WWW.PCACTION.DE

PC ACTION

DVD 8 GByte

2 VOLL VERSIONEN



ACTION-ROLLENSPIEL DER DIABLO 2 MACHER!

ÜBER 90 MISSIONEN HELIKOPTER-ACTION!

16

11 TOP-DEMOS

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO, ACT OF WAR, SCRAPLAND U. V. M.

PCA-TV: 27 VIDEOS

23 SEITEN
TIPPS & TRICKS
WORLD OF WARCRAFT, HALF-LIFE 2: EASTEREGGS, PIRATES! U. V. M.



UNZENSIERT: AB-16-DVD!

3/2005
FEBRUAR
€ 4,99

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 150,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 5,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

AUF DVD:
150
HALF-LIFE-2-KARTEN

BRANDAKTUELL: DIE KRACHER 2005!

WIR HABEN SIE ALLE!

- F.E.A.R.
- SWAT 4
- QUAKE 4
- GOTHIC 3
- S.T.A.L.K.E.R.
- BATTLEFIELD 2
- AGE OF EMPIRES 3
- STAR WARS: KOTOR 2
- HITMAN: BLOOD MONEY
- PLAYBOY: THE MANSION

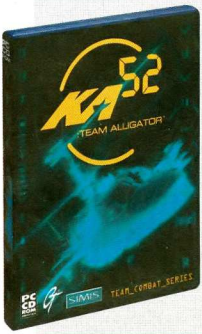
FINDE DEIN BESTES STÜCK: WILLST DU VIEL, SPIEL MIT STIL!



4 195002 704998 03


PROJECT:
SNOWBLIND
www.projectsnowblind.com
DER SHOOTINGSTAR 2005.
Alle mit dem Sniper aus dem Hinterhalt erledigen? Oder mit der Rail Gun in die Gegnermenge stürmen? Oder mit mehreren Riot Walls einkesseln und eine Granate draufwerfen? Oder eine EMP-Granate auf einen Spiderbot montieren und in die Menge laufen lassen? Oder lieber ganz anders? Man hat die Qual der Wahl der Qual.
CRYSTAL DYNAMICS
PC CD
XBOX
PlayStation 2
eidos
www.eidos.com

VOLLVERSION:



© 2005 Atari Inc., Atari Deutschland GmbH

KA-52 TEAM ALLIGATOR

HUBSCHRAUBER-ACTION ZUM ABHEBEN!

- ÜBER 90 MISSIONEN
- 2 KAMPAGNEN
- 10 WAFFENSYSTEME
- TEAMMANAGEMENT
- TAG- UND NACHTWECHSEL

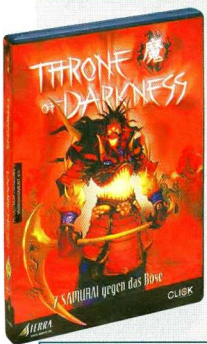






©1999-2005 ATARI, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. ATARI, INFOGRAMES, DIE ATARI- UND INFOGRAMES-LOGOS, KA-52 TEAM ALLIGATOR SIND MARKEN UND/ODER EINGETRAGENE MARKEN DER ATARI, INC. UND/ODER KUJU GAMES. ALLE WEITEREN WARENZEICHEN SIND EIGENTUM DER JEWEILIGEN INHABER. WINDOWS UND DIRECTX SIND IN DEN USA UND/ODER ANDEREN LÄNDERN EINE EINGETRAGENE MARKE DER MICROSOFT CORPORATION. PENTIUM IST EINE EINGETRAGENE MARKE DER INTEL CORP. ® KENNZEICHNET IN DEN USA UND/ODER ANDEREN LÄNDERN EINGETRAGENE MARKEN.

VOLLVERSION:



© 2005 Vivendi Universal

THRONE OF DARKNESS

ACTIONREICHES ROLLENSPIEL IM JAPAN-LOOK VON DEN DIABLO-2-MACHERN!

- 7 EINZELSPIELER-CHARAKTERE, 4 GLEICHZEITIG STEUERBAR
- 80 ZAUBERSPRÜCHE, MEHR ALS 30 GEGNERTYPEN
- 20 MÖGLICHE FORMATIONEN
- 3 MEHRSPIELER-MODI
- ENTWICKELT VON EHEMALIGEN BLIZZARD-MITARBEITERN
- SÄBELN SIE SICH DURCH DIE ASIATISCHE MYTHOLOGIE!





ACHTUNG! FÜR NETZWERK-DUELLE NUTZEN SIE BITTE EINEN DER FOLGENDEN CODES:

LAD6-BAB2-SAB8-DAB6-2B49
LAR7-BAB2-SAB4-DAB2-9259
LAR9-LAB4-NAB6-DAB6-4259
LAR5-MAB8-NYB2-DAB7-4559
LAR3-CAB4-FUB8-FAN7-9459
LAD8-CAB2-SAB8-FAB6-4659
LAR7-CAB4-FUB4-FAN3-3959
LAD9-FAB4-SYB4-DAB7-3269
LAD5-FAB8-SAB2-DAB2-8569
LAR5-BAB6-RYB2-FAB3-3469

©2002-2005 VIVENDI UNIVERSAL, SIERRA ENTERTAINMENT, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. THRONE OF DARKNESS, DAS SIERRA- LOGO SIND MARKEN VON SIERRA ENTERTAINMENT, INC. BZW. CLICK SOFTWARE. ALLE WEITEREN MARKEN SIND EIGENTUM DER JEWEILIGEN INHABER. WINDOWS UND DIRECTX SIND IN DEN USA UND/ODER ANDEREN LÄNDERN EINE EINGETRAGENE MARKE DER MICROSOFT CORPORATION. PENTIUM IST EINE EINGETRAGENE MARKE DER INTEL CORP. ® KENNZEICHNET IN DEN USA UND/ODER ANDEREN LÄNDERN EINGETRAGENE MARKEN.

DEMOS:

**27 VIDEOS AUF DVD!
KEIN VIDEO AUF CD-ROM!**

VORSCHAU:
Act of War: Direct Action



VORSCHAU:
Playboy: The Mansion



JETZT IM HANDEL:
World of Warcraft



REPORTAGE:
Doom 3: Resurrection of Evil



DEMOS:

**11 DEMOS AUF DVD!
10 DEMOS AUF AB-18-DVD!
4 DEMOS CD-ROM!**

HALF-LIFE 2
Experimentieren Sie im Level Ravenholm mit der Gravity-Gun herum! Achtung: Internetanbindung benötigt.



ACT OF WAR
Beweisen Sie Ihr Können in einer kompletten Mission des *Command & Conquer*-Herausforderers!



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
Beschützen Sie in dieser packenden Shooter-Demo den Wookie-Planeten Kashyyk!



SCRAPLAND
Lösen Sie eine Mission als Roboter D-Tritus in einer abgefahrenen Technowelt!



DEN KOMPLETTEN DVD- UND CD-INHALT FINDEN SIE AUF SEITE 10!

DELL™ DIMENSION™ XPS

Gratis Speicherverdoppelung beim preisgekrönten Gaming-System XPS

GRATIS Speicherverdoppelung*

*Limitiert auf ausgewählte Dimension™ PCs und Inspiron™ Notebooks, max. 5 Systeme pro Kunde, gültig bis 22.02.05.



Greifen Sie zu, denn das ist ein Angebot: der preisgekrönte Dell™ Dimension™ XPS mit GRATIS Speicherverdoppelung. Komplett mit der schärfsten Gaming-Hardware und dem neuesten Intel® Pentium® 4 Prozessor Extreme Edition mit HT-Technologie und superschneller PCI Express Grafik. Telefonische Expertenberatung speziell für XPS-Benutzer.

Bahnbrechende Power und Performance. Ein Traum-PC für jeden Spieler. Aber den Dell™ Systeme gibt es nicht im Geschäft, also rufen Sie gleich bei Dell™ an oder gehen Sie online: www.dell.de

DELL™ DIMENSION™ *ULTIMATIV* XPS Gen4

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 2x 250 GB** SATA Festplatten, 7.200 U/Min, Stripe Raid 0
- Optional - 20" Wide Aspect TFT-Display, Dell™ 2005 FPW für 776 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit NIC
- 256 MB PCI-Express ATi® Radeon™ X850XT Platinum Edition
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW & 16x DVD-ROM & Floppy
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])
- Dell™ Multimedia Tastatur und Maus, 8x USB 2.0

nur **2.149€**
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.
Systempreis ohne Monitor

Standard: 512 MB
GRATIS: +512 MB

Coole Upgrades

• 3 Jahre internationaler Vor-Ort-Service, nächster Arbeitstag[1]	+ 101 €[3]
• Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2])	+ 244 €[3]
• 2048 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz	+ 371 €[3]
• Dell™ Wireless Lan 1450 802.11 a/b/g USB Adapter	+ 46 €[3]
• Dell™ Wireless LAN 2350 Router	+ 116 €[3]

Finanzierung schon ab 68,76 € mtl.[4]
E-Value™: PPDE5-D04XP7

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen

Alle Preise verstehen sich in € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand, sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 22.02.05. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Produkt kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Dell™, das Dell™ Logo, Axim™, Dimension™ und Inspiron™ sind Marken der Dell Corporation. Microsoft® ist eine eingetragene Marke der Microsoft® Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Intel Centrino, das Intel Centrino Logo, Celeron, Intel XScale, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium und Pentium sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. [2]Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Computern installiert werden. [3]Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). [4]CompleteCare™ Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension™ Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare™ kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare™ kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare™ Schutzes ist LGI (London General Insurance). [5]Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. [6]Effektiver Jahreszins nur 9,9 %. Gültig bis 28.02.05 ab 300 € Bestellwert für Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. [7]Zubehörprodukte inkl. MwSt., zzgl. 13 € Versand, 12 € bei TFT-Displays, 17 € bei Druckern und 23 € bei CRT- und LCD-TV-Monitoren.



Notebook-Empfehlung

DELL™ INSPIRON™ 9200 *ROYAL*

- **Intel® Centrino™ Mobiltechnologie**, Intel® Pentium® M Prozessor 755 (2.00 GHz, 2 MB L2 Cache, 400 MHz FSB) Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- **Microsoft® Windows® XP Home Edition** (OEM[3]; CD[3])
- 512 MB Single-Channel DDR SDRAM, 333 MHz
- 80 GB** Festplatte
- 17" UltraSharp™ WUXGA TFT-Display (1920x1200)
- 128 MB ATI® Mobility™ Radeon™ 9700 Grafik
- Modulares 8x DVD+/-RW Laufwerk
- 4xUSB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium-Ionen Akku mit 53 Wh
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[3])
- Dell™ TrueMobile™ 300 Bluetooth® Modul

nur **1.899€** inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Standard: 512 MB
GRATIS: +512 MB

Coole Upgrades

- 3 Jahre Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1] mit 30 Tagen Online Training + 370 €[8]
- Microsoft® Office 2003 Professional (OEM[3]; CD[3]) + 336 €[9]
- Exklusive Leder Notebooktasche + 58 €[5]

Finanzierung schon ab 60,76 € mtl.*
E-Value™: PPDE5-N02927

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional



DELL™ DIMENSION™ 5000 *LARGE*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[3])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 347 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB PCI-Express ATI® Radeon™ X300 SE, TV Out & DVI
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW, 16x DVD-ROM und 9-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[3])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

nur **799€** inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand. Systempreis ohne Monitor

Standard: 512 MB
GRATIS: +512 MB

Coole Upgrades

- Transfer my PC + 50 €[1]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[3]) + 244 €[9]
- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 70 €[10]
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt + 70 €[11]

Finanzierung schon ab 25,57 € mtl.*
E-Value™: PPDE5-D02506



DELL™ DIMENSION™ 5000 *X-LARGE*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[3])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 19" TFT-Display, Dell™ 1905FP für 498 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 256 MB PCI-Express nVidia® GeForce™ 6800
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW, 16x DVD-ROM und 9-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[3])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

nur **1.049€** inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand. Systempreis ohne Monitor

Standard: 512 MB
GRATIS: +512 MB

Coole Upgrades

- 3 Jahre Complete Care™[4] Unfallschutz + 67 €[6]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[3]) + 244 €[9]
- 400 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min. + 209 €[9]
- Logitech® Cordless Desktop® MX™ Tastatur + 99 €[7]
- Logitech® Cordless Desktop® LX700 + 87 €[7]

Finanzierung schon ab 33,57 € mtl.*
E-Value™: PPDE5-D02507



DELL™ DIMENSION™ 8400 *EXTREME*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[3])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 2x 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min, Stripe Raid 0
- Optional - 20" TFT-Display, Dell™ 21FP2001 für 811 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit NIC
- 256 MB PCI-Express nVidia® GeForce™ 6800
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW & 16x DVD-ROM & Floppy
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[3])
- Dell™ Multimedia Tastatur und Maus, 8x USB 2.0
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt

nur **1.349€** inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand. Systempreis ohne Monitor

Standard: 1024 MB
GRATIS: +1024 MB

Coole Upgrades

- 3 Jahre internationaler Vor Ort Service mit 30 Tagen Online Training + 133 €[8]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[3]) + 244 €[9]
- 256 MB PCI-Express nVidia® GeForce™ 6800 GTO, DVI & VGA + 116 €[11]
- APC Sicherheits-Steckdosenleiste + 17 €[11]

Finanzierung schon ab 43,16 € mtl.*
E-Value™: PPDE5-D02847

E-Value-Code: Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de

DELL™ ZUBEHÖR

Dell™ Fotodrucker 540

Drucken Sie sich 10x15 Fotos in Laborqualität mit einem kleinen, benutzerfreundlichen und tragbaren Drucker. Kompatibel mit den am häufigsten eingesetzten Digitalkameras oder Ihrem PC.



nur **199 €** inkl. MwSt. + 17 € Versand

Axim™ X50v Wireless 624 MHz

- Intel® XScale® Technologie mit 624 MHz
- 128 MB ROM, 64 MB RAM
- Dockingstation
- Integriertes WLAN und Bluetooth®
- VGA Auslösung (640x480)
- VGA Ausgang
- CF und SD Kartenslots



nur **521 €** inkl. MwSt. +13 € Versand

Dell™ 2300MP Micro-portabler Projektor

Beeindruckende Helligkeit (2300 ANSI Lumen), enormer Kontrast (2100:1) sowie volle XGA-Auflösung von 1024x768 Bildpunkten.



nur **1.739 €** inkl. MwSt. + 13 € Versand

Logitech® diNovo™ Media Desktop™

Bundle aus Bluetooth® Keyboard, Media Pad, optischer Maus und einem Bluetooth® Wireless Hub, der gleichzeitig als Ladestation für die Maus dient.



nur **219 €** inkl. MwSt. + 13 € Versand

www.dell.de
0800 / 5 33 55 40 16
Tel. Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 -18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif

SAVE ONLINE

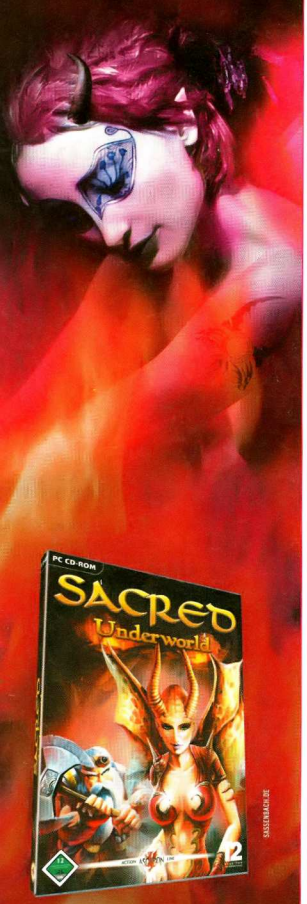
Zusätzlich jede Woche - attraktive Sparvorteile bei Online-Bestellung unter www.dell.de

Easy as DELL™

intel inside pentium 4

Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 · Lokaltarif, www.dell.ch

Das Ende war erst der Anfang...
...jetzt muss das Böse der Unterwelt dran glauben!



Das Add-On zum erfolgreichsten deutschen PC-Spiel des Jahres 2004.
Demnächst im Handel!

WWW.SACRED-GAME.COM

Was Frauen wollen

Spiele zocken und fett Kohle scheffeln – das ist unser Leben. Nur einer hat es besser: Playboy-Herausgeber Hugh Hefner. Bis heute.



Iscitürk: Oh Gott, bin ich fertig! Mein PC und ich haben uns die ganze Nacht in Herrn Hefners Villa herumgetrieben und uns um die Bedürfnisse der Weiber gekümmert. Dafür bin ich bestimmt. Ich liebe Playboy Mansion.

Wollner: Als ob Sie davon eine Ahnung hätten. Damen möchten mehr, als nur nackt fotografiert zu werden. Glaube ich.

Ciszewski: Das kann ich bestätigen. Die leckeren Zuckerschnecken wollen auch Geld, Einfluss und ein schönes Häuschen im Grünen.

Bertits: Jetzt wissen Sie ja, warum das bei Ihnen nichts wird, Tschialleinski. Oder was sagen Sie als Frau dazu, Hesse?

Hesse: Ich sage, diese blöde Anspielung auf meine Haarpracht werden Sie noch bereuen, Bertits. Nur weil Sie ein Kind haben, macht Sie das noch lange nicht zum Experten, Sie Warteschlangen-Hintenansteher.

Brehme: Sie haben ja alle keine Ahnung. Echte Bunnys schmecken nur ordentlich durchgebraten mit Rotkohl.

Bigge: Der einzige Hase, den Sie in den nächsten Nächten sehen werden, ist der Schoko-Osterhase vom April 1974, den ich Sie essen lasse, wenn Sie nicht alle sofort anfangen zu schreiben! Wir haben Heftseiten mit genialen Texten zu füllen! VERSTANDEN?

Rest: SIR, JAWOHL, SIR!

Die Redaktion

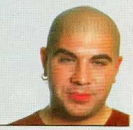
CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... fährt gleich nach der Produktion zu unseren Nachbarn und schaut sich das Hahnenkamm-Rennen in Kitzbühel an. Hermann rockt!



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... freut sich, dass mit *Shawn of the Dead* sein Leben verfilmt wurde, und läuft mit Tigerschlappen durchs Haus.



AHMET ISCITÜRK
ACTION-, STRATEGIE- UND RENNSPIELE
... verbringt sein Leben ab jetzt in Hugh Hefners Lustgrotte und lässt sich verwöhnen.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... vermisst das alte Jahr und harrt der Dinge, die im neuen auf ihn warten.



MARC BREHME
ADVENTURES, STRATEGIE UND WISIMS
... hat ein kleines neues Kätzchen und spielt mit ihm so oft es geht. Äh – es geht nicht oft.



RALPH WOLLNER
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... will nie wieder den Auftakt schreiben, weil sein Vorschlag rigoros abgelehnt wurde, und spielt jetzt Dart mit einem Bild von seinem Chef.



LUKASZ CISZEWSKI
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... bekommt das Kotzen vom hiesigen Klingelton-Zoo und möchte die dafür Verantwortlichen teeren und federn.



HEINRICH LENHARDT
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... will sein Geld zurück. Das neue Jahr schmeckt nicht besser und wäscht nicht weißer als das alte – Frechheit!



