DIENSTAG, 30. APRIL

Gestern Abend sind die Bilder vom Titel-Shooting noch aufgeschlagen. Heute wird das Cover gebaut. Erfurt wird ein Thema sein. Unser GSSS-Video ist von der Cover-CD geflogen. War entschärft zwar gut, aber irgendwie kommt nach den Ereignissen der Witz nicht mehr rüber. Wir sind immer noch geschockt. Jetzt auch von der versammelten Presse, die ebenfalls „Amok läuft".

MITTWOCH, 1. MAI

Feiertag! Aber nach Feiern ist mir nicht zumute. Hacke heute den Spezial-Blickpunkt herunter. Mann, was da in den letzten Tagen alles geschmiert und gemutmaßt wurde. Zocke etwas *Jedi Knight 2*

CHRISTIAN SAUERTEIG

che mich dann in den Verlag auf! Oh, der Herr Bigge ist ebenfalls da! Gemeinsam diskutieren wir über Erfurt.

MONTAG, 29. APRIL

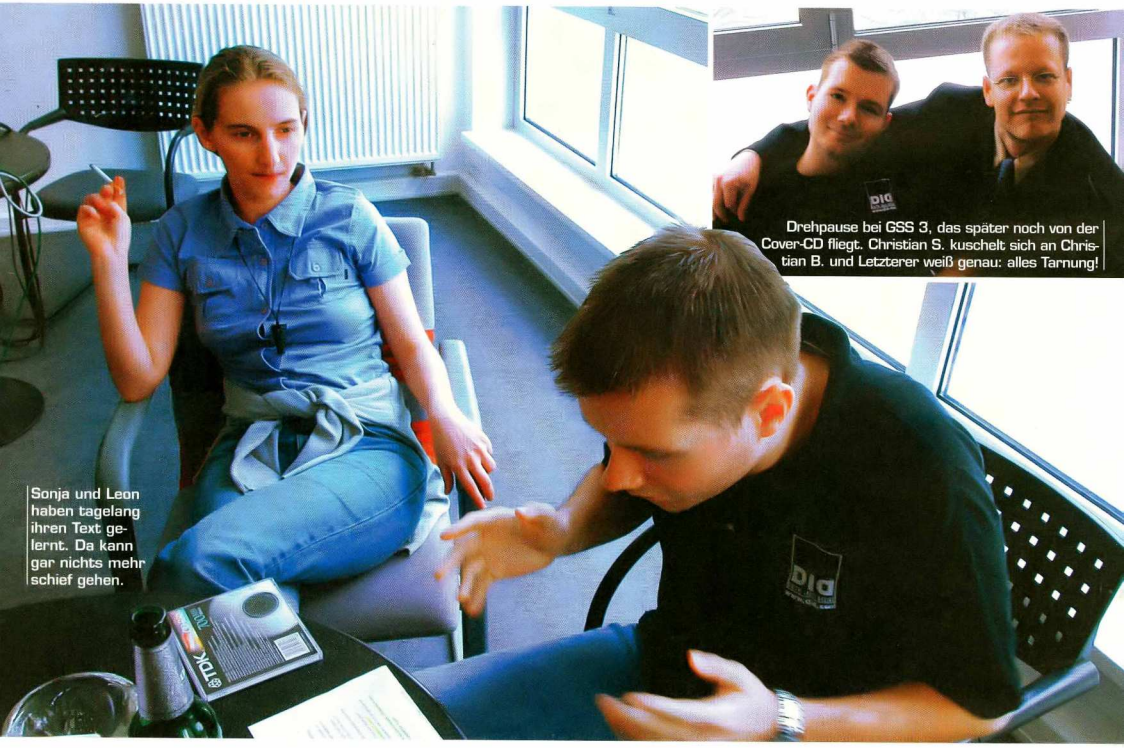
Olé, olé, olé – der FCN hat den Klassenerhalt geschafft, unglaublich! Doch zum Feiern bleibt wenig Zeit, denn die PC Action muss fertig werden. Im Layout wollen Texte gekürzt und Bildunterschriften verlängert werden – die „Lieblingsbeschäftigung" eines jeden Redakteurs. Grummel ... Können diese Dreckstexte nicht einfach mal auf die dafür vorgesehenen Seiten passen?

DIENSTAG, 30. APRIL

Heute bin ich schon relativ früh im Büro, denn in einem Anfall puren Leichtsinns habe ich vor zwei Wochen zugesagt, mit ein paar Freunden in München in den Mai zu tanzen. Heute muss der Testbericht zum *Hotel Gigant* fertig werden, dickes Problem: Beim Screenshotten stürzt das Spiel ab. Gottlob klappt am Ende des Tages aber doch noch alles.

MITTWOCH, 1. MAI

Rückkehr aus München um 7.30 Uhr morgens. Herrlich. Nach ein paar Stunden Schlaf muss ich am Tag der Arbeit aber doch noch ranklotzen, denn auch für das Sonderheft will *FIFA WM 2002* getestet werden. Die Kollegen aus der Konsolen-Redaktion müssen heute ebenfalls arbeiten – geteiltes Leid ist halt halbes Leid.



Drehpause bei GSS 3, das später noch von der Cover-CD fliegt. Christian S. kuschelt sich an Christian B. und Letzterer weiß genau: alles Tarnung!

Sonja und Leon haben tagelang ihren Text gelernt. Da kann gar nichts mehr schief gehen.

CHRISTIAN BIGGE

zur Entspannung. Bin ich deshalb jetzt ein potenzieller Mörder? Zum Glück ist *Morrowind* noch eingetroffen. Gerade noch rechtzeitig zum Test. Da werden Monster geschlachtet. Huch, was für ein böses Wort.

DONNERSTAG, 2. MAI

Heute wandert das Cover in die Druckerei, außerdem noch 48 Heftseiten. In der Redaktion stöhnen alle. War eine stressige Produktion mit vielen Umstellungen und etlichen Telefonaten. Doch alle Storys sind jetzt in trockenen Tüchern. Dummerweise trieft jetzt meine Nase. War ja klar, kurz vor Ende der Produktion. Damit ich danach schön krankfeiern kann.

FREITAG, 3. MAI

Mich hat's voll erwischt. Beträufle die ganze Redaktion mit einem feinen Film ekliger Bakterien. Hehe, plötzlich halten alle Abstand. Egal, Lebbe geht weiter und ich fiebere dem Bundesliga-Finale entgegen. Bloß nicht Bayern! Ach was, Rosicky und Co. werden das schon schaffen. Gehe heute mal pünktlich um 19 Uhr nach Hause. Jetzt fehlen der Druckerei nur noch 48 Seiten. Die kommen Montag.

WOCHENENDE, 4./5. MAI

Samstag war Feiertag! Oleeeee, BvauBeehehe! Habe mir die Feierszenen auf allen Kanälen gegeben. Mann, jetzt sind die Kerle schon dreimal Meister geworden, seit ich in Nürnberg zocke. Genial!

CHRISTIAN GALENTSCHEK

DONNERSTAG, 2. MAI

Es war zu erwarten: Kaum ist die große E3-Vorschau fertig, trudeln noch neue Informationen zu kommenden Messe-Highlights ein. Das freut Layout und Redakteur gleichermaßen. Außerdem gibt es noch Probleme mit dem Aufmacher ... doch Layouterin Gisela Müller meistert alles souverän.

FREITAG, 3. MAI

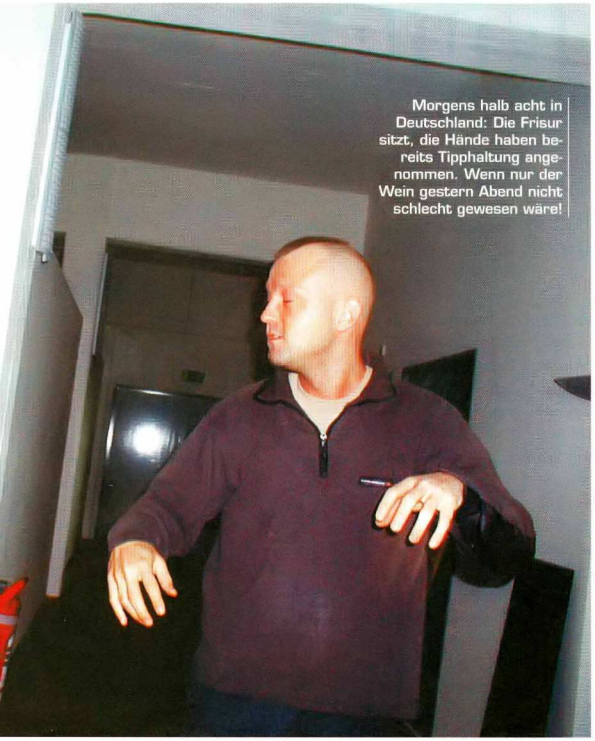
Punkt 10 Uhr ist Newskonferenz. Ich habe leider noch keine wirklichen Neuigkeiten, werde im Laufe des Tages aber garantiert noch welche finden. Nachmittags ist dann endlich die E3-Vorschau fertig und vom Lektorat abgesegnet und ich kann mich den News widmen – perfekt!

WOCHENENDE, 4./5. MAI

Die PCA-Produktion wäre so gut wie erledigt, jetzt wartet das Sonderheft. Schreibe am Samstag zwei Seiten über *FIFA WM 2002*, das auf der Xbox praktisch genauso ausschaut wie auf dem PC – faszinierend. Nachmittags wird dann Borussia Dortmund Deutscher Meister und Leverkusen nur Zweiter. Schade eigentlich, aber ich hätte es Bayer gegönnt. Abends steigt dann die große Saisonabschlussparty des FCN in einer Nürnberger Disco – Prost!

MONTAG, 6. MAI

Nachdem ich versucht habe, meinen Reisepass für die E3 verlängern zu lassen, kürze ich im Layout noch zwei Artikel und die Produktion der PC Action 06/02 ist für mich beendet – herrlich!



Morgens halb acht in Deutschland: Die Frisur sitzt, die Hände haben bereits Tipphaltung angenommen. Wenn nur der Wein gestern Abend nicht schlecht gewesen wäre!



„She loves you, yeah, yeah yeah!"



Carcassonne: Spielwiese für Landschaftsdesigner.

Die Offline-Droge

Stromausfall. Der PC streikt. Auf der Stirn bildet sich Schweiß. Was soll man jetzt nur zocken? Wir empfehlen: Carcassonne!

Um Himmels Willen! Nur noch drei Kärtchen und jetzt liegt dieser elende Bauer auf der Wiese vor Ihrer Stadt. Das wird eng. Wenn Sie wenigstens einen passenden Stadtteil ziehen würden, um die Punkte für die Festung zu kassieren. Augen zu, Landschaftskarte nehmen und ... ein Kloster. Na ja, auch nicht schlecht. Dann wird Ihr letzter Gefolgsmann eben Mönch. Carcassonne (gesprochen: Karkasonn) ist nicht nur eine Stadt in Südfrankreich, sondern auch ein exzellentes Brettspiel. Genauer gesagt ein Legespiel, mit dem dem Münchner Zwei-Mann-Verlag „Hans im Glück" der große Wurf gelungen ist. Je nach Händler kostet der Spaß 9 bis 15 Euro. Allein in Deutschland wanderten 700.000 Spiele über den Tresen. Tendenz steigend. Zu Recht! *Carcassonne*, ausgezeichnet als Spiel des Jahres 2001, fesselt durch ein einfaches Spielprinzip, das trotzdem Tiefgang bietet. „Die Idee kam mir im Urlaub in der Nähe von Carcassonne", berichtet Spielerfinder Klaus-Jürgen Wrede. Die Gegend inspirierte den Kölner Gymnasiallehrer dazu, den Bau von Festungen und Städten in einem Spiel zu verarbeiten. Heraus kamen 72 quadratische Landschaftskarten, die man passend zusammenlegen muss. Für Städte, Wege, Klöster und Wiesen gibt es Punkte, falls man sie mit einer seiner sieben Spielfiguren besetzt. Wer geschickt taktiert, nimmt auch fremde Bauten ein. Ob mit zwei oder fünf Spielern, spannend bleibt der Zeitvertreib bis zum Schluss: Oft entscheidet erst die letzte Karte über Sieg oder Niederlage. Etwa eine halbe Stunde dauert eine Partie. Die Regeln sind unkompliziert. Sofern Sie auch gerne mal ohne Bildschirm daddeln, ist *Carcassonne* wirklich zu empfehlen. Wer dem Spiele-Braten trotz unserer Empfehlung noch nicht traut, sollte auf der Internetseite www.brettspielwelt.de ein Probespiel wagen.

Joachim Hesse

Gewinnspiel

Zusammen mit „Hans-im-Glück" verlosen wir zehn-mal *Carcassonne* inklusive Erweiterungsset, drei vom Autor handsignierte und unverkäufliche *Carcassonne*-Erweitungen namens *Der Fluss* sowie fünf Exemplare von *El Grande* (Spiel des Jahres 1996). Was Sie tun müssen? Schreiben Sie uns eine Postkarte (Adresse auf Seite 129), Stichwort „Carcassonne", und nennen drei Spiele des Hans-im-Glück-Verlags. In diesem Sinne: Viel Glück!*

Auf der Cover-CD
Gratiserweiterung zum Ausdrucken
Zwölf neue Spielkärtchen mit Fluss
derfluss.jpg

Internetseite des Verlags: www.hans-im-glueck.de
Carcassonne-Homepage: http://das-spiel.de/hig/carcassonne/index.htm

*Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

ACTIVISION®
Screenshot Tony Hawk´s Pro Skater 3 (PC)



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

GESCHICKT

Die passende Hardware zum Spiel gibt's von PC-SPEZIALIST

Symbolfoto



PC-SPEZIALIST GAME TOWER
AMD Athlon™ XP 2000+

• AMD Athlon™ XP Prozessor 2000+ mit Quantispeed™ Architektur • Markenmainboard EpoX EP-8K3A VIA KT333 Chipsatz 5x PCI, 1 (4x) AGP, 3xDIMM, USB etc. • 256 MB superschneller DDR 333 RAM Markenspeicher • Grafikkarte powered by NVIDIA GeForce 4 Ti 4400 mit 128 MB DDR und TV-Out • 80 GB Maxtor mit UDMA 133 und 7200 U/Min. • schneller 32x 12x 40x CD-Brenner • schnelles 16x 48x DVD-Laufwerk • 16 Bit 3D-Stereo • Diskettenlaufwerk: 3,5" • PC-SPEZIALIST Qualitäts Scroll Maus und ergonomische Tastatur • Qualitätsgehäuse mit leistungsstarkem 300 Watt Netzteil • 24 Monate Gewährleistung

€ 1499,-

Servicekauf möglich: 24 x 70,- Euro*

PC Spiel
Tony Hawk´s Pro Skater 3 € 33,-

USB Hub Trust
Trust 4 Port Compact USB Hub € 15,-

Mainboard Shuttle
Shuttle AK 45 GT € 115,-
• VIA P4X266A Chipsatz

*Servicekauf. Einfach Personalausweis sowie gültige EC- oder Visa-Karte mitbringen und individuell die Raten und die Laufzeit bestimmen. Abwicklung über CC-Bank. Effektiver Jahreszins 9,9%

Alle Preise sind Euro-Preise und unverbindliche Preisempfehlungen. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Sortiment ist nicht in allen Stores verfügbar.

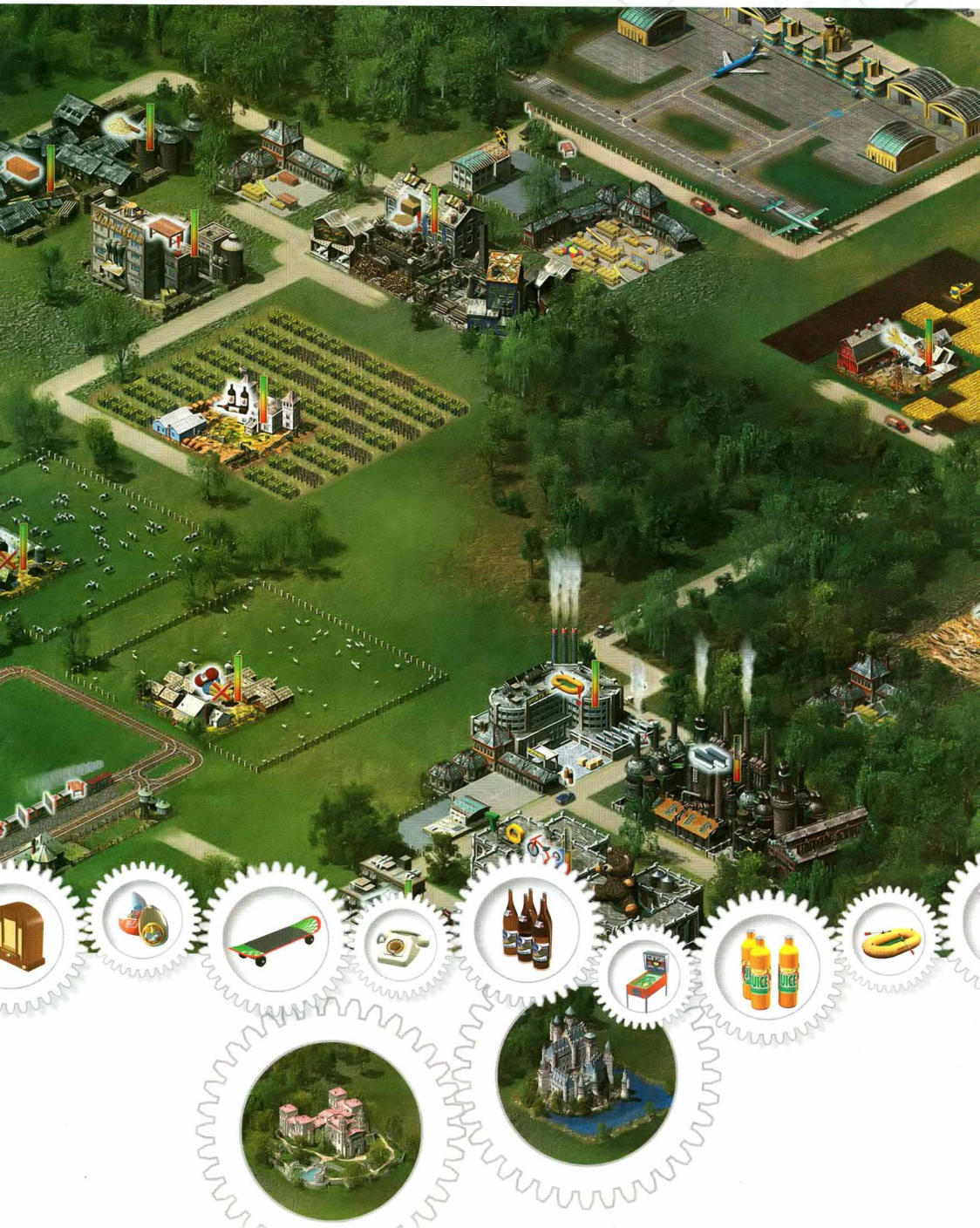
PC SPEZIALIST

Computing // Mobility // Digital Image // Video & DVD // Music // www.pcspezialist.de

Deutschland: 02625 Bautzen, fon 0 35 91/48 00 91 • 06847 Dessau, fon 03 40/66 13 66 • 07407 Rudolstadt, fon 0 36 72/3 49 20 • 07743 Jena, fon 0 36 41/33000 • 08060 Zwickau, fon 03 75/589 99-0 • 09599 Freiberg, fon 0 37 31/45 90 85 • 12555 Berlin, fon 0 30/65 26 11 00 • 14467 Potsdam, fon 03 31/29 85 20 • 16225 Eberswalde, fon 0 33 34/21 29 24 • 17033 Neubrandenburg, fon 03 95/36 32 10 • 17489 Greifswald, fon 0 38 34/88 92 66 • 18146 Rostock, fon 03 81/6 86 68 80 • 18435 Stralsund, fon 0 38 31/38 31 18 • 21339 Lüneburg, fon 04 131/20 76 10 • 23554 Lübeck, fon 04 51/48 42 10 • 23966 Wismar, fon 0 38 41/63 20-0 • 26133 Oldenburg, fon 04 41/36 14 84-0 • 27576 Bremerhaven, fon 04 71/3 08 19 24 - 0 • 30449 Hannover, fon 05 11/45 10 61 • 32257 Bünde, fon 0 52 23/1 83 77-0 • 32425 Minden, fon 05 71/64 6130 • 33100 Paderborn, fon 0 52 51/500 100 XL • 33609 Bielefeld, fon 05 21/96 96-0 XL • 34497 Korbach, fon 0 56 31/50 169-0 • 38102 Braunschweig, fon 05 31/2 81 040 XL • 42651 Solingen, fon 02 12/22 23 70 • 44143 Dortmund, fon 02 31/5 60 04 92 • 44575 Castrop-Rauxel, fon 0 23 05/1 80 43 • 46284 Dorsten, fon 023 62/9 93 70 • 48145 Münster, fon 02 51/7 33 99-0 • 49082 Osnabrück, fon 05 41/5 00 98-0 • 50968 Köln, fon 0221/34 80 20 • 54294 Trier, fon 06 51/8 28 99-0 • 54416 Wittlich, fon 0 65 71/14 69-0 • 55218 Ingelheim, fon 0 61 32/7 89 50 • 55252 Mainz/ Kastel, fon 0 61 34/18 55-0 • 55543 Bad Kreuznach, fon 06 71/8 96 66-0 • 55743 Idar-Oberstein, fon 0 67 81/360 560 • 57078 Siegen, fon 02 71/88 09 1-0 • 58097 Hagen, fon 0 23 31/80 81 88 • 60489 Frankfurt/Rödelheim, fon 0 69/97 88 70 XL• 61169 Friedberg, fon 0 60 31/72180 • 63067 Offenbach,fon 0 69/8 00 70 80 • 63452 Hanau, fon 0 61 81/98 3 93-0 • 63743 Aschaffenburg, fon 0 60 21/31 09 50 • 66121 Saarbrücken, fon 06 81/68 57 01 17 o. 118 • 66538 Neunkirchen, fon 06 88 21/4 7 0 0 4 • 66740 Saarlouis, fon 0 68 31/4 89 66 0 • 78224 Singen, fon 0 77 31/99 47-0 • 78467 Konstanz, fon 0 75 31/99 44-0 • 82205 Gilching, fon 0 81 05/3 76 10 • 83059 Rosenheim/Kolbermoor, fon 0 80 31/29 90 29 • 85055 Ingolstadt, fon 08 41/9 31 32 90 • 85354 Freising, fon 08 16 1/4 29 00 • 86154 Augsburg, fon 08 21/4110 41 • 88045 Friedrichshafen, fon 0 75 41/3 78 66 70 • 88131 Lindau, fon 0 83 82/27 57-0 • 88212 Ravensburg, fon 07 51/36 35-10 • 89231 Neu-Ulm, fon 07 31/72 36 63 • 90489 Nürnberg, fon 09 11/9 33 120 • 91052 Erlangen, fon 0 91 31/16 03 60 • 92318 Neumarkt i. d. Opf., fon 0 91 81/29 32-0 • 93059 Regensburg, fon 09 41/46 5160 • 94036 Passau, fon 08 51/490 38 68 • 95032 Hof, fon 0 92 81/7955-00 • 95448 Bayreuth, fon 0 92 1/78 518-0 • 99099 Erfurt, fon 03 61/4 27 460 • 99867 Gotha, fon 0 36 21/42 46-0
Luxembourg: 8009 Luxembourg, fon 0 03 52/3161 54-1 • **PC-SPEZIALIST Stützpunkthandler:** Berlin JE Computer Eddy&Friends GmbH • 10319 B-Lichtenberg, fon 0 30/51 09 78 20 • 10627 B-Charlottenburg, fon 0 30/3 27 43 74 • 10178 B-Mitte, fon 0 30/24 72 17 41 • 12161 B-Friedenau,fon 0 30/8 59 89-222 • 12277 B-Marienfelde, fon 0 30/72 32 52 48 • 12687 B-Marzahn, fon 0 30/93 49 31 30 • 13055 B-Hohenschönhausen, fon 0 30/9 76 00 751 • 13357 B-Wedding,fon 0 30/49 76 61 05 • 13507 B-Tegel, fon 0 30/4 33 03 32 • 14612 B-Falkensee, fon 0 33 22/23 77 40 • 24103 Kiel, Computer Contor Nord GmbH, fon 04 31/6 61 44 61 • 31515 Wunstorf, TriTec Computersysteme, fon 0 50 31/91 33 37 • 31528 Nienburg, TriTec Computersysteme, fon 0 50 21/9 74 90 • 33743 Harsewinkel, bollmann.net GmbH, fon 0 27 7/24 75 70 • 42551 Velbert, Andreas Fenner, fon 0 20 51/3 18 80 • 59065 Hamm, ADC Elektronik, fon 0 23 81/5 94 72 • 71322 Backnang, JES Computer, fon 0 71 91/32 26-0 • 98693 Ilmenau, Concept Computermarkt Ilmenau GmbH, fon 0 36 77/67 89 31 • 99734 Nordhausen, Systempartner Computervertriebsgesellschaft, fon 0 36 31/97 47 37 • Weitere PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler finden Sie auf unserer Homepage.

Erschaffe Deinen Traum...

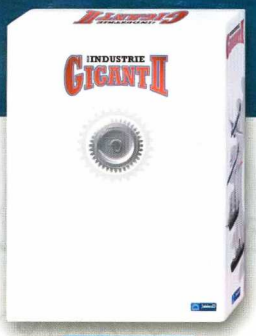
...vom Tellerwäscher zum Millionär



DER INDUSTRIE GIGANT II



©2002 JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, 8786 Rottenmann, Austria



Features

- Detailgetreue Simulation der Entwicklung von Produkten, Industrien und Transportmittel im 20. Jahrhundert
- Einfaches Aufbauen von Industrien und Geschäften
- Volle Handlungsfreiheit
- Reale Markttrends des 20. Jahrhundert beeinflussen das Spielgeschehen in Echtzeit
- Mehr als 150 Produkte vom Hamburger bis zum Farbfernseher.
- Über 50 Transportmittel wie Schiffe, LKW's, Züge und Flugzeuge, die ihren realen Vorbildern bis ins Detail nachempfunden sind
- Extra Modus: Baue Deine eigene Modelleisenbahn
- Multiplayer im LAN und Internet
- 40 Endloskarten und zahlreiche Missionen sorgen für langanhaltenden Spielspass

JoWooD Productions

www.industriegigant2.com



WISSEN, WAS GESPIELT WIRD

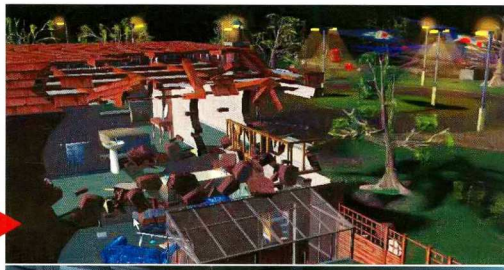
Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus. So auch die weltweit größte Computer- und Videospiele-Messe Electronic Entertainment Expo, kurz E3 genannt. Sie findet Ende Mai in Los Angeles statt und wir verraten Ihnen bereits jetzt, was es dort zu sehen gibt!

DAS IST DIR NEU!

UFO AFTERMATH

Eines Tages musste es passieren: Außerirdische haben die Erde angegriffen und innerhalb weniger Tage Großteile unseres Planeten unter Kontrolle. Als Elite-Soldat müssen Sie den Kampf gegen die Aliens aufnehmen und die Menschheit retten. *Ufo Aftermath* ist die Fortsetzung der klassischen *X-COM*-Reihe und wird wie seine erfolgreichen Vorgänger rundenbasiert gespielt. Die Entwickler haben seit zwei Jahren keine Screenshots mehr veröffentlicht. Auf der E3 soll es erstmals Spielszenen zu bestaunen geben.

Entwickler: Altar Interactive | Genre: Strategie | Termin: Frühjahr 2003



XIII

XIII soll der erste Ego-Shooter mit Comic-Grafik sein und auf den Bildstreifen des belgischen Autors Jean van Hamme basieren. Sie schlüpfen in die Rolle des Söldners XIII, der sich auf der Suche nach seinem verlorenen Gedächtnis um die halbe Welt ballert. Damit das Ganze optisch einwandfrei aussieht, kombinierten die Entwickler die *Unreal 2*-Engine mit der Cel-Shading-Technologie, die bisher nur bei Konsolenspielen mit Comic-Look zum Einsatz kam.

Entwickler: Ubi Soft | Genre: Action | Termin: Sommer 2003



THE SUM OF ALL FEARS

The Sum of All Fears basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm zum Buch von Tom Clancy und setzt auf eine Weiterentwicklung der *Ghost Recon*-Grafik-Engine. Als Mitglied eines FBI-Elite-Teams kämpfen Sie in Dreiergruppen oder via Internet mit bis zu 36 Mann gegen den internationalen Terrorismus im Mittleren Osten, Südafrika oder den USA. Das actionlastige Gameplay soll an die bisherigen Tom-Clancy-Spiele angelehnt sein und den Spieler mit einer packenden Hintergrundstory in seinen Bann ziehen.

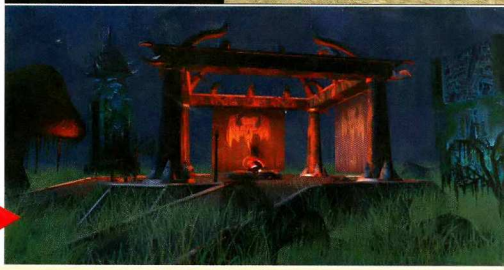
Entwickler: Red Storm Entertainment | Genre: Action | Termin: Ende 2002



EVERQUEST 2

Am Stand von Sony darf das Fachpublikum erste Blicke auf *Everquest 2*, den Nachfolger des meistgespielten Online-Rollenspiels aller Zeiten, werfen. Neben einer komplett neuen Grafik darf sich die Fan-Gemeinde auf frische Zaubersprüche und riesige Welten freuen, die es zu entdecken gilt. Die neue Grafikpracht wird aber auch ihren Preis haben: Wer weniger als 512 MB Arbeitsspeicher hat, wird in die Röhre schauen.

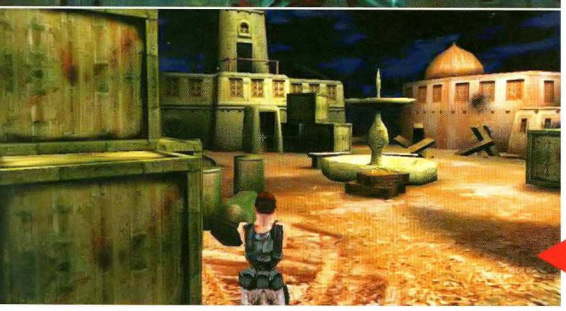
Entwickler: Sony Entertainment | Genre: Online-Rollenspiel | Termin: Ende 2003



UND SONST?

+++ Electronic Arts zeigt erste spielbare Versionen von ***Sim City 4*** und ***Command & Conquer Generals***. +++ Infogrames kündigt ***Rollercoaster Tycoon 2*** für den Herbst an. +++ ***Maddrax*** heißt das neue Action-Adventure von Soft Enterprises. +++ Synetics' *Mercedes Benz Championship* erscheint als ***Mercedes Benz World Racing*** im Herbst. +++ Empire veröffentlicht nächstes Jahr ein Rennspiel zur bekannten TV-Serie ***Starsky and Hutch***. Außerdem gibt's zwei neue Rennspiele zu sehen. +++ ***Duality*** (Action), ***Kingdom Under Fire 2*** (Strategie), ***Strident*** (Action) und eine noch namenlose Restaurant-WiSim gibt es bei Phantagram Interactive zu bestaunen. +++ Sein zweites Vollpreisspiel, das garantiert kein Action-Titel sein wird, zeigt Westka Interactive. +++ ***Druid King*** und ***Pax Romana*** heißen die beiden Echtzeitstrategiespiele von Wanadoo. +++ Erstmals zu sehen bei Ubi Soft: bewegte Bilder zu den neuen Lizenztiteln ***Crouching Tiger*** und ***Hidden Dragon*** sowie zum neuesten ***Rayman***-Spiel namens ***Hoodlum Havoc***. +++ Eine weit vorangeschrittene Version von ***Commandos 3*** gibt es bei Eidos zu begutachten. Außerdem winken Neuigkeiten von ***Praetorians, Hitman 2, Republic, Deus Ex 2*** und ***Tomb Raider***. +++ Microsoft stellt das Actionspiel ***MechAssault*** vor. +++ ***Arx Fatalis, Call of Cthulhu*** und ***Silent Storm*** zählen zum E3-Line-up von Fishtank Interactive. +++ Bewegte Bilder gibt's am Stand von THQ zu ***Rugrats***. +++ Schwer angesagt sind dieses Jahr auch Handy-Spiele. Zahlreiche Aussteller präsentieren ihre Unterhaltungssoftware für die neueste Telefon-Generation. +++





BLOWOUT

Mit Kettensäge, Flammenwerfer, Nailgun und bekannten Standard-Schießeisen müssen Sie beim nigelnagelneuen Ego-Shooter der französischen Softwareschmiede DiezelPower Jagd auf wild gewordene Aliens machen. Als Anführer einer bis auf die Zähne bewaffneten Söldnertruppe durchstreifen Sie eine morbide 3D-Welt, um die unerwünschten Besucher aus dem Weltraum schnellstmöglich zu eliminieren. Aber nicht nur die Aliens, sondern auch die ganze Umgebung darf bei dem Actionkracher zerlegt werden.

Entwickler: DiezelPower | Genre: Action | Termin: Ende 2002

NINA – AGENT CHRONICLES

Konkurrenz aus Polen für Cate Archer aus *No One Lives Forever*: Bei *Nina – Agent Chronicles* von Lemon Interactive prügeln und ballern Sie sich mit der sexy Geheimagentin Nina durch die Weltgeschichte, um fiesen Bösewichtern den Garaus zu machen. Grafisch setzt die interessante Mixtur aus *No One Lives Forever* und Elementen der *Tomb Raider*-Serie auf eine Weiterentwicklung der Lith-Engine, mit der bereits Cate Archer auf Ganovenjagd ging. Anvisierter Erscheinungstermin ist der Spätherbst nächsten Jahres.

Entwickler: Lemon Interactive | Genre: Action | Termin: Ende 2003

Termine sind dazu da, um verschoben zu werden! Anders lässt sich nicht erklären, dass die Besucher auch auf der diesjährigen E3 einige Messe-Dauerbrenner bestaunen dürfen, die eigentlich längst erschienen sein sollten. Anbei unsere Top 10 der Spiele, die wir immer wieder gerne sehen – vielleicht auch noch im nächsten Jahr?

DUKE NUKEM FOREVER

Ursprünglich mal für Anfang 1998 angekündigt, soll es jetzt angeblich bald so weit sein. Wir glauben noch nicht wirklich dran und fürchten, den heiß erwarteten Ego-Shooter dieses Jahr nicht mehr auf den Monitor zu bekommen.

FREELANCER

Chris „Wing Commander" Roberts' Weltraumepos *Freelancer* soll angeblich auf jeden Fall im Herbst dieses Jahres erscheinen. Nachdem das Spiel bereits vor Jahren angekündigt und zwischendurch fast vor dem Aus stand, wäre das eine Überraschung.

HALF-LIFE 2

Bei der vergangenen E3 hieß es, dass *Half-Life 2* noch 2001 erscheint. Dem war nicht so und auch Screenshots suchte man seitdem vergebens. Nach der diesjährigen Messe dürfte sich das ändern – auch wenn keiner weiß, wann es denn nun kommt.

ANNO 1503

Auch die Veröffentlichung des Aufbaustrategiespiels *Anno 1503* verschiebt sich in unschöner Regelmäßigkeit. Jetzt soll es im Oktober endlich, ehrlich, endgültig so weit sein. Wir sind gespannt.

MAFIA

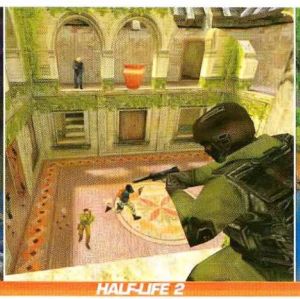
Das actiongeladene *Mafia*-Epos von Take 2 stand schon mehrmals kurz vor der



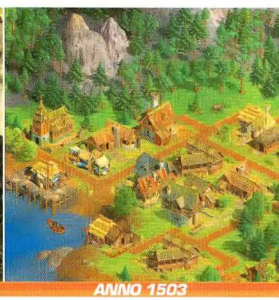
DUKE NUKEM FOREVER



FREELANCER



HALF-LIFE 2

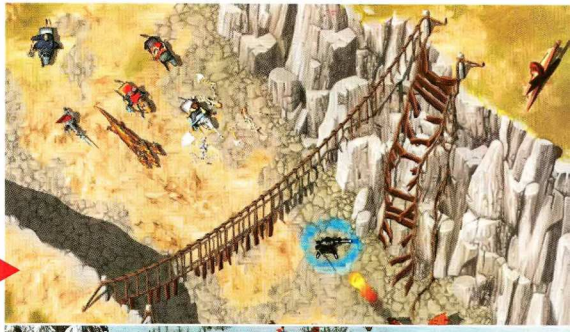


ANNO 1503

EMPIRE OF MAGIC

Am Messestand des slowakischen Entwicklerteams Mayhem Studios flimmert die erste spielbare Version von *Empire of Magic* über die Bildschirme. In der fantasylastigen Mixtur aus Echtzeitstragie- und Rollenspiel übernehmen Sie die Rolle eines Hohepriesters, der eine kriegerische Invasion eines verfeindeten Königreichs abwenden soll. Dabei gilt es, 80 Einheitentypen und Helden-Charaktere mit knapp 130 Zaubersprüchen sinnvoll einzusetzen. Außerdem ist ein Mehrspielermodus in Planung.

Entwickler: Mayhem Interactive | Genre: Strategie | Termin: Anfang 2003



KOHAN: AHRIMAN'S GIFT

Schauplatz des Echtzeitstrategiespiels mit Rollenspielelementen ist eine mystische Fantasy-Welt, in der zwischen zwei Rassen ein erbitterter Krieg tobt. In fünf umfangreichen Kampagnen kämpfen Sie um die Vorherrschaft auf dem Planeten. Dabei dürfen Sie über 90 Einheiten und 70 Helden mit weit über 100 Zaubersprüchen einsetzen. Im Einzelspielermodus können Sie es mit bis zu 30 Computergegnern aufnehmen, im Mehrspielermodus warten sieben menschliche Kontrahenten.

Entwickler: Time Gate Stud. | Genre: Echtzeitstrategie | Termin: Sommer 2002



DIE ÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN

Veröffentlichung, ist dann aber kürzlich um über ein halbes Jahr auf Oktober 2002 verschoben worden.

HALO

Bungies actionreiches Grafikfeuerwerk war ursprünglich nur für den PC geplant, erschien dann zunächst für Microsofts Xbox und jetzt warten alle gespannt auf die PC-Version. Die soll angeblich Ende des Jahres erscheinen. Sicher? Nein.

THIEF 3

Screenshots, Infos und Statusberichte zum dritten Teil des Action-Adventures verstecken sich mindestens genauso gut wie Meisterdieb Garrett. Doch auf der diesjährigen E3 hat das Versteckspiel ein Ende. Anfang 2003 soll *Thief 3* erscheinen.

DEUS EX 2

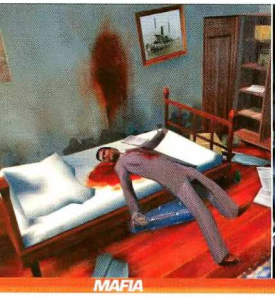
Warren Spector, Entwickler des Action-Adventures *Deus Ex 2*, verriet kürzlich, dass der zweite Teil seines Bestsellers im Frühjahr nächsten Jahres erscheinen kann – aber nicht muss. Genauso aufschlussreich wie der einzige „Screenshot". In jedem Fall stellt er auf der Messe die neueste Version vor.

TEAM FORTRESS 2

Nachdem Valves Taktik-Shooter gerüchteweise schon eingestellt war, gibt es dieses Jahr wohl wieder was Neues zu sehen. Als einziger Erscheinungstermin steht übrigens immer noch die Aussage von *Team Fortress*-Erfinder Robin Walker: „Vor 2005!" Unser Tipp: Mitte 2003.

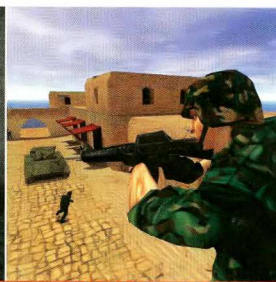
REPUBLIC

Still ist es um das Action-Strategiespiel *Republic* geworden, das ursprünglich seit einem Jahr im Handel sein sollte. Angeblich erscheint die Politiker-Simulation mit der schicken Grafik-Engine nun Ende des Jahres.


MAFIA


THIEF 3


DEUS EX 2


TEAM FORTRESS 2

SAG DIE WAHRHEIT!



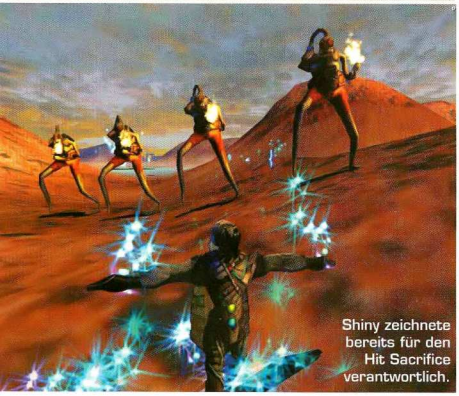
Die Space-Quest-Helden kehren nicht zurück.



Geduld bewahren: Noch ist Teil 3 in der Mache!



Das beste Konsolenrennspiel kommt nicht für den PC!



Shiny zeichnete bereits für den Hit Sacrifice verantwortlich.

Die E3-Gerüchteküche brodelt bereits. Wie hoch der Wahrheitsgehalt mancher Meldungen ist, sagen wir Ihnen bereits heute.

Gerücht: Die legendäre *Space Quest*-Serie kehrt zurück!

WAHRHEITSGEHALT

Eine Fortsetzung der kultigen Adventure-Reihe ist nicht geplant, allerdings stellt Sierra ein Strategie- und ein Actionspiel vor, das auf der *Space Quest*-Story basiert.

Gerücht: *Return to Castle Wolfenstein 2* angekündigt!

WAHRHEITSGEHALT

Das stimmt! Kevin Cloud von id Software sagte kürzlich in einem Interview, dass der zweite Teil des Ego-Shooters voraussichtlich Ende 2003 erscheint. Als Entwickler ist wieder das Team von Gray Matter im Gespräch.

Gerücht: ID Software zeigt erstmals *Doom 3*!

WAHRHEITSGEHALT

Davon ist stark auszugehen. ID Software hat einen eigenen Stand gemietet und in einer Pressemitteilung der Messeveranstalter wurde die *Doom 3*-Präsentation von Tim Willits mit Datum und Uhrzeit bereits angekündigt.

Gerücht: Lucas Arts entwickelt *Vollgas 2* und ein *Episode 2*-Spiel!

WAHRHEITSGEHALT

Lucas Arts veröffentlichte bereits Konzeptzeichnungen von seinen sagenumwobenen E3-Highlights. Demnach scheint es ziemlich sicher, dass es sich bei einem der Titel um ein *Star Wars: Episode 2*-Spiel handelt. Weniger wahrscheinlich ist eine Fortsetzung des Adventures *Vollgas*. Einziger Hinweis: Der Kopf des Vollgas-Titelhelden Ben zierte Lucas Arts' erste E3-Pressemitteilung.

Gerücht: Shiny arbeitet an einem *Matrix*-Spiel?

WAHRHEITSGEHALT

Korrekt! Interplay hat Shiny vor kurzem an Infogrames verkauft. Die renommierte Softwareschmiede (*MDK, Sacrifice*) entwickelt Spiele zu den geplanten Fortsetzungen des *Matrix*-Kinofilms – und zwar auf Basis der *Unreal 2*-Engine.

Gerücht: *Max Payne 2* wird auf der E3 offiziell angekündigt!

WAHRHEITSGEHALT

Davon ist nicht auszugehen. Zwar ist ein Nachfolger des indizierten Actionspektakels angedacht. Doch mit einer Veröffentlichung ist wohl nicht vor 2004 zu rechnen, mit einer offiziellen Ankündigung frühestens Ende des Jahres.

Gerücht: *Commandos 4* ist bereits in Planung!

WAHRHEITSGEHALT

Immer langsam mit den jungen Pferden! Zwar vermeldeten dies bereits einige Fanseiten, doch ehe die Arbeiten an *Commandos 3* nicht abgeschlossen sind, wird mit keinem neuen Projekt begonnen. Und ein zweites Entwicklungsteam existiert definitiv nicht.

Gerücht: *F1 Racing Championship 2* kommt doch noch!

WAHRHEITSGEHALT

Offiziell eingestellt hat Ubi Soft das bereits weit entwickelte Spiel nie, doch Anfang des Jahres ist es aus sämtlichen Termin-Listen verschwunden. Die Softwarefirma versprach zwar nähere Infos, diese ließen aber bisher auf sich warten. Ob es auf der E3 was von *F1RC2* zu sehen gibt, ist in jedem Fall fraglich.

Gerücht: *Gran Turismo* kommt für den PC!

WAHRHEITSGEHALT

Zugegeben, es wäre fast zu schön, um wahr zu sein, wenn dieser geniale Konsolen-Renner für den PC umgesetzt würde. Doch gibt es dafür momentan keinerlei Anzeichen.

Gerücht: Electronic Arts präsentiert einen neuen 3D-Shooter.

WAHRHEITSGEHALT

Möglich wäre es! Denn Westwood zeigt bei seiner geheimen Präsentation, der natürlich auch PC Action beiwohnen wird, neben *Command & Conquer Generals* weitere, geheime Projekte.

Christian Sauerteig

= Weniger wahrscheinlich
= Möglich
= Sehr wahrscheinlich

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.



Gesetz der Straße

Ende Mai hat die virtuelle Polizei wieder alle Hände voll zu tun: GTA 3 erscheint für den PC.

Sollten Sie noch mit dem Gedanken spielen, sich wegen *GTA 3* eine PlayStation 2 zu kaufen: Vergessen Sie es! Spätestens wenn das Spiel am PC erschienen ist, kräht vermutlich kein Hahn mehr nach der qualitativ schlechteren Konsolenfassung. Dafür sorgen alleine die höheren Bildschirmauflösungen und die Möglichkeit, eigene Modifikationen am Spiel vorzunehmen. „Die Stadt hat niemals besser ausgesehen", heißt es von Hersteller Rockstar Games.

Ganz der Alte

Vom Spielprinzip präsentiert sich *GTA 3* genau wie die Vorgänger (siehe Kasten). In einer Großstadt mit dem schönen Namen Liberty City dürfen Sie als schwerer Junge schlimme Dinge tun. Sie hätten gerne einen schnellen Sportwagen? Bitte sehr! Knöpfen Sie doch einfach einem Geschäftsmann seinen Flitzer ab. Ein Zeitungskasten geht Ihnen auf den Keks? Zerlegen Sie ihn mit einem Baseballschläger! Für Spieler mit Vorlieben für nichtlineare Vorgehensweisen ist Liberty City das Mekka aller simulierten Städte. Drei Stadtgebiete gilt es im Laufe des Spiels abzugrasen. Ein Spielziel verfolgen Sie als Kleingangster trotz aller Freiheiten: Respekt verdienen und vor allem Geld. Wer für die örtlichen Unterweltbosse Autobomben ausfährt, Schutzgeld erpresst oder Leibwächter



Hoffentlich findet der unfreundlich aussehende Herr nicht heraus, wer ihm die Windschutzscheibe zerdeppert hat.

Fakten

- Über 60 Wagen
- Über 70 Hauptmissionen
- 18-teiliges Schadensmodell für Fahrzeuge
- Ca. 160 Nichtspielercharaktere
- 10 Radiosender
- MP3-Unterstützung
- Kein Mehrspielermodus

spielt, bekommt beides. Lassen Sie sich nur nicht von der virtuellen Polizei erwischen.

Einsam, aber glücklich

Für die PC-Fassung schütteln die Entwickler einige Extras aus dem Ärmel. Eine bittere Pille vorweg: Der Modus für Netzwerk- oder Internetpartien schafft es nicht in die Verkaufsversion. „Die Komplexität und Ausrichtung des Spiels lässt eine Mehrspieler-Option nicht zu", so Markus Wilding, Pressesprecher von *GTA*-Publisher Take 2. Sehr, sehr schade. Trotzdem kein Grund zu jammern, denn einige Bonbons gibt es trotzdem. Neben der bereits er-

Die Familie

GTA



Die Comic-Grafik rückt das Spiel in die Satire-Ecke.

„Diese Autoverfolgungsjagden im Fernsehen müsste man mal in einem Spiel verwursten", überlegten sich die *Lemmings*-Entwickler DMA Design. Gesagt, getan: Ende 1997 auf den Markt geworfen, entpuppte sich die Mutter aller *Grand Theft Auto*-Spiele als Überraschungserfolg. Mit dazu beigetragen hat der sehr individuelle Radiosound der geklauten Vehikel. Groovy, Baby!

(Getestet in PC Action 1/1998)

GTA: London 1969



Im Affenzahn vorbei am Big Ben.

Alle Welt wollte mehr von *GTA*. Sie sollte es bekommen: Mit *London 1969* erschien nach über einem Jahr das erste Add-on zu *GTA*. Linksverkehr, Doppeldeckerbusse und schwarzer britischer Humor natürlich inklusive. In einer der 32 neuen Missionen soll der Spieler sogar die Queen entführen. Tz, tz, tz...

(Getestet in PC Action 4/1999)

GTA: London 1961



Malerisch: ein Gespräch zwischen den Missionen.

Noch weiter zurück in die Sechziger verschlug es die Spieler im nächsten Streich der Schotten – und zwar ins Jahr 1961. Da es einige Ideen der Entwickler nicht mehr bis in *London 1969* schafften, stellte DMA Design kurzerhand dieses zusätzliche Missionspaket kostenfrei ins Internet. Leser der PC Action bekamen *London 1961* frei Haus auf der Cover-CD geliefert.

(Vorgestellt in PC Action 10/1999)

GTA 2



Noch mehr böse Scherze. Hier muss Elvis dran glauben.

Noch besser, noch größer, noch schöner: Mit *GTA 2* erfüllten sich viele *GTA*-Spielerträume. Endlich blieben die Autos nicht mehr an Häuserecken kleben, endlich durfte man abspeichern. Soviel Gutes war uns ein PC-Action-Gold wert. Im Gegensatz zu *GTA 3* hatte Teil 2 sogar einen Modus für Mehrspieler. Nur die passenden Mitspieler im Internet zu finden, war mitunter eine schwere Aufgabe.

(Getestet in Ausgabe 12/1999)

GTA 2: Der große Lauschangriff



Das Hauptmenü des Mods „Der große Lauschangriff".

Monatelang wartete die Fangemeinde auf ein offizielles Add-on. Als Namen waren *GTA 2: Berlin* und *GTA 2: Miami* im Gespräch. Letztlich gab US-Mutterfirma Rockstar aber kein grünes Licht für die Produktion. Dafür ließ sich die Fangemeinde nicht lumpen. Kartendesigner Christian Scheb entwickelte in Zusammenarbeit mit Joachim Hesses Band Abgehörte Telefonate beispielsweise mit *Der große Lauschangriff* den umfangreichsten Mod zu *GTA 2*.

(Vorgestellt in PC Action 8/2001)

GTA 3



Abschied von der Draufsichtgrafik: alles in 3D.

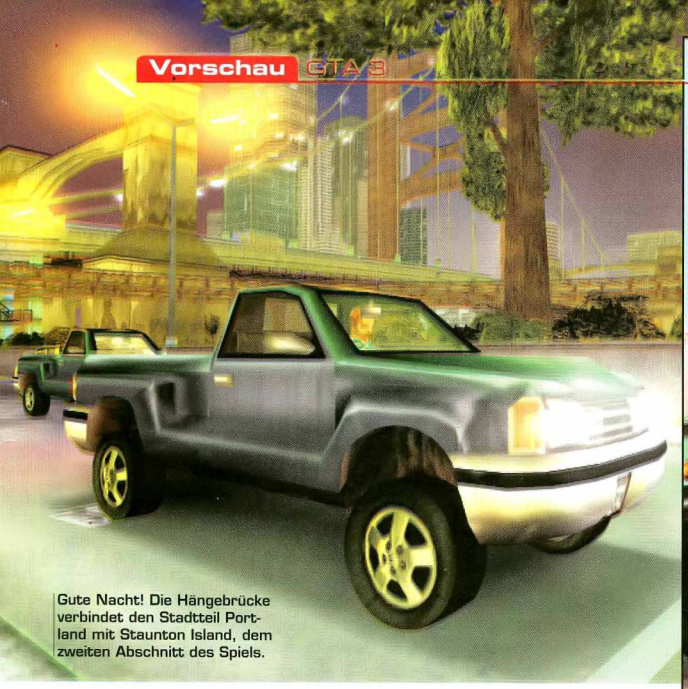
Der Arbeitstitel lautete *GTA 3D*. Kein Wunder, denn die Entwickler suchten hier erstmals Kontakt zur voll dreidimensionalen Spielewelt. Zwar konnten schon die Vorgänger leicht zoomen, aber für *GTA 3* wollte man mehr. Eine echte 3D-Welt eben. Im Oktober 2001 stand *GTA 3* in den Regalen. Vorerst allerdings nur für die Sony-Konsole PlayStation 2. Ein Nachfolger ist bereits angekündigt.

GTA Online



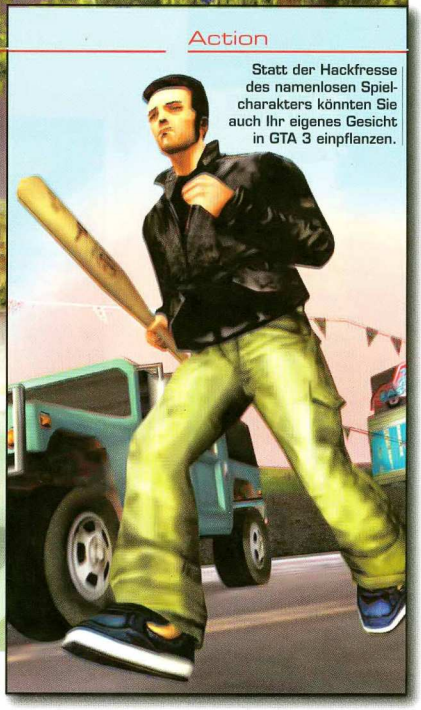
Bilder existieren (noch) nicht.

Bereits kurz nachdem *GTA 2* herauskam, rankten sich die ersten Gerüchte um einen reinen Online-Ableger der Serie. Eine komplett im Internet spielbare Stadt sollte entstehen. Als möglichen Namen nannte uns Ende 2000 Rockstar-Games-Co-Chef Dan Houser den Titel *GTA Crimeworld*. Ob es noch kommt und ob es zwei- oder dreidimensional wird, ist zurzeit nicht bekannt.



Gute Nacht! Die Hängebrücke verbindet den Stadtteil Portland mit Staunton Island, dem zweiten Abschnitt des Spiels.

Action



Statt der Hackfresse des namenlosen Spielcharakters könnten Sie auch Ihr eigenes Gesicht in GTA 3 einpflanzen.

wähnten Bildschirmauflösung erhöht sich auch die Sichtweite im Spiel. Ein Novum ist die implementierte Wiederholungsfunktion, mit der Sie sich an spektakulären Szenen satt sehen dürfen. Wie beim Fußballspiel *FIFA* speichern Sie Spielsequenzen auf der Festplatte und betrachten sie später aus verschiedenen Kameraperspektiven. Apropos speichern: Spielstände lassen sich in Ihrem Unterschlupf manuell sichern. Allerdings nicht inmitten einer laufenden Mission. Unter Zeitdruck sollten Sie also keine Partie wagen.

DJ Festplatte

Sie wollen „Miststück" von Megaherz, „Angel of Death" von Slayer oder „Er gehört zu mir" von Marianne Rosenberg hören, während Sie aus dem fahrenden Auto ballern? Überhaupt kein Problem: Neben den neun Standard-Radiostationen, die Sie aus den Benzinkutschen beschallen, dürfen Sie auch eigene MP3s von der Festplatte dudeln lassen. *GTA 3* unterstützt für besseren Raumklang sogar das EAX-3D-Format. Falls Sie beim Spielen plötzlich Schreie hören sollten, ist das vermutlich Ihr Nachbar, der sich wegen zu lauter Musik beschwert. Das Spiel selbst kommt in der deutschen Version laut Take 2 ohne Schreie und Blut aus. Unbeteiligte Passanten sind zudem immun gegen Schläge. Ein ausführlicher Test mit weiteren Einzelheiten folgt in einer der nächsten Ausgaben.

Joachim Hesse



Mit Maus und Tastatur durch den Verkehr. Wer mag, darf auch mit Joypad spielen.

GTA 3

Genre:	Action
Hersteller:	Rockstar Games/Take 2
Fertig zu:	95%
Erscheint:	Ende Mai
Vergleichbar:	Mafia
Internet:	www.grandtheftauto.com



Joachim Hesse

Kommentar

» PC-Fassung fast fertig, Xbox-Version angekündigt, Konkurrent Mafia auf September verschoben: Auch ohne Mehrspieler-Option scheint die Zukunft von GTA 3 gesichert. Das Potenzial für unterhaltsame Stunden hat das Spiel allemal. Dazwischenfunken könnte allerdings die BPjS mit einer Indizierung. «

Wer bremst, verliert.
Sein Leben.



Packende Multiplayer-Action in exzellenter 3D-Echtzeit-Umgebung

Verkehrsaufkommen mit bis zu 1.000 simultan bewegten Objekten

Aufwendige Physikengine mit Schadensmodell für über 30 Wagen

BEAM BREAKERS

Neo York 2173 A.D. Die Gesetze der Straße haben sich geändert. Die Straßen auch. Tausende Pendler jagen auf Kraftfeld-gestützten SkyWays zu ihren Jobs. Mitten drin Du. Als Rookie einer Gang, die sich mit rivalisierenden Gangs illegale Straßenrennen liefert. Reflexe, Mut und Nerven entscheiden, wer seinen Wagen am Besten dirigiert und eines Tages die Stadt kontrolliert.

Gamestar, 10/01: „Schicke Grafiken mit wahnwitzig vielen gleichzeitig dargestellten Vehikeln und Details"

www.fishtankgames.com, www.beambreakers-online.com, www.similis.com

fishtank interactive

Catch the best.

©2002 Published by Fishtank Interactive/2002 Produced by Similis Software Productions

Mit hochauflösender Grafik und detaillierten Spielermodellen schmeichelt Unreal Tournament 2003 dem Spieler-Auge.

Fakten

- 48 Charaktere
- 6 Rassen
- Überarbeitete Waffen
- 5 Mehrspielermodi
- 32 Spieler online pro Server
- 30 exotische Außen- und Innenkarten
- 40.000 Polygone pro Bildschirm
- Neue Spezialbewegungen
- Teambasierter Einzelspielermodus
- Vereinfachter Karteneditor
- Verbesserter Translocator

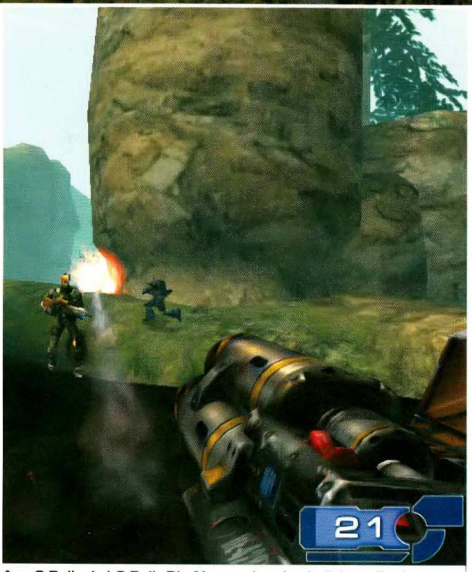
PACK DIE WUMME AUS, BABY!

Auf CD-ROM

Tiefe Einblicke der Präsentation

Jay Wilbur und Mark Rein zeigen, wieso UT 2003 der Kracher ist.

ut2003.mpg



Aus 8-Ball wird 3-Ball: Die Neuversion des beliebten Rocketlauncher schleudert nur noch drei Raketen unter das feindliche Volk. Allerdings besitzt die Wumme nun eine breitere Streuung.

Atemberaubende Grafik, fetziger Sound, ein ausgefeiltes Spielprinzip und actiongeladene Gefechte, die Ihr Blut in Wallung bringen: Bereits die Vorabversion von UT 2003 lässt erahnen, dass dieses Spiel demnächst sämtliche Konkurrenten von der Platte fegt.

Wieso ein völlig neues Spielprinzip in Szene setzen, wenn das alte so erfolgreich war? Diese Frage stellten sich auch die Vizepräsidenten von Epic Games, Mark Rein und Jay Wilbur. Statt die Zockergemeinde mit Experimenten zu verwirren, setzt die Spieleschmiede auf die Weiterentwicklung von Bewährtem. „Wir wollen den Spielern nicht etwas wegnehmen, das sie lieben. Wir wollen es perfektionieren", sagt Mark Rein. Gesagt, getan! Bei der offiziellen Präsentation zu *Unreal Tournament 2003* durften wir selbst Hand an die Maus legen und waren bereits nach wenigen Sekunden von der beeindruckenden Grafik gefesselt. Kein Wunder, bieten die Jungs und Mädels vom Entwicklerteam Digital Extreme – das unter der Obhut von Epic Games tätig ist – pro dargestelltem Bildschirm über 40.000 Polygone auf. Die Texturen haben eine Auflösung von 1.024 x

1.024 Bildpunkten und die Spielermodelle 15-mal mehr Animationsstufen als beim Vorgänger. Pixel-Pracht pur.

Gib mir mehr!

Wie beim ersten Teil schlüpfen Sie in die Rolle eines futuristischen Gladiators, der sich in Ligen beweisen muss. Liefen Sie einst durch Weltraumstationen, Festungen und Fabrikhallen, durchstreifen Sie nun weitläufige Landschaften (Wüste, Dschungel und Gletscher) und treiben in ägyptischen Tempeln und dunklen Höhlen Ihr Unwesen. Ein Wiedersehen gibt es mit den Kartenklassiker DM-Deck16, CTF-Face und DM-Turbine. Das Repertoire an Spielermodellen ist drastisch gestiegen und umfasst nun 48 Protagonisten, die sechs Rassen entstammen: Black-Ops (menschliche Söldnertruppe), Juggernauts (genmanipulierte Menschen), Egyptians (futuristische Ägypter), Aliens (Skaarj-Abwandlung), Nightmares (Horror-Gestalten) und Robots. Während sich die Charaktere im Mehrspielermodus nur äußerlich unterscheiden, verfügen sie beim Einzelspielerpart über Statuswerte und artenspezifische Fähigkeiten. Juggernauts tragen aufgrund Ihres Stärke-Vorteils mehr Rüstung und erhalten so einen höheren Schutzfaktor. Dafür bewegen sich die Kolosse recht träge im Gelände. Die zierlichen Aliens hingegen sind eher dürftig gekleidet und profitieren vom Gewandtheitsbonus. Flink wie Schmidts Katze flitzen sie durch die Pampa und weichen Projektilen leichter aus. Nur eine kleine Spielerei? Oder steckt mehr dahinter? „Dass die Spielermodelle bestimmte Charakteristika besitzen, ist nicht nur als nettes Feature zu sehen. Vielmehr zwingt die Individualität der Einzelspieler-Gladiatoren den Endverbraucher zu taktischem und teamorientiertem Vorgehen", erklärt Jay Wilbur. Eine weitere Besonderheit sind Extra-Fertigkeiten, die Sie mit dem Einsammeln von Bio-Energie erhalten. So verursachen Sie beispielsweise während einer „Berserker"-Phase 25 Prozent





Die Vizepräsidenten der Spieleschmiede Epic Games, Jay Wilbur (oben) und Mark Rein, standen uns Frage und Antwort zum kommenden Action-Spektakel Unreal Tournament 2003.



Stehen vier feindliche Spieler im Deathmatch zusammen, freut sich der fünfte und brezt mit ein paar Raketen den Mob vom Boden.

mehr Schaden und rennen sich mit „Speed" einen Wolf.

In der Gruppe stark!

Vorbei ist die Zeit der Computer-Teamkollegen, die oft eher hinderlich sind und die Sie mit Befehlen à la „Beschütze unsere Basis" beschäftigen, um ungehindert auf der Spielkarte zu wüten. In *Unreal Tournament 2003* besitzen die Bots eine Pseudo-Persönlichkeit und tragen wesentlich zum Erfolg der Mission bei. Vorausgesetzt, Sie treffen die richtige Entscheidung bei der Mannschaftsaufstellung und Formation. Denn schließlich wurde nicht jede Rasse mit einer wuchtigen Waffe in der Hand geboren oder verfügt über die richtige Ausrüstung, um in der ersten Reihe zu stehen. Ihre Truppe setzt sich aus bis zu zwölf Kämpen zusammen, deren Statuswerte sich im Verlauf ihres Daseins verbessern. Steht Ihnen anfänglich nur eine kleine Zahl an fähigen Soldaten zur Auswahl, schalten Sie wie im Konsolen-Prügelspiel *Tekken* durch errungene Siege weitere Mitstreiter frei. Aber auch massig Kohle für die Rekrutierung neuer Kadetten klingelt nach dem Gewinn eines Pokals in der Kasse.

Ein harter Weg

In 30 Missionen schießen Sie sich mit Ihrem Team durch drei Ligen. Die Wettkämpfe gestalten sich abwechslungsreich und bieten fünf Spielmodi: Capture the Flag, Deathmatch, Team-Deathmatch, Double-Domination und Bombing Run. Während in den bekannten Modi alles beim Alten geblieben ist und in Double-Domination nur noch zwei Checkpunkte zu verteidigen sind, beschert Ihnen Bombing Run eine neue Spielvariante. Sie müssen eine in der Mitte der Karte befindliche Bombe ins feindliche Lager tragen, worauf diese explodiert. Der Clou: Während ein Mitstreiter die Bombe in den Händen hält, kann dieser keine seiner Wummen nutzen. Die zehn verbesserten Schießeisen stellen einen der Höhepunkte des Action-Spektakels dar. Der relativ wirkungslose Enforcer ist der Assault-Rilfe gewichen, einer Kombination aus Maschinengewehr und Mini-Raketenwerfer. Ebenso wurde der Impacthammer (nun Shield-Gun) einer Generalüberholung unterzogen und schützt nicht nur Ihre Weichteile durch einen Energie-Schild. Lag Ihnen die Bio-Rifle und die Razor-Blade am Herzen, müssen Sie sich bei *UT 2003* von Ihren Lieblingen verabschieden. Mit einer neuen Schussfunktion bereichert die Link-Gun (ehemals Pulse-Gun) das Gefecht. Verbinden Sie den Energiestrahl mit dem Ihrer Teamkollegen, erzeugt die Waffe größeren Schaden. Als Ersatz für die Sniper-Rifle tritt die Lightning-Gun ins Geschehen, wobei diese auf Projektile verzichtet und Laserstrahlen abfeuert. Minigun, Shock-Rifle, Flak-Cannon und Rocketlauncher mussten sich mit kleineren Änderungen in der Schusswirkung zufrieden geben. Über eine neue Version des alles vernichtenden Redeemers aus dem Vorgänger-Titel diskutieren die Macher noch.

Tanja Bunke



Ähnlich dem amerikanischen Volkssport Football schmeißen Sie im Mod Bombing Run die Sprengladung von einem Teammitglied zum anderen. Ihr Ziel: die Feind-Basis in Schutt und Asche legen.

Unreal Tournament 2003

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Epic Games/Digital Extreme
Fertig zu:	90 %
Erscheint:	28. Juni
Vergleichbar:	Mobile Forces, Tribes 2
Internet:	www.infogrames.de



Kommentar Tanja Bunke

» Unglaublich! Endlich kann ich die lahmen Online-Rollenspiele von der Platte putzen und mir meine Zeit mit wichtigeren Sachen vertreiben – zum Beispiel den Bots aus UT 2003 im Einzelspielermodus in den Hintern zu treten. Und das wird bei der zweifellos erhabenen grafischen Umsetzung des Action-Spektakels und der erstklassigen Sound- und Musikuntermalung eine wahre Freude. Eins ist klar: Für mich wird UT 2003 das Highlight des Jahres. «



Alles nur Ketchup: Für die deutsche Version plant Epic Games eine entschärfte Fassung, um der BPjS keinen Indizierungsgrund zu liefern.



Als sekundäre Funktion besitzt die Lightning-Gun (futuristisches Scharfschützengewehr) ein Zoom, um die Gegner aufs Korn nehmen zu können.

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



Fakten

- 4 Kampagnen mit je 7-9 Missionen
- 32 Missionen insgesamt
- Rund 30 Stunden Spielzeit
- 2-3 Helden pro Kampagne
- Unterschiedliche Heldenentwicklung
- Story über Videos und Zwischensequenzen

Arthas führt eine Truppe Soldaten gegen die Orks in den Kampf.



Anführerbonus: In der Nähe des Helden verbessern sich auch die Fähigkeiten der verbündeten Soldaten.



Der Paladin kann seine magischen Fähigkeiten zur Heilung verwundeter Soldaten einsetzen, bis sein Manavorrat erschöpft ist.

Aufmarsch der Helden

Im Battle.Net durften schon Hunderte Echtzeitstrategen Warcraft 3 auf Herz und Nieren testen. Über den Einzelspielermodus hielt sich Blizzard sehr bedeckt, bis uns Chef-Entwickler Bill Roper Ende April einen Blick auf die vier Kampagnen gewährte.