DAS VERBRECHEN SAH NOCH NIE SO GUT AUS.

STOLEN

REINKOMMEN, ZUGREIFEN UND NICHTS WIERAUS

Geniesse das Gefühl ein Dieb zu sein.






www.stolen-game.com

Erhältlich ab Frühjahr 2005

PC CD ROM

XBOX

PlayStation.2

TM & © 2004 - 2005 Hip Interactive Inc. All Rights Reserved. Stolen © Hip Interactive Europe. All rights reserved. Hip Games and the Hip Games logo are trademarks of Hip Interactive in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "2" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, (R) Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/ or other countries and are used under license from Microsoft. All other properties are trademarks of their respective owners

THEMA DES MONATS

ab Seite 40

Die Top-Hits 2005

Schluss mit lustig ist noch lange nicht! Wir haben in Hersteller-Listen gewühlt, Entwickler genervt und US-Korrespondenten auf Trab gehalten, um für Sie die besten PC-Spiele des gerade geschlüpften Jahres auszugraben. Damit Sie schon heute wissen, was Sie morgen zocken. Lassen Sie sich von unserer Redaktions-Hitliste verführen und überraschen – und stellen Sie dann selbst fest, dass 2005 ein guter Jahrgang wird.



TEST DES MONATS

ab Seite 76

Scrapland

Wenn das nicht eine Überraschung ist! Hat es doch tatsächlich das so harmlose Spielchen um einen Roboter, der gern Rätsel löst und in abgefahrenen Vehikeln durchs knallbunte All düst, zum Test des Monats geschafft. Dabei kann so etwas doch gar keinen Spaß machen, oder?



PC ACTION 3/2005

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

RUBRIKEN

Auftakt	6
CD/DVD-Inhalt	3/10
CD/DVD-Umtauschcoupon	154
Darauf wartest du	18
Das Aller(vor)letzte	157
Die zock ich am liebsten	30
Gewinnspiele-Übersicht	19
Hersteller-Hotlines	154
Impressum	155
Inserentenverzeichnis	154
Leserbriefe	28
Redaktionsspiegel	75
Sperrmüllabfuhr	32
Spielereferenzen	75
Stimmzettel	155
Testphilosophie	75
www.pcaction.de	156

AKTUELL

Atari-Gewinnspiel	16
CT Special Forces	13
Duke Nukem Forever	15
Dungeon Siege 2	15
EA & Ubisoft	16
GTA Europe	15
Half-Life 3	13
Massive Assault: Phantom Renaissance	18
Retribution	16
Still Life	14
The Regiment	13
Top 10 Deutschland	13
UEFA Champions League 2004-05	13
Vivisector: Beast Inside	12
Will of Steel	18

BLICKPUNKT

Spiele im Kino 34

Ein deutscher Regisseur verfilmt erfolgreiche Computerspiele. Wir haben mit Dr. Uwe Boll darüber geredet.

Der Herr der Ringe 38

Schlacht um Mittelerde ist ein Strategie-Hit. Produzent Mark Skaggs verriet uns, was danach kommt.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Die Spielehits 2005 ab 40

Was kommt da auf uns zu? 2004 war ein tolles Jahr für PC-Zocker. 2005 wird nicht schlechter. Wir haben alle Top-Titel für Sie sortiert – die besten Spiele des Jahres.

Act of War	50
Age of Empires 3	46
Battlefield 2	67
Brothers in Arms	56/158
Cold Fear	69
Codename Panzers: Phase 2	46
Earth 2160	50
F.E.A.R.	67
GTA San Andreas	66
Gothic 3	66
Hitman: Blood Money	52
Knights of the Old Republic 2	54
Pariah	46
Playboy: The Mansion	42
Project: Snowblind	68
Quake 4	56

Splinter Cell 3: Chaos Theory 58
S.T.A.L.K.E.R. 64
Star Wars: Republic Commando 57
Stolen 70
Stronghold 2 50
SWAT 4 48
The Elder Scrolls 4: Oblivion 56
Tortuga: Rache der Piraten 71
World Racing 2 47

TEST

TEST DES MONATS:

Scrapland 76
Als Roboter in einer knallbunten Technowelt herumrasen, ballern und Rätsel lösen – kann das Spaß machen?
Alarm für Cobra 11 – Vol. 2 93
Biathlon 2005 89
BUDGET: Codename: Panzers 96
BUDGET: Rayman Sonderedition 97
BUDGET: Unreal 2: The Awakening 97
BUDGET: Black Isle Compilation 98
Cops 2170 84
Der SpongeBob-Film 91
Dragons Lair 3 93
Emergency 3 86
Erinia 92
Erotic Empire 93
Hearts of Iron 2 89
Lineage 2 80
Pool Shark 2 88
Premier Manager 2005 93
RTL: Hinter Gittern 91
Second Sight 82
Sentinel: Verborgene Existenzen 85
Superpower 2 90
Times of Defiance 92
Turbo Strauß 94
Wings of Power 93

SPIELERFORUM

Battlefield Vietnam 105
Browserspiele 104
Command & Conquer: Generäle 104
Doom 3 103
Far Cry 105
Gratisspiele 106
GTR 102
Half-Life 1 104
Half-Life 2 102
Max Payne 2 103
Unreal Tournament 2004 102

SPIELETIPPS

Der Herr d. Ringe: Schlacht u. Mittelerde 123
Half-Life 2: Easteregg s 121
Kurztipps 110
Sid Meier's Pirates! 131
World of Warcraft 113

HARDWARE

Aktuelles 136
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler
Einkaufsführer 152
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick
TEST: Einzeltests 1 146
Geprüft: TFT-Monitor, Soundkarte, Notebook
TEST: Einzeltests 2 148
Geprüft: Komplett-PC, Kopfhörer, Gehäuse
THEMA TECHNIK: Radeon-Tipps 150
So holen Sie das Beste aus Ihrer Ati-Grafikkarte heraus!
VERGLEICHSTEST: Grafikkarten 138
22 aktuelle Pixelschleudern auf dem Prüfstand. Wir klären, welche Teile Sie jetzt kaufen sollten.

VOLLVERSIONEN AUF DVD

KA-52 TEAM ALLIGATOR

Hubschrauber-Action zum Abheben!



- Über 90 Missionen
- 2 Kampagnen
- 10 Waffensysteme
- Teammanagement
- Tag-und-Nachtwechsel



THRONE OF DARKNESS

Actionreiches Rollenspiel im Japan-Look. Von den Machern von *Diablo 2*!



- 7 Einzelspielercharaktere
- 80 Zaubersprüche, 30 Gegnertypen
- 20 mögliche Formationen
- 3 Mehrspieler-Modi
- Entwickelt von ehemaligen Blizzard-Mitarbeitern!

SPIELETIPPS



HARDWARE



PC-ACTION-GOLD-AWARD PC-ACTION-PREISTIPP-AWARD



Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

8 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD • 2 Vollversionen: KA-52 Team Alligator, Throne of Darkness • 12 Spiele-Demos, darunter: Half-Life 2 (Nur auf Ab-18-DVD!), Star Wars: Republic Commando, Act of War, Scrapland, Bridge Builder • PC-ACTION-TV, 27 Videos, darunter: Brothers in Arms, Doom 3: Resurrection of Evil, Splinter Cell 3: Chaos Theory, Stolen, World of Warcraft, Playboy: The Mansion, Act of War, Cold Fear • Spielerforum, Gratisspiele, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT 2 CD-ROMS

Über 1,2 Gigabyte • Vollversion: KA-52 Team Alligator • 4 Spiele-Demos: Act of War, Sentinel: Verborgene Existenzen, Bridge Builder, Skisprung Wintercup 2005 • Gratisspiele, Tools, Updates

AUF SEITE 10: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!

BITTE BEACHTEN:

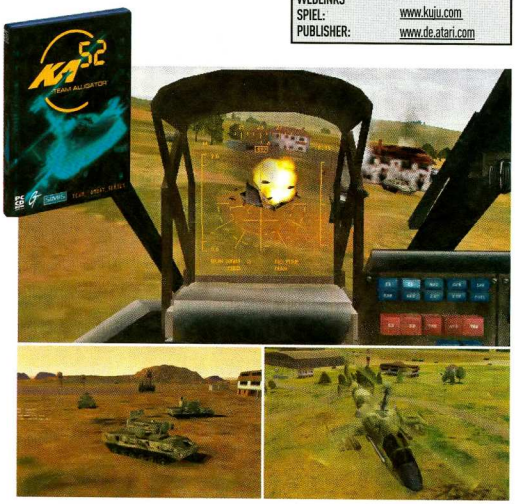
- **Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs DVD einfach im Laufwerk wenden!**
- **Achtung, Patches!** Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs/CDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

KA-52 TEAM ALLIGATOR

Hubschrauber-Action zum Abheben!

- Über 90 Missionen
- 2 Kampagnen
- 10 Waffensysteme
- Teammanagement
- Tag-und Nacht-Wechsel

GENRE:	Flugsimulation
VORAUSSETZUNG :	300 MHz, 32 MByte, Win95
HD-SPEICHER:	500 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.kuju.com
PUBLISHER:	www.de.atari.com



THRONE OF DARKNESS

Actionreiches Rollenspiel im Japan-Look von den Machern von *Diablo 2!*

- 7 Einzelspielercharaktere, 4 gleichzeitig steuerbar
- 80 Zaubersprüche, mehr als 30 Gegnertypen
- 20 mögliche Formationen
- 3 Mehrspieler-Modi
- Entwickelt von ehemaligen Blizzard-Mitarbeitern
- Säbeln Sie sich durch die asiatische Mythologie!

GENRE:	Action-Rollenspiel
VORAUSSETZUNG :	300 MHz, 64 MByte, Win98
HD-SPEICHER:	400 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.sierra-throne-of-darkness.de
PUBLISHER:	http://de.vugames-europe.com



DVD/CD-INHALT

MIT ✔ GEKENNZEICHNETE INHALTE FINDEN SIE AUCH AUF DEN CD-RO

VOLLVERSIONEN:
KA-52 Team Alligator ✔
Throne of Darkness (Datenbereich der Videoseite)

DEMOS:
Act of War (Datenbereich der Videoseite) ✔
Blitzkrieg: Rolling Thunder (Datenbereich der Videoseite)
Bridge Builder ✔
Die Siedler 5: Das Erbe der Könige (Mehrspieler-Demo)
Half-Life 2 (Nur auf Ab-18-DVD!)
Scrapland
Sherlock Holmes: Das Geheimnis des silbernen Ohrrings (Nur auf Ab-16-DVD!)
Skisprung Wintercup 2005 ✔
Sentinel: Verborgene Existenzen ✔
Star Wars Republic Commando (Datenbereich der Videoseite)
Trainz Railroad Simulation 2004: Deluxe Edition (Nur auf Ab-16-DVD!)
Will of Steel (Datenbereich der Videoseite)

VIDEOS:
News:
CSI: Miami
Nibiru: Der Bote der Götter
Superpower 2

Vorschau:
Act of War: Direct Action
Cold Fear
Earth 2160
Second Sight
UEFA Champions League 2004-2005
Playboy: The Mansion

Jetzt im Handel:
Biathlon 2005
Lineage 2: The Chaotic Chronicle
Miami Vice
Pool Shark 2
RTL Hinter Gittern
World of Warcraft

Reportage:
Doom 3: Resurrection of Evil
PC-Spiele im Kino: Dr. Uwe Boll
Stolen
Tom Clancy's Rainbow Six: Lock Down
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Spezial:
Abspann + CompuBabes
Grafikkarten aufgemotzt
Januar-Charts
Outtakes
Schrott des Monats: Turbo Strauß

Trailer:
Brothers in Arms
Still Life

SPIELERFORUM:
Battlefield Vietnam
Command & Conquer Generäle
Doom 3
Far Cry
Gratisspiele ✔
Half-Life 1
Half-Life 2
Max Payne 2
Unreal Tournament 2004

TIPPS & TRICKS:
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde
Die Siedler 5: Das Erbe der Könige
Half-Life 2
Söldner: Secret Wars
Spellforce: Shadow of the Phoenix
Vampire: The Masquerade – Bloodlines

PATCHES:
Alexander: The Heroes Hour – easy patch
Anstoss 4 Edition 0304 v1.7 von v v1.6 (d)
Blitzkrieg: Rolling Thunder v1.3 (eu)
Call of Duty v1.5 (int)
Codename Panzers v1.10 (d)
Elite Starfighter v1.4 (d)
Fire Department 2 v1.02b (d)
Flatout v1.1 (int)
Imperium Galactica 2: Alliances v1.08 von v1.06 (int)
Sacred v1.8.2.6 (d) (Nur auf Ab-16-DVD!)
Ski Alpin 2005 v.1.89 (d)
Skispringen 2005 v1.48 von v1.47 (d)
Skisprung Wintercup 2005 v1.1(d)
Sonic R network-play-upgrade
The Fall: Last Days of Gaia v1.5 von v1.0 (d)
Tiger Woods PGA Tour 2005 v1.1 (int)
Top Spin patch #1
Vermeer 2 v1.1.0.0 (d)

HARDWARE-TREIBER:
Win9x_Me:
Ati Catalyst 4.10
Nvidia Detonator 66.94
Nvidia Nforce 4.27
Nvidia Nforce-System-Utility 1.08.5
Via Hyperion 4-in-1 4.53

WinXP_2000:
Catalyst 4.12 mit Catalyst-Control-Center
Catalyst 4.12 mit Control-Panel
Nvidia Detonator 66.93
Nvidia Nforce 5.10
Nvidia Nforce-System-Utility 1.08.5
Via Hyperion 4-in-1 4.53

TOOLS & EXTRAS:
Adobe Reader 6.0
Ati Refresh-Fix 0997 ✔
AtiTool v.0.0.20 ✔
CPL: Winter04-Videos
Cpu-z 1.25 ✔
Detonatorunlock 1 ✔
Detonatorunlock 2 ✔
DirectX 9.0b
ESL: CS-Finale_demo
ESL: WC3-Finale_replay
Fraps 1.9D ✔
Fraps 2.3.3 ✔
Gamers.IRC 4.20
Irfan View 395 ✔
Maxthon 1.1.067 Combo ✔
Morebench LX 4.18 ✔
Prime95 23.8 ✔
Refreshlock 2.02 ✔
Rivatuner 2 RC 15 ✔
Rtool 0.9.9.8 RC0 ✔
Securepoint Firewall ✔
Speed Fan v4.18 ✔
Wallpapers
WinDVD (Trial)
Winrar v.3.40 (d) ✔
WinZip

DAS PAPPT!

Der qualitätsbedingten Umstellung unserer DVD-Pappe fiel das Inhaltsverzeichnis auf der Rückseite der DVD-Umhüllung zum Opfer. Daran können wir nichts ändern, wir bieten aber auf Leserwunsch ab sofort eine Alternative an. Wer seine DVD mit einem monatlich aktuellen Inhaltsverzeichnis kennzeichnen möchte, kann ab sofort das nebenstehende nutzen.

EINFACH AUSSCHNEIDEN, AUF DIE RÜCKSEITE DER DVD-HÜLLE KLEBEN – FERTIG.

DVD-Käufer sind schlauer!

Auch Sie haben sich für die DVD-VERSION VON PC ACTION entschieden? Dann kann man Ihnen zu so viel Intelligenz nur gratulieren! Weil Sie sich folgende Vorteile gesichert haben:

MEHR DEMOS!

• Käufer der DVD-Version von PC ACTION erhalten gegenüber Käufern der CD-Version Monat für Monat meist mehr als doppelt so viele Demos zu aktuellen Spielen.

MEHR VIDEOS!

• Nur Käufer der DVD-Version kommen jeden Monat in den Genuss von PC-ACTION-TV mit meist über 20 aktuellen Spielevideos – in besserer Bildqualität.

MEHR MODS, TOOLS, TREIBER!

• Aus Platzgründen finden Sie allein auf der PC-ACTION-DVD monatlich alle von uns ausgegrabenen Schmankerl der Rubrik Spielerforum. Und noch viel mehr.

MEHR VOLLVERSIONEN!

• Wir bemühen uns, alle Vollversionen auch Käufern der CD-Version anzubieten. Klappt nicht immer – aus Platzgründen. Auf die Bonus-Vollversion *Cäsar 3* mussten CD-Käufer etwa in Ausgabe 9/2004 verzichten.

GLEICHER PREIS!

• Sie wollen keinen Cent mehr bezahlen? Brauchen Sie auch nicht! Die DVD-Variante (etwa 9 Gigabyte Datenvolumen) der PC ACTION kostet 4,99 Euro. Genauso viel wie die CD-Version mit 3 CDs (zusammen etwa 2 Gigabyte Umfang).

ACH SO IST DAS!

Sie kannten die Vorteile von PC ACTION DVD noch nicht? Jetzt schon, oder? Die beste Methode, sich Monat für Monat alle Vorteile zu sichern, bietet das PC ACTION-Abonnement. Abonnenten erhalten ihre PC ACTION in der Regel sogar ein paar Tage vor Erscheinen der Kiosk-Ausgabe. Wenn Sie bereits Abonnent sind und Ihr Abo auf DVD umstellen wollen oder ein neues Abo abschließen möchten, nutzen Sie diesen Coupon.

Ich bin bereits Abonnent und möchte mein bestehendes PC ACTION CD-Abo ...

☐ ... zur nächstmöglichen Ausgabe auf DVD umstellen.*
☐ ... zur nächstmöglichen Ausgabe auf die „Ab-18-Edition" (mit DVD) umstellen.*/**

*Abopreis und Bezugsgebühr bleiben unverändert! **Die Ausweiskopie (Vorder- und Rückseite) zum Nachweis der Volljährigkeit füge ich diesem Schreiben bei. WICHTIG: Wir können Ihre Umstellung nur dann bearbeiten, wenn Ausweiskopie und Coupon zusammen vorliegen.

Ich bin noch kein Abonnent und möchte ab sofort ...

☐ ... das PC ACTION-Abo mit DVD. (€ 55,20/12 Ausgaben = € 4,60/Ausgabe; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)
☐ ... das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD.***

***WICHTIG: Dieses Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Ausweiskopie und Coupon zusammen vorliegen. € 55,20/12 Ausgaben = € 4,60/Ausgabe; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben.

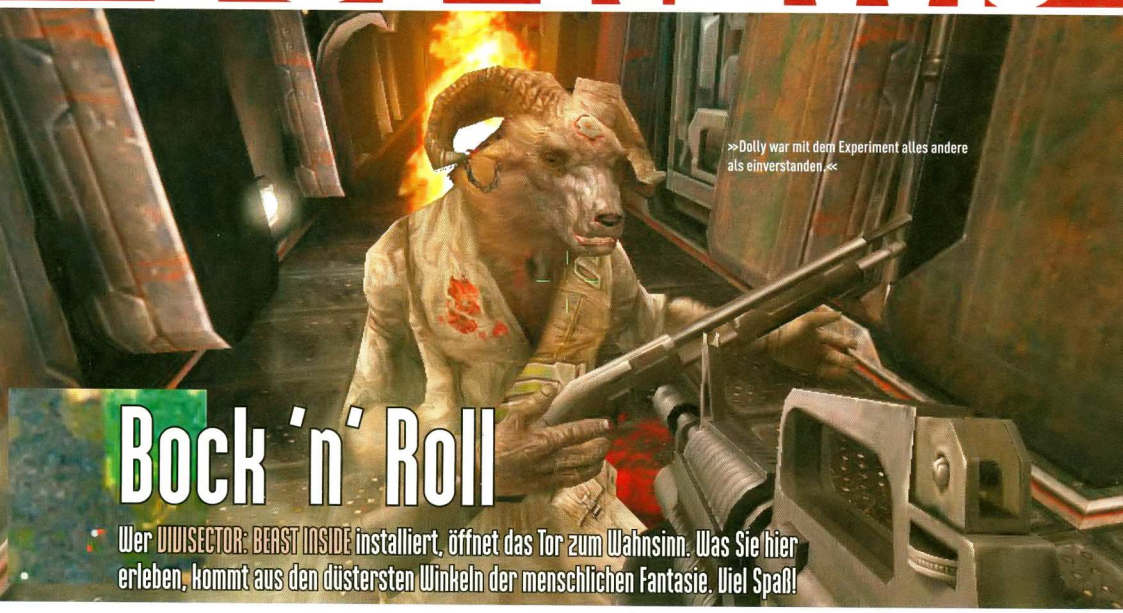
Vorname:
Name:
Straße, Hausnummer:
PLZ, Ort:
Telefonnummer:
E-Mail:
Datum/Unterschrift:

Den ausgefüllten Coupon (ggfs. mit Ausweiskopie) senden Sie bitte ausreichend frankiert an die: Computec Media AG, PC ACTION-Abo, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth.

Oder bequem faxen an: 0911-2872-200

Online-Abos: http://abo.pcaction.de

TOP NEWS



Bock 'n' Roll

Wer VIVISECTOR: BEAST INSIDE installiert, öffnet das Tor zum Wahnsinn. Was Sie hier erleben, kommt aus den düstersten Winkeln der menschlichen Fantasie. Viel Spaß!

Ego-Shooter | *Vivisector: Beast Inside* ist böse. Von vorn bis hinten. Zu Beginn verbreitet die Südsee-Idylle angenehmes Flair. Doch der Schein trügt. Bereits nach wenigen Minuten mausert sich der Titel zum virtuellen Horrortrip. Mit 18 Waffen zerballern Sie höllische Kreaturen bis aufs blanke Skelett. Das ist eigentlich schön, wirft aber eine Frage auf: Überspringen die expliziten Gewaltdarstellungen unbeschadet die deutsche Zensurhürde? Abwarten! Schließlich handelt es sich bei den Gegnern in erster Linie um kuriose Albtraumwesen. Bei deren Gestaltung zeigten sich die ukrainischen Entwickler von Action Forms unglaublich kreativ. Was in den Levels von *Vivisector: Beast Inside* kreucht und fleucht, hat es in noch keinem anderen Shooter gegeben. So warten im Ego-Shooter Echsenwesen mit Propellern oder Rhinozerosse mit Kettenantrieb auf Sie. Klingt krank, ist es auch. Macht aber Spaß. *Vivisector* flutscht gewaltig. Weil der Fokus auf purer Action liegt, gibt es keine Pausen, keine Rätsel – nur Ballerei. Da weiß man, was man hat. Wir sind auf jeden Fall gespannt, wie Ende März das fertige Resultat aussieht. Sie hoffentlich auch. RALPH WOLLNER

Info: www.vivisector-game.com







Hunde steuern

Im ADD-ON zu HALF-LIFE 2 lenken Sie sowohl Roboter Dog als auch die süße Maus Alyx. Doch das ist längst nicht alles.

Ego-Shooter | Kaum zu glauben! Obwohl sich Valve in Bezug auf Vorab-Infos sonst eher bedeckt hält, ließ deren PR-Chef Doug Lombardi jetzt einige höchst interessante Neuigkeiten vom Stapel. Etwa dass man gerade an einem Add-on arbeitet, in dem Spieler die Rolle der *HL 2*-Charaktere Alyx und Dog übernehmen. Unbestätigte Gerüchte besagen, dass dieses Add-on auch einen Koop-Modus beinhalten soll. Und damit hört der Freudentaumel nicht auf. *Team Fortress*-Fans berauscht Lombardis Aussage, die Fortsetzung sei endlich wieder in Angriff genommen worden. Näheres dazu soll es im Frühling geben. Und weil bei Valve lauter Arbeitstiere hocken, werkelt man auch schon fleißig am dritten Teil von Gordon Freemans Erlebnissen. Das Leben ist schön! AHMET ISCITÜRK

Info: www.half-life2.com



In Teufels Küche

Taktik-Shooter und kein Ende. Neu am Start: THE REGIMENT

Taktik-Shooter | Als Mitglied des britischen Special Air Service (SAS) streifen Sie sich in *The Regiment* die kugelsichere Weste über und machen alles, was es bei einem Sondereinsatzkommando so zu tun gibt. SAS-Veteran John McAleese stand den Entwicklern mit Rat und Tat zur Seite. Er und sein Team stürmten im Mai 1980 die besetzte iranische Botschaft in London und befreiten vor laufenden TV-Kameras Geiseln. Ein Teufelskerl! Diese heikle Mission spielen Sie in *The Regiment* nach. Besonderes cool: Vor jedem virtuellen Einsatz gibt es Einführungsvideos mit Ratschlägen von Mr. McAleese höchstpersönlich. Taktiker freuen sich außerdem über den Mehrspieler-Modus samt Online-Rangliste. Wann genau in diesem Jahr der *SWAT 4*-, *Rainbow Six: Lockdown*- und *Ghost Recon 2*-Herausforderer erscheint, ist noch unklar. LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.konami-europe.com

LIES MICH!



CT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT

Ego-Shooter | Die Actionserie *CT Special Forces* kommt auf den PC. Der französische Entwickler Asobo Studio schickt Sie als Elite-Soldat zu Einsätzen gegen Terroristen auf der ganzen Welt. Befreien Sie Geiseln, erschießen Sie Bösewichter, fahren Sie Fahrzeuge, retten Sie die Welt! Hoffentlich macht das Spiel genauso viel Spaß wie die Vorgänger am Gameboy Advance. 20 Levels soll der Shooter besitzen und über Flashpoint im Frühling erscheinen. (JO)

Info: www.asobostudio.com

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

AUF DVD

Sportspiel | EA Sports fertigt ein Spiel zum wichtigsten Fußballereignis für Vereinsmannschaften: der Champions League. Das erscheint im Februar und bietet sogar richtige Missionen – etwa 2:0 gewinnen zu müssen. Die 239 Teams sehen dank FIFA-Engine auch prima aus. Machen Sie sich anhand unseres extralangen Videos auf der DVD selbst ein Bild davon. (JO)

Info: www.uefachampionsleaguegame.ea.com

SONDERHEFT PC GAMES HARDWARE

Ratgeber | Nicht einmal Bill Gates weiß, wie Windows XP funktioniert. Aber er könnte sich für 5,99 Euro das Sonderheft unserer Kollegen der PC Games Hardware kaufen. Dort erklären Heimwerkerkönige, wie Sie XP sicher, schnell und stabil einrichten. Neben Workshops, Praxishilfen und Notfalltipps bietet das bereits erhältliche Heft mehr als 150 Tools auf drei CDs sowie 650 MByte frische Treiber und neun Vollversionen. (JO)

Info: www.pcgameshardware.de



»Nicht jedes Mosaik ist schön.«

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	–	1	Half-Life 2	Vivendi Universal
2	–	2	Die Sims 2	EA
3	▲	5	HdR: Die Schlacht um Mittelerde	EA
4	–	4	Need for Speed Underground 2	EA
5	▼	3	Die Siedler: Das Erbe der Könige	Ubisoft
6	▲	10	Medal of Honor: Pacific Assault	EA
7	▼	6	Sid Meier's Pirates!	Atari
8	–	8	Fußball Manager 2005	EA
9	–	9	Rollercoaster Tycoon 3	Atari
10	▲	NEU	The Chronicles of Riddick	Vivendi

Quelle: SATURN

Das badest du aus!

Auch wenn der Titel STILL LIFE gemächlich klingt, Ruhe finden Sie nicht. Ein Mörder treibt sein Unwesen und Sie fast in den Wahnsinn.



Adventure | Dunkeln Sie schon mal Ihre Zocker-Ecke ab und lesen Sie ein paar Krimis. Bis März will Microids das Horror-Adventure *Still Life* fertig stellen. Sie spielen die Polizistin McPherson – nein, nicht Elle McPherson. Das hätten Sie wohl gern, was? Die Tante heißt Victoria und sieht weder aus wie das Top-Model noch hat sie so viel Kohle. Sonst würde sie sich nicht als schlecht bezahlte FBI-Agentin durchschlagen. In Chicago jagt die Protagonistin einen Serienkiller, der zwar ständig Leichen, aber kaum verwertbare Spuren hinterlässt. Schlecht! So wird das nämlich nichts mit der Beförderung. Beim Grübeln über den Fall ereilt Sie ein Geistesblitz: Ihr Großvater hatte vor mehr als 60 Jahren in Prag mit Ähnlichem zu tun. Mittels Rückblenden und Zeitsprüngen reisen Sie zwischen Osteuropa und Nordamerika hin und her, quetschen Zeugen aus und packen weitere virtuelle Leichen in schwarze Säcke. Gepflegtes Gruseln! MARC BREHME

Info: www.stilllife-game.com

Die tödlichsten Gefahren der Welt

Viele Menschen unterschätzen Fallen, die auf dem blauen Planeten lauern. Wir warnen vor gut getarnten Tücken des Alltags.

Fliegen mit einer Klappe schlagen



Ja, früher gab es coole Jobs. Heute hört man den Spruch „Herein, wenn's kein Schneider ist", doch nur noch beim Vorstand der Deutschen Bank. Im Gegensatz zum heuer ergrauten, aber immer noch reichen Onkel Jürgen war das tapfere Schneiderlein nicht nur eine arme Sau in Diensten der Gebrüder Grimm, sondern auch eine unterschätzte Tötungsmaschine. Beim Frühstück machte er sieben Stubenfliegen auf einen Streich platter als alle Blondinenwitze und steht seitdem als Massenmörder auf den Fahndungslisten von Greenpeace, Peta, Vier Pfoten und dem WWF.

In der Schule killen



Die Verrohung der Jugend nimmt zu. Nicht nur, dass Omas in U-Bahnen keine Sitzplätze mehr angeboten werden, jetzt löschen Kids bereits in der Schule alles aus. Stichproben in Pennäler-Tornistern förderten Erschreckendes zutage. 69% der 13- bis 15-Jährigen haben neben unzüchtigen Magazinen wie *Bravo Girl* auch gefährliche Serien-Tinten-Killer dabei. Harmlose Namen wie Tintenlöschstift können nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich dabei um Mörder handelt. Das ZDF-Magazin *Frontal* kündigte bereits eine sechsstündige Enthüllungssendung mit Bayerns Innenminister Beckstein als Stargast an.

Den Hahn zudrehen



Die hemmungslose Fleischeslust deutscher Männer haben nicht nur Beate Uhse und Orion, sondern auch deutsche Hähnchenverwerter wie Wiesenhof und Wok Man als Einnahmequelle entdeckt. Täglich mästet man dort Scharen putziger Küken zu strammen Fleischbergen, um Wochen später eine scharfe Klinge aus Solingen an deren Gurgel anzusetzen. Über diese blutigen Massenmorde machen sich die wenigsten Leute ernsthafte Gedanken. Egal, ob sie in Sachsen einem Broiler oder in Bayern einem Hendl die knusprige Haut vom saftigen Fleisch ziehen. Guten Appetit!



Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT BRINGT EUCH GUTE MANIEREN BEI



»Irrtümlich angereist zum Wettbewerb „Miss Bildung": Missbildung.«

Vorsicht, Mitmenschen!

Das europäische *World of WarCraft* ist kürzlich in die offene Beta-Phase gerauscht, die nahende Deutschland-Veröffentlichung blinkt als Silberstreif am Horizont einer langen Winternacht. Als Vorbereitung auf das beste Online-Rollenspiel aller Zeiten will ich Sie nicht mit Lappalien wie Charakter-Generierungstipps oder Talentpunkt-Verteilungsstrategien behelligen. Es gibt da einen weitaus tückischeren Aspekt: menschliche Mitspieler. Deren Anwesenheit lässt sich in Online-Rollenspielen nicht gänzlich ignorieren. Oft sind diese Kreaturen auch amüsant und hilfreich, um gemeinsam Elite-Missionen zu meistern oder Ausrüstung zu tauschen. Aber bereiten Sie sich mental auch auf Abgründe zwischenmenschlichen Miteinanders vor. Ähnlich wie man zur Vermeidung zwielichtiger Gestalten gewisse Bezirke in Großstädten umgeht, sollten Sie einen großen Bogen um „Player vs. Player"-Server machen. Hier hausen gern Zeitgenossen, die ihr Selbstwertgefühl mit dem Eliminieren von 20 Stufen schwächeren Charakteren nähren und jene als „Noobs" missachten, die sich durch Wahl eines normalen Servers vor solchen Missetaten in Sicherheit bringen. Das wehrloseste Opfer dieser Art von Spiel ist ohnehin die Sprache: Blizzards Zensurbehörde achtet auf Dinge wie unpassende Charakter- oder Gilden-Namen, aber viel notwendiger wäre eine Art Grammatik-Polizei, welche Stammler zur Äußerung vollständiger Sätze nötigt. Abkürzungen und Typos lassen wir noch durchgehen, aber exzessiver Gebrauch von Wortneubauten gehört ebenso mit standrechtlicher Charakter-Erschießung geahndet wie wiederholtes Spam-Gebrülle großspuriger Feststelltasten-Kommunikatoren. Bleibt nur die Hoffnung, dass die Dichter-und-Denker-Fraktion auf deutschen Servern für eine erträglichere Sprachkultur sorgt als in den USA. Und orthographisch gemeingefährliche Auswüchse dort bleiben, wo sie hingehören: auf den redaktionellen Seiten von PC ACTION.



»Blöde Fantasy-Mission: Maulaffenpfeil halten.«

Der zweite Heldkrieg

Bald ist es wieder so weit. In DUNGEON SIEGE 2 kloppen Sie sich mit Ihrer Abenteuertruppe durch schicke Landschaften.

Action-Rollenspiel | 2002 beglückten Chris Taylor und seine Firma Gas Powered Games die Action-Rollenspiel-Gemeinde mit dem rasanten *Dungeon Siege*. Das „*Diablo* in 3D"-Spielprinzip fesselte dank der damals superben Grafik umso mehr. Allerdings vermissten viele Zocker nach der zwanzigsten erlegten Monsterhorde irgendwie eine Geschichte. Nachfolger *Dungeon Siege 2* setzt deshalb auf tiefgründigere Rollenspiel-Elemente. Zwar ist über die Story noch nicht viel bekannt, auf jeden Fall schleppen Sie aber eine sechsköpfige Heldentruppe mit sich herum. Deren Mitglieder besitzen eigene Persönlichkeiten und stellen mehr als nur Kanonenfutter dar. Bereits im Frühjahr geht es in die Schlacht. ANDREAS BERTITS

Info: www.gaspowered.com/ds2



»Hilft gegen Verspannungen: Rotlicht-Schlampe.«

DUKES ECKCHEN * DUKES ECKCHEN * DUKES

Er kommt wirklich!

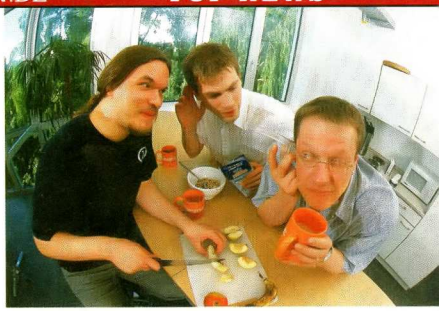
Kein Witz: DUKE NUKEM FOREVER bestätigt, bestätigt Take 2.

Ego-Shooter | Laut Amazon UK erscheint *Duke Nukem Forever* am 2. Dezember! Take 2 hat dies uns gegenüber bestätigt. Hier der Auszug aus unserem Interview mit Markus Wilding (PR-Manager Take 2). PC ACTION: „Auf Amazon.co.uk steht schon ewig, der Duke kommt am 2. Dezember 2005. Stimmt das?" – Markus Wilding: „Ja, es ist tatsächlich wahr! Auf Amazon.co.uk steht wirklich, der Duke kommt am 2. Dezember 2005!" Wenn das kein Grund zum Feiern ist, liebe Leser. Wir sind so richtig happy – und warten auf den Winter 2666! AHMET ISCITÜRK

Info: www.3drealms.com



»Aha, das ist also eine Räuberpistole.«



GERUCHTE KUCHE

Kaum ist der Verkaufsschlager GTA San Andreas für PlayStation 2 erscheinen, holt Rockstar Games zum nächsten Schlag aus: Gerüchten zufolge werkeln die Jungs an GTA Europe.

Die Burschen von Rockstar haben es gut. Durch die *GTA*-Serie wird das Konto der Jungs – genau wie J. Los Hintern – immer praller. Ganz nebenbei ernten sie den Respekt der Videospielgemeinde. Findigen Zockern ist vielleicht schon aufgefallen, dass die virtuelle *GTA*-Welt von Teil zu Teil größer geworden ist. Dieser Tradition will man angeblich auch beim Nachfolger treu bleiben. Laut Internet-Geflüster haben die Entwickler genug von den US-Szenarien und möchten sich verstärkt auf Europa konzentrieren. Na klasse, da braucht man ja vor normalen Passanten keine Angst mehr zu haben, denn schließlich rennt hierzulande nicht jeder Heini mit einer geladenen Uzi in der Tasche herum. Ob es dann umso schwerer fällt, Wummen und Munition zu ergattern? Vielleicht reist man dazu in die osteuropäischen Länder, wer weiß. Vielleicht gibt es ja auch die Möglichkeit, nach Frankreich zu schippern und Eiffeltürmen so lange auf die Klappe zu hauen, bis sie Englisch quatschen. Abwarten. Die Musik? Da sollten Europe mit „The Final Countdown" nicht fehlen. Aber wie man Rockstar Games kennt, geben die wohl mal wieder keine Auskunft. Uns bleibt also nichts anderes übrig, als uns mal wieder abzuwarten. Und im Juni endlich *San Andreas* auf dem PC zu zocken. RALPH WOLLNER

Info: www.totalgames.net/pma/21109



»Auch bei Autofahrern beliebt: Gelbe Seiten.«



»Ich möchte bitte zwei Kugeln!«

Eine Greife-Leistung!

Im Dezember schnappte sich ELECTRONIC ARTS 19,9 Prozent der französischen UBISOFT-Aktien.