Ein einmaliges Erlebnis soll der Einzelspielermodus von *Warcraft 3* werden. Innovativer und spannender als bei jedem anderen Genrevertreter. Ursprünglich sprach Blizzard sogar von einer Mischung aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie. Fakt ist, dass Sie im Gegensatz zu *Starcraft* einen Helden durch die komplette Kampagne begleiten, der sich im Laufe der Szenarien wie bei einem Rollenspiel mit magischen Gegenständen ausrüstet und Erfahrungsstufen aufsteigt. In der Charakterentwicklung haben Sie sogar die Möglichkeit, verschiedene Wege einzuschlagen und bestimmte Fähigkeiten des Recken vorrangig auszubilden. Die Karte dient hierbei nicht nur als



Eine typische Zwischensequenz in der Spielgrafik: Aus dem Dialog erhalten Sie alle Informationen für die nächste Mission.

Schlachtfeld: Nichtspielercharaktere erteilen Ihrem Helden auch Aufträge, die nicht zwangsläufig im direkten Zusammenhang mit der Lösung des Szenarios stehen. Optionale Quests werden wie die Hauptstory in Zwischensequenzen dargestellt, in der normalen Spielegrafik und mit Sprachausgabe. Lange Szenariobeschreibungen gibt es nicht. Alles geschieht und entwickelt sich also visuell vor Ihren Augen. Blizzard integriert ganz gezielt Elemente aus Action-Rollenspielen – mit einem höchst positiven Resultat: Das sonst eher nüchterne Echtzeitstrategiespiel gewinnt über die Story der Hauptfigur eine viel dichtere Atmosphäre. Zudem wird eine persönliche Bindung des Spielers zu seinem Helden aufgebaut.

Klasse statt Masse

Egal, ob Sie in einer Mission eine Basis errichten und Einheiten produzieren können oder nicht, *Warcraft 3* spielt sich ganz anders als durchschnittliche Genrevertreter. Riesige Massenschlachten sind extrem selten. Im Normalfall bekriegen sich nicht mehr als zwei Dutzend Truppen. Einheiten sind zu kostbar, um sie in den Gefechten einfach nur zu verheizen. Selbst in kleinen Scharmützeln ist die richtige Taktik wichtig. Damit Sie überhaupt die Möglichkeit haben, sinnvoll in eine laufende Schlacht einzugreifen, dauern alle Kämpfe relativ lange. Ohne große Hektik können Sie während des Gefechts die Lage analysieren, Befehle erteilen und so das Geplänkel zu Ihren Gunsten entscheiden. Zumindest in den unteren Schwierigkeitsgraden funktioniert das. Den Profis will Blizzard eine besondere Herausforderung bieten: „Bei jedem Spiel bekamen wir von etlichen Fans zu hören, das sei viel zu leicht", meint Bill Roper verschmitzt. „Diesmal sollen sie am Schwierigkeitsgrad verzweifeln." Keine Sorge, die Einstellung lässt sich mit jedem Szenario der Kampagne ändern. Sie müssen also nicht neu anfangen, nur weil die siebte Mission dann doch zu hart ist.

Alexander Geltenpoth

Lesen Sie hierzu auf der folgenden Seite das Interview mit Bill Roper

Warcraft 3

Genre:	Echtzeitstrategie
Hersteller:	Blizzard
Fertig zu:	98%
Erscheint:	2.-3. Quartal 2002
Vergleichbar:	Battle Realms
Internet:	www.blizzard.com



Alexander Geltenpoth

Kommentar

» Bereits in Brood War – der Mission-CD zu Starcraft – spielten Helden eine wichtige Rolle und generierten so fesselndere Missionen. In Warcraft 3 dreht sich alles um die Hauptfiguren, mit denen sich der Spieler großartig identifizieren kann. In Kombination mit der hübschen 3D-Grafik, der simplen Steuerung und einer überzeugend inszenierten Story dürfen Sie sich auf ein grandioses Erlebnis freuen. «



Die Hofmagierin Jaina wird abkommandiert, um den Helden Arthos zu unterstützen.



In dieser Nebenquest müssen Sie ein Kind aus der Gefangenschaft der Gnolle befreien.



INTERVIEW MIT BILL ROPER

PC ACTION Wie siehst du *Warcraft 3* im Genre? Als klassisches Echtzeitstrategiespiel oder doch als etwas anders?
Bill: In der Kampagne basiert *Warcraft 3* auf dem, was man ein klassisches Echtzeitstrategiespiel nennen könnte. Aber es bietet deutlich mehr. Es ist viel persönlicher.

PC ACTION Jede der vier Rassen hat unterschiedliche Helden. Wie viele Helden existieren denn in *Warcraft 3*?
Bill: Also im Mehrspielermodus verfügt jede Seite über drei Helden. Im Einzelspielermodus sind es zwischen acht und zehn, also mindestens zwei, maximal drei pro Rasse.

PC ACTION In *Warcraft 3* dürfen die Spieler ihre Helden durch die gesamte Kampagne begleiten und immer weiter aufpäppeln. Erschwert das nicht das Balancing, speziell in den späteren Missionen? Schließlich wird ein Spieler alle optionalen Quests machen, ein anderer gar keine.
Bill: Wir haben die maximale Stufe eines Helden in den Missionen begrenzt, so dass die Spieler nicht mit übermächtigen Spielfiguren das nächste Szenario beginnen können. In den optionalen Quests erhalten die Helden nicht nur Erfahrung, sondern auch zusätzliche Gegenstände. Diese Aufträge lohnen sich also auch dann noch, wenn das Erfahrungsmaximum schon erreicht ist.

PC ACTION Regenerieren die eigenen Truppen – unabhängig von Zaubersprüchen und Heiltränken – in den Szenarien verlorene Lebens- und Zauberkraft?
Bill: Nicht alle, aber einige. Es hängt von der Rasse und der Art der Einheit ab.

PC ACTION Wir haben den Anfang der Menschen-Kampagne gesehen. Zuerst trifft der Spieler auf die Orks, dann auf die Untoten. Vermutlich danach auf die Dunkelelfen. Wann haben eigentlich die Dämonenhorden der „Burning Legion" ihren Auftritt?
Bill: Im Laufe der Story der Menschen-Kampagne entdeckt der Spieler mehr über die mysteriöse Seuche, die Teile des Landes heimsucht, und stößt dann irgendwann erstmals auf die „Burning Legion". In jeder der vier Kampagnen tauchen die Dämonen zu einem anderen Zeitpunkt und an einer anderen Stelle auf. Das erste Zusammentreffen wird ein furchterregendes Ereignis.

PC ACTION Wie lange dauert es in der Kampagne, bis ein kompletter Tag-und-Nacht-Wechsel vollzogen ist?
Bill: In der Kampagne ist das unterschiedlich. In manchen Missionen wollen wir, dass es Tag oder Nacht ist und bleibt. Im Mehrspielermodus dauert ein kompletter Tag ungefähr 20 Minuten. Schließlich existieren etliche Spezialfähigkeiten und Gegenstände, die sich nur während des Tages oder der Nacht einsetzen lassen.

PC ACTION Verändert sich die Sichtweite in der Nacht?
Bill: Nun, die Dunkelelfen beispielsweise sind in der Nacht unsichtbar, solange sie sich nicht bewegen.

PC ACTION Dem Spiel wird ein sehr leistungsstarker Editor beiliegen. Wer wird die Rechte an Szenarien, Kampagnen, Karten und Mods haben, die Spieler damit erstellen?
Bill: Die endgültigen Lizenzbestimmungen stehen noch nicht fest. Blizzard hatte aber nie ein Problem damit, wenn Leute zusätzliche Spielinhalte kreieren, solange diese nicht kommerziell vermarktet werden.

PC ACTION Mit diesem Editor ließen sich ganz neue Echtzeitstrategiespiele in der gleichen Art produzieren. Fürchtet ihr nicht, dass die Fans die nächsten vier Jahre kaum ein anderes Spiel kaufen? Selbst von *Starcraft* werden heute noch neue Karten und Mods gespielt.
Bill: Ob das passiert, können wir noch nicht sagen, aber wir fänden das okay. Wir wollen mit dem Editor den Spielern nur das Werkzeug geben, ihre eigenen Vorstellungen umzusetzen. Eine starke Fangemeinde ist zweifellos für jedes Spiel großartig. Sie bringt aber auch das gesamte Genre weiter.

PC ACTION Habt ihr es im Mehrspielermodus absichtlich deutlich schwerer gemacht, einen so genannten Rush durchzuführen?
Bill: Ja, absolut. Ein solches Spiel sollte nicht nach zwei Minuten entschieden sein. Wenn beide Seiten relativ ruhig aufbauen können, wird das Gefecht insgesamt strategisch anspruchsvoller.

PC ACTION Welche anderen aktuellen Echtzeitstrategiespiele gefallen dir persönlich?
Bill: Nun, *Battle Realms* zeigte einige sehr hübsche Ideen. Dann wäre da noch *Dungeon Siege*. Das ist zwar kein Echtzeitstrategiespiel im eigentlichen Sinn, aber mit einer größeren Party spielt es sich so ähnlich. Ansonsten erschienen meiner Meinung nach keine überragenden Genrevertreter.

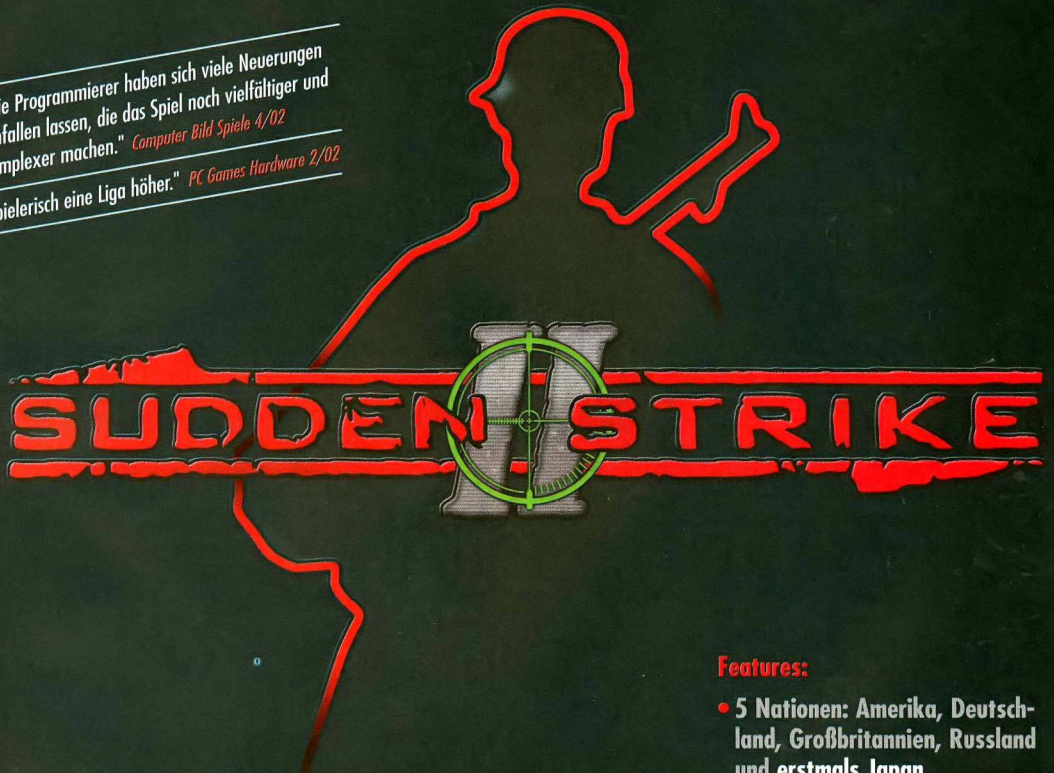
"Mit Dir hätten wir jeden Krieg gewonnen"

Release: Mai 2002

...sagt mein Opa!*

"Die Programmierer haben sich viele Neuerungen einfallen lassen, die das Spiel noch vielfältiger und komplexer machen." *Computer Bild Spiele 4/02*

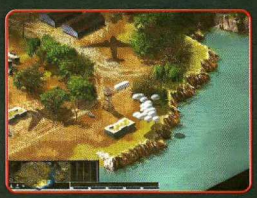
"Spielerisch eine Liga höher." *PC Games Hardware 2/02*



Features:

- 5 Nationen: Amerika, Deutschland, Großbritannien, Russland und erstmals Japan
- 5 starke Kampagnen mit mehr als 50 spannenden Missionen
- faszinierender Multiplayer-Modus

Der Krieg geht knallhart weiter. In Sudden Strike II mit noch mehr Action durch noch realistischeres Kampfgeschehen und erweiterte Befehlsgewalt. Der ganze Globus ist ein einziges Schlachtfeld - ob in der Luft, an Land oder ab sofort auch auf dem Wasser. Wer Sudden Strike II spielt, weiß, um was es geht: **Das nackte Überleben!**






Weitere Informationen auf unserer Website:
WWW.SUDDENSTRIKE2.DE

* In keinster Weise sollen mit dieser Anzeige die Greueltaten des 2. Weltkriegs verharmlost oder verherrlicht werden. Wir plädieren für einen verantwortungsvollen Umgang mit der Geschichte und der notwendigen Beachtung der Tatsache, dass es sich hierbei lediglich um ein taktisches Strategiespiel handelt.

cdv
www.cdv.de

FIRE GLOW

© 2002 CDV Software Entertainment AG. Änderung vorbehalten.



Immer druff: Mit einer Kombination aus Maschinengewehr und Raketenwerfer bescheren Sie den feindlichen Truppen einen Freiflug.

Lass knallen, Kumpel!

Taktik-Shooter mit Zweiter-Weltkriegs-Kulisse finden derzeit großen Anklang. Karma: Immortality springt auf denselben Zug und führt Sie in die Vergangenheit. Aber nicht nur: Ein Teil des Spiels ist in der Zukunft angesiedelt.

Langsam schleichen Sie mit Ihrer virtuellen Truppe durch die Gänge eines halb zerstörten Gebäudes. Schüsse krachen. Kurz darauf dringen



Aus sicherer Entfernung nehmen Sie feindliche Objekte ins Visier. Ein Bewegungsmelder gibt Ihnen die Positionen an.



Per Tastendruck geben Sie Ihren Soldaten Befehle und weisen Position und Verhaltensmuster zu (beispielsweise „Greife an!").



Nicht gut zu Fuß? Um dem Feind schneller in den Hintern treten zu können, rasen Sie mit dem Sonderfahrzeug 32 zum Einsatzort.

die Schmerzensschreie eines Mannschaftskollegen an Ihr Ohr. „Positioniert euch und sichert die Flanken!", rufen Sie Ihren Soldaten zu. Doch Sie sind bereits umzingelt. „Ich muss einen kühlen Kopf bewahren", reden Sie sich immer und immer wieder ein, während Ihre Leute nacheinander dem Sensenmann die Hand schütteln. Was also tun? Bevor Sie sich diesem Problem gegenübersehen, haben Sie allerdings noch etwas Zeit. Genauer gesagt bis zum Sommer: Dann führt Sie die koreanische Entwicklerschmiede Dragonfly mit *Karma: Immortality* in die Kriege zweier Epochen.

Rätselhafte Story

Als Befehlshaber einer deutschen Fallschirmjäger-Truppe müssen Sie in zahlreichen Missionen Ihr strategisches und taktisches Geschick unter Beweis stellen. Die lineare Einzelspielerkampagne unterteilt sich in zwei Episoden und behandelt die Schrecken des Zweiten Weltkrieges und eine futuristische Schlacht. Liegen die Beweggründe Ihres Einsatzes im ersten Teil der Geschichte klar auf der Hand, gibt Ihnen Ihr Dasein im späteren Spielverlauf einige Rätsel auf. Kämpfen Sie auf der richtigen Seite? Existiert die Zivilisation noch so, wie sie einst war? Und vor allem: Wieso besteht Ihr Team aus geklonten Mannen? Fragen, deren Antworten nicht leicht zu finden sind und auf einen Ego-Shooter mit Tiefgang schließen lassen.

Reale Wummen

In puncto Waffen und Ausrüstung setzt *Karma* auf Realitätsnähe – zumindest beim Zweiter-Weltkriegs-Szenario. So befinden sich unter anderem MG-32, MP-43 und Mauser in Ihrem Arsenal, während Sie im Tarnanzug durch die Gebüsche kriechen. Bestreiten Sie Ihren Kampf im Science-Fiction-Szenario, halten fiktive Schießeisen her, zum Beispiel ein Turbo-Maschinengewehr mit detonierenden Projektilen. Der Mehrspielermodus für bis zu 32 Zocker liefert drei Varianten. Seite an Seite mit anderen stellen Sie sich im Kooperativ-Modus den Aufgaben der Einzelspielerkampagne. Deathmatch pur beschert Ihnen der Modus „Überleben", der an den Mod „Last Man Standing" eines indizierten Ego-Shooters von Epic erinnert. In Gruppen gegeneinander vorgehen dürfen Sie beim Team-Modus.

Tanja Bunke

Karma: Immortality

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Dragonfly
Fertig zu:	80%
Erscheint:	Sommer
Vergleichbar:	Mobile Forces, MoH
Internet:	www.dragonflygame.com



Tanja Bunke

Kommentar

» Karma: Immortality bietet actiongeballte Missionen mit viel Tiefgang. Ein weiterer Bonus: teamorientiertes Vorgehen und ansehnliche Grafik. Und obwohl ich Taktik-Shooter mit Kriegs-Kulisse persönlich meide, lässt es sich nicht leugnen, dass der rätselhafte Spielverlauf dieses Ego-Shooters mein Interesse geweckt hat. «

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

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

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

OKAYSOFT SPIELE-VERSAND

13 JAHRE INDEPENDENT SERVICE & LOGISTIK

Tel. 09674-1279 Fax -1294

92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

Aliens vs. Predator 2	EV	39,90	Destroyer Command	DV	42,90	Dungeon Siege *	DV	45,90	Grand Theft Auto 3 *	DV	44,90	Monkey Island 4	DV	14,90	Train Sim. Pro Train 2*	DV	29,90
Anno 1503 *	DV	42,39	Deus Ex	DA	19,89	Dungeon Siege *	EV	39,90	Grand Theft Auto 3 *	EV	42,39	Morrowind *	DA	42,90	UO: Lord Blackthorns	DA	27,50
Aquanox	DV	20,50	Diablo 2 Lord of Destr.	DV	28,90	Eurofighter Typhoon	DV	13,50	Grandia 2	DA	42,50	Morrowind *	DV	i.V.	Unreal 2 *		i.V.
Arx Fatalis *	DV	36,90	Die Hard Nakatomi Pl*	DA	38,90	Europa Universalis 2	DV	31,90	Halflife - Gen.Pack v3	DV	26,90	- Limited Edition *	US	45,90	Unreal Tournament 2 *		i.V.
Baldurs Gate 2 Epos	DV	23,50	Die Hard Nakatomi Pl*	US	45,97	FIFA WM 2002	DV	42,90	Heroes of Might + M 4	EV	39,90	Myth 3: The Wolf Age	DV	6,50	Virtua Tennis	DV	35,90
Black & White	DV	29,90	Die Siedler 4 - Gold	DV	45,90	Freelancer *	DV	i.V.	Heroes of Might + M 4	US	52,90	Nascar Racing 2002	DA	26,50	Virtua Tennis	EV	39,90
Blood Omen II	EV	42,50	Die Sims	DV	38,30	Gangsters 2	DV	19,50	Heroes of Might + M 4	DV	42,90	No One Lives Forever*	DV	20,90	Warcraft 3 *	DV	47,90
C+C 2: Yuris Revenge	DV	23,47	- Das volle Leben	DV	16,82	Global Ops	AS	49,90	Hitmen 2 *	DV	43,90	Port Royale *	DV	39,90	Warcraft 3 *	EV	i.V.
C+C 3: Renegade	DV	41,50	- Hot Date	DV	27,96	Global Ops	US	61,90	IL-2 Sturmovik	DV	41,50	Project IGI 2 *	DV	42,90	Star Trek: Bridge Com.	DV	37,90
C+C: Generals *	DV	i.V.	- Urlaub total	DV	22,50	Global Ops *	DV	42,90	Iron Storm *	DA	i.V.	Quake 4 *	EV	i.V.	Star Wars: Gal.Battleg.	DV	22,90
Civilization 3	DV	45,90	Disciples 2	US	59,90	Mafia *	DV	43,41	Red Faction	DV	18,90	- AddOn *	DV	19,90	Star Wars: Jedi Kn. 2	DV	43,50
Clive Barkers Undying	DA	14,50	Doom 3 *	EV	i.V.	Mafia	EV	39,90	Return to Castle Wolf.	DV	38,90	Star Wars: Jedi Kn. 2	DV	43,50	Warlords Battlecry 2	DV	39,90
CS: Condition Zero *	DV	35,90	DTM Racer Driver *	DV	i.V.	- Desert Siege	EV	29,90	Roll Tycoon	DV	25,90	Schiene und Strasse	DV	39,50	Wizardry 8 *	EV	39,90
CS: Condition Zero *	EV	35,90	Duke Nukem Forever *	EV	40,85	- Desert Siege	US	36,90	Roll: Allied Assault	DV	42,90	Serious Sam: Sec. Enc.	DA	24,90	Zanzarah	DV	38,90
Cultures 2	DV	38,90	- Manhatten Project *	DA	26,90	Gothic	DV	15,90	Might + Magic 9	EV	39,90	Serious Sam: Sec. Enc.	US	32,90	HOTAS Cougar		321,60
Dark Age of Camelot	DV	27,90	Dungeon Siege	AS	49,50	Gothic 2 *	DV	i.V.	Might + Magic 9	US	52,90	Shadowbane *	DV	i.V.	PSZ: M.G.S. 2	DV	52,90
Defender of the Crown	DV	19,50	Dungeon Siege	US	74,90	Grand Prix 4 *	DV	45,90	Might + Magic 9	DV	42,90	Simon t. Sorcerer 3D *	DV	39,90	Summoner	DV	14,90
															Tony Hawks 3 *	DV	32,90

SOLDIER OF FORTUNE II DOUBLE HELIX

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

24.4.2002

www.OKAYSOFT.de

Wertungssystem

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

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





Referenzen

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

Actionspiel
Indiziertes Spiel — Remedy
Jedi Knight 2: Jedi Outcast — Raven Software
Op. Flashpoint Gold — Bohemia Interactive

Action-Adventure
Dark Project 2 — Looking Glass
Drakan — Psygnosis
MDK 2 — Bioware

Action-Rollenspiel
Deus Ex — Ionstorm
Diablo 2 — Blizzard
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 vs Predator 2 — Monolith
Indiziertes Spiel — Gray Matter
Soldier of Fortune 2 — Raven Software

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
Giftу — Cryo
Rayman 2 — Ubi Soft
Tonic Trouble — Ubi Soft

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

Rennsimulation
F1 2002 — EA Sports
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
Morrowind — Bethesda Software

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

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
Blood Omen 2	■■	■■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■
E.T.	■	■	■	■	■	■	■
F1 2002	■■■■	■■■	■■■	■■	■■■■■	■■	■■■■
Heroes of Might & Magic 4	■■■	■■■	■■■	■■	■■	■■■	■■
Hotel Gigant	■■	■	■■	■	■	■	■
Might & Magic 9	■■■	■■	■■■	■	■■	■■■	■
Mobile Forces	■■■■	■■■	■■■	■■	■■■	■■	■■■■
Morrowind	■■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■	■■■
Soldier of Fortune 2	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■	■■■■■
Stirb Langsam	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ = :-(

Testkriterien

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

Spielspaß

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

Soundausgabe

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

Grafikdarstellung

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

Handhabung

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

Der Wertungskasten

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

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

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

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

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

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

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

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

Pac Man 3D

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



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

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

93%

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

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

Das Highlight des Sommers



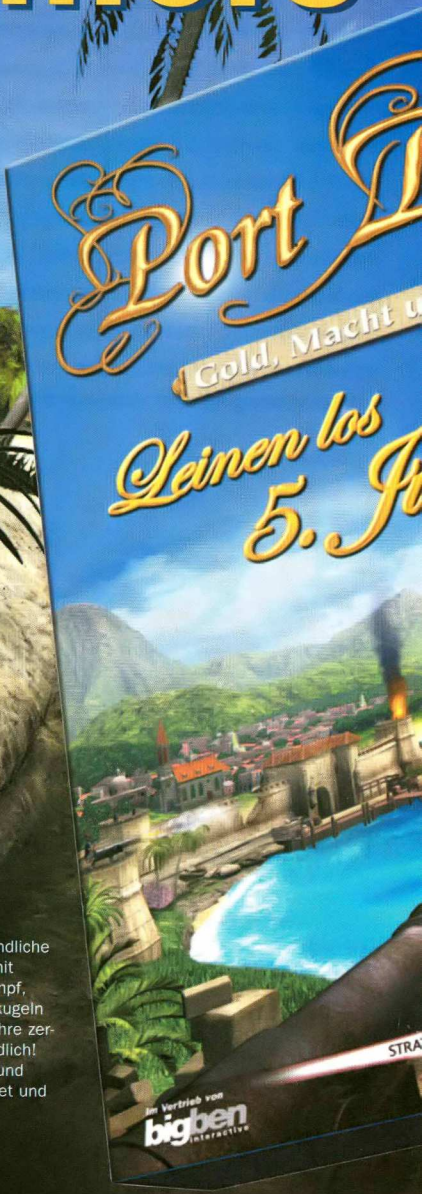
Handel und Abenteuer

Starten Sie Ihre Karriere als Leichtmatrose mit einem kleinen Schiff in der Karibik! Entdecken und erobern Sie die riesige Spielwelt durch Handel mit befreundeten Städten, mehren Sie Ihren Reichtum und vergrößern Sie Ihr Ansehen bei den vier Nationen!
Schon nach kurzer Zeit winken die ersten lukrativen Aufträge von den Gouverneuren.



Seeschlachten

Versenken, plündern oder kapern Sie feindliche Schiffe! Wählen Sie aber Ihre Munition mit Bedacht, denn Massivkugeln für den Rumpf, Kettenkugeln für die Takelage und Streukugeln für das feindliche Schiffsdeck entfalten ihre zerstörerische Kraft vollkommen unterschiedlich! Wasser, Schiffe, Segel, Schäden, Feuer und Rauch werden realistisch in 3D berechnet und dargestellt.



ASCARON

www.ascaron.com

Im Vertrieb von
bigben interactive

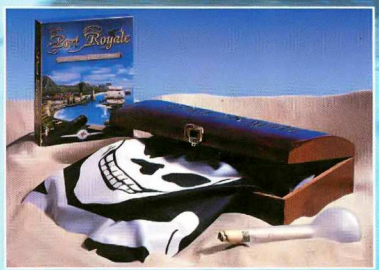


Entdecken und Bauen

Gründen Sie Ihre ersten Niederlassungen und bauen Sie Ihre eigenen Produktionsstätten, denn 60 Städte und zahlreiche Piratenverstecke warten auf Ihre Warenlieferungen! Doch Vorsicht, die politischen Gegebenheiten ändern sich ständig; ein Handelspartner von heute kann schon morgen ein erbitterter Gegner sein und erwartet Sie vielleicht im nächsten Hafen mit Kanonenfeuer.







Port Royale Special Edition

Mit dieser hochwertigen Special Edition möchte sich das Patrizier II-Team bei allen treuen Fans bedanken. Die limitierte Auflage in einer massiven Holzbox beinhaltet natürlich das eigentliche Spiel, eine 60 x 90 cm große Piratenfahne und eine Flaschenpost mit nummeriertem Echtheitszertifikat.

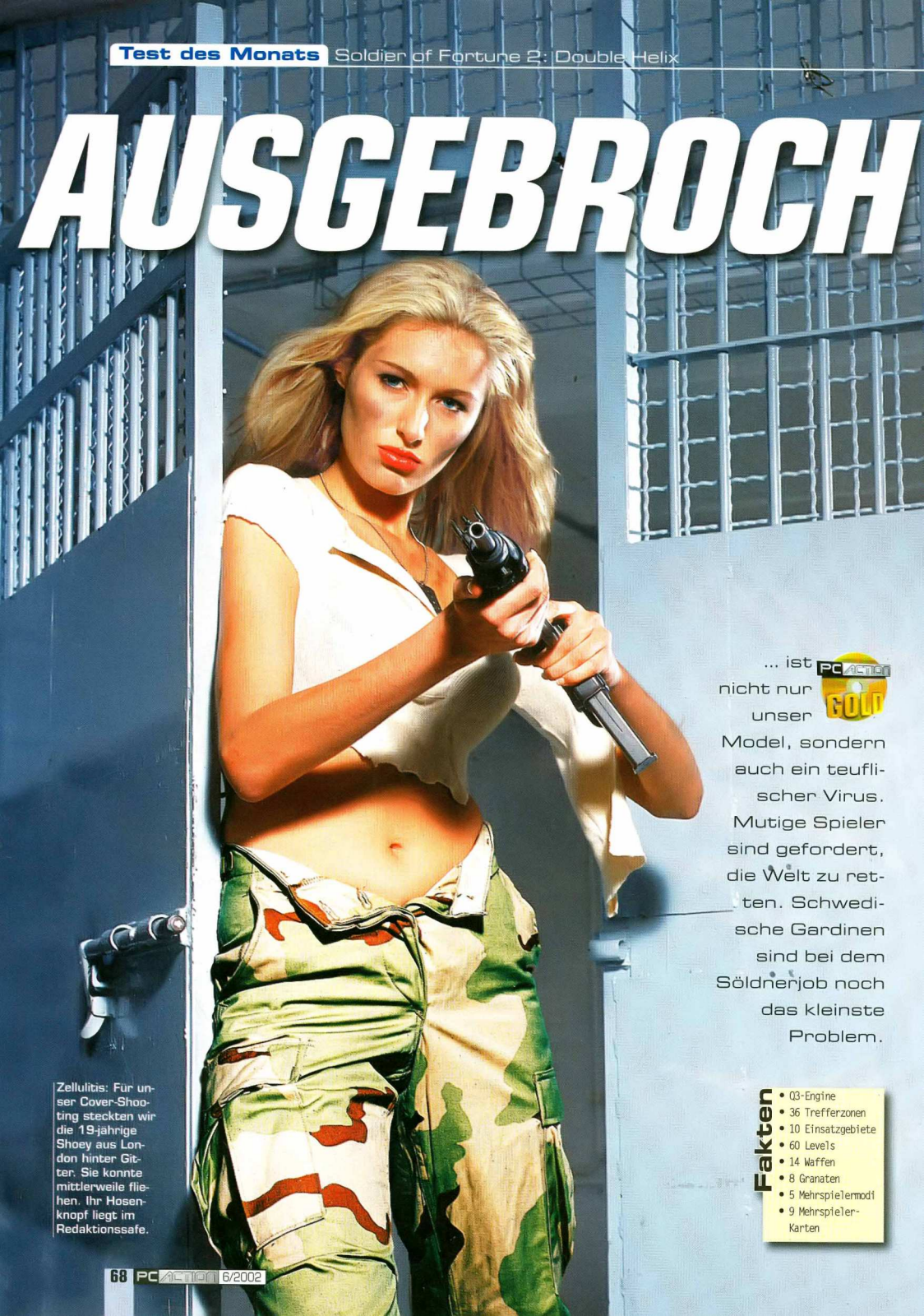


Piraten und Freibeuter

Erwerben Sie beim Gouverneur einen Kaperbrief und machen Sie Jagd auf Händlerschiffe feindlicher Nationen! Auf Geheiß plündern oder annektieren Sie gegnerische Städte. Erst später, mit einer starken Flotte, können Sie es riskieren, auch die Jagd auf andere Piraten zu eröffnen.

vom Patrizier II Team

AUSGEBROCH



... ist nicht nur unser Model, sondern auch ein teuflischer Virus. Mutige Spieler sind gefordert, die Welt zu retten. Schwedische Gardinen sind bei dem Söldnerjob noch das kleinste Problem.

PC ACTION GOLD

Fakten

- Q3-Engine
- 36 Trefferzonen
- 10 Einsatzgebiete
- 60 Levels
- 14 Waffen
- 8 Granaten
- 5 Mehrspielermodi
- 9 Mehrspieler-Karten

Zellulitis: Für unser Cover-Shooting steckten wir die 19-jährige Shoey aus London hinter Gitter. Sie konnte mittlerweile fliehen. Ihr Hosenknopf liegt im Redaktionssafe.

EN

Foto: Thomas Riese

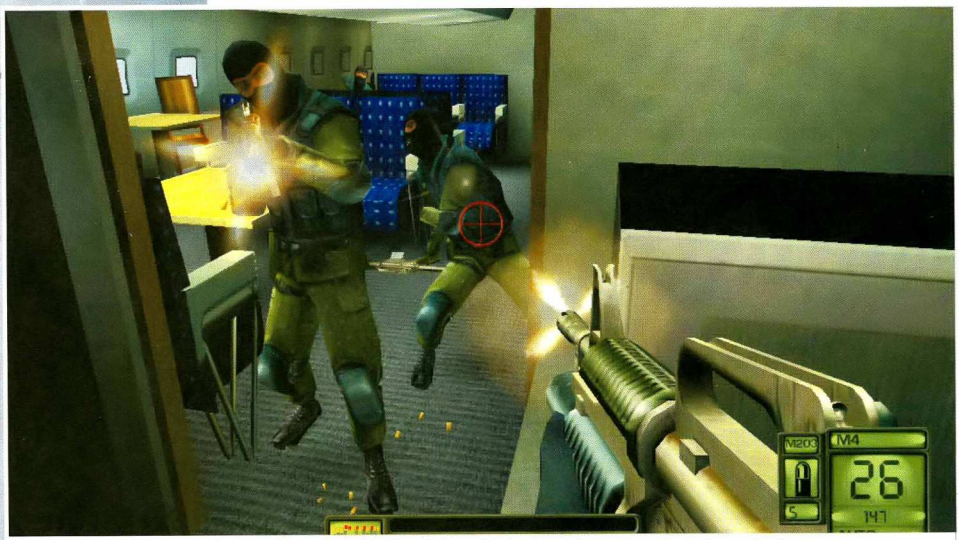


Bam, bam, bam! Das Fenster und der Gegner dahinter halten einer Feuersalve nicht stand.

Auf dem Tisch liegt eine Leiche. Davor stehen zwei Wissenschaftler in Schutzanzügen und unterhalten sich. „Willst du ewig leben?" „Ewig vielleicht nicht, aber 40 würde ich schon gerne werden." Der Typ mit dem hässlichen Schnauzbart, der diese Szene beobachtet, heißt Mullins. John Mullins. Im Gegensatz zur hustenden Dorfbevölkerung außerhalb des Quarantänezelts ist der Söldner nicht mit dem tödlichen Gemini-Virus infiziert. Mullins ist Zeuge eines makabren Testlaufs einer neuen Biowaffe – und der Folgen. Seine Mission: verhindern, dass das Teufelszeug auf den Weltmarkt gelangt. Das Spiel: *Soldier of Fortune 2: Double Helix*. Und in John Mullins' virtuelle Rolle schlüpft natürlich der Spieler.

Thema Gewalt

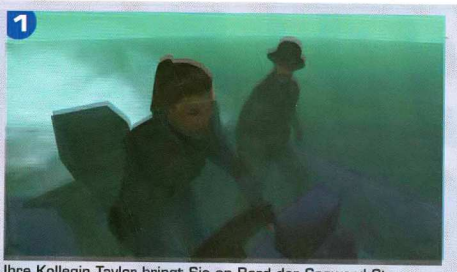
Beim Klang des Namens *Soldier of Fortune 2* läuft es zartbesaiteten Personen vermutlich kalt den Rücken herunter. Kein Wunder, denn der Ego-Shooter zieht alle Register, was Splattereffekte angeht. Aus diesem Grund sollten auch nur Erwachsene das ungeschnittene Spiel in die Finger bekommen. Dass es auch ohne Pixelblut-



Auf der Suche nach dem Skigebiet: Diese drei Urlauber haben sich in einem Schweizer Flughafen verlaufen.

So spielt sich Soldier of Fortune 2

Soldier of Fortune 2 ist ein Ego-Shooter der alten Schule. Knifflige Rätsel wie bei *Jedi Knight 2* suchen Sie vergebens. Zwar müssen Sie ab und an einen Knopf drücken, Türschlösser knacken und durch Lüftungsschächte kriechen, das war's aber dann auch schon. Meistens kommen Sie mit einem schnellen Abzugsfinger und Ihren fetten Wummen ans Ziel. Eine Ausnahme bilden die so genannten Schleich-Missionen, in denen Sie unbedingt vermeiden sollten, dass man Sie entdeckt. Denn wer keinen Alarm auslöst, trifft auf weniger Gegenwehr. In folgender Mission legen Sie Sprengsätze im Maschinenraum eines Frachtschiffs. Aber psssst!



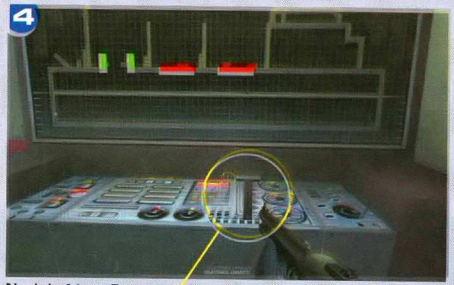
Ihre Kollegin Taylor bringt Sie an Bord der Seaward Star. Dort muss irgendwo der Virus versteckt sein.



Der Schlüssel für die Brücke liegt ein paar Decks tiefer, haben wir erlauscht. Das Messer bringt uns lautlos näher.



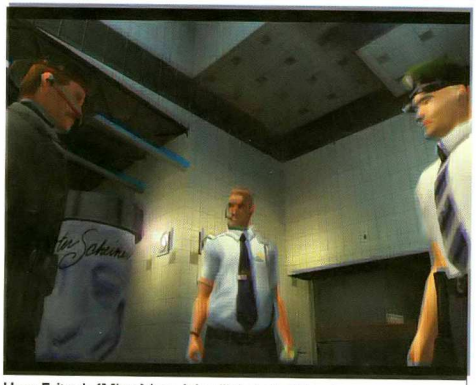
Wir haben die Schlüsselkarte gefunden, werden aber ertappt. Die Alarmsirene heult los, jede Menge Gegner eilen herbei.



Nach heftigen Feuergefechten erreichen wir die Brücke und öffnen mit dem Schalter die Klappe des Laderaums.



Am Schacht zu Sprengsatz 3: Sind fünf gelegt, heißt es schnellstens verduften, bevor der Kahn sinkt.


Herr Fritsch (Mitte) hat John (links) ein Mikrofon verpasst, damit er bei den Geiselverhandlungen glaubhaft wirkt.

fontänen oder durchschlagene Kniescheiben geht, will Vertriebsfirma Activision mit einer veränderten Version beweisen. „Der Spieler wird in ein Parallel-Universum versetzt", erklärt Stefan Seidel, Produktmanager für *Soldier of Fortune 2*. „Die Gegner sind Androiden mit metallischen Gesichtern. Bei Treffern sprühen Funken statt Blut." Diese Version lag bis Redaktionsschluss allerdings nicht vor. Unser Test bezieht sich daher auf die Fassung ohne Androiden, die inklusive übersetzter Untertitel ebenfalls in Deutschland erscheinen soll.

Zeig mir die Welt

Soldier of Fortune 2 schlägt zwar kein neues Kapitel der Actionspielgeschichte auf. Doch Maßstäbe setzt der Ego-Shooter trotzdem. Selten war ein Ballerspiel so umfangreich. Selten sorgte ein Entwickler für so viel Abwechslung. Als Exekutive der Untergrund-Organisation „Der Shop" reisen Sie mit einem gut bestückten Waffenarsenal um die ganze Welt. Ein Messer, 13 Schusswaffen und acht Granaten hat Raven eingebaut. Einige Feuerwaffen darf der Spieler sogar mit Taschenlampe, Laserpointer und Schalldämpfer auf-

rüsten. Tschechien, Kolumbien, Kamtschatka, die Schweiz und so weiter: Mullins lernt all diese Orte kennen. Allerdings nicht von deren besten Seiten. „Reisen nennen die das?", brummelt der Söldner zynisch, als er mit einem Tritt die Frachtkiste öffnet, in der er bis zum Hafen von Hongkong geschippert ist. „Ich glaube, ich muss mal ein Wörtchen mit meinem Reisebüro reden." Wer im Anschluss auf einen entspannten Einkaufsbummel spekuliert, wartet bestimmt auch noch auf den Osterhasen. In den Häuserschluchten der Stadt verbergen sich jedenfalls keine Schnäppchen, sondern Scharfschützen.

Sei auf der Hut!

In Sicherheit wiegen sollten Sie sich zu keinem Zeitpunkt. Nicht nur, weil *Soldier of Fortune 2* recht schwierig ist, sondern auch, weil das Spiel Sie immer wieder überrascht. Es passiert schon mal, dass man Sie am Ende eines Auftrags hinterrücks niederknüppelt und sich der Bildschirm verdunkelt. „Willkommen zurück im Land der Lebenden, Mullins", hören Sie wenig später eine Stimme, als Sie in einem Gefängnis die Augen aufschlagen. Auch der Besuch eines Freundes im Krankenhaus endet anders als angenommen. Wer hätte schon damit gerechnet, am Ende auf dem Dach des Wolkenkratzers gegen einen Kampfhubschrauber antreten zu müs-



Dieser amerikanische Hubschraubertyp namens Osprey ist schwer gepanzert und macht Ihnen trotz Ihres dicken M-60 zu schaffen. Immerhin brennen die Triebwerke schon.



Test abgeschlossen: Die sekundäre Scharfschützenfunktion funktioniert einwandfrei.



Eine harte Nuss, dieser Gegner. Mit einem Sprung sucht er hinter einem Tisch Deckung.

Neue Levels? Das ist ja einfach!

Sie haben *Soldier of Fortune 2* durchgespielt und lechzen nach mehr? Kein Problem, dafür gibt es den Zufallsmissions-Generator. Und der ist im Gegensatz zu komplizierten Level-Editoren sogar kinderleicht zu handhaben. Zunächst wählen Sie einen der vier Missionstypen aus, also Flucht, Infiltrierung, Zerstörung oder Kopfgeldjäger. Dann sagen Sie dem Programm, welche Vegetation Sie bevorzugen und ob Sie Tag- oder Nachtmensch sind und geben abschließend eine x-beliebige Buchstabenkombination ein. Und schwupps, fertig ist Ihre individuelle Karte. Auch Ihre Mitspieler im Mehrspielermodus dürfen Sie mit neuen Karten überraschen. Qualitativ halten die Zufallslandschaften aber nicht mit den Original-Karten mit: Zu detailarm und konfus wirken die zusammengewürfelten Komponenten.



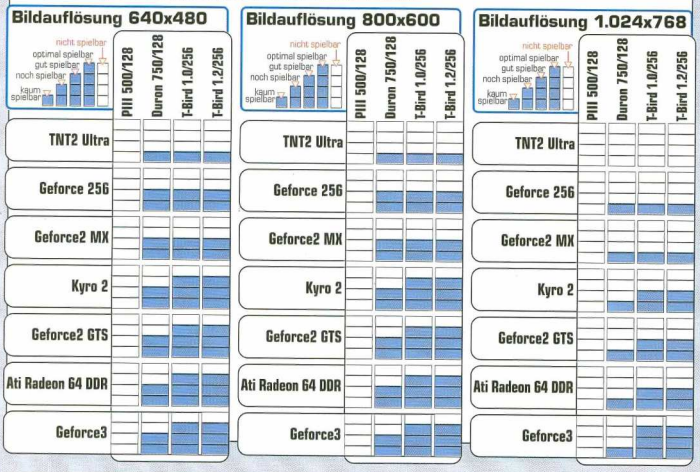
Der Zufallsmissions-Generator: Klicken, tippen, fertig.

Soldier of Fortune 2

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Ob das Spiel flüssig läuft, hängt sehr von Ihrer Grafikkarte ab. Prozessor und Arbeitsspeicher spielen nur eine untergeordnete Rolle. Zumindest ab 700 MHz und 256 MB RAM sind keine größeren Unterschiede mehr spürbar. Anders bei den Grafikkarten. Mit einer Geforce2 MX sollten Sie die Details nicht auf „volle Qualität" stellen, wenn Sie Ruckler vermeiden wollen. Generell ist *SoF 2* sehr hardwarehungrig. Deshalb lohnt es sich, bei älteren Karten gezielt auf volle Detail-Darstellung zu verzichten. Generell gilt: Minimieren Sie die aufwendige Schattendarstellung, Charakter-Details und Level-Details, um ein möglichst flüssiges *Soldier of Fortune 2* erleben zu können.



Grafik

Die Grafik ist ein zweischneidiges Schwert. Während sich Raven bei *Jedi Outcast* noch mit „das ist auch in der Kinovorlage so karg" herausreden konnte, klappt das bei *Soldier of Fortune 2* nicht mehr. Entsprechend öde wirken einige Schauplätze. Doch keine Angst: Die Grafik bleibt immer weit über dem Durchschnitt – der erweiterten Q3-Engine sei Dank. Von der üppigen Vegetation in manchen Levels können Spieler anderer Ego-Shooter ohnehin nur träumen.

Testversion

Zum Test stellte uns Activision eine brandneue Beta-Version des ungekürzten Spiels zur Verfügung. Die deutsche Version lag zu Redaktionsschluss noch nicht vor. Doch auch unsere Testfassung lässt ein paar Fragen offen. Warum laufen Gegner wie auf einem Fließband, nachdem man einen Spielstand geladen hat? Warum fallen bei einer Auflösung von 1.024x768 Pixeln plötzlich die Gesundheits- und Rüstungsanzeigen aus? Da dies in unserer Vorab-Version vom Vormonat jedoch bereits bestens funktionierte, gehen wir davon aus, dass das in der Verkaufsversion auch der Fall sein wird.

Pro & contra

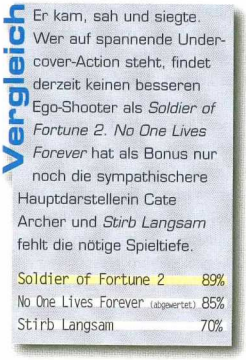
- ⊕ Sehr umfangreich
- ⊕ Abwechslungsreiche Levels
- ⊕ Prima Sound
- ⊕ Gut ausgearbeitete Story
- ⊕ Gelungener Mehrspielermodus
- ⊖ Lange Ladezeiten
- ⊖ Grafikqualität schwankt
- ⊖ Sehr schwierig

Sound & Musik

Super! Endlich mal wieder ein Spiel, bei dem die Soundkulisse rundum gelungen ist. Sowohl Waffensounds, Dialoge als auch die eingestreute Orchestermusik sind Balsam für geschundene Ohren.

Vergleich

Er kam, sah und siegte. Wer auf spannende Undercover-Action steht, findet derzeit keinen besseren Ego-Shooter als *Soldier of Fortune 2*. *No One Lives Forever* hat als Bonus nur noch die sympathischere Hauptdarstellerin Cate Archer und *Stirb Langsam* fehlt die nötige Spieltiefe.



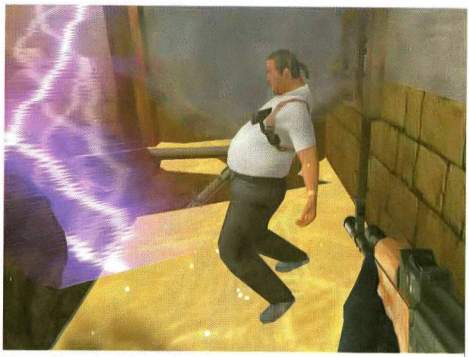
sen? Klar, dass da an Hintergrundstory mehr dahinter steckt als nur ein paar 08/15-Terroristen, die das schnelle Geld machen wollen. Spätestens wenn eine Zweigstelle des Shops zum Ziel eines Bombenanschlags wird, ist offensichtlich: Es gibt einen Verräter in den eigenen Reihen. „Showtime, Mullins!"

Einzelkämpfer ade

Der rote Faden, den Raven durch die Missionen spannt, nennt sich „pausenlose Action". Auch den Modus für Internet- und Netzwerkspieler prägt diese Devise. Dafür, dass die Amerikaner dem Spiel zunächst überhaupt keine Mehrspieler-Option verpassen wollten, wirkt diese erstaunlich ausgereift. Fünf Spielmodi stehen zur Wahl: Elimination, Infiltration, Deathmatch, Team Deathmatch und Capture the Flag. Capture the



Ein Hauch von Resident Evil: Diesem Leibwächter haben gerade seine eigenen Kollegen in den Rücken geschossen.



Steven Seagal spielt den Zwischengegner. Hätte ihm aber auch jemand sagen können, dass Strom und Wasser sich nicht vertragen.



Rekrut Benny hat in einer Mehrspielerpartie gerade die rote Fahne geklaut und will durch einen Stollen verduften. Die Rechnung hat er ohne Halstuch-Jo gemacht.

Kommentar



Benjamin Bezold

Meine Befürchtung, SoF 2 arte in eine stupide Metzelorgie aus, hat sich nicht bewahrheit. Stattdessen ist es den Machern von Jedi Outcast gelungen, über die gesamte Spieldauer Gänsehautatmosphäre aufzubauen. Vor allem die perfekt gestalteten Karten erinnern an Kino-Blockbuster wie Mission Impossible oder Einsame Entscheidung. Und das beste daran: Ich habe SoF 2 ohne sämtliche Splattereffekte gespielt und diese zu keinem Zeitpunkt vermisst. Das spricht für das ausgeklügelte Leveldesign und die herausfordernde Gegner-KI.

Flag (Fahne aus dem gegnerischen Lager klauen), Deathmatch (jeder gegen jeden) und Team Deathmatch (in Teams gegeneinander) sind alte Bekannte. Doch was hat es mit dem Rest auf sich? Bei Infiltration muss eine Gruppe einen Umschlag mit geheimen Dokumenten stehlen. Das zweite Team soll das verhindern. Elimination ist eine Variante von Last Man Standing. Gespielt wird bis zum bitteren Ende: Wenn alle Mitglieder einer Mannschaft komplett den Löffel abgegeben haben, ist das Match zugunsten der anderen entschieden. Erst danach teleportieren die ausgeschiedenen Teilnehmer zurück ins Geschehen. Die neun Karten spielen sich gut. Besonders die zwei Capture-the-Flag-Levels sorgen für Laune. Bleibt abzuwarten, wie sich die Sache im Internet mit bis zu 64 Teilnehmern entwickelt.

Umsonst im Internet

Dass Söldner Mullins in seinen Solomissionen auf entsprechend viele Nichtspieler-Charaktere trifft, kommt auch den gemeinsamen Mehrspieler-Sitzungen zugute. Aus 104 Figurentypen dürfen Sie sich eine heraussuchen. Wenn Sie keinen Bock haben, als Vorzeige-Rotzbremse in die *SoF 2*-Mehrspieler-Geschichte einzugehen, schnappen Sie sich einen Feuerwehrmann oder einen Priester. Wem es zu mühselig ist, sich am Anfang einer Partie die passende Ausrüstung zusammenzuklicken, darf auf vorgefertigte Sortimente zurückgreifen. Die sind unter Oberbegriffen wie Soldier, Sniper oder Thug gespeichert. Eine Testversion des Mehrspielermodus lässt sich kostenlos im Internet herunterladen. Infos finden Sie auf der Seite www.activision.com/games/soldieroffortune. Das knapp 52 MB große Datenpaket umfasst 20 Charakter-Outfits, vier Spielmodi (nur Capture the Flag fehlt) und eine Karte. Und bevor Sie sich jetzt bei uns beschweren: Activision gibt die Demo nicht für Cover-CDs frei.

Fangemeinde macht mobil

Falls Sie dem Zufallsmissions-Generator (siehe Kasten) nicht trauen und sich Gedanken um Missionsnachschub machen sollten: Der scheint gesichert. Gleich mehrere Modifikationen werden bereits entwickelt. Um nur die vielversprechendsten zu nennen: The 45th Platoon (Vietnam-Krieg, http://planetsoldier.com/45platoon), Agent Rez (Spionage-Thriller, www.opzero.com), Timescape (Zeitreisen, www.planetsoldier.com/timescape), Urban Disorder (Großstadt-Verbrecher-Epos, www.planetsoldier.com/ud). Aber genießen Sie inzwischen erst einmal die Abenteuer von John Mullins. Es lohnt sich!

Joachim Hesse

Kommentar



Joachim Hesse

Nein, Sie müssen sich nicht schämen, wenn Ihnen SoF 2 gefällt. Nur weil es gerade politisch korrekt ist, Ego-Shooter zu ächten, machen diese nicht weniger Spaß als vor vier Wochen. Und SoF 2 ist ein exzellentes Spiel. Mir gefällt beim Jüngsten von Raven besonders, dass es nie langweilig wird. Mit Söldner-Opa Mullins als Spielcharakter werde ich allerdings nicht so recht warm. Da behagt mir eine Fantasiefigur wie John McClane aus Stirb Langsam um einiges besser. Der trägt wenigstens keine alberne Fischermütze und keinen hässlichen Schnauzer.

Soldier of Fortune 2

Mindestens:	PII 450, 128 MB RAM, alles ab Win95, 3D-Karte
Sinnvoll:	PIII 1GHz, 256 MB RAM, Geforce3
Grafik:	Open GL
Sound/Musik:	Direct Sound 3D, EAX, A3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Sp./CD, 64 Sp. Netzwerk/Internet
CD/HD:	610 + 650 MB/ca. 990 MB
Internet:	http://sof2.ravensoft.com
Sprache:	Deutsch/Englisch
Preis:	Ca. € 45,-
Hersteller:	Raven/Activision
Veröffentlichung:	7. Juni 2002
USK-Altersfreigabe:	Ab 18 Jahren



» Harter Tobak für Volljährige: Als Profi-Söldner bleiben kaum ruhige Momente, um zu verschnaufen. «

Genre:	Ego-Shooter
Testversion:	Englische Beta v. April
Steuerung:	Sehr Gut
FFeedback:	Gut
Grafik:	81%
Sound:	87%
Mehrspieler:	90%
Einzelspieler:	

89%

Rollkommando



Engländer fahren auf der falschen Straßenseite. Ihr Essen schmeckt keinem Schwein. Können die Insulaner eigentlich auch was richtig machen? Nun, wie wär's mit einem Taktik-Shooter, bei dem Fahrzeuge eine Rolle spielen? Die gute Nachricht: Auf Verkehrsregeln dürfen Sie dabei pfeifen.

Fakten

- Verbesserte Unreal-Engine
- 11 Karten
- 4 Fahrzeugtypen
- 8 Waffen
- 8 Spielmodi
- Einzelspielermodus mit Bots (8 Schwierigkeitsgrade)
- Editor
- Blut abschaltbar

Mit vollem Karacho jagt unser Jeep durch die Wüste. Nur noch wenige Meter bis zum Einsatzgebiet. „Achtung, Feindkontakt!" Ein Gegner baut vor uns sein Maschinengewehr auf. „Halt drauf!", brüllt mein Bordschütze. „Plong!" Nicht mal eine Delle hat unser Jeep durch den Aufprall abbekommen. Dafür hat jetzt jemand ein Reifenprofil im Gesicht. Vor den Toren des gegnerischen Hauptquartiers angekommen, springen wir aus unserem Vehikel. „Ich geb dir Deckung!" Während sich mein Partner die begehrte Flagge schnappt, bekommen drei herangeeilte Feinde meinen Raketenwerfer zu spüren. Wenige Augenblicke später treten wir den Heimweg an. Einer von vier matchentscheidenden Punkten gehört uns.

Nimm 2

Kommt Ihnen diese Szene vertraut vor? Abgesehen von den vier steuerbaren Fahrzeugen ähnelt *Mobile Forces* Mehr-



Mit unserem Sturmgewehr sind wir gegen diesen voll bepackten Jeep chancenlos.

spieler-Shootern wie *Counter-Strike*. Auf elf riesigen Karten schlagen Sie sich auf die Seite eines von zwei Teams (rot oder blau) und meistern Einsätze. Auf ein Charakterklassensystem, wie es im gelungenen *Global Operations* Verwendung findet, hat Rage Software komplett verzichtet. Erschwerend kommt hinzu, dass die Verkaufsversion lediglich über zwei Spielermodelle verfügt. Cheryle Wilkinson von Rage hat dieses Manko so kommentiert: „Wir haben das Spiel so offen wie möglich gehalten, um es uns und der Community leicht zu machen, weitere Modelle beziehungsweise Skins nachträglich ins Spiel einzubauen. Wir sind uns ziemlich sicher, dass kurz nach der Veröffentlichung die ersten auftauchen." Auch eine Möglichkeit, sich die Arbeit abnehmen zu lassen.

So spielt sich Mobile Forces

Die klassischen Spielvarianten „Deathmatch", „Team Deathmatch" und „Capture the Flag" kennen Sie. Interessant wird es bei den übrigen fünf, die Rage Software *Mobile Forces* spendiert hat. Finden Sie anhand unserer Übersicht Ihren Favoriten heraus.

CAPTAIN

Punkte werden Ihrem Konto nur gutgeschrieben, wenn Sie den Team-Captain eliminieren (zu erkennen am weißen Helm). Aber Verstecken ist nicht! Denn die Miniaturkarte gibt stets Auskunft über den aktuellen Standort des Gesuchten.



VORHERRSCHAFT

Hier gewinnt die Mannschaft, die einen zentralen Punkt auf der Karte drei Minuten für sich behauptet. „Vorherrschaft" ist prädestiniert für das Stand-MG und das Scharfschützengewehr und erfordert taktisches Vorgehen.



DETONATION

Detonation ist in zwei Abschnitte unterteilt. Zunächst müssen Sie die heiß umkämpfte Codekarte in Ihren Besitz bringen. Anschließend dringen Sie in die gegnerische Basis ein und aktivieren mit dem guten Stück eine stationäre Bombe. Geschafft? Gepunktet!



SAFEKNACKER

Wie der Name schon sagt, sprengen Sie hier in bester Daltons-Manier den Safe des Feindes, um dessen Gold zu klauen. Natürlich muss das edle Metall noch den Weg nach Hause unbeschadet überstehen. Gar nicht so einfach.



TRAILER

Die einzige Spielart, die speziell auf das Fahrzeug-Feature zugeschnitten ist. Schnappen Sie sich, natürlich vor den Gegnern, den mit einer überdimensionierten Bombe beladenen Anhänger und schleppen Sie ihn mit einem Jeep in die Feindbasis. Das gibt ein Feuerwerk!




Mit vereinten Kräften halten wir einen Jeep auf, der kurz darauf in sämtliche Einzelteile explodiert.

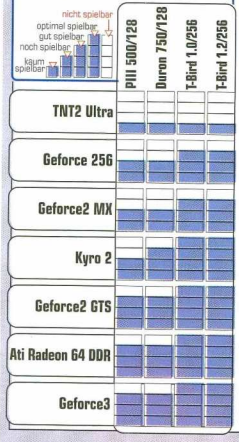
Mobile Force

PRÜFSTAND

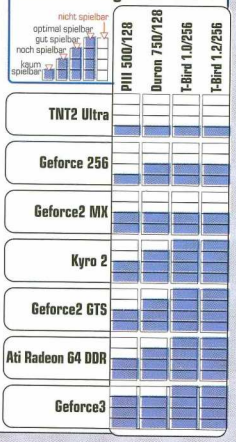
Leistungsmerkmale

Mobile Forces ist ziemlich leistungshungrig. Eine Geforce2 MX stößt bei einer Bildschirmauflösung von 1.024x768 Bildpunkten und 32 Bit Farbtiefe schnell an ihre Grenzen. Reduzieren Sie daher die Auflösung auf 800x600, um weiterhin in den empfohlenen 32 Bit spielen zu können. Mit einer Geforce2 Pro/Kyro 2 sind 1.024x768 Pixel und 32 Bit kein Problem. Mit einer Grafikkarte der Geforce3-Klasse ist noch mehr drin. Auffällig ist der relativ hohe Speicherbedarf. Bei 128 MB RAM treten des Öfteren deutlich spürbare „Ruckler" auf, da permanent Texturen nachgeladen werden. Mit 256 MB RAM sind Sie auf der sicheren Seite. Untere Schmerzgrenze: PIII 500, 128 MB, TNT2 Ultra.

Bildauflösung 800x600



Bildauflösung 1.024x768



Sound & Musik

Eigentlich wäre angesichts der abgefahrenen Spielideen ein fetziger Soundtrack Pflicht gewesen. Doch bis auf das Hintergrundgedudel in einer Einkaufspassage suchen Sie Musikstücke vergebens. Die Soundeffekte selbst beschränken sich auf die üblichen Waffenklänge und bieten wenig Anlass zur Kritik. Selbiges gilt für die Fahrzeuge.

Pro & contra

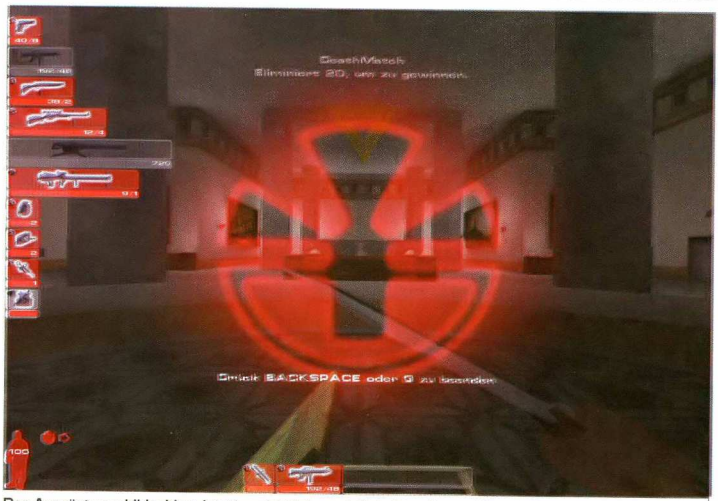
- ⊕ Innovative Spielmodi
- ⊕ Einfache Handhabung
- ⊕ Kurze Lernphase
- ⊕ Leveldesign
- ⊕ Einzelspielerpart mit starken Bots
- ⊕ Fahrzeuge
- ⊖ Veraltete Grafik-Engine
- ⊖ Nur elf Karten
- ⊖ Nur zwei Spielermodelle und Teams
- ⊖ Unausgegorene Waffenbalance
- ⊖ Rudimentäre Menüs
- ⊖ Nur acht Waffen

Steuerung

Gespielt wird mit der klassischen Ego-Shooter-Kombination aus Tastatur und Maus. Dabei sind sämtliche Kommandos frei konfigurierbar. Sehr einfach ist der Ausrüstungsbildschirm ausgefallen, auch bekannt als Waffen-Kauf-Menü. Autos steuern Sie mit den Cursortasten aus der Verfolgerperspektive. Jedes verfügt über sein eigenes, physikalisch plausibles Fahrmodell. Ferner sorgt eine kleine Karte am oberen Bildschirmrand für den nötigen Überblick. Umständlich hingegen das Kommunikationsmenü: Während Sie eine Taste gedrückt halten, müssen Sie mit der Maus den gewünschten Befehl anklicken.

Grafik

Die neueste Version der *Unreal*-Engine zaubert gewaltige Explosionen auf den Bildschirm, mehr aber auch nicht. Die Landschaften wirken steril, die Animationen sind verbesserungswürdig. Faszinierende Wassereffekte oder realistische Bodengrafiken à la *Serious Sam 2* fehlen komplett. Was die zwei Spielermodelle anbelangt, hatten die Programmierer wenig Arbeit. Das eine trägt einen Zweistreifenanzug mit Ski-Maske, das andere einen Fummel, der an eine Polizeiuniform erinnert.



Der Ausrüstungsbildschirm ist übersichtlich gestaltet. Das Arsenal lässt aber zu wünschen übrig.

Vergleich

Die sehr realistischen Taktik-Shooter *Global Operations* und *Counter-Strike* teilen sich weiterhin unangefochten den ersten Tabellenplatz. Dahinter findet sich *Mobile Forces* wieder, das auch Einzelspieler ordentlich bedient. Vor allem die nicht ganz alltäglichen Spielmodi begeistern auf Anhieb. Schlusslicht unserer Tabelle ist das technisch veraltete *Rainbow Six: Black Thorn*.

Global Operations	84%
Counter-Strike (abgewertet)	84%
Mobile Forces	75%
Rainbow Six: Black Thorn (abgewertet)	67%

Peng! Du bist tot

Kaum Wünsche offen lässt die idiotensichere Waffenwahl. Mittels Mausrad scrollen Sie durch das Arsenal und klicken Ihre Wunschkandidaten an. Dabei gilt es zu beachten, dass größere Wummen mehr Platz in Ihrem begrenzten Inventar belegen als beispielsweise eine Pistole. Das Sortiment umfasst acht an reale Vorbilder angelehnte Waffen. Dazu zählen eine Schrotflinte, eine auf- und abbaubare stationäre Kanone, ein Scharfschützengewehr und nicht zuletzt ein mächtiger Raketenwerfer. Abgerundet wird das Ganze durch Granaten, Sprengsätze, eine Schutzweste und ein Erste-Hilfe-Set. Die Konkurrenz, beispielsweise *Global Operations* (40 Schießeisen), bietet hier eindeutig mehr. Dasselbe gilt für die Waffen-Balance. Denn wer bei *Mobile Forces* den Raketenwerfer sein Eigen nennt, ist der Konkurrenz haushoch überlegen. Während Ihr Gegenspieler Sie etwa mit dem Sturmgewehr beharkt, nehmen Sie relativ wenig Schaden und haben somit genügend Zeit, einen platzierten Schuss abzugeben. Und der reicht bei weitem aus, ihn über den Jordan zu schicken. Diese Tatsache hat zur Folge, dass am Ende jeder mit dem Raketenwerfer herumläuft. Auf Dauer ziemlich öde. Hier hätte

Auf CD-ROM

Hier fliegen die Fetzen!
Wir haben für Sie einen Großteil der Karten und Spielvarianten angespielt und auf Video festgehalten.
MobileForces.mpg

Kommentar



Benjamin Bezold

*„Hey, Fränkel! Schwingen Sie Ihren Arsch auf mein Gefährt! *brumm brumm* Ist das da vorne nicht Hesses Pixelcharakter? Komm, den walzen wir platt!" Vor allem im Mehrspielermodus macht Mobile Forces eine Mords-Gaudi – die ersten paar Stunden zumindest. Danach hätte ich mir ein paar mehr Waffen gewünscht und den einen oder anderen Spielcharakter. Den übermächtigen Raketenwerfer hätten die Jungs von Rage Software vielleicht besser weggelassen. Denn in seiner jetzigen Form ist er der Spaßkiller schlechthin.*

Kommentar

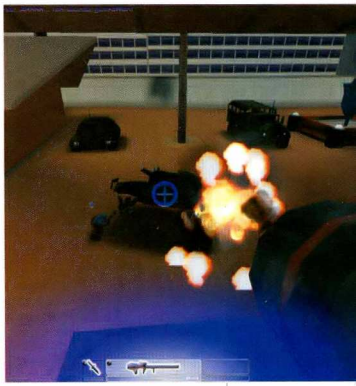


Harald Fränkel

Das muss mir mal einer erklären: Ein Raketenwerfer nimmt zwar sinnvollerweise im Inventar mehr Platz weg als beispielsweise ein Gewehr. Ich kann aber trotz des schweren Geräts immer noch geschmeidig umherhoppeln wie eine Balletttänzerin, die eine Sprungfeder verschluckt hat. Hier hätten die Entwickler die Macht der Superwumme doch locker entschärfen können? So packe ich immer das Gleiche ein: mein Ofenrohr, die Heilspritze und eine Schutzweste. Laune macht der Titel trotzdem, besonders wegen der guten Bots, der vielen Modi und der Vehikel. Ausnahme: Bezold fährt und ich muss den Passagier mimen. Bei dessen Fahrstil geh ich lieber zu Fuß, der Spieleschachtel liegen keine Kotztüten bei.



In dieser Spielrunde sind wir der Team-Captain und werden von unseren Kameraden vorbildlich gedeckt.



Vom Dach unserer Basis aus zerlegen wir diesen Jeep.

Rage gut daran getan, die Panzerfaust quasi als Bonus auf den Karten zu verstecken.

Nimm mich mit!

Glücklicherweise gibt es noch die vier rollenden Untersätze, die sich als perfekte Killermaschinen entpuppen. Während Sie sonst in der Ich-Perspektive durch die Gegend stapfen, schaltet die Kameraperspektive automatisch in die Verfolgeransicht, sobald Sie sich hinters Steuer klemmen. Nun empfiehlt es sich, noch einen Teamkameraden herbeizurufen, der die Funktion des Bordschützen übernimmt, und schon kann's losgehen. Wollen Sie Rambo spielen und die Gegner sprichwörtlich platt walzen, eignen sich der Jeep und der leichte Panzer am besten. Diese stecken nämlich im Gegensatz zum wendigen Buggy locker mehr als einen Treffer durch Raketenbeschuss ein. Ähnlich robust, dafür aber langsam ist der Truppentransporter. Sehen Sie Ihren Gegner mit einem solchen anrücken, dürfen Sie sich auf eine groß angelegte Invasion gefasst machen.

Innovativ

Die eigentliche Stärke des Programms liegt bei den acht spaßigen Spielvarianten. Neben den populären Varianten „Deathmatch", „Team Deathmatch" und „Capture the Flag" hat sich Rage Software ein paar interessante Neuigkeiten einfallen lassen. Etwa „Safe Cracker", wo Sie den Tresor in der Feindbasis knacken und Goldbarren stehlen müssen, oder „Trailer" – hier gilt es, den mit einer überdimensionierten Bombe beladenen Anhänger sicher vor des Gegners Tür zu bugsieren. Mehr dazu erfahren Sie in dem Kasten „So spielt sich *Mobile Forces*". Wenig Spektakuläres bietet *Mobile Forces* Ihren Augen. Die neueste Version der bewährten *Unreal*-Engine erfüllt Ihren Bildschirm zwar mit bombastischen Explosionen, die Landschaften hinterlassen dafür einen kargen Eindruck. Ein paar Bäume und Sträucher hätten den großen, abwechslungsreichen Außenlevels mehr Leben eingehaucht. Dann wären vielleicht auch die verbesserungswürdigen Charakteranimationen nicht so aufgefallen.