Branche | In Paris herrscht Alarmstimmung. Stimmt das US-Kartellamt zu, gehört Electronic Arts in Kürze ein Fünftel von Ubisoft. Yves Guillemot, Gründer des französischen Publishers, nannte den EA-Einstieg „feindlich". Er sei keineswegs abgesprochen gewesen. Die EA-Geschäftsführung äußerte sich noch nicht zu den Beweggründen des Einkaufs. Seit dem Erwerb des Aktienpakets bemüht sich Ubisoft, weitere Anteilskäufe seitens EA zu verhindern. Der Kurs der Ubisoft-Aktie stieg seit Bekanntgabe der Beteiligung von 18 auf inzwischen 28 Euro. Guillemot schließt aus, dass EA sich in den Geschäftsbetrieb von Ubisoft einmischen könne. Spekulationen über eine „französische Phalanx gegen EA" – eine Fusion zwischen Vivendi Universal und Ubisoft – erteilten beide Unternehmen eine Absage. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.electronicarts.de; www.ubisoft.de



PC ACTION MEINT

Beteiligungen sind bei börsennotierten Unternehmen ein normaler Geschäftsvorgang. Kritisch wird's immer dann, wenn eine der betroffenen Firmen den neuen „Partner" nicht will. So geschehen im Falle EA und Ubisoft. Beide Spieleschmieden standen in der Vergangenheit für Qualitätssoftware. EA belegt regelmäßig die Hälfte aller Plätze in den Hitlisten, Ubisoft punktete zuletzt mit *Siedler* oder der *Rainbow Six*-Reihe. Konkurrenz belebt das Geschäft, Monokultur nicht. Deshalb wäre es aus der Sicht jedes Zockers wünschenswert, gäbe es auch in Zukunft gesunden Wettbewerb.



Action | Stellen Sie sich vor, Sie würden als Knirps von zwölf Jahren mit ansehen, wie skrupellose Mörder Ihre Erzeuger abmurksen. Was wären Ihre ersten Gedanken? „Endlich länger aufbleiben!", hören wir manche Leser rufen. Doch der Protagonist in *Retribution* vom bisher unbekannten Entwicklerteam U-235 startet nach sechs Jahren Jugendheim einen gnadenlosen Rachefeldzug. Wahlweise in Ego- oder Verfolger-Perspektive ballern Sie sich durch elf imposante Landschaften, jagen Drogendealer und erpressen Lösegeld. Die Grafik-Engine Reality von den Artificial Studios verspricht fotorealistische Szenarien und Filmatmosphäre – ab November wird gerächt. LUKASZ CISZEWSKI

Info: http://u-235studios.com



SCORE!

25€/50€

Leistung kaufen. Bargeld kassieren!

Kaufen Sie jetzt zwei SLI-fähige NX6600GT-TD128E oder diese Grafikkarte zusammen mit einem SCORE! Mainboard – und MSI schenkt Ihnen bis zu 50 €.

Gutscheine ab sofort in allen Verpackungen mit dem SCORE! Sticker.

Und so geht's:
ausgefüllte Gutscheine an MSI schicken und von MSI einen Barscheck erhalten.



K8N Diamond
nForce4 SLI Chipsatz
für AMD Athlon 64 / AthlonFX (Sockel 939)
Höchste Grafikleistung durch SLI-Unterstützung
Creative Sound Blaster
Live24 Bit 7.1 Audio-Chip
Inkl. Dual Net Karte: W-LAN und Bluetooth



NX6600GT-TD128E
mit SLI-Unterstützung
Nvidia Geforce 6600GT GPU
500MHz GPU-Takt,
1000MHz Speichertakt
TV-Out, DVI-I
Inkl. Adapter und
Riesen-Software + Spiele-Paket

Weitere SCORE! Aktionsprodukte:

K8N Neo4 Platinum
925XE Neo Platinum-54G
925X Neo Platinum-54G
915P Neo2 Platinum-54G

MSI™
MICRO-STAR INTERNATIONAL

Kaufen Sie MSI Produkte bei:
Deutschland: **ALTERNATE** www.alternate.de, **Amazon** www.amazon.de, **Arlt Computer** www.arlt.com, **ATELCO Computer** www.atelco.de, **Avitos** www.avitos.com, **Conrad Electronic** www.conrad.de, **cyberport.de** www.cyberport.de, **K&M Elektronik** www.kmshop.de, **MakroMarkt** www.makromarkt.de, **Media Markt** www.mediamarkt.de, **MediMax** www.medimax.de, **PC Spezialist** www.pcspezialist.de, **Saturn** www.saturn.de, **Vobis** www.vobis.de
Österreich: **Birg** www.birg.at, **Choiceware** www.choiceware.at, **DITech** www.ditech.at, **Ecotec** www.e-tec.at, **Viennaweb** shop.viennaweb.at
Schweiz: **STEG Computer** www.stegpc.ch, **Top-D** www.topd.ch

www.msi-computer.de
www.msi-platinum.de
www.msi-mega.de

Alle eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Firmen und Organisationen. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Konkret nass!

Bei den Gefechten in PHANTOM RENAISSANCE kocht das Wasser.



Runden-Strategie | Im Herbst gibt es mit dem eigenständig laufenden Add-on *Phantom Renaissance* neues Futter für alle *Massive Assault*-Generäle. Sie kämpfen sich in zwei neuen Kampagnen für die Free Nations Union oder die Phantom League auf sechs neuen Planeten durch mehr als 20 Missionen. Entwickler Wargaming.net spendierte der 3D-Runden-Strategie auch zwei neue Spielmodi (Assault und Career), neue Einheiten und eine verbesserte KI. MARC BREHME

Info: www.wargaming.net

Wortgefecht

In WILL OF STEEL geben Sie mit Spracheingabe Befehle.



Echtzeit-Strategie | Geben Sie Ihre Stimme ab! Diesen Befehl dürfen Sie in Gameyus Interactives *Will of Steel* wörtlich nehmen. Denn Ihre Einheiten kommandieren Sie hier nicht nur mit Tastatur und Maus, sondern auch per Spracheingabe. Auf diese Weise wählen Sie Ihre Truppe aus oder bewegen die Kamera in den 16 Missionen des virtuellen Kriegs gegen den Terrorismus. Schon im Februar geht's los. ANDREAS BERTITS

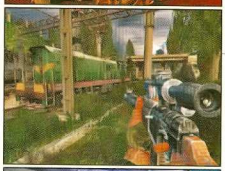
Info: www.willofsteel.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 ∧ (2)
GOTHIC 3
Piranha Bytes, 2005



3 ∧ (6)
S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL
GSC Game World, Mai 2005



5 ∨ (4)
F.E.A.R.
Monolith, 7. Juni 2005



7 ∨ (5)
QUAKE 4
Raven Software, 2005



9 ∧ (10)
EARTH 2160
Reality Pump, 2. Quartal 2005

2 ∨ (1)
GTA SAN ANDREAS
Rockstar Games, 2. Quartal 2005



4 ∨ (3)
BATTLEFIELD 2
Digital Illusions, 1. Quartal 2005



6 ∧ (7)
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
Bethesda Softworks, Ende 2005



8 – (8)
BROTHERS IN ARMS
Gearbox, Februar 2005



10 ∧ (NEU)
DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL
id Software, 2005



11 ∨ (9) SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY
Ubisoft, März 2005

12 ∨ (11) DUKE NUKEM FOREVER
3D Realms, Winter 2666

13 ∧ (NEU) PARIAH
Digital Extremes, Frühjahr 2005

14 ∧ (15) ACT OF WAR
Eugen Systems, 1. Quartal 2005

15 ∨ (13) STRONGHOLD 2
Firefly Studios, April 2005

16 ∧ (17) BOILING POINT
Deep Shadows, März 2005

17 ∧ (NEU) C & C: ALARMSTUFE ROT 3
EA LA, Anfang 2006

18 ∧ (NEU) ANNO 3
Sunflowers, Anfang 2006

19 ∧ (20) DRAGONSHARD
Liquid Entertainment, Frühjahr 2005

20 ∨ (18) DRAGON AGE
Bioware, 2005

DU HAST GEWONNEN! Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?



Christoph Gall, Grevenbroich erhält ein Spiel

SID MEIER'S PIRATES!



Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 20" und darauf folgend ein Leerzeichen und dem Spieletitel (Beispiel: pca 20 Gothic 3) an die 82098* (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich).

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Haben will"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de.

*0,49 €/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37) **0,70 sfr/SMS ***0,50 €/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Mitmachen und abgreifen per SMS!



ATARI: ACT OF WAR

SEITE 16

In extrem schicke Echtzeit-Schlachten schickt Sie Atari in Kürze mit *Act of War*. Damit Sie zuvor Ihr Geschick im Umgang mit Einheiten trainieren können, verlosen wir zusammen mit Atari einen ferngesteuerten Panzer. Okay, fünf Vollversionen des Strategie-Hits gibt's obendrauf. Um an der Verlosung teilzunehmen, beantworten Sie die Frage auf Seite 16 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 21" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 21 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „AoW-Panzer", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



PLAYBOY: THE MANSION

SEITE 43

Wenn Sie nicht an Bunnys herankommen, können Sie zumindest davon träumen. In Playboy-Bettwäsche zum Beispiel. Solche und andere Devotionalien verlosen wir zusammen mit Ubisoft zur erotischen WiSim *Playboy: The Mansion*. Um eines der Fan-Pakete zu ergattern, beantworten Sie die Frage auf Seite 43 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 22" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 22 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Playboy", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



SCRAPLAND

SEITE 79

Heavy Metal! Herausgeber Deep Silver und PC ACTION lassen eine bleischwere Zinnbüste von Roboter D-Tritus springen, dem Hauptdarsteller des abgedrehten Actionspiels *Scrapland*. Um das seltene, handgearbeitete Teil abzugreifen, beantworten Sie die Frage auf Seite 79 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 23" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 23 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Scrapland", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



SPEED-LINK: COMPETITION PRO

SEITE 136

Nostalgiker heulen wie Schlosshunde. Kein Wunder, haben die Hardware-Profis von Speed-Link doch eine Devotionalie aus grauer Zocker-Vorzeit neu aufgelegt und für den PC mit einem USB-Anschluss versehen. Jawohl, den Joystick-Klassiker Competition Pro gibt's wieder und gemeinsam mit Speed-Link schmeißen wir 15 Exemplare davon unters Spielevolk. Sie wollen so einen Spaßknüppel haben? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 136 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 24" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 24 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Competition Pro", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



DIE ZOCK' ICH AM LIEBSTEN!

SEITE 30

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 19" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 19 Panzers) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



DARAUF WARTEST DU!

SEITE 18

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 20" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 20 Pariah) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de.



* * € 0,49/SMS (ALLE NETZE! VODAFONE-D2-ANTEIL € 0,12); ** € 0,50/SMS; *** SFR 0,70/SMS; **** FÜR DIE MMS FALLEN DIE IM JEWEILIGEN TARIF GELTENDEN VERBINDUNGSPREISE AN.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



Basierend auf einer wahren Geschichte!









www.brothersinarmsgame.com

PlayStation.2 XBOX XBOX LIVE PC gearbox UBISOFT

designed by room22



© 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by UBISOFT Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers in Arms Road to Hill 30 is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.

NET NEWS



»Joey Kelly probt für sein Comeback.«



»Bei der Gangbang-WM bekamen nur die Männer einen Pokal.«

Vier sind Helden

Glühwein satt auf der NORTHCON WINTER 04! Und nebenbei wurde ein neuer deutscher Besucherrekord aufgestellt.

LAN-Party | Vier Jahre scheiterten alle Versuche, den LAN-Party-Besucherrekord der DarkBreed: breaking normality zu knacken. Doch am letzten Wochenende vor Weihnachten stellten 3.150 Zocker in Neumünster (Schleswig-Holstein) eine neue deutsche Bestmarke auf: Die NorthCon Winter 04 übertrumpft die bisherige Marke um knapp 700 Spieler. Den LAN-Weltrekord hält immer noch die schwedische Dreamhack mit 5.272 Gästen. NorthCon-Veranstalter InnovaLAN verbreitete mit Weihnachtsbaum-Modding das passende Flair. Mit der Besinnlichkeit war es schnell vorbei, als die Rekordfeierlichkeiten einsetzten. Vor allem in der Nacht zum vierten Advent blieb keine Kehle trocken. Kein Wunder, wurde doch der Glühwein für 20 Cent ausgeschenkt. Korrekt! Gezockt wurde ohne Ende. Die Veranstalter hatten das Netzwerk und seine riesigen Datenmengen voll im Griff. Eine Großtat. Lediglich die 9-Mbit-Standleitung ging bei 3.000 Benutzern in die Knie, was auch für Probleme mit Steam sorgte. Der Höhepunkt für die Profispieler war das Finale der *Doom 3*-Masters, das der neue deutsche Meister Uli „slain3" Krumb dominierte. In der Eventhalle reagierten sich die Teilnehmer mit Karaoke, lustigen Trinkspielen und Bungee-Running ab oder verfolgten die Spiele der Profis live. „Wetterfühlige" Zocker forderten für die nächste Veranstaltung einen Sitzplan mit Klimazonen, denn einige Bereiche waren frostig, während man in den kleinen Hallen tropische Temperaturen maß. Fazit: Die Meisterleistung ist erbracht, was kommt danach? Mangels Konkurrenz setzt InnovaLAN vielleicht bald selbst noch einen drauf. Zunächst jedoch organisiert das Team die LAN-Party The Summit IV am 18. Februar in Osnabrück mit „bescheidenen" 1.078 Teilnehmern. FELIX LOHMEIER

Info: www.northcon.de

WWCL Official LAN League of WCG

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER
22 Jahre
f.lohmeier@email.de

„Die NorthCon stellte einen neuen Besucherrekord auf. Kommt jetzt der fette Aufschwung? Nein, es wird eher weniger und kleinere LAN-Partys geben. Die großen Veranstalter werden immer professioneller."



Geh auf den Pott!

Die WINTER CPL lockte die Zocker mit gigantischen Preisgeldern nach Dallas. J.R. Ewing trafen sie dort aber nicht.

E-Sport | In Gedanken zocken die internationalen Profispieler längst bei der CPL (Cyberathlete Professional League) World Tour: da sind im *Painkiller*-Wettkampf 1.000.000 Dollar Preisgeld abzuräumen. So beherrschte diese Disziplin auch die Winter CPL 2004 in Dallas. Insgesamt gab es Gewinne in Höhe von über 150.000 Dollar zu ergattern. Benjamin „SK|zyz" Bohrmann überraschte mit seinem Sieg über Fatal1ty, musste sich aber im Finale gegen den Niederländer Sander „fnatic.VoO" Kaasjager geschlagen geben. Aus deutscher Sicht dennoch ein schöner Überraschungserfolg – ganz im Gegensatz zu dem Desaster, dass die *Counter-Strike*-Spieler erlitten. Mousesports versagte völlig, während Alternate aTTaX zumindest den Favoriten 4Kings aus dem Turnier schlagen konnte. Schließlich zockten sich die Eyeballers aus Schweden vor NoA aus Norwegen an die Spitze. Das *Doom 3*-Turnier interessierte eher am Rande: Zu dominierend war der Chinese Meng „Rocketboy" Yang. Jetzt blicken alle auf den deutschen *Painkiller*-Hoffnungsträger SK|zyz und seinen Auftritt bei der CPL World Tour, die im Juni nach Deutschland kommt. FELIX LOHMEIER

Info: www.thecpl.com

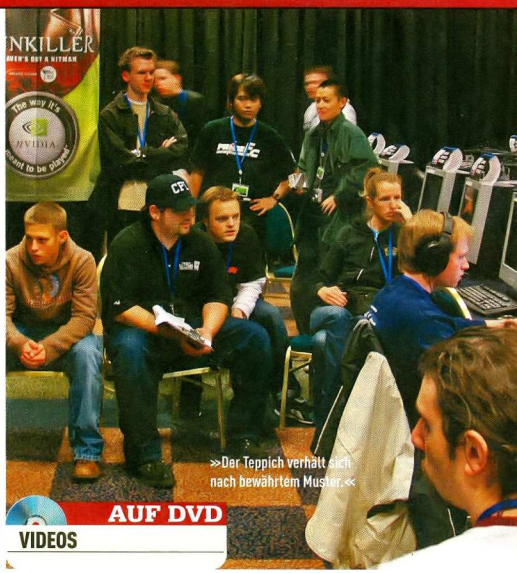
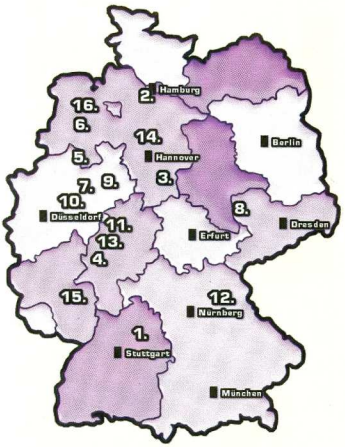


Foto: Rushed.de

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	NGL	ANM.STATUS	URL
	DEUTSCHLAND							
1	networX #3	21.01.2005	74538 Rosengarten	240	✔	✘		www.networx-lan.de
2	MultiMadness Winter	28.01.2005	21220 Seevetal	257	✘	✔		www.multimadness.de
3	LANarena 9	11.02.2005	38871 Ilsenburg	666	✘	✔		www.lanarena.de
4	Lan-Fact	11.02.2005	35398 Giessen	1.000	✘	✔		www.lan-fact.com
5	The Summit IV	18.02.2005	49074 Osnabrück	1.078	?	?		www.the-summit.de
6	tntLAN 3	18.02.2005	49661 Cloppenburg	348	✘	✔		www.tntlan.de
7	LAN-Team Max 4	25.02.2005	59071 Hamm	400	✔	✘		www.lan-team.de
8	USPlay LAN 2005-1	11.03.2005	04356 Leipzig	350	✘	✔		www.usplay-lan.de
9	Mampf #5 ochse	11.03.2005	33175 Bad Lippspringe	312	✔	✘		www.mampf-online.de
10	Lanomania #6	18.03.2005	58708 Menden	200	✔	✘		www.lanomania.com
11	Marburg-LAN 8.0	25.03.2005	35083 Wetter	268	?	?		www.marburg-lan.de
12	The DredwerkZ III	01.04.2005	92224 Amberg	373	✘	✔		www.the-dredwerkz.de
13	Ocean of Fire LAN	08.04.2005	35460 Staufenberg	432	?	?		www.oof-lan.net
14	Alpha Ennea	15.04.2005	29221 Celle	500	✘	✔		www.alpha-lanparty.de
15	BK(XX)L#2	14.05.2005	55543 Bad Kreuznach	560	✘	✔		www.bk-lan.de
16	nFrag 5	27.05.2005	26123 Oldenburg	672	?	?		www.nnga.de
	ÖSTERREICH							
	pL@Net Kufstein 5.0	18.02.2005	6330 Kufstein	100	✘	✘		http://planet.grufo.com
	nur48stunden – Teil 14	25.02.2005	8200 Gleisdorf	350	✘	✔		www.nur48stunden.at
	LANWA[H]N 2005	18.03.2005	7052 Müllendorf	200	?	?		www.lanwahn.at
	SCHWEIZ							
	CTRL+ALT+DELETE 8	28.01.2005	9240 Uzwil	200	✘	✔		www.ctrl-alt-delete.info
	time2wonder 2k5	11.03.2005	4415 Lausen	416	✘	✔		www.time2wonder.net
	sLANp XI	24.03.2005	8953 Dietikon	400	✔	✘		www.slanp.ch

KOMM AUF DIE OFFIZIELLE BATTLEFIELD-CONFERENCE 2005!

- FEIERE DEN OFFIZIELLEN BATTLEFIELD2-RELEASE IN DEUTSCHLAND
- DISKUTIERE MIT DEN ENTWICKLERN ÜBER DIE BATTLEFIELD-REIHE
- TESTE AUSFÜHRLICH BATTLEFIELD2 AUF HIGHEND-SYSTEMEN UND SPIELE GEGEN FREUNDE IM MULTIPLAYERMODUS
- ODER GENIESSE EINFACH DAS ZUSAMMENSEIN DER BATTLEFIELD-COMMUNITY

4. - 6. MÄRZ 2005
ALLE INFORMATIONEN HIER:
WWW.BF-CON05.DE

POWERED BY BF-NEWS.DE

All other trademarks are the property of their respective owners EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

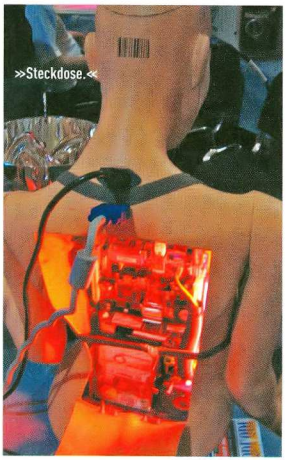


Foto: PlanetLAN

Das ist die Hülle!

Kreativität ist Trumpf bei der 4. Deutschen Casemod Meisterschaft.

E-Sport | Seit der ersten Meisterschaft im Jahre 2002 bastelt man unentwegt Computer in Autoreifen, Schaufensterpuppen, Bierkästen oder Gitarren. Gibt es denn tatsächlich noch neue Ideen? Die Veranstalter der Deutschen Casemod Meisterschaft (DCMM) sind optimistisch und erwarten für die 4. DCMM einen weiteren Kreativitätsschub. Die spektakulärsten Computer werden auf der Hobbytronic Messe in Dortmund am 16. April 2005 von einer Fachjury bewertet und präsentiert. Die Anmeldung für kreative Bastler läuft bereits. FELIX LOHMEIER

Info: www.dcmm.de



BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ WILL NACKTE FRAUEN.



»Nicht lustig: Trisomie 21.«

Iiih ...! Sport!

Obwohl der elektronische Sport immer größer und erfolgreicher wird, gibt es jede Menge Kritiker und vor allem Ungläubige, die damit nichts anfangen können. In den meisten Fällen hört man sich blöde Sprüche über das Wort „Sport" an. „Was hat das denn mit Sport zu tun?", heißt es oft, oder „Was hat eine LAN-Party mit einer Party zu tun?" Warum haben E-Sportler bloß so einen schlechten Ruf? Warum kämpfen sie so hart um Anerkennung und Akzeptanz? Glaubt man den gängigen Klischees, kennen sie Sex nur per Doppelklick, leben in dunklen Höhlen und gehen ausschließlich nachts auf die Straße, um sich mit Energy Drinks einzudecken. Pickel und fettige Haare haben sie selbstverständlich auch und den *Playboy* kaufen sie nur wegen der Bilder. *(Anm. d. Red.: weshalb sonst?)* Aber mal ehrlich, was dem E-Sport fehlt, ist eine schlagkräftige Lobby. Zur Zeit wird die Szene noch von einigen großen Clans und Organisationen repräsentiert. Aber einen wirklichen Verband, der die Bedürfnisse und Wünsche aller Spieler bündelt und gleichermaßen vertritt, gibt es nicht. Bestes Beispiel für Spaltung in den eigenen Reihen sind die beiden Großveranstalter der „Cyberathlete Professional League" (CPL) und des „Electronic Sports World Cup" (ESWC). Beide tragen jeden Sommer eine große E-Sports-Veranstaltung aus, bei dem die geneigten Zocker mehrere hunderttausend Dollar gewinnen können. 2005 werden diese beiden Turniere sogar zum ersten Mal gleichzeitig stattfinden. Das CPL-Turnier in Dallas und der ESWC in Frankreich. Die Szene ist gespalten, Medien wissen nicht, wovon sie eigentlich berichten sollen. Dabei ist die Lösung des Problems so einfach: Nackte Frauen müssen her! Immerhin hat sich noch niemand bei den DSF „Sexy Sport Clips" gefragt: „Was hat das mit Sport zu tun?"

KOMM AUF DIE OFFIZIELLE BATTLEFIELD-LAN!
4. - 6. MÄRZ 2005
ALLE INFORMATIONEN HIER :
WWW.BF-CON05.DE
POWERED BY BF-NEWS.DE
BF-CON 05
featuring BATTLEFIELD 2
© 2005 Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield 2 is a trademark of Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

HardwareRogge GmbH

Ihr Tuningpartner - Hardware & Computerzubehör

24H OPEN

www.Hardware-Rogge.de

Riesenauswahl +++ über 1500 Artikel +++ Riesenauswahl +++ über 1500 Artikel +++ Riesenauswahl +++

Tt PurePower Fanless

- 350 W -



169,90€

USB Mini Staubsauger



9,90€

ThermalRock OceanDome

- Silber -



159,- €

ThermalRock OceanDome

- Schwarz -



109,- €

Zalman VF700



AB 24,90€

Sharkoon USB FlexiDrive ULTRA-SPEED

- 256MB und 512MB -



AB 42,90€

www.Hardware-Rogge.de

HardwareRogge GmbH, Geschäftsführer: Daniel Rogge - Schönhauser Str. 28-34 - 13127 Berlin Tel.: 030/48621046 Fax: 030/48621047
Onlineshop: www.hardware-rogge.de eMail: info@hardware-rogge.de Gesprächszeiten: Mo-Fr 09.00-16.30 Uhr. Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten. Alle Preise inkl. 16% MwSt. Sie haben auf alle Produkte 14 Tage Rückgaberecht laut Fernabsatzgesetz.



Foto: ESL

E-Sport | Mit Unterstützung von Intel kämpften die Profis Anfang Dezember in den Play-offs der *ESL Pro Series* in Köln um 100.000 Euro Preisgeld. Die Ergebnisse: Erneuter *Warcraft 3*-Meister ist Daniel „Miou" Holthuis. Schnellster Rennfahrer in *Live for Speed* wurde abermals Nils „n!n1lyn" Naujoks. In *Counter-Strike* dominierte der Vorjahreszweite Mousesports. Bei den Fußballern gab es die einzige Überraschung. Hier gewann mTw mit 11:9 beide Endrundenspiele gegen Titelverteidiger Pro-Gaming. FELIX LOHMEIER

Info: www.esl-europe.net/de/pro-series/epsfinals5/

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 steigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Verena Holtmann
Beruf: Schülerin
Alter: 18
Nickname: Gina
E-Mail: Siehe HP
Homepage: www.burgerping.de
Lieblingsgenre: Rock/Metal (Anm. d. Red.: hä?)
Lieblingsspiel: World of Warcraft
Seit wann ich spiele: Seit vier Jahren
Statement: Ich habe fertig

Anm. d. Red.: Hallo Verena! Dein Bild ist nicht scharf genug für uns. Da muss sich schleunigst was ändern. Gewundert haben wir uns auch über dein Lieblingsgenre. Aber wir freuen uns schon sehr auf die ersten Testmuster im Minirock-Bereich.

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 zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

MAMPF E.V.

Foto: Mampf e.V.



LAN-Party | Der Mampf e. V. legt vom 11. bis 13. März besonderen Wert auf das leibliche Wohl. Für die LAN-Party hat der Verein einen ganzen Ochsen bestellt, den die Teilnehmer am Samstag grillen und verspeisen werden. Darüber hinaus will die *Mampf #5 ochse inside* besonders viel Komfort bieten. Lecker! (FL)

Info: www.mampf-online.de

DOKUFILM „A GAMER'S DAY"

Foto: Daniel P. Schenk



»Jetzt auch mit Stuhl: Wackeldackel.«

E-Sport | In einem Jahr Produktionszeit und mit 1.000 Euro Budget hat der Hobbyspieler Daniel P. Schenk einen Film gedreht, der seinen Hauptdarsteller, *Counter-Strike*-Spieler Alexander Roth, in 39 Minuten Spielzeit eine Art evolutionären Schnelldurchlauf erleben lässt. Der Protagonist entfremdet sich von seiner sozialen Umwelt und findet am Ende einen vollkommen neuen Bezug zur Realität. Der Film versteht sich als Satire und steht kostenfrei auf www.on-emag.de zum Download bereit. (FL)

Info: www.danielpschenk.com/gamersday/

WISH EINGESTELLT!



Online-Rollenspiel | *Wish* und weg! Eine überraschende Nachricht erreichte uns kurz vor Redaktionsschluss. Wie man der offiziellen *Wish*-Webseite entnehmen kann, arbeiten die Entwickler nicht weiter an dem Titel. Ziemlich erstaunlich, zumal sich über 60.000 Online-Rollenspieler zum Betatest 2.0 angemeldet hatten. Angeblich haben Daten-Analysen der aktuellen Testversion zu dem Ergebnis geführt, dass Mutable Realms das *Wish*-Projekt einstellte. Das Leben ist eben kein Wish-, äh Wunschkonzert ... (FL)

Info: www.mutablerealms.com

MATRIX ONLINE



Online-Rollenspiel | Ursprünglich sollte das Online-Rollenspiel zu den *Matrix*-Filmen schon im Januar in den Läden stehen. Aber Warner Bros. Interactive verschob nun den Erscheinungstermin auf Frühling. Ganz schön vage, finden wir. (FL)

Info: www.matrixonline.com



GEIL! HANDYS FÜR NULL!



Siemens CFX 65

- Integrierte VGA-Kamera mit 4-fach-Zoom
- Mit LED-Blitz
- Innendisplay 65.536 Farben
- Außendisplay s/w
- Integrierte Loop-Antenne
- E-mail, MMS, EMS, Java
- Standby bis 200 Std.
- Sprechzeit bis 3 Std.
- **Wert ohne Vertrag: 239,- €**

25,– € Gesprächsguthaben

15 Frei-SMS jeden Monat!1)

0,– €*

Echt fett gespart!

Top-Handy gratis. Bis zu	299,– € gespart
Jeden Monat 15 Frei-SMS1)	68,40 € gespart
Multimedia-Paket2). Bis zu	214,80 € gespart
Keine Anschlussgebühr	26,– € gespart
Gesprächsguthaben	25,– € gespart
15 % Rabatt auf Grundgebühr	28,80 € gespart
Lieferung kostenlos	15,– € gespart
Gesamtpaket Wert	**677,– €**

jetzt GRATIS!



Nokia 7260

- VGA-Digitalkamera mit Videofunktion
- Integriertes UKW-Stereo-Radio
- Aktivmatrix-Farbdisplay 128x128 Pixel
- 65.000 Farben
- Triband, Freisprechfunktion
- MMS, E-Mail-Client
- Standby bis 350 Std.
- Sprechzeit bis 3 Std.
- **Wert ohne Vertrag: 299,- €**

0,– €*

Freie Netzwahl

T-Mobile · vodafone · e-plus

Inkl. Multimedia-Paket!2)

Gibt's nur hier!

5 Downloads = Logos, Klingeltöne, Spiele für nur 1,- € im Monat!

Hotline

Anrufen, solange Vorrat reicht!

0 18 02 / 20 51 01

(6 Cent/Anruf)

Stichwort: Top-Vorteil

* Angebot gültig bis **12.03.2005**, solange Vorrat reicht, bei Abschluss eines Mobilfunkvertrages im ***unicom***direkt Easy Plus Tarif. Mindestvertragslaufzeit 24 Monate. Monatl. Grundgebühr statt € 7,95 nur € 6,75, inkl. Multimedia-Paket € 7,75. Monatl. Mindestgesprächsumsatz € 5,-. Mindestgesprächsumsatz und Gesprächsguthaben werden angerechnet auf innerdt. Gespräche ins Festnetz, in alle dt. Mobilfunknetze sowie auf die Abfrage der eigenen Mailbox im Inland, ausgenommen Sonderrufnummern. Verbindungspreise gem. ***unicom***direkt Preisliste von € 0,09 bis € 0,49 pro Minute ins nationale Festnetz. 1) Frei-SMS gelten für innerdt. SMS, die über die Talkline Kurzmitteilungszentrale versandt werden, ausgenommen SMS-Sonderdienste. Zur Aktivierung der Frei-SMS einfach mit dem eigenen Handy Service-Telefon 0180 - 5 42 45 (0,75 €/Min.) anrufen. Frei-SMS, die nicht genutzt werden, können nicht in den Folgemonaten übernommen oder gutgeschrieben werden. 2) Das Multimedia-Paket (24-monatige Mindestlaufzeit), wird, falls nicht anders vereinbart, bei Vertragsabschluss aktiviert, beinhaltet monatl. 5 Downloads aus dem ***unicom***direkt HandyFun-Portal, z.B. Klingeltöne, Logos, Bildmitteilungen außer Java-Spiele. In den ersten 3 Monaten nach Vertragsabschluss jederzeit kündbar. Dazu Service-Telefon 0180 - 5 42 45 (0,75 €/Min.) anrufen. Bei Nutzung zzgl. WAP-/GPRS-Verbindungspreise gem. aktueller ***unicom***direkt Preisliste. Stand 12/2004. Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

LESER BRIEFE

Lass dich nicht verarschen!

Heft 6 nach dem Weggang von Herrn Fränkel. Vor einem Jahr haben wir noch geglaubt, dass 2004 nie zu Ende geht. Absoluter Unsinn! Das neue Jahr fing gleich mit Rabattaktionen zweier großer Elektronik-Discounter an. Aber wir sind ja nicht blöd.

CISZEWSKI: Schauen Sie mal, Hesse. Ich habe die neue *Herr der Ringe*-Sammlerbox für nur 139 Euro erworben. Dafür musste ich lediglich vier Stunden an der Kasse anstehen.

HESSE: Tschitschdummkowitz, Sie sind ja ein Fuchs! Wer schon auf diesen Werbe-Schwachsinn reinfällt, ist bestimmt schon in der ersten Klasse zweimal sitzen geblieben.

CISZEWSKI: Wie meinen Sie das?

HESSE: Vor der „Tiefpreisattacke" kostete die Box überall nur 69 Tacken. Was nicht schnell noch hochgesetzt wurde und Verlust versprach, räumten die Mitarbeiter angeblich vorher aus den Regalen.

CISZEWSKI: Erzählen Sie das mal dem Herrn Bigge! Der stand neben mir in der Schlange und hatte einen neuen Kühlschrank auf dem Rücken.

HESSE (hustet): Dabei hat dieser Monat doch nur Gewinner. Heute ist schon der 21. Erste!

CISZEWSKI: Wirklich? Hmm ... Mist! Da hatten Sie ja doch Recht mit unserem Erscheinungstermin. Kommen wir jetzt immer eine Woche früher?

HESSE: PC ACTION ja, Sie nicht, Czitschimpotentovicz!

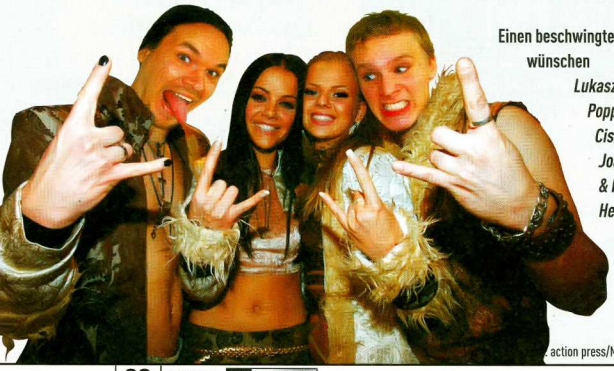
CISZEWSKI: Sie sind ja nur neidisch, weil Mädels des Kalibers Ashlee Simpson auf mich stehen.

HESSE: Sie meinen die dunkelhaarige Hupfdohle, die gerade in der amerikanischen Abendsendung *Saturday Night Live* bei ihrem Playback-Auftritt ein anderes Lied als die Band zum Besten gegeben hat? Da passen Sie intelligenzmäßig perfekt zusammen.

CISZEWSKI: Was meinen Sie nun damit wieder? Ich spüre negative Schwingungen.

HESSE: Wenn Sie mal wirklich negative Schwingungen spüren möchten, kann ich gern eine der zerkratzten Britney-Spears-CDs auflegen, die Herr Fränkel hier vergessen hat.

Einen beschwingten Monat wünschen
Lukasz „Aushilfs-Poppstar" Ciszewski & Joachim „Hard & Heavy" Hesse



action press/Montage: Carola Giese



Und das geschah im vergangenen Monat ...

ER LEBT

Selten habe ich in meinem (Spieler-) Leben einen größeren Mist erlebt, als bei der HL2-Installation. [...] Aber ohne euch weiter mit den Details langweilen zu wollen, ich hab's letztendlich hinbekommen. [...]

PETER MARX, PER E-MAIL

Du bist halt der King.

AUSLAUFMODELL 1



»Auch junges Gemüse muss man vor dem Verzehr waschen.«

Foto: action press

Ich kaufe euer Heft immer ohne Pausen. Kriege ich jetzt was dafür? Wenn nicht, dann schicke ich meine Schwester nackt zu euch [...].

KOLJA MATTIG, PER E-MAIL

Kann sie auch Bier mitbringen?

VORSICHT BISSIGE REDAKTEURE

KAKAOBUNKER-MÄZEN

Hallo PCA-Team! Erstmal: ihr seid voll die superbeste Zeitschrift die es gibt! Ja und bei PC-ACTION-TV hat mir dieses Mal der Schluss endlich mal gefallen, der eine der da die Wette einlöst, sowas solltet ihr öfter mal machen, damit wir Schwulen und die heterosexuellen Weiblein auch auf unsere Kosten kommen. Gut okay, dann noch wegen den Tschitschedings, den könnt ihr wieder rausschmeissen, der ist voll unlustig und sieht auch noch voll beschissen aus! Okay, das sollt's auch von meiner Seite schon gewesen sein. Noch einen schönen Gruß an den süßen Marc Brehme. Richtet ihm ein Bussi von mir aus!

JÜRGEN WITTMANN, PFAFFENHOFEN

Wieso süß? Er schmeckt eher nach Gorgonzola.

KAKAOBUNKER-MÄZEN 2

Ich brauch das Auto-Magazin „DUB"! Weil ich mir bald auch so eine gepimpte Karre hole. Vielleicht komme ich dann mal bei euch vorbei, und ihr könnt 'ne Runde drehen. Ihr wolltet doch bestimmt schon immer mal 520 PS unterm Arsch spüren. [...]

DOMINIK SCHULZ, KASTELLAUN

Du verwechselst uns mit Jürgen aus Pfaffenhofen.