Starke Bots

Nichtsdestotrotz erweist sich *Mobile Forces* als spaßige Abwechslung zu *Global Operations* und *Counter-Strike*, kann den beiden aber nicht das Wasser reichen. Vor allem die unausgegorene Waffen-Balance und die fehlenden Spielcharaktere trüben den Spielspaß auf Dauer. Auf der anderen Seite machen das gelungene Kartendesign, das unverbrauchte Fahrzeug-Feature sowie die motivierenden Spielmodi Lust auf mehr. In deren Genuss kommen Sie übrigens auch als Einzelspieler. Denn die recht clever agierenden Bots erweisen sich nicht nur als harte Gegenspieler, sondern auch als zuverlässige Teamkameraden.

Benjamin Bezold

Mobile Forces

Mindestens:	PII 450, 128 MB RAM, Win9x/2000/XP
Sinnvoll:	PIII 700, 256 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-16 Internet/Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	566 MB/565 MB
Internet:	www.mobile-forces.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 46,-
Hersteller:	Rage/Alltainment
Veröffentlichung:	24. Mai
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	Mehrspieler-Shooter
Testversion:	Beta vom April
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Nein
Grafik:	73%
Sound:	74%
Einzelspieler:	67%
Mehrspieler:	

» Erfrischende Abwechslung im Genre-Einerlei. Nicht nur Taktik-Fans dürfen mehr als einen Blick riskieren. «

75%

Auf CD-ROM

Exklusive Spielszenen
Werfen Sie einen Blick ins Nakatomi-Hochhaus!
Diehard.mpg

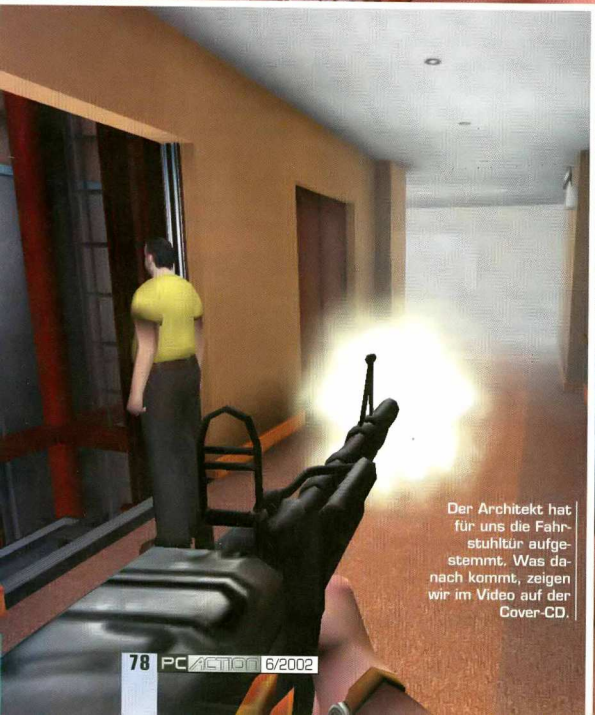
Waffenvergleich: Unsere H&K MP-5 9 mm schießt schneller als deine.

Einmal Kinoheld sein, davon träumen viele. Wie steht es mit Ihnen? Lust, die Hauptrolle in Stirb Langsam zu übernehmen?

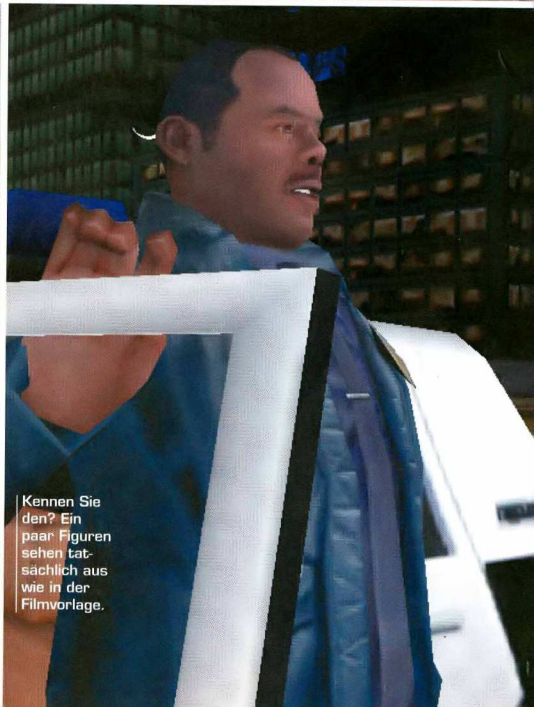
Fakten

- Umsetzung des Kinofilms
- Lithtech-Engine
- Viele Zwischensequenzen
- 5 Speicherstände
- 30 Levels
- Ca. 9 Stunden Spielzeit
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 11 Waffen und Ausrüstungsgegenstände

„YIPPEE KAY YAY, SCHWEINEBACKE!“



Der Architekt hat für uns die Fahrstuhltür aufgestemmt. Was danach kommt, zeigen wir im Video auf der Cover-CD.



Kennen Sie den? Ein paar Figuren sehen tatsächlich aus wie in der Filmvorlage.



Stirb seltsam: Chauffeur Argyle gibt einem Terroristen Flugstunden.

Nakatomi Plaza, Kalifornien. „Wer zum Teufel sind Sie?" Hans Gruber, der Anführer der Geiselnehmer, schließt gerade Bekanntschaft mit seinem Gegenspieler. „Nur eine Fliege in der Suppe, Hans. Etwas Sand im Getriebe. Ein Dorn im Auge." Ja, so kennen wir John McClane in *Stirb Langsam*: Eigensinnig, immer einen lockeren Spruch auf den Lippen und zumindest im Kino mit blutverschmiertem Doppelripp-Unterhemd. Am PC existiert jedoch ein gravierender Unterschied zum Leinwandvorbild: John McClane wird nicht von Bruce Willis gespielt, sondern von Ihnen.

Hausbesetzer

Die Geschichte ist so weit die gleiche. Terroristen besetzen ein Hochhaus. Partygäste werden als Geiseln genommen, alle Türen verbarrikadiert. Ziel der Gangster: ein Tresor mit 634 Millionen Dollar in Wertpapieren. Der Fehler: Polizist John McClane kann sich verstecken und knipst einen Fiesling nach dem anderen aus. Damit die Aktion nicht als Gute-Nacht-Pille endet, nahm Entwickler Piranha Games ein paar dramaturgische Änderungen gegenüber dem Kinofilm vor. Neben neuen Handlungssträngen bedeutet das in erster Linie jede Menge zusätzliche Terroristen. In rund 30 Missionen arbeiten Sie sich in typischer Ego-Shooter-Manier über Fahrstuhlschächte, Dach, Tiefgarage oder Kanalisation vor bis zum Showdown mit Hans.

Komm ich jetzt ins Kino?

Nahezu sämtliche Originalschauplätze verwursten die kanadischen Spielemacher am

GEWINNSPIEL

Die Hauptgewinne:

3x Stirb Langsam: Nakatomi Plaza

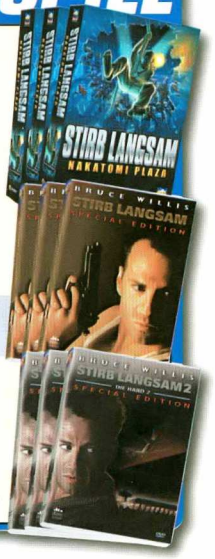
3x Stirb Langsam

3x Stirb Langsam 2

Wer gerne das PC-Spiel oder eine Special-Edition-DVD des ersten beziehungsweise zweiten Teils der Kinoserie gewinnen möchte, sollte folgende Frage beantworten:

Wer synchronisiert in der deutschen Fassung der Spielfilmreihe Bruce Willis?

Die richtige Antwort schicken Sie bitte unter dem Betreff „Stirb Langsam" per E-Mail an gewinnspiel@pcaction.de oder per Postkarte an die Verlagsanschrift.



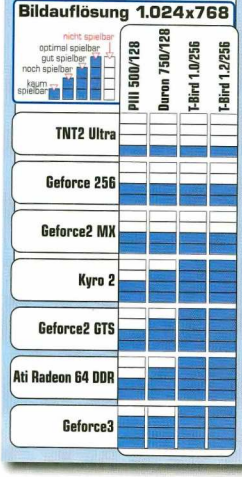
©2001 Twentieth Century Fox Film Corporation. Die Hard is a registered trademark of Fox Interactive. Fox Interactive is a trademark of Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Sierra is a trademark of Sierra On-Line, Inc.

Stirb Langsam PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Um *Stirb Langsam: Nakatomi Plaza* optimal spielen zu können, sollten Sie über einen starken Rechner verfügen. Die Lithtech-Engine benötigt viel Speicher, weshalb es mit weniger als 128 MB RAM zu Rucklern bei den Dialogen kommen kann. In seltenen Fällen können Geforce3-Karten zu Grafikfehlern in den Menüs führen. Untere Schmerzgrenze, um vernünftig zu spielen: PII 400, 128 MB RAM, TNT2 Ultra. Die Mindestanforderungen für Windows 2000 und Windows XP gibt der Hersteller ohnehin mit 128 MB RAM an. Die anderen Windows-Varianten begnügen sich theoretisch auch mit 64 MB.

Bildauflösung 1.024x768



Sound & Musik

Takatakatak ... Dass eine MP5 wie eine Schreibmaschine klingt, gibt es wohl nur in *Stirb Langsam*. Die Musikstücke sind hingegen gut gelungen und passen sich dem Tempo des Spielgeschehens an. Die Gesprächspartner klingen zum Teil recht unmotiviert, aber hier könnte die deutsche Version Pluspunkte machen. Vivendi konnte unter anderem den Synchronsprecher von Bruce Willis verpflichten.

Pro & contra

- ⊕ Originalszenarien aus dem Film
- ⊕ Viele Zwischensequenzen
- ⊕ Synchronstimme von Bruce Willis
- ⊖ Stereotype Verhaltensmuster der Gegner
- ⊖ Raucherlunge
- ⊖ Nur fünf Speicherstände

Steuerung

Bei der Steuerung gibt es Punktabzüge, weil gehockte Sprünge schwieriger zu bewerkstelligen sind, als einem Dobermann den Lieblingsknochen zu klauen. Wenn man 30 Sekunden braucht, um sich in einen Lüftungsschacht zu quetschen oder in ein Fenster einzusteigen, ist das unter aller Kanone.

Grafik

Aus der Lithtech-Engine kann man eine Menge mehr rausholen. Das haben zuvor bereits *No One Lives Forever* oder *Aliens vs. Predator 2* bewiesen. Warum die Grafik in *Stirb Langsam* teilweise sogar unterdurchschnittlich daherkommt, lässt sich wohl nur mit der Unerfahrenheit des jungen Entwicklerteams erklären.

PC. So knallen Sie einen Bösewicht auf die Motorhaube eines Streifenwagens, zwängen sich durch Luftschächte oder treten barfuß auf Fensterscherben. Ein paar der Figuren und Details sehen allerdings anders aus: Wer mit der Lupe nach Unterschieden sucht, wird dementsprechend schnell fündig. Doch auch ohne Sehhilfe enttarnen Sie den einen oder anderen Schönheitsfehler. Beispiel? Es ist ja toll, dass man auch Waffen wie das Präzisionssturmgewehr Steyr Aug findet und benutzen kann. Dass einem nach ein paar Schusswechseln die Munition ausgeht, ist jedoch Murks. So trappeln Sie viel zu oft mit der ungenauen Standard-MP5 durch die Korridore. Ebenfalls nach hinten los geht die Ausdauerkomponente. Sollte John plötzlich wild anfangen zu schnaufen, liegt das nicht daran, dass er seine etwas vorzeitige Wiedervereinigung mit seiner gefangen gehaltenen Frau Holly feiert. Nein, schuld ist die rot blinkende Lungenanzeige am Bildschirmrand. John scheint nämlich etwas schlecht in Form zu sein und muss nach ein paar schnellen Schritten verschnaufen oder langsamer weiterlaufen. Realismus, wie er störender kaum sein kann. Aber dann in der Hocke genauso schnell rennen (!) können wie im Stehen. Na ja. Schön umgesetzt hat Piranha Games die Blendgranaten. „Pass auf, er hat eine Waffe!", hören Sie noch, dann fliegt Ihnen schon ein solches Teil um die Ohren. Drehen Sie sich nicht rechtzeitig weg, bestraft Sie das Spiel mit einem gleißend hellen Bildschirm. Kurzfristig geblendet, können Sie froh sein, wenn Sie jetzt mit dem Leben davonkommen.

Vergleich

Bitte nicht missverstehen: *Stirb Langsam* ist beileibe kein schlechter Shooter. Eben nur in jeder Hinsicht schlechter als die Genre-Spitzen. Spiele wie *Soldier of Fortune 2* oder *No One Lives Forever* bieten mehr Abwechslung, hübschere Grafik und viel weniger Schönheitsfehler.

Soldier of Fortune 2	89%
No One Lives Forever (abgewertet)	85%
Stirb Langsam	70%

So spielt sich Stirb Langsam

Rätsel stehen bei *Stirb Langsam* im Hintergrund. Der Weg ist relativ linear vorgegeben. Wenn Sie trotzdem mal feststecken, rufen Sie ruhig auch mal die Liste der Missionsziele auf den Bildschirm. Ansonsten gilt die Devise: Erst schießen, dann weiterschießen.



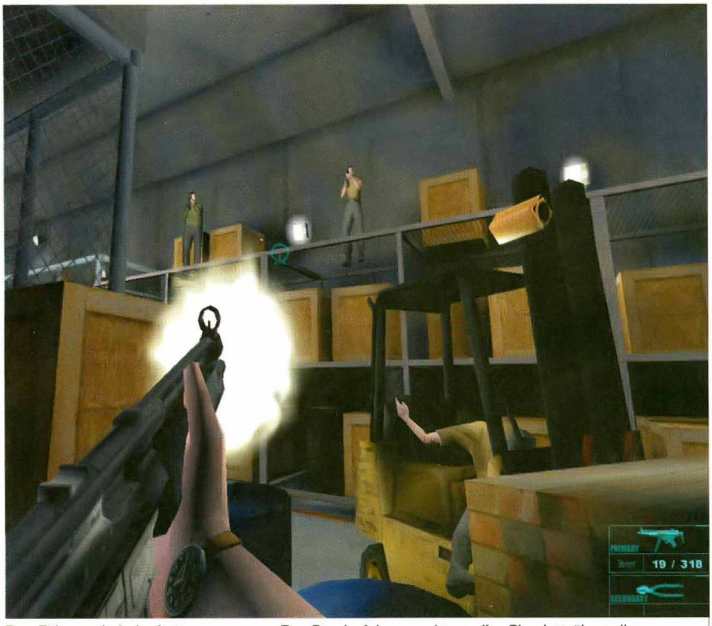
Genau wie im Film: Um die Polizei zu alarmieren, knallen Sie dem Streifenwagen in einer Zwischensequenz einen Terroristen auf die Haube.



Hurra, ein Rätsel! Normalerweise müssen Sie den blauen Draht durchkneifen. Hmmm ... eine harte Nuss.



Der Angreifer sieht schon so aus, als hätten ihm die Programmierer wenig künstliche Intelligenz gegönnt.



Den Führerschein im Lotto gewonnen: Der Staplerfahrer rechts wollte Sie glatt überrollen.

Kommentar



Joachim Hesse

Zack, da ist es wieder passiert: Statt zu speichern, habe ich einen alten Spielstand geladen. Blödes Menüsystem. Trotzdem streife ich gern durchs Nakatomi-Hochhaus. Ich knipse auch gerne mal den falschen Draht durch. Dann sagt John so nett: „Ich fühle mich wie ein Weihnachtsbaum". So cool wie im Kino kommt der Fahrstuhl-Macho aber nicht rüber. Nur gut, dass ich mir vor dem Test noch einmal den Film angesehen habe: Das hat die Stimmung gerettet und außerdem hätte ich im Spiel sonst vermutlich nur die Hälfte verstanden. Die-Hard-Fans sollten einen Blick riskieren, der Rest hat vermutlich mit Soldier of Fortune 2 schon genug auf der Platte.

Deutsche Version

Zum Test stand uns die englische Fassung des Spiels zur Verfügung. Die wird samt einer deutschen Anleitung auch genauso in Deutschland verkauft. Gleichzeitig in die Läden kommt eine leicht entschärfte, dafür aber komplett übersetzte Version: ohne Blut, getroffene Feinde lösen sich schneller auf. Dafür hat die deutsche Fassung einen entscheidenden Vorteil: Statt einem unbekannten Amerikaner spricht hier Manfred Lehmann die Texte von John McClane. Lehmann, das ist die deutsche Synchronstimme von Bruce Willis. Den können Sie allerdings auch hören, wenn Sie sich den Film auf DVD zulegen. Als Film dauert das Hochhaus-Drama zwar nur gute zwei Stunden, ist aber auch um einiges besser.

Joachim Hesse

Kommentar



Harald Fränkel

Etliche Ego-Shooter haben eine Einstellungsoption für Linkshänder. Der Held hält die Waffe auf Wunsch links. Stirb Langsam hat keine solche Option. Nö, John erledigt seinen Job grundsätzlich mit links. Ich, Rechtshänder, fühle mich als Randgruppe! Unterdrückt! Ehrlich: Irgendwie irritiert mich das beim Zielen. Außerdem schön, dass der Titel verdeutlicht, wie schädlich Rauchen ist. Spaß macht's aber keinen, wenn die virtuellen Lungenbläschen alle furzlang „Sauerstoffzelt!" röcheln. Was bleibt, ist eine ordentliche Filmumsetzung. Nett. Und ich mein' das auch so. Bitte also nicht mit dem „Ich finde dich ja nett ..." verwechseln, das uns Frauen sagen und damit „Du bist scheiße!" meinen.



Halt, nicht schießen! Das sind doch die Guten. Die Spezialeinheit versucht, das Hochhaus zu stürmen.

Stirb Langsam

Mindestens:	PII 400, 64/128 MB RAM (Win 95,98,Me/00,XP)
Sinnvoll:	PIII 700, 256 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, (Joystick)
Spielerzahl:	1
CD/HD:	Ca. 511 MB/ca. 660-860 MB
Internet:	http://diehard.sierra.com
Sprache:	Deutsch/Englisch
Preis:	Ca. € 45,-
Hersteller:	Piranha Games/Vivendi
Veröffentlichung:	Ende Mai
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**Englische Beta v. April**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**70%**
Sound:	**55%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

70%

» Solide Kino-Adaption: Wer den Film nicht mag, kann auf das Spiel aber locker verzichten. «

ZAHN UM ZAHN



Auf der Lauer: Von einer sicheren Position aus sucht Kain nach neuen Opfern, um seine Blutgier zu stillen.

Fakten

- 11 umfangreiche Levels
- 7 Fähigkeiten
- Vierter Teil der Legacy-of-Kain-Reihe
- Feste Speicherpunkte
- Zahlreiche Waffen

Einst verlor Kain den Kampf gegen den Lord der Serafanen. Nun kehrt er gestärkt aus seinem langen Todesschlaf zurück und stellt sich erneut einer erbitterten Schlacht. Feilen Sie die Beißerchen und führen Sie ihn zum Sieg.



Segnen Ihre Feinde das Zeitliche, halten diese in einer Sequenz als Blutspender her und füllen so Ihre Lebensanzeige auf.

Die Nacht bricht herein. Nebel zieht vom Fluss auf und wabert langsam durch die verlassenen Straßen der Stadt. Plötzlich durchbricht der Schrei einer Frau die Stille. Türen gehen auf. Vereinzelte Menschen wagen sich angsterfüllt in die dunklen Gassen. Doch sie kommen zu spät. Der Jäger der Finsternis hat bereits sein blutiges Mahl beendet und sucht gierig nach seinem nächsten Opfer. Gänsehautszenen wie diese sind typisch für den vierten Teil der *Legacy of Kain*-Reihe. Allerdings steht diesmal nicht der halb zerfressene Seelensauger Raziel im Mittelpunkt, sondern sein grausamer Widersacher. Die Geschichte von *Blood Omen 2* spielt 400 Jahre nach den Geschehnissen in Nosgoth. Der totgesagte Oberbeißer Kain, der einst vom Lord der Serafanen in die ewigen Jagdgründe geschickt wurde, erwacht durch die Riten seiner Artgenossen zu einem neuen, unheilvollen Dasein. Er beschließt, den Kampf gegen die Menschen wieder aufzunehmen.

Neue Begabungen

Bereits viereinhalb Jahre ist es her, dass Sie in der Rolle von Kain durch das Reich Nosgoth ziehen und armen Bürgern den Lebenssaft stehlen durften. Gestaltete sich das erste Abenteuer noch als pixelige Hack&Slay-Orgie aus der Vogelperspektive, erleben Sie den Vampir nun in 3D-Grafik. Neu sind auch sieben Fähigkeiten, die es Kain erlauben, noch gewitzter zu agieren. Unter anderem springt er katzengleich von Dach zu Dach, flitzt wieselflink durch die Gassen und hypnotisiert seine



Wenn Sie Angriffe durch Ihre Blocktechniken abwehren, steigt Ihre Zornesleiste und Sie können mit verstärkter Kraft kämpfen.



Der Kampf gegen den mental befähigten Vampir Markus erweist sich als überaus schwierig und nervenaufreibend. Kleiner Tipp: Läuten Sie mal die Kirchenglocken. Das mag er gar nicht.

Gegenspieler wie die Schlange Kaa aus dem *Dschungelbuch*. Einen kleinen Haken gibt es allerdings: Bevor Ihr Alter Ego seine Kräfte vollends auskosten darf, muss er sich diese zunächst im Kampf gegen diverse Obermotze aneignen.

Langweilige Kämpfe

In elf umfangreichen Levels schlagen Sie sich mit Ihren Klauen durch verdreckte Slums und düstere Höllen-Katakomben bis zum Endkampf in die Serafanen-Burg. Streitkolben, Schwerter, Dolche und Äxte, die Ihren Feinden nach dem Ableben entgleiten, lassen sich für weitere Gefechte nutzen. Die Auseinandersetzungen gestalten sich unspektakulär. Sie nehmen Ihren Feind mit der automatischen Zielerfassung aufs Korn, hauen drei Mal auf ihn ein, blocken ein bisschen und weichen eventuellen Spezialangriffen per Hüpfer aus. Auffällig ist die unausgewogene künstliche Intelligenz der Widersacher. Während die Serafanen-Krieger recht dümmlich wirken, stets nacheinander angreifen und schnell den Staub knutschen, zweifelt man bei den Vampir-Endgegnern am eigenen Geschick im Umgang mit der Maus. Erschwerend kommen die teils ungenaue Steuerung und die spärlich gesäten Speicherpunkte hinzu. Ein ebenso tristes Bild liefern die Rätseleinlagen. Anstatt kniffliger Aufgaben warten 08/15-Puzzles: Sie schleichen im Nebel von Punkt A nach Punkt B, legen einen Schalter um oder verschieben eine Kiste.

Konsole hui, PC pfui

Während Kains blutiges Abenteuer auf der PlayStation 2 mit ansehnlicher Grafik daherkommt und die Herzen der Konsolen-Freunde höher schlagen lässt, sieht es bei der PC-Umsetzung eher düster aus: Klobige Nichtspielercharaktere, wenige Animationsstufen und eine Grau-in-Grau-Landschaft, die hier und da von den neongrünen Energieleitungen der Serafanen durchbrochen wird, wirken nicht gerade edel. Dennoch kommt die düstere Grundstimmung des Spiels, verstärkt durch die unheimliche Musikuntermalung, ganz gut rüber. Wieso jedoch *Soul Reaver 2* (ebenfalls ein Spiel aus der *Legacy of Kain*-Reihe) bei gleicher Grafik-Engine optisch deutlich besser abschneidet, bleibt wohl ebenso ein Rätsel wie das wundersame Erscheinen von Vampir-Vater Vorador. Der hatte doch im Vorgänger-Titel seinen Kopf verloren?

Tanja Bunke

Kommentar



Tanja Bunke

Kains neuestes Abenteuer irritiert mich und wirft mehrere Fragen auf: Besitzen Vampire neuerdings einen imaginären großen Strohhalm zum Blutsaugen? Wieso muss ich mir das 3.000-mal in einer Sequenz anschauen? Wieso lębt Vorador trotz Enthauptung? Und was ist mit der unausgewogenen Gegner-KI, den mäßigen Rätseln und der tristen Grafik? Kurz: Raziels Reise in Soul Reaver 2 hat mehr zu bieten.



Mithilfe Ihrer Gabe, im Nebel zu verschwinden, überraschen Sie die Gegner mit einer Spezialattacke leicht aus dem Hinterhalt.

Blood Omen 2

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 700, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Gamepad
Spielerzahl:	1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.200 MB/1.600 MB
Internet:	www.eidos.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 45,-
Hersteller:	Crystal Dyn./Eidos
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	Action-Adventure
Testversion:	Version März
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	–
Grafik:	67%
Sound:	76%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

» Der oftmals zu hohe Schwierigkeitsgrad und die müden Rätsel dämpfen den Spaß-Faktor. «

66%

Erschaffe Dein Traumhotel





































BAUE
das beste Haus am Platz, in mehr als 20 Städten rund um die Welt, aus mehr als 15 Grundtypen, vom einfachen Landhotel bis zum luxuriösen Grandhotel

GESTALTE
Die perfekte Einrichtung, von Empfangshalle, Bar & Restaurant bis hin zu Pool und Fitnessclub. Plane die Gästezimmer und Suiten mit allen Details, über das Design von Boden, Decke, Wänden, Ausstattung und Mobiliar.

BEOBACHTE
Das Leben Deiner Gäste auf Schritt und Tritt, und reagiere auf Ihre individuellen Wünsche und Bedürfnisse. Gefallen die Zimmer? Stimmt das Freizeitangebot? Schmeckt das Essen? Denn nur zufriedene Gäste kommen wieder.

MANAGE
Deinen Erfolg durch Selbstgestaltete Werbekampagnen. Achte auf die Qualität und Zufriedenheit Deines Personals und sorge für Top-Service am Gast. Erwirtschafte Gewinne und expandiere vom ersten Hotel zum weltweiten Hotelkonzern.

LEBE
Deinen Traum vom perfekten Hotel in den faszinierendsten Metropolen dieser Welt.

ENLIGHT SOFTWARE

Vertriebspartner:
LEISURESOFT
DYNAMIC SYSTEMS

© 2002 by Enlight Software. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved

www.hotelgigant.com

LONDON PARIS NEW YORK BERLIN

Baue
das beste Haus am Platz

Gestalte
die perfekte Einrichtung

Beobachte
das Leben Deiner Gäste

Manage
Deinen Erfolg

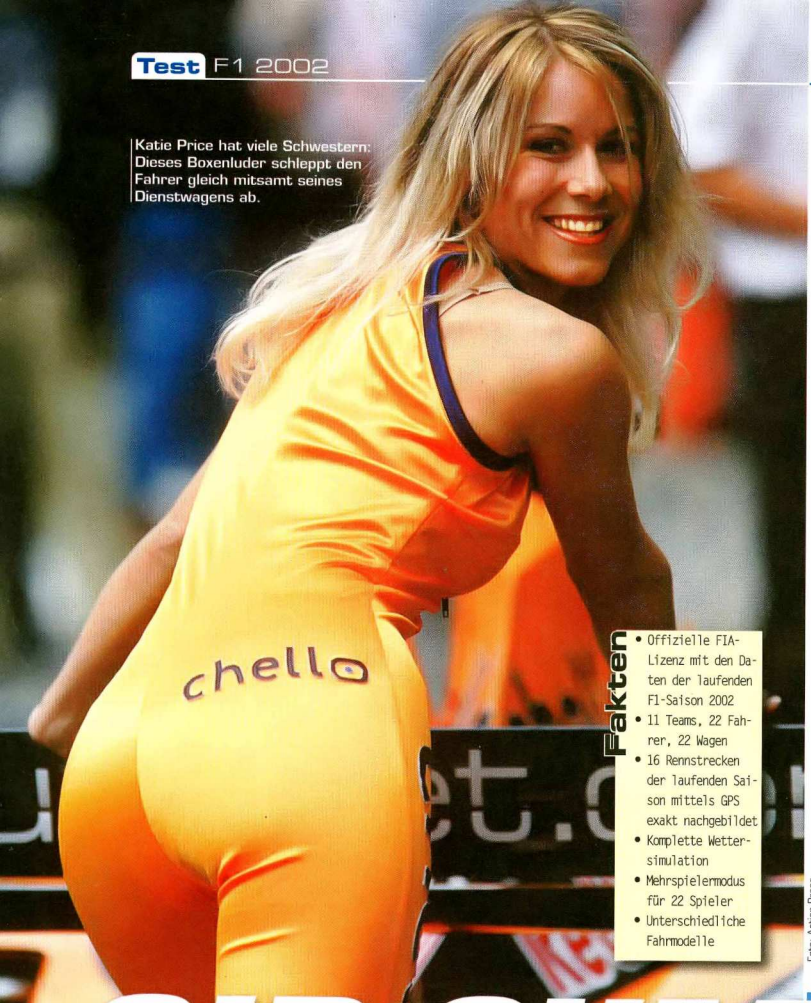
Lebe
Deinen Traum vom perfekten Hotel



HOTEL GIGANT

JoWooD Productions

TOKYO WIEN MILANO SYDNEY



Katie Price hat viele Schwestern: Dieses Boxenluder schleppt den Fahrer gleich mitsamt seines Dienstwagens ab.

Foto: Action Press

GIB GUMMI!

Vergessen Sie die von Ferrari beherrschte Formel Langweilig: Bei EA Sports' Rennspiel F1 2002 schnuppern Schumi, Ralf und Co. an Ihrem Auspuff. Und die Grid-Girls warten auch schon.

Auf dem digitalen Rennspielolymp geht es nicht minder heiß her als in einer Mechaniker-Achselhöhle nach dem Reifenwechsel: Mit Ubi Soft (*F1 Racing Championship*), Microprose (*Grand Prix*-Serie) und eben Electronic Arts kämpfen drei Firmen um einen Spitzenplatz auf dem Spiele-Podest. Im Gegensatz zu *F1 Racing Championship 2*, das auf unbestimmte Zeit verschoben wurde, lieferten sich Geoff Crammonds *Grand Prix 4* und EA Sports' *F1 2002* ein spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen um den früheren Erscheinungstermin. *F1 2002* entschied das

Fakten

- Offizielle FIA-Lizenz mit den Daten der laufenden F1-Saison 2002
- 11 Teams, 22 Fahrer, 22 Wagen
- 16 Rennstrecken der laufenden Saison mittels GPS exakt nachgebildet
- Komplette Wettersimulation
- Mehrspielermodus für 22 Spieler
- Unterschiedliche Fahrmodelle



Kommt ein Sauber geflogen: Derartige Unfälle sind zwar selten, aber spektakulär in Szene gesetzt.



Boxenstopp bei Sauber: Eine komplett animierte Mechaniker-Crew zieht neue Reifen auf und füllt den Tank – sieht klasse aus!



Packender Start zwischen Ferrari und BMW: Derart detaillierte F1-Boliden bot bisher kein anderes Rennspiel.

Duell knapp für sich – *Grand Prix 4* soll weltweit erst am 13. Juni erscheinen.

Innere Werte

F1 2002 wird folglich das erste Rennspiel sein, das auf der aktuellen Saison basiert – der offiziellen FIA-Lizenz sei Dank. Somit sind auch alle Team- und Fahrer-Daten auf dem allerneuesten Stand: Kimi Raikkonen sitzt im McLaren Mercedes, Heinz Harald Frentzen fährt der Konkurrenz im Arrows hinterher und Allan McNish feiert im neuen Toyota sein Formel-1-Debüt. Die Rennwagen sind ihren realen Vorbildern bis ins kleinste Detail nachempfunden, sogar die Werbeaufkleber sitzen an der richtigen Stelle. Doch nicht nur äußerlich, sondern auch innen bieten die F1-Boliden das Höchstmaß an Realität. Sämtliche Leistungs- und Telemetriedaten jedes einzelnen Wagens wurden 1:1 übernommen. Dadurch fährt sich nicht nur jedes Auto „wie in echt", sondern eben auch anders als der Rest.

Ready for the Victory?

Damit nicht genug: Mittels des Navigationssystems GPS haben die Entwickler alle Rennparcours millimetergenau vermessen, so dass der Grad jeder Kurve, die Höhe jedes Curbs und jeder einzelnen Bodenwelle exakt mit der Realität übereinstimmt. Auch alle Streckenrandobjekte befinden sich exakt an der Stelle, an der sie auch in echt stehen.

Bevor man mit einem 800 PS starken F1-Flitzer über die 16 Rennstrecken der laufenden Saison (inklusive des neuen, kürzeren Hockenheim-GP) heizt, empfiehlt sich ein Abstecher in die Formel-1-Fahrschule. Wie beim Vorgänger können Sie sich mit den grundlegenden Funktionen Ihres Gefährts vertraut machen und ein Gefühl für das Fahrverhalten kriegen. Im Trainingsmodus dürfen Sie Ihr fahrerisches Können auf einer beliebigen Strecke weiter ausbauen oder neue Wagen-Setups austesten. Profis können nämlich nach Herzenslust an ihrem Rennwagen herumschrauben und mit den Telemetriedaten experimentieren, um vielleicht noch das eine oder andere Hundertstel herauszukitzeln.

Zwar können Sie einen einzelnen Grand Prix mit Warm-up, Qualifying und allem Pipapo absolvieren. Doch das Herzstück des Spiels ist der Championship-Modus. Hier absolvieren Sie mit einem Fahrer Ihrer Wahl eine komplette Saison mit allen Rennen.

So spielt sich F1 2002



Mit Eddie Irvines Jaguar landen wir in Melbourne beim Qualifying immerhin auf dem zwölften Startplatz.



Ab in die Werkstatt: Vor dem Start wird noch etwas am Auto herumgeschraubt – vielleicht hilft's ja.



Leider nein, im Gegenteil. Beim Start kommen wir kaum vom Fleck und müssen das Feld passieren lassen.



Doch dank eines Unfalls der Konkurrenz haben wir uns vor der zweiten Kurve den zwölften Platz zurückerkämpft.



Aber dann: Nur einen Moment nicht aufgepasst und schon rasseln wir Klein-Schumi mit 270 Sachen ins Heck ...



... was uns nicht ganz so gut bekommt. Ohne Hinterachse und mit nur einem Reifen ist das Rennen wohl gelaufen.

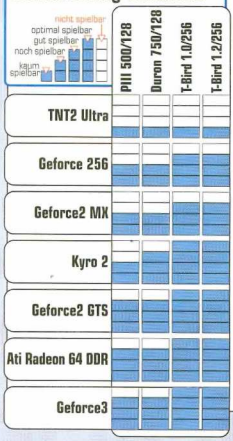
F1 2002

PRÜFSTAND

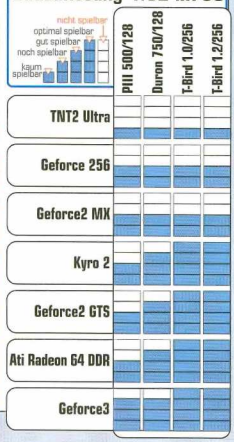
Leistungsmerkmale

F1 2002 sieht sehr gut aus, doch die tolle Optik hat wie immer auch ihren Preis. Bei hohen Auflösungen kommen selbst Schnellstrechner ins Stocken. Grund dafür sind die vielen feinen Details, die Sie aber im Zweifelsfall deaktivieren können. Wenn Sie Anti-Aliasing aktiviert haben, kann es bei Geforce3-Grafikkarten zu Problemen in der Spiegel-Darstellung kommen. Bei einem Ruckeln sollten Sie die Soundqualität vermindern und gegebenenfalls auch die Auflösung nach unten ändern. Untere Schmerzgrenze: PIII 500, 128 MB, TNT2 Ultra.

Bildauflösung 800x600



Bildauflösung 1.024x768



Sound & Musik

Der coole Soundtrack im Hauptmenü ist allemal hörenswert. F1-Freaks dürften sich aber erst beim herrlich satten Motorensound die Ohrmuscheln weiten. Das Ausfahren der Gänge und das darauf folgende Hochschalten klingt extrem realistisch und bei jedem Auto anders.

Pro & contra

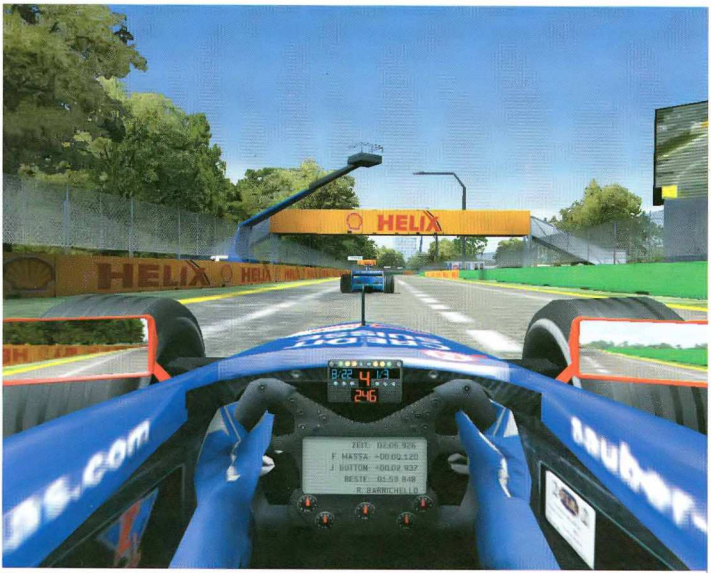
- ⊕ Herrlich realistische Grafik
- ⊕ Sehr gutes Fahrgefühl
- ⊕ Nahezu perfekte Fahrphysik
- ⊕ Steuerung
- ⊕ Intelligente Computergegner
- ⊕ Spannendes Wettersystem
- ⊖ Kleinere Grafikbugs
- ⊖ Miese Menü-Führung
- ⊖ Keine Streckenposten, kein Safety-Car

Steuerung

Egal ob mit Lenkrad oder überraschenderweise auch mit Tastatur – Grund zum Klagen gibt es kaum. Selbstredend gilt bei solch einer anspruchsvollen F1-Simulation: Übung macht den Meister. Nach einigen Runden und mit zugeschalteten Fahrhilfen lässt sich das Auto in jedem Fall gut beherrschen.

Grafik

Die entsprechende Hardware vorausgesetzt, brennt *F1 2002* auf Ihrem Bildschirm ein wahres Grafikfeuerwerk ab. Das Renngeschehen wird unglaublich realistisch in Szene gesetzt und die Nachbildung der Strecken und Rennwagen ist den Entwicklern hervorragend gelungen. Selbst das ohnehin schon gute Schadensmodell der Vorgänger schaut jetzt noch besser aus – prima!



Das Digi-Lenkrad hält in der Cockpit-Perspektive eine Vielzahl durchschaltbarer Informationen bereit.

Rundum-sorglos-Paket

Dank des variablen Schwierigkeitsgrades ist *F1 2002* für Anfänger und Profis gleichermaßen geeignet. Praktisch für Neulinge: Stärke und Aggression der Gegner lassen sich vor Spielbeginn festlegen und die optional zuschaltbaren Fahrhilfen nehmen den Simulationsaspekt aus dem Spiel und bieten Fahrspaß ohne großartige Kompromisse oder permanente Ausflüge ins Kiesbett. Im reinen Simulationsmodus wird deutlich, welch gute Arbeit die Entwickler geleistet haben. Das Fahrgefühl ist brillant und die Fahrphysik extrem realistisch. Selbst Änderungen an Differenzial oder Rollwiderstand machen sich bemerkbar. Auch die Steuerung ist bestens ausgetüftelt und bietet für jede fahrerische Vorliebe einen nahrhaften Boden. Sicherlich dauert es ein wenig, bis man hier die für sich optimalen Einstellungen gefunden hat – aber McLaren Mercedes hat ja auch vier Jahre bis zum ersten Sieg gebraucht.

Geile Grid-Girls

Während des Rennens können Sie sich in der Cockpit-Perspektive am Digi-Lenkrad durch vier Menüs klicken und so wichtige Daten abrufen oder elektronische Fahrhilfen wie Launch-Control und Traktionskontrolle aktivieren. Außerdem kündigen Sie hier Ihre Boxen-

Vergleich

Im dritten Anlauf fährt EA Sports' Rennserie an die Spitze. Haarscharf dahinter und knapp geschlagen: das ebenfalls empfehlenswerte *F1 Racing Simulation* von Ubi Soft. Technisch und grafisch etwas abgeschlagen: Geoff Crammonds' *Grand Prix 3* und *Grand Prix Legends*.

F1 2002	88%
F1 Racing Simulation (abgewertet)	87%
Grand Prix 3 (abgewertet)	82%
Grand Prix Legends (abgewertet)	75%

stopps an und bestimmen, welche Reifen Ihre Mechaniker aufziehen.

Optisch fährt *F1 2002* auf der Überholspur und brennt ein wahres Grafikfeuerwerk ab: Grashalme fliegen umher, Staub und Kies wirbelt einem beim Anfahren im Kiesbett entgegen, Gummi bleibt auf dem Asphalt kleben, aufspritzende Gischt raubt Ihnen die Sicht bei Regen, die Umgebung spiegelt sich auf der Karosserie der Fahrzeuge wider und sogar der Kopf des Fahrers bewegt sich bei abrupten Bremsmanövern und Kurveneinfahrten wirklichkeitsgetreu mit – klasse! Zahlreiche Kameraperspektiven sorgen für die nötige Übersicht und mittels der TV-Perspektive kommt das Ganze einer Fernsehübertragung verdammt nah. Für zusätzliche Atmosphäre sorgen die animierten Boxencrews und die mit seeehr großen Polygonen bestückten Grid-Girls entlang der Startaufstellung. Unglaublich, aber wahr – es kommt noch besser, und zwar in Form der dynamischen Wetterdarstellung. Selbst während des Rennens variieren die Bedingungen von strahlend blauem Himmel bis zum monsunartigen Regenfall. Das sorgt für zusätzliche Spannung und erfordert fahrerisches Können: Denn bei nassem Grund reagieren die Rennwagen völlig anders. Dieser optische Leckerbissen hat allerdings seinen Preis: Wer in den Genuss der vollen Grafikpracht kommen möchte, sollte mindestens einen Pentium 1,0 GHz mit einer flotten Grafikkarte und 256 MB RAM unterm Schreibtisch stehen haben.



Ein echtes Highlight ist das Wettersystem: Während des Rennens fängt es plötzlich an zu regnen.

Schumi ans Telefon

Der Motorensound ist nah am Original und klingt im Vergleich zur Konkurrenz sehr viel kräftiger und weniger monoton. Außerdem informiert Sie Ihre Boxencrew per Funk permanent über alle wichtigen Geschehnisse. Aber auch der stimmige Menü-Soundtrack im Robert-Miles-Stil kann sich hören lassen. Der ist zugleich auch das einzige Highlight des unübersichtlichen Menüs, das einem oftmals nervige Klickorgien abverlangt. F1-Freaks werden außerdem monieren, dass es weder ein Safety-Car noch animierte Streckenposten gibt. Sämtliche Flaggensignale werden lediglich in Form einer Kontrollleuchte angezeigt, die man im Eifer des Gefechts leicht übersieht. Über solch kleinere Ungereimtheiten tröstet aber locker der erstklassige Mehrspielermodus hinweg. Mit bis zu 22 menschlichen Kontrahenten können Sie hier via Netzwerk oder Internet aufs virtuelle Gaspedal treten. Und das macht mindestens genauso viel Spaß, wie sich mit den intelligenten Computergegnern zu duellieren.

In dieser bestechenden Form führt an *F1 2002* im wahrsten Sinne des Wortes kein Weg vorbei. Die logische Konsequenz ist die Poleposition, die sich EA Sports' superbe Rennsimulation im dritten Anlauf mehr als verdient hat.

Christian Sauerteig

Kommentar – Christian Sauerteig



Wruuuuuuuuuuuoooommmmmm! Herrlich, dieser Motorensound. Fantastisch, die Fahrphysik. Atemberaubend, die Grafik. Genial, die Gegner-KI. Immens, der Spielspaß. EA Sports' F1 2002 hat mich voll in seinen Bann gezogen und dürfte sowohl Profis als auch Fahranfänger restlos begeistern – trotz fehlender Fahnenschwenker und vergessener Safety-Car-Phasen. Gespannt darf man sein, wie sich F1 2002 gegen Grand Prix 4 schlagen wird, das bereits Mitte Juni erscheinen soll.

Kommentar – Christian Bigge



Da liege ich zehn Runden vor Schluss mit meinen BMW über 40 Sekunden vor Schumi und muss nur noch einmal an die Box, das sollte doch reichen für 10 Punkte, oder? Von wegen! Meine Boxendeppen „vergessen" einen Hinterreifen, ich hänge satte 35 Sekunden in der Boxengasse ab. Verdammt! Verdammt genial aber ist die Atmosphäre von F1 2002. Neue Strecken und Saisondaten, extrem realistische Setups und Wetterwechsel sowie die gelungene Steuerung begeistern nachhaltig. Gentlemen, start your engines!

F1 2002

Mindestens:	PII 350, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	P 1,0 GHz, 3D-Grafikkarte, 256 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joypad, Lenkrad
Spielerzahl:	1-22 Netzwerk, Internet (1 Sp./CD)
CD/HD:	615 MB/ca. 370-685 MB
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 45,-
Hersteller:	EA Sports/EA
Veröffentlichung:	Ende Mai
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



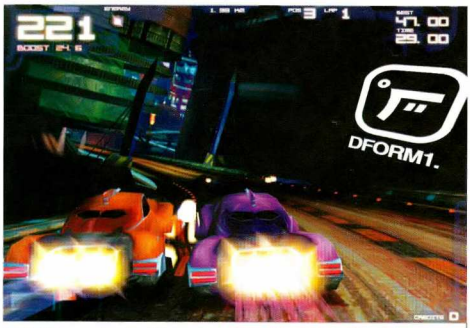
Genre:	**Rennsimulation**
Testversion :	**Pre-Master Mai 2002**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**89%**
Sound:	**84%**
Mehrspieler:	**88%**
Einzelspieler:	

88%

» Da lacht das Rennspielerherz: F1 2002 lässt fast keine Wünsche offen und klettert verdient aufs Podest! «

Space Haste 2

Auf der Cover-CD



Lediglich aus der Verfolgerperspektive können Sie Überholmanöver vereiteln. Die Soundeffekte erinnern an einen Bienenschwarm.

Laut Verpackungstext erleben Sie in *Space Haste 2* den ultimativen Geschwindigkeitsrausch bei 2.000 km/h. In Wirklichkeit geht es auf den acht futuristischen Rundkursen überhaupt nicht flotter zu als bei einem konventionellen Rennspiel, eher im Gegenteil. Das ist auch nicht weiter verwunderlich, schließlich sehen die vom französischen Stardesigner Humbert Chabuel entworfenen Hovercraftautos aus wie die klobigen Amischlitten der 60er-Jahre. Weder ein Cockpit noch einen Rückspiegel finden Sie in *Space Haste 2* vor, wodurch es Ihnen fast unmöglich wird, Ihre Bordwaffen in Form von rückwärts gerichteten Blitzen und Störelementen gegen die Konkurrenz einzusetzen. Denn riechen können Sie herannahende Fahrzeuge wohl kaum und hören schon erst recht nicht. Die peinlichen Soundeffekte beschränken sich nämlich hauptsächlich auf ein „ploing", wenn Sie mal wieder in die Streckenbegrenzung gefahren sind.

Benjamin Bezold

Kommentar



Benjamin Bezold

Ich hatte ein ähnlich schnelles Rennspiel im Stile von Mega Race 3 erwartet. Aber hier wird herumgeschneckt und so halten sich Herausforderung und Spielspaß in engen Grenzen. Nur die Fahrzeuge gefallen. Zu wenig!

Space Haste 2

Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, Win9x/2000/Me/XP
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	108 MB/129 MB
Internet:	www.asylum-games.de
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 15,-
Hersteller:	Dreams Int./Asylum
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Schicke Autos, mehr aber auch nicht. Space Haste 2 ist ein 08/15-Rennspiel mit etwas Science-Fiction-Flair. «

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	62%
Sound:	25%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

51%

Captain Speaking



Eine authentische Simulation der Flugsicherung und 37 ATC-kontrollierte Flüge mit wechselnden Bedingungen für den *Microsoft Flight Simulator 2002* erwarten Sie nach der rekordverdächtigen Installationsdauer von gut drei Stunden. Und die hat sich alles andere als gelohnt. Denn zum einen ist die Benutzerfreundlichkeit dieses Add-ons komplett im Hangar geblieben, zum anderen nuscheln lachhafte Laiensprecher verwirrende Fluganweisungen ins Mikrofon. **bb**

Mindestens: PII 400, 64 MB, Win98/Me/2000/XP
Technik: Direct3D
Hersteller: Just Flight/THQ
Preis: Ca. € 40,-
Genre: Simulation
Grafik: 80% **Sound:** 35%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:**
41%

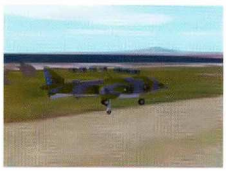
Eastern Thunder



28 Missionen für Ubi Softs herausragende Flugsimulation *IL-2 Sturmovik* erwarten Sie in *Eastern Thunder* von Just Flight. Darin kämpfen Sie erneut aufseiten der Deutschen oder der Russen während des Zweiten Weltkrieges. Neue Landschaften oder Flugzeuge gibt es nicht, lediglich fünf Skins für den Mehrspielermodus. Das ist für stolze 35 Euro zu wenig, zumal auf etlichen Fanseiten qualitativ gleichwertige Erweiterungen zum Nulltarif angeboten werden. **bb**

Mindestens: PII 400, 128 MB, Win98/Me/2000/XP
Technik: Direct3D, OpenGL
Hersteller: Just Flight/THQ
Preis: Ca. € 35,-
Genre: Simulation
Grafik: 83% **Sound:** 89%
Mehrspieler: 80% **Einzelspieler:**
73%

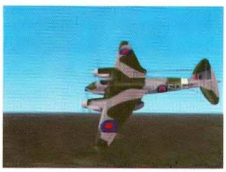
Harrier Jump Jet



In diesem Add-on zu Microsofts *Flight Simulator 2000/2002* und dem *Combat Flight Simulator 2* steigen Sie ins Cockpit des nicht zuletzt durch den Film *True Lies* berühmt gewordenen Senkrechtstarters. 17 Harrier-Modelle stehen Ihnen für einen Flug über den Falklandinseln zur Verfügung. Vor allem Besitzer des *CFS 2* dürfen wegen der neuen Kampagne zugreifen. Alle anderen finden im Internet kostenlose Alternativen. **bb**

Mindestens: PII 450, 64 MB, Win98/Me/2000/XP
Technik: Direct3D
Hersteller: Just Flight/THQ
Preis: Ca. € 40,-
Genre: Simulation
Grafik: 70% **Sound:** 60%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:**
62%

Mosquito Squadron



Einer der berühmtesten britischen Bomber des Zweiten Weltkriegs spielt in dieser Erweiterungs-CD für den *Flight Simulator 2000/2002* und den *Combat Flight Simulator 2* die Hauptrolle. Die Rede ist von dem „hölzernen Wunder", der De Havilland Mosquito. Für einen Bomber fliegt sich die Mosquito etwas zu leichtgängig, dafür gefällt die Kampagne über dem britischen Methwold umso mehr. In den Genuss dieser kommen Sie übrigens nur mit dem *CFS 2*. **bb**

Mindestens: PII 450, 64 MB, Win98/Me/2000/XP
Technik: Direct3D
Hersteller: Just Flight/THQ
Preis: Ca. € 40,-
Genre: Simulation
Grafik: 73% **Sound:** 72%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:**
71%

Beam Breakers



In dieser Mission müssen wir einen gegnerischen Fahrer vertreiben. Dummerweise sind wir dabei direkt im Gegenverkehr gelandet.

Erinnern Sie sich an die Szene aus *Das fünfte Element*, in der Korben Dallas alias Bruce Willis mit seinem fliegenden Taxi die Bullen abhängt? Bei Fishtanks Rennspiel *Beam Breakers* bahnen Sie sich mit einem ähnlichen Gefährt den Weg durch die befahrenen Häuserschluchten New Yorks. Geschossen wird zwar nicht, dafür gerammt und gedrängelt, was das Zeug hält. Unter ständigem Zeitdruck beliefern Sie die hungrigen Einwohner mit Pizzen, klauen Autos, verwüsten verfeindete Restaurants, flüchten vor der Polizei oder nehmen an klassischen Wettrennen teil. Das Ganze erinnert stark an GT Interactives geniales *Driver*, reicht aber nicht annähernd an dessen Spannung heran. Die Story ist viel zu spartanisch erzählt. Hier hätten ein paar Zwischensequenzen Wunder bewirkt. Dafür gefällt die pfeilschnelle Grafik umso mehr, ebenso die problemlose Steuerung.

Benjamin Bezold

Kommentar



Benjamin Bezold

Nachdem ich den ersten Schock überwunden hatte, dass die 30 Flugvehikel weder ein Cockpit noch einen Rückspiegel besitzen, hat sich Beam Breakers als spaßige Abwechslung im Genre-Einerlei erwiesen.

Beam Breakers

Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, Win9x/2000/Me/XP
Sinnvoll:	PIII 750, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Gamepad
Spielerzahl:	6 Sp. Netzw./Internet; 1 Sp./CD
CD/HD:	364 MB/471 MB
Internet:	www.beambreakers-online.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 35,-
Hersteller:	Similis/Fishtank
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Das fünfte Element lässt grüßen. Ein gelungenes Science-Fiction-Rennspiel für Zwischendurch. «

Genre:	Rennspiel
Testversion :	Gold-Master
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	79%
Sound:	63%
Mehrspieler:	75%
Einzelspieler:	

72%

LEIPZIGER MESSE
Messen nach Maß!
4 TAGE ACTION
Teste die Games der Zukunft
29. 8. - 1. 9. 2002
Das ultimative Messe-Event für PC- und Konsolenspiele
GC
GAMES CONVENTION
offizielle Medienpartner:
MCV Markt für Computer- & Videospiele
GamesMarkt.de
Computer Bild
Computer Spiele
www.gc-germany.com

Frisch aus der Gruft



Ernährungswissenschaftler warnen: Eine Überdosis Diätpillen kann katastrophale Folgen haben.

Die besten Zeiten hat die Serie längst hinter sich. Trotzdem wagt New World Computing einen neuen Anlauf. Die überarbeitete Grafik-Engine soll frischen Wind in die angestaubte Marke bringen. – warum riecht's hier so nach Gruft?

Trotz höherer Auflösungen, detaillierterer Umgebungen und nicht mehr ganz so klobiger Monster hinkt *Might & Magic 9* immer noch dem gängigen Grafik-Standard hinterher. Immerhin verkriechen sich die Augäpfel nicht mehr angewidert in ihren Höhlen. Und mal ehrlich: So wichtig ist die Optik bei einem klassischen Rollenspiel auch wieder nicht. Vorausgesetzt, der Inhalt – Story und Spielweise – lenkt von der laschen Präsentation ab. Doch hier erleben Sie eine böse Überraschung: Denn wie bei den Vorgängern sind herausfordernde Aufträge, Rätsel oder gar echte Interaktion mit den Nichtspielercharakteren Mangelware.

Alte Tugenden?

Die meiste Zeit verbringen Sie im Kampf mit Hunderten von Monstern. So gewinnen Ihre Charaktere die nötige Erfahrung, um noch stärkere Gegner niederzustrecken. Das Charaktersystem wurde etwas abgespeckt. Zaubersprüche wie „Fliegen" oder „Über Wasser wandeln" suchen Sie vergeblich. Für eine ordentliche Ausbildung Ihrer vierköpfigen Gruppe müssen Sie immer noch das ganze Land nach Lehrmeistern abklappern. Nebenbei kümmern Sie sich um den Hauptauftrag: Ihr Heimatland Chedian wird von der beldonianischen Horde überfallen. Nur Sie können die sechs zerstrittenen chedianischen Clans einen, um den Invasoren geschlossen die Stirn zu bieten. Wenn da nicht die Luft vor Spannung knistert ...

Alexander Geltenpoth



Als Zuschauer dürfen Sie diesem Kampf zwischen einem Großzauberer und einem Oculus beiwohnen.

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Rollenspiele müssen nicht immer dem neuesten Stand der Technik entsprechen. Ein guter Inhalt kann vieles ausgleichen, wie beispielsweise Wizardry 8 bewiesen hat. Might & Magic 9 fehlt es jedoch genau wie den drei „jüngsten" Vorgängern an Abwechslung: Seichte Aufträge und langatmige Kämpfe in mieser Grafik langweilen eben auf Dauer. Wirk-lich schade, denn Might & Magic gehört zu den ältesten und renommiertesten Rollenspiel-Serien überhaupt.

Might & Magic 9

Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, 16-MB-Grafikk., Win95/98/2000
Sinnvoll:	P4 1.000, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Sp.
CD/HD:	800 MB/1.100 MB
Internet:	www.3do.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 44,-
Hersteller:	3DO/Infogrames
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	N. nicht bekannt



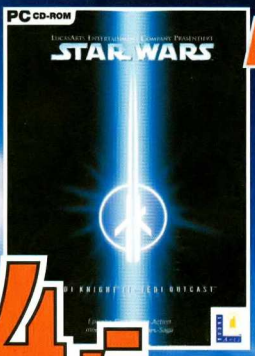
» Trotz kleinerer Neuerungen das alte Spielprinzip: Monsterhorden kloppen bis zum Umfallen. «

Genre:	**Rollenspiel**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**42%**
Sound:	**49%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	

52%

Die Vierer-Kette der Zukunft!

TIEF PREIS WM



44,-

STAR WARS - JEDI KNIGHT II JEDI OUTCAST
Die Waffen des Jedi-Ritters sind Besonnenheit, Weisheit und Hingabe. Aber was wäre er ohne sein Lichtschwert.



14,95

STAR WARS EPISODE I
COLLECTOR'S PACK
Jede Saga hat einen Anfang.
Die ultimative Collection für den PC.

STAR WARS TOTAL!

Nimm den Kampf auf gegen das Böse. Schlage dich mit deinem Lichtschwert durch die Phalanx der dunklen Seite der Macht und rette die Welt vor ewiger Verdammnis. Möge die Macht mit dir sein.









49,95

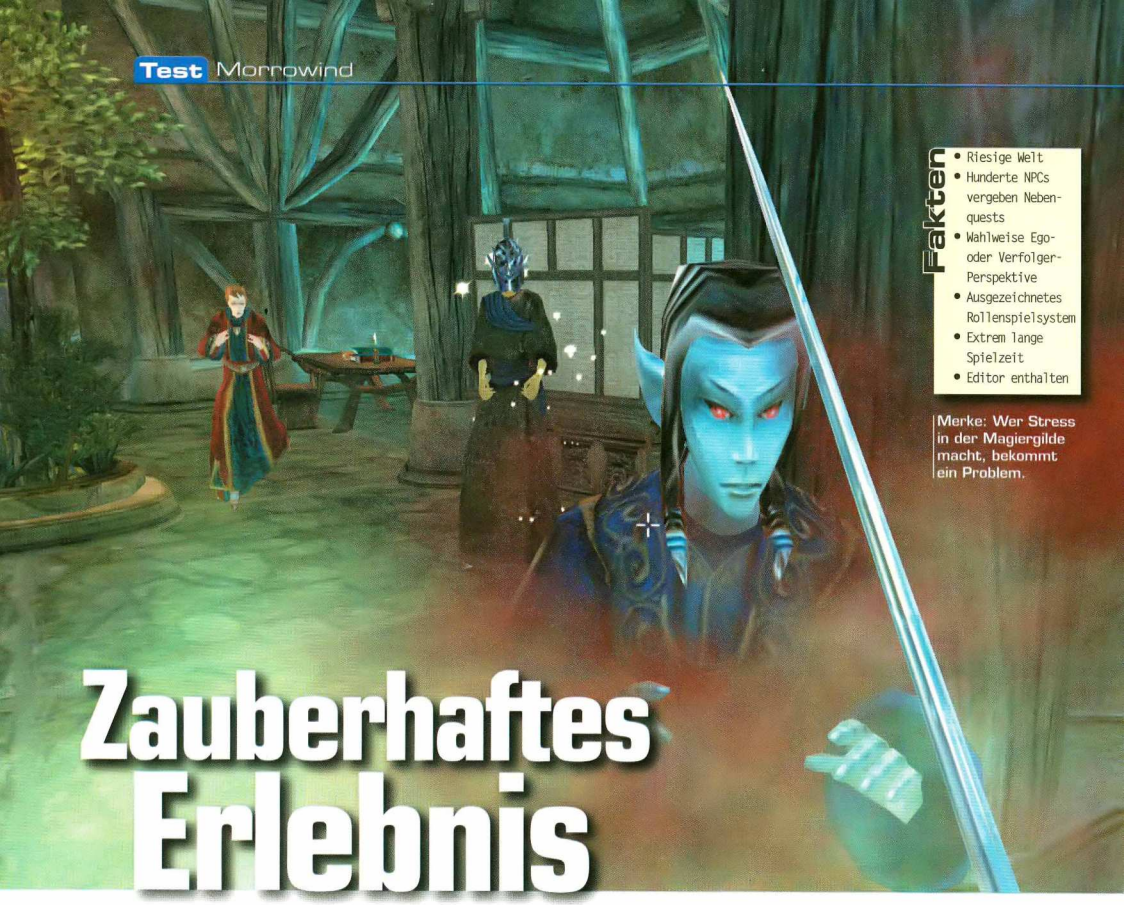
STAR WARS
JEDI POWER BATTLES
Kämpfen Sie mit dem Laserschwert gegen die dunkle Bedrohung



49,95

STAR WARS
EPISODE II
Angriff der Klonenkrieger für den Game Boy Advance. Das Spiel zum aktuellen Kinohit.
Erhältlich ab 06.06.02.

SATURN



Fakten

- Riesige Welt
- Hunderte NPCs vergeben Nebenquests
- Wahlweise Ego- oder Verfolger-Perspektive
- Ausgezeichnetes Rollenspielsystem
- Extrem lange Spielzeit
- Editor enthalten

Merke: Wer Stress in der Magiergilde macht, bekommt ein Problem.

Zauberhaftes Erlebnis

PC ACTION GOLD

Mit Daggerfall griff Bethesda vor sechs Jahren nach den Sternen und erlebte eine Bauchlandung. Lässt sich ein Rollenspiel, in dem nahezu alles möglich ist, überhaupt am Computer umsetzen? Morrowind liefert den Beweis: Von dieser Art Edel-Epos haben Rollenspieler immer geträumt.



Hätten wir gewusst, dass dieser böse Magier so einen Feuerzauber veranstaltet, hätten wir uns die Fackel sparen können.



Dieser Zauberer hat schnell eingesehen, dass er allein gegen uns keine Chance hat, und beschwört ein Skelett zur Hilfe.

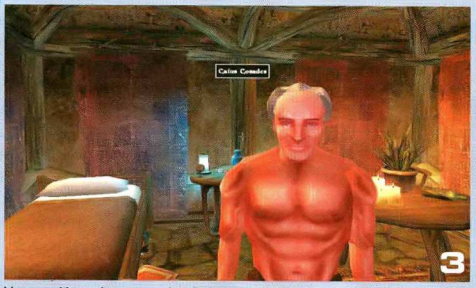
So spielt sich Morrowind



Gleich nach unserer Ankunft in Morrowind erkunden wir die Gegend und haben ein kurioses Erlebnis: Vor unseren Augen stürzt ein Zauberer zu Tode, der mit Ikarus-Tränken experimentierte. Seine Ausrüstung braucht er jetzt ja nicht mehr.



Nach einigen kleinen Abenteuern gibt es in dem Dorf Seyda Neen vorerst nichts mehr zu erledigen. Also wird es Zeit, den Hauptauftrag zu beginnen. Mit dem öffentlichen Verkehrsmittel „Siltstrider" kommen wir schnell in die Stadt Balmora, wo unser erster Kontakt wartet.



Unsere Kontaktperson ist Caius Cosades, der Meisterspion des Kaisers. Bevor er uns mit den ersten Aufgaben betraut, empfiehlt er, uns mindestens einer der drei Gilden anzuschließen. Wir entscheiden uns für die Kriegergilde.



Ohne einen höheren Rang innerhalb der Gilde bringt die Mitgliedschaft nichts. Also erfüllen wir brav die ersten Aufträge für die Krieger. Wir sollen das Rattenproblem einer Bewohnerin der Stadt lösen. Wenn's weiter nichts ist ...

Auf Befehl des Kaisers wurden Sie aus dem Gefängnis der Hauptstadt ins entlegene Morrowind gebracht. Wieso nach Morrowind? Warum Sie? Fragen, auf die Sie lange Zeit keine Antwort bekommen. Bereits unterwegs plagen Sie mysteriöse Träume, die auf die finsteren Prophezeiungen über Ihr Erscheinen in Morrowind hindeuten. Im Laufe der ersten Stunden finden Sie zumindest heraus, dass Sie in den Dienst eines Geheimagenten des Kaisers getreten sind, der merkwürdige Vorkommnisse in der Provinz Vvardenfell untersucht. Vvardenfell ist eine Insel vulkanischen Ursprungs. Über dem Roten Berg braut sich allerlei Unheil zusammen. Giftige Schwaden entweichen aus dem Krater, die eine verhängnisvolle Seuche auslösen. Bislang ist unklar, wer dahinter steckt. Zahllose weitere Probleme plagen das Land: Kaiserliche Kolonisten, Tempelanhänger und die drei Fürstenhäuser Vvardenfells schmieden wie gewöhnlich ihre Intrigen gegeneinander. Selbst die kaiserlichen Legionen können nicht die riesigen, wilden Landstriche befrieden. Immer wieder sammeln sich dort Monster und Banditen, die nahe gelegene Siedlungen bedrohen. Auch ohne die schicksalsträchtigen Prophezeiungen ist eins sofort klar: Dieses Land benötigt dringend einen Helden. Eine Rolle, die der schlaffe Hauptcharakter gar nicht übernehmen kann – zumindest anfangs nicht.

Qual der Wahl

Bethesda greift für *Morrowind* wieder auf das vorzügliche Rollenspielsystem zurück, das schon in *Daggerfall* zum Einsatz kam: Im Kaiserreich Tamriel sind zehn Rassen vereinigt, aus denen Sie bei der Charaktergenerierung die freie Auswahl haben. Jede Rasse besitzt Vor- und Nachteile, Eigenschaften, Resistenzen und Spezialfähigkeiten. Danach müssen Sie sich für eine von 21 vorgefertigten Klassen entscheiden oder Sie dürfen Ihre eigene generieren, indem Sie die Haupteigenschaften und Fertigkeiten auswählen. Grundsätzlich unterscheidet das System Krieger, Magier und Diebe, aber es sind auch Mischungen jeder Art möglich. Zusätzlich gibt es 13 Sternzeichen, die die Fähigkeiten Ihres Recken beeinflussen. Beispiel: Sind Sie in der Konstellation „Turm" geboren, kann Ihr Mann (oder Ihre Frau) einmal pro Tag Schlösser öffnen.

Vergleich

Gothic ist zwar nicht so schön und groß wie *Morrowind*, bietet dafür aber eine fantastische Sprachausgabe und extrem dichte Atmosphäre. *Morrowind* besitzt zwar die bessere Steuerung, verzichtet aber weitgehend auf Action-Elemente, die in *Gothic* zu jedem Kampf gehören. *Ultima 9* ist im Vergleich zu Gothic viel zu linear und bietet kaum Handlungsspielraum. Der Vorgänger *Daggerfall* ist mittlerweile hoffnungslos veraltet und ist trotz etlicher Updates immer noch mit zahllosen Fehlern gespickt.

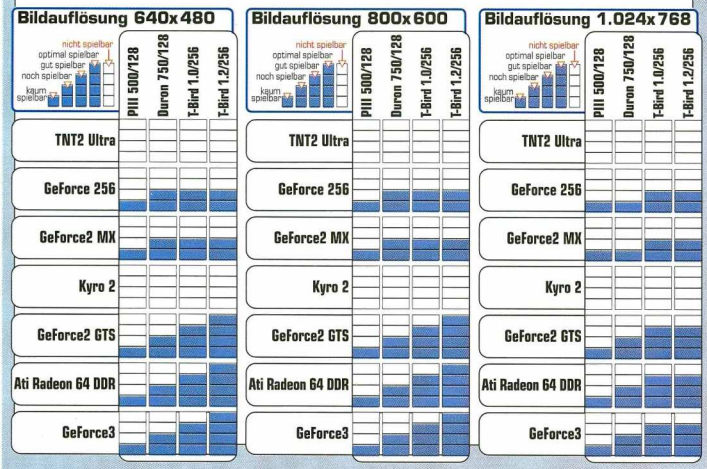
Gothic	90%
Morrowind	87%
Ultima 9 (abgewertet)	84%
Daggerfall (abgewertet)	32%

Morrowind

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Um bei vollen Details einigermaßen gut spielen zu können, wird schon eine Geforce2 GTS (oder mehr) benötigt. Ab 256 MB läuft *Morrowind* erheblich besser als mit 128 MB RAM. Um die Performance zu erhöhen, sollten Sie die Echtzeit-Schattendarstellung verringern oder gänzlich deaktivieren. Damit wird ein enormer Geschwindigkeitszuwachs erreicht. Außerdem ist es ratsam, die Auflösung zu verringern. Untere Schmerzgrenze: Duron 600, GF2 MX, 128 MB RAM.



Sound & Musik

Die Musik passt sich dynamisch ans Geschehen an. Feindliche Monster machen sich häufig als Erstes durch den Wechsel der Musik bemerkbar. Abgesehen von einigen Standardsätzen, die relativ häufig wiederholt werden, ist Sprachausgabe Mangelware. Zahlreiche Soundeffekte passen jeweils zur Umgebung und vertiefen die Atmosphäre.