COMING OUT

Liebe PC ACTION, ich freue mich schon auf die nächste Herausgabe eures tollen „Meine Eltern mögen euch nicht, aber ich lese euer Magazin trotzdem"-Magazins. Sie hassen auch Spiele, ich mag sie. Jedes Mal, wenn ich mir ein Spiel kaufen will, schaue ich zuerst in eurer neusten Ausgabe nach, ob das Spiel was bringt. Nach all den Komplimenten möchte ich aber etwas von euch. Das wären: ein Poster von Far Cry, Doom 3 und von Half-Life 2. Danke schon im Voraus. Es wäre schön, wenn ich das Zeug bekommen würde, dann könnte ich auch meine Eltern in den Wahnsinn treiben und mein Zimmer wäre „noch voller als es eh schon ist", wie meine Eltern immer zu sagen pflegen. [...] Also bitte ich euch, mir das Zeug zu schicken, damit meine Eltern in den Wahnsinn getrieben werden. [...]

ANDREAS BERINGER, PER E-MAIL

Wir kennen eine noch viel bessere Möglichkeit, deine Eltern in den Wahnsinn zu treiben: Abonniere heimlich 666 Mal die PC ACTION und leg ein Magazin in jeden Winkel eurer Wohnung. Danach läufst du nackt und wild urinierend in das Schlafzimmer deiner Eltern. Achte bitte darauf, dass sie vorher fest schlafen und du ein Brecheisen in der Hand hältst. Rufe laut: „Ich bin Gordan Freeman und beuge mich nicht eurem Willkürregime!" Danach haben dich deine Eltern akzeptiert. Wenn sie dich in der Besserungsanstalt besuchen, richte Grüße von uns aus.

AUSLAUFMODELL 2

Verdammt ich habe vergessen, was ich geschrieben habe.

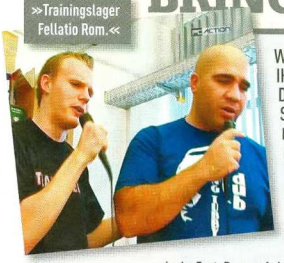
KOLJA MATTIG, PER E-MAIL

Wir nicht. Wo bleibt die Alte?

SPÄTZÜNDER

[...] Letzte Woche habe ich an einer Aral-Tankstelle noch eine PC Action 12/2004 mit DVD ergattert. Gestern Abend habe ich festgestellt, als ich end-

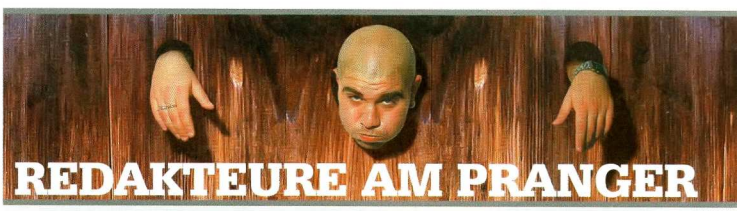
PC ACTION BRINGT'S



WOLLEN SIE IHREN NAMEN IN DER PC ACTION SEHEN?

Monat für Monat erfüllen wir per Video in PC ACTION TV Ihre Wettvorschläge. Wir sind uns dabei für nichts zu schade. Fast. Denn auf plumpe Versuche, ins Heft zu kommen („Ihr schafft es bestimmt nicht, unseren ganzen Clan zu interviewen!"), fallen wir natürlich nicht herein. Schicken Sie uns gute Wetten! Wir wissen, dass Sie das können. Was glauben Sie, schaffen Ihre PC ACTION-Redakteure nicht? Einzige Bedingung: Es soll cool sein und wir können die Aktion innerhalb unserer normalen Arbeitszeit (also zwischen 13 und 14 Uhr) über die Bühne bringen. Die Adresse: leserbriefe@pcaction.de. Vergessen Sie Ihren Wetteinsatz nicht!

AUF DVD
PC-ACTION-TV



Ahmet Iscitürk sollte für Folgendes bestraft werden: In der Ausgabe 2/2005 schreibt er auf Seite 90 im kleinen Faktenkasten [zu *Vampire: Bloodlines*] ***erst mal den Stichpunkt „Rund 60 Stunden Spielzeit" und zwei Stichpunkte drunter „Etwa 60 Stunden Spielzeit". Boah, das Game ist aber lange: 120 Stunden!? Hat er es direkt zweimal durchgespielt!? Oder wie soll man das verstehen?***

DANIEL VAN MAREN, PER E-MAIL

Ahmet Iscitürk braucht schon aufgrund eines genetischen Defekts für viele Dinge doppelt so viel Zeit wie ein normaler Mensch, der zwei Gehirnhälften besitzt. Auch seine Ausrede „Das habe ich mit Absicht gemacht! Unsere unterbelichteten Leser verstehen diese Information beim ersten Lesen nicht", half unserer gewichtigen Chromosomenschleuder nicht: Wir zwangen ihn, etwa 120 Stunden mit Sozialpädagogen über Rassismus zu diskutieren. Jetzt kennt er den Unterschied.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

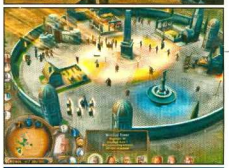
MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Hansgeorg Hafner	Unser Layouter leidet ebenfalls an dem „Doppelt hält besser"-Syndrom. Hintergrund: Beim *Everquest 2*-Test auf Seite 79 in der Vorausgabe stand im „So spielt sich"-Kasten bei „Kontaktieren" und „Sitzen bleiben" der gleiche Inhalt. Stramme Leistung! Als Züchtigungsmaßnahme für diese Schlamperei durfte er ein von uns zusammengestelltes Zwölf-Gänge-Menü der Marke Dschungelcamp verspeisen.	Anton Romanyuk, Florian Rase
Lukasz Ciszewski	Taufte bei seinem Artikel zu *Skisprung Wintercup 2005* (Ausgabe 2/2005, Seite 111) das beschauliche deutsche Kaff Oberstdorf in „Obersdorf". Blöd nur, dass Obersdorf in Österreich liegt. „Das wollte ich nicht! Ich entschuldige mich aufrichtig bei allen Oberstdorfern, die sich durch den Begriff ‚Österreicher' verletzt fühlen", beteuerte der Gastarbeiter. Doch wir kennen keine Gnade. Herr C-Punkt durfte aufgrund dieses Fauxpas zwei Wochen lang kein *Pro Evolution Soccer 4* zocken. Kurz darauf fing er mit dem Rauchen an.	Alexander Kriz

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 – (1)
HALF-LIFE 2
Valve



2 ▲ (3)
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
EA Black Box



3 ▲ (18)
DHDR: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE
EA LA



4 ▼ (2)
CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE
Infinity Ward



5 ▼ (4)
FAR CRY
Crytek



6 ▲ (7)
GTA VICE CITY
Rockstar Games



7 ▲ (8)
DOOM 3
id Software



8 ▲ (17)
VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES
Troika Games



9 ▼ (5)
DIE SIMS 2
EA Games

10 ▲ (12)
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
EA LA



11 ▼ (6) COUNTER-STRIKE SOURCE
Valve

12 ▼ (11) WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR
Relic Entertainment

13 ▼ (9) GOTHIC 2
Piranha Bytes

14 – (14) CODENAME: PANZERS – PHASE ONE
Stormregion

15 ▲ (19) BATTLEFIELD VIETNAM
Digital Illusions

16 ▼ (10) ROME: TOTAL WAR
Creative Assembly

17 ▼ (16) THE FALL
Silver Style Entertainment

18 ▲ (NEU) SID MEIER'S PIRATES!
Firaxis

19 ▲ (NEU) THE CHRONICLES OF RIDDICK
Starbreeze Studios

20 ▼ (15) SACRED
Ascaron

DU HAST GEWONNEN!

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?



Monika Witaschak
Schwäbisch Hall

erhält ein Spiel



WORLD OF WARCRAFT
(Test des Mongts 2/2005)

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „PCA 19" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: PCA 19 Pac-Man) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (Österreich) oder 9292 *** (Schweiz). Sie können auch eine Postkarte mit dem Titel an COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION • Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!" • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth • oder eine E-Mail an lieblig@pcaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

* 0,49 €/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12; Zusatzentgelt Magazin € 0,37); ** 0,50 €/SMS; *** 0,70 SFR/SMS

Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörigen.

lich Zeit zum Lesen hatte, dass jemand ganz besonders Nettes die DVD inkl. Inlay rausgerissen hat. Was kann ich tun?

PHILIP REYNOLDS, MÜNCHEN

Du könntest dir noch eine kaufen. Diesmal vielleicht auch gleich die aktuelle Ausgabe.

AUSGEKOCHT

In der letzten PC ACTION sah ich das Gewinnspiel zu den Kartoffelsäcken „mehlig kochend" und „mittel bis hart kochend". Da ich in meiner Zwei-Zimmer-Wohnung acht Zwangsarbeiter (heutzutage auch „Ein-Euro-Jobber" genannt) aus Ostdeutschland einstelle, dachte ich mir, ich könnte diesen [...] eine kleine Freude bereiten, indem ich ihnen zwei Säcke Kartoffeln sozusagen schenke. [...] Mir die Kartoffelsäcke für meine ostdeutschen Sklaven – pardon – Haushälter zu überlassen, wäre ein weiterer Schritt zur vollkommenen Integration von Ost und West. [...]

NICOLAS FRIES, ERLANGEN

Als ob Sie es nötig hätten, Herr Fries! Selbst wir wissen, dass die dümmsten Bauern schon die dicksten Kartoffeln haben.

DIRTY TALKING



»Die Schmeißfliege (lat.: musca obsena) sah die Scheibe zu spät.«

Foto: action press

[...] Es ist mir immer noch ein Rätsel, wieso ihr euren so genialen Schreibstil (und damit meine ich vor allem Fremdwörter) in Verbindung mit sexistischen Bemerkungen bringt? [...]

MARTIN JANSEN, NEUSS

Die Frauen stehen drauf.

AUTIST

Vor ein paar Tagen habe ich mein Bügelbrett auf den Kofferraumdeckel von meinem alten Kleinwagen montiert, den Lack mit Aluminiumfolie überklebt und eine auf dem Flohmarkt geklaute Ariane-Rakete auf dem Dach befestigt. Zudem

habe ich den Motor und die Aufhängung ausmontiert, um an Gewicht zu sparen. Aber das hat alles nichts gebracht. Kein einziges Automagazin ruft mich bezüglich eines Foto-shootings an. [...]

MARIUS KREUDER, MÖNCHENGLADBACH

Kein Wunder, du bist ja auch kein Auto.

FAHR ZUR HÖLLE!



Liebe PCA-Redaktion! Eines meiner Elternteile hat vorhin behauptet, dass absolut jeder, der Computerspiele testet und „anspruchslose Artikel" drüber schreibt, so wie ihr, „bestimmt nicht viel" verdienen würde. Ich dachte bisher, dass ihr Götter wärt und bin nun völlig desillusioniert! Um dies rückgängig zu machen, sagt mir bitte schnellstens, was ein Computerspielezeitschriftenredakteur durchschnittlich verdient [...].

MATTHIAS DIETZFELBINGER, PER E-MAIL

Matthias, wir drohen nur sehr ungern, aber wenn dein atheistisches Elternteil weiterhin unsere Gottgleichheit in Frage stellt, schließt diese Person möglicherweise bald unangenehme Bekanntschaft mit dem Kühlergrill eines unserer Maybach-62-Zweitwagen.

WICHTIGES ANLIEGEN

Sehr geehrte Damen und Herren, am 01.12.04 hatte ich Ihnen diesen Leserbrief gesendet, in der Hoffnung Sie würden ihn veröffentlichen (oder Auszüge). Das ist bis jetzt noch nicht geschehen. [...]

DIETER HAUSCHULZ, PER E-MAIL

Nun zufrieden?

EPILOG

***HESSE:** Tschischdrehkoczycz, warum stehen Sie denn auf dem Kopf?*
***CISZEWSKI:** Wie sonst soll ich denn unsere von Ubisoft finanzierte Sonderveröffentlichung zu Brothers in Arms lesen?*





VOM LEBEN GEZEICHNET

Hat euch mal jemand gesagt, dass ihr gemein, sarkastisch, bösartig, frauenfeindlich und so gar nicht politisch korrekt seid? Das gefällt mir an euch. [...] Anbei findet ihr einen kleinen Comic [Anm. d. Red.: 24 Seiten]***, den ich gerade verschiedenen Comic-Verlagen anbiete. Ich bin zwar ein miserabler Zeichner, aber hey – Dieter Bohlen ist auch ein mieser Autor. [...]***

SVEN SPÄTER, PFEFFELBACH

Wir haben uns über die gelungenen Bildgeschichten sehr gefreut. Genauso sehr wie ein Analphabet über die Tageszeitung. Wir veröffentlichen trotzdem eine Seite, weil uns der Inhalt an unseren Arbeitsalltag erinnert.



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Seid gegrüßt, oh große PCA-Redakteure! Ihr seid meine Rettung! Seit Jahren bin ich auf der Suche nach einer Antwort auf die Frage „Was wird DAS Spiel der Zukunft werden?" Nun, endlich habe ich sie gefunden, in der Ausgabe 2/2005! Da steht es, Seite 47 – Erscheinungstermin für Duke Nukem Forever: Winter 2666. Alle Achtung, wie genau ihr das voraussagen könnt. Ich tippe auf einen potenziellen Wahrsager unter euch. [...] Also nochmals danke! [...]

BENEDICT BEUSCHER, PER E-MAIL

Toll das du das nach 27 Monaten schon bemerkt hast. Du bist ja ein ganz Heller. Bist du der Bruder von André? Nicht jeder ist so schnell wie du. Respekt!

Ich bin der Meinung, dass der polnische Import-Artikel Lukasz Ciszewski an den Pranger gestellt werden sollte. Er schreibt auf Seite 94 der Ausgabe 2/2005 „Du hast ein Krad ab!" Ich schlage folgende Bestrafung vor: Er muss von seinem eigenen Geld der gesamten PC-ACTION-Redaktion einen neuen Satz Reifen kaufen und diese ohne fremde Hilfe montieren oder er wird per Seil an ein Auto gehängt und die komplette Strecke von Fürth nach Aachen geschleift.

DANIEL VAN MAREN, PER E-MAIL

Sag bloß, du kennst den Begriff „Krad" nicht. Das ist die Kurzform von Kraftrad. Es ist nett, dass du dir deine Strafe schon selbst ausgedacht hast. Wir freuen uns auf deinen Besuch.

LESERBRIEF DES MONATS

*Hier mal ein kleiner Beweis, dass die ja so „tolle" Physik-Engine von Half-Life 2 bei weitem nicht so gut ist, wie alle glauben. Für dieses Exempel dient am besten die Gravity Gun. [...] Als Gordon so in der Gegend herumirrt, sieht er ein Autowrack. [...] Kurzerhand zieht er die Gravity Gun und hält mit der ersten Feuerfunktion drauf. [...] Sehn wir uns das Ganze mal unter der Berücksichtigung von Newtons Axiomen an (welche, nur um es mal zu sagen, absolute Grundlagen der Physik sind). Das 3. Newtonsche Axiom besagt Aktion = Reaktion, was so viel heißt, dass dieselbe Kraft, die Gordon auf das Autowrack ausübt, auch auf ihn wirken müsste. Das 2. Newtonsche Axiom besagt, dass Kraft gleich Masse mal Beschleunigung ist F=m*a. Beide zusammen ergeben dann das:*

^{F}...Kraft
^{m}gordon...Gordons Gewicht in kg
^{m}auto...Gewicht des Autos in kg
^{a}gordon...Die Beschleunigung von Gordon in m/s2
^{a}auto...Die Beschleunigung vom Auto in m/s2

^{F}=^{m}auto^{a}auto*
^{F}=^{m}gordon^{a}gordon*
^{m}auto^{a}auto=^{m}gordon*^{a}gordon*

Das Gewicht von dem Auto und das von Gordon nehmen wir als gegeben an und schätzen es ungefähr. Das Auto dürfte ein Mittelklassewagen mit ca. 1,2 Tonnen sein, also 1200 kg. Gordon wirkt nicht allzu muskulös und auch nicht gerade sehr dick. Sein Gewicht nehmen wir aufgrund seines Hazard Suits mit ca. 100 kg an.

^{m}auto=1200 kg
^{m}gordon=100 kg

Auch die Beschleunigung des Autos können wir herausfinden. So, wie es im Game rüberkommt, dürfte sich das Auto nach dem Beschuss mit der Gravity Gun mit ca. 30 km/h von Gordon entfernen. Um von km/h auf m/s zu kommen, müssen wir die 30 km/h mit 1000 multiplizieren, um auf Meter zu kommen, und durch 3600 dividieren, um auf Sekunden zu kommen:

*30*1000/3600 = 8,3 m/s = ^{v}auto*

Um nun von dieser Geschwindigkeit auf die Beschleunigung zu kommen, nehmen wir an, dass der Beschleunigungsvorgang ca. 0,5 Sekunden dauert.

^{v}...Geschwindigkeit
^{t}...Zeit
^{a}auto...Beschleunigung des Autos durch Gordon
^{a}auto=^{v}auto/t
^{a}auto=8,3/0,5=16,6 m/s2

So und jetzt endlich zum großen Finale:
^{a}gordon=^{m}auto^{a}auto/^{m}gordon*
*^{a}gordon=1200*16,6/100=199,2 m/s2*
Jetzt rechnen wir Gordons Beschleunigung in seine Geschwindigkeit um, wieder mit der Annahme, dass um 0,5 Sekunden beschleunigt wird.

*^{v}gordon=^{a}gordon*t*
*^{v}gordon=199.2*0,5*
^{v}gordon=99,6 m/s

Zum besseren Verständnis das Ergebnis in km/h. Also durch 1000 dividieren und mit 3600 multiplizieren.

*^{v}gordon=99,6/1000*3600=358,56 km/h*

Aus dieser Berechnung geht hervor, dass Gordon, wenn er mit seiner Gravity Gun das Auto wegschießt, er mit ca. 360 km/h in die entgegengesetzte Richtung davonfliegen müsste. Das Szenario sieht dann so aus: Gordon schießt mit der Gravity Gun auf das Auto, das daraufhin ein paar wehrlose Pensionisten erschlägt. Er selber zischt mit 360 km/h davon, landet irgendwo in City 17 auf einer Frau mit ihrem kleinen Kind und verarbeitet sich selbst und die beiden zu Brei.

RICHARD WATZKE, PER E-MAIL

Wenn dir langweilig war, hättest du auch unsere Tische aufräumen können.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* **Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 154 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 154/155 mit Hersteller-Hotlines.



Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** mit dem Stichwort **„HER DAMIT!"**. Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

GÜRTEL „UBISOFT"
(Drei Stück, mit toller Metal-Schnalle!)

LEDERSTIEFEL „PATHWAY TO GLORY"
(Damit treten Sie jedem in den Hintern!)

SPIELZEUG „HALLOWEEN-KÜRBIS"
(Wir wissen auch nicht, woher er kommt)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Marius Kreuder, Mönchengladbach (US-Auto-Magazin „DUB"), **Julian Wolf, Langen** (Soundtrack „The Moment of Silence"), **Andreas Jira, Fürth** (Zwei Säcke Kartoffeln „Aula und Charlotte")

DEIN COOLER HANDY-STYLE



COOL: Hot Movies für Dein Handy!





NEU! HANDY-VIDEO

FÜR HANDYS MIT VIDEO SUPPORT (H263), SIEHE BEDIENUNGSANLEITUNG

POLY-TONES des Monats
"Call On Me"
Best-Nr.82562
"Highway To Hell"
Best-Nr.82459

PERSONAL PICS JETZT FÜR 1,99 Euro

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY



44489 44784 44418 44564 44829
44500 44773 44811 44763 44823
44828 44497 44826 44825 44824

SMS mit: "PAU" + Bestellnummer und einem Namen an 84242* (z.B.: "PAU 44418 Heike")
Pics an deine Freunde schicken ?: Hinter die Bestellung Zielrufnummer eingeben !

GIGA-GEILE COLORED PIX

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY — BITTE IM HANDY WAP-PUSH AKTIVIEREN



42742 42674 42241 42086 42078 42726 42792 42062
42565 42794 42288 42234 42074 42741 42166 42043 42822
42743 42738 42044 42745 42747 42744 42055 42060 42018
42072 42749 42123 42746 42750 42280 42740 42422 42139
42672 42752 42239 42793 42329 42114 42137 42682 42162
42803 42791 42778 42783 42760 42189 42651 42800
42802 42717 42818 42134 42647 42512 42729 42725 42768
42809 42774 42775 42795 42560 42780 42819 42103 42790
42772 42411 42100 42409 42391 42392 42762 42785 42751
42782 42718 42685 42425 42154 42781 42759 42804 42812
42727 42058 42770 42769 42787 42816 42817 42789 42149

POWER-RINGTONES Poly und Mono!

TOP-HITS
82569 SWEETEST POISON
82568 FUFFIES IM CLUB
82567 POP YA COLLAR
82566 AMERICAN IDIOT
82565 LEAVING NEW YORK
82564 MY BOO
82562 CALL ON ME
82561 ENJOY THE SILENCE 04
82560 SHAKE THAT!
82559 HERE I AM
82558 SHE WILL BE LOVED
82557 PERSONAL JESUS
82556 SYMPHONIE
82555 PUMP IT UP
82554 LUST AM ÜBERLEBEN
82547 OBSESSION
82546 GUILTY
82544 THESE WORDS
82543 WILLKOMMEN
82542 PERFEKTE WELLE
82541 TELL ME

CHART-BREAKER 2004
82489 HOLZMICHL
82461 DRAGOSTEA DIN TEI
82539 AUS & VORBEI
82538 HOW COME
82537 BURN
82536 CHOCOLATE

82534 SPACE TAXI
82533 THIS IS THE WORLD
82532 EVERYTIME
82521 THIS LOVE
82522 TROY
82523 FORCA
82524 LET'S GET IT STARTED
82525 LA PROMESSE

DAS IST KULT
Neu bei uns
81168 JAMES BOND
82316 AXEL F
82531 FOOTBALL S COMING...
81173 HEIDI
81155 WE ARE THE CHAMP.
81862 FLIPPER
82060 USA HYMNE
81032 ANTON AUS TIROL
82520 10 KLEINE NEGERLEIN
82519 ALF
82516 BUGS BUNNY

TV Klassiker
81166 BIENE MAJA
81865 ENTERPRISE
81814 MISS MARPLE
81182 DIE MAUS
82460 SUMMER IN THE CITY
82508 BEZ. JEANNIE

KINO
81164 MISS. IMPOSSIBLE
81809 DER PATE
82337 CHARLIE'S ANGELS
81174 DAS BOOT
82510 ROCKY
82342 DER DRITTE MANN
82473 GHOSTBUSTERS
82456 BATMAN

SERIE
81764 DAS A-TEAM
82344 SEX AND THE CITY
82338 JACKASS
82513 HEIDI
82507 BOB DER BAUMEISTER
82341 DALLAS

KULT
81653 BACARDI FEELING
81041 DEUTSCHE HYMNE
81819 MANA MANA
82472 NEW YORK
82497 VERDAMMT ICH LIEB...
82459 HIGHWAY TO HELL
82458 LAMBADA
82457 IT'S RAINING MEN
82511 RELAX
82509 YMCA
82343 LIKE ICE IN THE SUN.
82340 SEXBOMB

MONOPHON: FÜR ALLE GÄNGIGEN NOKIA, SIEMENS POLY: FÜR ALLE POLY-RINGTONES FÄHIGEN HANDYS

REAL SOUNDS

SUPERCOOLE SOUNDS UND WITZIGE GERÄUSCHE, DIE DU ALS KLINGELTON ODER SMS-SIGNAL NUTZEN KANNST.

36069 100 FÜRZE NEU!
36070 100 % BEFRIEDIGUNG NEU!
36071 3 SCHWULE PFARRER NEU!
36072 ALARM ALARM NEU!
36073 BABY BABY NEU!
36074 BADBOY MMHHH NEU!
36075 BIG ORGASMUS NEU!
36076 CHINESE EKSTASE NEU!
36077 FETTER RÜLPSER NEU!
36078 FRANKENSTEIN NEU!
36079 GAMEOVER NEU!
36080 GEILE GLOCKEN NEU!
36081 GROOVYBABY NEU!
36082 HALLELUJAHENDEL NEU!
36083 HAPPY BIRTHDAY! NEU!
36084 HIHI HI HUHIHI HIII NEU!
36085 HORROR WERWOLF NEU!
36086 INPUT PASSWORD NEU!
36087 HOSENSCHEISSER
36088 NASA COUNTDOWN
36089 RAUCHERHUSTEN
36090 ROCK IDOL
36091 SCHLACHT-HYMNE
36092 TARZAN BEKIFFT
36093 TEUFLISCHE LACHE
36094 JODEL NEU
36054 SEX, SEX, SEX
36055 SÜSSE ASIATIN
36057 WILDER HÖHEPUNKT
36058 WILDE NONNE
36027 SCHNARCHEN
36028 EINE TOILETTENSPÜLUNG
36052 KÖTZELN TOTAL
36056 HEFTIG ABKOTZEN

FÜR ALLE GEEIGNETEN HANDYS, SIEHE DEINE BEDIENUNGSANLEITUNG

Display- Clips

Mega-Geil! Farbige Animated Movies auf Deinem Display!

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY



42184
42665 42218 42229 42369
42657 42703 42181 42178
42799 42223 42212 42662
42438 42440 42208 42213

SO GEHT'S PER SMS:

Sende "PAU" und Bestell-Nr. an die
86688*
z.B. "PAU 42819" für PIX "Mein Land"

Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag
Sende "START PAU" + Best.Nr. an die
87555 **
z.B: "Start PAU 42098"
Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €

Fast 70% Rabatt

ONLINE: WWW.GIGAHANDY.DE

Oder telefonisch: 0190 **861257*** 1,86 €/min
0900902324 SFR 4,52/Min
0900545424 € 2,50/Min
für WAP Download sende "LINK" an die 86677*

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct). ** Sende STOP PAU + urspr.Aboname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag, Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5,98). *** max, 1,86/min

HOL DIR DEN GENIALEN DISPLAY CLEANER !!!



Endlich freie Sicht auf Dein Display !!!
Bestellnummer 41016
FÜR NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

BLICKPUNKT

AUF DVD
VIDEO



»Sieht nicht nur schrecklich aus, sondern ist auch gesundheitsschädlich: Knutschfleck.«

Bitte recht blutig!

Seinen Kritikern ist das Lachen längst vergangen. Dr. Uwe Boll dreht erfolgreich FILME ZU COMPUTERSPIELEN. Einen nach dem anderen. Dabei dürfen auch explizite Gewaltdarstellungen nicht fehlen, sagt er.

Das Wort „Doktor" in seinem Namen hört er nicht so gern. Dr. Uwe Boll blieb trotz seiner Hollywood-Bekanntschaften auf dem Boden. Nach kleineren B-Produktionen gelang dem Regisseur und Produzenten 2002 der Durchbruch mit der Kinoadaption zu Segas Zombieballerei *The House of the Dead*. Seither investiert der gebürtige Wermelskirchener Filmemacher seine gesamte Zeit in „Spielfilme": *Alone in the Dark* mit Christian Slater und Tara Reid läuft am 24. Februar in deutschen Kinos an, der Vampirschocker *Bloodrayne* (Foto oben) mit Ben Kingsley und Terminatrix Kristanna Loken befindet sich in der Nachproduktion. Ganz oben auf Bolls Wunschliste steht der Ego-Shooter *Far Cry*: „Da ich bis jetzt jeden Film nachts im Wald gedreht habe, hätte ich gegen die Karibik im Club Med nichts einzuwenden." Doch das steht zurück. Denn in den kommenden Monaten kümmert sich der 39-Jährige nur um *Dungeon Siege 1* und *2*. Budget: 50 Millionen US-Dollar. „Als Regisseur bekomme ich ein Witzgehalt", behauptet Boll. Im Vergleich zu solchen Summen glauben wir das sogar.

PC ACTION: Warum verfilmen Sie Spiele?

DR. UWE BOLL: Ich denke, dass Spiele die Bücher, die Bestseller der neuen Generation sind. Man liest weniger und spielt mehr im Vergleich zu früher. Als ich zehn oder zwölf war, gab es so etwas noch gar nicht. Ich denke, viele Spiele haben eine so gute Handlung und interessante Charaktere, dass es sich lohnt, daraus einen Film zu machen. Das ist spannender, als jeden Comic zu verfilmen, der auch nur zweimal verkauft wurde. Daher habe ich mich ab *The House of the Dead* darauf spezialisiert und mache erst einmal nichts anderes.

Aber gerade *Dungeon Siege*, dem Spiel zu Ihrem neuen Projekt, sagt man nach, eine dünne Handlung zu besitzen. Wie macht man daraus trotzdem einen spannenden Film?

Wir entwickeln natürlich überall Storys, die über das Spiel hinausgehen. Der Film muss auch für Leute funktionieren, die das Spiel nicht kennen. Wir können nicht bei *Bloodrayne* annehmen, jeder hat das Spiel schon gespielt und weiß, was passiert. Deshalb haben wir zum Beispiel auch hier ein Prequel erzählt, also was vor dem Spiel passiert ist. Was ist vor dem Zweiten Weltkrieg ge-

schehen? Wir starten im 17. Jahrhundert mit unserem Film.

Auch schon bei *The House of the Dead* verfilmten Sie eine Vorgeschichte. Ist das generell der richtige Dreh?
Bei *Far Cry* planen wir, genau die Story des Spiels zu verfilmen. Es kommt immer auf das Spiel selbst an und darauf, was ich noch vorhabe. Erst einen Film zu drehen, bei dem ich nach der Spielstory einsteige und dann danach einen zweiten Teil, der ein Prequel ist, wäre irgendwie komisch. Ich fange in der Historie lieber weiter hinten an. Bei *Bloodrayne* möchte ich gern zeigen, wie sie überhaupt zum Vampir geworden ist und will sie nicht direkt gegen irgendwelche Nazis kämpfen lassen.

***Far Cry* ist auch ein besonders gutes Thema für PC ACTION. Wann geht es denn damit los?**
Wir haben bereits ein gutes Skript. Ich glaube, dass wir den Film spätestens 2006 drehen.

Was kostet ein Film?
Das ist ganz verschieden. Wenn man nicht so viel Geld wie die Hollywood-Studios rausschmeißt, mit überhöhten Gagen und komischen Kosten, die nicht im Budget sind und wo keiner überhaupt weiß, wofür die anfallen, kann man einen Topfilm für 20 Millionen Dollar drehen. Darunter wird es inzwischen kritisch, denn wir wollen mit unseren Filmen natürlich in direkter Konkurrenz zu Streifen in der Art von *Blade*, *Resident Evil*, *Hellboy* stehen. Für 20 Millionen können wir schon ein Riesenfass aufmachen, also aussehen wie ein Top-Hollywoodfilm.

Am 24. Februar läuft im Kino Ihr *Alone in the Dark* an. Wann folgen die nächsten Projekte?
Bloodrayne wenn möglich im Oktober oder November. *Dungeon Siege* soll Mitte nächsten Jahres abgedreht sein, so dass er voraussichtlich Ende 2006 ins Kino kommt.

Nach welchen Kriterien wählen Sie ein Spiel für einen Film aus?
Charaktere und Story sind die wichtigsten Kriterien. Und natürlich ob das Spiel bekannt ist. Es hat keinen Zweck, ein Spiel zu verfilmen, das nur 50.000 Einheiten verkauft hat. Wir können aber auch kein *Tiger Woods Golf* oder *GTR* verfilmen. So viele Spiele kommen dafür also gar nicht infrage.

Der Film zum Spiel *Doom 3* hat Sie nicht interessiert?
Doch, schon. Aber die Rechte waren bereits vor acht Jahren weg. Das war ein nicht enden wollender Exodus dieses Projekts. Jetzt wird es endlich gedreht. John Wells besaß die ganze Zeit die Rechte. Der hat zum Beispiel *Emergency Room* produziert, ist also ein total unpassender Produzent. Deshalb hat sich das so lange hingezogen. Ich bin gespannt, was aus dem Film wird.


Dreht schon wieder ein neues Boll-Werk: Dr. Uwe Boll.

Jetzt teste ich noch mal Ihr Spielewissen. Was ist denn *Duke Nukem Forever*?
(lacht): Das ist auch ein Spiel, aber ich habe es nicht nicht gespielt. Detailwissen kann ich also nicht nach außen kehren.

Das kann vermutlich keiner. Die Veröffentlichung des Spiels wurde so oft verschoben, dass niemand weiß, ob es überhaupt noch erscheint.
Das ist ja bei manchen Spielen so. Von denen verspricht man sich wer weiß was und dann kommen sie nicht oder sind nicht richtig perfekt zu Ende entwickelt. *Hitman* und *Silent Hill* sind meine Lieblingsspiele. Aber der letzte *Hitman* war ja dann doch nicht so gut. Meine Erwartungen hat er jedenfalls nicht erfüllt. Ich war die ganze Zeit mit Eidos im Gespräch, um die Rechte zu kriegen. Ich bin so sehr hinter dem Mond lebt und nicht begreift, dass Gewalt gegen Zombies oder Außerirdische etwas anderes ist, als wenn ich ein Massaker im Kindergarten veranstalte. Von daher sollte die FSK ihre Richtlinien ändern. Ich bleibe trotzdem dem Motto treu, dass unsere Filme eher härter und brutaler sind. Wenn ich zum Beispiel sehe, dass im Kino *Anacondas* läuft und der „Ab 12" ist, habe ich doch gar kein Interesse, da reinzugehen. Ich denke immer noch, gute Horrorfilme oder Thriller müssen „Ab 16" oder „Ab 18" sein, damit die die Angst rüberbringen können. Da gehört Blut eben auch dazu. Auch *Bloodrayne* ist stellenweise ein Riesenmassaker. Ritter haben gegeneinander gekämpft und die haben sich eben auch Körperteile abgeschlagen mit der Axt oder dem Schwert. Ich kann das jetzt drei-, viermal nicht zeigen, danach muss es aber auch einmal zu sehen sein, damit man überhaupt ernst genommen wird.

Ihre Werke sind bekannt dafür, dass es ordentlich zur Sache geht und viel Blut spritzt. Inwiefern haben Sie da Probleme mit der Zensur?
Große Probleme. Deutschland ist das einzige Land in Europa, das *The House of the Dead* nicht ins Kino gebracht hat. Hier war der Film auf dem Index und ist gar nicht freigegeben worden. Kinowelt hat jetzt DVDs draußen, die nicht freigegeben wurden. Da steht jetzt nur „Vom Staatsanwalt geprüft" drauf. Es ist natürlich sehr ärgerlich, dass die FSK* in Deutschland

Wie sieht so ein Kompromiss aus, den Sie eingehen? Da noch ein Liter künstliches Blut mehr, dann schneide ich dafür eine andere Szene raus?
Nein. Wir machen es erst einmal so, wie wir es für richtig halten. Das ist die „Final Version" sozusagen. In Amerika bekommt man alles durch, die haben keine Probleme mit Gewalt. Ich schreibe immer in die Verträge rein, dass wir ein R-Rating bekommen müssen, das bedeutet „Ab 17 Jahren". Solange kein Sex auftaucht, bekommt man das in Amerika immer. Leider ist das für Deutschland oft schon viel zu hart und wird indiziert. Nur nach Absprache dürfen die Deutschen dann schon mal 30 Sekunden rausschneiden.

Wann kommt der erste Oscar?
(lacht): Mit dieser Art Film ist, glaube ich, kein Blumenpott zu gewinnen. Dafür hat man viele Fans und Zuschauer. Auch wenn zum Beispiel *Alone in the Dark*-Fans immer sagen werden, dies und das sei ja gar nicht so wie im Spiel. Wenn man sich die Mühe macht und ein Spiel verfilmt, dann macht man das aber auch immer unter Respektierung des Spiels. Man muss die Basics des Spiels auf die Leinwand bringen und nicht 1:1 das Spiel. Das wäre Quatsch, denn dann könnte ich auch gleich einen Zeichentrickfilm drehen. Auch die Fans müssen akzeptieren, dass man bei einem Film Sachen addieren, aber vielleicht auch weglassen muss.

Haben Sie, abgesehen von Ihren Werken, einen heißen Tipp, was wir uns demnächst im Kino ansehen sollten?
Blade Trinity soll angeblich nicht so gut sein wie die Vorgänger. Ich freue mich auf die Wiederverfilmung von John Carpenters *Assault – Anschlag bei Nacht* mit Ethan Hawke.

Weitere Auszüge des Interviews finden Sie auf unserer DVD unter „Reportage". Dort verraten wir Ihnen auch, wie Sie als Statist in *Dungeon Siege* mitspielen können. Schauen Sie rein! JOACHIM HESSE

Info: www.boll-kg.de

*FSK = Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft



////////////„Act of War sieht nicht nur fantastisch aus, sondern spielt sich auch so." PC Games 12/04 ////////

„WO C&C GENERÄLE AUFHÖRT, FÄNGT ACT OF WAR AN"

PC GAMES 11/2004

london
washington
cairo

ACT of WAR

DIRECT ACTION

DEMO AUF DER HEFT-DVD









////////////////""Command & Conquer" war gestern, heute ist "Act of War"" VGA 11/2004////////////////////////

Missions-Briefing

Wenn morgen ein Krieg ausbrechen würde, wären die Folgen tödlicher als jemals zuvor. Städte auf der ganzen Welt gehen in Flammen auf, die Erde steht am Abgrund. In Act of War: Direct Action werden Sie mit diesem Szenario konfrontiert. Schlagen Sie zurück und kämpfen Sie um die Freiheit. Dabei greifen Sie auf ein Arsenal modernster Waffensysteme und eine Flotte authentischer Militärvehikel zurück. Und da im Krieg die Wahrheit zuerst stirbt, haben Sie Zugriff auf Geheiminformationen des CIA und weltweiter Nachrichtennetzwerke. Erleben Sie den Krieg von morgen so hautnah wie in keinem anderen Echtzeitstrategiespiel.



www.atari.com/actofwar

DVD ROM

POWERED BY gamespy

ATi

RED FRIDAY: 18. MÄRZ 2005

ATARI

Act of War: Direct Action © 2004 Atari, Inc. All Rights Reserved.
Published and Distributed by Atari Europe SASU. Atari and the Atari logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc.
All Trademarks are the property of their respective owners.