Steuerung

Grundsätzlich ist die Steuerung intelligent gelöst und das Spiel sehr einfach zu bedienen. Sämtliche Aktionen lassen sich mit wenigen Hotkeys und der Maus bewältigen. Einzig das Inventory mit Mini-Icons und Scrollbalken ist etwas zu umständlich. Selten bleibt Ihre Figur zwischen Polygonen stecken und muss mühsam herausgepfriemelt werden.

Pro & contra

- ⊕ Episches Rollenspiel
- ⊕ Absolute Handlungsfreiheit
- ⊕ Freie Charakterentwicklung
- ⊕ Superbe Grafik
- ⊕ Verstrickte und komplexe Story
- ⊕ Nichtlineares Rollenspiel
- ⊖ Wenig Sprachausgabe
- ⊖ Textwüsten
- ⊖ Ständiges Nachladen

Installation

Es existiert nur eine einzige Installationsgröße von rund 700 MB. Die CD muss nur wegen des Kopierschutzes im Laufwerk bleiben. Trotzdem unterbrechen unabhängig von Ihrem RAM-Speicher auch mitten in der Welt häufig Ladezeiten kurz den Spielfluss.

Grafik

Die Detailfülle ist erstaunlich hoch. Ein besonderes Lob verdient die Darstellung von Gewässern aller Art. *Morrowind* kann sich der besten Grafik im Genre rühmen. Für maximale Auflösungen inklusive Schatten und allen Effekten sind die Hardwareanforderungen jedoch enorm.





Du bist, wie du spielst

Letztendlich bestimmt Ihre Spielweise die Entwicklung Ihrer Fähigkeiten: Treten Sie Ihren Feinden hauptsächlich mit Nahkampfwaffe und Schild gegenüber, werden Sie zum trainierten Krieger. Setzen Sie eher auf vernichtende Zaubersprüche, dürfen Sie sich bald als Erzmagier betiteln. Diebe hingegen weichen offenen Gefechten lieber aus oder bekämpfen Kontrahenten aus sicherer Entfernung mit dem Bogen. Die Fertigkeiten steigen folglich hauptsächlich durch deren wiederholte Anwendung. Sobald sich Ihre Fertigkeiten ausreichend erhöht haben, erreicht der Held neue Erfahrungsstufen. Dadurch verbessern sich seine Eigenschaften wie Stärke, Gewandtheit oder Intelligenz, und die Ausdauer, Zauber- und Lebenskraft steigt an. Im Gegensatz zu anderen Genrevertretern existieren keine Erfahrungspunkte. Das Rollenspielsystem ist zwar komplex, für den Spieler aber einfach und unproblematisch anzuwenden.

Eine ganze Welt

Wer sich halbwegs an der Hauptquest orientiert, gewinnt die meiste Erfahrung bei Kämpfen. Hier ist nicht sonderlich viel Geschick erforderlich. Steuerungsakrobaten haben keine Vorteile, egal ob sie aus Ego- oder Verfolgerperspektive spielen. Letzteres ist übrigens nicht zu empfehlen, weil Sie dann ständig den Anblick Ihres Helden ertragen müssen, der so läuft, als ob er es nicht mehr rechtzeitig auf den Lokus geschafft hätte. Ausschlaggebend für den Ausgang der Scharmützel ist neben der Stärke des Charakters natürlich die richtige Strategie: Nahkampf, Magie oder Fernkampf? Entscheiden Sie sich je nach Art des Gegners! Die Charakterentwicklung funktioniert alternativ auch gewaltfrei. Sie können mit Nichtspielercharakteren handeln, um besser zu feilschen. Ihre Akrobatik- und Athletikfertigkeiten trainieren Sie, indem Sie durch die

Kommentar

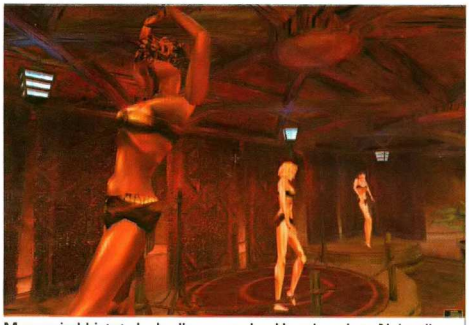


Harald Fränkel

Fühlen sich Zivis so? Hol mir dies, besorg mir das! Lauf hierhin, latsch dorthin! Die jungen Männer, die im wahren Leben fürs Gemeinwohl arbeiten, haben allerdings Vorteile: Sie besitzen mindestens ein Mofa, ein übersichtliches Inventar und statt eines bibeldicken Auftragsbüchleins einen simplen Einkaufzettel. Könnte ich mir in Morrowind ein Pferd kaufen wie einst bei Daggerfall, würde mein Geduldsfaden beim Durchreisen der riesigen (wunderschönen!) Welt bei weitem nicht so arg strapaziert. Wer allerdings hart bleibt, kriegt eine Menge für sein Geld. Ein lebensecht simuliertes, virtuelles Fantasy-Reich nämlich, das seinesgleichen sucht.



Mit Dämonen ist nicht zu spaßen: Die Jungs hauen übel zu, sind selbst stark gepanzert und verwenden Zaubersprüche.



Morrowind bietet doch alles, was das Herz begehrt. Naja, die Bewegungsanimationen könnten hübscher sein.

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Einfach gigantisch: In Morrowind können Sie sich Wochen und Monate aufhalten und trotzdem noch etwas entdecken, Ihren Charakter weiter aufbauen, eigene Zaubersprüche entwerfen, Ihre Ausrüstung selbst verzaubern und, und, und. Weil Morrowind mit Editor ausgeliefert wird, könnte es sogar sein, dass Fans danach noch eigene Abenteuer mit neuen Monstern, Landschaften und Aufträgen kreieren. Für Hardcore-Rollenspieler erfüllt sich mit der unendlichen Handlungsfreiheit und riesigen Welt ein Traum. Genreneulinge werden am schieren Umfang des Spiels verzweifeln und oft nicht so recht wissen, was sie als Nächstes tun sollen.

Gegend hüpfen und rennen. Auch das Schmökern in Büchern bildet – wie im wirklichen Leben. Ferner sind überall im Land Lehrmeister verstreut, die für ihre Dienste allerdings bezahlt werden wollen.

Volle Auftragsbücher

Normalerweise verlangen die Lehrmeister außerdem, dass Sie der zugehörigen Gilde beitreten und in deren Hierarchie aufsteigen, indem Sie Hunderte von Aufträgen erfüllen. Die meisten Quests sind relativ simpel gestrickt. Sie erledigen einfache Botengänge, töten ein bestimmtes Monster oder beschaffen einen Gegenstand. Im späteren Spiel werden die Aufträge deutlich anspruchsvoller und verlangen, dass Sie eigene Nachforschungen anstellen, die riesigen Landstriche erkunden, dicke Schinken in Bibliotheken wälzen und mit allen möglichen Leuten quatschen. Die Sprachausgabe beschränkt sich auf wenige Worte, wie eine Begrüßung, Warnung oder Beleidigung; mehr wäre auf der einzelnen CD aus Platzmangel gar nicht unterzubringen. Egal ob in Konversationen oder aus Büchern, in gewaltigen Textwüsten erfahren Sie viel über Land, Leute, die Geschichte, Hintergründe und hin und wieder auch etwas zur Hauptstory. Für die Übersetzung nimmt sich Ubi Soft mehr als zwei Monate Zeit. Bis zur Veröffentlichung der deutschen Version im August wird die englische Fassung vertrieben und kann später umgetauscht werden.

Alexander Geltenpoth



Die kaiserlichen Legionäre verteidigen die meisten Städte und Festungen in Vvardenfell, der zentralen Provinz Morrowinds.

Morrowind

Mindestens:	PIII 500, 256 MB RAM, 32 MB Grafikk., Win98/2000
Sinnvoll:	P4 1.600, 512 MB RAM, Geforce3 Ti
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	690 MB/700 MB
Internet:	www.morrowind.de
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 45,-
Hersteller:	Bethesda/Ubi Soft
Veröffentlichung:	30. Mai
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



Genre:	Rollenspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	90%
Sound:	81%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	87%

» Größer und schöner als alle anderen: Morrowind ist das Paradies für hartgesottene Rollenspieler. «



Neu im vierten Teil: Gebiete außerhalb der Sichtweite sind grau verschleiert, unerforschtes Gelände ist noch schwarz verdeckt.



Viele Karten bieten neben der Oberwelt auch noch ein verzweigtes Höhlensystem, in dem sich weitere Monster verschanzen.

Hübsche Helden



Im vierten Teil mischen die Helden erstmals direkt in den Gefechten mit.

Das feige Heldenpack des Vorgängers hat ausgedient. Nach einem Facelifting finden die neu gebackenen Recken erstmals den Mut, sich selbst in den Kampf zu stürzen und das Geschehen nicht nur vom Rand des Schlachtfelds mitzuverfolgen.

Fakten

- Neue Grafik-Engine
- Helden beteiligen sich aktiv auf dem Schlachtfeld
- Komplexere Charakterentwicklung
- Armeenachschub über Karawanen
- Sechs Kampagnen, über 40 Missionen
- Leistungsstarker Editor

An der grundlegenden Spielweise in *Heroes* ändert sich nichts: Mit Fantasy-Kreaturen und einigen Helden erobern Sie Städte, Minen und Artefakte und bringen schließlich das gesamte Land auf der Szenariokarte in Ihren Besitz. Die neue Grafik-Engine frischt die Optik der Serie auf, entspricht vom Stil aber den Vorgängern: Bonbonfarbene Fantasy-Landschaften, aberwitzige Kreaturen und skurrile Bauwerke gehören eben dazu. Besonders die höhere Auflösung macht sich positiv bemerkbar. Bei 1.280x1.024 Pixeln beanspruchen die Menüs (subjektiv) weniger Platz, weil ein größerer Kartenausschnitt dargestellt werden kann, was sich positiv auf die Übersichtlichkeit auswirkt. Bei den teilweise riesigen Szenarien ist das auch dringend nötig. Letztendlich müssen Sie aber doch auf die Minimap zurückgreifen, um Ihre Armeen gezielt über die gigantischen Karten zu dirigieren. Je größer die Entfernungen, desto wichtiger die Logistik: Gewiefte Feldherren ziehen ihre Truppen aus dem ganzen Land zu den Brennpunkten zusammen, was je nach Entfernung aber einige Runden dauert. Planen Sie Ihre Züge also mit Weitsicht. Karawanen transportieren Truppen relativ schnell an die Grenz-

Vergleich

In *Heroes of Might & Magic 4* ist die Ausbildung Ihrer Fantasy-Helden vorbildlich gelöst. Das erhöht die Motivation und erlaubt vielschichtigere Strategien als beispielsweise in *Age of Wonders*. Auch wenn sich die Innovationen in Grenzen halten, hat New World Computing etliche Details und damit die Grafik, Spieltiefe und den strategischen Anspruch des Vorgängers verbessert. *Disciples 2* musste schon den Vergleich mit dem veralteten *Heroes of Might & Magic 3* fürchten. Gegen den neuen Teil sieht es nur noch blass aus.

Heroes of M&M 4	77%
Age of Wonders (abgewertet)	72%
Heroes of M&M 3 (abgewertet)	65%
Disciples 2	62%



Die Naturanhänger bewohnen einen der sechs Stadttypen, die unterschiedliche Kreaturen erzeugen.



Dieser Held hat sich auf Taktik, Kampf sowie Lebens-, Chaos- und Naturmagie spezialisiert und ist mit etlichen Artefakten ausgerüstet.



Die Armee des computergesteuerten, blauen Helden ist weit unterlegen. Ein Trupp Banditen wurde bereits durch die Attacke der Greife vernichtet.

städte. Alternativ bewegen Sie Ihre Armeen auch ohne Heldenbegleitung durch die Landschaft. Unterm Strich ist die neue Art, Heere zu mobilisieren, vorteilhaft. Denn so müssen Sie nie wieder mit Ihren Helden Städte und Rekrutierungslager in der Wildnis abklappern, um Truppen einzusammeln.

Fanatische Helden

Schließlich haben Ihre Recken wichtigere Aufgaben: Im Gegensatz zu den Vorgängern mischen sich die Helden erstmals selbst in die Kampfhandlungen ein und stehen nicht mehr neben dem Schlachtfeld. Außer mit Zaubersprüchen können Sie mit Nah- und Fernkampfwaffen die feindlichen Reihen lichten. Hier ist jedoch Vorsicht geboten: Gerade niedrigstufige Recken sterben selbst gegen schwache, aber meist zahlenmäßig überlegene Kreaturen den Heldentod. Im Laufe einer der sechs Kampagnen dürfen Sie Ihre Charaktere zu wahren Einmannarmeen hochzüchten, die ganze Heerscharen im Alleingang wegfegen. Durch errungene Erfahrungspunkte verbessern sich die Fähigkeiten der Recken. Bei jedem Stufenaufstieg dürfen Sie zudem eine von 36 Fertigkeiten erlernen oder eine bereits vorhandene erweitern. Jeder Held spezialisiert sich zwangsläufig auf maximal fünf der insgesamt neun Bereiche: Taktik, Kampf, Spähen, Adel (verbessert die Stadtverwaltung) und die fünf Magiearten Leben, Tod, Chaos, Ordnung und Natur verleihen Ihren Haudegen jeweils andere Fähigkeiten. Die Entwicklung der Helden ist deutlich komplexer geworden, aber eben auch interessanter und anspruchsvoller. Abgesehen von diesen kleinen Details hat sich wenig verändert.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Fans der Serie dürfen sich freuen – unabhängig von den kleinen Verbesserungen blieb die Spielweise nahezu identisch. Dafür hat der vierte Aufguss noch mal gehörig an Umfang gewonnen. Um nur eine einzige Mission zu lösen, müssen Sie gut zwei Stunden investieren. Sicher zwei unterhaltsame, aber leider weder sonderlich spannende noch abwechslungsreiche Stunden. Was fehlt, ist eine dichte Atmosphäre. Die erreicht man eben nicht, wenn nur seitenlange Textwüsten die Story wiedergeben. Der Mehrspielermodus über das Internet soll noch per Update nachgeliefert werden, derzeit ist nur ein Spiel an einem PC möglich.

Heroes of Might & Magic 4

Mindestens:	P3 450, 256 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	P4 1000, 512 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	6 Sp. an einem PC
CD/HD:	890 MB/770 MB
Internet:	www.heroes4.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 44,-
Hersteller:	3DO/Infogrames
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



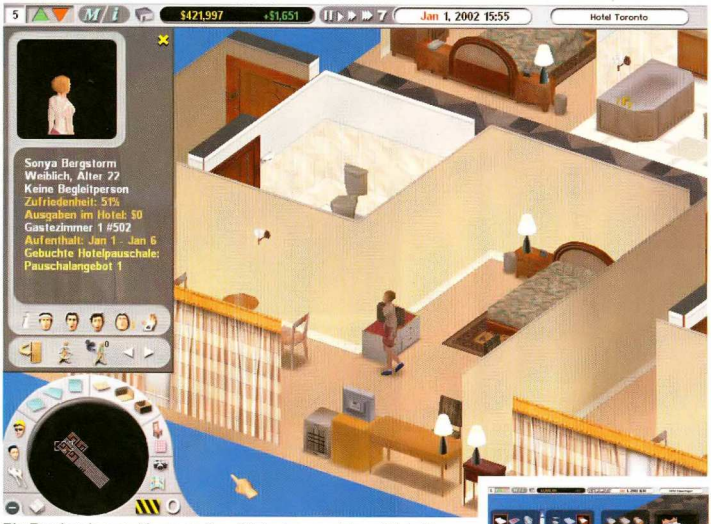
» Runderneuert: Trotz spärlicher Innovationen werden Fans Spaß am neuen Heroes haben. «

Genre:	**Rundb. Strategie**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**72%**
Sound:	**78%**
Mehrspieler:	**75%**
Einzelspieler:	

77 %

Schönen Urlaub!

Der Weg vom kleinen Schwarzwald-Gasthof zum pompösen Luxushotel ist verdammt weit – vor allem, wenn man jedes einzelne Hotelzimmer aus 600 Einrichtungsgegenständen selbst zusammenklicken muss ...



Big Brother is watching you: Ihre Gäste lassen sich auf Schritt und Tritt bis in ihre Zimmer verfolgen.



Nervig: Sie müssen jedes Zimmer auf extrem umständliche Art von Hand entwerfen und ausstatten.

Industrie Gigant, Verkehrs Gigant & Co. kriegen Nachwuchs: *Hotel Gigant* heißt der neueste Spross der österreichischen Softwarefirma JoWood und setzt Sie für 18 Szenarien oder ein Endlosspiel direkt auf den Chefsessel einer Urlaubsherberge. Die steht anfangs allerdings nicht in irgendeiner Weltmetropole, sondern mitten auf dem Land und ist nicht sehr viel mehr als ein popeliger Gasthof mit existenzbedrohender Zimmerauslastung. Diesen Missstand gilt es durch geschickte Marketingmaßnahmen und organisatorisches Talent möglichst rasch zu beheben. Per Mausklick nimmt man seine Gäste genauer unter die Lupe, folgt ihnen auf Schritt und Tritt und erfährt, was ihnen gefällt und was weniger gut ankommt. Mal ist das Personal nicht freundlich genug, mal das Essensangebot zu dürftig, das gebotene TV-Programm langweilig oder die überteuerten Zimmer wenig ansprechend – Mängel, die schleunigst behoben werden sollten, denn nur zufriedene Gäste kommen bekanntlich wieder. Ein entscheidendes Element ist natürlich die Gestaltung des Hauses und die Einrichtung der Zimmer. Wie in einem 3D-Architekturprogramm klicken Sie sich umständlich durch etliche Teppich- und Tapetenmuster sowie einen riesigen Katalog diverser Möbel, bis schließlich alles an seinem Platz steht. Das kostet Nerven und vor allem Zeit, da nicht nur jedes Zimmer, sondern das komplette Hotel, von der Empfangshalle über den Swimmingpool bis zur Cocktailbar, derart gestaltet werden möchte.

New York, Rio, Tokio

Wer die Wünsche seiner Gäste erfüllt, hat erstaunlich schnell ein volles Haus und massig Geld auf dem Konto, mit dem er an lukrativen Orten expandieren kann. Es locken 19 internationale Top-Metropolen wie Paris, New York oder auch Berlin. Dort dürfen Sie dank Ihres prallen Geldbeutels nach bekanntem Muster ein Luxushotel entwerfen, das garantiert auch massig Kohle abwirft. Mit der eröffnen Sie wieder in anderen Städten Urlaubsherbergen ... und so weiter – auf Dauer wenig spannend. Die zoom- und drehbare 3D-Optik erinnert stark an *Die Sims*, der Titel ist in puncto Bedienbarkeit und Übersicht jedoch weitaus schwächer als Electronic Arts' Lebenssimulation.

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Die Spiel-Idee gefällt mir ausgezeichnet. Doch die Umsetzung ist nur bedingt gelungen. Auf Dauer bietet der Hotel Gigant viel zu wenig Abwechslung und die ewigen Klick-Orgien beim Zusammenstellen der Inneneinrichtung nerven tierisch. Wer ein Faible für Wirtschaftssimulationen hat, mag an Hotel Gigant vielleicht Gefallen finden – der Rest dürfte das Spiel nach dem Check-in rasch von seiner Festplatte verschwinden lassen.

Hotel Gigant

Mindestens:	PII 350, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1
CD/HD:	485 MB/ca. 650 MB
Internet:	www.hotel-gigant.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 45,-
Hersteller:	Enlight/JoWood
Veröffentlichung:	Ende Mai
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



Genre:	WiSim
Testversion:	Beta von April 2002
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	69%
Sound:	62%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

» Dürftige Umsetzung einer netten Spielidee: nur für echte WiSim-Fans von Interesse! «

54 %



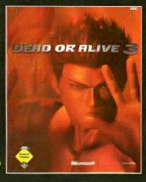






UND DER KAMPF GEHT WEITER.

Ein Spitzenkampfspiel der Extraklasse. Exzellente Lichteffekte und die perfekte Animation der Muskeln und Kleider liefern dir absolut realistische Kampfszenen. Mit einem der 16 neuen und bekannten Charaktere, allein gegen alle oder im Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler, kannst du dich den knallharten Battles stellen. DOA3 ist so dynamisch, sexy und schnell wie die neuen Göttinnen der Kicks, Hitomi und Christie.



XBOX

TECMO

NUR FÜR XBOX

www.xbox.com/de/doa3

PLAY MORE. PLAY DEAD OR ALIVE 3.™

© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und die Xbox Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern und werden unter einer Lizenz von Microsoft genutzt. Dead or Alive 3™, DOA2, Hardcore™ und Dead or Alive® Tecmo, LTD, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001. Tecmo® ist eine eingetragene Marke der Tecmo LTD.

Geh doch nach Hause, E.T.!



Basteln Sie mit E.T. ein Telefon, damit der Schrumpelheini endlich „nach Hause telefonieren" kann und sich verpfeift.

E.T. – Der Außerirdische

Kommentar



Tanja Bunke

Sicher wurden die PC-Umsetzungen zum Film-Klassiker für Kinder konzipiert. Trotzdem verdienen auch junge Zocker niveauvolle Unterhaltung. Und die sucht man vergebens. Wenigstens lässt sich aus den drei DVD-Verpackungen ein schmucker Hamsterkäfig bauen (Luftlöcher nicht vergessen!).

Wenn Sie unter Schwindelgefühl, Sehstörungen und wilden Zuckungen leiden, muss es sich nicht gleich um Epilepsie handeln. Vielleicht haben Sie einfach nur die drei neuen E.T.-Spiele gezockt.



Als vor 20 Jahren der Science-Fiction-Klassiker *E.T. – Der Außerirdische* über die Kinoleinwände flimmerte, brachen Millionen Zuschauer vor Rührung in Tränen aus. Die drei erschienenen zugehörigen Spiele treiben einem ebenfalls das Wasser in die Augen. Jedoch nur, weil sie so grottenschlecht sind. Bei *E.T. – Die intergalaktische Mission* hecheln Sie in der Rolle des notorisch heiseren Wesens durch die Labyrinthe von fünf Welten. Feindliche Bewohner schaffen Sie sich mit diversen Fähigkeiten wie Telepathie oder Herzbetäubung vom langen Hals. Den eigentlichen Kampf führen Sie allerdings eher mit der holprigen Steuerung und den flackernden Polygonen.

Schrecken ohne Ende

Im zweiten Titel, *E.T. – Der Weg nach Hause*, einem Brettspiel, würfeln Sie sich wahlweise als Elliott oder Gertie durch ein Gebäude. Betritt Ihr Alter Ego ein leuchtendes Feld, dürfen Sie sich auf eine außerirdisch alberne Aktionsrunde freuen. So stecken Sie beispielsweise E.T. in Barbie-Puppen-Manier in ein pinkfarbenes Schwuchtel-Outfit, das höchstens Eunuchen-Ken tragen könnte, ohne kotzen zu müssen. Wenn Sie jetzt immer noch nicht völlig genervt sind, gibt Ihnen das dritte Desaster im Bunde – *E.T. – Der Außerirdische* – den Rest. Im Adventure-Stil wackeln Sie als E.T. durch die Gegend, bewundern auf dem Film basierende Videosequenzen und klicken sich anschließend beim hektischen Blumenblätter-Fangspiel eine Sehnenscheidenentzündung in die Finger. Kurz: Wir plädieren dafür, diese drei Produkte bei Amnesty International zu melden oder ins All zu schicken. E.T.? Igitt!

Tanja Bunke



Die Aktionsrunde beschert Ihnen das Kuscheltierschmeißen. Wie spannend!



Die grafische Gestaltung erinnert an die frühen Werke auf dem Amiga 500.

E.T. – Der Weg nach Hause

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win9x/2000/XP/Me
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	NewKidCo/Ubi Soft
Preis:	Ca. € 35,-
Genre:	Brettspiel
Grafik: 19%	Sound: 14%
Mehrspieler: 12%	Einzelspieler:

11%

E.T. – Die intergalaktische Mission

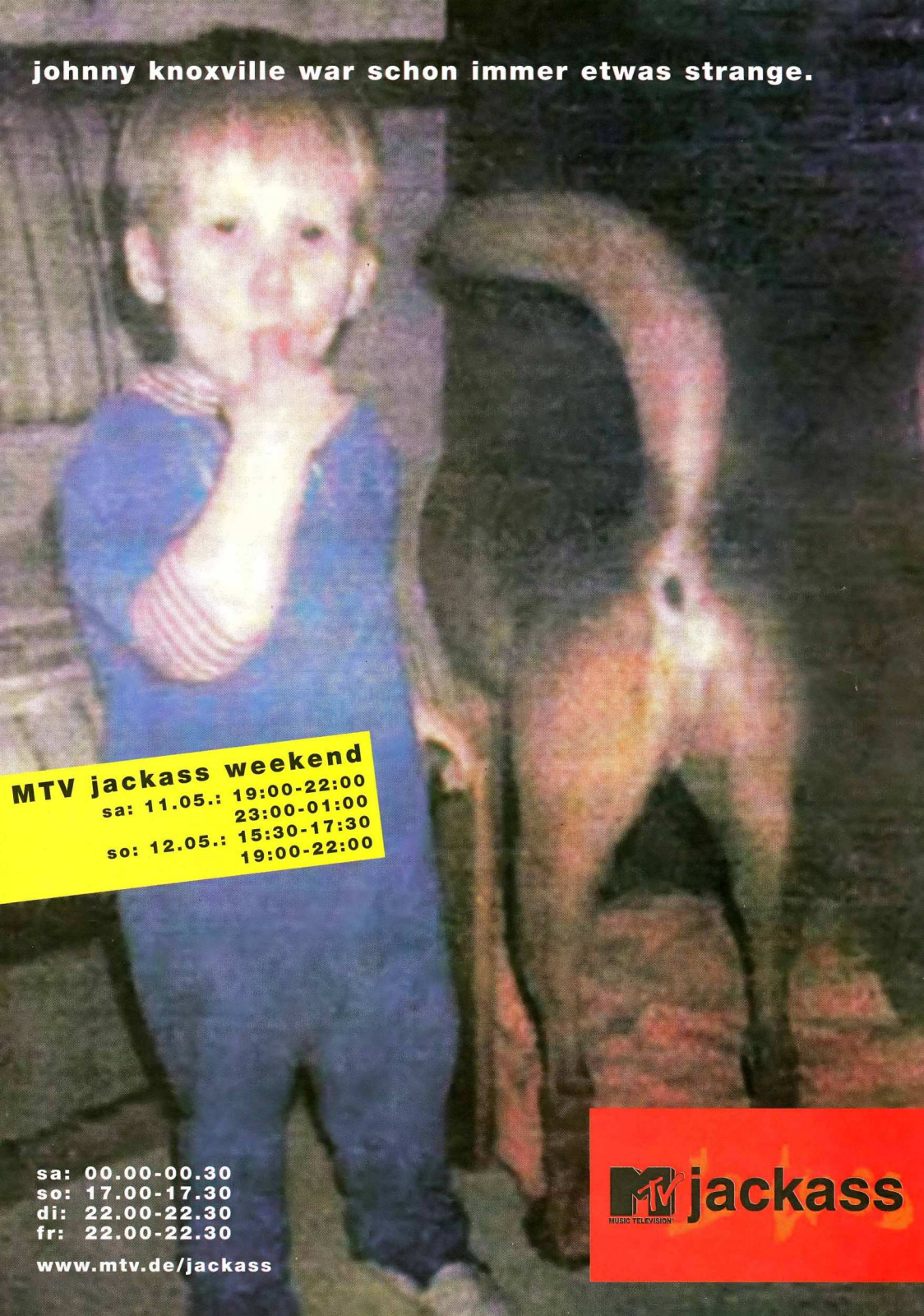
Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win9x/2000/XP/Me
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	NewKidCo/Ubi Soft
Preis:	Ca. € 35,-
Genre:	Action
Grafik: 16%	Sound: 17%
Mehrspieler: –%	Einzelspieler:

14%

E.T. – Der Außerirdische

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win9x/2000/XP/Me
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	NewKidCo/Ubi Soft
Preis:	Ca. € 35,-
Genre:	Adventure
Grafik: 23%	Sound: 20%
Mehrspieler: –%	Einzelspieler:

24%


johnny knoxville war schon immer etwas strange.
MTV jackass weekend
sa: 11.05.: 19:00-22:00
23:00-01:00
so: 12.05.: 15:30-17:30
19:00-22:00
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

This is no Rose Garden

Auf der Cover-CD



Platzangst: Links und rechts tobt ein Meteoritensturm, in der Mitte tut das ein dicker Gegner. Nur nicht nervös werden!

Sollten Sie manchmal Rosen durchs Weltall fliegen sehen, gehen Sie besser mal zum Arzt. Ausnahme: Sie spielen gerade *This is no Rose Garden*. Ein grüner Daumen nutzt Ihnen hier allerdings wenig, gefragt sind eher durchtrainierte Ballerfinger. In fünf Levels überschütten Raumschiffe und Monster Sie mit Projektilen. Mit einem Riecher für gewagte Ausweichmanöver und dem passenden Schuss (drei stehen zur Auswahl) erhöht sich aber Ihre Überlebenschance. Besonders, wenn Sie den Feuerknopf länger gedrückt halten: Dann knallen Sie dem Feindvolk einen „Rose Beam" vor den Latz. Das ist ein extradicker Strahl, der sämtliche Kugeln in Rosen verwandelt. Die kann der Spieler einsammeln, um Bonuspunkte zu kassieren. Macht er das nicht, verwandelt sich das Blumenmeer zurück in Schüsse. Kaufen können Sie das Spiel direkt beim Autor.

Joachim Hesse

Kommentar



Joachim Hesse

Respekt! Für ein Einmann-Produkt spielt sich der Rosen-Kavalier erstaunlich durchdacht. Versteckte Extraleben und Spezialrosen halten Punktejäger bei der Stange. Genau der richtige Adrenalinstoß für zwischendurch.

This is no Rose Garden

Mindestens:	PII 333, 64 MB, 3D-Karte, Win 98/00/NT/XP
Sinnvoll:	PII 500, 128 MB RAM, Geforce-Karte
Grafik:	OpenGL
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Tastatur, Gamepad
Spielerzahl:	1
CD/HD:	4 MB/25,5 MB
Internet:	www.thisisnorosegarden.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 15,-
Hersteller:	Mikael Tillander
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ungeprüft



» Technisch und spielerisch sauberes Ballerspiel. Kein Meilenstein, aber gut für die Mittagspause «

Genre:	Action
Testversion :	Verkaufsvers. 1.00
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Nein
Grafik:	67%
Sound:	59%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

64%

Fußball Champion Quiz



Bis zu sechs Spieler rätseln sich bei diesem Quiz zur Fußballkrone. In Kategorien wie „Weltmeisterschaft" oder „Champions League" wollen mehr oder weniger knifflige Fragen beantwortet werden. Drei Joker helfen notfalls auf die Sprünge. Ärgerlicherweise dauert eine einzige Partie ziemlich lange. Und für richtige Antworten dröhnt nur steriler Stadionjubel aus den Boxen – beim Quiz zur EM 2002 haben sich wenigstens noch Frauen ausgezogen. cs

Mindestens:	PII 233, 64 MB RAM
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Midas Games
Preis:	Ca. € 15,-
Genre:	Denkspiel
Grafik:	49% **Sound:** 43%
Mehrspieler:	44% **Einzelspieler:**

35%

Galileo – The Game



Wenn Sie wissen, wie die größte Wüste der Erde heißt und was eine Symbiose ist, dann sind Sie der ideale Kandidat für das Pro7-Wissensquiz *Galileo*. Hier können Sie gegen zwei Kandidaten nicht immer ganz so schwere Fragen aus Natur, Umwelt und Wissenschaft beantworten. Wer am schnellsten ist, kriegt die meisten Punkte und landet schließlich im Finale. Dort müssen Sie unter Zeitdruck Denksportaufgaben lösen. Für Zwischendurch ganz nett. cs

Mindestens:	P. II 133., 32 MB RAM
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Spielwert/Blackstar
Preis:	Ca. € 20,-
Genre:	Denkspiel
Grafik:	57% **Sound:** 38%
Mehrspieler:	50% **Einzelspieler:**

50%

Gianluca Viallis' European Manager



Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um Wohl und Wehe eines europäischen Vereins Ihrer Wahl. Wie beim *FM 2002* wollen Banden-Werbeflächen verkauft, Spieler verpflichtet, Taktiken ausgetüftelt und Siege eingefahren werden. Die Präsentation des Ganzen ist allerdings dürftig, die Darstellung der Spielszenen gar ein verdammt schlechter Scherz. Da helfen auch die Original-Mannschaftsdaten nicht mehr viel. cs

Mindestens:	P. II 333., 64 MB RAM
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Midas Games
Preis:	Ca. € 35,-
Genre:	WiSim
Grafik:	55% **Sound:** 48%
Mehrspieler:	– **Einzelspieler:**

53%

Williams F1 Team Driver



Auf 16 Rennstrecken geben Sie mit Gokarts, F1600- und F3-Rennwagen sowie den BMW-F1-Flitzern ordentlich Gas. Im Karrieremodus müssen Sie sich vom Gokart-Fahrer bis zum F1-Piloten hocharbeiten. Im Einzelrennen hingegen dürfen Sie Ihr Gefährt frei wählen. Grafisch fährt *WTD* der Konkurrenz mindestens zwei Jahre hinterher und die katastrophale Steuerung der F1-Boliden schrammt knapp an einem spielerischen Totalausfall vorbei. cs

Mindestens:	P. 233., 64 MB RAM
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	THQ
Preis:	Ca. € 35,-
Genre:	Rennspiel
Grafik:	52% **Sound:** 46%
Mehrspieler:	51% **Einzelspieler:**

51%

Abenteuer Zukunft

Perry Rhodan

Jede Woche erscheint ein neuer spannender Roman. Erhältlich im Bahnhofsbuchhandel und am Kiosk.

Die größte Science Fiction-Serie der Welt



1. Auflage



3. Auflage



5. Auflage

PERRY RHODAN im Internet:
www.Perry-Rhodan.net
Infomaterial: PERRY RHODAN
Postfach 2352 • 76413 Rastatt

UltimaOnline Lord Blackthorns Revenge



Der Optik sieht man das hohe Alter des Spiels an: Eine Auflösung von 640x480 entspricht eben nicht mehr dem Standard.

Nach den beiden Erweiterungen *The Second Age* und *Third Dawn* veröffentlicht EA mit *Lord Blackthorns Revenge* das dritte Add-on zum fast fünf Jahre alten Online-Rollenspiel *UltimaOnline*. Enthalten sind 30 neue Monster sowie bisher unbekannte Musikstücke. Darüber hinaus können die Spielercharaktere nun zusätzliche Gegenstände selbst herstellen. Zum Paket gehört außerdem ein Account inklusive eines Freimonats Spielzeit, so dass auch all jene, die noch nie *UltimaOnline* gespielt haben, sofort loslegen können. Je nach Hardwarekonfiguration dürfen Sie die 3D-Grafik aktivieren oder müssen mit der alten 2D-Grafik von 1997 vorlieb nehmen. Falls Sie bereits das Add-on *Third Dawn* besitzen, bringt Ihnen der Kauf – außer den neuen Musikstücken – nichts, denn die zusätzlichen Monster und Gegenstände erhalten Sie auch per Download.

Alexander Geltenpoth

Kommentar

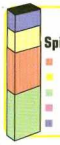


Alexander Geltenpoth

In Zeiten von Dark Age of Camelot, Everquest und anderen frage ich mich, wer noch anfangen soll, so ein Fossil wie Ultima Online zu spielen. Denn Fans des Online-Rollenspiels benötigen dieses Add-on nicht.

UltimaOnline LBR

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	2.000 Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	650 MB/1.100 MB
Internet:	www.electronicarts.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 39,-
Hersteller:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Eine Neuauflage des Methusalems der Online-Rollenspiele. Wer braucht die heute noch? «

Genre:	Online-Rollenspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
Ffeedback:	–
Grafik:	48%
Sound:	71%
Einzelspieler:	–
Mehrspieler:	

58%

Destroyer Command



Im Überwasser-Gegenstück zu *Silent Hunter 2* feuern Sie mit Ihrem Zerstörer Wasserbomben auf deutsche U-Boote ab und beschützen Konvois vor der japanischen Kriegsmarine. Klingt spannend? Ist es aber nicht! Ein langatmiger Einsatz folgt dem nächsten. Zudem halten sich die strategischen Möglichkeiten arg in Grenzen. Wäre wenigstens die Grafik etwas ansehnlicher, aber so bleibt lediglich ein Lichtblick: der Mehrspielermodus in Verbindung mit *SH 2*. **bb**

Mindestens: PII 266, 64 MB, Win9x/Me
Technik: DirectDraw
Hersteller: Ubitmation/Ubi Soft
Preis: € 45,-
Genre: Simulation
Grafik: 43% **Sound:** 66%
Mehrspieler: 60% **Einzelspieler:**

49%

Islas Baleares



„Auf zum Ballermann", lautet die Devise dieses Add-ons für den *Flight Simulator 2000/2002*. Sie dürfen mit Ihrem Flieger nicht nur die detailliert nachgebildeten Balearen mit sämtlichen markanten Bauwerken aus der Luft bestaunen, sondern obendrein auf fünf Flughäfen der beliebten Urlaubsinseln landen. Die Qualität der Erweiterung ist gelungen, der Preis von 40 Euro viel zu hoch. Denn im Web gibt es ähnlich Gutes für lau. **bb**

Mindestens: PIII 500, 64 MB, Win9x/Me/2000/XP
Technik: Direct3D
Hersteller: sim-wings/aerosoft
Preis: € 40,-
Genre: Simulation
Grafik: 74% **Sound:** 75%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:**

55%

Jane's Attack Squadron



Die historische Flugsimulation ähnelt eher einer Beta-Version als einem Vollpreisprodukt. Die Flugphysik der 14 steuerbaren Kampfflieger weist kaum Unterschiede auf. Eine fette JU-88 fliegt sich beispielsweise ähnlich wendig wie eine Spitfire. Für die Gegner scheinen zudem physikalische Gesetze nicht zu gelten. Technisch veraltet: die Grafik-Engine. Schade, dass trotz des hohen Potenzials so eine schlampige Umsetzung entstand. **bb**

Mindestens: PII 400, 128 MB, Win98
Technik: Direct3D
Hersteller: Mad Doc/THQ
Preis: € 35,-
Genre: Simulation
Grafik: 65% **Sound:** 66%
Mehrspieler: 55% **Einzelspieler:**

48%

Taxi Challenge Berlin



Dass in der Landeshauptstadt der Bär steppt, ist bekannt. Dass dort jedoch auch Taxis zur Hälfte im Asphalt verschwinden und trotzdem weitertuckern, beweist *Taxi Challenge Berlin*. Grafikfehler machen's möglich. Darüber hinaus erwartet Sie eine schlecht reagierende Steuerung, übelste Pixelgrafik und ein langweiliges Spielprinzip: Sie müssen in 21 Missionen Fahrgäste gegen Geld befördern. Fazit: Selbst BASIC-Spielchen sind motivierender als dieser Schrott. **tabu**

Mindestens: PIII 500, 64 MB RAM, Win9x/2000/XP
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: hemming AG
Preis: Ca. € 25,-
Genre: Rennspiel
Grafik: 18% **Sound:** 12%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:**

13%

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: Dirk Kartscher
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-Sebaldus-Gruppe

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH

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

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

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

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

Es gelten die Media-Daten Nr. 15 vom 1.10.2001

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht: Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt dieser Programme sind die Autoren verantwortlich.
Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, sowie der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage I. Quartal 2002: 84.654 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

Die PC ACTION 7/2002 erscheint am 19. Juni 2002

Spielerforum

Half-Life & Counter-Strike — Seite 108



Kaum ein Spiel wird derzeit in den Medien so heiß diskutiert wie *Counter-Strike*. Zocker gehen in *CS*-Matches dem E-Sport nach – und das meist überaus friedlich, wie jeder weiß, der schon mal eine LAN-Party besucht hat. Was wir auch wissen: Noch ist *Counter-Strike* nicht indiziert, deshalb finden Sie die neue Vollversion 1.4 auf der Cover-CD.

C&C: Renegade — Seite 116



Westwood hat sein Versprechen gehalten und in das neue 17-MB-Update die Flugeinheiten Orca, Apache und Transport-Heli eingebaut, die für eine veränderte Spielbalance in den Mehrspieler-Duellen sorgen. Ebenfalls auf der CD-ROM: die neuen Mod-Tools, die Ihnen bei der Entwicklung neuer Karten helfen.

Inhalt

Actionspiele S. 114
Medal of Honor: Allied Assault: Hier gibt's den Karten-Editor, erste Modifikationen angekündigt: March to Victory, German Front, Britains Finest, Jedi Knight 2 – Jedi Outcast: Auch Raven will in Kürze einen Editor veröffentlichen.

C&C: Renegade S. 116
Endlich da: Was taugen die neuen Flugeinheiten Orca, Apache und Transporthelikopter? Westwood hat ebenfalls Mod-Tools veröffentlicht; Neues zu den Liga-Planungen für Renegade; fast fertig: die Mods Reborn und Military Style.

Empire Earth S. 119
Wann kommt die erste internationale Meisterschaft? Der Zusammenschluss der größten Fan-Seiten im Internet soll das möglich machen; neue Sound-Dateien erhältlich, große Link-Liste zu allen wichtigen Internetseiten.

Gratisspiele S. 122
Erneut finden Sie zehn Mini-Spiele auf der Cover-CD. Diesmal dabei: sechs Action-, drei Denk- und ein Strategiespiel.

Half-Life & Counter-Strike S. 108
Jetzt da: Counter-Strike 1.4 mit modifiziertem Gameplay, der Mod APATE bringt Rollenspiel-Elemente für Half-Life-Zocker; neue Infos zu Frontline Force, Niederlage für die deutsche Counter-Strike-Nationalmannschaft, Windows-XP-Update für Counter-Strike verfügbar.

LAN-Partys S. 120
Vor- und Nachberichte von den LANs: Dagor.net – Zweites Zeitalter; DarkBreed: Project Unreal, LANarena 3, Leavin' the Reality 5, NSN v4.0, Counter-Strike vor der Indizierung, Zockeranhörung bei der BPjS, was passiert jetzt?

Operation Flashpoint S. 118
Der Mod The Last Brothers: nur gut oder geschmacklos? Inoffizielle Tools russischer Fans sind erschienen. Was Sie damit alles anstellen können, erfahren Sie hier.

Serious Sam S. 112
Sam Stone bekommt weibliche Konkurrenz, die Einzelspieler-Karten Village of the Cursed und Xian, neue Spiele setzen auf die Serious-Grafik-Engine, Take 2 steigt als Sponsor in die PC-Action-WWCL ein, was erwartet uns im dritten Teil The Third Encounter?

Auf der Cover-CD

C&C: Renegade
Der 17 MB große Patch v1.030 integriert Flugeinheiten in Renegade. Mithilfe der Mod-Tools basteln Sie eigene Karten und Szenarien, der Mod Military Style, Renegade-Artworks.

Empire Earth
Mit dem Mod-Tool EE Studio v1.1 basteln Sie sich Ihr eigenes Empire Earth, auf Wunsch mit komplett modifizierter Spielbalance.

Gratisspiele
Folgende Games finden Sie auf der CD: Bubble Escape, Crazy Tetris, F.l.i.p.p.p. 2100, Frozen Fruits, Gunocide 2 Ex, Gunocide, Ice Breaker, Island Wars, Stacker Blocks 3D, Submarine Tournament

Half-Life & Counter-Strike
Die Vollversion von Counter-Strike 1.4, die Half-Life-Updates v1.1.0.9 für alle Spielversionen, neues Update für Gamers IRC, Leserkolumne zu Counter-Strike

LAN-Partys
Wohin jetzt? Die LAN(d)-Karten von PlanetLAN helfen weiter, außerdem: Party-Fotos von den LANs Leavin' the Reality 5, DarkBreed: Project Unreal und Dagor.net – Zweites Zeitalter

Operation Flashpoint
Die Insel-Karte West Leach Spring im Wüsten-Look

Serious Sam
Die Einzelspieler-Karten Village of the Cursed und Xian; Serious Samantha, das erste weibliche Spielermodell

Half-Life & Counter-Strike



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

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

„Counter-Strike 1.4 ist da! Meine Clankameraden und ich konnten es kaum noch erwarten. Die neue Version bringt sicher noch mal Schwung in die Szene."

APATE soll der Einzelspielermod schlechthin werden. Ob sich das Warten lohnt, erfahren Sie bei uns im Spielerforum!



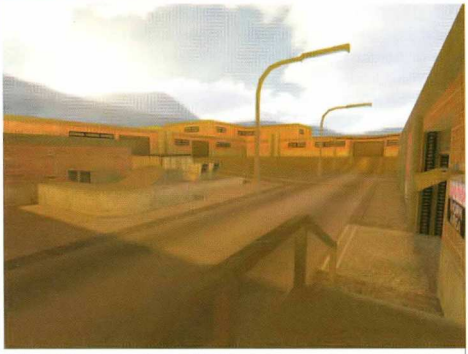
Noch sieht es in dieser Sitzecke sehr gemütlich aus. Dies kann sich aber schnell ändern, wenn wir in der Wohnung auf chronisch schlecht gelaunte Widersacher treffen.

Ego-Shooter und Rollenspiel

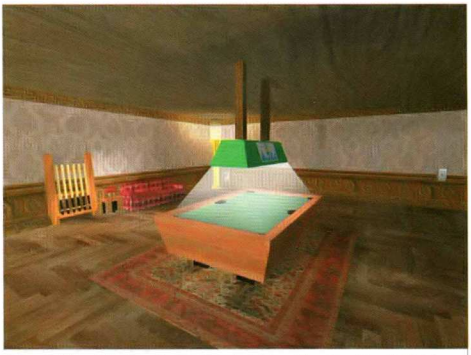
APATE wird ein Einzelspielermod, der auf der *Half-Life*-Engine basiert. Es handelt sich natürlich um einen Ego-Shooter, wenngleich mit taktischen Möglichkeiten und Rollenspielelementen. Der Erscheinungstermin ist noch unbekannt. Doch laut Gerüchten soll das Spiel zu 80 Prozent fertig sein. Der Name „APATE" stammt übrigens aus dem Griechischen und bedeutet „Täuschung". Das Spiel ist in einer realen Umgebung angesiedelt, entsprechend ist auch die Ausrichtung bei den Waffen und Karten. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Marines Fox Carter.

Knisternde Spannung

Die Sonne scheint. Wie jeden Tag befindet sich Fox auch diesen Nachmittag auf dem Schießstand. Er und einige andere Marines sind auf einem Stützpunkt nahe einer Villengegend stationiert. Eigentlich kein schlechtes Leben. Bis plötzlich der Lautsprecher knackt und Fox zum Kommandeur gerufen wird. Eine ältere Dame habe angerufen, heißt es. Angeblich hörte sie seltsame Geräusche im Nachbarhaus. Ihr einflussreicher Mann und die Nähe des Stützpunktes verhelfen Fox zu einem Sondereinsatz: Er soll sich in der Nachbarvilla umsehen. Es ist ruhig. Zu ruhig. Fox tritt ein und ruft, ob jemand zu Hause ist. Keine Antwort. Er schaut sich um. Kann niemanden finden. Das einzige Geräusch ist das Knarren der Holzdielen. Die Vorhänge der Fenster sind fast zugezogen. Es ist düster. Der Marine hört einen Stock über sich eine



Achten Sie auf den Himmel! Bei kaum einem anderen Half-Life-Mod wirkt er so authentisch wie in APATE.



Gönnen Sie sich eine Auszeit und spielen Sie eine Runde Pool. Die Entwickler arbeiten bei APATE mit viel Liebe zum Detail.

CS 1.4: Unser Recke ist gerade verreckt und wir verfolgen mittels der neuen In-Eye-Kamera unserem Kampfgenossen „Olof".







Das HK G36 Scharfschützengewehr (links) und die Colt M4A1 sollten aus Counter-Strike bestens bekannt sein. In APATE gibt es die beiden Argumentverstärker ebenfalls.

Standuhr schlagen. Er steigt langsam die Treppe hinauf. Das Knarren des morschen Holzes ist hier noch viel stärker. Ein Gang führt zu mehreren Türen. Die letzte ist nur angelehnt. Fox läuft auf sie zu, seine Hand berührt die Türklinke. Er öffnet die Tür. Was er sieht, ist nur der Anfang ...

Die Schießprügel

APATE beginnt also in einem Soldaten-Stützpunkt und führt weiter zu einer Villa. Des Weiteren kommt Fox im Laufe des Spiels in eine Großstadt und es verschlägt ihn nach Alaska ins einsame Eis – das in diesem Fall übrigens gar nicht mal so einsam ist. Es gibt also ausreichend Abwechslung durch unterschiedliche Szenarien. Von Science-Fiction-Wummen wird der Spieler weitgehend verschont. Von ein paar futuristischen Laserwaffen abgesehen, ist Realismus angesagt. Das Handwerkszeug ist in die Kategorien Pistolen, Maschinenpistolen, Sturm- und Scharfschützengewehre unterteilt. Ausnahmen bilden ein großes Maschinengewehr und ein Raketenwerfer, wobei Letzterer realen Vorgaben entspricht. Zwei Pistolen sind ganz sicher dabei, nämlich die Beretta 93f und die USP Socom. Bei den MPs gibt es bereits die HK53 und die Uzi zu sehen. Von Letzterer dürfen Sie in bester John-Woo-Manier zwei gleichzeitig nutzen. Bei den Sturmgewehren stehen bereits die M4 und die G36 fest. Bei den Gegnern handelt es sich hauptsächlich um normale Menschen. Sie treffen auf Wachmänner, Schlägertypen, Soldaten und Elitekämpfer, die sich ihren Lebensunterhalt damit verdienen, Fox das Leben schwer zu machen. Viele Feinde tragen eine Rüstung, die den Schaden von Projektilen auf einen Bruchteil minimiert. Trägt also ein Gegner einen Brustpanzer, empfiehlt es sich – nun, sagen wir's im Sinne des Jugendschutzes –, woandershin zu schießen.

Rambo? Schleicher?

APATE ist ein Ego-Shooter. Es wird auf jeden Fall immer möglich sein, sich seinen Weg freizuschießen. Wer also will, kann sich in gewohnter Rambo-Manier durchs virtuelle Leben schlagen. Wem diese Spielweise aber nicht liegt, der darf auch weniger brachial vorgehen. So soll es möglich sein, Gegner zu überlisten. Sei es, indem Sie sich mit einem Messer von hinten an sie heranschleichen – oder sie gleich ganz umgehen. Das Spiel ist vom Ablauf so ausgelegt, dass beide Varianten möglich sind. Grundsätzlich hat keine Methode besondere Vor- oder Nachteile. Je nach Bedarf ist es möglich, die Vorgehensweise zu ändern. Eine Spezialisierung ist trotzdem sinnvoll, da sich die Fähigkeiten der Spielfigur im Lauf der Zeit ändern: Es ist es möglich, verschiedene Attribute zu beeinflussen. Den Nahkampfschaden zu erhöhen, ist gut für Schleicher. Die Lebenspunkte machen Ballerhelden widerstandsfähiger. Und eine höhere Laufgeschwindigkeit eignet sich für beide. Der Spieler kann die Fähigkeiten voraussichtlich in sechs Stufen steigern. Fehler machen können Sie dabei nur wenige, selbst als Nicht-Rollenspieler. Wer einmal auf das falsche Attribut setzt, kann das Spiel noch immer durchzocken, wenngleich ein passend zur Spielweise gesteigerter Charakter Vorteile bringt. Rüstungen finden Sie in sechs Stärken. Diese nehmen bei Treffern nicht, wie bei anderen Ego-Shootern üblich, in ihrer Schutzfunktion ab. Sie bestimmen wie bei einem Rollenspiel, welchen Prozentsatz des Schadens sie absorbieren.

Download-Tipps

ThugPack V5 veröffentlicht!

Das ThugPack V5 beinhaltet zusätzlich zu den obligatorischen Waffen eine ganze Reihe weiterer nützlicher Features, die *CS* gehörig aufwerten. Neben den Spielerfiguren, Explosionen, neuen Mündungsfeuern, Waffen- und Spielersounds gehört auch ein komplett neues HUD zum Lieferumfang.

Download Mirror: www.cstrike-addons.de/cstrike-addons/sonstiges.htm

WinXP-Update für Counter-Strike

Es gibt ein neues Windows-XP-Update. Das scheint auf den ersten Blick nicht besonders aufregend zu sein. Doch im so genannten „Windows XP Application Compatibility Update" ist ein Fix für folgende Anwendung enthalten: *Half-Life – Counter-Strike*. Wer also bisher Probleme mit XP und *Counter-Strike* hatte, kann sich dieses Update saugen.

Download Mirror: http://v4.windowsupdate.microsoft.com/de/default.asp

Auf CD-ROM

Counter-Strike 1.4 (dt.)

Der komplette Mod (101 MB).

gcs1004.exe

Half-Life Patch (dt.)

Update 1.1.0.9 für alle Versionen.

ghl1109.exe

g11081109.exe

Gamers.Irc-Update

Kurz vor Redaktionsschluss hat uns RedSun seine neue Version von Gamers.Irc für die Cover-CD geschickt.

girc32.exe

Seniorenheim Counter-Strike?

Kolumne unseres Lesers Oliver Erb: „Sie sind zu alt für CS, wenn ..."

seniorencs.htm

Neues Gamers.Irc

Wir haben für Sie die neue Gamers.Irc-Version auf unsere Silberscheibe gepackt, das beliebteste Chatprogramm der deutschen 3D-Shooter-Szene. Kurz vor Redaktionsschluss bekamen wir für unsere Leser die aktuellste Version von Entwickler RedSun. Mit dem Update funktioniert auch das integrierte Minispiel Tanks wieder. Sollten Sie Gamers.Irc deinstallieren, wird „Superip" (Girc Serverjoiner) nun ebenfalls automatisch komplett von der Festplatte entfernt.

Am Anfang war TheWall ...

Kurz zur Entstehungsgeschichte von *APATE*: Alles fing damit an, dass die Entwickler auf www.thewall.de nach Leuten suchten, die ihnen bei der Umsetzung eines Einzelspieler-mods für *Half-Life* helfen sollten. Die meisten kamen schließlich auch von TheWall. Dank positiver Resonanz stand das Team schnell. Eine der Folgen: Die Story wurde komplett neu geschrieben, ist dabei auch um einiges besser geworden. Sobald der Mod erscheint, versuchen wir ihn selbstverständlich für unsere Cover-CD zu bekommen.

(Wir bedanken uns für die Mitarbeit an diesem Artikel bei Daniel aka Eizdealer, www.modarchiv.net)

CS 1.4 ist da!

Erst hieß es, Erik Johnson (Valve Software) habe im Steam-Support-Forum ein mögliches Erscheinungsdatum für die *Counter-Strike*-Version 1.4 bekannt gegeben und zwar Mitte/Ende Mai . Dann war es plötzlich schon am 24. April da. Genau wie der neue *Half-Life*-Patch 1.1.0.9. Das war gerade noch rechtzeitig, um beide Files auf unsere Cover-CD zu packen.

Warten auf Frontline

Sicher fragen sich einige *Frontline Force*-Fans, warum der Veröffentlichungstermin der Version 1.5 nicht eingehalten wurde. Die Erklärung fand sich auf der Mod-Homepage: Kurz vor dem Erscheinungstermin sei ein Bug im Linux-Port gefunden worden, der die Verzögerung verursacht habe. Ferner gab es ein weiteres Problem, das mit der *HL*-Engine zu tun hatte. Doch jetzt ist *FLF 1.5* da. Dowload: www.fronlineforce.com.

Ab nach Japan

Weit mehr Informationen als bisher gibt es auf der neuen *Bushido*-Homepage nachzulesen. Unter anderem finden Sie viele neue Screenshots zu den Models. Sie haben auch die Möglichkeit, vier Videos herunterzuladen, die einige der Spieler-Klassen in Aktion zeigen. *Bushido* wird ein Mehrspieler-mod, der in einem historischen Japan-Szenario angesiedelt ist. Sie dürfen folglich nicht nur mit Pfeil und Bogen, sondern unter anderem auch mit Schwertern hantieren. Erscheinungstermin? Noch nicht bekannt! Zum Schluss aber wenigstens eine gute Meldung für alle Skinner: Das *Bushido*-Team sucht dringend jemanden oder mehrere Leute, die die Spieler-Models gestalten. Die Anforderungen sind nicht allzu hoch. Jeder, der sich ein wenig auskennt und sich dafür interessiert, sollte auf www.planethalflife.com/bushido vorbeischauen.

Team-Ger verliert

Nachdem die deutsche *CS*-Nationalmannschaft noch vor ein paar Monaten Vize-Europameister beim Clanbase Nation Cup wurde, verlor das neu zusammengestellte Team im Vorrundenspiel des zweiten Nation Cups gegen Norwegen klar und deutlich. Es liegt also noch viel Arbeit an! In den nächsten Wochen heißt es: Training, Training, Training. Das PC-Action-Team wünscht den Jungs viel Glück und Erfolg. Mehr Infos über das Team-Ger finden Sie unter der Adresse www.team-ger.de.



Die Karten des Bushido-Mods sind für einen Half-Life-Mod sehr detailliert und haben einen charakteristischen asiatischen Touch.

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

„Die Serious-Sam-Fans wie ich haben derzeit gut lachen: Hohe Geldpreise bei Turnieren und neue Modifikationen heizen den Spielspaß immer wieder aufs Neue an."

Auf der Cover-CD: Sams Schnuckelchen Serious Samantha heizt Ihnen bei der nächsten Netzwerkparty sicher kräftig ein!

Zockerweib

Spielerinnen aufgepasst! Mit Serious Samantha hat Border Equals Zero (www.borderequals0.org) endlich das weibliche Pendant zu Serious Sam erschaffen. Jetzt können Sie Ihren männlichen Kollegen auch in ansprechender Kleidung zeigen, was das angeblich schwächere Geschlecht draufhat. Entpacken Sie die Datei von der Cover-CD in Ihr *Serious Sam*-Verzeichnis. Anschließend lässt sich das neue Model bequem in den Spieleroptionen auswählen. Im Spiel sichtbar war die Lady bei einem Test aber nur im Netzwerk.

Auf CD-ROM

Karte: Village of the Cursed
Eine brandneue Einzelspielerkarte mit Mittelalter-Ambiente
Village of the cursed.exe

Karte: Xian
Abenteuer in China, ebenfalls für Einzelspieler
Xian.exe

Serious Samantha
Ein neues Spielermodell – diesmal eine Frau
SeriousSamantha.gro.exe

Auf Indys Spuren

Nachdem wir Ihnen in PC Action 5/2002 vor allem Karten für Mehrspieler-Partien vorgestellt haben, kommen diesmal die Einzelspieler auf ihre Kosten. In Village of the Cursed von Ratboy ist Sam neuerdings auf der Suche nach dem Heiligen Gral. Abenteuerlicher als bei *Indiana Jones* müssen Sie zuerst ein mittelalterliches Dorf im polnischen Hinterland von Dämonen befreien. Ihr Weg führt Sie ferner durch ein dunkles Tal, ein Spuk-Schloss sowie dessen unterirdische Kerkeranlagen. Ob Sie Ihr Ziel bei all den Gefahren je erreichen? Sie sollten es zumindest versuchen. Denn diese Mission ist nicht nur architektonisch gut gestal-



In Carnivores: Cityscape laufen Ihnen urzeitliche Saurier vor die Flinte. Ob das Spiel auch in Deutschland erscheint, ist unbekannt.



Mhhhmmm! Die Einzelspieler-Karte Village of the Cursed von der Cover-CD lässt Sie kräftig am Mittelalter schnuppern.



Xian (auf der Cover-CD): In einem chinesischen Dorf erwarten Sie heiße Gefechte mit zahlreichen Gegnern.



Living Sword: noch ohne Gegner, aber schon ansehnlich. Das Spiel könnte der Serious-Sam-Reihe Konkurrenz machen.

tet, sondern hält Sie mit immer neuen Gegner und Fallen bis zur letzten Minute in Atem.

Unsere zweite Neuvorstellung nennt sich Xian und kommt vom mittlerweile bekannten Autor Kristo. Sie haben die ehrenvolle Aufgabe, in einem chinesischen Dorf die vier Elemente zu vereinen. Die Karte glänzt mit feiner chinesischer Architektur. Die Gegner sind aber schlechter platziert als in Village of the Cursed. Stets strömen Monstermassen auf Sie ein, ohne dass Sie sich auf Rätsel oder Grafik konzentrieren können. Trotzdem sollte jeder *Serious Sam*-Fan die Mission installieren, denn Spaß macht die Sache trotzdem. Die Karten packen Sie wie gehabt in Ihr *Serious Sam*-Verzeichnis und wählen im Spielmenü „Angepasster Level".

Neue Spiele mit Serious-Engine

Dass es nicht immer *Serious Sam* sein muss, wollen mehrere Spieleentwickler beweisen. Wir stellen Ihnen zwei der Projekte vor, für die Croteam die *Serious*-Engine lizenziert hat.

Carnivores: Cityscape ist in den Vereinigten Staaten bereits Ende März erschienen. Im Spiel hat ein Forscher einen neuen Planeten entdeckt, der für Menschen ideal zur Besiedlung wäre. Allerdings bewohnen Dinosaurier den Planeten. Sie sind einer der Auserwählten, der die Urviecher abknallen darf. Sechs Waffen stehen zur Verfügung, mit denen Sie die fünf strunzdummen Echsenarten jagen. Nett: Sie dürfen das Spiel auch als Dino durchspielen. Die Spielzeit ist trotzdem mehr als knapp. Im Netzwerk gehen Sie und bis zu sieben weitere Spieler gemeinsam auf die Jagd oder lauern sich gegenseitig im Urwald auf. Das Spiel ist derzeit lediglich als Import für rund 20 US-Dollar plus Porto von Versandhäusern wie EBGames zu beziehen (www.ebgames.com).

Living Sword (www.living-sword.com) befindet sich unterdessen in einer frühen Entwicklungsphase. Die fantastischen Grafiken der ersten Screenshots auf der Webseite lassen jedoch auf ein intensives Spielerlebnis hoffen. Viel mehr ist allerdings noch nicht bekannt. Erst Anfang 2003 ist mit Angaben zu Waffen, Gegnern etc. zu rechnen.

7.500 Euro als Preisgeld

Dank *Serious Sam*-Publisher Take 2 regnet es bei der World Championship of LAN-Gaming (www.wwcl.net), die auch von PC Action gesponsert wird, nicht mehr nur für die bisherigen Standard-Titel dicke Preise, sondern erstmalig auch für *Serious Sam*. Sachpreise im Wert von 7.500 Euro stehen für das kommende PC-Action-WWCL-Finale bereit. Damit das Paket schön rund ist, hat die WWCL auch in der zweiten Saison die Lizenz für die offizielle *Serious Sam*-Liga von Take 2 bekommen. Hendrik Lesser, Product Manager bei Take 2: „Da sich die WWCL bereits nach einem Jahr fest in der Spieler-Gemeinde etabliert hat, werden wir uns in der zweiten Saison noch stärker engagieren. (...) Wir wollen uns einerseits bei den Spielern bedanken und zum anderen den E-Sport an sich (und natürlich auch unseren Sam!) weiter fördern."

The Third Encounter

Angeregt durch das Interview mit Davor Tomicic vom *Serious Sam*-Entwickler Croteam in der vorigen Ausgabe entwickelt sich im Forum von SeriousDaily (http://forum.gdcn.de/seriousdaily) derzeit eine heiße Diskussion um den dritten Teil der Serie: *The Third Encounter*. Melden Sie sich doch auch einfach mal an und schreiben Sie Ihre Verbesserungsvorschläge und Wünsche für den Nachfolger nieder. Die interessantesten Ideen leiten wir an das Entwicklerteam weiter. Falls Sie eine wirklich gute Idee haben, die auch umgesetzt wird, finden Sie vielleicht sogar in der Credits-Liste Erwähnung.

Actionspiele



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

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

„In der MoH:AA-Community geht's seit der Veröffentlichung des Software Developer Kits endlich richtig rund. Doch auch die Fans des Actionspektakels Jedi Outcast sind nicht faul ..."

Surftipps

Medal of Honor: Allied Assault:
www.planetmedalofhonor.com
www.mohmatch.com
www.mohaa.de
www.mohcenter.com
www.planet-moh.de

Jedi Knight 2 – Jedi Outcast:
www.jedidaily.de
www.jediknightii.net
www.jedi-outcast.com
www.jedioutcastth.de
www.clanbase.com
www.espl-europe.net

Medal of Honor: Allied Assault SDK veröffentlicht ...

Dass ein Spiel oftmals durch neue Modifikationen und Einzel- sowie Mehrspielerkarten länger für die Zocker interessant bleibt, hat sich mittlerweile bei den Softwareschmieden herumgesprochen. Damit die *Medal of Honor: Allied Assault*-Community mit der Umsetzung ihrer Ideen beginnen kann, ist der *MoH:AA Mapeditor* nun für jeden im Internet erhältlich. Unter www.fileplanet.com/index.asp?section=2035&file=86998 steht der Editor für Sie zum Download bereit. Mit im Pack befinden sich Dokumente, die Ihnen beim Erstellen Ihrer ersten Karten helfen. Jetzt können die vielen Modteams zwar mit der Arbeit an den Maps loslegen, doch leider gab Electronic Arts auch eine nicht so erfreuliche Neuigkeit bekannt: Das gesamte Software Developer Kit (SDK) wird erst mit dem Add-on *Team Assault* veröffentlicht. Ohne SDK, das unter anderem den Source-Code und weitere Tools enthalten soll, ist die Entwicklung neuer Mods mit größeren Veränderungen am Spiel nicht möglich.

March to Victory

Immer mehr Hobbybastler geben in der Community ihre Arbeit an Modifikationen bekannt, die als Hintergrundgeschichte den Zweiten Weltkrieg nutzen. Einer dieser Mods, bei dem Sie sich im Mehrspielermodus durch Europa kämpfen, nennt sich March to Victory – Europe under Fire. Über den genauen Storyverlauf macht das Team noch keine Angaben auf der Mod-Homepage (www.mtv-mod.tk). Die Liste mit den geplanten Features lässt sich allerdings einsehen. Dem Spieler stehen neue Waffen zur Verfügung und auch die vorhandenen *Medal of Honor: Allied Assault*-Wummen bekommen neue Skins. Natürlich möchte das Team den Mod so realistisch wie möglich gestalten, also dürfen neue Waffensounds nicht fehlen. Eine Tabelle mit Spielerklassen verrät weitere Pläne: Bisher sind dort sechs Klassen vom Sanitäter bis zum Soldaten aufgelistet. Die Klassen unterscheiden sich in ihrer Laufgeschwindigkeit, der Zahl der Schießeisen, die sie mit sich tragen können, und haben verschiedene Spezialfähigkeiten. Zum Beispiel ist es dem Leutnant später erlaubt, Luftschläge anzuordnen. Aller-



Die Charaktermodelle des Medal-of-Honor-Einzelspielermods Britains Finest wirken bereits in der Betaversion sehr detailliert.

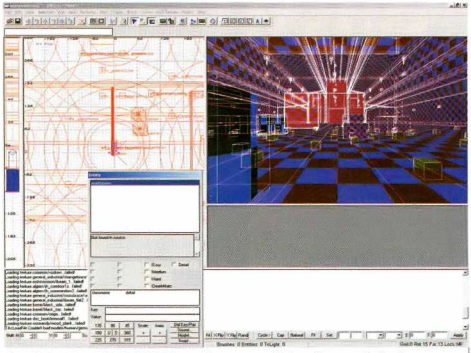
dings werden nicht alle Ziele, die die Modmacher sich gesteckt haben, einfach umsetzbar sein. Um ein besseres Team-Spiel zu ermöglichen, müssen sie sich mehr einfallen lassen als das in Aussicht gestellte „Command Center für genaue Teamnachrichten". Neue Menüs, ein neues HUD und ein Spiel-Interface sind ebenfalls zu erwarten.

Konkurrenz ...

... hat March to Victory bereits jetzt. Zwei weitere vielversprechende Zweiter-Weltkrieg-Mods sind der German Front Mod (GFM) und Britains Finest. Im GFM (www.germanfrontmod.de.vu) spielen Sie den deutschen Soldaten Friedrich Müller, der während des Krieges an so ziemlich alle Fronten abkommandiert wird. Beginnend in Polen, stehen Ihnen später schwere Kämpfe in ganz Europa bevor. Die GFM-Jungs versuchen sich an die wahre Geschichte des Zweiten Weltkrieges zu halten und schicken Sie zum Beispiel nach Stalingrad oder in die Normandie. Mit zum Mod gehören weitere Einzelspielerkampagnen und Mehrspielermodi. Britains Finest (http://dynamic4.gamespy.com/~britainsfinest) hingegen ist als Einzelspielerkampagne mit fünf Missionen geplant. Sie schlüpfen in die Rolle des britischen Elite-Spions Jack Grillo und absolvieren erst ein langes Taktiktraining, ehe Sie auf Tour durch die deutschen Camps in Afrika gehen. Ihre Mission: Die dort stationierten Einheiten sabotieren und geografische Dokumente klauen, um den amerikanischen Truppen den Kampf gegen die Deutschen zu erleichtern.

Jedi Knight 2 – Jedi Outcast

Wann kommen die Editoren? Viele Spieler erinnern sich gern an *Jedi Knight I* und gingen mit freudiger Erwartung an den zweiten Teil des Spiels. Aber nicht nur die hohen Verkaufszahlen (vor allem in den USA) sprechen für *Jedi Knight 2 – Jedi Outcast*. Auch in der Internet-Community ist das *Star Wars*-Spektakel zurzeit ein Knüller. In beinahe jedem Chat findet man jemanden für eine Onlinepartie. Entsprechend engagiert zeigen sich die Hobbybastler. Bereits jetzt sind Unmengen an Skins und Minimods entstanden. Auf die Tools zum Erstellen von Karten und Modifikationen wartete die Zockergemeinde (bei Redaktionsschluss) jedoch vergebens. Der Hersteller Ravensoft steht laut offizieller Aussage kurz davor, die Tools zu veröffentlichen, will aber sichergehen, dass die Programme zu 100 Prozent funktionstüchtig sind.



So sieht der MoH:AA-Mapeditor aus: links die vereinfachte Draufsicht, rechts die 3D-Raumansicht.



Diese Waffe möchten Sie gerne mal in der virtuellen Hand halten? Dann heißt es: abwarten, bis der Mod March to Victory erscheint.





Der Mod Match to Victory führt Ihre Medal-of-Honor-Recken in den Zweiten Weltkrieg. Hier sehen Sie die ersten Eindrücke von der Mehrspielerkarte „Mtv-Cean".

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 Orca ist wie der Nod-Apache mit einem Raketenwerfer und einer MG bestückt.

Überflieger

Es ist vollbracht, Westwood integrierte per Update Flugeinheiten in *C&C Renegade*. Dazu müssen Sie nur den 17 MB großen Patch von der Cover-CD installieren – allerdings nur im Mehrspielermodus, die Einzelspielerkampagne bleibt unverändert. Die neuen Helikopter finden Sie bislang nur in zwei modifizierten, aber sonst bekannten Mehrspielerkarten. So wurden fast alle Gebäude mit Treppen ausgestattet, über die man auf Dächer und herunter gelangen kann, falls man einen Trupp mit dem Transporthelikopter dort abgesetzt hat. Drei verschiedene Flieger stehen zur Verfügung: GDI setzt auf den Orca, Nod auf den Apache und beide Seiten können Transporthelikopter einsetzen. Orca und Apache sind jeweils mit Raketen und einem Maschinengewehr bewaffnet. Das Update behebt außerdem einige störende Bugs: Sammler fahren nicht mehr gegen die Wand und ein Grafikproblem mit Ati-Karten ist passé. Eine komplette Liste der Verbesserungen finden Sie in der Readme-Datei des Updates.

Auf CD-ROM

Update v1.030 Deutsch
Dieses Update integriert unter anderem die Helikopter ins Spiel.
Renegade_1030_German.exe

Mod Tools
Die Mod-Tools für Renegade: zum Map- und Model-Erstellen
RenegadeToolsInstaller.exe

Military Style
Dieser Mod integriert ein neues Schadensmodell und Skins ins Spiel.
Military-Style.exe

Renegade Artwork
Das Coverartwork der englischen Version in hoher Auflösung: ideal zum Ausdrucken als Poster
poster.jpg

Offizielle Mod-Tools

Parallel zum Update veröffentlichte Westwood die Mod-Tools (auf der Cover-CD). Enthalten sind einige nützliche Programme, mit denen Sie komplette Mods, neue Skins oder nur Karten selbst kreieren können: Die Plugins für das Freeware-Tool Gmax (muss vorinstalliert sein), ein W3D-Viewer, um die Modelldateien anzusehen, sowie ein Editor, mit dem Sie Scripts in die mit Gmax erstellten Karten integrieren können. Im Paket sind zudem Anleitungen zu allen Themen enthalten (nur in Englisch). Mit diesen Werkzeugen steht der großen Mod-Produktion nichts mehr im Weg. Vor allem neue Karten lassen sich nun relativ leicht erstellen.

C&C: Reborn und andere Mods

Neuigkeiten vom vielversprechenden Mod C&C Reborn: Laut den Entwicklern sind über zehn Modelle im Stil von *Tiberian Sun* fertig gestellt, womit eine Veröffentlichung in greifbare Nähe rückt. Auf http://cncreborn.renegadex.de informieren Sie die Macher über den aktuellen Stand. Ein weiterer Mod ist bereits fertig: Military Style (auf der Cover-CD) bietet zwar keine neuen Modelle oder Waffen, dafür gibt es aber ein komplett neues Schadensmodell. Während Sie im Original ein halbes Magazin für einen Gegner verbrauchten, sind es mit diesem Mod nur wenige Schüsse. Selbst die Gebäude sind anfälliger für Schäden. Allein deshalb müssen die Spieler komplett andere Takti-



Die Helikopter auf einen Blick (von links): Nod-Transporter, Nod-Apache, Orca und GDI-Transporter.

ken einsetzen und ihr Teamplay darauf abstimmen. Außerdem enthält Military Style komplett neue Skins für beide Seiten. Im Vergleich zu einigen anderen Mods, an denen bereits gearbeitet wird, ist Military Style trotzdem nur ein relativ kleiner Mod.

Wann kommen die Ligen?

Die Liga, an deren Organisation auch Renegade Planet beteiligt ist, verschiebt sich bis auf weiteres. *Renegade* bietet derzeit kaum die nötigen Features für einen organisierten Wettbewerb: Es sind keine Zuschauer zugelassen. Ohne dieses Feature können Liga-Admins im Internet schwer kontrollieren, ob ein Match fair ausgetragen wird. Zudem lässt sich kein Spielerminimum für ein Match einstellen – mit der Folge, dass einige schon losspielen und sich einen Vorteil verschaffen, während die anderen noch die Karte laden. Natürlich sprachen wir Westwood auf unsere Wünsche an, aber laut eigener Aussage fehlt der Softwareschmiede die Zeit, diese Features zu integrieren (siehe auch PC Action 5/2002, S. 26).



Das Update modifiziert auch die Gebäude. Über Treppen können Sie auf Dächer und von den meisten auch herunter gelangen.



Orca gegen den Nod-Apache: Ab sofort gehören spannende Luftschlachten zum Alltag in Renegade.

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

„Mit der Zeit werden immer mehr Informationen zum Add-on Resistance veröffentlicht. Vor allem der komplett überarbeitete Netcode und der in OFP eingebaute Spiele-Browser lassen auf spannende und vor allem schnelle und einfache Action hoffen."

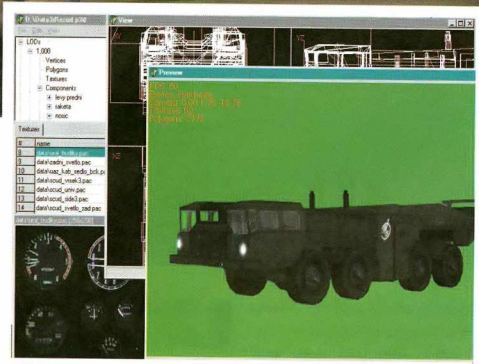


Mit der FAMAS der französischen Armee ziehen wir im Mod Lost Brothers in die Schlacht.

Auf CD-ROM
West Leach Spring 2
Eine komplett neue Insel im Wüstenlook von OFPinternals
west_ls2.zip

Verlorene Brüder

Der in Arbeit befindliche Mod The Lost Brothers nimmt sich eines sehr brisanten Themas an: des Nahost-Konflikts zwischen Israel und den arabischen Staaten. Falls Sie sich jetzt fragen, was „Verlorene Brüder" mit dieser Thematik zu tun haben, hilft Ihnen ein Blick in die Bibel weiter. Das Entwickler-Team bezieht sich auf eine Stelle in der Bibel, wonach Araber und Juden einen gemeinsamen Vorfahren, Abraham, haben und somit Brüder sind – eigentlich. In The Lost Brothers ist von Brüderlichkeit nichts zu spüren, vielmehr schlüpfen Sie in die Rolle eines Soldaten der folgenden Länder: Israel, Ägypten, Jordanien, Libanon, Palästina und Syrien. Neben den typisch morgenländischen Landschaften finden Sie in diesem Mod etliche Fahrzeuge und Waffen der Kriegsteilnehmer. Die Entwickler sind sich übrigens der Brisanz des Themas durchaus bewusst und weisen ausdrücklich darauf hin, dass sie keine der Parteien glorifizieren wollen. Mehr Infos finden Sie unter http://lostbrothers.ofpmatch.com.



OFPinternals arbeitet derzeit hart an der Fertigstellung von P3dEdit, mit dem Sie eigene Modelle für OFP erstellen können.

Surftipps

www.bistudio.com/resistance
Die offizielle Seite zu Operation Flashpoint: Resistance mit vielen Informationen

www.invasion1944.com
Die komplett überarbeitete Seite des sehr vielversprechenden Mods Invasion 1944

Inoffizielle Tools

Eine Gruppe russischer Programmierer arbeitet derzeit an einem Projekt, das von vielen Fans sehnlichst erwartet wird: OFPinternals. Zu diesem zählen die fünf Programme WrpEdit, P3dEdit, BinEdit, PbEdit und TxtEdit. Anhand von WrpEdit lassen sich komplett neue Maps für *OFP* erstellen. Diese bestücken Sie mit Fahrzeugen, Waffen und anderen Objekten, die Sie in P3dEdit entworfen haben. Während sich TxtEdit zum Kreieren von Texturen eignet, sind BinEdit und PbEdit eher für professionelle Programmierer gedacht. Mehr Infos: http://ofpinternals.megaforums.ru

Interview mit OFPinternals



Roman Barinov, Projektleiter bei OFPinternals, stand PC Action Rede und Antwort.

PCA: Wann und warum hast du mit der Arbeit an OFPinternals begonnen?
Roman: Ich spielte die Originalkampagne Anfang August komplett durch und war von *OFP* fasziniert und beeindruckt. Anschließend erstellte ich selbst Missionen mit dem Editor. Allerdings war ich von den vorhandenen Tools für *OFP* enttäuscht. So schrieb ich für meinen eigenen Gebrauch ein paar gute Tools und entschied mich, diese frei verfügbar zu machen.

PCA: Was hältst du von Bohemia Interactives (BIS) Einstellung, die offiziellen Tools nur bestimmten Mod-Machern zur Verfügung zu stellen?
Roman: Kein Kommentar. Das Einzige, was ich den Fans sagen kann, ist: „Das OFPinternals-Team ist mit euch!" Dieses Projekt startete, bevor BIS diese Politik bekannt gab, und wir werden auch danach hart weiterarbeiten. Ich denke, dass unser Projekt zurzeit sehr viele *OFP*-Fans zu diesem Spiel zurückholt.

PCA: Werdet ihr von BIS oder Codemasters in irgendeiner Weise unterstützt?
Roman: Nein, keinesfalls. Wir haben nie eine E-Mail an BIS mit Fragen über ihre Tools oder über technische Infos geschickt. Ich habe lediglich Marek Spanel, *OFP*-Projektleiter, privat eine E-Mail mit einer einzigen Frage geschrieben: „Was hältst du von unserem Projekt?" Bis jetzt haben wir keine Antwort bekommen – ich denke, er ist im Moment sehr beschäftigt.

Empire Earth



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

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

„Ich bin glücklich, Ihnen die aktuelle Version des EE Studios auf der PC-Action-Cover-CD präsentieren zu können. Mein Dank dafür geht an Enrique Orduno, den Entwickler des Programms."



Krankenschwestern dürfen Sie nur in der Kampagne einsetzen, um die Soldaten zu verarzten. Es ist allerdings nur ein Gerücht, dass die Schwestern auch die Moral der Truppe erhöhen.



Diese Szene aus dem Szenario „Zweiter Weltkrieg" erinnert an die Landung in der Normandie. Hier haben die Alliierten schon Fuß fassen können.

Wer keine Tempel baut, um den Wirkungsbereich der gegnerischen Priester einzuschränken, hat schnell einen Vulkan in seinem Vorgarten stehen. Der kann verheerende Schäden anrichten.

Nationscup

Eine internationale Meisterschaft in Form eines Länderturniers oder etwas in dieser Art ist schon länger im Gespräch. Doch jetzt gibt es erstmals konkretere Informationen zum Thema: Die Verantwortlichen von EmpireEarth.de, EE-Liga.de und Player-Liga.de haben kürzlich unter Nationscup.EE-Liga.de eine englischsprachige Seite gestartet, mit der versucht wird, möglichst viele Nationen für eine solche Liga zu gewinnen. Über die Zusammenstellung eines Teams für Deutschland entbrannte sofort eine hitzige Diskussion, da natürlich sehr viele zur Nationalmannschaft gehören wollen. Wie es zurzeit aussieht, übernimmt SiA_Hilbi die Führung des Teams. Er und einige andere bestimmen dann, wer letztlich in die deutsche Mannschaft kommt.

Links

Offizielle Seiten	
www.StainlessSteelStudios.com	Offizielle Seite des Entwicklers
www.Sierra-EmpireEarth.de	Seite des deutschen Vertriebs
Deutsche Fansites	
www.EmpireEarth.de	Europas größte Fansite
www.EmpireEarthForum.de	Das Forum der deutschen Community
www.EEBase.de	Fansite mit großer Map-Datenbank
www.EEZone.de	Newssite mit großem Download-Bereich
www.EmpirePlanet.de	Fansite mit einigen Taktiken
Ligen	
www.EE-Liga.de	Größte deutsche EE-Liga mit über 500 Spielern
www.Player-Liga.de	Deutsche Liga mit 1v1 und Clanbetrieb
www.MyLeague.com/EmpireEarth	Cases Ladder, größte 1v1-Liga weltweit
www.RTS-League.com	Internationale Clan-Liga

Außerdem

/// Unter http://dragon.gamerzone-xus.com/audiodb finden ambitionierte **Szenario-Designer** zahlreiche **Sound-Dateien**, die nur darauf warten, von Ihnen verwendet zu werden. /// Bisher stehen noch nicht alle Teilnehmer für die 2. Play-off-Runde der ***EE*-Liga** fest. Die bisherigen Teilnehmer sind Pörk, LMAA-Clan, Specialists in Action, WhY€-Conqueror und die Angel Knights of Heaven. Die Teilnehmer der zweiten Runde des 1v1-Wettbewerbs finden Sie unter www.EE-Liga.de/?w=Liga/Einteilung_Runde2. ///

Auf CD-ROM

EE Studio Version 1.1

Das Modding-Tool erlaubt es, bis auf einige Grafiken von Einheiten nahezu alles in EE nach Belieben zu verändern. Zudem werden seit Version 1.1 alle Texturen im TGA-Format gespeichert, wodurch eine bessere Qualität erzielt wird.

EEStudio1_1.exe

LAN-Partys



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

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

„Stichtag 16. Mai: Ein 12er-Gremium der BPjS entscheidet in Bonn über Counter-Strike. Können die zwei Repräsentanten der Zocker-Szene eine drohende Indizierung abwenden? Wenn nicht, wäre dies ein herber Rückschlag für E-Sport-Events."

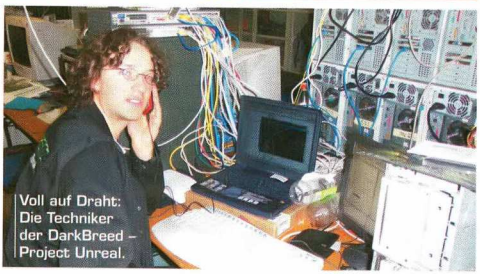
Wem die flimmernden Monitore auf der DB:pu zu viel wurden, der fand den nötigen Ausgleich bei einem Ritt auf dem Rodeo-Bullen oder beim Kicker-Turnier.



Ein Xerox-Fan vom Clan „Fraglords" ist stolz auf seinen Case-Mod. Eine Nummer kleiner hätte es wohl auch getan.



Selbst zwei Paletten Energy-Drinks halfen da nicht mehr.



Voll auf Draht: Die Techniker der DarkBreed – Project Unreal.

DarkBreed: Project Unreal

Mit 1.111 Teilnehmern in Hanau hat Veranstalter DarkBreed wieder Fuß gefasst. Bei strahlendem Sonnenschein organisierte man bereits eine spontane 200-Mann-Grillparty auf dem Parkplatz der Halle, ehe gegen 17 Uhr der Check-in begann. Das hauseigene „LANcard"-Einlasssystem produzierte trotz vier Terminals Wartezeiten von bis zu zwei Stunden. Die komplette Verkleidung der Halle mit schwarzer Folie sorgte am Freitag zum Leid der Zocker für subtropische Temperaturen. In der Nacht zum Samstag gab es Probleme mit dem Netzwerk, was jedoch schnell durch Zuschaltung eines zweiten Backbones (Netzwerk-Kernstück) gelöst wurde. Anschließend konnten die PCA-WWCL-Turniere beginnen. Im Vordergrund der LAN stand jedoch der Event-Charakter: Es gab vier Beamer, einen Rodeo-Bullen, ein Kickerturnier, Musik und viel Moderation von Torsten Bechert aka „UltraP". Die Project Unreal sollte eigentlich zur Launchparty von *UT 2003* werden, leider gab es wegen einer Terminverschiebung nicht mehr als ein Frage&Antwort-„Spiel" mit Michael Bratsch, dem Marketing-Manager der Firma Infogrames, und die Tanzeinlage einer Gruppe futuristisch gekleideter Damen. Den Turniersieg bei *Counter-Strike* 5on5 sicherte sich der Clan „Pro-Pain" vor dem „Kollektiv" und „Sangai". Fazit: Die DB:pu war die erste LAN mit mehr als 1.000 Teilnehmern, die nahezu einwandfrei lief.

(www.darkbreed.net)

Leavin' The Reality 5

Nach der Wahl zur „Party of the Year" im letzten Jahr wa-

Auf CD-ROM

LAN-Party-Fotos

Bilder von der Leavin' The Reality 5, DarkBreed – Project Unreal und Dagor.net – Zweites Zeitalter

ltr5.exe
dagor-net2.exe
db-pu.exe

LAN(d)-Karten

Was geht wo ab in Österreich und der Schweiz?

at_pcaction.jpg
ch_pcaction.jpg

ren die Erwartungen an Veranstalter NPFFO e.V. hoch – und sie wurden nahezu ausnahmslos erfüllt. Wie beim letzten Mal gab es Platz für über 800 Teilnehmer in den Messehallen in Frankfurt/ Oder. Nachdem es beim Einlass zu Verzögerungen kam, weil die Eintrittskarten und Aufkleber für die Hardware falsch sortiert waren, saßen gegen 19 Uhr alle auf ihren Plätzen. Gegen 23 Uhr begann die Eröffnung der LAN-Party mit einem aufwendig gerenderten Trailer. Service wurde groß geschrieben: Es gab Feldbetten zum Mieten, freien Eintritt zu einem Schwimmbad, Pizza rund um die Uhr und gegen Aufpreis VIP-Plätze mit Kühlschrank und Sofas. Bei zahlreichen PCA-WWCL-Turnieren und einem Casemod-Wettbewerb winkten Medaillen, Pokale und Hardware. „mTw.alternate" gewann das Turnier und bekam eine Reise für das ganze Team, der Clan „mousesports" landete auf Rang 2. Fazit: Neben der DarkBreed:PU ist die LTR5 auch dieses Jahr wieder ein aussichtsreicher Kandidat für die beste Party des Jahres.

(www.npffo.de)

Dagor.net – Zweites Zeitalter

Das zweite Zeitalter sollte bei der dagor.net in St. Pölten in Österreich anbrechen. Trotz der Steigerung auf 700 Teilnehmer stand die LAN-Party auf einer soliden Basis. Die Halle bot den Zockern viel Platz, bequeme Sessel und gesundes Klima. Das 3Com-Netzwerk lief nach kurzen Anfangsschwierigkeiten schnell und stabil. Der Veranstalter sorgte für einen reibungslosen Ablauf der PCA-WWCL-Turniere. Als Hauptpreis winkte eine authentische Nachbildung des Goldrings aus dem Film *Herr der Ringe*. Neu und das Highlight dieser LAN war „dagor-tv". Veranstalter dagor.net hat eine dreitägige Livesendung auf die Beamer projiziert und ins Internet gestellt.

(www.dagor.net)

Zocker bei der BPjS



Am 16. Mai entscheidet ein 12er-Gremium der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) über die Indizierung von *Counter-Strike*. Rami Allouni aka „Raal" aus Bremen ist einer der beiden Repräsentanten der *Counter-Strike*-Szene, der vor der BPjS über seine Ansichten zur möglichen Indizierung referieren darf. Er und der 24-jährige Polizeibeamte Sven Spilker aka „Moquai" aus Bad Bergzabern stellen die deutsche *Counter-Strike*-Community vor. Die PC-Action WWCL organisierte eine demokratische Wahl, in der die Vertreter bestimmt wurden. Rami zum Wahlsieg:

„Ich werde den Entscheidungsträgern der BPjS einen Einblick vermitteln, was *Counter-Strike* eigentlich ausmacht, was es für die Spieler bedeutet und warum sehr viele von uns *CS* als Sport ansehen. Eine Indizierung beträfe nicht nur ein Spiel, sondern eine riesige Community. Wie gut unsere Chancen stehen, lässt sich schwer einschätzen. Sollte das Gremium der BPjS uns tatsächlich mit einer gewissen Offenheit begegnen, haben wir sicherlich Chancen, die potenzielle Indizierung zu verhindern."

Tipp: LANarena 3

Vom 7. bis 9. Juni findet die 3. LANarena mit 999 Zockern in Salzgitter statt. Die vergangenen beiden Partys waren bekannt für Schweißausbrüche und überhitzte CPUs. Diesmal geht die Veranstaltung in einer Eishalle über die Bühne. Trotzdem bleibt die LANarena ihrer Geschichte treu und stellt die dritte Ausgabe unter das Motto „Wir schmelzen das Eis". Stolze 50 Gameserver stehen bereit für die PCA-WWCL-Turniere. Das Catering übernimmt wieder Service-Anbieter „Zockerfood", der zuletzt wegen mangelnder Qualität und hohen Preisen in Verruf gekommen war.

(www.lanarena.de)

Tipp: NSN v4.0

Ebenfalls am zweiten Juli-Wochenende steigt die vierte Ausgabe der NullSaftNetz. Mit dem neuen Veranstaltungsort im Schützenhof Paderborn setzen die Veranstalter die Teilnehmerzahl um 100 Plätze auf 600 Zocker hoch, daher auch das Motto „We try harder". Erneut gibt es wieder Punkte bei PCA-WWCL-Turnieren zu gewinnen. Für den Veranstalter NullSaft-Netz steht der Spaß im Vordergrund. So sind die Organisatoren häufig selbst mit einer eigenen Zapfanlage auf anderen LAN-Partys zu Gast, um gute Stimmung zu verbreiten (vgl. PC Action 5/2002).

(www.nullsaftnetz.de)

LAN-Party-Termine in Deutschland, Österreich und der Schweiz



Mithilfe der LAN(d)karte finden Sie LAN-Partys in Ihrer Nähe ganz einfach. Nachfolgend stehen die Tipps der Planet-LAN-Redaktion für die nächsten sechs Wochen. Weitere Termine gibt es im Internet unter www.PlanetLAN.de.

Name	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	PC Action WWCL	URL
DEUTSCHLAND					
1 Gamers-Olymp	24.05.2002	08523 Plauen	370	✓	www.gamersolymp.de
2 N-Frag 2	24.05.2002	26123 Oldenburg	1400	✓	www.nfrag.de
3 Alpha³ tria	24.05.2002	29221 Celle	600	✓	www.alpha-lanparty.de
4 LAN-Inferno 6	31.05.2002	21357 Bardowick	319	✓	www.lan-inferno.com
5 Deathcon II	31.05.2002	65594 Runkel	400	✓	www.deathcon.de
6 XS-LAN 8	31.05.2002	58644 Iserlohn	444	✓	www.xslan.de
7 LANarena 3	07.06.2002	38228 Salzgitter	999	✓	www.lanarena.de
8 NSN v4.0	07.06.2002	33102 Paderborn	600	✓	www.nullsaftnetz.de
9 TaunusLAN 2002	14.06.2002	65830 Kriftel	350	✓	www.taunuslan.de
10 Chaos Event 5	14.06.2002	44621 Herne	700	✓	www.planetreality.de
11 The Summit	21.06.2002	49074 Osnabrück	735	✓	www.thesummit.de
12 Slaughterhouse 9	21.06.2002	59494 Soest	500	✓	www.team-slaughterhouse.de
ÖSTERREICH					
LAN-Party Gablitz	01.06.2002	3003 Gablitz	160	✗	http://lan.gablitz.org
Headless Chicken	30.06.2002	3500 Krems	150	✗	www.laninkrems.at
SCHWEIZ					
LANforce 3	24.05.2002	3400 Burgdorf	500	✗	www.lanforce.ch
sLANp 4	21.06.2002	8180 Bülach	400	✓	www.slanp.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

„Diesmal ganz kurz:
Sehe: Requiem for a dream
Höre: Opeth von Orchid
Zocke: DDR 2nd Mix am Dreamcast"

Bubble Escape

Genre: Action

In *Bubble Escape* befreien Sie mit einem Geschütz Boblins. Diese winzigen Wesen sind in Blasen gefangen und drohen in den Himmel zu steigen. Zerstören Sie die Blasen und retten Sie die vorgeschriebene Anzahl der Viecher durch einen zweiten Schuss, der sie mit einer Sicherheitsblase wieder zu Boden trägt. Ein Tipp: Wenn Sie beide Feuertasten gleichzeitig drücken, schießen Sie doppelt so schnell.

Info: http://sfekete.tripod.com/Domain.htm

Gunocide

Genre: Action

Ähnlich wie bei *Space Invaders* oder *Galaxian* ballern Sie auf eine Reihe angriffslustiger Aliens und weichen den gegnerischen Salven aus. Begleitet von trashiger Rockmusik durchstreifen Sie Level für Level und gehen auf Punktejagd. Der Nachfolger heißt *Gunocide 2 Ex* und befindet sich ebenfalls auf dieser Cover-CD.

Info: www.polyfrag.com

Gunocide 2 Ex

Genre: Action

Extra für die PC Action haben die Jungs von Polyfrag eine Win-32-Version ihres ehemals kommerziellen Shooters *Gunocide 2 Ex* angefertigt. Sie ballern im *Space Invaders*-Stil auf feindliche Schiffe und weichen Lasersalven aus. Neu gegenüber dem Vorgänger ist die verbesserte Optik sowie mehr Spielmodi und ein größerer Spielumfang. Doch Polyfrag plant noch mehr. Ihr kommendes Projekt: Ein Konsolen-Shooter-Mix aus *Radiant Silvergun* und *Thunderforce V*. Das klingt vielversprechend.

Info : www.polyfrag.com

Submarines Tournament

Genre: Action

Das 2D-Action-Spiel *Submarines Tournament* erinnert an den Klassiker *Star Control*, nur dass hier alles unter Wasser stattfindet. Zu Beginn wählen Sie entweder das Duell gegen menschliche Mitspieler oder den Alleingang durch jede Menge Levels bis zum End-Boss. Steuern lässt sich das Action-Spiel denkbar einfach: Mit den Pfeiltasten lenken Sie Ihr U-Boot, „Alt Gr" lädt den Schutzschild auf und mit „Shift" feuern Sie Torpedos ab. Während Einzelspielern auf Dauer zu wenig geboten wird, sind zu zweit bissige Gefechte vorprogrammiert.

Info: http://cybergames.freehry.cz/eng/index.htm

Ice Breaker

Genre: Strategie

Ice Breaker ist ebenso simpel wie spaßig. Das Spielprinzip ist aus der Spielhalle abgekupfert. Ihnen sind zwei Pinguine entflohen. Die beiden befinden sich auf einer eisigen Fläche in der Antarktis. Ihre Aufgabe ist es, das Gebiet mit horizontalen und vertikalen Linien einzuengen. Berührt einer der Pinguine eine unfertige Trennlinie, wird der Bau unterbrochen und Ihnen ein Leben abgezogen. Ihr Ziel ist es, mindestens 80 Prozent der Fläche abzugrenzen. In späteren Abschnitten wuseln sogar mehr als fünf Pinguine auf dem Bildschirm und fordern Ihre gesamte Konzentration. *Ice Breaker* kann bequem im Fenster gespielt werden und ist der ideale Partner für die Frühstückspause.

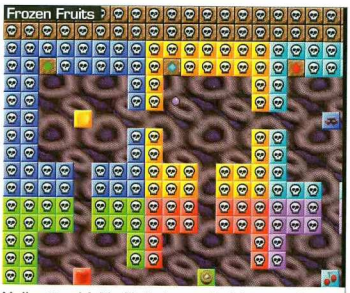
Info: www.mattdm.org/icebreaker

Island Wars

Genre: Action

Im Südpazifik bekriegen sich die Bewohner zweier benachbarter Inseln. Jede Partei will die Palmen des Gegners zerstören. Dabei gibt es drei Phasen: 1. Morgens fliegen Sie mit Ihrer bewaffneten Propellermaschine ins feindliche Gebiet und nehmen Bäume unter Beschuss. 2. Mittags begegnen Sie sich im Luftkampf. 3. Abends wird die Flak ausgepackt, um die Palmen vor den Attacken zu schützen. Wahlweise treten Sie gegen einen computergenerierten Spieler oder einen menschlichen Mitspieler an.

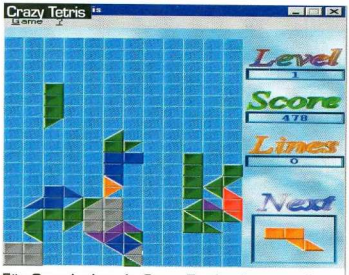
Info: http://ia.freeshell.org/main.html



Holla, ätsch! Als lilafarbener Ball können Ihnen die gelben Wände nichts anhaben.



Festmahl für Nostalgiker: Wer Galaxian mochte, wird Gunocide ebenfalls gerne spielen.



Für Querdenker: In Crazy Tetris gibt es mehr Kombinationsmöglichkeiten als im Original.



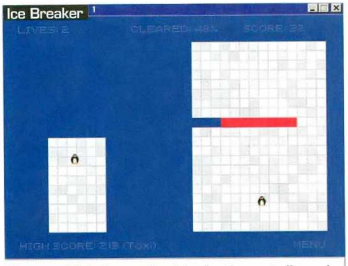
Jetzt aber schnell den Schutzschild aktivieren, ehe die feindlichen Torpedos einschlagen.

F.l.i.p.p. 2100

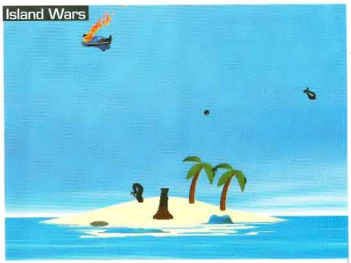
Genre: Action

F.l.i.p.p. 2100 wurde mit dem Gamemaker ursprünglich für einen Wettbewerb programmiert und ist ein 2D-Ballerspiel ähnlich *Star Monkey*. Der Spieler schießt sich den Weg durch die vertikal scrollenden Levels frei und sammeln fleißig Extras, die seinen „Feuer Laser Ionen Plasma Prototyen" (kurz: Flipp) aufbauen. Fans klassischer Ballerspiele kämpfen mit den vielen Gegnern und einem gehobenen Schwierigkeitsgrad.

Info: www.sf25.de



Die rote Linie ist noch nicht fertig gestellt und wird bei Berührung mit dem Pinguin zerstört.



Oh, oh, das sieht nicht gut aus: Ihr Flugzeug schmiert ab, obwohl noch Palmen stehen.



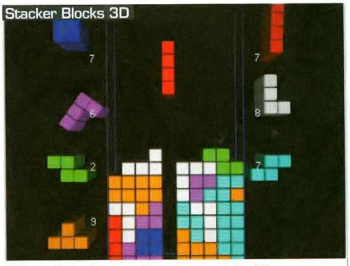
Massenweise Gegner und der End-Boss (im Bild) sind eine harte Nuss: Und das ist erst Level 2.

Stacker Blocks 3D

Genre: Denkspiel

Wer *Tetris* kennt, kennt auch *Stacker Blocks 3D*. Auch wenn das Original mittlerweile bereits mehr als zehn Jahre auf dem Buckel hat, hat es doch nur wenig Charme eingebüßt. Bauen Sie mithilfe von sieben unterschiedlichen Tetraedern lückenlose Reihen, die sich prompt auflösen, wenn sie komplett sind. Je mehr Reihen Sie auf einmal eliminieren, desto mehr Punkte füllen Ihr Konto und desto schneller wird das Spieltempo. Eine Highscore-Liste rundet das gelungene Denkspiel ab.

Info: http://www.bits.bris.ac.uk/samj/index.php



Wie bei Tetris: Der lang erwartete Vierer-Balken sorgt gleich für hohe Punktzahlen.

Frozen Fruits

Genre: Denkspiel

Frozen Fruits ist ein originelles Knobelspiel aus Deutschland. Mit den Pfeiltasten kontrollieren Sie einen winzigen Ball, der ähnlich wie in *Breakout* an den Wänden abprallt. In den Levels sind Früchte in allen Farben verstreut, die Sie auflösen, indem Sie einen Ball gleicher Farbe gegen sie stoßen. Doch Vorsicht: Trifft Ihr Ball auf ein gleichfarbiges Totenkopfsymbol oder gerät mit den Gegnern in Kontakt, ist das Spiel zu Ende. Fingerakrobatik sowie ein geschultes Auge sind bei *Frozen Fruits* Pflicht.

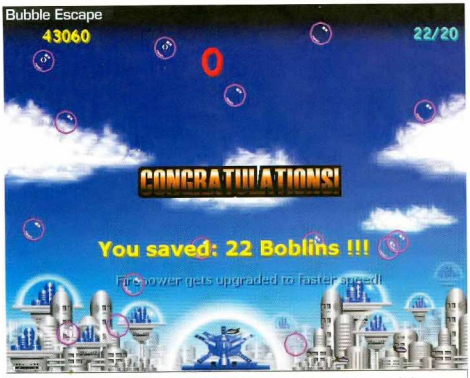
Info : www.edu.uni-klu.ac.at/~khofer/fruits.htm

Crazy Tetris

Genre: Denkspiel

Noch ein *Tetris*-Klon? Nicht ganz. *Crazy Tetris* ist zwar vom Grundgerüst mit dem Original identisch, bietet jedoch als Kontrast zur allseits bekannten Version nicht die sieben üblichen *Tetris*-Formen. Sergey von Astatix Software hat die Form der Steine nämlich abgewandelt und lässt jetzt auch diagonale Blöcke zu. Das Ergebnis ist ein etwas gewöhnungsbedürftiger Strategiespaß, der nach längerem Spielen aber umso mehr Spaß macht.

Info: www.astatix.com



Hurra, geschafft! Nach erfolgreichem Levelabschluss winken Extras. Sie steuern übrigens das Geschütz in der Mitte.



Nach einem Lebensverlust umhüllt ein Schutzschild Ihr Schiff für einige Sekunden. Die Version gibt es nur bei PC Action.

Sprechstunde



Wie das Internet Ihr Leben retten kann

Es kann irritierend sein, wenn während eines Fluges plötzlich eine Stewardess vor den Passagieren steht und beiläufig fragt: „Kennt jemand den Flight Simulator 2002 aus dem Effeff? Oder ist ein Arzt anwesend?“ Schnell ahnen wir: Pilot & Co. hatten Fisch zu Mittag. Ich war neulich auch irritiert. Ein junger Mann hatte in einem Spiele-Forum den Thread „Jemand hier zufällig Tierarzt?“ eröffnet. Inhalt: Er habe eben seine Katze gefunden. Ihr rechter, hinterer Lauf und Schwanz seien gelähmt. Aua! Pussy wirke ferner leicht depressiv. Ach? Warum nur? Sie scheine aber nicht so richtig zu leiden. Puh, durchatmen. Zum Glück! Ich dachte schon, es sei was Ernstes! Ob jemand wisse, was das sei, wollte Miezi-Liebhaber wissen (zum Tierarzt könne er ja morgen noch wackeln). Cool! Sollte mal jemand neben mir umfallen, frage ich künftig auch in besagtem Forum nach: „Jemand zufällig Notarzt?“ Denn unser Hilfesuchender erhielt tatsächlich Tipps! Unter anderem: „Bin zwar kein Tierarzt, aber meistens ist eine Verletzung der Wirbelsäule der Grund oder eben eine Störung des ZNS. Könnte IHMO aber auch eine Vergiftung sein.“ Danke, dass du uns erleuchtet hast! Und: 2. „Tast mal den Bauch ab und schau, ob sie dich anknurrt.“ Äh, ist das dann ein gutes Zeichen? Weil sie noch lebt? Leider zerstreute ein Dritter die fröhliche Runde der Hobby-Mediziner. Schrieb er doch profan: „Nicht warten! Zum Tierarzt fahren!“ Huch? So ein blöder Spielverderber! Ihnen, liebe Leser, wünsche ich immer einen Internetzugang in der Nähe. Damit Sie stets wissen, was zu tun ist. Ein schönes Leben wünsche ich Ihnen natürlich auch.

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe



Hier bedient der Chef noch selbst.

Telefonseelsorge

Erst möchte ich meine Enttäuschung äußern, dass zur Redaktion der PC Action kein telefonischer Kontakt möglich ist, man wird an der Zentrale regelrecht abgewimmelt! […] Nun zur Sache! Sie haben dieses „umwerfende“ Spiel Zanzarah getestet. Gibt es keine gesprochenen Dialoge? […] Des Weiteren ist die Grafik nicht gerade brillant, was man hätte erwarten müssen, schon wegen der ganzen „Lobeshymnen“! Auch die allgemeine Handhabung [und so weiter und so fort …]

Uwe Huschga per E-Mail

Herr Huschga! Wir würden liebend gern nichts anderes tun, als täglich mit ALLEN unseren Lesern zu telefonieren. Sei es, um sämtliche Wertungen und Testberichte mit ihnen auszudiskutieren. Oder nur so – einfach ein bisschen plaudern. Wäre nett. Leider ist das nicht möglich. Unsere Dame an der Zentrale wimmelt nämlich alle anrufenden Leser ab. Die böse, böse Frau!

kleine kritik

leute, lasst doch den fränkel in ruhe, der macht 'nen tollen job, genau wie der rest der redaktion! schreibt lieber richtige briefe mit vernünftiger kritik! eine frage noch: kann man vielleicht die leserbriefecke um zwei, drei seiten erweitern? wäre nett, ich lese die briefe bei euch gern, einfach zum wegwerfen komisch!

Dirk Rosenkranz per E-Mail

Lobpreisungen und vernünftige Briefe veröffentliche ich ungern, die sind meist langweilig! So wie deiner, Dirk! Eine Frage noch: Wenn du mir das nächste Mal schreiben willst, kaufst du dir bitte vorher eine Shift-Taste, die nicht nur bei Ausrufe- und Fragezeichen funktioniert?

Gut und schlecht

Gute Spiele, schlechte Spiele MUSS weitergehen. Meine Freundin schaut immer Gute Zeiten, schlechte Zeiten, dann will ich Gute Spiele, schlechte Spiele sehen.

Jonas Wager per E-Mail

Mal was Ernstes: Wir hatten *GSSS* bereits abgedreht, als bekannt wurde, dass ein Schüler bei einem Amoklauf in Erfurt 16 Menschen und anschließend sich selbst getötet hatte. Wir entschieden, die Seifenoper von der CD zu nehmen. Das Video war zwar klar als Satire erkennbar, wies aber inhaltliche Parallelen zu der Tragödie auf. Schwarzer Humor in allen Ehren: Auch wir glauben, dass ab einem gewissen Punkt der Spaß aufhört.

Dich zeig ich an!

„Betreff: Beschwerde. Ihre Demos kann man nicht spielen! Betreff: Antwort. Dazu brauchst du einen Computer oder was wolltest du wissen?“ Mit solchen Antworten muss man sich Ausgabe für Ausgabe in der PC Action zufrieden geben. Egal, was für eine Frage man stellt, man wird mit bescheuerten Antworten abgewimmelt. Ich habe ein Abo, für das ich viel Geld zahle, und ich sehe es nicht mehr ein, dass so ein Müll gedruckt wird. Deshalb werde ich Anzeige wegen 1. Verleugnung und 2. Beleidigung erstatten, wenn sich nicht innerhalb von zwei Monaten was tut!

Anonym

Ich bin mir grad nicht so sicher, ob ich Angst kriegen soll. Blöde Situation. Äh, Herr Anonym, Sie würden mir bei der Entfaltung einer Panikattacke sehr helfen, wenn Sie mir noch erklären (bevor Sie mich verklagen), was Verleugnung für ein Vergehen sein soll. Bitte!!!

Schnauze, Petry!

Mein Vater sucht 'ne Komplettlösung zum Spiel „Rendezvous im Weltraum“ von Sierra. Das Spiel ist ungefähr von 1996. Kannste mal bei den Tipps&Tricks-Freaks fragen […]?

Sebastian Petry per E-Mail

Okay, Sebastian, ich helf dir! Wenn dein Vater Wolfgang was verspricht: Nie mehr singen. Ja?

PCA hilft

Liebes Dr.-Sommer-Team, ich habe jetzt schon ein paarmal mit meiner Freundin geschlafen, doch sie hat noch nie

einen Orgasmus bekommen. Was mach ich falsch?

Willfried per E-Mail

Falsche Zeitschrift, Blindgänger! Trotzdem ein Tipp von uns: Werd schwul!

Ihre CDs passen nicht in mein Floppy-Laufwerk! Können Sie nicht alles auf Diskette spielen?

Tobias Grobusch per E-Mail

Leider nein, Herr Grobusch. Aber es macht nix, dass sie nicht ins Floppy-Laufwerk passen. Schieben Sie sich die Dinger stattdessen durch die Nasenlöcher in den Schädel. Das tut weh. Aber in Ihrem Oberstübchen ist genug freier Platz, soweit ich das von hier beurteilen kann.

Aufruf

[...] Ich denke, du hast schon was von den Rupert-Werkstätten gehört. Jedenfalls kenne ich einige der Jugendlichen dort sehr gut und spiele und rede oft mit ihnen. Nun kam es, dass ich eines Tages gerade am PC ein Spiel spielte, als einer der Jungen reinkam und mitspielen wollte. Er hatte vor einigen Jahren einen Unfall, schwerste Motorikprobleme. Da hatte ich die Idee, dich zu fragen, ob du diesen Aufruf drucken kannst: „An alle PCA-Leser: Kann mir jemand ein Spiel zusenden (via E-Mail), das die Motorik schult, sprich, einfache Mausbewegungen üben, einfachste Tasten-Findübungen, Zuordnung von Farben und Formen etc.? Ich kann euch nicht bezahlen, aber es wäre echt toll, wenn wer hilft."

Alexander Rehm, alexander_rehm@hotmail.com

Verdammt, Alexander, du hast mich in einer karitativen Phase erwischt. Deshalb druck ich deinen Brief mal ab. An alle Leser: Schickt ihm was! Das ist ein Befehl!

(W)irre Gedanken

Ich hasse euch (und mich). Ihr verlangt wohl, dass ich euch grüße? Ha, hättet ihr gerne, ihr würdet mich eh fertig machen, bis ich gekrümmt am Boden liege und mich tot(!!!)lache. Ihr seid potenzielle Mörder. Langsam höre ich überall Stimmen vom Fränkel, ICH KANN KEIN AUGE MEHR ZUTUN!!! [...]

Bernhard Meier per E-Mail

Diagnose: Du bist geisteskrank, wir konnten dich offenbar in den Wahnsinn treiben. Solange du nicht für geschäftsunfähig erklärt wirst, interessiert uns das aber nicht. Unser Rezept: Kauf jeden Monat zehn Hefte, dann lassen die Symptome nach.

Arschloch

Servus Fränkel, du alte Drecksau. [...] Es ist schön zu wissen, dass es ein größeres Arschloch gibt als mich.

Andreas Moser, Schöngeising



Harald Fränkel

Servus Moser! Ich verstehe sehr gut, wie tröstlich eine solche Erkenntnis ist. Seit ich deine Mail gekriegt hab, fühl ich mich auch besser.

Weiß nich ...

Zu den Leserbriefen: Ich weiß nicht, was manche Leute für Probleme mit deiner zynischen Art haben! Mann, ich kauf mir die Zeitschrift wegen der Leserbriefe. [...]

Matthias Gerth per E-Mail

Klugscheißer des Monats

[...] Wie blöd sind Redakteure? Ist es bei euch Aufnahmebedingung, nicht mal den Hauptschulabschluss zu haben? Das neueste Beispiel für den Minus-IQ fand ich im Bericht über BloodRayne! 1. Das Spiel spielt laut euch 1930 und die Heldin kämpft gegen Nazis! Sehr logisch, wo doch Hitler 1933 an die Macht kam. 2. Die Heldin besteht laut euch aus einer Hälfte Vampir, einer Hälfte Mensch und einer Hälfte Oberweite. Mathe war wohl auch nicht eure Stärke? Ich könnte ewig weitermachen, aber im Gegensatz zu euch hab ich Besseres zu tun.

Peter Silie per E-Mail



Wenn Männer einen Bikini tragen, sieht das scheiße aus.

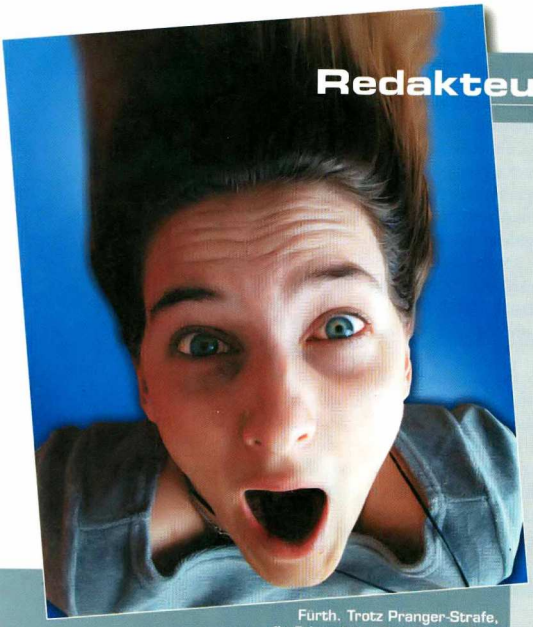
Nettes Pseudonym! Weil ich meinen sozialen Tag habe, schreib ich ganz langsam, damit auch du's verstehst: „Halb Vampir, halb Mensch, halb Oberweite" war keine Rechenaufgabe, sondern eine chauvinistische Entgleisung. Es sollte andeuten, dass BloodRayne eine Mischung aus Mensch und Vampir ist und keinen allzu großen Busen hat (vgl. Bild). Kannst du noch folgen? Gut. Was die Nazis betrifft: Die wurden nicht, wie du es vielleicht in einem Computerspiel gelernt hast, 1933 mit der Machtergreifung Hitlers urplötzlich aus einem Paralleluniversum ins Deutsche Reich teleportiert. Nein, die Nationalsozialisten gab's schon seit Gründung der Partei. Das war 1919.

[...] Im Star-Trek-Elite-Force-2-Artikel ist euch ein Fehler unterlaufen. Soweit ich weiß, spielten die darauf zu sehenden Leute auch bei Voyager mit. Im Text darunter steht aber: „... Besatzungsmitglied der Enterprise würgt ...". DAS IST FALSCH. ES MUSS VOYAGER HEISSEN!

Florian Haake per E-Mail

Tröste dich, Florian: Außer dir hat ein zweiter Schmalspur-Trekkie (Christian Spranger) versucht, uns eins reinzuwürgen. Peinlich ist nur, dass der zweite Teil von *Star Trek: Voyager Elite Force* nicht *Voyager Elite Force 2* heißt, sondern nur *Elite Force 2*. Grund: Die Voyager kehrt im Spiel wieder in den Alpha-Quadranten zurück und die Elite-Truppe wird auf die Enterprise versetzt.

Redakteure an den Pranger



Fürth. Trotz Pranger-Strafe, die Frisur hält. Drei-Wetter-Taft.

Vor kurzem habe ich mir die Ausgabe 5/2002 gekauft und stutzte ein wenig, als ich im Prüfstand des Zanzarah-Tests unter der Kategorie „Steuerung", auf folgenden Satz stieß: „Eine Konfiguration der Tastaturbelegung ist nicht möglich." Tatsache ist nämlich: Die Tastaturbelegung LÄSST sich konfigurieren. […]

Matthias Mai, Rehau

Das ist gut für Käufer des Spiels, aber schlecht für Tanja Bunke. Denn die steht jetzt blöd da. Eigentlich konnte sie nichts dafür, weil es bei unserer Testversion tatsächlich noch nicht möglich war, die Tasten frei zu belegen. Deshalb fiel die Strafe mild aus. Sie musste lediglich zehn Auftritte von Laiensängern im Sat.1-Frühstücksfernsehen („Morning Star") ertragen und kein ganzes Britney-Spears-Konzert. Apropos, kennen Sie den schon: Warum trägt Britney Spears bei Konzerten ein Headset?*

*"Irgendwer muss ihr ja einsagen: „Einatmen! Ausatmen! Einatmen! Ausatmen"

Nachdem ich mir die neue PC Action geholt hatte, schlug ich sofort die Seite mit den Spielerforen auf und sah bei „Serious Sam" das Pic vom neuen Mod „Pro-Pain". Neben dem Pic stand: „Den umfangreichen Mod finden Sie auf der Cover-CD." Auf welcher? Er war nicht zu finden! War das nur 'ne Verarschung?

Mario Trzensky, Gladbeck

Ja. Äh, nein. Es war so: Der Mod flog wegen urheberrechtlicher Gründe kurzfristig von der CD und Joachim Hesse verpennte es, den Text im Heft noch zu ändern. Vermutlich, weil es bei 2,02 Metern Körpergröße etwas länger dauert, bis ein Hirnimpuls bei den Tippfingern ankommt. Ich frage ihn, wie das Britney-Spears-Konzert war, okay? Wenn er aus der Nervenheilanstalt zurück ist.

Weiß auch nicht, warum mich manche Menschen nicht verstehen. Unser Textchef Michael Ploog alias Grandmaster P. kommt nach der Durchsicht der Leserbriefseiten ebenfalls jedes Mal zitternd in mein Büro, weint gar bitterlich und macht sich anschließend einen Liter Nerventee.

Kaufhilfe 2

Sag mal, wann warst du das letzte Mal in einem Kaufhaus oder in einem Computerspieleladen? Auch ich bin schon seit Wochen auf der Suche nach dem Spiel Gothic. […] Doch meine Suche blieb bisher erfolglos. Nicht, dass ich es nicht gefunden hätte, doch für den angekündigten Preis (10 Euro) hab ich es nirgends sehen können. Stattdessen wird es immer noch zum Vollpreis vertrieben. Bevor du also die Leser auf der Leserbriefseite zuflamst, solltest du dich erstmal informieren.

Andreas Wagner per E-Mail

Jaaa, beschimpft mich! Macht mich nieder! Nennt mich Britney-Spears-Fan! Ich steh voll auf Erniedrigungen! Bei Amazon.de wird das Rollenspiel jedenfalls zum Taschengeldtarif von 15,99 Euro gelistet. Ehrlich gesagt, weiß ich nicht, warum es mit dem Budget-*Gothic* hakt, Alexander. Lieferengpässe? Kurzfristige Terminverschiebung? Eine Verschwörung gegen mich? Ein Angriff der Marsianer?

Einfach beerig

Herr Fränkel, […]

Johannes Bär per E-Mail

Ihr Brief war belanglos, Johannisbeer. Deshalb habe ich ihn ein wenig gekürzt. Aber grüßen Sie Ihre Eltern! Die sind bestimmt witzig. Wie heißt Ihr Bruder? Teddy?



Unser Leser Johannes Bär (Bild) ist ein echtes Früchtchen.

Geschmacklos

„Wieso Diablo 2 im Vergleich zu diesem Action-Rollenspiel so alt aussieht wie Queen Mum (†)". Leute, eure Späße in allen Ehren, aber das ging zu weit. Dieser Satz auf dem Cover ist einfach geschmacklos. […]

Tobias Kühnlein, Effeltrich

Okay. Aber kauf das Heft bitte weiter, ja?

Der Vergleich von Dungeon Siege mit Queen Mom […]: Ich stehe zu eurer Zeitschrift und finde den Vergleich keineswegs unpassend oder pietätlos. Vielmehr rege ich mich über die Heuchler auf, die jetzt Zetermordio schreien. Macht weiter so!

Oliver Schirmer, Monheim

Böser Oliver! Man darf schwarzen Humor nicht witzig finden! Hätte nur gefehlt, dass du schreibst: „Stimmt, die Schlagzeile war geschmacklos. Aber lustig! Nachdem ich kurz versucht habe, mich in Queen

Österreicher sind spitze!

Und es begab sich, dass ein Mann mich bekehren wollte. Sein Name: Thomas Seidlein. Seine Mission: Piefke-Fränkel überzeugen, dass Österreicher toll sind. Er sendete folgendes Pamphlet per Elektropost: Die zehn besten Gründe, Österreicher zu sein:

1. Du lernst schon in der Fahrschule, dass man im Winter mit Sommerreifen keine Alpenpässe überqueren kann, nur weil man Allrad hat.
Stimmt, wir Deutsche lernen das nicht in der Fahr-, sondern schon in der Vorschule.

2. Auf Fernreisen hat keiner Vorurteile gegen dich, weil noch nie jemand etwas von dem Land gehört hat, aus dem du kommst.
Doch! Wenn du sagst „I'm from Austria", denken alle, du kommst aus Australien. Dort gibt es bekanntlich die am bescheuertsten aussehenden Tiere der Welt, nämlich Kängurus.

3. Du musst nicht jedes Jahr extra nach Österreich zum Skifahren reisen.
Stimmt. Aber wer will das schon? Nach Österreich reisen, meine ich.

4. Du kannst über die Deutschen schimpfen, aber Opel, VW oder Mercedes fahren.
Ne, ihr DÜRFT Opel, VW oder Mercedes fahren. Von KÖNNEN war nie die Rede!

5. Du weißt, was du bekommst, wenn du in einem Gasthaus Topfengolatschen mit Schlagobers und einem Verlängertem bestellst.
Stimmt. Aber wer außer einem Österreicher will schon eine Mehlspeise essen, die nach einer Fußpilzerkrankung klingt (Topfengo-Latschen)? Selbst wenn Sahne drauf ist? Und welcher Deutsche braucht eine Schwanzverlängerung?

6. Du musst dich bei der Fußball-WM nicht ärgern, weil die Nationalmannschaft es sowieso nie weiter als bis zur Vorausscheidung schafft.
Gut, der Punkt geht an euch. Wenngleich's nicht wirklich weh tut, hähä.

7. Du lebst in einem der wasserreichsten Staaten der Erde (davon braucht man ja bekanntlich reichlich zum Bierbrauen).
Genau! Sauft das! Dann können wir unser Bier, das beste der Welt, alleine trinken.

8. Du bist in einem Land, das so klein ist, dass die Wahrscheinlichkeit, dass es von einem Meteoriten getroffen wird, ziemlich gering ist.
Stimmt. Aber WENN es getroffen wird, ist ganz sicher ALLES im Arsch.

9. Du kannst Skifahren und beherrschst es überdies, in den Sessellift einzusteigen, ohne dass der Liftwart die gesamte Anlage anhalten muss.
Ich weiß nicht, ob das noch so gilt, wenn ich mir das Abschneiden der Ösis bei der vergangenen Winterolympiade so anschaue ...

10. Dieter Bohlen und Thomas Anders sind nicht deine Landsleute.
Dafür aber Arnold Schwarzenegger und jetzt mal ehrlich: Was ist schlimmer? Zwei sonnenbankgegerbte Sangesschwuchteln oder ein faltiger Muskel, der nicht richtig sprechen kann (nur Österreichisch oder Amerikanisch mit österreichischem Akzent)? Einigen wir uns in diesem Punkt auf Unentschieden, okay?

Mum (†) hineinzuversetzen, bin ich zu dem Schluss gekommen: Sie stört der Spruch keinesfalls." Oder noch schlimmer: Du hättest dem Leser, der uns aufforderte, wir sollten uns öffentlich entschuldigen, entgegnet: „Bei wem denn? Bei Queen Mum (†)? Wie denn?" Ne, Oliver, schäm dich! Sofort! Wir tun's auch!

Schlumpfparade

Dauernd die Cover-Nörgler. Was ist peinlicher? Als 30-jähriger Spiele-Opa an den Kiosk zu gehen und sich eine Zeitschrift mit Pokémonbildchen auf dem Cover zu kaufen oder eine mit einer scharfen Braut? Und dann die komischen Vögel, die sich beschweren, dass du Britney, Anime-Kulleraugen und Bro'Sis doof findest. Alles andere wäre von dir nicht glaubwürdig. Oder würde es dir einer abnehmen, wenn du schreibst: „Ich finde Stuhlgang lecker!"? Fast unglaublich solche Schlümpfe wie z. B. Niklas Flierl und Sebastian Watzl aus Weissach, die darüber diskutieren wollen, ob AT-ST nun Geher genannt werden dürfen oder nicht. [...] Anstatt z. B. zu schreiben, dass der Bericht über die Water-Joe-Girls einfach klasse war, die Leserbriefseiten köstlich amüsant oder sich dafür zu bedanken, dass die PC Action eine der wenigen Publikationen ist, die einem nicht jeden Monat zu bedenken gibt, dass das eigene Hobby moralisch bedenklich ist ...

Carsten Elleszus per E-Mail

Ich finde Stuhlgang lecker! Shakira dagegen doof, weil sie den Hintern eines kolumbianischen Brauereigauls hat. Beim Singen meckert sie zeitweise wie eine Ziege, der man aufs Euter gestiegen ist. Carsten, weißt du, was das Problem ist? Einige komische Menschen da draußen glauben mir alles. Nächsten Monat krieg ich Briefe von erbosten Eltern (weil sich ihre Kinder plötzlich für Stuhlgang interessieren), Shakira-Fanclubs (weil ich ihre Lieblings-Trulla verräppelt habe) und vom Tierschutzverein (weil ich Brauereigäule und Ziegen mit Sharika verglichen habe).

Runterholen

Der Bericht über den Striptease bei der LAN-Party gXp3 hat einen Leser offenbar sehr erregt. Es ging in dem Artikel um ein Video der Auszieh-Mieze, das ein Schüler ins Internet stellte. Die Folge: Wegen des Download-Ansturms hatte der junge Mann bei seinem Provider plötzlich 1.200 Euro Schulden, was die Community zu einer Spendenaktion für den armen Wicht bewegte. Dies zum besseren Verständnis für folgenden Leserbrief:



Jeden Tag eine gute Tat: Der Pfadfinder half der Dame beim Entkleiden.

Ich wollte erstens dir und deinen Kollegen gratulieren, dass ihr es endlich geschafft

habt, ein wirklich sehr, sehr gut aussehendes Mädel auf euer Cover zu drucken. Denn bisher waren viele Gesichtselfmeter dabei. [...] Zweitens habe ich auf Seite 115 etwas über eine Stripperin namens „Buffy" gelesen und dass es ein Video zum Herunterladen gibt. Ich wäre dir für die Adresse dankbar! Ich werde mich auch an der Spendenaktion beteiligen!

Carsten Tille, Mühlheim

Schon klar. Du willst das Video herunterladen und dann was spenden. Natürlich. Selbstverständlich. Herunterladen? Runterholen trifft's wohl eher, oder? Du hast keine Freundin, was?

Männertränen

Ich komme von der Nachtschicht. Nach nur vier Stunden Schlaf öffne ich meine viel zu schweren Augen. Mein Gaumen schreit nach Kaffee. Ich schleppe mich die Treppe zur Küche hinunter, wohl wissend, dass fünf bösartige Monster mir nach dem Leben trachten (drei Kinder, eine Frau plus Monsterkatze). Da! Auf der ersten Stufe liegt sie. Druckfrisch. Die neue PCA. Meine Augen tränen. [...] Ich zerreiße, vor Begierde geifernd, den Schutzumschlag. Ja. Ein Patch für [mittlerweile indiziert]. ***Stunden später suche ich immer noch (auf beiden CDs) den Patch. Meine Augen tränen immer noch. Allerdings nicht mehr vor Freude.***

Uwe Boldt per E-Mail

Dass du einen Scheiß-Job, geheiratet und drei Blagen gezeugt hast, dir dann auch noch'n Haustier aufgeschwatzt wurde und du koffeinsüchtig bist – dafür können wir nix. Also geh zur Eheberatung oder wähl 0800/111 0111 und heul dich dort aus (Telefonseelsorge). Oder ist das Hauptproblem der Patch, der auf der CD unter dem entsprechenden Spielerforum" zu finden war? Das nur als Tipp, falls du Trötennase bis heute gesucht hast.

Verliebt

Kannst du mir das Bild von Tanja Bunke (super Frau) aus dem Bericht über Beziehungen durch Online-Games schicken? Sie streckt [...] ihren Hintern (den man leider nicht mehr erkennen kann) so schön weg. [...] Ich finde Tanja Bunke eh' so was von supersüß [...]

Thomas Kowalzik per E-Mail

Bunke lässt ausrichten: „Arsch lecken!" Meine Überzeugungsversuche („Ja, genau das will das Ferkel doch!") haben nicht gefruchtet. Tut mir Leid, Thomas, ganz ehrlich.

Sehr geehrter Herr Sauerteig! Sie sind mein Lieblingsredakteur, bleiben Sie bitte Ihrem genialen Stil und der Action treu. Eine Frage: Auf den CDs und im aktuellen Heft (Seiten 36 und 37) sieht man Sie immer wieder in „Action" mit der liebreizenden Göttin Tanja Bunke. Mich beschleicht der Verdacht, dass Sie mit ihr zusammen sind :-(. Ich hoffe, es ist nicht so, sonst würden Sie alle Bunke-Fans unglücklich machen ...

Werner Hingst per E-Mail

Sauerteig lässt ausrichten: ARRRGGGHHH!!! Weiß nicht, ob das jetzt eine Unmutsbekundung oder das Gegenteil war. Herr Hingst, es geht Sie auch in etwa so viel an wie die Fragen „Hat Hesse einen Furunkel?" oder „Trägt Geltenpoth privat BHs?".



Möbelpacker sind auch nicht mehr das, was sie mal waren.

Echt scharf

Ich habe schon lange Jahre ein Abo Ihrer Zeitschrift und finde sie klasse! Doch Lobpreisungen sind nicht mein Anliegen. Mich interessiert, ob Sie mir schreiben könnten (und es bitte tun!), wo Sie das Schwert erstanden haben, welches Ihr Model auf dem Cover in der Hand hält.

Christian Groth, Hannover

Nö.

Ich wollte anfragen, wo ihr die Schulterteile eures Covergirls herhabt, da ich die echt klasse finde, und ob man die auch so kaufen kann. Und so aus Neugierde: Ist die Rüstung Maßarbeit?

Tobias per E-Mail

Himmel, nehmt euch gefälligst ein Beispiel an Carsten „Hormonschleuder" Tille und schaut die Mädels an! Will noch jemand wissen, wo er Schuhe, Armband, BH, Lippenstift, Halskette und vielleicht den Dschungel im Hintergrund käuflich erwerben kann? Meldet euch, wir werden es ignorieren! Wir wissen es nämlich nicht. Das Zeug organisiert eine Requisiteurin.



Weil sie es nicht mehr zum Tankstellen-WC schaffte, musste sie ins Gebüsch.

Macho, Macho

[...] Verrat mir: Hast du eine Freundin? Dann sei so gut und druck in der nächsten Ausgabe ein Foto ab. Deine Machonummern lassen mich allmählich zweifeln. [...]

Alexander Sosedow per E-Mail

Ey Alexander Soßentopf, was für Machonummern? „Ehret die Frauen" ist mein dritter Vorname (nach Waldemar, aber das verschweigen wir besser). Ich habe trotzdem keine Freundin. Meine große Liebe verließ mich mit den Worten „Ich find dich zum Kotzen". Ach ja, vorher warf sie noch mit Tellern, wodurch sie mir vermutlich unterschwellig mitteilen wollte, dass sie ein bisschen unzufrieden ist. Keinen Schimmer, warum.

Emanz-Erich

Ich dachte mir, im dritten Jahr PCA-Abo, ich könnte euch auch mal was schreiben. Ich hab die neue PCA vor mir und bin bei Seite 25 angekommen. Was sehen meine kurzsichtigen Augen? Mal wieder ein Zocker-

Auf der Cover-CD

Seniorenheim Counter-Strike?

Leser-Kolumne: Oliver Erb antwortet auf den Text von Wolfgang Erhardter in Ausgabe 4/2002.

seniorencs.htm

weibchen. Und ein dummer Spruch im Statement: „Ich glaube, dass Frauen ALLES besser können als Männer". Ihr solltet in Zeiten, in denen Gleichberechtigung zwischen Männern und Frauen so wichtig ist, die Männer nicht benachteiligen. […] Das führt nur dazu, dass die Mädels denken, es wäre was Besonderes, als Frau zu zocken. […]

Michel Dumont per E-Mail

Ist es doch, du widerlicher Macho! Außerdem können Frauen tatsächlich alles besser. Beispiel: Im Bikini vor dem PC sitzen, mit der rechten Hand die Tastatur und mit der linken gleichzeitig das Bügeleisen bedienen. Bei uns Männern würde das doch scheiße aussehen, oder?

Verschwörung?

Ist es möglich, dass die Seiten 84 bis 86 des aktuellen Heftes eine Hommage an Tanja Bunke sind? Auf genannten Seiten haben alle Spiele 76 % bekommen und wurden von „jüngeren", sich schöner vorkommenden Redakteuren getestet. Da ist mir aufgefallen, dass die Bunke (wahrscheinlich) 1976 geboren wurde, da sie im letzten Heft noch 25 Jahre alt war und vielleicht ja noch dieses Jahr 26 wird. Aber zufälligerweise fehlt gerade in dieser Ausgabe die Altersangabe der Redakteure. Wenn da nicht etwas im Busch ist …

Eike Brechmann per E-Mail

Ey Eike, interessante Verschwörungstheorie! Das mit 1976 stimmt. Aber auf eins bist du nicht gekommen: Wenn du die vier 76er-Wertungen addierst, anschließend mit der Zahl der jüngeren, sich „schöner vorkommenden" Redakteure Geltenpoth und Bezold (2) multiplizierst und zuletzt ihre IQs (zusammen 58) dazuzählst, erkennst du deren wahres Wesen. Kurz: Geh doch bitte mal zu einem Arzt, der sich mit Paranoia auskennt.

Rechts so?

Betreff: Testbericht FIFA WM 2002 und Hass gegen Holland. Mir ist bekannt, dass ihr in Bayern gerne am rechten politischen Tellerrand steht. Euer Herr Stoiber zeigt das sehr eindrucksvoll. Dass ihr auch auf den gleichen Zug aufspringt, find ich schrecklich. Wenn ihr von Rivalität sprechen würdet, kein Problem – Hass dagegen, einfach übel. Seid ihr wirklich so?

Markus Malik, Bonn

Quatsch. Wir sind nur schadenfroh, wollen witzig sein – und schaffen es nicht. Also hab gefälligst Mitleid! Markus, wusstest du, dass sich jetzt auch die deutsche Damen-Nationalmannschaft für die WM qualifiziert hat? Durch ein 6:0 gegen Holland? MUHAHAHAHAHA. Äh … 'tschuldigung.

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"!



Oliver Neuville (rechts) leidet unter starkem Achselschweiß.

Inserentenverzeichnis PC Action 6/2002

ak Tronic Software & Services	31	Codemasters GmbH	47	Microsoft Deutschland GmbH	9, 27, 29, 101
Ascaron Publishing Software Vertriebs GmbH	64/65	Computec Media AG	16, 134, 163, 169, 171, 177	MTV Networks GmbH	103
Blackstar Interactive GmbH	3	G+W Verlag GmbH	133	Okay Soft	61
Bundesministerium für Arbeit und Soziales	59	GyroTwister-Vertrieb Nann	179	Ravensburger Interactive GmbH	51
Bundesverband der Deutschen Volks- u. Raiffeisenbanken	180	Infogrames Deutschland GmbH	10/11, 23	Saturn Verwaltungs GmbH	39
CDV Software Entertainment GmbH	21	JoWood Productions Software AG	40/41, 84/85	Take 2 Interactive GmbH	2
		Leipziger Messe	91	VPM KG	105
				WCom	165

PC ACTION Charts

COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Dr.-Mack-Str. 77 ▮ 90 762 Fürth ▮ oder per E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Top 10 Lesercharts

Rang	Trend	Vormonat		Titel/Entwickler	Anteil
1	▶	1		Medal of Honor: Allied Assault *2015*	30,0%
2	▲	neu		Jedi Knight 2: Jedi Outcast *Raven*	8,1%
3	▲	5		Aliens vs. Predator 2 *Monolith*	7,5%
4	▼	3		Counter-Strike *Gooseman*	7,3%
5	▼	2		Indiziertes Spiel *Gray Matter*	5,1%
6	▲	neu		NHL 2002 *EA Sports*	4,9%
7	▲	neu		Black & White *Lionhead*	4,8%
8	▼	4		C&C: Renegade *Westwood*	4,6%
9	▼	8		Indiziertes Spiel *Epic Games*	4,2%
10	▲	neu		Die Gilde *4 Head Studios*	2,5%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▲	2	Unreal 2	17,5
2	▲	9	Anno 1503	17,1
3	▼	1	Soldier of Fortune 2: Double Helix	10
4	▲	neu	Unreal Tournament 2003	9,8
5	▲	neu	Halo	7,5
6	▼	3	Hitman 2: Silent Assassin	5,1
7	▶	7	GTA 3	5,0
8	▼	4	Duke Nukem Forever	4,6
9	▲	neu	Counter-Strike: Condition Zero	4,5
10	▶	10	Mafia: The City of Lost Heaven	3,9

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Activision
2	▲	neu	Die Sims: Urlaub Total	EA
3	▼	2	Medal of Honor: Allied Assault	EA
4	▼	3	Civilization 3	Infogrames
5	▼	1	C&C: Renegade	EA
6	▲	9	Die Sims (DVD)	EA
7	▼	6	Empire Earth	Vivendi
8	▼	4	Die Gilde	JoWood
9	▲	neu	Grandia 2	Ubi Soft
10	▼	8	Die Sims - Hot Date	EA

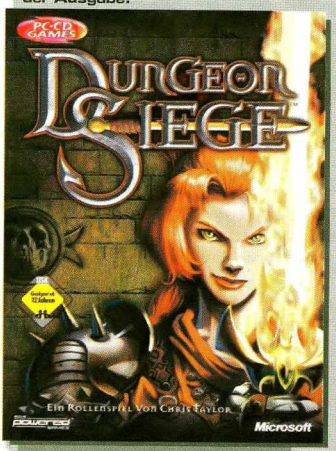
Quelle: SATURN

Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▶	1	The Sims: Vacation	EA
2	▲	7	Freedom Force	EA
3	▼	2	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Activision
4	▲	neu	Dungeon Siege	Microsoft
5	▲	6	Heroes of Might & Magic 4	3DO
6	▲	neu	The Sims	EA
7	▲	9	Might & Magic 9	3DO
8	▲	neu	Ultimate Ride Coaster Deluxe	Disney
9	▼	8	Medal of Honor: Allied Assault	EA
10	▲	neu	High Heat Baseball 2003	3DO

Quelle: amazon.com.

Gewinner der Ausgabe:



Dean Albert, Perl-Besch

erhält ein Spiel

Dungeon Siege
(Test des Monats 5/2002)

Hit-Countdown

Action			
Breed	Action-Spiel	Brat Designs	3. Quartal 2002
Counter-Strike: Condition Zero	Taktik-Shooter	Gearbox	3. Quartal 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	Juni 2002
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	Unbekannt
Halo	Action-Spiel	Bungie Software	Unbekannt
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	September 2002
Max Payne 2	Action-Spiel	Remedy Entertainment	4. Quartal 2002
Medal of Honor: Team Assault	Ego-Shooter	2015	Oktober 2002
New World Order	Mehrspieler-Shooter	Terminate Games	Juni 2002
Nomads	Action-Spiel	Radon Labs	3. Quartal 2002
No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	Monolith	1. Quartal 2003
Planet Side	Mehrspieler-Shooter	Sony Online	3. Quartal 2002
SWAT 4	Ego-Shooter	Sierra	September 2002
Team Factor	Mehrspieler-Shooter	7FX	Juni 2002
Team Fortress 2	Mehrspieler-Shooter	Valve	4. 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	3. Quartal 2002
Dark Project 3	Action-Adventure	Ion Storm	3. Quartal 2003
Galleon	Action-Adventure	Interplay	3. 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
Crazy Taxi	Rennspiel	Sega	Juli 2002
DTM Race Driver	Story-Rennspiel	Codemasters	3. Quartal 2002
Grand Prix 4	Rennsimulation	Microprose	Juni 2002
Total Immersion Racing	Rennspiel	Empire	4. Quartal 2002
Rollenspiel			
Arx Fatalis	Rollenspiel	Arkane Studios	Juni 2002
Asheron's Call 2	Online-Rollenspiel	Turbine Entertainment	4. Quartal 2002
Deus Ex 2	Action-Rollenspiel	Ion Storm	4. Quartal 2002
Gothic 2	Rollenspiel	Piranha Bytes	4. Quartal 2002
Icewind Dale 2	Rollenspiel	Black Isle	Juni 2002
Neocron	Online-Rollenspiel	Reakktor	Juli 2002
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Black Isle Studios	3. Quartal 2002
Shadowbane	Online-Rollenspiel	Wolfpack Studios	4. Quartal 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	3. Quartal 2002
Lock On: Modern Air Combat	Moderne Flugsimulation	Eagle Dynamics	August 2002
X2: Die Bedrohung	Action-Simulation	Egosoft	3. 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	3. Quartal 2002
Impossible Creatures	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	3. Quartal 2002
Orb	Rundenstrategie	Strategy First	3. Quartal 2002
Praetorians	Echtzeitstrategie	Pyro Studios	3. Quartal 2002
Republic	Echtzeitstrategie	Elixir Studios	3. Quartal 2002
Robin Hood	Echtzeitstrategie	Spellbound	4. Quartal 2003
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	3. 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 69-32 94 06 00 — Mo, Mi, Do 14[00]–19[00]

- Activision www.activision.de
0 18 05-22 51 55 — Mo-So 16[00]–18[00] (nicht an Feiertagen)
01 90-5 00 55 — (Spieletipps)

- Ascaron www.ascaron.de
0 52 41-96 66 90 — Mo-Fr 14[00]–17[00]
0 52 41-9 39 30 — (Mailbox)

- Blackstar www.black-star.de
0 42 41-95 33 88 — Mo-Fr 14[00]–16[00]

- Cryo Interactive www.cryo-interactive.de
0 52 41-95 35 39 — Mo-Fr 15[00]–18[00], Sa, So 14[00]–16[00]

- Disney Interactive www.disney.de/DisneyInteractive
0 69-66 56 85 55 — Mo-Fr 11[00]–19[00], Sa 14[00]–19[00]

- Egmont Interactive www.egmont.de
0 18 05-25 83 83 — Mo-Do 18[00]–20[00]

- Eidos Interactive www.eidos.de
0 18 05-22 31 24 — Mo-Fr 11[00]–13[00], 14[00]–18[00]
01 90-51 00 51 — (Spieletipps)

- Electronic Arts www.electronicarts.de
01 90-77 66 33 — Mo-Fr 13[00]–17[00]
00 49-22 1-97 58 25 55 — Mo-Fr 13[00]–17[00]
01 90-78 79 06 — (Spieletipps, 24 Stunden täglich)

- Empire www.empireinteractive.com
0 69-95 79 5 38 — Mo-Fr 9[00]–13[00]

- Greenwood Entertainment www.greenwood.de
02 34-9 64 50 50 — Mo-Fr 15[00]–18[00]

- Ikarion Software www.ikarion.de
02 41-4 70 15 20 — Mo-Fr 15[00]–18[00]

- Infogrames www.infogrames.de
01 90-77 18 83 — Mo-Fr 11[00]–19[00]
01 90-77 18 82 — (technische Fragen)

- Innonics www.innonics.de
05 11-33 61 37 90 — Mo, Mi, Fr 15[00]–18[00]

- JoWood www.jowood.com
0 61 02-8 16 81 68 — Mo-Fr 13[00]–17[00]
0 61 02-8 16 80 68 — (technische Fragen)

- Konami www.konami.com
01 90-82 46 94 — Mo-So 8[00]–24[00]

- Magic Bytes www.magic-bytes.de
0 52 41-95 33 33 — Mo-Fr 14[00]–19[00]

- Mattel www.mattelmedia.com
0 69-95 30 73 80 — Mo-Fr 9[00]–21[00]

- Max Design
00 43-3 66 72 41 47 — Mo-Fr 15[00]–18[00]

- Microsoft www.microsoft.com/germany/support
01 80-5 67 22 55 — Mo-Fr 8[00]–18[00], Sa 9[00]–17[00]

- Mindscape www.mindscape.com
02 08-99 24 114 — Mo, Mi, Fr 15[00]–18[00]

- Navigo www.navigo.de
0 69-32 47 31 51 — Mo-Fr 13[00]–18[00]

- NEO www.neo.at
00 43-16 07 40 80 — Mo-Fr 15[00]–18[00]

- Nintendo www.nintendo.de
01 30-58 06 — Mo-Fr 11[00]–19[00]

- Ravensburger Interactive www.ravensburger.de
07 51-86 19 44 — Mo-Do 16[00]–19[00]

- Sega www.sega.de
0 40-2 27 09 61 — Mo-Fr 10[00]–18[00]

- Sierra www.sierra.de
0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9[00]–19[00]

- Software 2000 www.software2000.de
01 90-57 20 00 — Mo-Do 14[00]–19[00], Fr 10[00]–14[00]

- Sony Computer Entertainment www.sonyinteractive.com
01 90-57 85 78 — Mo-Fr 10[00]–20[00]

- Sunflowers www.sunflowers.de
01 90-51 05 50 — Mo-Fr 11[00]–19[00]

- Swing! Entertainment www.swing-games.de
0 21 31-4 06 64 99 — Mo, Mi, Fr 16[00]–19[00]

- Take 2 Interactive www.take2.de
01 80-5 21 73 16 — Mo-Fr 12[00]–20[00]
01 90-87 32 68 36 — Mo-Fr 8[00]–24[00] (Spieletipps)

- THQ/Softgold www.thq.de
01 80-5 60 55 11 — Mo-Fr 15[00]–20[00]
01 90-50 55 11 — Mo-Fr 15[00]–20[00] (Spieletipps)

- Ubi Soft www.ubisoft.de
02 11-3 38 00 30 — Werktags 9[00]–16[00]

- Virgin www.vid.de
0 40-89 70 33 33 — Mo-Do 15[00]–20[00]
01 90-5 89 70 33

- Vivendi Universal www.vivenduniversalinteractive.de
0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9[00]–19[00]
01 90 -51 56 16

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen 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.

Bemannt die Mauer!

Stronghold **Langzeit-Spielvergnügen gesichert**



Schöne Belagerungen auch ohne Hetze: Im Modus „Freies Bauen" dürfen Sie Ihre Wälle auf Knopfdruck verteidigen.

Burgenbauer erhalten optimale Voraussetzungen: Im beliebten Modus „Freies Bauen" von *Stronghold* können Sie ab Version 1.2 (int.) den Computer jederzeit anweisen, einen Angriff auf Ihre Festung zu starten. Alternativ zu Invasionen stehen andere Zufallsereignisse zur Auswahl, die Sie aus der Einzelspielerkampagne kennen. Eine vorbildlich geplante Burg wird mit solchen Widrigkeiten natürlich spielend fertig. Das Update auf v1.2 bietet noch einige weitere Verbesserungen: Im Mehrspielermodus dürfen Sie optional „starke Wälle" aktivieren, womit sich Mauern nur durch Belagerungsgerät beschädigen lassen. Sollte es einem Angreifer gelingen, in das Torhaus einzudringen, kann er das Tor öffnen und seinen Mitstreitern einen einfachen Weg in die Burg ebnen. Der Burgherr hört endlich auf Ihre Befehle, wenn Sie ihn zu seinem Bergfried zurückschicken. Schließlich verbessert der Patch einige Details der Steuerung und behebt etliche kleinere Bugs, die unter anderem zu Abstürzen führen konnten.

Außerdem

/// Eine riesige Zahl Bugs behebt der **Patch v1.02** (auf der Cover-CD) zu **Die Gilde**. Darunter kuriose Fehler, dass beispielsweise der Rechner abstürzen konnte, wenn Sie einen bereits verstorbenen Arbeiter aus dem Dienst entließen. Das Spiel läuft in der neuen Version insgesamt **stabiler**. /// Das neue Update zu **Monopoly Tycoon v1.4** (auf der Cover-CD) beseitigt etliche Fehler und integriert **zwei zusätzliche Missionen** sowie zwei Texturesets für Gebäude. /// **Civilization 3 v1.21f** (auf der Cover-CD; bislang nur für die englische Fassung verfügbar) verbessert zahlreiche Details. Beispielsweise agieren die in Städten eingesetzten **Gouverneure intelligenter**. ///

Auf CD-ROM

Updates CD #1
Pool of Radiance: Ruins of Myth
Drannor v1.4 (d)



Der Burgherr lässt sich auf den Burgfried zurückbeordern und wird so an diversen Kamikaze-Aktionen gehindert.

Im Dreierpack besser

Ghost Recon **In allen Bereichen aufgemöbelt**

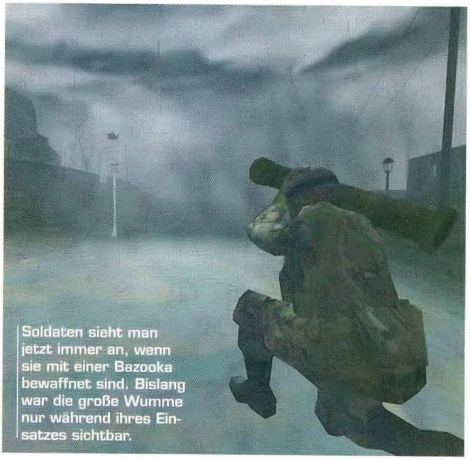
Mit dem neuesten Update auf v1.2.10.0 zu *Ghost Recon* beseitigt Hersteller Red Storm nicht nur einige Fehler aus dem Taktik-Shooter, sondern integriert zahlreiche neue Features. Dazu gehört beispielsweise, dass der Raketenwerfer eines Soldaten auch dann für andere Spieler sichtbar ist, wenn dieser ihn auf dem Rücken trägt. Ein Großteil der Verbesserungen befasst sich mit dem Mehrspielermodus und verhindert, dass Ihre Mitspieler zu unfairen Mitteln greifen, sprich cheaten. Langfristig den größten Vorteil bietet die umfassendere Unterstützung von spielergenerierten Mods: So lassen sich Grafiken, Sounds, Modelle und Videosequenzen leichter in Ihre Eigenkreationen einbinden. Zudem veröffentlichte Red Storm zwei weitere Updates zum zugehörigen Add-on *Desert Siege*, die vor allem Bugs und Inkompatibilitäten im Mehrspielermodus ausräumen.

Auf CD-ROM

Updates CD #1
Ghost Recon v1.2.10.0 Update #2 (d)
Ghost Recon – Desert Siege – Multiplayer Update #'3 (d)
Ghost Recon Desert Siege (Multiplayer-Patch)



Der Patch enthält auch einige Änderungen an Texturen: Manche kleinen Objekte und Fahrzeugschatten sehen etwas besser aus.



Soldaten sieht man jetzt immer an, wenn sie mit einer Bazooka bewaffnet sind. Bislang war die große Wumme nur während ihres Einsatzes sichtbar.

MUSICPRINT

DIE Musikzeitung. Jeden Monat neu.

Kostenlos erhältlich in allen Müller For Music-Filialen.





Tonträger jetzt bei Müller for music erhältlich !

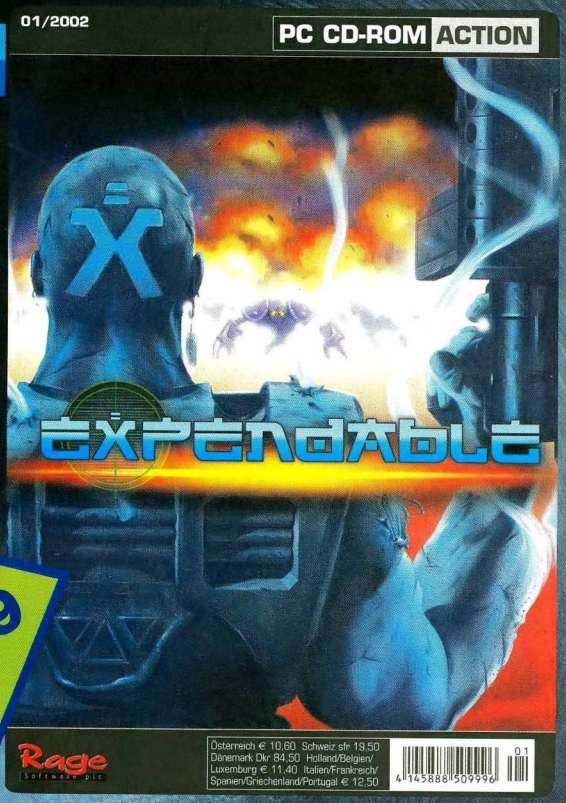
Games Classics

DIE PC-SPIELE-SAMMLUNG

PC-CD-ROM
VOLLVERSION

bekannt aus der Werbung

PC Games
PC ACTION



Nur € 9,99

DAS TOP-PC-SPIEL DES MONATS

AUS DER REIHE Games Classics

DAS ORIGINAL-SPIEL

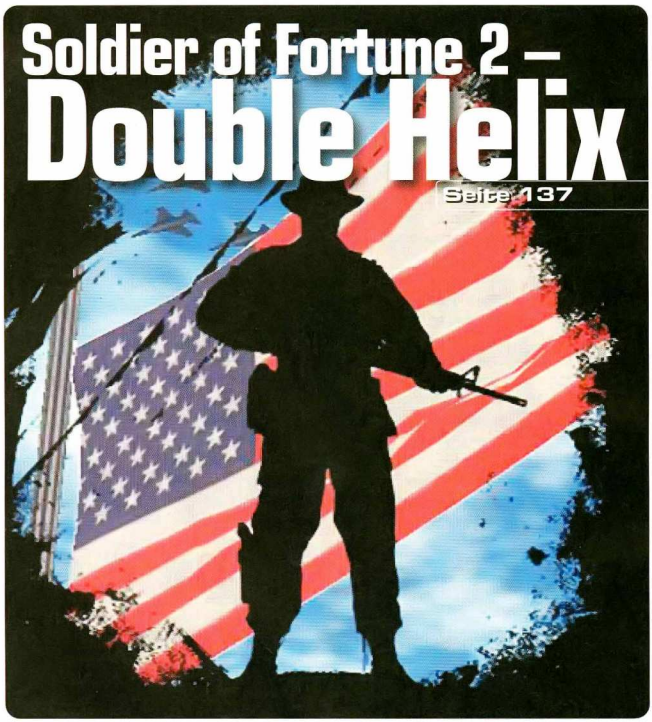
PC-CD-ROM VOLLVERSION

Voll Version. Voll günstig.

Jetzt für € 9,99 jeden Monat neu am Kiosk.

PC ACTION
6/2002

Spieletipps



Soldier of Fortune 2 – Double Helix

Seite 137

Ausgetrickst



Zeter und Mordio wegen Counter-Strike 1.4 – alle wollen wieder springen. Da kommt sie endlich, die heiß ersehnte neue Version von CS, und es passiert das Gleiche wie bei jedem anderen Update vorher: Das Geschrei ist groß. Ist es wirklich wie bei anderen Updates? Ich meine nicht. Ja, hier und da wurde mal eine Waffe stärker oder schwächer gemacht. Man musste sich erst dran gewöhnen und am Ende waren doch alle wieder glücklich. Bei 1.4 ist das ein wenig anders. Die ganze Spieldynamik hat sich verändert. Der wohl gravierendste Eingriff ist die Verlangsamung des Spielers nach einem Sprung. Okay, jetzt mag man mit Realismus argumentieren, und dass niemand dauernd hüpfen könne. Da gebe ich doch gerne Recht. Doch wer kann bitteschön mit fünf Beintreffern noch laufen oder sich mit voller Montur aus dem ersten Stock eines Hauses stürzen, ohne danach zu humpeln? Die Wogen schlagen so hoch, dass sogar eine Unterschriftenaktion im Internet gestartet wurde (www.petition-online.com/cs14prb/petition.html). Das Spiel sei jetzt zu „Newb"-freundlich, erfahrene Spieler hätten einen Nachteil, heißt es dort. Ob die Community sich wieder beruhigt oder ob Version 1.4 gar boykottiert wird, werden wir sehen. Ein Hase hüpft von dannen …

Florian Weidhase

Tipps&Tricks-Profis



Unsere Tipps&Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletipps.

Spieletipps

Soldier of Fortune: Double Helix 137
Komplettlösung
Zanzarah 145
Allgemeine Spieletipps
Stirb Langsam: Nakatomi Plaza 147
Komplettlösung
Dungeon Siege 153
Allgemeine Spieletipps

Kurztipps

Black & White: Insel der Kreaturen 159
Capitalism 2 159
Die Siedler 4 160
Dungeon Siege 159
Incoming Forces 160
Jedi Knight 2: Jedi Outcast 160
Sea Dogs 160
Star Trek: Bridge Commander 160
Warrior Kings 159

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	Multiplayertipps	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
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
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
Soldier of Fortune 2: Double Helix	Komplettlösung	6/02
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
Stirb Langsam: Nakatomi Plaza	Komplettlösung	6/02
Stupid Invaders	Komplettlösung	3/01
Sudden Strike	Allgemeine Tipps	11/00
Summoner	Allgemeine Tipps	6/01
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
Vampire: Die Maskerade	Komplettlösung	8/00
Wiggles	Allgemeine Tipps	11/01
Zanzarah	Allgemeine Tipps	6/02

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!" Cheats, 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

Soldier of Fortune 2

Es liegt mal wieder an einer Person, die Welt zu retten. Da dies keine leichte Aufgabe ist, haben wir das für Sie auf acht Seiten übernommen.

Mission 1: Prag

Auf der Straße

Wo befindet sich im Containerhof der Ausgang?

Bei den Containern müssen Sie vom Startpunkt aus gesehen auf die gegenüberliegende Seite. Dort befindet sich hinter zwei Pappkartons eine Tür, die Sie durch längeres Halten der Benutzen-Taste knacken. Auf der nächsten Etage müssen Sie vom Balkon aus auf die Mauer daneben springen. Laufen Sie darauf entlang und springen Sie am Ende in die Gasse.

Hotel Prague

Wie beschütze ich Dr. Iwanowitsch?

Bleiben Sie im Türrahmen stehen, so dass der Doktor das Zimmer nicht verlassen kann. Nun räumen Sie erst mal in Ruhe die heranstürmenden Gegner aus dem Weg. Wenn sich nichts mehr regt, lassen Sie sich von Dr. Iwanowitsch zum Ausgang führen. Erledigen Sie unterwegs die Angreifer, aber lassen Sie den Doc nicht aus den Augen.

Vor dem Hotel

Warum fährt der Doktor nicht weiter?

Kümmern Sie sich vorerst nicht um die Gegner, sondern schießen Sie zuerst auf die Gasflaschen, die vor dem Generator (neben dem Tor) stehen. Anschließend feuern Sie ein paar Salven auf den Generator ab. Die darauf folgende Explosion sprengt den Weg frei.

Auf dem Land

Worauf muss ich achten?

Achten Sie auf die Soldaten, die auf den Lkws stehen und auf Sie feuern. Schießen Sie aus großer Distanz mit Einzelfeuer. Wenn sich das gegnerische Gefährt direkt vor oder hinter Ihnen befindet, können Sie draufhalten. Bei dem Hubschrauber setzen Sie wieder Dauerfeuer ein.

Wie geht es beim Außenposten weiter?

Ähnlich wie beim ersten Hindernis müssen Sie hier wieder auf Gasflaschen schießen. Wenn das erledigt ist, nehmen Sie sich den großen Gastank vor.

Bahnhof

Wo ist der Pass?

Auf der Toilette haben Sie eine Verabredung mit einem Spitzel. Dieser lässt neben einer Kabine einen Koffer stehen, der die Pässe beinhaltet. Nehmen Sie ihn mit der Benutzen-Taste auf und sprechen Sie anschließend den Schalterbeamten im Hof an. Am Bahngleis öffnen Sie die Tür gegenüber dem offen stehenden Waggon.

Wo muss ich nach dem Gespräch hin?

Öffnen Sie die letzte Tür auf der rechten Seite. Warten Sie das Gespräch in der Bahnhofshalle ab und setzen Sie dann Ihr Messer ein. Im obe-

Waffen

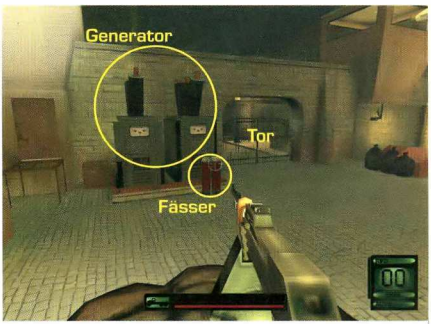
Vor einigen Missionen können Sie sich Waffen aussuchen, die Sie mit in die Mission nehmen. Denken Sie bei der Auswahl daran, dass Sie fast alle Knarren während einer Mission finden. Unsere Zusammenstellung bei allen Missionen sah wie folgt aus:

Socom + Schalldämpfer	Für Schleichmissionen
M4 + M203	Wegen des Granatwerfers
MSG90A1 (später OICW)	Wegen der Zoomfunktion
Thermal Vision Goggles	Um Gegner schon durch Wände aufzuspüren

Natürlich hat jeder seinen eigenen Spielstil. Probieren Sie deshalb ein wenig mit den Waffen herum, bis Sie das optimale Einsatzgerät für sich gefunden haben.



Der Haupteingang des Hotels ist verriegelt. Folgen Sie der Einzeichnung, um trotzdem hineinzugelangen.



Sie müssen zuerst den Generator zerstören, damit die Explosion das Tor aus dem Weg räumt.



ren Teil zerstören Sie die Kartons und kriechen durch das Loch in der Wand. Die folgenden Gegner erledigen Sie mit dem Messer.

Wie bringe ich den Zug zum Starten?

Erdolchen Sie die beiden Wachen von hinten und schleichen Sie die Treppe hinauf. Springen Sie dann über das Geländer auf den Lüftungsschacht. Die Wache am Fenster bearbeiten Sie ebenfalls mit dem Messer und springen anschließend durch das Fenster auf das Dach des Waggons. Gehen Sie ein paar Schritte nach rechts und hüpfen Sie über den Stacheldraht in den Hof. Im Weichenhäuschen legen Sie den Schalter um und laufen schnell wieder die Treppe hinab. Unten warten Sie, bis die Öffnung des Waggons auf gleicher Höhe mit der offenen Tür ist, und springen auf.

Mission 2: Kolumbien

Marine-Stützpunkt

Wie gelange ich aus dem Camp?

Laufen Sie zum umgekippten Lkw und springen Sie darüber. Im folgenden Abschnitt müssen Sie ein paar Gegner erledigen und zum Ausgang laufen.

Tempelruine

Was muss ich in diesem Level beachten?

In dieser Gegend wimmelt es von Scharfschützen. Arbeiten Sie sich immer nur von Deckung zu Deckung und lehnen Sie sich zur Seite, um das Areal zu beobachten. Falls Sie keinen Feldstecher im Gepäck haben, können Sie die Gegner auch durch die Zieloptik des Scharfschützengewehrs ausmachen.

Wie bekämpfe ich effektiv die Gegner?

Da die Kolumbianer meist zu zweit oder zu dritt auf Sie zustürmen, ist eine Granate aus Ihrem M4 die beste Art, die Gegner aus dem Weg zu räumen.

Front-Camp

Wie komme ich am Hubschrauber vorbei?

Versuchen Sie nicht, den Hubschrauber abzuschießen – das ist Munitionsverschwendung. Erledigen Sie stattdessen die beiden Wachen bei der Mauer und laufen Sie zu dem großen Felsen, der sich auf der linken Seite am Abgrund befindet. Auf dieser Position sind Sie vor dem MG-Feuer des Helikopters sicher und können die Gegend mit Ihrem Scharfschützengewehr säubern.

Was sind das für Explosionen?

An zwei Stellen sind Drähte zwischen den Bäumen gezogen, die bei Überspannung eine Sprengfalle zünden. Diese so genannten Claymore-Minenen können Sie entschärfen, indem Sie sich vor den Draht stellen, bis ein Werkzeug-Symbol auf Ihrem HUD erscheint. Nun müssen Sie für einige Sekunden die Benutzen-Taste drücken, um die Mine zu entschärfen.

Wie öffne ich das Tor?

Schießen Sie auf die Tonne neben dem kleinen Schuppen. Wenn die Wand aufgesprengt ist, haben Sie Zugang zum Haus und können den Hebel für das Tor umlegen. EXTRATIPP: Im großen Haus müssen Sie auf den Knopf drücken, damit der Hubschrauber von einer Boden-Luft-Rakete vom Himmel geholt wird.

Die Brücke

Was muss ich bei der Brücke tun?

Vor allem nicht schießen. Vor der Brücke stehen Ihre Jungs. Diese sind gerade damit beschäftigt, die Kolumbianer auf der anderen Seite zu bekämpfen. Helfen Sie ihnen und bleiben Sie bei den Soldaten, bis die Brücke gesprengt wurde. Anschließend folgen Sie dem Trupp und säubern mit seiner Hilfe die Gegend.

Rebellenlager

Wie muss ich mich im Dorf verhalten?

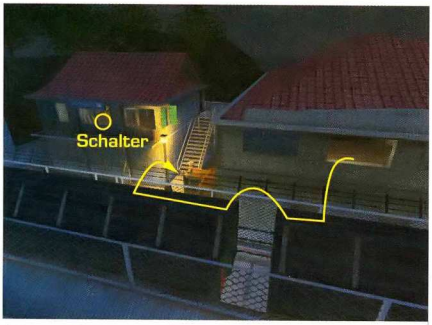
Bleiben Sie stets bei Ihrem Team. Arbeiten Sie sich auf der rechten Seite der Straße von Veranda zu Veranda vor. In den Häusern finden Sie neben einigen Gegnern auch Ausrüstung.

Befindet sich etwas Wichtiges im dritten Haus?

Nachdem Sie das Erdgeschoss leer geräumt haben, sollten Sie sich die Nachricht auf dem Tisch durchlesen. Darin stehen Hinweise, die zur nächsten Zielperson führen.

Wie befreie ich die Gefangenen?

Zuerst müssen Sie das Gebäude am Ende der Straße stürmen. Nachdem John die Fässer mit biologischen Waffen entdeckt hat, können Sie den Sprengsatz an der Arrestzelle entschärfen.



Arbeiten Sie sich über die Waggondächer zum Weichenhäuschen. Der Schalter aktiviert das Signal zur Abfahrt.



Den Stolperdraht der Sprengfalle sehen Sie nur aus kurzer Entfernung. Also Augen auf beim Urwaldspaziergang!

Wie öffne ich das Tor?

Auf der linken Seite des Tors befindet sich eine Metallplatte. Stellen Sie sich dicht davor, bis das Symbol mit dem Plastiksprengstoff erscheint. Drücken Sie wie gewohnt die Benutzen-Taste, bis das C4 am Tor haftet.



Bringen Sie an dieser Stelle einen Sprengsatz an, damit das Tor in die Luft fliegt und Sie die Geiseln in Sicherheit bringen können.

Anleger am Fluss

Wo bleibt mein Team?

Wenn Sie vorauslaufen, folgt Ihnen das Team nicht. Warten Sie stattdessen, bis die gesamte Einheit den nächsten Punkt erreicht hat und das Feuer eröffnet. Nun müssen Sie den Soldaten folgen und sie im Kampf unterstützen.

Helikopter-Aufnahme

1. Haus:

Schießen Sie zuerst auf die Gegner. Feuern Sie erst dann auf die explosiven Fässer, wenn sich einige Feinde im Innenhof der Anlage versammelt haben.

2. Haus:

Schießen Sie gleich zu Beginn auf die Fässer vor der Hauswand, auf die Sie mit dem Helikopter zufliegen. Anschließend kümmern Sie sich um die restlichen Widersacher.

Wachturm:

Besonders gefährlich ist der Raketenwerfer-Schütze, der sich hinter ein paar Sandsäcken am Fuße des Turms verschanzt hat. Nehmen Sie ihn sofort unter Feuer.

Brücke:

Verschwenden Sie nicht Ihre Zeit damit, auf die Fässer zu schießen. Diese stehen zu weit von den Söldnern entfernt, um genügend Schaden anzurichten. Ballern Sie stattdessen auf die einzelnen Schützen und nehmen Sie den Lkw unter Beschuss.

Mission 3: Vergaras Anwesen

Grundstück

Wie gelange ich in die Villa?

Folgen Sie dem eingezeichneten Weg auf dem Screenshot. Beim Pool müssen Sie an der Holzvertäfelung auf den Balkon klettern. Bevor Sie dort ungesehen hingelangen, müssen Sie zuerst die Wache auf dem Balkon mit dem Scharfschützengewehr aufs Korn nehmen (siehe Screenshot). Auf dem Balkon angekommen, hüpfen Sie auf das Vordach und öffnen die Luke zum Dachboden der Garage.

Haupthaus

Wie schleiche ich an der ersten Wache vorbei?

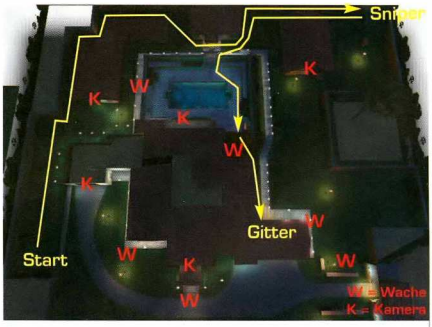
Wenn Sie im Fitnessraum stehen, stellen Sie sich in den Durchgang und lehnen sich kurz zur Seite. Sobald Ihnen die Wache auf dem Flur den Rücken zudreht, gehen Sie hinter ihr her und verpassen ihr einen Kopfschuss mit der Socom.

Wo finde ich die Dokumente?

Nachdem Sie die Wache erledigt haben, gehen Sie in den nächsten Gang auf der linken Seite. Vorsicht: Im nächsten Durchgang patrouilliert ein weiterer Posten. Schleichen Sie an ihm vorbei und huschen Sie die schmale Treppe hinab. In dem kleinen Esszimmer gehen Sie in den Eingang zu Ihrer Rechten. Im Arbeitszimmer steht



Die Tonnen des zweiten Hauses sehen Sie nur schlecht aus der Entfernung. Schalten Sie einfach den Nebel aus.



Auf dieser Route laufen Ihnen nur wenig Wachen über den Weg. Achten Sie aber auch auf die Kameras.



in der Ecke ein kleiner Tresor, in dem Sie die Dokumente finden. Die Wachen im folgenden Raum können Sie nicht erledigen, ohne den Alarm auszulösen. Öffnen Sie deshalb die Tür und werfen Sie eine Granate hinein. Anschließend stürmen Sie das Zimmer.

Weinkeller

Wie geht's in der Zwischendecke weiter?

Kriechen Sie am großen Gitter im Boden vorbei. Wenn Sie auf das Gitter krabbeln, stürzen Sie in das Bowlingzimmer zurück. Am Ende der Zwischendecke ist ein kleines Gitter. Öffnen Sie es mit dem Messer und werfen Sie zwei Granaten hinein.

Wo ist der Ausgang?

Im großen Kellergewölbe steht ein Kistenstapel. Dahinter befindet sich ein Schalter, der einen Geheimgang hinter dem Regal öffnet.

Bunker

Wie viel Zeit habe ich?

Nachdem Sanchez das erste Mal aufgetaucht ist, beginnt das Haus zu beben. Lassen Sie sich dadurch nicht unter Druck setzen. Dieser Abschnitt ist nicht zeitkritisch. Räumen Sie die Gegner in Ruhe aus dem Weg.

Wie erledige ich Sanchez?

Schießen Sie einige Male auf den Stromkasten, der hinter Sanchez an der Wand hängt – eine Granate tut es auch. Nachdem er gegrillt wurde, laufen Sie zu seiner Position und nehmen ihm seine Schlüsselkarte ab. Damit können Sie auf dem Gang das elektronische Schloss öffnen.

Mission 4: Seaward Star

Hauptdeck

Wo finde ich die Schlüsselkarte?

Gehen Sie nach dem Start durch die erste Tür und schleichen Sie um die Ecke zur Treppe. Unten angekommen, müssen Sie sämtliche Türen öffnen, da die Karte nicht immer im gleichen Raum ist.

Wie öffne ich das Schott zum Laderaum?

Begeben Sie sich auf das Vorderdeck und schleichen Sie zwischen den Containern bis zum Bug. Dort klettern Sie auf den Kran und drücken den Knopf. Daraufhin wird der Container von der Ladeluke gehoben. Jetzt müssen Sie zur Brücke hinauf und den Schalter für die Luke betätigen.

Innenraum

Auf welchem Weg erreiche ich die Kommandozentrale?

Steigen Sie im zweiten Laderaum die Kisten hinab und benutzen Sie den Gabelstapler. Daraufhin wird eine Kiste angehoben, über die Sie auf den Metallsteg gelangen. Säubern Sie anschließend die Kommandozentrale mit einigen Granaten und setzen Sie Ihren Weg fort.

Wo muss ich die Bomben legen?

Sie erkennen die Räume, in denen Sie Bomben legen müssen, daran, dass sie durch Leitern erreichbar sind. Über den entsprechenden Luken steht jeweils eine Zahl von 1 bis 5. Falls Sie sich verlaufen haben, orientieren Sie sich an verschlossenen Türen. Daran erkennen Sie, wo Sie schon waren und wo nicht.

Mission 5: Hongkong

Untere Docks

Wie öffne ich eines der großen Gittertore?

Nachdem Sie das Schiff verlassen haben, laufen Sie durch das Tor und nach links. Dort warten Sie darauf, dass die Gegner nach und nach auftauchen. Die restlichen Feinde im Hof erlegen Sie mit dem Scharfschützengewehr. In der Sackgasse zerschießen Sie die Bretter am Fenster und klettern über die Kisten ins Innere des Hauses.

Obere Docks

Wo ist der Ausgang?

Suchen Sie das Wachhäuschen und benutzen Sie den Gabelstapler, der dahinter steht. Über einige Kisten gelangen Sie auf die Mauer und von dort aus in den nächsten Level.

Auf der Straße

Wie gelange ich in eines der Häuser?

Nachdem Sie die Tiefgarage verlassen haben, sehen Sie noch ein Fenster, dessen Fenster mit Brettern verbarrikadiert ist. Zerschießen Sie die Hindernisse und klettern Sie in das Haus. Durch die Tür auf der linken Seite gelangen Sie in ein Treppenhaus.

Wo geht es auf dem Balkon weiter?

Werfen Sie einen Blick über die Brüstung. Sie sehen ein Reklameschild, das fast bis



Herr Sanchez hätte sich nicht unbedingt vor den Sicherungskasten stellen sollen. Schießen Sie darauf.



Aktivieren Sie den Gabelstapler, damit die Kiste nach oben fährt. Über die Kisten gelangen Sie auf die andere Seite.

zum gegenüberliegenden Gebäude reicht. Springen Sie darauf und laufen Sie auf die andere Seite.

Wo ist der Ausgang?

Am obersten Stockwerk des Eckhauses ist ebenfalls eine Reklametafel angebracht. Über das Schild gelangen Sie zum nächsten Balkon, auf dem zwei Scharfschützen stehen. Gehen Sie um die Ecke bis zum Ende des Balkons. Klettern Sie die Leiter zur Straße hinab. Jetzt müssen Sie nach einem kleinen Tattoo-Laden Ausschau halten, der „Green Dragon Tattoo" heißt. In der Gasse stehen ein paar gestapelte Kisten, über die Sie zum Ausgang gelangen.

Markt

Wie öffne ich das Tor in der Lagerhalle?

Gehen Sie die Treppen zum Büro hinauf. Vor dem Fenster befindet sich ein kleines Schalterpult, mit dem sich das Tor öffnen lässt.

Gefängnis

Wo ist die Remus-CD?

Im Gefängnishof müssen Sie erst den MG-Schützen und anschließend die Scharfschützin erledigen. Erst dann können Sie die Tür des Wachturms öffnen. Die Remus-CD liegt neben der Schützin.

Waffenkammer

Wo ist Sam?

Laufen Sie durch den zerstörten Buchladen. Achten Sie aber darauf, dass Sie nicht in die Brandherde treten. Wenn Sie den Fahrstuhlschacht hinuntergeklettert sind, geraten Sie in eine Sackgasse. Drehen Sie wieder um und kriechen Sie den Metallträger hinauf. Dort liegt Sam verletzt am Boden.

Wie schaffe ich Sam hinaus?

Gehen Sie zuerst an die hintere Wand. Daraufhin gibt es eine Explosion, die ein Loch in die Wand reißt. Dahinter klettern Sie die Leiter hinab und drehen an dem Rädchen, mit dem Sie den Wasserdampf abstellen können. Jetzt können Sie Sam in den nächsten Raum tragen und sich auf die Metallstange stellen, um das Gestein aus dem Ausgang herauszuhebeln.

Was mache ich auf der Straße?

Tragen Sie Sam zu dem Krankenwagen und legen Sie ihn auf die Trage.

Mission 6: New York

Erdgeschoss

Was muss ich im Erdgeschoss machen?

Folgen Sie dem Gang und sprechen Sie die Dame an der Rezeption an. Diese hat ihr Büro hinter einer Glasscheibe, direkt neben der verschlossenen Doppeltür.

Sams Zimmer

Woher bekomme ich eine Waffe?

Betreten Sie Sams Zimmer und warten Sie, bis die Zwischensequenz vorüber ist. Sobald die Schießerei beginnt, laufen Sie zu Taylor und nehmen ihr die Knarre ab. Als Nächstes nehmen Sie der Spezialeinheit das M4 ab und holen sich Munition und Ausrüstung aus den gegenüberliegenden Zimmern.

Wie geht's weiter?

Nachdem Sie die Munition eingesammelt haben, folgen Sie dem Gang bis zur Tür. Vorsicht: Von links und rechts kommen eine Menge Gegner. Halten Sie Granaten bereit. Im nächsten Raum müssen Sie durch das Fenster springen.

Wie erreiche ich die nächste Etage?

In dem Raum, der gerade renoviert wird, laufen Sie die Treppe hinauf. Oben angekommen, springen Sie auf die Deckenleuchten und balancieren zur anderen Seite.

Sprechzimmer

Was muss ich beim verbarrikadierten Gang machen?

Demolieren Sie das Fensterglas und klettern Sie auf den Sims. Schleichen Sie darauf entlang bis zum nächsten Fenster.

Krankenhausdach

Wie gelange ich in die versperrten Gebiete?

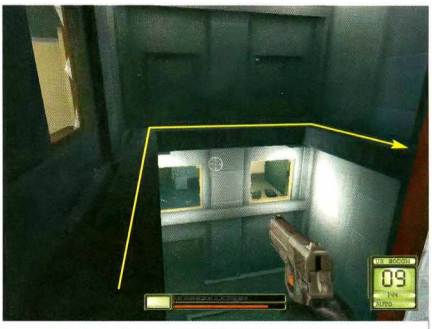
Neben jedem Gitterzaun stehen zwei Schornsteine. Schießen Sie einige Zeit darauf, damit sie explodieren und somit einen Weg durch den Zaun freigeben. Im dritten Abschnitt liegt ein MG.

Wie hole ich den Helikopter vom Himmel?

Verschanzen Sie sich zuerst in einem der Räume. Zerschlagen Sie anschließend die Fensterscheiben mit dem Pistolengriff und warten Sie, bis der Hubschrauber in Ihr Sichtfeld fliegt. Feuern Sie dann auf die Abdeckungen der Düsen links und rechts am Helikopter. Nachdem Sie die erste Düse zerstört haben, wird das MG-Feuer heftiger. Laufen Sie auf keinen Fall im Freien herum.



Reklame muss nicht immer schlecht sein. Springen Sie auf das Schild und hüpfen Sie auf den nächsten Balkon.



Folgen Sie dem Pfeil, um den blockierten Gang zu umgehen. Im nächsten Raum erwartet Sie ein heißer Empfang.



Auf diese Weise kassieren Sie zu viele Treffer. Verstecken Sie sich stattdessen in einer Ecke des ersten Gebäudes und lehnen Sie sich zur Seite, so dass Sie aus der Deckung heraus aus dem Fenster schießen können.

Mission 7: Kamchatka

Umland

Wie gelange ich bei dem gefrorenen See auf die andere Seite?

Sie haben hier zwei Möglichkeiten. Entweder Sie knipsen den Draht mit Ihrem Werkzeug auf oder Sie jagen die Tonne neben dem Wachturm in die Luft. Der Wachturm stürzt auf das Eis und reißt ein Loch hinein. Springen Sie in dieses Loch und tauchen Sie auf die andere Seite.

Wie komme ich in das Haus?

Laufen Sie zur Rückseite des Gebäudes und klettern Sie auf den Felsen. Nehmen Sie Anlauf und springen Sie auf den Balkon. Entweder Sie knacken das Schloss der Tür oder Sie dringen durch das Fenster ins Haus ein. Im Haus legen Sie den Schalter um und kriechen in die Kanalisation.

Bahnhof

Wie gelange ich auf die Brücke?

Schalten Sie zuerst die Wachen aus, ohne Alarm auszulösen, und klettern Sie anschließend die Leiter hinauf, die am Mittelpfeiler der Brücke angebracht ist.



Nachdem Sie die Lok gestartet haben, steht der Waggon günstig, um vom Dach aus in den kleinen Lüftungsschacht zu gelangen.

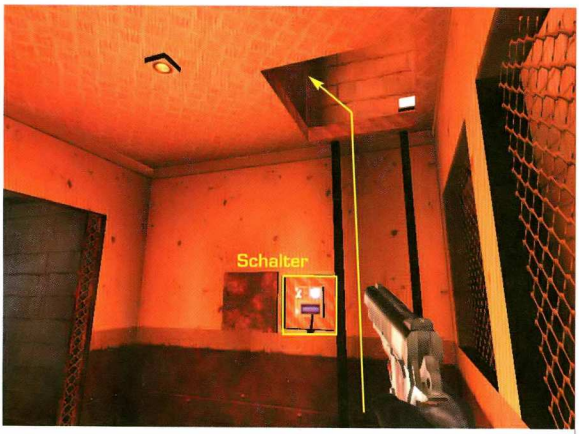
Wie geht's nach der Brücke weiter?

Überqueren Sie die Brücke und gehen Sie am Ende rechts. Nach ein paar Metern gelangen Sie an ein Loch im Zaun. Dahinter steht eine Lok, die Sie starten müssen. Folgen Sie den Gleisen, springen Sie in den Waggon und darin über ein paar Kisten aufs Dach. Von dort erreichen Sie mit einem weiteren Sprung einen Sims, der Sie zu einem Lüftungsschacht führt.

Eisenbahnbrücke

Wo geht's ins Gebäude?

Klettern Sie den hintersten Wachturm hinauf und springen Sie durchs Fenster auf das Dach. Hüpfen Sie in die Luke und krabbeln Sie durch den Ventilationsschacht. Werfen Sie auf der Kreuzung einen Blick nach rechts. Hierher müssen Sie später zurückkehren und durch den stillstehenden Ventilator springen. Im folgenden Raum müssen Sie das Gittertor öffnen und den Schalter betätigen. Wenn das erledigt ist, verlassen Sie den Raum durch die Tür, klettern erneut über den Wachturm aufs Dach und springen im Schacht durch den Ventilator.



Mit dem Schalter öffnen Sie die Luke des Fahrstuhls. Auf dessen Dach hangeln Sie sich über das Stahlseil bis zur nächsten Etage hinauf.

Checkpoint

Wie überlade ich den Generator?

Im Schalterraum müssen Sie zuerst die beiden Hebel links und rechts vom Hauptschalter bedienen. Anschließend legen Sie den Hauptschalter um. Durch die Überlastung ereignet sich in der Haupthalle eine Explosion. Nun hängt ein Teil der Decke bis zum Boden, so dass Sie draufspringen können und so das Gebäudedach erreichen. Laufen Sie über das Dach und klettern Sie durch die rot leuchtende Öffnung am Ende des Raumes.

Wie bekomme ich die Lok zum Laufen?

Ziehen Sie einfach den Stift aus der Kupplung, die den Waggon und die Lok zusammenhält.

Hauptgenerator & Einsturzstelle

Wie gelange ich in das Labor?
Legen Sie die beiden Schalter beim Hauptgenerator um und laufen Sie den Weg wieder zurück, bis Sie die Stelle erreichen, an der zwei Wissenschaftler versuchen, einen Stuhl durchs Laborfenster zu werfen. Nach der Explosion klettern Sie durch das Fenster und springen in das Loch im Boden.

Kann ich den Fahrstuhlschacht hinaufklettern?
Betätigen Sie den Schalter, damit sich die Dachluke des Fahrstuhls öffnet. Steigen Sie die Leiter hinauf und klettern Sie an dem Stahlseil, das den Fahrstuhl hält, auf die nächste Ebene.

Was muss ich beim Kran machen?
Legen Sie den Schalter des Krans um. Daraufhin stürzt dessen Ladung in die Tiefe und reißt ein Loch in den Raum unter Ihnen. Begeben Sie sich anschließend wieder zum Fahrstuhl und klettern Sie das Stahlseil hinab. Im nächsten Abschnitt sehen Sie, was die Ladung angerichtet hat. Durch das Loch in der Wand müssen Sie Ihren Weg fortsetzen.

Forschungsstation

Wie überflute ich den Raum?
Am Ende der Sackgasse zerschlagen Sie die Scheibe und springen in den nächsten Raum. Den abgeriegelten Forschungsbereich betreten Sie durch das zerstörte Fenster. Drehen Sie an dem Rad und warten Sie, bis sich die Doppeltür der Halle durch den Wasserdruck öffnet. Folgen Sie dem zum Teil eingestürzten Gang. Springen Sie in der nächsten Halle nicht über das Geländer, sondern folgen Sie dem Steg bis zum Ausgang.

Labor 1, 2, 3

Wo finde ich den Sprengstoff?
Betätigen Sie zweimal den Hebel der Seilbahn, damit beide Gondeln zu Ihrer Position gleiten. Nehmen Sie den Sprengstoff von der zweiten Gondel und begeben Sie sich zurück ins Labor. Dort bringen Sie den Sprengsatz an dem auffällig silbernen Rohr in der Ecke an.

Wo befindet sich das nächste Rohr?
Laufen Sie nach der ersten Sprengung zwei Räume weiter. In einem abgetrennten Teil des Raumes befindet sich das zweite Rohr.

Wo geht's nach der zweiten Explosion lang?
Gehen Sie die Treppe zur oberen Etage hinauf und kriechen Sie durch die zerstörte Glasscheibe auf den Sims hinaus. Balancieren Sie an der Wand entlang, bis Sie die kleine Öffnung erreichen, die durch eine Metallplatte versperrt ist. Feuern Sie kurz darauf und kriechen Sie durch das entstandene Loch.

Labor 4

Wie entferne ich die Schutzhülle des Rohrs?
Begeben Sie sich zuerst hinter die Panzerglasscheibe und legen Sie den Hebel um. Daraufhin fährt in der Mitte des Raumes die Schutzverkleidung des Metallrohrs hinauf. An das Rohr gelangen Sie, wenn Sie den Schalter vor der Kabine umlegen. Bringen Sie einen Sprengsatz an dem Rohr an und laufen Sie schnell hinter die Panzerscheibe. Nach der Explosion laufen Sie die Treppe hinauf und stellen sich auf das Geländer. Von dort aus springen Sie auf die auf- und abfahrende Schutzverkleidung, die Sie nach oben befördert.

Mission 8: Schweiz

Sicherheitsdienst

Welche Waffen soll ich einsetzen?
Vermeiden Sie den Einsatz von Granaten. Da es in diesem Abschnitt von Geiseln wimmelt, wäre der Einsatz zu gefährlich. Die beste Waffe ist das OICW. In der Sekundärfunktion können Sie die Terroristen besser von den Geiseln unterscheiden.

Muss ich alle Geiseln befreien?
Sie gelangen auch in den nächsten Level, wenn es eine oder mehrere Geiseln nicht zum Ausgang schaffen.

Flughafen-Terminal

Wie vermeide ich einen Alarm?
Gehen Sie nicht durch den Metalldetektor, da sonst viele Gegner auftauchen. Springen Sie stattdessen seitlich daran vorbei.

Flughafen-Hangar

Wie geht's weiter?
Im letzten Raum befindet sich keine Tür. Springen Sie deshalb auf das Fließband, das Sie in den nächsten Raum transportiert.

Wozu dienen die Gasflaschen?
Klettern Sie die Leiter hinauf und schießen Sie auf die Gasflasche, die auf dem Gitter steht. Springen Sie durch das entstandene Loch und öffnen



Nach der Explosion fährt die Schutzhülle unkontrolliert hoch und runter. Stellen Sie sich auf das Geländer und springen Sie auf die Hülle.



Sie das nächste Gitter per Werkzeug.

Flugzeug

Wo ist der Schlüssel zum Cockpit?

Begeben Sie sich in den hinteren Teil des Passagierdecks und schnappen Sie sich die Schlüsselkarte vom Tisch. Damit müssen Sie die Tür zum Cockpit öffnen. Dort legen Sie den Schalter um.

Wie öffne ich die Tür zur Laderampe?

Im vorderen Teil des Laderaums steht eine Tür offen. Gehen Sie in den Raum und setzen Sie Ihr Werkzeug bei der losen Metallplatte ein. Laufen Sie anschließend in den hinteren Teil der 747 und nehmen Sie den Fallschirm von der Bordwand. Jetzt müssen Sie über die Rampe ins Freie laufen.



Bleiben Sie nur so lange an dem Maschinengewehr stehen, bis das erste Triebwerk brennt. Danach müssen Sie vor den Raketen flüchten.

Mission 9: Texas

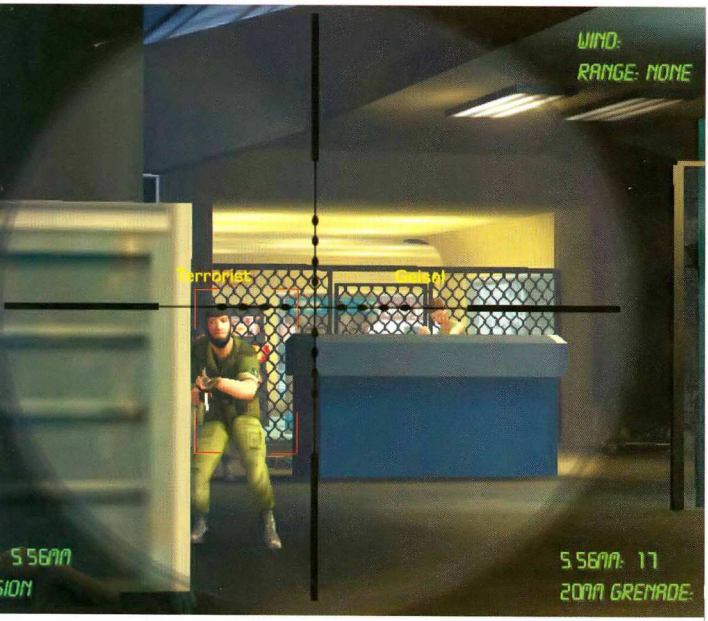
Der SHOP – Erdgeschoss/Labor

Wo ist der Ausgang?

Laufen Sie den Gang nach rechts. Nach einer Explosion steht ein Tisch vor der Doppeltür, über den Sie in die Zwischendecke gelangen.

Welche Taktik wende ich an?

Kämpfen Sie sich von Stellung zu Stellung. Wenn Sie von vorne angegriffen werden, sollten Sie sich gelegentlich umdrehen. Häufig kommt es vor, dass die Gegner auch von hinten heranstürmen.



Mit dem OICW-Gewehr können Sie in der ersten Zoom-Stufe gefährliche Terroristen besser von den unbewaffneten Geiseln unterscheiden.

Der SHOP – Dach

Wo hat der Helikopter seine Schwachstellen?

Wie schon bei Ihrer ersten Auseinandersetzung mit einem Hubschrauber müssen Sie auf die Triebwerke links und rechts schießen. Wenn Sie das geschafft haben, nehmen Sie ein Scharfschützengewehr zur Hand und verpassen dem Piloten ein bleiernes Stirn-Piercing.

Wie soll ich vorgehen?

Steigen Sie sofort nach dem Start die Leiter auf der linken Seite hinunter und laufen Sie zur folgenden. Die nächste Leiter führt Sie auf das oberste Dach, auf dem ein stationäres Maschinengewehr für Sie bereitsteht. Schießen Sie mit diesem schweren Geschütz abwechselnd auf die Triebwerke, bis eines explodiert, und suchen Sie dann schnell Deckung hinter einer Ecke. Jetzt beginnt der Helikopter, Raketen auf Sie abzufeuern. Setzen Sie das OICW ein und feuern Sie auf das zweite Triebwerk. Feuern Sie immer nur kurze Salven ab und wechseln Sie dann schnell die Position – so vermeiden Sie Raketentreffer. Wenn beide Triebwerke brennen, zoomen Sie das Cockpit heran und verpassen dem Piloten eine Kugel.

Lars Theune

Allgemeine Tipps

Zanzarah

Waren bislang weitgehend Kinder von der Sucht befallen, die kleinen Digi-, Poké- und sonstigen -mons zu sammeln, sind nun auch ältere Zocker reif: wegen der Feen aus Zanzarah. Wir zeigen Ihnen, wie Sie in der bunten Fantasiewelt am besten beginnen.

Die ersten Schritte

Nach Ihrer Ankunft im Feenreich stehen Sie etwas dümmlich da und haben keine Ahnung, was Sie tun sollen. Folgen Sie am besten unserer Vorgehensweise:

Schauen Sie sich nach Ihrer Ankunft in Zanzarah in dem kleinen Tal um, lesen Sie das fliegende Buch und holen Sie sich den Heiltrank vom Felsen.

Im Dorf angekommen, sprechen Sie die Eule an der Brücke an.

Suchen Sie die Taverne auf. Feenmeister Rufus gibt Ihnen den Schlüssel für sein Haus. Öffnen Sie die Schatulle am Tresen, um zwei Heilkräuter zu erhalten.

In Rufus' Haus erhalten Sie Ihre erste Fee. Auf dem Fensterbrett ist eine Schatulle mit zwei Heiltränken.

Sie müssen sich einen Pixie-Sammelbeutel besorgen – sprechen Sie mit Lucius am Ausgang des Dorfes. Bevor Sie sich jedoch auf den Weg zu seinem Cottage machen, stählen Sie Ihre Fee beim Trainer in der Nähe der Brücke. Achten Sie darauf, dass Sie nach dem Training noch rund 15 bis 17 Mana-Einheiten besitzen. Auf dem Weg zum Cottage müssen Sie mindestens einen Kampf bestreiten, da der Weg von einem Elfen blockiert wird.

Die Silberkugel, vor der eine Elfe steht, ignorieren Sie zu diesem Zeitpunkt. Die Fee, die die Kugel bewacht, ist noch zu stark für Sie.

Erkunden Sie den Bereich um das Cottage, um einige Extras einzusammeln, und verlassen Sie das Gebiet in Richtung Norden. Gehen Sie im nächsten Abschnitt gleich nach rechts – dort ist ebenfalls eine Silberkugel, die Sie viel leichter erbeuten können. Dahinter finden Sie die Rune für das Cottage.

Der Garten der Feen

Welche Fee soll ich mir zu Beginn aussuchen?

Lassen Sie in Rufus' Haus die Steinfee links liegen – sie ist für die ersten Kämpfe einfach zu schwach und zu langsam. Mit der Wasserfee können Sie nichts verkehrt machen, da Ihre ersten Gegner vorwiegend Natur- und Steinfeen sind. Damit sollte die Wasserfee keine Probleme haben. Wenn Sie später der Elfe bei der Silberkugel helfen und ihr die Kugel geben, erhalten Sie zum Dank ohnehin eine Wasserfee. Entscheiden Sie sich daher für die Naturfee.



In diesem Abschnitt der Feenwelt finden Sie eine Feenkugel, die in der Regel kampflos zu haben ist. Hinten im Tal entdecken Sie die Cottage-Rune.

Meine Feen sind einfach zu schwach, was mache ich falsch?

Wenn Sie Ihre erste Fee besitzen, suchen Sie im Dorf den Trainer auf. Üben Sie mindestens so lange, bis Ihre Fee Stufe 5 oder 6 erreicht. Damit können Sie die ersten Kämpfe rund um Endeva bestreiten.

Wo bekomme ich Zaubersprüche her?

Wenn Sie Lucius beim Cottage besucht und den Pixie-Sammelbeutel haben, folgen Sie dem Pixie-Jäger ins Haus. Dort hält sich ein Zauberkundiger auf. Solange Sie noch kein Kleeblatt besitzen, speichern Sie grundsätzlich ab, bevor Sie sich die verfügbaren Sprüche auflisten lassen. Die Zahl der Nieten ist ohne Kleeblatt meistens hoch. Außerdem werden Ihnen oft Sprüche angeboten, die Ihre Feen zu Beginn noch nicht nutzen können. Ist das Angebot unbefriedigend, laden Sie einfach den Spielstand und lassen sich ein neues Angebot machen. Die Auswahl ist jedes Mal zufallsbedingt. Suchen Sie sich als Erstes wenigstens einen Verteidigungsspruch aus. Haben Sie dann noch genügend Taler übrig, versuchen Sie, einen besseren Offensivspruch zu kaufen.

Was soll ich rund um Endeva alles tun?

Trainieren, trainieren und nochmals trainieren. Bevor Sie sich aufmachen, um den verwunschenen Wald oder die Stadt Tralin aufzusuchen, sollten Sie drei unterschiedliche Feen besitzen. Außer der Naturfee vom Start und der eingetauschten Wasserfee fangen Sie mit der zweiten Silberkugel (siehe Kasten „Die ersten Schritte") am besten eine Steinfee (Vesbat). Erkunden Sie dann die umliegenden Gebiete ausführlich, um weitere Pixies zu sammeln und das Zauberfeld nördlich vom Cottage zu entdecken. Wenn Sie Rufus ein zweites Mal aufsuchen, können Sie mit ihm ein Duell austragen.





Die Goldkugel ist gut in diesem hinteren Winkel von Tralin versteckt. Schnappen Sie sich das kostbare Teil.



Verpassen Sie nicht das Zauberfeld im Abschnitt hinter dem Cottage von Lucius. Untersuchen Sie das Gebüsch.

Tralin

Damit Sie in der Stadt Tralin die Übersicht behalten, finden Sie im Kasten die wichtigsten Orte aufgelistet:

Der Zwerg hinter dem Brunnen verkauft zwei Kristalle billiger (fünf Goldstücke) als der gegenüber vom Kräuterladen (zehn Goldstücke). Für seinen dritten Kristall müssen Sie zehn Goldstücke zahlen.

Wenn Sie den Kräuterladen passiert haben, finden Sie in der Nähe des Tores hinter den großen Kisten eine goldene Feenkugel.

Im Rathaus ist im oberen Stock rechts in einer Truhe eine Karte des verwunschenen Waldes.

Ebenfalls im oberen Stock finden Sie das zweite fliegende Buch. Daraus erhalten Sie den Hinweis auf einen Zauber im Sumpf, der die Dornenbüsche vertreibt.

Links vom Schloss können Sie am Durchgang und am Tor je ein Duell bestreiten. Sie sollten aber schon mindestens drei Feen haben, die gut ausgebildet sind (mindestens Level 15).

Im Haus gegenüber vom Tor im linken Stadtteil können Sie einem Elfen helfen, der einen Pixie im Keller hat. Außerdem finden Sie dort den Katakombenschlüssel.

Die Katakomben sind sehr gefährlich, Sie können jedoch schon mal hineinschnuppern. Es gibt gleich zu Beginn einen Magiekundigen für die Bereiche Chaos und Eis sowie einige Gegenstände zu entdecken.

Wenn Sie tiefer hinabsteigen, müssen Sie sich mit einer Level-34-Chaosfee messen. Versuchen Sie Ihr Glück, um herauszufinden, ob Ihre Feen für diesen Abschnitt schon fit genug sind oder nicht.

Der verwunschene Wald

Soll ich mich lange im verwunschenen Wald aufhalten?

Der Weg nach Tralin führt Sie durch den verwunschenen Wald. Ob Sie sich einen langen Aufenthalt leisten können, hängt vom Trainingszustand Ihrer Feen ab. Legen Sie zur Sicherheit einen Spielstand an und probieren Sie es einfach aus. Die Gegner hier sind überwiegend Level-9- bis Level-13-Feen und besitzen meistens drei Sprüche. Außerdem können Sie im Wald einige Pixies einfangen.

Feenkämpfe

Wie bestreite ich am besten die Kämpfe?

Speichern Sie vor einem Kampf immer ab. Es gibt zwar eine automatische Ladefunktion, die aber nur in Kraft tritt, wenn Sie alle Feen verloren haben. Damit alle Feen eines Decks im Kampf Erfahrungspunkte sammeln, müssen sie am Kampf teilgenommen haben – und sei es auch nur für einen kurzen Moment. Wechseln Sie in der Astralarena Ihre Flügelmännchen oft aus, damit möglichst alle zum Zuge kommen. Besiegte Feen erhalten keine Erfahrungspunkte. Wiederholen Sie daher einen Kampf lieber so lange (neu laden), bis alle beteiligten Feen Punkte kassieren.

Warum richten meine Feen keinen Schaden an?

Bei der Vielzahl an Feen und Sprüchen müssen Sie intensiv die Effektivitätstabelle zurate ziehen, die Sie jederzeit im Spiel mit F1 aufrufen können (fünfte Schaltfläche). Beim Fangen einer gegnerischen Fee sollten Sie möglichst keine effektive Fee einsetzen, da Sie sonst zu leicht die gegnerische Fee ins Jenseits schicken.

Wie setze ich die Offensivzauber am besten ein?

Nehmen Sie sich Zeit (am besten bei einem Trainer), um herauszufinden, wie lange Ihre Feen brauchen, um den jeweiligen Offensivspruch maximal aufzuladen. Sie müssen immer mit Ihrem Mana haushalten, darum ist es effektiver, wenn Sie pro Treffer den maximalen Schaden anrichten. Sprüche mit einer hohen Schussrate können Sie dagegen auch einsetzen, wenn sie noch nicht voll aufgeladen sind (hängt vom Gegner ab). Belegen Sie die Slots so, dass Sie einen „Schnellfeuerspruch" und einen mit hohem Schadensfaktor besitzen. So sind Sie flexibler.

Kann ich den gegnerischen Sprüchen ausweichen?

Mit zunehmender Übung werden Sie Ihre Gegner kennen und wissen, wie lange sie brauchen, um ihre Angriffszauber aufzuladen. Wenn Sie es richtig timen, können Sie den Moment kurz vorm Abfeuern abpassen und dann blitzschnell nach oben fliegen. Nutzen Sie auch die Architektur der Arenen, indem Sie zum Beispiel Säulen als Deckung verwenden.

Stefan Weiß

Komplettlösung

Stirb Langsam – Nakatomi Plaza

„Denk nach, Junge, denk nach!" Diesen Satz bekamen wir von Bruce Willis im Film Stirb Langsam des Öfteren zu hören. Damit Sie im zugehörigen Spiel nicht allzu lange herumdenken müssen, finden Sie auf sechs Seiten die Komplettlösung dazu.

Allgemeine Tipps

Bevor Sie sich ins Spiel stürzen, sollten Sie sich den Kinostreifen mit Bruce Willis zu Gemüte führen. Wieso? Spannend ist der Streifen allemal. Aber viel wichtiger ist, dass Sie im Spiel einige Rätsel viel leichter lösen werden, wenn Sie sich an die Filmszenen erinnern.

- Dahingeschiedene Gegner verschwinden in der Regel. Wenn ein Körper jedoch sichtbar bleibt, müssen Sie damit interagieren.
- Nutzen Sie die Möglichkeit, sich zur Seite zu lehnen, unbedingt aus. Sie können in dieser Position auch feuern.
- Da Ihnen schnell die Puste ausgeht, sollten Sie immer nur kurze Sprints einlegen und sich immer wieder ausruhen, bis sich das Lungen-Icon wieder „beruhigt" hat.
- Klappt fast immer: Zeigen Sie sich kurz dem Gegner und verstecken Sie sich dann schnell wieder. Oft werden die Gegner dadurch aus der Deckung gelockt.
- Bevorzugen Sie es, sich geduckt durch die Levels zu bewegen. Meistens werden die Gegner dann viel später auf Sie aufmerksam.
- Sie müssen nicht alle Gegner, die Sie sehen, aus dem Weg räumen. An vielen Stellen können Sie sich auch geduckt vorbeischleichen.

30. Stock – Nakatomi Plaza

Im Badezimmer

Ersparen Sie sich zu Beginn den Kampf gegen die ersten Terroristen, da Sie kaum eine Chance haben. Schnappen Sie sich die Pistole vom Waschtisch und flitzen Sie in den Flur (links halten) und zur Exit-Tür. Warten Sie nicht lange, sonst werden Sie erwischt.

32. Stock – False Alarm

Was hat es mit dem Feueralarm auf sich?

Gehen Sie zum Feueralarm und drücken Sie ihn. Daraufhin kommen Ihnen im Flur einige Gegner entgegen. Die Holzbretter müssen Sie mit einer Feuerwehraxt demolieren.

Wozu ist die kleine Säge gut?

Aktivieren Sie die blaue Kreissäge und gehen Sie in Deckung. Zwei Terroristen schauen sich die Ursache des Lärms an. Erledigen Sie die beiden per Kopfschuss.

Was mache ich in dem Raum mit den vier Terroristen?

Sprinten Sie zum Türbogen im Raum und gehen Sie dort in Deckung. Erledigen Sie schnell den Terroristen bei den Schaltern. Drücken Sie dann den Schalter „Main Breaker" – damit schaffen Sie den zweiten Typen an der Kreissäge aus dem Weg.

Kein Gegner mehr da – und jetzt?

Nehmen Sie bei dem Leichnam an der Tischkreissäge unbedingt zuerst das Handy und das Feuerzeug auf und klicken Sie dann auf den Körper (Benutzen).

39. Stock – The Bomber

Wie entschärfe ich die Bomben?

Sie müssen sich in diesem Abschnitt beeilen. Eilen Sie zunächst durch die Gänge, bis Sie in den Treppenraum kommen. Achtung, bei den Feuergefechten darf auf keinen Fall eine Kugel die Sprengsätze treffen, sonst ist es aus. Bei dem Gegner hinter den blauen Fässern finden Sie eine Zange. Schnappen Sie sich das Teil und deaktivieren Sie damit alle sieben Bomben (den Weg zurücklaufen und bei der ersten Bombe beginnen). Eine davon befindet sich hinter der Tür mit der Aufschrift „Danger, Electrical Hazard".

Dach – On the Roof

Ich komme auf dem Dach nicht weiter!

Nach dem Funkspruch sollten Sie die Terroristen erledigen, die Ihnen von der Treppe aus in den Rücken fallen. Wenn Sie die Leiter runterge-



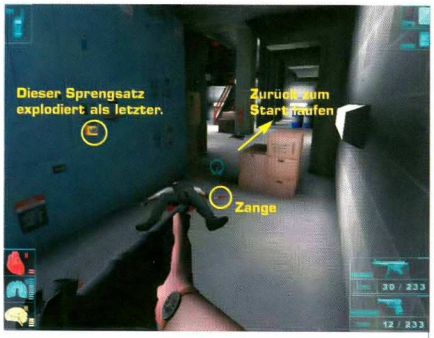
Wenn Sie die Säge angeschaltet haben, werden zwei Gegner angelockt, die Sie nun bequem „entsorgen" können.



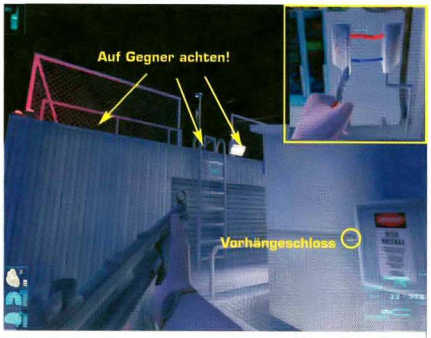
Die beiden Gegenstände sind auf dem Boden kaum zu erkennen. Sie müssen schon nahe herangehen.

ICON: Entspricht der „Original-Filmszene"





Da die zuerst platzierte Bombe auch als erste zündet, müssen Sie am Start mit dem Entschärfen beginnen.



In der Testversion mussten nur die roten Drähte durchgeknipst werden. Bei den blauen gab es einen Stromschlag.

klettert sind, kommen ständig neue Gegner auf dem Dach an. Ziel ist es, schnell die Stromkästen mit einem gezielten Schuss auf das Vorhängeschloss zu öffnen und je einen Draht zu kappen. Auf jeder Dachseite befinden sich zwei solcher Kästen. Danach können Sie durch das Gittertor verschwinden und ins nächste Treppenhaus.

39. Stock – Down the Shaft

Wie komme ich am Ventilator vorbei?

Speichern Sie unbedingt vor dem Betreten des Raums mit der Aufschrift „Strong Winds" ab. Zücken Sie schon mal die Pistole und laufen Sie nach links zu dem Wandvorsprung. So werden Sie nicht vom Ventilator angezogen. Nachdem Ihr Gegner Pech mit dem Ventilator hatte, schießen Sie in aller Ruhe den Kasten auf und knipsen den roten Draht durch. Hinter dem Ventilator warten weitere Terroristen im Treppenhaus. Der Zugang zur Leiter ist mit einem Schloss versehen. Benutzen Sie Ihre Bleispritze und klettern Sie dann runter.

Wie komme ich in die Lüftungsschächte hinein?

Sobald Sie die Jungs bei der Stromversorgung der Fahrstühle erledigt haben, hasten Sie weiter in Richtung Tür. Vorsicht vor der Blendgranate – ziehen Sie sich beim Öffnen der Tür sofort in den Gang zurück. Danach geht es wie im Film in den Schacht – allerdings ohne den Trageriemen der MP zu benutzen. Springen Sie auf die gekreuzten Träger und kriechen Sie schnell in den Schacht.

38. Stock – Welcome to the Party

Wo führt der Schacht hin?

Benutzen Sie Ihr Zippo-Feuerzeug und bewegen Sie sich durch den Schacht. Wenn Sie an dem Gitter angelangt sind, bleiben Sie ruhig liegen und warten Sie, bis die Terroristen den Raum verlassen. Jetzt können Sie aus der Enge des Schachtes rausklettern. Warten Sie kurz und folgen Sie dann den Bösewichten in den Salon mit dem Brückenmodell auf dem Tisch. Ganz wie in der Filmvorlage müssen Sie nach dem nächsten Feuergefecht den Leichnam des Terroristen aus dem Fenster werfen, um Aufmerksamkeit zu erregen.

Basement – High Maintenance

Wie aktiviere ich die Sicherheitscomputer?

Wenn Sie an der Tür mit der Aufschrift „Sub-Basement Access" angelangt sind, gehen Sie zuerst durch die Tür gegenüber. Dort lauern weitere Terroristen beim Sicherheitscomputer auf Sie. Schnappen Sie sich den gelben Zettel mit dem Code vom Terminal, um die Sicherheitstür im „Utility



In diesem Raum müssen Sie höllisch aufpassen, nicht vom Ventilator zerteilt zu werden. Nutzen Sie den Pfosten aus.



Bevor Sie sich 'nen Wolf suchen: Der Schalter für das Tor befindet sich an der Wand links vom Auto.

Room" zu entriegeln. Kämpfen Sie sich bis zum Schaltkasten „Reset Breaker" vor. Sobald Sie den Hebel benutzen, stürmen weitere Gegner heran. Aktivieren Sie jetzt den „Security-Schalter" im Schaltkasten ganz oben. Flitzen Sie zum Computerraum zurück und drücken Sie die beiden roten Schalter.

Unbezwingbare Gegner

Weiter geht's durch die zuvor verriegelte Sicherheitstür vor dem Computerraum. Nachdem Sie die ersten beiden Gegner im Flur weggepustet haben, sollten Sie gleich nach rechts ins Treppenhaus verschwinden. Falls Sie den Flur weiter erkunden, sehen Sie Verstärkung anrücken. Diese Gegner sind vom Programm her „unsterblich", lassen Sie sich daher auf keinen Kampf ein, sondern hauen Sie, wie beschrieben, ab.

Sub-Basement – Argyle's Run

Wie beschütze ich Argyle?

Sie starten auf Parkdeck 5. Bleiben Sie nach Möglichkeit dicht an Argyle dran, um seine Bedränger rechtzeitig aus dem Weg zu räumen. Wenn der Cadillac am Tor steht, müssen Sie an der Wand nach einem unauffälligen Schalter an der Einfahrt Ausschau halten.

Sub-Basement – Playin' the Hero

Gabelstapler und Kältekammer

Rennen Sie geduckt zum Lastwagen und dann schnell zum Kistenstapel. Von dort aus haben Sie die beste Position, um die drei Terroristen auf der Laderampe zu erledigen. Im Gang der Lagerhalle laufen Sie dem Gabelstapler schnell entgegen, um den Fahrer auszuschalten, bevor er Sie gegen die Wand fährt. Danach können Sie sich um die restlichen Gegner kümmern. Wenn Sie wieder auf der Ebene mit dem Computerraum sind, müssen Sie in die Cafeteria gehen. Bei der Kühlkammer schließen Sie schnell beide Türen und stellen den Schalter auf „Freeze" ein. Schon gibt's einen „tiefgekühlten" Terroristen. Öffnen Sie in der Toilette das Gitter und kriechen Sie in den Gang zum nächsten Abschnitt.

Sub-Basement – One of the Terrorists

Wo finde ich den Code?

Gehen Sie an der Wand links entlang, um die Gegner von der Seite zu attackieren. Öffnen Sie im nächsten Raum den linken Spind. Dort hängt ein gelber Zettel mit dem gesuchten Code. Wenn Sie am Kampfgetümmel vorbei sind, müssen Sie das verklemmte Bodengitter öffnen, um weiterzukommen.

Sewers – Not my Day

Wie entkomme ich in den Abwasserkanälen?

Laufen Sie schnell nach rechts, weg von den S.W.A.T.-Jungs, die auf Sie feuern. Schießen Sie auf keinen Fall auf einen Polizisten, da sonst die Mission verloren ist. Biegen Sie bei der nächsten Abzweigung nach links ab. Der Weg führt Sie wieder hoch. Drehen Sie auf dem Steg das Dampfventil (rotes Rad rechts) und gehen Sie durch die Tür. Schießen Sie das Vorhängeschloss am Gitter auf und öffnen Sie den Stromkasten. Achten Sie auf den Zettel – Sie müssen hier den blauen Draht kappen. Jetzt können Sie auf der anderen Seite die Gittertür öffnen und ein Ventilrad drehen. Sie gelangen wieder in den Startbereich des Abschnitts. Springen Sie jetzt ins Wasser und tauchen Sie nach rechts.

Was mache ich nach dem ersten Tauchgang?

Am Ende des Unterwassertunnels führt ein Schacht nach oben. Oben ist direkt gegenüber ein Hebel, der ein Gittertor im Abwassersystem öffnet. Tauchen Sie wieder zurück, holen Sie in der Mitte Luft und begeben Sie sich in den rechten Unterwasserkanal. Dort ist nun das Gitter offen. Arbeiten Sie sich weiter durch die Tunnelsysteme.

Sub-Basement – Aftermath

Wie gehe ich hier am besten vor?

Gehen Sie nicht gleich die Treppe hoch, sondern in den unteren Gang. Bei dem Terroristen finden Sie Waffenkisten, die unter anderem das Steyr-AUG mit Zieloptik enthalten. Arbeiten Sie sich über die Metallstege weiter vor, bis Sie das Treppenhaus erreichen.

4. Stock – Clearing the Birds Nest

Wo geht's zum MG?

In diesem Abschnitt ist es vor allem wichtig, die Ecken der Flure richtig auszunutzen. Warten Sie immer ab, bis die Gegner ihre Nasen vorstrecken, und drücken Sie dann ab. Wenn Sie im Baustellenbereich angelangt



Wenn Sie Ihre erste Tauchtour absolviert haben, müssen Sie diesen Hebel benutzen. Er ist im Dunkeln kaum auszumachen. Danach öffnet sich ein Gitter.



sind, sollten Sie sich auf Ihr Gehör verlassen, um den Standort des schweren MGs zu finden. Benutzen Sie im offenen Gefecht am besten das M4-Sturmgewehr. Wenn der MG-Schütze in den Gang wegläuft, können Sie ihn bequem mit dem Scharfschützengewehr eliminieren. Sollte er sich hinter den Kisten verschanzen, schießen Sie aus sicherer Entfernung auf die Gasflaschen. Kehren Sie dann zum Bürobereich zurück und gehen Sie zum Ausgang (Exit-Schild).

21. Stock – Unexpected Friend

Wie überzeuge ich die Geisel?

Zeigen Sie der Geisel Ihre Dienstmarke, um sie zu überzeugen, dass Sie ein Freund sind. Wenn Sie die Gegner im Gang ausgeschaltet haben, holen Sie die Geisel ab und gehen mit ihr in den dunklen Raum mit der Stehleiter. Klettern Sie hoch und kriechen Sie oben zum nächsten Büroabschnitt. Schalten Sie dort die Wachen aus, schnappen Sie sich die Feuerwehraxt und zertrümmern Sie damit die Bretter am Ende des Flurs.

Wo gehe ich mit der Geisel hin?

Holen Sie die Geisel ab und lassen Sie sich die Türen mit dem weißen Griff aufsperren. Klären Sie den restlichen Bürobereich und begeben Sie sich in das Büro mit der Hebebühne für die Fensterputzer. Sie müssen die Scheibe zerschießen, um darauf zu gelangen.

20. Stock – The Architect

Wo ist der Architekt?

Gehen Sie zur grauen Tür – im nächsten Büro auf der rechten Seite ist die gesuchte Geisel. Zeigen Sie ihr Ihre Dienstmarke und rennen Sie mit ihr auf den Flur hinaus. Halten Sie sich rechts und flüchten Sie vor den Flammen. Wenn Sie in der Feuerfalle sitzen, müssen Sie sich hinten links den Feuerlöscher schnappen und einen Weg zur Tür bahnen.

Was mache ich am Fahrstuhlschacht?

Flüchten Sie mit der Geisel weiter, bis diese sich an der Fahrstuhltür zu schaffen macht. Postieren Sie sich daneben, um Deckung zu geben. Wenn die Tür aufgeht, steigen Sie aber NICHT in den Schacht. Die Geisel stürzt mit der Kabine ab.

5. Stock – In the Vents

Kriechaktion

Gehen Sie nach Ihrem Gespräch mit Powell nach rechts. Auf der Herrentoilette befindet sich ein Erste-Hilfe-Kasten. Wenn Sie nach links gehen, finden Sie Zugang zu einem Büroraum mit einem Kopiergerät. Dort ist eine Lüftungsklappe. Kriechen Sie hinein. Ignorieren Sie die beiden Terroristen, die sich unterhalten, und robben Sie auf der anderen Seite weiter in den Gang. Wenn Sie aus dem Schacht kommen, befindet sich Ihnen gegenüber die Ventilatorkontrolle. Aktivieren Sie den oberen und den unteren Hebel und zwängen Sie sich in den nächsten Luftschacht. Balancieren Sie vorsichtig über das Stahlkreuz. Sie kommen in einer Toilette wieder heraus. In dem Aktenbüro gelangen Sie über eine Stehleiter wieder in den Deckenbereich. Erledigen Sie im nächsten Raum die Terroristen von oben aus und begeben Sie sich zum Ausgang.

33. Stock – Send in the Car



Im Computerraum

Schleichen Sie sich geduckt durch den Computerraum. Bei den Terroristen können Sie ein weiteres Handy abgreifen. Öffnen Sie die Fahrstuhltür per Knopfdruck und schieben Sie den Stuhl mit der C4-Ladung darauf in den Schacht. Achtung, nach der Explosion dringt eine Druck- und Feuerwelle durch den Schacht nach oben. Gehen Sie also in Deckung. Sie müssen nun alle Terroristen in diesem Bereich erledigen, danach ist der Weg zum Ausgang (Exit-Schild) frei.

23. Stock – Backup Arrives

Wie schütze ich das S.W.A.T.-Team?

Wenn die Jungs vom S.W.A.T. eintreffen, müssen Sie Ihre Dienstmarke bereithalten, da Sie sonst für einen Terroristen gehalten werden. Versuchen Sie, den Polizisten immer ein Stück vorauszulaufen, sie stehen sonst oft in Ihrer Schusslinie. Treffen Sie gar einen S.W.A.T., ist die Mission gescheitert. Wenn Sie die Schwimmhalle stürmen, vergeuden Sie keine Munition an die Gegner hinten im Raum – diese sind



Löschen Sie wie gezeigt den Teil des brennenden Büros, damit Ihr Schützling Ihnen zum Ausgang folgt.



Drücken Sie den oberen und unteren Schalter, um die richtigen Klappen im Schacht zu öffnen.

„unsterblich". Sie müssen nach links die Treppe runterrennen und dort weiter aufräumen. Gehen Sie in die Damen-Umkleidekabine. Dort führt eine Treppe nach oben. Wechseln Sie jetzt am besten zum Sturmgewehr, da Sie im nächsten Abschnitt etliche Gegner vorgesetzt bekommen.

39. Stock – The FBI Arrives

Bekanntes Gebiet

In dem Raum mit dem Metallsteg leistet das Scharfschützengewehr gute Dienste. Danach gelangen Sie zum Ihnen schon bekannten Abschnitt mit dem großen Ventilator aus Mission 5. Mit dem „netten" Herren im Nebenraum marschieren Sie ins Treppenhaus.

33. Stock – Bill Clay

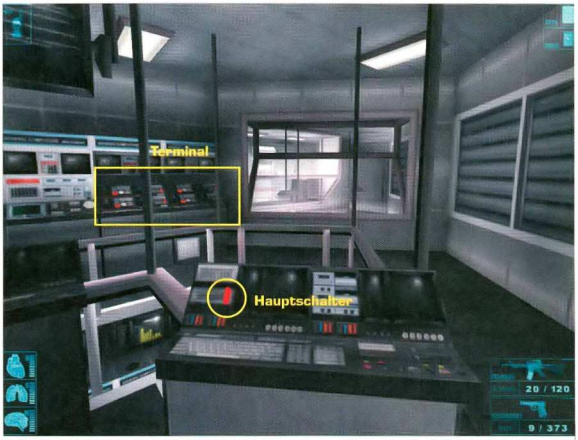
Barfuß über Scherben laufen?

Versuchen Sie erst gar nicht, alle Gegner auszuschalten – es kommen ständig neue Terroristen und irgendwann sind Sie verblutet. Halten Sie sich gleich rechts und gehen Sie durch die Tür mit dem gelben Treppenhauszeichen darüber. Sie landen in einem verglasten Büro, bei dem sich die zweite Tür nicht öffnen lässt. Schießen Sie auf die Scheiben links davon und kriechen Sie durch die Lücke. Dahinter befindet sich die Tür zum Ausgang.

34. Stock – Coulda Used His Shoes

Ich verblute, wo ist das Verbandszeug?

Sie müssen sich möglichst schnell durch den riesigen Bibliothekskomplex kämpfen. Wenn Sie das große, graue Gemälde (mit dem Berg darauf) erreichen, erkennen Sie am Boden eine große Blutspur. Folgen Sie dieser nach links. Die Spur endet vor einem Fahrstuhl. Gehen Sie rechts davon weiter durch die Tür. Dahinter finden Sie im rechten Durchgang (auf die grüne Pflanze achten) die Tür zur Toilette. Dort sind die gesuchten Bandagen versteckt.



Wenn Sie das hintere Terminal benutzt haben, überprüfen Sie noch einmal, ob alle Labors geöffnet sind. Vergessen Sie auch nicht den Hauptschalter.

34. Stock – I Hate the Dark

Weg im Dunkeln

Sie müssen exakt den Weg zurücklaufen, den Sie gekommen sind. Da Sie ohne das Feuerzeug so gut wie nichts erkennen können, müssen Sie die Pistole als Waffe benutzen. Nur so können Sie schießen und gleichzeitig für Licht sorgen. Orientieren Sie sich wieder an den markanten Punkten (Grünpflanze, Blutspur, Gemälde). Falls Sie die Orientierung verlieren, laufen Sie in den größeren Räumen immer an der Wand entlang, um die Türen zu finden.

35. Stock – R&D Lab

Laborsuche

Suchen Sie im Labor die Tür mit dem Schild „Mainframe Lab". In diesem Bereich ist ganz hinten auf der linken Seite der Schalter, um das Computersystem in Betrieb zu nehmen. Gehen Sie in den „Control Room" (beim Startbereich auf das Schild über der Glastür achten). Aktivieren Sie dort zunächst den Hauptschalter am hinteren Terminal. Gehen Sie nun zum Terminal mit den Bildschirmen. Schauen Sie sich die Monitore genau an (Benutzen). Mit den waagerechten Schiebereglern öffnen (links) und schließen (rechts) Sie die Türen eines Labors und mit den senkrechten Schaltern können Sie das jeweilige Labor mit Gas versetzen. Wenn alle Wachen ausgeschaltet sind, durchqueren Sie wieder das „Mainframe Lab". Dahinter ist der Zugang zu den Labors, die nun offen sein sollten. Ist das nicht der Fall, müssen Sie im Kontrollraum nochmal die Türmechanismen benutzen.

Wo ist Ozu?

Im Laborbereich müssen Sie zunächst die große Metalltür mit dem gelben Druckschalter öffnen. Dahinter begeben Sie sich zu den oberen Labors. Im Zimmer mit dem Podium gehen Sie durch die rechte Tür. Zu Ozu gelangen Sie nur, indem Sie die große Scheibe zertrümmern. Achtung, sofort nach Ihrem Gespräch wird der Raum gestürmt! Schützen Sie Ozu um jeden Preis. Begeben Sie sich danach unmittelbar zum Ausgang.

Basement – Fumbling in the Dark

Wo muss ich hier hin?

Den Bereich kennen Sie bereits aus Mission 7. Achtung, die ersten Gegner lauern hinter der Tür mit dem Schild „Sub-Basement Access". Arbeiten Sie sich weiter durch den Keller, bis Sie alle Gegner ins Jenseits geschickt haben. Verlassen Sie den Generatorraum durch die Sicherheitstür (auf das Gebilde links davon feuern). Nach einer schier endlo-



sen Ballerei im Kellerbereich landen Sie schließlich in der Kammer mit dem zerstörten Fahrstuhlschacht. Gehen Sie in den Schacht und klettern Sie die Leiter nach oben.

Fahrstuhlschacht – A Fish in the Barrel

Aufzugfahrt

Während der langen Fahrt nach oben werden Sie dauernd von etlichen Terroristen beschossen. Am besten halten Sie das schnell feuernde Sturmgewehr parat, um die Bedrohung abzuwehren. Oben angekommen, müssen Sie gegen das dunkle Gitter drücken.

39. Stock – Karl's Revenge

Wie erledige ich Karl?

Arbeiten Sie sich durch die dunklen Gänge, bis Sie auf den offenen Fahrstuhlschacht rechts stoßen. Springen Sie auf die Leiter und klettern Sie nach oben. Öffnen Sie das Gitter und klettern Sie in die Öffnung. Folgen Sie nach der Unterhaltung mit Karl schnell Ihrem Gegner. Suchen Sie nach Möglichkeit Deckung hinter Fässern und Kisten und benutzen Sie das Sturm- oder das Scharfschützengewehr.

Dach – Everyone to the Roof



Sprung in die Tiefe

Wenn Sie oben auf dem Dach die Geiseln gewarnt haben, gehen Sie schnell rechts die Treppe runter. Kämpfen Sie sich links um das Dach herum, passieren Sie die Gittertüren und voilà – schon stehen Sie vor dem berühmten Kasten mit dem Feuerwehrschlauch. Benutzen Sie ihn und springen Sie vom Dach.

30. Stock – Just Like Saigon



Wie gelange ich in das Gebäude?

Wieder sind Filmkenner im Vorteil: Bewegen Sie Ihre Figur vor und zurück und schießen Sie auf die Fensterscheibe, um in das Gebäude zu gelangen. Jetzt ist Schnelligkeit gefragt. Erledigen Sie die Gegner in dem Raum und vergessen Sie nicht, den Feuerlöscher mitzunehmen. Wenn Sie auf weitere Gegner treffen, werfen Sie den Feuerlöscher kurz weg. Sie müssen ihn auf jeden Fall mitnehmen, um später die Flammen in den Gängen zu löschen, damit Sie das nächste Stockwerk erreichen.

31. Stock – Running the Gauntlet

Bürogefecht

Ihr Weg führt Sie in ein Großraumbüro, vor dem draußen ein Helikopter herumfliegt. Nutzen Sie die Deckung der Arbeitskabinen aus, um sich die vielen Gegner vom Hals zu schaffen. Im zweiten Großraumbüro müssen Sie vor allem auf den MG-Schützen achten. Räumen Sie ihn nach Möglichkeit zuerst aus dem Weg. Stürmen Sie durch das Aktenbüro zum Ausgang.

31. Stock – Still the Cowboy

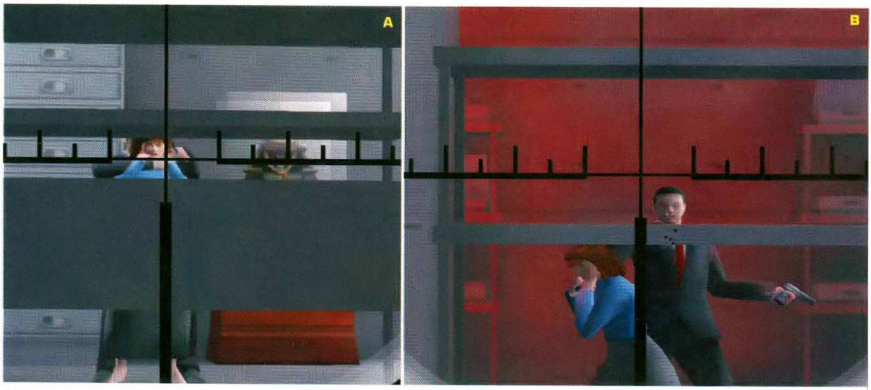
Auf was muss ich mich hier einstellen?

Entledigen Sie sich zuerst sämtlicher Schergen auf diesem Stockwerk. Sobald Sie Hans und Holly entdeckt haben, fällt Ihnen noch ein Gegner in den Rücken. Neutralisieren Sie diesen zuerst und passen Sie auf, dass Sie dabei Hans nicht zu nahe kommen. Speichern Sie dann unbedingt ab.

Wie besiege ich Hans, ohne Holly zu treffen?

Sie dürfen Hans nie zu nahe kommen, sonst erschießt er kaltblütig seine Geisel. Benutzen Sie daher auf jeden Fall das Steyr-AUG. Beobachten Sie die Szene genau – Holly reißt sich immer wieder für eine Sekunde von Hans los. Das ist der Moment zum Feuern. Wenn er genug Treffer eingesteckt hat, zieht er sich ein paar Meter zurück. Folgen Sie ihm vorsichtig und wiederholen Sie das Ganze. Beim dritten Mal ist es am schwierigsten, weil Sie kaum Deckung haben. Nutzen Sie nach Möglichkeit den Schutz des Regals aus. Danach zieht sich Hans mit Holly immer weiter zurück. Halten Sie schön Abstand und warten Sie, bis er sich mit ihr vor dem Fenster postiert. Gehen Sie schon mal mit Ihrer Steyr-AUG in Anschlag. Sobald sich Holly wieder losreißt, drücken Sie ab und schicken Hans damit durchs Fenster.

Stefan Weiß



Solange Hans und Holly wie im linken Teil (A) verharren, dürfen Sie nicht auf den Gegner schießen – das wäre das Ende Ihrer Ehefrau. Rechts (B) sehen Sie den geeigneten Moment fürs Abdrücken. Sie müssen schnell und sicher schießen.

Allgemeine Tipps

Dungeon Siege

Diablo hat lange genug den Thron der Action-rollenspiele innegehabt. Jetzt bereiten wir Sie mit unseren allgemeinen Tipps eingehend auf den Thronerben vor.

Die Charakterentwicklung

Wie funktioniert die Charakterentwicklung?

Sie starten mit einem Charakter, der sich je nach verwendeter Angriffsart im Laufe der Zeit auf Nahkampf, Fernkampf, Kampf-Magie oder Natur-Magie spezialisiert. Sie sollten frühzeitig eine Wahl treffen, denn ein Allrounder ist Ihnen in *Dungeon Siege* nicht von Nutzen.

Wie kann ich die Attribute meines Charakters erhöhen?

Je länger Sie mit einer Waffenart beziehungsweise mit Magie kämpfen, desto besser entwickelt sich das Hauptattribut: Bei Nahkämpfern erhöht sich die Stärke, bei Fernkämpfern die Geschicklichkeit und bei Magiern die Intelligenz. Die beiden anderen Attribute steigen ebenfalls jeweils ein wenig. Maßgebend ist der Schaden, den Sie einem Gegner zufügen: Je heftiger Sie austeilen, desto eher werden Sie den nächsten Level erreichen.

Wie kann ich die Fähigkeiten meines Charakters verbessern?

Genauso wie sich das Hauptattribut gemäß der gewählten Angriffsart verbessert, erhöht sich die Beherrschung von Nah- und Fernkampf sowie von Kampf- oder Naturzaubern. Für Zauberer gibt es allerdings eine Einschränkung: Attribute und Fähigkeiten der Magier profitieren nur von der Anwendung derjenigen Zaubersprüche, die einen Gegner tatsächlich schädigen. Nicht mitgerechnet wird also das Aussprechen von allen unterstützenden Zaubern.

Welche Zauber gibt es überhaupt?

Sowohl unter den Naturzaubern als auch unter den Kampfzaubern gibt es offensive und unterstützende Zauber. Zu den offensiven Zaubern zählen Feuer-, Blitz-, Kälte- und Giftangriffe. Die unterstützenden Zauber heilen, verbessern Rüstung bzw. Attribute oder beschwören eine Kreatur. Die meisten offensiven Zauber werden von Magiern ohne Ihr Zutun angewendet. Unterstützende Zauber benötigen dagegen meist einen Rechtsklick auf die betreffende Person Ihrer Gruppe.

Was ist wichtiger: ein hohes Hauptattribut oder eine hohe Angriffsfähigkeit?

Nah- und Fernkämpfer müssen eine hohe Stärke beziehungsweise Geschicklichkeit aufweisen, um die besten Waffen benutzen zu können. Die Nah- beziehungsweise Fernkampffähigkeit ist hier weniger entscheidend. Magier dagegen sollten eine möglichst hohe Punktzahl in der Kampf- oder Naturzauberbeherrschung besitzen, da diese direkt zu einer besseren Wirkung der Zaubersprüche



Je stärker Ihre Gegner werden, desto schneller steigen Ihre Charaktere auf. Hier feiern gleich zwei Partymitglieder das Erreichen eines neuen Levels.

Der Heiler



Unterstützungszauber bedürfen normalerweise einer manuellen Ausführung. Heilzauber werden jedoch automatisch angewendet, sobald der Zauberspruch aktiviert wird. Alle Heilzauber erhöhen die Lebenspunkte eines Partymitglieds, wenn dessen Gesundheit unter 50 Prozent sinkt. Wie weit die Gesundheit wiederhergestellt werden kann, hängt von der Zauberstufe des Anwenders ab. Die „Heilenden Hände" sind die einfachste Form des Heilens. Jeder Charakter kann sie zum Nutzen der Gruppe anwenden. Der „Wind der Heilung" benötigt eine Naturzauberstufe von 9 und ist im fortgeschrittenen Spielverlauf sehr nützlich. Ebenso gibt es Kampfzauber, die eine heilende Wirkung besitzen. Machen Sie zumindest im Kampf gegen starke Gegner einen Ihrer Zauberer zu einem Heiler, um Ihre Party zu stärken. Die „Große Heilung" ist ein noch mächtigerer Zauber, bleibt aber mit einer Naturzauberstufe von 32 den reinen Naturmagiern vorbehalten.





Im Spielverlauf werden Rüstungen verfügbar, die einen Nahkämpfer auch vor härtesten Angriffen schützen – falls er stark genug ist, um diese auch zu tragen.

führt. Der Intelligenzwert bezieht sich nur auf Ausrüstung und Stäbe, wirkt also hintergründig.

Ich bin unzufrieden mit meinem Charakter. Was kann ich tun?

Sie können einen missliebigen Charakter aus Ihrer Party entlassen – auch Ihren Startcharakter. Selbstverständlich sollten Sie das Inventar und die Ausrüstung des Charakters zuvor auf die anderen Gruppenmitglieder verteilen oder verkaufen. Der Entlassene bleibt am Ort des Geschehens zurück und kann dort bei Bedarf wieder angeheuert werden. Solange Ihre Party weniger als acht Charaktere enthält, ist es ratsamer, den Störenfried wenigstens als Heiler einzusetzen (siehe Kasten).



Die Wegweiser sind alle unbeschriftet. Am unteren Bildschirmrand erhalten Sie aber immer einen Hinweis, was draufsteht.

Die Ausrüstung

Wie soll ich meinen Nahkämpfer ausrüsten?

Achten Sie bei der Ausrüstung eines Kämpfers auf eine möglichst hohe Rüstungsklasse. Schon wenige Punkte Differenz können einen großen Unterschied ausmachen. Die Rüstungsklasse erhöht sich ebenfalls leicht, wenn Sie die Geschicklichkeit durch magische Ausrüstung steigern. Sofern Ihre Fernkämpfer diese nicht unbedingt benötigen, haben Ihre Nahkämpfer ein Anrecht darauf. Wichtig sind auch Gegenstände, die Lebensenergie erhöhen. Jeder Nahkämpfer sollte einen Schild tragen. Wichtig: Auch wenn

Die Söldner im Königreich Ehb

Auf Ihrer Reise durch das Königreich treffen Sie auf die verschiedensten Personen, die sich Ihrer Gruppe anschließen wollen. Hier finden Sie eine Übersicht über den geforderten Preis sowie die Attribute und Fähigkeiten (alle Angaben ohne Boni durch die Ausrüstung).

Name	Standort	Kosten	Typ	Stärke	Geschick	Intelligenz	Nahkampf	Fernkampf	Naturmagie	Kampfmagie	Leben	Mana
Ulora	Am Ausgang der Gruften	–	–	10	10	10	1	1	1	0	49	30
Gyron	In Stonebridge (Stadttor)	–	Nahkampf	11	10	10	2	0	0	0	78	31
Zed	In Stonebridge (Schenke)	900	Naturmagie	10	10	12	0	0	3	0	68	80
Naidi	In Stonebridge (Kirche)	1.050	Fernkampf	10	11	10	0	3	0	0	58	34
Gloern	Vor der Funkelhöhle	–	Nahkampf	13	11	10	5	0	0	0	147	37
Kroduk	In Gletschertal (Taverne)	3.400	Nahkampf	15	12	10	8	0	0	0	215	43
Lorun	In Gletschertal (Taverne)	3.900	Kampfmagie	11	11	16	0	0	0	9	146	185
Merik	Vor dem Ausgang der Eishöhlen	–	Naturmagie	11	12	19	0	0	13	4	186	264
Phaedriel	Im Zigeunerlager	38.400	Fernkampf	14	20	12	0	17	0	0	284	124
Andiemus	Im Sumpf	98.880	Naturmagie	13	14	26	0	0	24	0	333	449
Boryev	Vor der Festung Kroth	388.690	Kampfmagie	20	16	26	18	0	0	34	558	464
Sikra	In der Halle der Schädel	–	Kampfmagie	14	16	36	0	0	20	38	460	708
Ulfgrim	In den Klippen des Feuers	455.740	Nahkampf	34	20	13	38	0	0	0	882	169
Fürst Bolingar	Vor der Burg Ehb	–	Nahkampf	37	21	13	43	0	0	0	980	176

eine Zweihandwaffe benutzt wird, wirken trotzdem die magischen Attribute des verwendeten Schildes.

Was trägt mein Fernkämpfer?

Was Rüstungen angeht, erhalten Ihre Fernkämpfer die zweitbeste Wahl: Immer, wenn Sie Ihren Nahkämpfern neue Ausrüstungen spendieren, geben Sie die alten Sachen an die Fernkämpfer und Magier weiter. Da oftmals die mangelnde Stärke ein Problem ist, müssen Sie nach Gegenständen Ausschau halten, die dieses Attribut erhöhen.

Wie zieht sich mein Magier an?

Ideal sind Gegenstände, die das Mana sowie die Kampf- oder Naturzauberfähigkeit erhöhen. Wenn Sie keinen Zauberstab mit diesen Eigenschaften besitzen, wählen Sie eine beliebige Einhandwaffe und einen Schild und rüsten den Magier damit aus. Dadurch können Sie wenigstens einige Nah- und Fernkampfangriffe abwehren. Gönnen Sie Ihrem Magier außerdem Zauberbücher, die den Manavorrat erhöhen. Im weiteren Spielverlauf werden mächtige Stäbe und Roben verfügbar, die dem Träger aber eine hohe Intelligenz abverlangen.

Was mache ich mit dem zweiten Waffenslot?

Auch Nahkämpfer und Magier sollten einen Bogen tragen. Natürlich wird dieser nicht benutzt, eventuelle magische Attribute des Bogens wirken aber trotzdem. Genauso profitieren Fernkämpfer von angelegter Nahkampfwaffe und Schild. Zu den brauchbaren magischen Attributen dieser Extrawaffen gehört die Erhöhung von Leben, Mana, eines Attributs oder einer Fähigkeit. Nicht nutzbar sind dagegen magische Attribute, die den Schaden modifizieren. Diese beziehen sich immer nur auf die jeweilige Waffe und nicht auf den Gesamtschaden, der mit der Standardwaffe erzielt wird.

Können auch Kämpfer Zauberbücher benutzen?

Auch jeder Nicht-Magier sollte nach Möglichkeit ein Zauberbuch dabeihaben. Dort hinein gehören Schriftrollen des Wiedererweckens oder gegebenenfalls Heilzauber, um im Notfall mit Erste-Hilfe-Sprüchen gerüstet zu sein.

Die Reise im Königreich Ehb

Wie erfahre ich, wo ich als Nächstes hingehen soll?

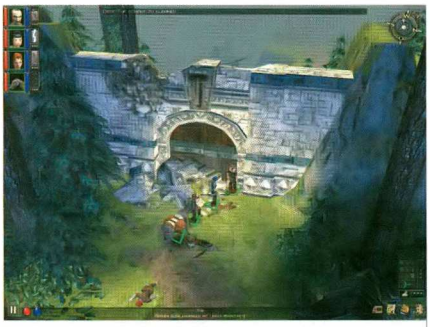
Die Handlung in *Dungeon Siege* ist weitgehend linear, daher sind Ihre Ziele fest vorgegeben. Es gibt fast immer einen markierten Weg, der Sie von einem Handlungsort zum nächsten führt. Dort, wo doch einmal Abzweigungen existieren, enden diese früher oder später immer in einer Sackgasse. Selbst jede Stadt besitzt zwei Tore: Durch das eine kommen Sie herein, durch das andere müssen Sie hinaus.

Der Weg endet. Wo geht es weiter?

Erkunden Sie zunächst die Stelle, an der der Weg zu enden scheint. Schauen Sie dann bei kleinster Zoomstufe auf die Karte. Manchmal ist die Markierung des Weges nur unterbrochen und wird ein kurzes Stück weiter wieder aufgenommen. Im Wald kommt es einige Male vor, dass ein Trampelpfad im Dickicht verschwindet. Achten Sie in diesem Fall auf vereinzelte Fackeln, die den weiteren Weg anzeigen. Auf breiten Lichtungen oder in großen unterirdischen Hallen finden Sie oft Wegweiser, die Ihnen die Orientierung erleichtern. Wenn an einer Stelle dennoch kein Hinweis zu erkennen ist, gehen Sie am besten in die zuletzt eingeschlagene Richtung weiter.

Wie finde ich Geheimräume?

Natürlich sollten Sie die Gegenden, durch die Sie Ihre Reise führt, gründlich erkunden. Oft stehen Häuser am Wegesrand, in denen Schätze versteckt sind. Ferner sollten Sie alle Kisten und Truhen öffnen und alle Fässer zerschlagen, die Sie sehen. Wenn Sie sich etwas weiter vom Hauptweg entfernen, stoßen Sie in den meisten Fällen auf unüberwindliche Felsen oder undurchdringlichen Wald. Manchmal führt aber ein fast unsichtbarer Seitenweg auf eine kleine Lichtung oder eine vermeintlich uninteressante Felsspalte entpuppt sich bei näherer Betrachtung als Eingang zu einer Höhle. Schauen Sie also regelmäßig auf die Karte, damit Sie diese Nebenschauplätze nicht verpassen. Auf der Karte werden allerdings



Manchmal lassen sich Türen und Tore erst öffnen, nachdem Sie bestimmte Aufgaben erledigt haben.



Am Wegesrand gibt es so manches Haus und manchen Dungeon zu erforschen – und sei es nur für etwas Gold.



keine Kisten, Truhen, Fässer oder Ähnliches angezeigt. In den Dungeons finden Sie manchmal Aufzüge, über die Sie in unterirdische Kammern gelangen. Gelegentlich können Sie auch den Zugang zu einer versteckten Höhle durch das Zerschlagen oder den Beschuss der roten Sprengstofffässer freisprengen.

Ich bin in einer Stadt. Was habe ich alles zu erledigen?

Sprechen Sie mit allen Leuten, um Neuigkeiten zu erfahren. Suchen Sie die Händler auf und erledigen Sie Ihre Einkäufe. Sorgen Sie insbesondere dafür, dass alle Partymitglieder ausreichend mit Tränken versorgt sind.

Welche Quests muss ich erfüllen?

Im Laufe Ihrer Wanderung werden Aufgaben in Ihr Auftragsbuch eingetragen, deren Abarbeitung nach und nach den Schleier um die Geschehnisse im Königreich Ehb lüftet. Die meisten Aufträge können Sie sozusagen im Vorbeigehen lösen, indem Sie sich durch die Wildnis und Dungeons Ihrem nächsten Ziel entgegenkämpfen. Darüber hinaus gibt es einige Nebenquests. Hier werden Sie meistens darum gebeten, Gegenstände wiederzubeschaffen oder verschwundene Personen zu suchen. Diese Quests müssen Sie nicht lösen, sollten es aber dennoch versuchen. Sie erhalten eine Belohnung in Form von Gold, Gegenständen oder sogar eines neuen Begleiters, was die Mühe durchaus lohnt. Manchmal treten auch Personen an Sie heran, deren Anliegen nicht ins Auftragsbuch eingetragen werden. Als aufrichtiger Abenteurer werden Sie diesen Personen helfen, auch wenn Sie keine Belohnung dafür erwarten dürfen. Im Übrigen gilt wie für alle Rollenspiele: Sprechen Sie mit allen Leuten auf Ihrem Weg, damit Sie keine wichtige Information verpassen.

Mir fehlt eine Quest im Auftragsbuch. Was kann ich tun?

Manche Aufgaben gelangen nur dann ins Auftragsbuch, wenn Sie rechtzeitig mit einer bestimmten Person reden. Versäumen Sie dies, fehlt der entsprechende Eintrag. Sie können die Bedingungen der Quest aber trotzdem erfüllen und erhalten auch die Ihnen zustehende Belohnung.

Party-Time

Welche Söldner soll ich in meine Gruppe aufnehmen?

Heuern Sie jeden an, der sich Ihnen ohne Bezahlung anschließen möchte. Wenn Sie nicht an ihm interessiert sind, nehmen Sie seine Ausrüstung und sein Inventar an sich und entlassen ihn einfach wieder. Wenn ein Söldner seine Dienste nur gegen Gold anbietet, müssen Sie zwischen seinen Fähigkeiten und den Kosten abwägen. Haben Sie etwa schon mehrere Nahkämpfer, wird es sich sicherlich nicht lohnen, viel Geld in einen weiteren Schwertschwinger zu investieren. Dagegen kann zum Beispiel ein hochstufiger Natur-Magier sehr nützlich sein, wenn Sie bisher über keinen Magier oder nur über einen Kampfzauberer verfügen.

Brauche ich Maultiere?

Es bietet sich an, dass Sie den Inventarplatz Ihrer Gruppe durch ein Maultier erhöhen. Tätigen Sie den Kauf möglichst früh, da die Maultiere im Laufe der Zeit immer teurer werden, aber nicht mehr leisten.

Kann ich das Spiel auch solo spielen?

Es ist möglich, *Dungeon Siege* mit einem Einzelspielercharakter zu beenden. Allerdings verpassen Sie dabei einen Großteil des Spielspaßes, den Sie durch das Zusammenwirken der unterschiedlichen Charaktere in der Party erleben werden.

Wie sieht die ideale Party aus?

Typischerweise umfasst Ihre Party mehrere Nahkämpfer, die den Gegnern Auge in Auge gegenüberstehen. Fernkämpfer und Magier unterstützen sie dabei aus sicherer Entfernung.

Wie steuere ich die Party?

Sie haben dazu zwei Möglichkeiten: Wählen Sie Ihren Lieblingscharakter und stürmen Sie los. Bei aktiviertem Verfolgungsmodus folgen Ihnen dann automatisch auch alle anderen Partymitglieder. Der Vorteil dieser etwas chaotischen Steuerung liegt darin, dass Sie interessante Gegenstände immer mit derselben Figur aufnehmen und dann dem passenden Begleiter oder Maultier übergeben können (Gegenstand aus dem Inventar nehmen und



In einigen Quests müssen Sie Personen befreien. Manchmal gewinnen Sie so einen treuen Begleiter.



Die Doppelreihe ist die ideale Formation für enge Stellen. Nutzen Sie die Schnelltasten „Ü" und „+".

auf dem Porträt des Zielcharakters ablegen). Wenn Sie den Verfolgungsmodus deaktivieren, können Sie Gegner mit Ihrem Hauptcharakter anlocken und in einen Hinterhalt führen, den die anderen Mitglieder der Party gelegt haben. Die zweite Steuerungsmöglichkeit bietet Ihnen die Wahl einer Formation.

Was bringt mir die Formation?

Eine Formation dient dazu, die Positionen der Gruppenmitglieder (Nahkämpfer vorne, Fernkämpfer und Magier hinten) in der Bewegung und im Kampf zu bestimmen. Damit diese Positionen auch eingehalten werden, müssen ständig alle Charaktere Ihrer Gruppe angewählt sein (Schnelltaste STRG-A). Das Aufsammeln von Gegenständen übernimmt stets derjenige Ihrer Party, der dem Gegenstand am nächsten steht und noch freien Platz im Inventar hat.



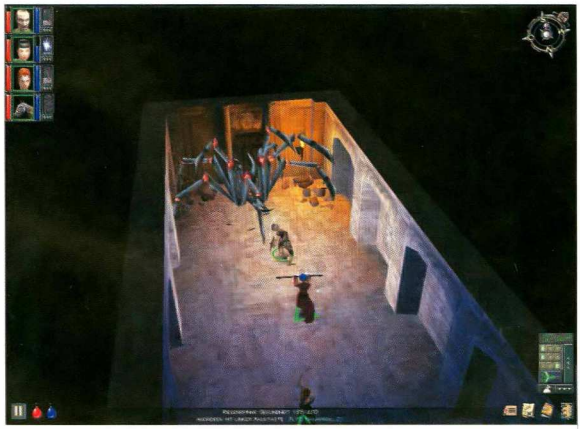
Es gibt Stellen im Spiel, wo wirklich kein Platz mehr für eine Formation ist. Lassen Sie dort den gut gerüsteten Nahkämpfern den Vortritt.

Welche Formation ist die beste?

Ordnen Sie Ihre Party gemäß der V-Formation, wenn Sie nur einen Nahkämpfer haben. Bei mehreren Nahkämpfern bietet sich die Doppelreihe an. Ob Sie Fernkämpfer oder Magier an den Schluss stellen, hängt von der Reichweite der Waffen bzw. Zaubersprüche ab: Wer die größte Reichweite hat, bildet die Nachhut. Bei sehr schmalen Wegen kommen Sie manchmal mit einer Formation nicht weiter. Wählen Sie dann einen Charakter aus und durchqueren Sie die Engstelle. Bei eingeschaltetem Verfolgungsmodus kommen die anderen aus der Gruppe dann automatisch nach.

Welche künstliche Intelligenz soll ich für meine Party wählen?

In den meisten Fällen sinnvoll sind die folgenden Einstellungen: Verfolgungsmodus aktiviert, Angreifen (in der Nähe der Gruppe bleiben), Frei angreifen, nächstes oder schwächstes Ziel angreifen. Beachten Sie, dass Sie durch Selektion der gesamten Gruppe und Linksklick immer auch ein Ziel oder den Rückzug manuell erzwingen können.



In nahezu jedem größeren Dungeon bewacht ein mächtiger Gegner den Ausgang. Diesen müssen Sie besiegen, um wieder ans Tageslicht zu gelangen.

Vor und nach dem Gefecht

Wie kann ich eine Übermacht besiegen?

Ihre Gegner können sich auf zwei verschiedene Arten verhalten, wenn sie Ihre Party bemerken und zum Angriff übergehen: Entweder sind sie an ihre Startposition gebunden und lassen schnell wieder von Ihnen ab, wenn Ihre Party zurückweicht. Oder sie verfolgen Sie unbegrenzt. Es ist daher eine gute Taktik, zunächst einmal diese Gegnergruppen voneinander zu trennen. Bewegen Sie sich dazu in den Sichtkreis einer Monstergruppe und ziehen Sie sich dann schnell wieder zurück. Im Gefecht sollten Sie dann zunächst die schwächsten Gegner ausschalten. Lediglich in besonderen Situationen, etwa wenn Sie gegen Schamanen oder Hexen kämpfen, die ständig Monster wiedererwecken oder Kreaturen herbeizaubern, ist eine andere Taktik besser. Sorgen Sie weiterhin dafür, dass möglichst alle Ihre Mitstreiter denselben Gegner attackieren.

Wie bezwinge ich Endgegner?

Endgegner sind meist an ihren Standort gebunden, so dass dieselbe Taktik zum Ziel führt: Locken Sie die Unter-



gebenen des Endgegners weg und machen Sie diese nacheinander unschädlich. Greifen Sie dann das Obermonster selbst an. Erscheint es Ihnen zu stark, machen Sie eines oder mehrere Partymitglieder zu Heilern.

Welche Gegenstände soll ich nach Kämpfen aufsammeln?

Zu Beginn des Spiels werden Sie sicherlich (fast) alles mitnehmen wollen, um es in der Stadt zu verkaufen. Verwenden Sie dazu die Auto-Aufsammelfunktion oder den Naturzauber „Helfer", der die Arbeit für Sie erledigt. Ebenfalls nützlich ist der Zauberspruch „Verwandeln", der einen Gegenstand sofort zu Gold macht. Der Wertverlust gegenüber einem Verkauf beträgt allerdings stolze 80 Prozent. Später lohnt es sich nur noch, gute Rüstungen und Waffen bis zum nächsten Händler mitzuschleppen.

Ein Partymitglied ist zu Boden gesunken. Was soll ich tun?

Pausieren Sie unverzüglich das Spiel und finden Sie den Grund heraus. Wird Ihre Party von Gegnern umringt, so geben Sie den Befehl zum Rückzug. Überprüfen Sie dazu auf der Karte, aus welcher Richtung Sie kamen, und fliehen Sie dorthin. Häufig sind gar nicht viele Gegner sichtbar, vielmehr werden Sie von Fernkämpfern aus der Deckung angegriffen. Auch hier ist es meist die beste Taktik, zunächst den Rückzug anzutreten. Ist die Gesundheit der übrigen Partymitglieder angeschlagen, lassen Sie erst alle einen Heiltrank zu sich nehmen, ehe Sie das Spiel fortsetzen. Formieren Sie Ihre Gruppe neu und greifen Sie wieder an. Im Kampf gegen Endgegner sollten Sie die Gesundheit des Widersachers überprüfen. Wenn abzusehen ist, dass Sie ihn mit der verbliebenen Party besiegen können, kommt ein Rückzug nicht in Frage.

Der Kampf ist vorbei und ein Charakter liegt am Boden. Wie kann ich ihm helfen?

In den meisten Fällen ist der Charakter nur ohnmächtig, sichtbar am rot unterlegten Charakterporträt. Warten Sie ein wenig und der Charakter erholt sich von selbst. Sofort wieder einsatzfähig wird Ihr Partymitglied, wenn Sie einen Heilzauber auf ihn aussprechen. Ist ein Charakter tatsächlich gestorben, liegen auch alle seine Gegenstände am Boden. Jetzt hilft nur noch der Spruch „Wiedererwecken". Dies kann entweder ein Magier erledigen, der diesen Zauber beherrscht, oder jeder andere Begleiter, der eine Rolle des Wiedererweckens in seinem Zauberbuch bereithält. Aktivieren Sie diesen Spruch und rechtsklicken Sie auf den Verblichenen.

Wie kann ich Bewusstlosigkeit und Tod verhindern?

Am häufigsten wird ein Charakter kampfunfähig, weil er keine Heiltränke mehr besitzt. Sie müssen den Vorrat an diesen Tränken daher regelmäßig kontrollieren. Dies gilt insbesondere für Fernkämpfer und Magier, die wegen ihrer geringeren Rüstungsklasse mehr Schaden einstecken müssen als Nahkämpfer. Wenn die Gesundheit eines Nahkämpfers schnell sinkt, sollten Sie ihm beim nächsten Händler eine stärkere Rüstung spendieren. Wenn Fernkämpfer oft das Ziel feindlicher Angriffe werden, müssen Sie die Formation Ihrer Party ändern oder den Abstand zwischen den Begleitern erhöhen. Sie können auch einen Ihrer Charaktere dauerhaft zu einem Heiler machen.

Andreas Krumme



Auch zwischen den Städten können Sie Vorräte kaufen. In der Wildnis treffen Sie Kaufleute bisweilen am Ausgang ausgedehnter Dungeons.



In der Hitze des Gefechts lassen sich Tote nicht immer vermeiden. Sorgen Sie dafür, dass genügend Schriftrollen des Wiedererweckens vorhanden sind.



Erste Hilfe

Capitalism 2

Sie können den Cheat-Modus aktivieren, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und dann die Ziffern 6789 eingeben. Wenn Sie jetzt ALT und C drücken, bekommen Sie 10 Millionen Dollar gutgeschrieben. Dieser Cheat lässt sich mehrfach wiederholen.

Redaktion

Black & White – Insel der Kreaturen

Das Rennen gegen die Schildkröte

Es hilft sehr, wenn Sie entlang der Strecke Beschleunigungszauber platzieren. Wenn Sie doppelt auf die Stelle klicken, wo Ihre Kreatur hinlaufen soll, läuft sie schneller. Wenn Sie das Japanerdorf übernommen haben, können Sie auch einfach den Eiszauber auf die Schildkröte anwenden und sie einfrieren. An der Stelle, wo links das Wasser beginnt, können Sie abkürzen, indem Sie das Wasser überqueren.

Rettet den Braunbär

Bekehren Sie das japanische Dorf, um das Teleport-Wunder bewirken zu können. Dieses erhöht den Einflussbereich, der bis zum Bären geht. Laden Sie einen Teleport-Zauber auf und platzieren Sie ihn neben der eigenen Kreatur. Nun laden Sie einen zweiten Teleport-Zauber auf und platzieren ihn direkt vor dem Bären. Nehmen Sie Ihre Kreatur an die Leine und klicken Sie auf den Teleporter vor dem Bären. Die Kreatur geht nun in den Teleporter und landet vor dem Bären. Damit ist die Aufgabe erfüllt!

Vier Wunder beibringen

Wenn Sie Ihren beiden Schützlingen Blitz-, Feuer-, Holz- und Wasserzauber beibringen möchten, müssen Sie die beiden beim Haus in der Nähe des Katapultes anleinen. Es wird von drei Affen mit Wasser und Holz versorgt und ein weiterer schießt mit Blitzen und Feuerzaubern auf die Bude. Schon kurze Zeit später sollten Ihre Kreaturen erfahrene Zauberer sein.

Jan Helfenberger



Dungeon Siege

Rufen Sie im Spiel mit Enter die Konsole auf. Geben Sie + ein, gefolgt von einem der Codes. Mit - und der entsprechenden Eingabe deaktivieren Sie den Cheat wieder.

Code	Effekt
checksinthemail	9.999.999 Gold
maxjooky	Übergroße Spielfiguren
minjooky	Winzige Spielfiguren
zool	Unsichtbare Charaktere
version	Zeigt Spielversion an
drdeath	Charaktere richten maximalen Schaden an
loefervision	Deaktiviert „Fog of War" auf der Übersichtskarte
xrayvision	Blendet Texturen aus
sniper	Bogenschützenradius 100 Meter
potionaholic	Je drei Superheil- und Manatränke

Redaktion

Warrior Kings

Da die Spielstände in *Warrior Kings* in Form von Textdateien angelegt werden, können Sie diese leicht editieren. Suchen Sie im Spielverzeichnis nach den Savegames (*.sav) und öffnen Sie einen Spielstand mit einem Texteditor. Dort können Sie nun die Zahlen hinter den Einträgen FOOD, WOOD und GOLD verändern, um Ihre Ressourcen zu manipulieren.

Redaktion

Incoming Forces

Fügen Sie in den Kommandozeilen-Parameter Ihrer Desktop-Verknüpfung die folgenden Parameter ein: -cheatkeys -allmissions. Daraufhin stehen Ihnen sämtliche Missionen und Cheats zur Verfügung.

Taste	Wirkung
F3	Unverwundbar ein/aus
F4	Gegnerische Einheiten werden mit einem Schuss eliminiert

Redaktion

Die Siedler 4

Es gibt einen Trick, wie man, ohne die Pilzfarmen des dunklen Volkes zu zerstören, den dunklen Tempel zerstören kann – und das mit jedem Volk. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Bilden Sie ungefähr fünf Priester aus (um eventuelle Verluste auszugleichen).
2. Stellen Sie einen Geleitschutz zusammen (hauptsächlich Bogenschützen).
3. Warten Sie, bis der Manavorrat ungefähr bei 120 liegt und die Priester den Zauber „Abkürzung" etwa zehnmal ausführen können.
4. Dringen Sie mit Geleitschutz und Priestern ins dunkle Land bis zum dunklen Tempel vor.
5. Während der Geleitschutz den Priestern die dunklen Krieger vom Hals hält, führen die Priester um den dunklen Tempel herum den Zauber „Abkürzung" aus.
6. An den Stellen, an denen die Priester den Zauber ausgeführt haben, ist der Schutzschild nun inaktiv.
7. Wenn alles dunkle Land um den Tempel grün ist, ist dieser automatisch zerstört.

Dominik Brüchner

Sea Dogs

Die folgenden Cheats können Sie nur dann einsetzen, wenn Sie sich mit Ihrem Schiff auf See befinden. Drücken Sie vor jeder Cheat-Eingabe die Tastenkombination Strg-Z. Anmerkung: Da sich kein Dialogfenster öffnet, müssen Sie die Cheats quasi „blind" eingeben.

Cheat	Wirkung
Have live	Repariertes Schiff, komplette Besatzung
Expu mne	Zusätzliche Erfahrungspunkte
Deneg day	Mehr Geld
Get me magic	Kanonen richten mehr Schaden an
Make screen shots	Ihr Schiff nimmt keinen Schaden

Für die folgenden Cheats müssen Sie Strg-Z drücken, den Cheat eingeben und anschließend kurz Strg-F drücken.

Now i flying	Die Kamera lässt sich frei positionieren.
Fire from camera	Wenn Sie die 0 auf dem Zahlenblock drücken, können Sie beliebig viele Kanonenkugeln verschießen.
Teleport	Nachdem Sie die Kamera frei positioniert haben, können Sie mit der Tastenkombination Strg-L Ihr Schiff an eine beliebige Stelle teleportieren.

Redaktion

Star Trek: Bridge Commander

Öffnen Sie die Eigenschaften Ihrer Desktop-Verknüpfung und fügen Sie folgenden Parameter in der Zeile Ziel hinzu: -TestMode (unbedingt auf Groß- und Kleinschreibung achten). Die Tastenkombination drücken Sie anschließend im Spiel in der Raumschiff-Außenansicht.

Tastenkombination	Wirkung
Shift-G	Das Schiff nimmt keinen Schaden
Shift-K	Dem Gegner 25 % Schaden zufügen
Shift-R	Ziel reparieren
Shift-Q	10 Quanten-Torpedos (falls das Schiff diese aufnehmen kann)

Redaktion

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

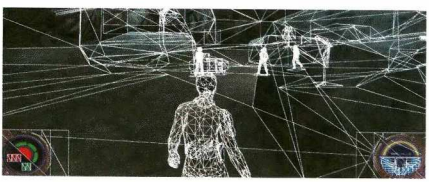
Öffnen Sie die Konsole, indem Sie Shift gedrückt halten und zusätzlich Zirkumflex (^) drücken. Tippen Sie in der Konsole HelpUsObi 1 ein und bestätigen Sie die Eingabe mit Enter. Die Groß- und Kleinschreibung spielt, wie auch bei den anderen Befehlen, keine Rolle.

Cheat	Wirkung
God	Unverwundbar
Undying	999 Lebensenergie
Kill	Suizid
Give All	Alle Waffen
Give Armor	Volle Rüstung
Give Ammo	Volle Munition
Noclip	Kollisionsabfrage deaktivieren
Notarget	Gegner-KI deaktivieren
Timescale X-	Spielgeschwindigkeit verändern. (anstelle des X: 0.5 = halbe Geschwindigkeit, 1 = normale Geschwindigkeit etc.)
Sabercolor X	Farbe des Lichtschwerts verändern (anstelle des X: Red, Yellow, Green, Blue und Purple)
Victory	Kyle lässt einen Spruch ab
Screenshot	Screenshot erstellen
R_Showtris 1/0	Drahtgitter ein- bzw. ausschalten

Die Mächte können Sie sich ebenfalls herbeicheaten. Wenn Sie hinter den Cheat entweder 1, 2 oder 3 schreiben, bestimmen Sie die Stufe der jeweiligen Macht.

SetForceJump-	Sprung	SetForceLightning	Blitz
SetForceHeal-	Heilung	SetMindTrick	Geistestrick
SetForcePush	Schub	SetSaberThrow	Säbel-Wurf
SetForcePull	Griff	SetSaberDefense	Säbel-Abwehr
SetForceSpeed	Geschwindigkeit	SetSaberOffense	Säbel-Angriff
SetForceGrip	Würgegriff		

Redaktion



Thema Technik

Sie sind genervt von Ihrem viel zu lauten Prozessorlüfter? Tauschen Sie ihn gegen eine 80-mm-Version! Wir zeigen Ihnen, worauf Sie achten müssen.



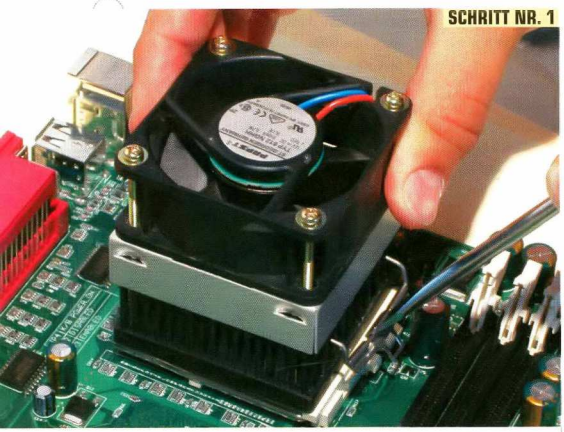
Egal, ob Sie im Besitz eines P4- oder Athlon-XP-Prozessors sind: Die enorme Wärmeerzeugung und deren effektive Ableitung sind das eigentliche Problem. Aktuelle Kühler bewältigen diese Arbeit mit einem 60-mm-Lüfter. Diese haben aber das Problem, dass sie nur mit sehr hohen Umdrehungszahlen (5.000 rpm und mehr) effizient Wärme abführen können. Es wird also laut, da sich der Lautstärkepegel proportional zur Drehzahl entwickelt. Anwendern mit empfindlichen Ohren ist dies allerdings oft zu laut. Ein Fan-Adapter schafft Abhilfe: Er ermöglicht es, den 60-mm-Lüfter durch einen 80-mm-Lüfter zu ersetzen, ohne dass Sie einen neuen Kühlkörper kaufen müssen. Durch den vergrößerten Lufteinlass ist es möglich, die gleiche Leistung mit weniger Drehzahlen zu erreichen. Grund: Der 80-mm-Lüfter befördert bei niedrigen Drehzahlen die gleiche Menge Luft wie ein 60-mm-Lüfter.

Tipp Nr. 1: Der CPU-Kühler muss raus

Um die Gefahr zu verringern, dass Sie die Hardware im Computer beschädigen, während Sie den neuen Adapter einbauen, müssen Sie den CPU-Kühler entfernen. Schalten Sie dazu vorher den Computer und das Netzteil aus und entfernen Sie die (von vorn gesehen) linke Seitenabdeckung. Oft ist diese mit Halterungsschrauben befestigt, die herausgeschraubt werden müssen. Ziehen Sie das Stromkabel des CPU-Lüfters vom Mainboard ab. Die Kühler sind in den meisten Fällen mit Halteklammern am Mainboard-Sockel befestigt. Lösen Sie die Klammer vorsichtig an einer Seite und entfernen Sie den Kühler von der CPU. Oft kann ein Schlitz-Schraubenzieher hilfreich sein, um die schwergängigen Klammern zu entfernen. Achten Sie darauf, dass der Kühler nicht verkantet und der Prozessor-Kern nicht beschädigt wird. Säubern Sie anschließend die Kühlfläche des Kühlers, damit die darauf befindliche Wärmeleitpaste nicht mit PC-Bauteilen in Berührung kommt.

Tipp Nr. 2: Demontage des CPU-Lüfters

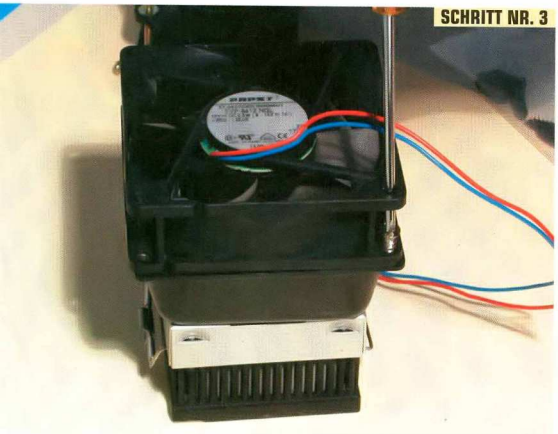
CPU-Lüfter sind in der Regel mit vier Schrauben auf dem Kühlkörper befestigt. Entfernen Sie den Lüfter, indem Sie die Schrauben mit einem Schraubenzieher gleichmäßig herausdrehen. Legen Sie die Schrauben an einen sicheren Ort, damit sie nicht irgendwo „verschwinden". Wenn der Lüfter entfernt ist, können Sie die Gelegenheit nutzen und den Kühlkörper gründlich reinigen. Druckluft eignet sich dafür am besten. Aber ein herkömmlicher Pfeifenreiniger oder ein Feinhaar-Pinsel tun es auch. Druckluft ist in jedem Baumarkt für wenig Geld erhältlich – oder im Internet bei Conrad (www.conrad.de).



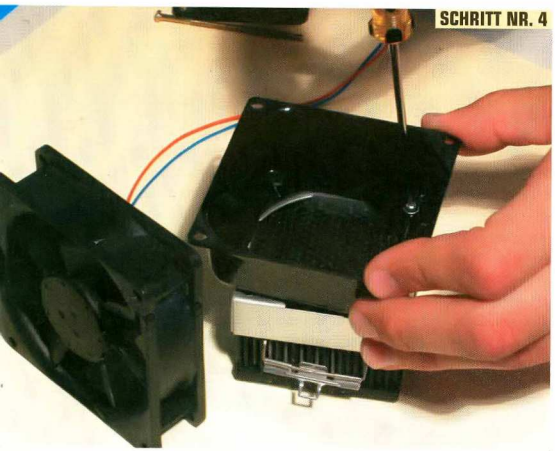
Lösen Sie vorsichtig die Klammer und kippen Sie den Kühler mit Gefühl nach hinten, um die zweite Klammer aus der Halterung entfernen zu können.



Nach dem Entfernen der Befestigungsschrauben legen Sie diese an einen sicheren Ort und befreien den Kühlkörper vom angesammelten Staub.



Das schmale Ende des Adapters gehört auf den Kühlkörper, das breite wird mit dem neuen Lüfter verschraubt.



Damit der Prozessor ausreichend gekühlt wird, müssen Sie vor dem Einbau des Kühlers etwas Wärmeleitpaste auftragen.

Tipp Nr. 3: Montage des Adapters und 80-mm-Lüfters

Damit Sie einen 80-mm-Lüfter auf den 60-mm-Kühlblock montieren können, benötigen Sie einen Fan-Adapter.

Legen Sie diesen auf den Kühlblock und befestigen Sie ihn mit den richtigen Schrauben. Auf das 80-mm-Ende des Adapters kommt der 80-mm-Lüfter, der mit den mitgelieferten Schrauben befestigt wird. Überprüfen Sie nach der Montage von Adapter und Kühler noch einmal die Verschraubungen, damit der Lüfter nicht zu lose, aber auch nicht zu fest auf Kühler und Adapter sitzt. Der Fan-Adapter „Alu" ist bei Listan (www.listan.de), der „Swiftkill" bei PC-Frost (www.pc-frost.de) oder bei anderen Web-Shops wie www.pc-cooling.de und www.com-tra.de erhältlich.

Hier bekommen Sie die von uns genannten Artikel:

Kühlleitcreme:	www.frozen-silicon.de www.pc-cooling.de
Fan-Adapter:	www.listan.de www.pc-frost.de www.pc-cooling.de www.com-tra.de
Druckluft:	www.conrad.de

Tipp Nr. 4: Kühler montieren

Bringen Sie etwas Wärmeleitcreme auf den CPU-Kern, bevor Sie den neuen Kühler aufsetzen. Empfehlenswerte Pasten sind Arctic Silver III und Arctic Aluminia. Diese werden von Frozen Silicon (www.frozen-silicon.de) oder PC-Cooling (www.pc-cooling.de) vertrieben. Achten Sie auf die richtige Dosierung der Wärmeleitpaste: Eine hauchdünne Schicht reicht vollkommen, da die Paste sonst isolierend wirkt und die CPU überhitzt werden kann. Bei der Montage des Kühlers setzen Sie diesen in einem geraden Winkel auf die CPU und drücken die beiden Klammern nacheinander vorsichtig unter die vorgesehenen Halterungen auf dem Sockel des Mainboards. Achten Sie darauf, dass der Kühler nicht verkantet und dadurch den CPU-Kern beschädigt. Verbinden Sie abschließend das Kabel des Lüfters mit dem dafür vorgesehenen Steckplatz auf dem Mainboard. Überprüfen Sie noch einmal alle Verschraubungen und den Kühler auf korrekten Sitz, bevor Sie den Rechner wieder in Betrieb nehmen.

Tipp Nr. 5: Lüfter-Widerstand regulieren

Falls der neue 80-mm-Lüfter auch zu viel Lärm produzieren sollte, gibt es noch die Möglichkeit, mit einem regelbaren Widerstand die Lüftergeschwindigkeit herunterzudrosseln. Im Handel sind „statische" Widerstände erhältlich, bei denen der Lüfter nicht mit zwölf Volt, sondern mit sieben oder fünf Volt betrieben wird. Darüber hinaus sind auch frei regelbare Widerstände im Handel. Mit ihnen ist eine stufenlose Einstellung zwischen zwölf und fünf Volt möglich. Ein solcher Regler wird zwischen den Lüfteranschluss auf dem Mainboard und dem Lüfter angeschlossen. Oft lässt sich an der Frontblende des Rechners der nötige Regler installieren. Der Vorteil ist, dass Sie bequem die Drehzahl beeinflussen können, ohne dabei den Rechner zu öffnen. Achten Sie bei der Verwendung eines Widerstand-Reglers darauf, dass die CPU nicht überhitzt. Denn wenn der Lüfter langsamer dreht, kann auch nicht mehr so viel Wärme von der CPU abtransportiert werden.

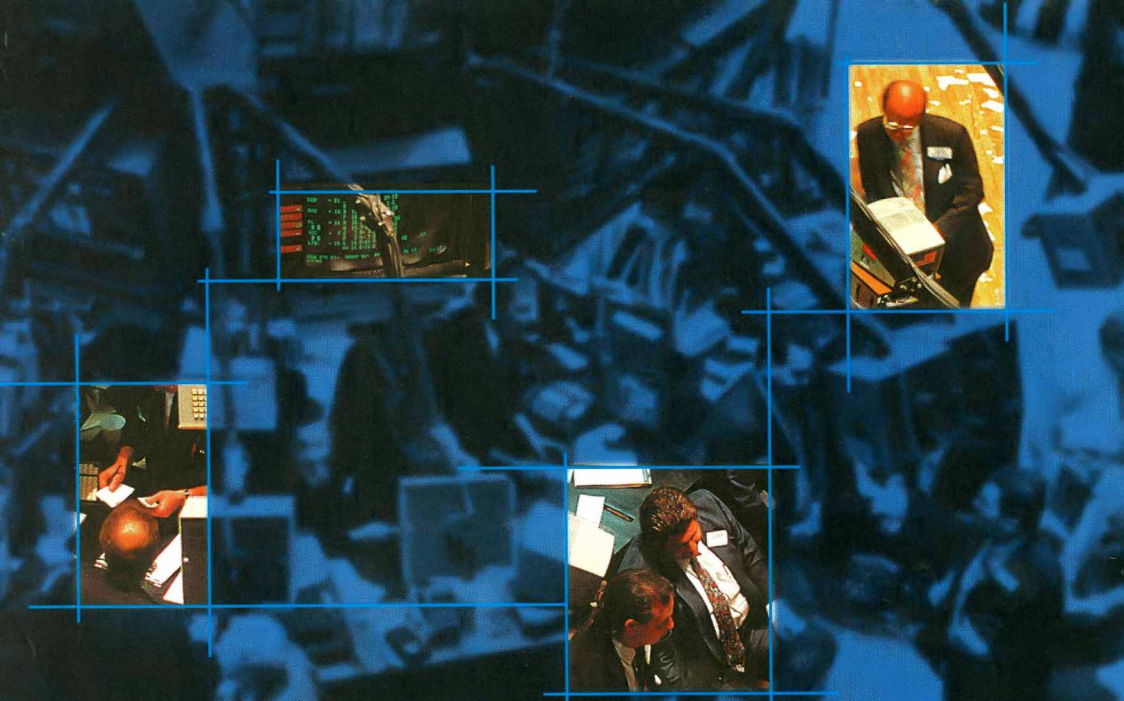
Sascha-A. Pilling

Was ist denn ...?

Fan-Adapter
Adapter, um unterschiedliche Größen von Lüfter und Kühlkörper zu kompensieren

Lüfter
Aktiver Teil eines CPU-Kühlers. Wird normalerweise am 12-Volt-Anschluss des Mainboards betrieben.

Kühler
Passiver Teil eines CPU-Kühlers. Sitzt direkt auf der CPU und wird mit einer Klammer am Mainboardsockel befestigt.



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



Xbox, Halo, der Hesse und ich

Hallo, ihr heimlichen Konsoleros und PC-Verräter! Ich kann euch verstehen. Zuerst hatte ich einen Schneider 80286 (12 MHz und 16 MByte Festplatte) und ich dachte, ich würde dem PC ewig treu bleiben. Nein, nein, nein – unser Jo hat mich angefixt. Zuerst ein Dreamcast für das Prügelspiel Soul Calibur und dann musste eine Xbox für Halo und Project Gotham Racing her. Naargh! Auf der Festplatte meines PCs befinden sich übrigens immer noch die Installationen von Medal of Honor: Allied Assault und Jedi Outcast. Beides immer noch nicht durchgespielt: Warum gibt es so viele Spiele, warum habe ich so wenig Zeit? Für den nächsten Monat hab ich mir allerdings vorgenommen, mich wieder mehr meinem PC zu widmen. Festplatten entkoppeln, das laute DVD-Laufwerk per Software bremsen und eine Geforce4 Ti-4600 einbauen. Spätestens dann ist mein PC der Xbox hardwaretechnisch überlegen! Schließlich kommen bald DirectX-8-Knüller wie Morrowind und Unreal Tournament 2003 – und die will ich dann doch lieber vor meinem Monitor spielen, statt von der Couch aus.

Bernd Holtmann

Außerdem

/// Die vorläufigen Spezifikationen des **PCI-Steckformat-Nachfolgers PCI Express (Codename „3GIO")** sind fertig. Nach dem Entwurf in der ersten Version ermöglicht er laut Hersteller **Transferraten bis 200 MB/s (PCI: 133 MB/s)**, später sogar bis 1,25 GByte. Die PCI-Express-Geräte sollen im laufenden Betrieb getauscht werden können und im nächsten Jahr erscheinen. /// Mit dem **InnoVibe Entkoppelset** bereiten Sie rasternden Festplatten ein Ende. Die **3,5-Zoll-Laufwerke lassen sich über Metallbügel mit Randgummierung in einem 5¼-Zoll-Schacht verschrauben**. Für Ruhe im PC-Gehäuse sorgt die Gummilagerung auf vier Haltepunkten. Das Set für ein Laufwerk kostet 20 Euro. Infos zum Gerät gibt es auf www.pc-frost.de ///

WM Dual Analog Gamepad

CONTROLLER **Altes Steuergerät in WM-Neuauflage**

Passend zur Fußball-Weltmeisterschaft bringt Thrustmaster eine Neuauflage seiner bisherigen Gamepads mit FIFA-Lizenz in den Handel. Das 2002 FIFA World Cup Dual Analog Gamepad besitzt zwölf Feuertasten, zwei analoge Mini-Joysticks und ein digitales Steuerkreuz. Durch eine mittig angebrachte Zusatztaste können Sie zwischen fünf verschiedenen analogen sowie digitalen Funktionsmodi wählen. Das grünschwarze USB-Gerät ist komplett gummiert und kostet 25 Euro.

Info: Thrustmaster, 09123-96580 (www.thrustmaster.de)



Gute Hardware neu aufgelegt – passend zur WM bringt Thrustmaster einen alten Bekannten wieder in den Handel.



Optische Mäuse sollen mit dem halbtransparenten Design des X-Boards keine Probleme haben.

Kryptec X-Board

ZUBEHÖR **Transparenz für Profi-Spieler**

In Kürze kommt ein neues Mauspad auf den deutschen Markt. Das X-Board der Firma Kryptec wird in sechs verschiedenen Farben angeboten und durch sein halbtransparentes Design vor allem bei optischen Mäusen zum Hingucker. Zu bestellen sind die hippen Mousepads für jeweils 20 Euro auf der Webseite.

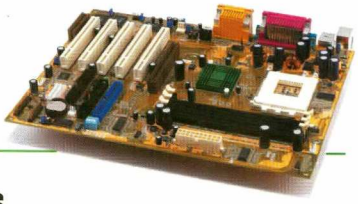
Info: Kryptec, 02051-24713 (www.kryptec.com)

Asus A7S333

MAINBOARD **Neues „Mutterbrett"**

Asus bringt sein erstes SockelA-Mainboard auf Basis des SIS745-Chipsatzes heraus. Das A7S333 wird mit und ohne Dolby-Digital-Soundchip verkauft und für alle Duron/Athlon/Athlon-XP-Prozessoren und sogar den Athlon-XP-Nachfolger „Thoroughbred" geeignet sein. Es verfügt über einen temperaturgesteuerten Übertaktungsschutz (Asus C.O.P.), kann PC333-Hauptspeicher verwenden und soll ab Ende des Monats für 119 Euro im Handel sein.

Info: Asus, 02102-95990 (www.asuscom.de)

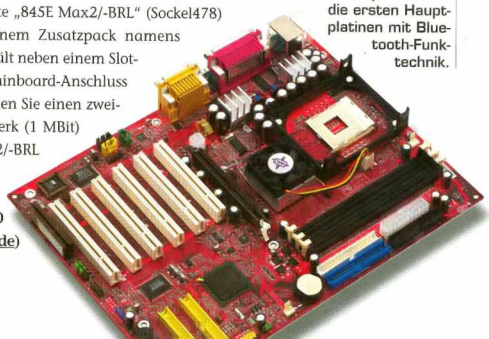


Bluetooth-Mainboards

MAINBOARD **Hauptplatinen mit moderner Funktechnik**

An Ausstattung haben die neuen Mainboards von MSI einiges zu bieten. So werden die aktuellen Top-Produkte „845E Max2/-BRL" (Sockel478) und „KT3 Ultra" (SockelA) mit einem Zusatzpack namens „PC2PC-Bluetooth" geliefert. Es enthält neben einem Slotblech mit Bluetooth-Antenne und Mainboard-Anschluss einen USB-Bluetooth-Adapter, über den Sie einen zweiten Rechner in das Bluetooth-Netzwerk (1 MBit) einbinden können. Das 845E Max2/-BRL (Sockel478) und das KT3-Ultra-ARU kosten rund 200 Euro.

Info: MSI, 069-408930 (www.msi-technology.de)



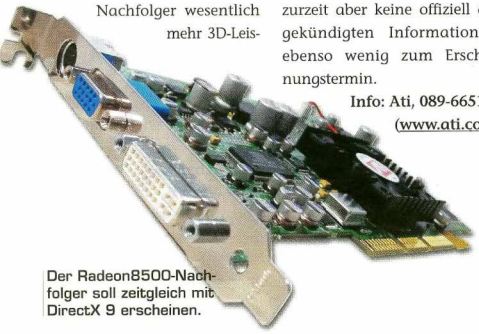
MSI präsentiert die ersten Hauptplatinen mit Bluetooth-Funktechnik.

Radeon8500-Nachfolger

GRAFIK Details über den R300-Grafikchip online

In einem Online-Interview der Webseite www.reactorcritical.com erwähnte Marketing-Manager Pierre Laine, dass ein neuer Grafikchip von Ati zeitgleich mit DirectX 9 erscheinen wird. Dem Interview nach liefert der Radeon8500-Nachfolger wesentlich mehr 3D-Leistung als das momentane Ati-Zugpferd. Der Performancesprung soll laut Laine vergleichbar sein mit dem zwischen Ur-Radeon und Radeon8500. Über die tatsächliche Leistung, Namen und Preise zukünftiger Ati-Chips gibt es zurzeit aber keine offiziell angekündigten Informationen, ebenso wenig zum Erscheinungstermin.

Info: Ati, 089-665150 (www.ati.com)



Der Radeon8500-Nachfolger soll zeitgleich mit DirectX 9 erscheinen.



Der Funk-Empfänger für die Fernbedienung befindet sich direkt auf der PCI-Platine.

Receiver-System Cinergy 400 TV

TV-KARTE PC-Fernseher mit Fernbedienung

Mit der neuen PCI-Zusatzkarte von Terratec machen Sie Ihren PC zum Fernseher. Die Software unterstützt die TV-Aufnahme in allen aktuellen Formaten (VCD, DVD, DivX etc.) und auch über den SVHS- und Video-Eingang. Ein in der Software eingebauter Suchlauf erkennt alle Sender automatisch. Die Videotext-Funktion können Sie unter anderem über die beigelegte Fernbedienung steuern. Mindestvoraussetzung für die 70-Euro-Platine ist ein Pentium II mit 64 MByte.

Info: Terratec, 02157-81790 (www.terratec.de)

Handy-Power!

Für Dein Handy, oder als Überraschung für Deine Freunde!

Top Cool NEU Mega Fett

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
15509 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/Un'ti/Mya/Pink
15556 Alien Ant Farm/Smooth Criminal
15028 R.Kelly/Fiesta
15031 Nelly/E.I.
15026 Limb Biskit/Rollin
15511 Ka Tracid/Too many
15034 OPM/Heaven is a Halfpipe
15035 Public Domain/Operation Blade
15001 A Teens/Upside down
15037 Wyclif Jean/Perfect Gentleman
15557 Fettes Brot/Schwule Mädchen
15559 Marv J. Blige/Family Affair
15041 Shaggy/It wasn't me
15042 Shaggy/Angel
15043 Sylver/Skin
15004 ATB/Let u go
15560 Eve feat.Gwen/Let me blow ya mind
15561 Linking Park/In the End
15562 Jeanette/How it's got to be
15563 Die Prinzen/Deutschland
15564 O-Town/All or nothing
15125 Blank and Jones/DJs
15526 Roger Sanchez/Another change

Verschiedenes:
15570 Amerikanische Nationalhymne
15047 Atomickittchen/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 Save/Haus&Boot
15060 Flying Steps/Breaking it down
15077 Prezioso/Rock the Discothek
15065 Memphis Bleek/Over the Rainbow
15055 Europe/The final Coundown
15057 Fatboy Slim/Star69
15565 Dance Nation/Sunshine
15062 Jennifer Lopez/Play
15066 M.M.Mitterneier/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/Lisb ficken
15566 Oli P/Girl you know it's true
15086 Uncle Kracker /Follow me
15087 Usher/U remind me
15088 Verna /Ich liebe Deutschland
15089 Westlife/Uptowngirl
15516 M.O.P./Ante up
15567 Alizee/Moi.....Lolita
15517 Nelly/Ride with me
15130 Graig Davie/Walking away
15518 Phil Fuldner/Miami Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15569 Nelly Furtado/Turn off the Light
15521 Sash! Duo/Samb-Adagio
15514 Lil' Kim f.Phil C./In the Air tonite

Soundtrax:
15091 Adams Familie
15092 Ade 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 Miami Mania
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

Bildmitteilungen



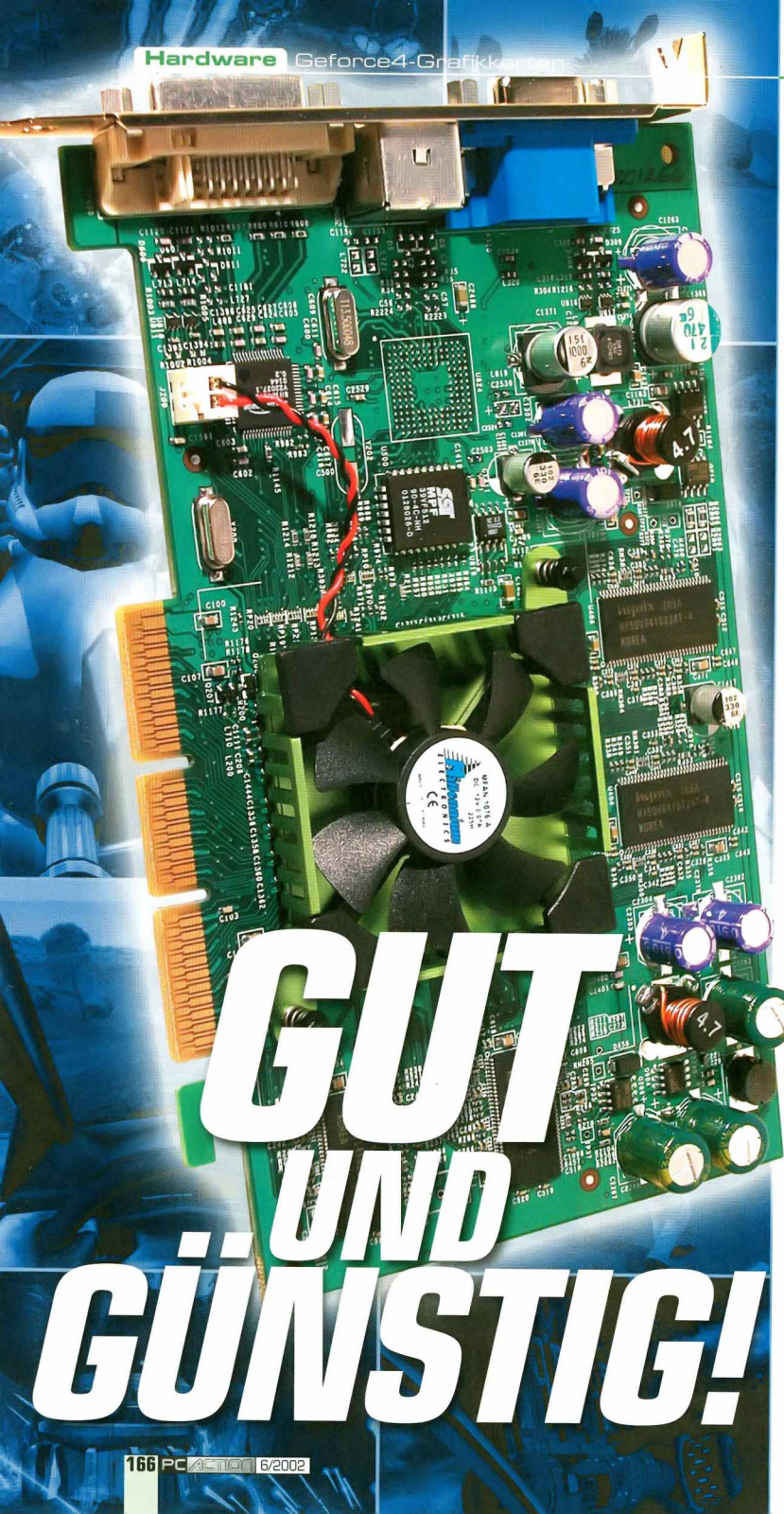
Top Blink SMS

Überrasche deine Freunde mit einer blinkenden SMS!

Witzige Sprüche:
90001 Bist du gut zu Vorgeln?
90003 Dieses Handy wird abgehört!
90009 Wat wer bist du denn?
90011 Achtung Virus im Handy!
90012 Sim Karte defekt!
90013 Testaur wird in 30 Sekunden gesprengt!
90205 Du warst letzte Nacht Scheisse!
90008 Darf ich dir deiner Krone werden?
90010 Du nervst geh Sterben!

Liebes SMS:
90103 Hab Dich lieb!
90105 Du bist sooo suess!
90108 Du bist mein Stern!
90111 Dies ist eine Liebesbotschaft
90116 Ich vermiss Dich wie die Hoelle
90126 Ich kann nicht leben ohne Dich
90118 Du bist einen anonymen Verehrer
90121 Ich hab Flugzeuge im Bauch
90102 Liebe ist wenn Du es bist!

1xLogo: Nokia 3210/3310/5110/6110/6130/6150/6210/6250/7110/8210/8850/8890/9110i/X Klingeltöne: Nokia 3210/3310/3330/3410/3510/5110/6110/6130/6150/6210/6250/7110/8210/8850/8890/9000/9110i/Black/X. Alle Nokia Ausser: 6210, 7110, wird der Serie Motorola: A008,T250,T260,V2288,V3688 Klingeltöne: 6210,6220,6250,7110,8210,8850,8890,9000,9110i,Black/X. Alle Nokia Ausser: 6210, 7110, wird der Serie BXKlingelton Sagem 930,932,936,939,940,942,946,949,950,952,956,959 Klingeltöne für Handys mit Toneditor: Eingabe der Noten gemäß Bedienungsanleitung Ihres Handys.



GUT UND GÜNSTIG!

Nvidia hat's raus. Nachdem die teuren Geforce4-Ti-Platinen bereits zwei Monate im Handel sind, liefert Nvidia nun den Preis-Leistungs-Knüller: Wir haben die Geforce4 Ti-4200 mit aktuellen Platinen verglichen.

Nach der großen Marktübersicht in der vorherigen Ausgabe bringen wir Ihnen diesen Monat nicht nur den Test von vier Nachzügler-Platinen, sondern auch eine Leistungsprüfung der neuen Geforce4 Ti-4200 von Nvidia. Wir wollen nicht zu viel vorwegnehmen. Fest steht allerdings jetzt schon, dass die neuen Platinen eindeutig das Preis-Leistungs-Ass im Ärmel haben. Die günstigen Grafikkarten mit Radeon8500 und die Geforce3 Ti-200 werden bald ihr Preistipp-Image an die Ti-4200 verlieren.

Technik im Ti-4200

Der neueste und langsamste Grafikchip der aktuellen Geforce4-Titanium-Familie beherrscht wie seine großen Brüder die Hardwarebeschleunigung von DirectX-8.1-Befehlen. Der Chip selbst ist mit 250 MHz getaktet. Die Speicherausstattung ist abhängig davon, ob Sie eine Version mit 64 oder 128 MByte Grafikspeicher kaufen. Die 64-MByte-Versionen setzen auf 250-MHz-DDR-Speicher (vier Nanosekunden Zugriffszeit oder besser), die Speichermonster mit 128 MByte auf 222-MHz-DDR-Speicher (4,5 ns). Die 128-MB-Karten sind aufwendiger herzustellen und verbrauchen mehr Strom. Unser Tipp: Kau-

fen Sie die günstigere und schnellere Karte mit 64 MByte. „Mehr" heißt nicht immer „besser".

Keine Zwillinge

Außer dem Platinendesign und der reduzierten Taktfrequenz gibt es keine weiteren Unterschiede zu den Titaniums 4400/4600. Die 3D-Pipeline des Ti-4200 besteht aus vier Render-Pipelines mit jeweils zwei Texturierungseinheiten. Dazu kommt ein doppelt ausgelegter Vertex Shader für hohe Polygondurchsätze und eine Pixel-Shader-Einheit. Mit der neuartigen Accuview-Kantenglättung der GF4-Serie treten weniger Rechenfehler auf als bei den Geforce3-Modellen. Besonders interessant ist das Nview-Feature, mit dem Sie mehrere Bildschirme gleichzeitig ansteuern können. Dies ist allerdings davon abhängig, welche Anschlüsse der Grafikkartenhersteller auf seiner Platine verlötet. Also: Augen auf!



Comanche 4 ist eines der aktuellen Actionspiele, die die DirectX-8-Grafikfeatures einsetzen. Die Geforce4 Ti-4200 ist eine der günstigsten Platinen, um diese Effekte darzustellen.

Einbauprobleme? Nein!

Die Ti-4200-Referenzkarte ist nur 17,5 Zentimeter breit und damit wesentlich schlanker als die Modelle Ti-4400 und Ti-4600 (21,5 cm). Die Monsterplatinen verursachen bei manchen Mainboards Probleme. So lassen sie sich wegen zu großer Kondensatoren auf einigen KT266(A)-Boards nicht einbauen (Epox 8KHA(+) und Enmic 8TCX2+/8TTX2+). Auf den neueren Platinen 8K3A(+) sowie 8TTX2+ von Epox und Enmic werden allerdings kleinere Kondensatoren verbaut. Die kleineren Ti-4200-Grafikkarten haben dieses Problem nicht. Der Kühler auf unserer Referenzplatine entspricht dem einer Standard-Geforce3 und wird auf Verkaufskarten durch leistungsfähigere ersetzt. Trotz des eher laschen Kühlers konnten wir die Platine auf das Leistungsniveau einer Geforce4 Ti-4400 übertakten und mit 275 MHz Chip- und 275 MHz DDR-RAM-Takt betreiben.

3D-Leistung im Vergleich

Um die Leistungen der neuen Ti-4200 besser einschätzen zu können, haben wir sie gegen vier Nachzügler der Marktübersicht aus der vorherigen Ausgabe antreten lassen. Als Erstes testeten wir die V8440/TD von Asus. Diese Geforce4 Ti-4400 kommt in violettem Platinenkleid daher und besitzt die 4400-typischen Eckdaten: 128 MByte FBGA-RAM (3,6 ns), DVI- und TV-Ausgang, 275 MHz Chiptakt, 275 MHz Speichertakt. Dank des aufwendigen und gut verarbeiteten Kühlkörpers ließ sich die Platine ohne Probleme auch mit 300/325 MHz betreiben. Das entspricht exakt der Standardfrequenz der Geforce4-Ti-4600-Grafikkarten. Neben der Platine finden Sie im Karton noch die

LEISTUNG: DIRECT 3D

Schnell oder langsam? Wir haben die Leistung aller aktuellen Grafikchips mit dem aktuellen Action-Rollenspiel getestet.

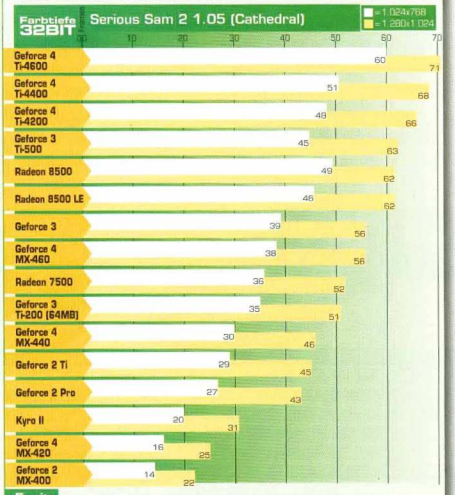


Fazit: *Dungeon Siege* zeigt, wie gut Grafikkarten mit brandneuen Spielen zusammenarbeiten. Gute Noten bekommt die Geforce-Fraktion bis auf MX-400. Ordentlich auch das Abschneiden der Kyro II. Mickrig war leider die Leistung der Ati-Karten mit Radeon7500 und 8500.

Einstellungen: Athlon XP 1.700+, Epox 8KHA+, 512 MB DDR-RAM (CAS 2.5), Win98 SE, DirectX 8.1, Detonator 28.32, Radeon 9016, Kyro 1.40, Messung mit Fraps 1.7A

LEISTUNG: OPENGL

Dank aufgemöbelter Grafik-Engine ist *Serious Sam 2* ein guter Ausgangspunkt, um die OpenGL-Performance zu messen.



Fazit: Der zweite *Serious Sam*-Teil stellt höchste Ansprüche an die Grafikkarte. DirectX-7-Karten haben ganz klar Mühe, sich in 1.024x768 noch durchzusetzen. Die Geforce4-Ti-Kandidaten stehen wieder einmal an der Spitze. Sehr gute Leistung: die GF4 Ti-4200.

Einstellungen: Athlon XP 1.700+, Epox 8KHA+, 512 MB DDR-RAM (CAS 2.5), Win98 SE, DirectX 8.1, Detonator 28.32, Radeon 9016, Kyro 1.40, anisotropischer Filter aus



Dungeon Siege ist kein Grund, sich eine DirectX-8-Grafikkarte zuzulegen. Radeon8500-Grafikkarten hinterließen in unserem Benchmark beispielsweise einen sehr schlechten Performance-Eindruck.

zwei Vollversionen *Aquanox* und das Rennspiel *Midnight GT*. Zusätzlich gibt es den Asus-DVD-Player, einen DVI-/VGA-Adapter sowie ein S-Video-/Composite-Splitkabel, mit dem Sie die Grafikkarte an Ihren Fernseher anschließen können.

Verto-Preistipp

Eine violettfarbene Geforce4 Ti-4400 ist der zweite Testkandidat. Die G4 Ti-4400 basiert wie alle 4400- und 4600-Produkte auf dem Referenzdesign von Nvidia, nutzt also auch die komplette Kühleinheit von Nvidia. An zusätzlichen Ausgängen bietet der Verto-Beschleuniger einen TV- und einen DVI-Out (S-Video, DVI-I). Im Übertaktertest erzielte die Verto übrigens die gleichen Taktfrequenzen wie die Asus-Platine. Die Zusatzausstattung fällt allerdings wesentlich karger aus: Es gibt keine Videokabel und keine Software. Beim Blick auf den Preis ist dies aber nur halb so schlimm: Die G4 Ti-4400 kostet nur 390 Euro und gewinnt damit den PC-Action-Preistipp.

Ausstattungsmeister

Die dritte Testplatine kommt aus dem Haus Leadtek und nennt sich Winfast A250 TD. Auch sie verwendet den Geforce4-Ti-4400-Grafikchip und die gleiche Grundausstattung wie der große Bruder A250 TD Ultra mit Ti-4600 (siehe PCA 05/2002, S. 154). Auffällig ist der einzigartige Kühlblock, der die ganze Platine umzieht. Die 420 Gramm geballte Kühlungspower schlagen sich in unserem Übertaktungsergebnis nieder: Mit 320/660 MHz (Standard: 275/550 MHz) übertrifft die A250 sogar den Standardtakt von Ti-4600-Grafikkarten! Bedenkt man den großen Übertaktungsrahmen und die gute Zusatzausstattung (DVD-Player, Spielebundle, umfangreiche Videokabel), ist die Leadtek-Karte eine gute Alternative zur wesentlich teureren Geforce4 Ti-4600.

Übertaktungsfreudig

Last but not least wäre da noch die Xtasy Ti-4600 R, eine Karte vom noch recht unbekannten Hersteller Visiontek. Das Zugpferd der Xtasy-Reihe besitzt einen Geforce4-Ti-4600-Chip und basiert auf dem Referenzlayout von Nvidia. Auch hier lässt die Ausstattung zu wünschen übrig. So befindet sich in dem Karton neben Cyberlink-Software (Power DVD, Power Director) lediglich ein S-Video-Splitkabel. Der Vorteil des Kabels: Es macht aus dem TV-Ausgang wahlweise einen Video-Eingang. Gute Noten erhält die Xtasy im Bereich der Übertaktung: Aus der Standardfrequenz 300/650 holten wir problemlos 320 MHz Chip- und 730 MHz Speichertakt heraus.

Referenz-Überraschung

Auch wenn uns die Ti-4200 des Öfteren Abstürze bescherte, so lieferte sie doch erstklassige Ergebnisse. Sie überholt bei unseren Spieletests alle Geforce3-Platinen. Selbst die Geforce3 Ti-500 kommt trotz gleicher Speicherbandbreite nicht an die Leistung der Ti-4200 heran. Mit eingeschalteter Kantenglättung ist die Ti-4200 rund 20 Prozent schneller (1.024x768, 32 Bit, 4X FSAA, 8:1 anisotropischer Filter). Auch die Radeon8500-Garde muss sich geschlagen geben. Im Preisvergleich mit den anderen Titanium-Platinen zeigt sich, dass die Ti-4200 der absolute Verkaufshit wird, denn Karten mit Ti-4400 sind bis zu 60 Prozent teurer, liefern aber nur knapp zehn Prozent mehr 3D-Leistung. Ti-4600-Beschleuniger kosten sogar das Doppelte, legen auf der Leistungsskala aber nur 30 Prozent zu. Den ersten Test verkaufsfertiger Ti-4200-Platinen lesen Sie voraussichtlich in der nächsten PC Action.

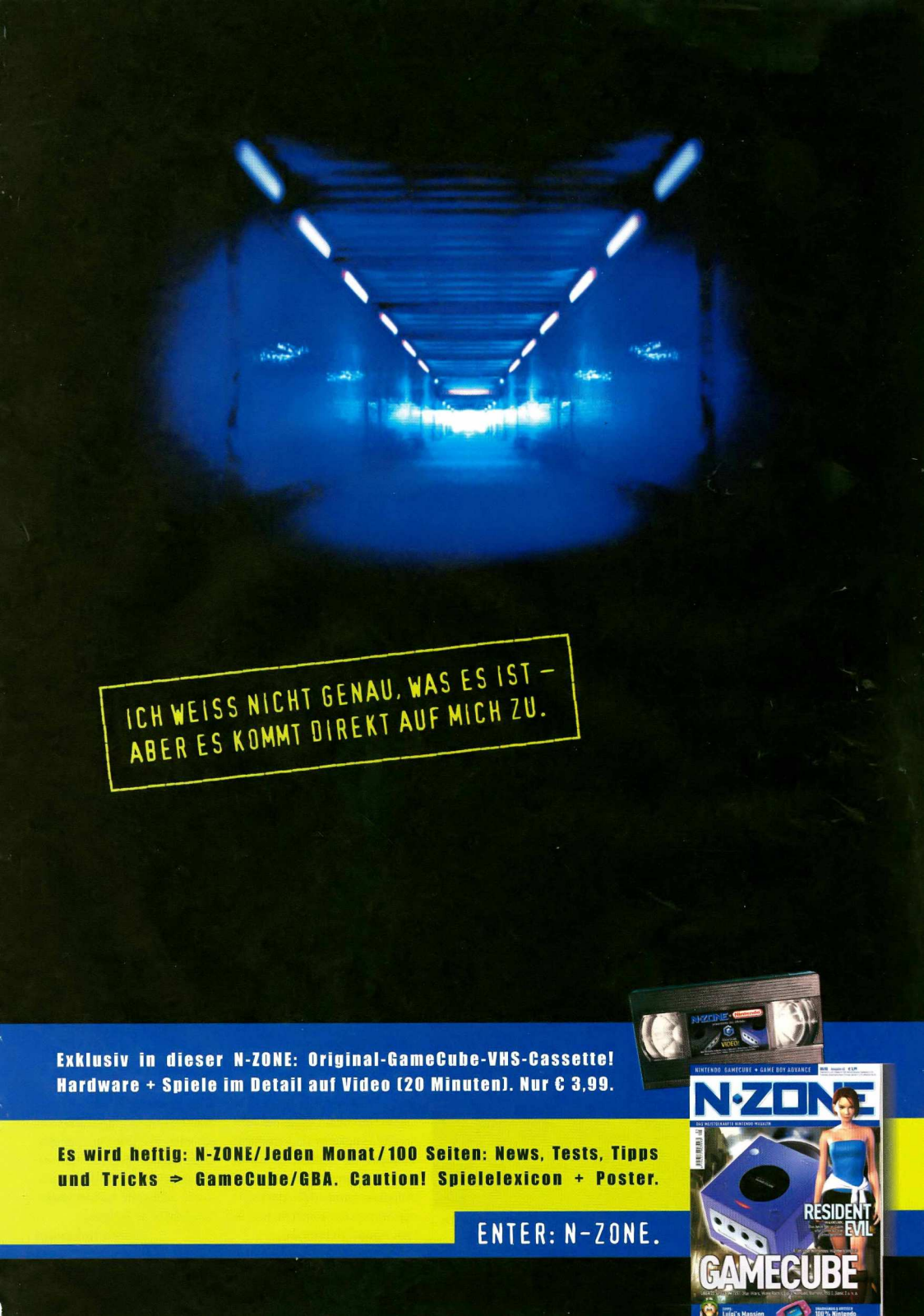
Bernd Holtmann

GEFORCE4-TI-PLATINEN IM TEST



PC ACTION PREISTIPP

Name:	V8440/TD	Winfast A250 TD	Xtasy Ti-4600 R	Verto Geforce4 Ti-4400
Hersteller:	Asus	Leadtek	Visiontek	PNY
Info-Telefon / Preis:	02102-95990 / € 415,-	0031-365365578 / € 399,-	06403-905010 / € 569,-	02236-336310 / € 389,-
Grafikchip /-takt:	Geforce4 Ti-4400 / 275 MHz	Geforce4 Ti-4400 / 275 MHz	Geforce4 Ti-4600 / 300 MHz	Geforce4 Ti-4400 / 275 MHz
Speicher:	550 MHz / 128 Bit / 3,6 ns	550 MHz / 128 Bit / 3,6 ns	650 MHz / 128 Bit / 2,8 ns	550 MHz / 128 Bit / 3,6 ns
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), -In, DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Optimale Einstellung / CPU:	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz
Software:	Asus DVD-Player, Aquanox, Midnight GT	WinFast DVD, Dronez, Gunlok	Power DVD XP, Power Director 2.0	Nur Treiber
Sonstige Ausstattung:	S-VHS-/Comp.-Kabel, DVI-VGA-Adapter	S-VHS-/Comp.-Kabel, Umstecker	S-VHS-Splitkabel Video-In/-Out	Keine
Übertaktbar:	Chip: 310 MHz / Speicher: 650 MHz	Chip: 320 MHz / Speicher: 660 MHz	Chip: 320 MHz / Speicher: 730 MHz	Chip: 300 MHz / Speicher: 660 MHz
	Gutes Kühlsystem und dicke Ausstattung **88%**	Gut übertaktbare Alternative zur teuren Ti-4600 **88%**	Standard-Referenzdesign ohne Besonderheiten **88%**	Günstige Karte mit magerer Ausstattung **86%**

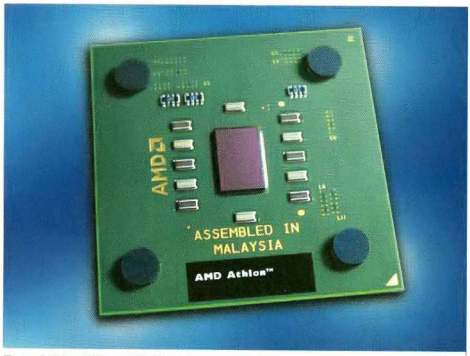

ICH WEISS NICHT GENAU, WAS ES IST –
ABER ES KOMMT DIREKT AUF MICH ZU.
Exklusiv in dieser N-ZONE: Original-GameCube-VHS-Cassette!
Hardware + Spiele im Detail auf Video (20 Minuten). Nur € 3,99.
Es wird heftig: N-ZONE/Jeden Monat/100 Seiten: News, Tests, Tipps
und Tricks ⇒ GameCube/GBA. Caution! Spielelexicon + Poster.
ENTER: N-ZONE.
N-ZONE
RESIDENT EVIL
GAMECUBE



Über dem Intel-Hauptgebäude ziehen dunkle Wolken auf: Der Athlon-XP-Nachfolger naht.

Angriff des Überfliegers?

Der Athlon-XP-Nachfolger kommt mit Riesenschritten. Gelingt es ihm, Intels Pentium 4 die Geschwindigkeitskrone zu entreißen?



Der „Athlon XP mobile" ist der erste Prozessor mit dem neuen „Thoroughbred"-Chipkern. Desktop-Versionen sollen im Juni kommen.

Intels Pentium 4 mit 2.400 MHz hat sich den Spitzenplatz für die schnellste Desktop-CPU von AMD zurückgeholt. In den meisten unserer Spiele-Benchmarks liegt der Prozessor vorn, die Schmiedemeister von AMD haben aber bereits ein gefährliches Eisen im Feuer: den Athlon XP „Thoroughbred", auch T-Bred genannt.

Mal was Neues

Mit dem T-Bred produziert AMD erstmals einen Prozessor im 0,13-Mikrometer-Prozess. Er basiert auf dem Design des Athlon-XP-Chipkerns und erscheint zunächst als „Athlon XP mobile" für Laptops. Laut eigenen Angaben plant AMD, die Desktop-Version des T-Bred im Juni in den Handel zu bringen.

Technikliebe

Die Chipfläche des Athlon XP mobil benötigt nur ungefähr drei Viertel der Fläche eines Athlon-XP mit Palomino-Kern. Wie Notebook-Athlons vorher unterstützt der mobile T-Bred die Stromspartechnik Power Now, um die Akkulaufzeit zu verlängern. Seine Betriebsspannung liegt zwischen 1,05 und 1,45 Volt. Am Inneren des Chips hat AMD nicht viel verändert: Die Größe der Zwischenspeicher ist mit 256 Kilobyte L2- und 128 Kilobyte L1-Cache ebenso groß wie die der Desktop-Kollegen. Den Athlon XP mobile gibt es in Taktraten von 1.266 (Modellname „1.400+") bis 1.466 MHz (Modellname „1.700+").

Die Spielperformance

Die Desktop-Version des T-Bred wird ebenfalls im kleineren Herstellungsprozess produziert. Deshalb werden die neuen CPUs nicht mehr so heiß und verbrauchen weniger Strom. In den Versionen 1.700+, 1.800+ und 1.900+ soll er nur 1,5 Volt verbrauchen. Zum Vergleich: Bisherige Athlon-XP-Prozessoren schlucken immerhin 1,75 Volt. Auf Hauptplatinen mit KT266- und neueren Chipsätzen sollten Sie mit dem Palomino-Nachfolger keine Probleme haben, auch wenn es von Mainboard-Herstellern nur vage Aussagen dazu gibt. Sobald erste Test-Ergebnisse vorliegen, versorgen wir Sie mit einer Kompatibilitätsliste. Spannend wird es, wenn der T-Bred seine maximale Taktfrequenz von 2.000 MHz (XP 2.500+) erreicht hat. Ob er dann mit dem aktuellen Pentium 4 mithält?

P4-Killer?

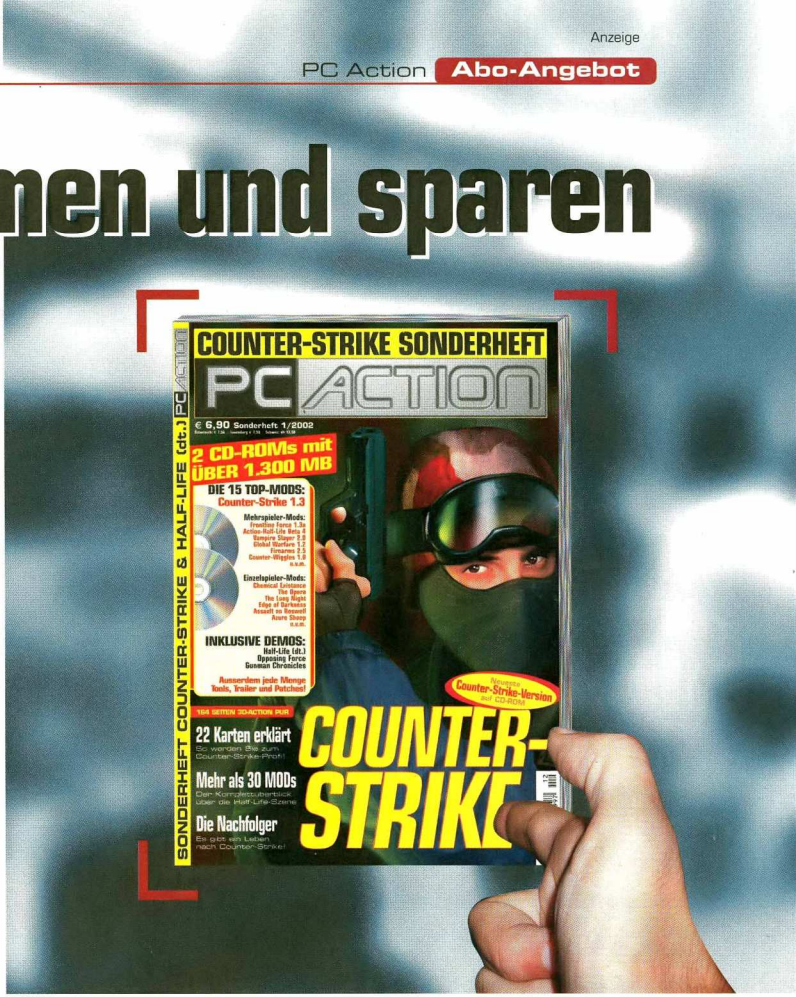
AMD arbeitet bereits am T-Bred-Nachfolger, der in der zweiten Jahreshälfte 2002 erscheinen soll. Der Chip mit dem Codenamen „Barton" soll wie die aktuellen Pentium-4-Prozessoren auch ein halbes Megabyte L2-Cache besitzen.

Bernd Holtmann

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



Hier geht's auf die Überholspur

PC-Spieler hatten bisher einen schweren Stand, wenn sie übertaktete und durchgebrannte Hauptprozessoren umtauschen wollten – bis jetzt!

Schön waren die Zeiten, als sich ein Athlon-Prozessor noch mit einem Bleistiftstrich zur Übertaktung überreden ließ. Den neuen Athlon XP können Sie nur durch mühsame Bastelarbeit zu höherer Leistung zwingen (siehe PCA 2/2002, S. 157) und beim Pentium 4 bleibt sogar nur der Weg über einen höheren Front-Side-Bustakt. Was also tun? Schließlich verliert man die Garantie, wenn man seine CPU übertaktet oder an ihr herumwerkelt, oder? Nicht unbedingt, denn jetzt gibt es Prozessoren mit Übertaktungsgarantie.

Topsecret

Die schnellsten Prozessoren von AMD und Intel kosten unverschämt viel mehr als die gleichen Modelle mit 100 bis 200 MHz niedrigerem Takt (siehe Tabelle). Eigentlich sind nämlich alle Modelle einer Prozessorserie identisch. Nur durch Fabrikationsschwankungen vertragen einzelne Prozessoren höhere Taktfrequenzen – und werden für mehr Geld an den Kunden verkauft. So lässt sich ein gut gefertigter Prozessor höher takten als ein Prozessor, der gerade das Qualitätsminimum erreicht.

Die Sparpakete im Überblick

Auf www.overclockers.de finden Sie neben diesen zwei Versionen auch Combos mit anderen Prozessoren und Mainboards.

Combo	Athlon XP 1.800+	Pentium 4 1.800A
CPU-Taktfrequenz	1.533 MHz	1.800 MHz (Northwood)
CPU übertaktet	1.666 MHz	2.400 MHz
Steckformat	SockelA	Sockel478
Mainboard	Enmic 8TTX2+	Asus P4S333/C Mainboard
Mainboard-Chipsatz	VIA KT333	Sis 645
Benötigter Speicher	PC2700 bzw. DDR333	PC2700 bzw. DDR333
Lüfter	Cooljag JAC102C – Delta Highspeed	Thermaltake Volcano 478
Sonstiges	4-poliger Stromadapter	–
Preis	€ 399,-	€ 459,-

CPU-Preise im Vergleich

Wie viel Geld können Sie durch die CPU-Übertaktung sparen? Wir haben aktuelle Prozessorpreise verglichen.

Prozessor	Preis
AMD Athlon XP 1.800+	Ca. € 180,-
AMD Athlon XP 2.000+	Ca. € 280,-
Intel Pentium 4 1.800A*	Ca. € 260,-
Intel Pentium 4 2.400A*	Ca. € 850,-

*= Northwood-Kern

Preise am 23.04. auf www.alternate.de

Alles im Lot

Prozessoren von AMD und Intel haben eine Sicherheitsspanne eingebaut, die von Übertaktern ausgenutzt wird. Die Hardwareprofis von www.overclockers.de bieten nun zwei übertaktungserprobte Pakete mit Garantie an: AMD-Fans greifen zum Athlon-XP-1.800+-Paket. Sein Prozessor kann effektiv und mit Garantie als Athlon XP 2.000+ (1.666 MHz) betrieben werden. Der CPU zur Seite steht ein SockelA-Mainboard von Enmic, das „8TTX2+" mit KT333-Chipsatz. Es besitzt sechs PCI-Slots und ein übertakterfreundliches BIOS-Setup: Sie können die Kernspannung des Hauptprozessors von 1,4 bis 2,2 Volt einstellen und den Front-Side-Bus in Ein-Megahertz-Schritten verändern. Ein Nachteil: Der beigelegte Lüfter ist sehr laut.

Praxisdetails

Auf unserem AMD-Testsystem haben wir PC2700-Speicher (DDR333) eingesetzt und ihn bis aufs Äußerste getunt. Selbst die schnellsten BIOS-Speichereinstellungen konnten die Stabilität des Systems nicht beeinträchtigen. Der hohe Leistungssprung des AMD-Systems wird durch die Kombination von FSB- und Multiplikator-Übertaktung erreicht. Reguläre XP-CPUs verwenden einen Front-Side-Bus von 133 MHz. Overclockers.de hat ihn auf 166 MHz hochgesetzt und den freigeschalteten Multiplikator (siehe PCA 02/2002) von 11,5 auf 10 gesenkt. Als Testspeicher haben wir ein Test-Sample von Overclockers.de erhalten, das auf 166 MHz ausgerichtet ist (PC2700).

Intel für Sparfüchse

Für die Intel-Fraktion haben wir uns das Pentium-4-Paket mit einer 1.800-MHz-Northwood-CPU angeschaut. Das Modell ließ sich im Test problemlos auf 2,4 GHz übertakten, allerdings ausschließlich über den Front-Side-Bus. Das mitgelieferte Mainboard Asus P4S333 mit Sis-645-Chipsatz ermöglicht es, den FSB von 100 auf 133 MHz zu erhöhen. Als Hauptspeicher kommt ein PC2700-Speichermodul zum Einsatz, das auch Taktfrequenzen bis 166 MHz verträgt. Das Mainboard besitzt nicht so viele Funktionen wie der SockelA-Kollege von Enmic, hat aber auch sechs PCI-Slots und drei Speicherplätze. Ein weiterer Vorteil: Das Asus-Board ist eines der stabilsten Sid-Mainboards in unserem Testlabor.

Hose runter

Ob übertaktet oder nicht – Spielebenchmarks ist das egal. Deshalb haben wir gleich mehrere Spiele mit den übertakteten Prozessor-Mainboard-Kombis getestet. Das Ergebnis ist eindeutig: Der auf 2,4 GHz übertaktete Pentium 4 von Intel läuft bei *Return to Castle Wolfenstein (dt.)* (800x600 Bildpunkte, 32 Bit Farbtiefe) 16 Prozent schneller als der gleiche Prozessor mit nur 1.800 MHz. Die Investition lohnt sich für Geschwindigkeits-Freaks also. Auf der AMD-Baustelle liefert der auf 2.000+ übertaktete Athlon XP hingegen nicht so gute Werte. Im Vergleich zum Ursprungs-XP 1.800+ ist die übertaktete Version nur rund acht Prozent schneller.

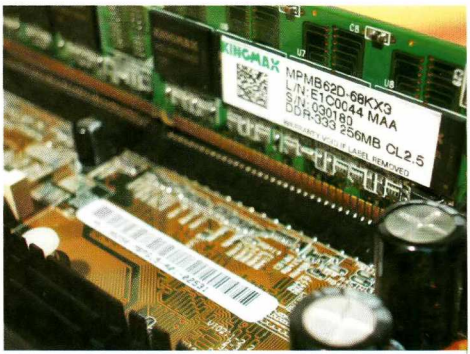
AMD gegen Intel

Im direkten CPU-Wettkampf hat der Intel P4 die Nase vorn und ist in *Return to Castle Wolfenstein (dt.)* 10 Prozent schneller als der Athlon XP 2.000+: eine klare Aussage. In Spielen, die auf der *UT*-Grafik-Engine basieren, sind beide Kontrahenten übrigens bis auf ein bis zwei Bilder pro Sekunde gleichwertig. Um aber auch einen Blick über den Spiele-Tellerrand zu werfen, haben wir den Benchmark von Sandra 2002 Pro gestartet. Hier lag der Pentium 4 weit vor dem Athlon XP 2.000+.

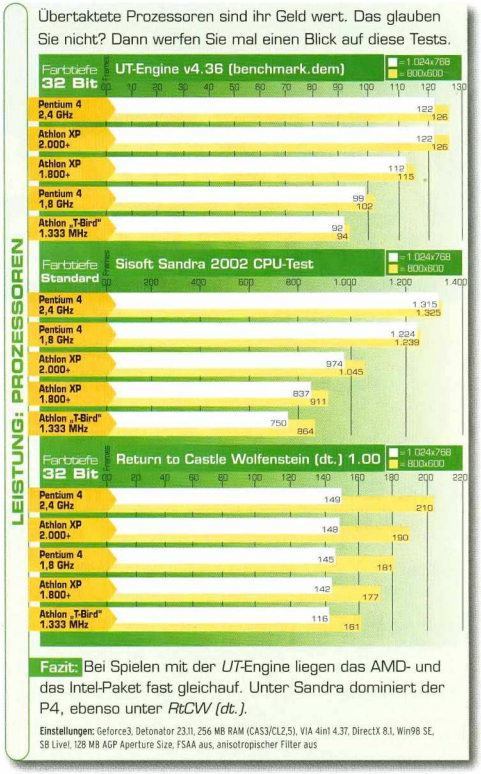
Lohnt sich das?

Die von Overclockers.de angebotenen Pakete mit vorgetesteten Prozessoren sind Ihr Geld wert und liefen sehr stabil. Sie erhalten nicht nur ein genau passendes Mainboard dazu, sondern auch noch die Garantie, dass die Prozessoren bei entsprechender Übertaktung problemlos arbeiten. Die vorgestellte Intel-Combo ist für 459 Euro zu haben, das etwas leistungsschwächere Paket mit Athlon XP und SockelA-Mainboard kostet 399 Euro. Steht also bei Ihnen eine Aufrüstung an, sollten Sie hier zugreifen.

Bernd Holtmann



In den zwei Übertakter-PCs kam hochwertiger DDR333-Speicher zum Einsatz. Nur er verträgt bis zu 166 MHz Taktfrequenz.





Geht jetzt ab wie Schmidts Katze

Herr Bezold hat sich einen ALDI-PC gekauft und ist unzufrieden. Die Grafikkarte ist zu langsam und der Rechner brummt so laut wie Biene Maja auf Drogen. Wir haben die Kiste gehörig aufgebohrt ...

Die Bestandsaufnahme

Was steckt alles drin im Medion Titanium MD 3001?

CPU	Intel Pentium 4 2.000 MHz (Northwood)
Mainboard	Medion MS-6399 mit i845D-Chipsatz
Hauptspeicher	256 MByte PC266 DDR-SDRAM
Grafikkarte	Geforce4 MX-460
Grafikkarten-Anschlüsse	Zwei Monitorausgänge, Video-Ein- und -Ausgang
Laufwerke	• 80-GByte-Festplatte „Seagate ST380020A" • 24X-CD-Brenner (Sony „CRX175A1") • 16X-DVD-Laufwerk
Mainboard-Anschlüsse	Netzwerk, V.90-Modem, Coaxial S/P-DIF-Ein- und -Ausgang, 3x FireWire, 4x USB analoge 5.1-Soundausgänge
Preis	€ 1.199,-

Der neue ALDI-PC hat zwar Prozessor-Power, seine Grafikkarte ist für Profi-Spieler allerdings zu lahm. Mit etwas Zusatzinvestition müssen Sie sich damit auf der nächsten LAN-Party aber nicht verstecken!

Die DirectX-8-Frage

Wer nur ältere Ego-Shooter wie *Counter-Strike (dt.)* zockt, der ist mit der MX-460-Grafikkarte gut bedient. Wenn Sie aber schon lange auf DirectX-8-Spiele wie *Morrowind*, *Neverwinter Nights*, *Unreal 2*, *Unreal Tournament 2003*, *Doom 3* und Co. warten, dann muss eine DirectX-8-Platine her. Sparsame Spieler greifen zu einer Geforce3 Ti-200, die ab 180 Euro zu haben ist. Neue Ti-4200-Grafikkarten stellen leistungstechnisch eine Geforce3 Ti-500 und eine gleichwertige Radeon 8500 in den Schatten und sind ab Ende Mai für 200 bis 250 Euro zu haben. Für mehr 3D-Performance kommen nur die bereits erhältlichen Geforce4-Ti-Modelle 4400 und 4600 infrage.

Anschluss-Probleme

Wenn Sie die MX-460-Grafikkarte aus dem PC ausbauen, können Sie die Front-TV-Ausgänge (S-Video und Composite) nicht mehr nutzen. Dies liegt daran, dass reguläre Grafikkarten nicht über den benötigten Platinenanschluss verfügen. Entfernen Sie einfach den gelben Stecker von der Grafikkarte, schrauben Sie den Metallverschluss auf und drücken Sie den weißen Hebel am braunen AGP-Steckplatz, um die Grafikkarte zu lösen. Jetzt können Sie die Grafikkarte aus dem AGP-Slot ziehen und die neue einsetzen. Achten Sie darauf, am Ende mit dem weißen Sperrhebel senkrecht auf den Platinenrand zu drücken, damit die AGP-Sperre einrastet. Für Bennys PC haben wir übrigens eine Geforce3 Ti-200 gewählt, damit er sein heiß geliebtes *IL-2 Sturmovik* auch mit allen DirectX-8-Effekten spielen kann.

Turbinen-Lärm

Der ALDI-PC ist ein ziemlicher Unruhestifter. Um dies zu ändern, kümmern wir uns zunächst um den Prozessorlüfter. Der sehr laute ALDI-Windmacher wird kurzerhand durch einen leisen, regelbaren „Zalman CNPS 6500 Cu" ersetzt. Durch seine Lamellenform hat der Luftikus eine enorme Kühlleistung. Hebeln Sie also den riesi-



Die Dämmmatten schneiden Sie entsprechend zurecht und können sie dann einfach von innen auf das Gehäuse kleben.

gen Aktivkühler vom Mainboard, schneiden Sie den Kabelbinder am großen Kabelstrang durch und hebeln sie sanft den Lüfter vom schwarzen Plastikrand ab. Sollte der Prozessor am Lüfter kleben bleiben, nehmen Sie ihn vorsichtig ab, stecken Ihn in den Mainboard-Sockel (Seitenhebel vorher betätigen) und reinigen dann seine Oberfläche. Anschließend folgen Sie den Anweisungen der Lüfteranleitung.

Heiße Luft

Wenn Ihnen die Investition für einen neuen Kühler zu hoch ist oder Sie sich den Einbau nicht zutrauen, dann können Sie den ALDI-Kühlkreisel auch mit einem Trick fast verstummen lassen. Ein Spannungs-Adapter zwischen dem Stromanschluss des CPU-Kühlers und dem Mainboard senkt die Stromaufnahme von 12 auf 7 Volt. Die Drehgeschwindigkeit und auch die Lautstärke des Kühlers verringern sich, dafür nimmt auch die Kühlkraft ab. Sie sollten also für eine gute Luftzirkulation sorgen. Der Preis für einen Spannungs-Adapter liegt zwischen 2 und 5 Euro.

Geräuschlos

Die Stromkabel des ALDI-PCs verlaufen nicht gerade lüfterfreundlich, weil sie direkt über dem Hauptprozessorlüfter zusammengebunden sind. Das behindert die Luftzirkulation des PCs. Besonders wichtig wird dies, wenn Sie den oben erwähnten Spannungs-Adapter angeschlossen haben. Mit gerundeten Laufwerkskabeln und einigen Kabelbindern können Sie den Luftstrom in Ihrem PC optimieren. Mit ein paar Geräusch-Dämmmatten können Sie übrigens den Gesamt-Geräuschpegel des PCs stark drosseln. Pappen Sie die Matten einfach im PC auf Deckel, Seitenwände und Boden.

Bernd Holtmann

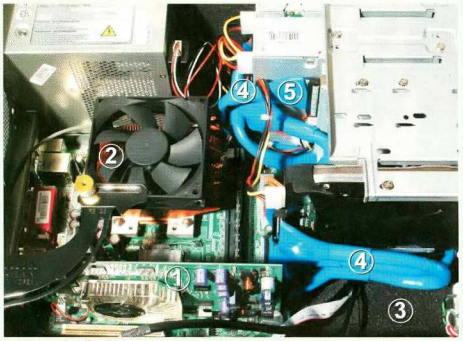
Tuning für jeden PC

Mit den vorgeschlagenen Tipps können Sie natürlich nicht nur den aktuellen ALDI-PC, sondern andere PCs tunen.
Die eingesetzten Komponenten erhalten Sie im Internet unter www.pc-frost.de oder www.oc-card.de. Wo Sie besonders günstig Grafikkarten herbekommen, erfahren Sie auf www.hartware.de.

Die Tuning-Einzelteile

Komponente	Name	Preis
1. Grafikkarte	MSI G4Ti4600-VTD	Ca. € 500,-
2. CPU-Kühler	Zalman CNPS 6500A Cu	Ca. € 80,-
3. Lärmdämmung	Akasa-Dämmmatten	Ca. € 19,-
4. Kabel	Festplatten-Rundkabel (45 cm)	Ca. € 18,-
5. Kabel	Diskettenlaufwerks-Rundkabel (60 cm)	Ca. € 13,-
	Gesamt-Investition:	**Ca. € 648,-**

Wir danken den Firmen Innovatek und MSI Deutschland, die uns mit den nötigen Tuning-Utensilien und der Grafikhardware versorgt haben.



Mit diesen Änderungen ist der ALDI-PC wesentlich leiser. Ein temperaturgeregeltes Netzteil können Sie noch nachrüsten.





Links der ALDI-PC im Original-Zustand, rechts die PC-Action-Version mit neuem Kühler, neuer Grafikkarte und Schalldämmung.



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%
Asus	V8440/TD	06/02	02102-95990	€ 415,-	89%
Leadtek	Winfast A250 TD	06/02	0031-365365578	€ 399,-	89%
Visiontek	Xtasy Ti-4600 R	06/02	06403-905010	€ 569,-	89%
MSI	G4Ti4400-VTD	05/02	069-408930	€ 399,-	89%
Sparkle	SP7200T6	05/02	06403-905010	€ 539,-	89%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4400	04/02	0800-1815101	€ 399,-	88%
MSI	G3Ti500 Pro-VTG	03/02	069-408930	€ 460,-	88%*
Hercules	3D Prophet III Ti-500	01/02	09123-96580	€ 476,-	88%*
Innovision	Tornado Geforce3 Ti-500	01/02	02779-1400	€ 409,-	88%*
Asus	V8200 TE Deluxe	01/02	02102-95990	€ 322,-	88%*
Leadtek	WinFast Titanium 500 TDH	01/02	0031-365365578	€ 500,-	88%*
Hercules	3D Proph. Radeon 8500 DV	04/01	09123-96580	€ 500,-	87%*
Asus	AGP-V8200 Deluxe	07/01	02102-95990	€ 511,-	87%*
PNY	Verto Geforce4 Ti-4400	06/02	02236-336310	€ 389,-	86%
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	039828-970	€ 307,-	86%*
PowerMagic	Radeon 8500 OEM	01/02	05932-50450	€ 291,-	86%*
Sparkle	Sparkle GF3 Ti-500	01/02	06403-905010	€ 434,-	86%*
Appen	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 6500 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 Ti/T	01/02	02102-95990	€ 199,-	82%*
Creative	3D Blaster GF3 Ti-200	03/02	0130-815101	€ 260,-	82%*
Hercules	3D Prophet II Ultra	01/01	09123-96580	€ 358,-	82%*
Asus	AGP-V7700 Deluxe	09/00	02102-95990	€ 332,-	81%*
Leadtek	Winfast A170V DDR TH	04/02	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,-	89%
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,-	79%
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	09123-96580	€ 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	09123-96580	€ 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	09123-96580	€ 46,-	78%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	€ 40,-	76%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	09123-96580	€ 35,-	76%
CH Products	F-16 Fighterstick	06/98	0541-122065	€ 102,-	75%
Typhoon	CyberKnight	11/01	0681-988060	€ 46,-	71%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	€ 46,-	86%*
Typhoon	Cyber Voyager	11/01	0681-988060	€ 36,-	84%
Logitech	WingMan RumblePad	12/00	089-894670	€ 40,-	83%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	€ 59,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	€ 51,-	80%
Interact	Hornet Gamepad	11/01	01805-125133	€ 10,-	80%
Interact	HammerHead FX	11/99	01805-125133	€ 51,-	80%
Saitek	P750	02/00	089-54612710	€ 36,-	80%
Vivanco	Vivanco GP 22 UD	02/01	04102-231235	€ 61,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	€ 66,-	79%
Interact	HammerHead	01/00	01805-125133	€ 46,-	78%
Pearl	Delta Commander RF	11/01	07631-3600	€ 41,-	78%
Thrustmaster	Firestorm 2	11/01	09123-96580	€ 15,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	02173-974321	€ 36,-	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	€ 20,-	77%
Thrustmaster	FireStorm Digital Gamepad	02/01	09123-96580	€ 25,-	76%
Logitech	WingMan Precision USB	11/01	069-92032165	€ 15,-	76%
Saitek	Cyborg 3D Pad	01/99	089-54612710	€ 51,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069-92032165	€ 25,-	75%

Spielemäuse

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	iFeel MouseMan	12/00	069-92032165	€ 66,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/00	0180-5251199	€ 46,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/00	0180-5251199	€ 61,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/00	0180-5004901	€ 102,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	€ 61,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/00	02173-974321	€ 51,-	78%
Saitek	Optical Mouse	02/01	089-54675570	€ 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	09123-96580	€ 127,-	77%*
Typhoon	Real Force Wheel	11/01	0681-988060	€ 66,-	75%

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	€ 573,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	€ 388,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	€ 534,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	€ 660,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	€ 306,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	€ 510,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/99	0800-1003435	€ 460,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/99	02153-733400	€ 818,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	€ 614,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1995 F	03/99	05744-944144	€ 501,-	72%

PC ACTION Hotlines
Probleme mit Spielen? Spieletipps-Hotline 0190 – 82 48 36* (täglich 8 – 24 Uhr)
Ärger mit der Hardware? Hardware-Hotline 0190 – 82 48 35* (täglich 7 – 24 Uhr)
*Ein Anruf kostet €1,86/Minute.



Die Strategie für Sieger:

Großer Generalstab

Beste Frontinformationen

Präzise & harte Manöver



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.

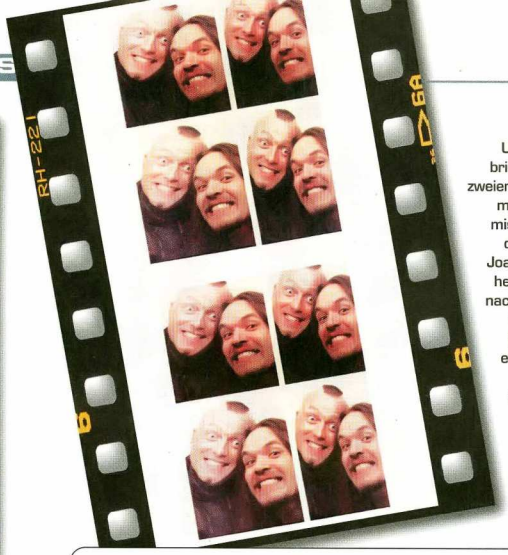


Wissen, was gespielt wird

Dein Spiel ist überall

Spiele-Index

Actionspiele – Spielerforum	116
Army Men RTS – Demo	CD
Beam Brakers	89
Blood Omen 2	80
C&C Renegade – Spielerforum	118
Civilization 3 v1.21f (e) – Update	CD
Counter-Strike v1.0.0.4 (d) – Update	CD
Crazy Taxi	56
Cultures 2 v1.05 (d) – Update	CD
Destroyer Command v1.1 (d) – Update	CD
Destroyer Command	106
Die Gilde v1.02 (d) – Update	CD
Die Siedler 4 v2.04.1090 (d) – von allen Versionen – Update	CD
Dungeon Siege – Demo	CD
Dungeon Siege – Tipps & Tricks	153
E.T.	102
E3-Highlights	40
Empire Earth – Spielerforum	121
F1 2002	84
Fritz 7 v1.1 (int) – Update	CD
Fußball Quiz	104
Galileo	104
Ghost Recon – Desert Siege – Multiplayer Update #3 (d) – Update	CD
Ghost Recon Desert Siege (Multiplayer-Patch) – Update	CD
Ghost Recon v1.2.10.0 Update #2 (d) – Update	CD
Gianluca Viallis' Manager	104
Gorasul – Das Erbe des Drachen v1.06 (d) – Update	CD
Gratisspiele – Spielerforum	124
GTA 3	46
Half-Life & Counter-Strike – Spielerforum	108
Half-Life 1.1.0.8 to 1.1.0.9 (d) – Update	CD
Half-Life v1.1.0.9 (d) – Update	CD
Heroes 4	96
Hotel Gigant	98
Islas Baleares	106
Janes' Attack Squad	106
Jedi Knight 2 – Jedi Outcast dedicated server v1.02a (e) – Update	CD
Karma: Immortaly	58
Kartoffelpüree v1.3 (d) – Update	CD
Knights & Merchants v1.42 (d) – Update	CD
LAN-Partys – Spielerforum	122
Lost Souls v1.1 (d) – Update	CD
Might & Magic 9 v1.2 von v1.0 (us) – Update	CD
Might & Magic 9	90
Mobile Forces – Video	CD
Mobile Forces	72
Monopoly Tycoon v1.4 (int) – Update	CD
Morrowind	92
Myth 3 v1.02 (d) – Update	CD
Operation Flashpoint – Spielerforum	120
Patrizier 2 Gold v1.1 Multiplayer (d) – Update	CD
Pool of Radiance v1.4 (d) – Update	CD
Serious Sam – Spielerforum	114
Shining Lore – Video	CD
Ski Park Manager v1.51 (d) – Update	CD
Soldier of Fortune 2 – Tipps & Tricks	139
Soldier of Fortune 2	64
Space Haste 2 – Demo	CD
Space Haste 2	88
Starmageddon – Demo	CD
Stirb Langsam – Video	CD
Stirb Langsam	76
Stirb Langsam – Tipps & Tricks	147
Stronghold v1.2 (int) – Update	CD
Sudden Strike 2 – Demo	CD
Taxi Challenge	106
Team Factor (neu) – Demo	CD
This is no Rose Garden – Demo	CD
This is no Rosegarden	104
Unreal Tournament 2003 – Video	CD
UT 2003	50
Virtua Tennis v1.1 (d) – Update	CD
WarCraft 3	52
Warlords Battlecry 2 v1.03 (d) – Update	CD
Williams F1 Team Racer	104



Bitte lächeln!

Und wieder einmal gelang es uns, höchst brisantes und extrem privates Bildmaterial zweier PC-Action-Redakteure zu ergattern. Ob man darauf die Folgen exzessiven Alkoholmissbrauchs begutachten kann, sei einmal dahingestellt. In jedem Fall ließen es sich Joachim Hesse und Harald Fränkel aus bisher unerklärlichen Gründen nicht nehmen, nach einem Abstecher ins fulminante Nürnberger Nachtleben und anschließendem Frühstück bei einem Fast-Food-Riesen in einer angrenzenden U-Bahn-Station einen Passbild-Automaten aufzusuchen. Das Ergebnis dieser Aktion: acht kleine Mini-Fotos statt vier normaler Passbilder. Wie es dazu kam? „Plötzlich ging das Ding einfach los, obwohl wir noch gar nicht genug Geld eingeworfen hatten", so Harald Fränkel. Ah ja, alles klar! Wer's glaubt ...

Fundsache

Da kommen die E-Mails also her

Vergessen Sie alles, was Sie über den weltweiten Datenaustausch bisher gehört oder gelesen haben. E-Mails gelangen nämlich gar nicht in null Komma nix von A nach B um den halben Erdball und wieder zurück, sondern werden in der tiefsten Provinz bei Markt Ipsheim in der Nähe von Bad Windsheim gesammelt und verschickt! Diese Theorie stellte zumindest unser Leser André Schäfer auf und untermauerte sie auch noch mit einem Beweisfoto: dem Ortsschild von Mailheim. Unglaublich, aber wahr? Wie dem auch sei: Danke dafür!



In letzter Minute*

DIE NÄCHSTE PC ACTION

ERSCHEINT AM 19. JUNI 2002





Dieser Sommer wird ganz bestimmt richtig heiß und unsere nächste Ausgabe wird das ihrige dazu beitragen. Im Juni-Heft finden Sie unter anderem den ausführlichen Test des potenziellen Action-Krachers dieses Jahres: *Unreal Tournament 2003*. Außerdem haben wir uns für Sie hinters Steuer wildfremder Autos geklemmt, um in einer Kleinstadt mit unserer todesverachtenden Fahrweise für Angst und Schrecken zu sorgen – und zwar bei der heiß ersehnten PC-Version der actionlastigen Autohatz *GTA 3*. Doch damit nicht genug: Denn mit *Counter-Strike: Condition Zero* und *Team Factor* haben sich noch zwei weitere Höhepunkte für den nächsten Monat angekündigt.

AUSSERDEM ...

Tipps und Tricks zu Unreal Tournament 2003, GTA 3 und vieles mehr!

*Alle Angaben ohne Gewähr.

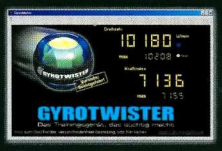
GYROTWISTER
Das Trainingsgerät, das süchtig macht.



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



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