»Seine Freundinnen nennen ihn Skaggs-Machine.«

Zur Lage der Ringe ...

Spieleentwicklung ist Teamarbeit. Doch einer hält die Fäden in der Hand. Bei SCHLACHT UM MITTELERDE war das Mark Skaggs. Der plant jetzt eine FORTSETZUNG.

Mark Skaggs ist Produzent und Vizepräsident des EA-Studios in Los Angeles und verantwortlich für den Strategie-Hit *Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde*. Man könnte meinen, der Mann hat alles erreicht und dürfe sich zur Ruhe setzen. Doch wer bei Electronic Arts in Windeseile die Karriereleiter erklimmt – und zuvor als Ingenieur bei Texas Instruments mal eben das bekannte Grafikprogramm Freehand erfand – will mehr. Was genau das sein könnte, haben wir für Sie in im Rahmen eines Interviews in Erfahrung gebracht:

PC ACTION Wie sieht die Zukunft der Strategiespiele aus?

MARK SKAGGS: Wenn man *Schlacht um Mittelerde* ansieht, dann fällt natürlich als Allererstes die großartige Grafik auf. Mit voranschreitender PC-Technologie verändert sich in Zukunft jedoch nicht nur das Aussehen von Spielen. Wir integrieren mehr Emotionen im Charakterdesign bei Echtzeitstrategie-Spielen und wir können eine glaubwürdigere Physik-Engine einbauen. Das wird dazu führen, dass die Spielwelten noch lebendiger erscheinen.

Emotionen in Echtzeitstrategie-Spielen? Ging es nicht immer nur darum, massenweise Truppen auf dem Schlachtfeld zu führen?

Ja, bisher war das so, aber Emotionen gehört meiner Meinung nach die Zukunft bei Echtzeitstrategie-Spielen. Einerseits geht es darum, die einzelnen Charaktere schnell auf dem Schlachtfeld ausmachen zu können, andererseits muss sich der Spieler selbst mit den Charakteren identifizieren. Die Helden sind zukünftig verstärkt das Transportmittel für Gefühle und beeinflussen, was der Spieler empfindet.

***Warcraft 3* oder *C & C Generäle* stehen oben in der Gunst der Mehrspieler-Fans – auch wegen des perfekten Balancings. In *Schlacht um Mittelerde* hat man nur sehr wenige Helden auf der bösen Seite, aber eine Vielzahl auf der guten. Wirkt sich das nicht gerade in Mehrspieler-Partien negativ aus?**

Die böse Seite verfügt tatsächlich nur über wenige Helden. Wir haben das bewusst so gemacht, weil das im Film genauso ist. Die böse Seite wird durch eine enorme zahlenmäßige Überlegenheit charakterisiert, während die gute Seite ständig Gefahr läuft, von den Bösewichtern regelrecht überrannt zu werden. Daher haben wir die guten Helden stärker gemacht, damit sie eine größere Zahl an Gegnern überwältigen können. Wir haben dies im Spieletest genau ausbalanciert, damit sich die größere Zahl der guten Helden mit der zahlenmäßigen Überlegenheit der bösen Truppen ausgleicht. Ich bin sicher, dass die Spieler in *Mittelerde* mehr und mehr strategische Optionen entdecken, sodass sie ihre ganz eigenen Taktiken für sich erarbeiten können.

Die Gretchenfrage: Gibt es eine Erweiterung zu *Schlacht um Mittelerde*?

Ja, wir planen ein Add-on für *Schlacht um Mittelerde*, aber wir können noch keine konkreten Einzelheiten nennen. Es gibt noch viele Spiel-Elemente, die wir in *Schlacht um Mittelerde* nicht unterbringen konnten. Daher haben wir mehr als genügend Inhalte, um eine wirklich gute Erweiterung aus einer Kombination von Geschichte, Spielweise und neuen Schlachtfeldern auf den Markt zu bringen.

CHRISTIAN BIGGE

Medusa 5.1 Headset

Die optimale 6-Kanal-Ausstattung für Surround-Sound!
In jeder Ohrmuschel befinden sich integrierte Front, Rear, Center und Subwoofer Lautsprecher!

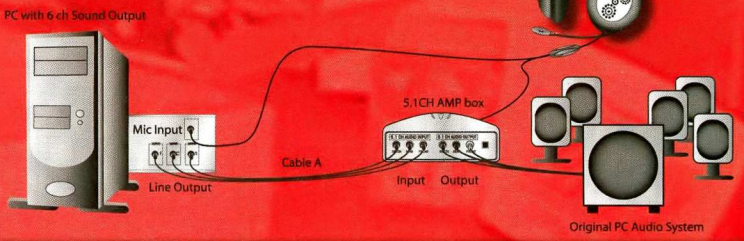
SPEED LINK

LAN PARTY EQUIPMENT

Computer Bild Spiele Testsieger 05/2004

PC Games Hardware 12/2003
Speedlink Medusa 5.1 Surround Headset
Top-Produkt





- *Gepolsterter Kopfbügel*
- *Hochwertiges Mikrofon*
- *Höhenverstellbarer Kopfbügel*
- *Zusammenklappbare, gepolsterte Ohrpads aus samtartigem Material*
- *Fernbedienung im Kabel integriert (Rear/Front/Center Volume, Schalter für DVD/CD-Betrieb)*
- *Verstärker Box mit Lautstärkeregler, Ein/Ausschalter und zwei Kopfhörerbuchsen*





www.speed-link.com

VORSCHAU



Aus den Tollen

Soso, *Half-Life 2* ist draußen, *World of Warcraft* im Handel und jetzt meinen Sie, so schnell keine weiteren Top-Hits zu Gesicht zu bekommen? Was für ein Unsinn! Pünktlich zum Jahreswechsel haben wir für Sie unser Orakel befragt, Hersteller in den Wahnsinn getrieben und US-Korrespondenten aufgehetzt. Das Ergebnis: Eine Hitliste der besten PC-Spiele, auf die Sie sich in diesem Jahr freuen können. Einige der Kandidaten erscheinen sogar bereits in den nächsten Wochen.

LASST UNS WÜRFELN!

Zwei Grundregeln mussten alle Top-Spiele erfüllen, um in unsere Liste aufgenommen zu werden. 1. Es musste als nahezu todsicher gelten, dass sie auch wirklich in 2005 erscheinen. 2. Unsere Redaktion konnte sich von der Qualität jedes Kandidaten in ausreichendem Maße überzeugen. Die Gewichtung und Einstufung aller Spiele erfolgte schließlich in einer großen Redaktionskonferenz, die sicherlich zu den hitzigsten der jüngeren PC



geschöpft

Ein neues Jahr hat begonnen und mit ihm die Vorfreude auf die TOP-HITS 2005. Das Jahr wird prima, wollen wir wetten?

ACTION-Vergangenheit zählte. Trotzdem kann es natürlich später vorkommen, dass beispielsweise ein Top-Ten-Spiel später nicht ganz den hochgesteckten Ansprüchen entspricht. Oder ein Titel, der diesmal zwischen Platz 20 und 15 landete, locker die 90-Prozent-Hürde überspringt. Das liegt daran, dass die Entwickler an allen Hits des Jahres noch fieberhaft Hand anlegen und wir uns auf ein endgültiges Qualitätsurteil nicht festlegen können und wollen. Dazu gibt es schließlich Tests. Es würde uns allerdings sehr wundern, wenn nicht alle auf den nächsten 24 Seiten vorgestellten Spiele mindestens mit der Ziffer „8" als erster Wertungszahl protzen könnten. Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit unseren Vorschau-Hits – und anschließend lebhafte Platzierungsdiskussionen. Denn wir sind auch nur Menschen. Besonders gut aussehende und intelligente Exemplare zwar, aber dennoch Menschen. CHRISTIAN BIGGE

Weiber fast nackt!

Pünktlich zur Faschingszeit geht der Traum jedes Mannes in Erfüllung. PLAYBOY: THE MANSION macht Sie zum König der Bunnys.



AUF DVD
VIDEO

PC ACTION
TOP-HIT 2005
• PLATZ •
21

- Endlich Hugh Hefner sein
- Auftritte von echten Stars, wie etwa Carmen Elektra
- Zwei Spielmodi
- Viel nackte Haut

Melanie Eder (85-62-92)

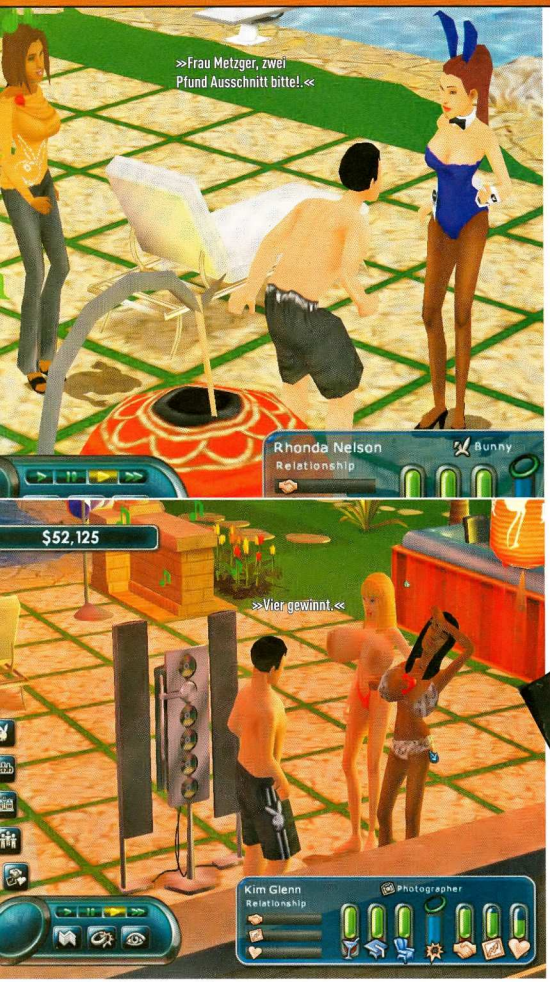
Geboren: 14.8.81, Größe: 173 cm, Gewicht: 57 kg. *Was sie mag:* Sonnenschein, am Wochenende ausspannen, gutes Essen, Humor, Ehrlichkeit, Katzen. *Was sie nicht mag:* Langeweile, Hinterhältigkeit, früh aufstehen, schlechtes Wetter. *Freizeit:* mit Freunden weggehen, Sport, lesen und telefonieren. *Zukunftspläne:* sich beruflich weiterbilden, vielleicht beim Fernsehen arbeiten, eine Familie gründen, irgendwann ein Cabrio fahren.

>>Außentemperatur: zwei Grad.<<

Alle kennen ihn und alle Männer lieben ihn – natürlich nur wegen der interessanten Reportagen und der spannenden Interviews. Die Rede ist vom *Playboy*, dem Urvater aller Männermagazine. Dem großen Visionär Hugh Hefner haben wir das Blatt zu verdanken. Und außerdem ebnete er quasi den Weg für alle weiteren Tittenmagazine. Dafür wurde Hefner reich entlohnt, mit Geld und jeder Menge heißer Häschen. Die wilden Partys, die er in der Playboy-Mansion steigen ließ und noch immer steigen lässt, gingen nicht selten in die Geschichte der zeitgenössischen Feierei ein. Es gibt wohl kaum einen Mann, der sich nicht wünschte, mal mit Hugh Hefner zu tauschen. Nach über 50 Jahren Magazin-Geschichte geht dieser Traum dank Ubisoft nun in Erfüllung. Mit der Simulation: *Playboy: The Mansion* treten Sie in die Fußstapfen des Hasen-Königs und führen das virtuelle Leben, das uns Männern eigentlich von Natur aus zustehen sollte! Optisch erinnert der Titel an EAs *Die Sims*. Sie gucken sich die Chose ebenfalls aus einer isometrischen Perspektive an. Die Kamera lässt sich netterweise frei drehen und zoomen. Gerade bei barbusigen Schönheiten fährt man ja gern mal etwas näher ran.

LOCKERER EINSTIEG

Hugh Hefner begann seine Karriere mit ein paar hundert Dollar und einem Traum. Sie haben da mehr Glück und besitzen bereits ein ansehnliches Grundstück, Villa (Mansion) inklusive. Den generellen Einrichtungsstil Ihrer Prunkhütte gilt es gleich zu Beginn auszuwählen. „Classic" ist – wer würde das vermuten? – für Freunde des klassischen Luxus-Interieurs. „Modern" bietet junges Design. Wir fühlten uns eher zum klassischen Stil hingezogen. Des Weiteren stehen zwei Spielmodi zur Auswahl: Mission und Freeform Play. Mission umfasst zwölf Kapitel, welche Sie vor Aufgaben stellen, die auch der echte Hugh im Laufe seiner Karriere meisterte. Das Magazin etablieren, eine Wohltätigkeits-Organisation gründen, den Online-Auftritt des *Playboy* vorbereiten und so weiter. Zunächst heuern Sie Journalisten und Fotografen an, richten diesen ein Büro plus Fotostudio her und schon geht es frisch ans Werk. In jedem Kapitel lauern spezifische Probleme, die natürlich im Laufe des Spiels deftiger werden. Reicht es zu Beginn noch, neue Freunde kennen zu lernen, dürfen Sie sich später auf haarigere Angelegenheiten gefasst machen. Zum Beispiel sollen Sie sich etwas einfallen lassen, um einen Regisseur aus dem Gefängnis zu

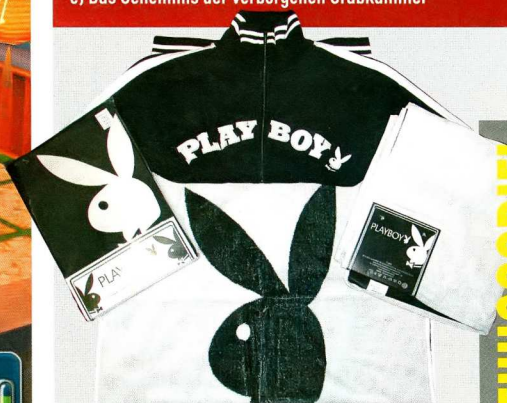


Das macht dich zum Frauen-Magneten!

Ein Playboy wird man nicht, als Playboy wird man geboren – sagen zumindest selbst ernannte Experten. Ubisoft hat jedoch die Utensilien, die aus jedem Mann einen echten Hefner machen. Fünf Playboy-Sets, bestehend aus Bettwäsche, Handtuch und Jäckchen gibt es zu gewinnen. Beantworten Sie einfach unsere Frage richtig und schon wandert die Pimp-Ware vielleicht in Ihren Besitz!

Wie heißt Hugh Hefner mit Nachnamen?

a) Hefner
b) Grantelhuber
c) Das Geheimnis der verborgenen Grabkammer



GEWINNSPIEL

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 19. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

boxen oder einem betrübten Komponisten eine Muse zu beschaffen. In Listenform sind diese Ziele jederzeit abrufbar. Freeform Play lässt den Spieler komplett frei schalten und walten. Jeden Abend Partys schmeißen, im Whirlpool abhängen, Schönheiten knipsen, mit Stars saufen und fesche Mädels befummeln – ja, so lässt es sich leben.

ES GEHT UMS GESCHÄFT

Das klingt nach jeder Menge Spaß, doch in erster Linie ist dieses Spiel eine Wirtschaftssimulation und da geht es eben knallhart um Kohle und Geschäfte. Selbst bei Ihren wilden Feiern behalten Sie das besser im Hinterkopf. Deshalb sollten Sie unbedingt darauf achten, dass sich Ihr Besuch nicht langweilt. Durch einen Klick auf ein Charaktermenü informieren Sie sich über Ihre illustren Gäste. Welche Hobbys hat etwa die Gouverneurin? Wen kann der Box-Champion besonders gut leiden? Und welche Themen bewegen den ehemaligen Präsidenten? All diese Fragen beantwortet das praktische Menü auf einen Blick. Sämtliche Interessengebiete und Attribute stellt das Programm durch kleine Symbole dar. Ein Tennisschläger steht für das Thema Sport, eine Sonnenbrille für Mode, die Kamera für Film und Fernsehen. Einfach! Wer gezielt Gäste zusammenbringt, deren Interessen sich überschneiden, hat schon mal den Grundstein für eine erfolgreiche Sause gelegt. Während einer Unterhaltung erscheinen Symbole über den Köpfen der Spielfiguren: Daher wissen Sie sofort, worum sich deren Gespräche gerade drehen. Da die Konversationen in einer Fantasie-Sprache a la „Gubalalala gigi agadar!" ablaufen, ist das auch zwingend nötig. Lediglich Ihre engsten Mitarbeiter melden sich allerdings mit verständlichem Geschwalle zu Wort, geben regelmäßig nützliche Tipps oder sprechen auch mal eine Warnung aus. Etwa wenn Ihr Bankkonto plötzlich in die roten Zahlen driftet ...

DIE MÄNNERBIBEL

Feten kosten Kohle. Daher gilt es, ein anständiges Heft auf die Beine zu stellen, denn nur dann klingelt die Kasse. Haben Sie Schreiberlinge, Fotografen und Playmates an Bord, entscheiden Sie, was zu tun ist. Etwa, welche Art Artikel ein Journalist verfassen soll. Etwas Lustiges? Ein politisches Thema vielleicht oder doch lieber eine Mode-Reportage? Noch wichtiger sind die Fotos. Nur Sie entscheiden, welches Bild aufs Cover kommt und welcher Nackedei-Shot sich als Centerfold eignet. Das Schöne daran ist, dass Sie diese Fotos selbst schießen. Zunächst legen Sie einen geeigneten Schauplatz



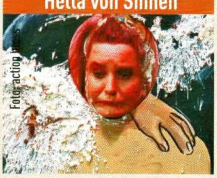




Nee, lass mal lieber!

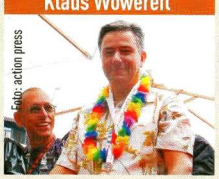
Viele Prominente zogen sich schon für den *Playboy* aus. Folgende bekamen glücklicherweise kein Angebot.

Hella von Sinnen



Angeblich enthüllten Test-Shootings: auf den Fotos sei nur ein großer weißer Haufen zu erkennen gewesen. Versuche, die Geschlechtsorgane mit Röntgenstrahlen sichtbar zu machen, seien gescheitert.

Klaus Wowereit



Übte angeblich sogar politischen Druck aus, um seinen Traum zu verwirklichen, sich einmal mit der Sammlung von Stretch-Minis der 80er-Jahre für den *Playboy* ablichten zu lassen.

Alice Schwarzer



Böse Zungen behaupten, dass die Mutter aller Emanzen dermaßen viele Haare unter den Achseln habe, dass man meinen könnte, sie halte Tina Turner im Schwitzkasten. Das glauben wir nicht.

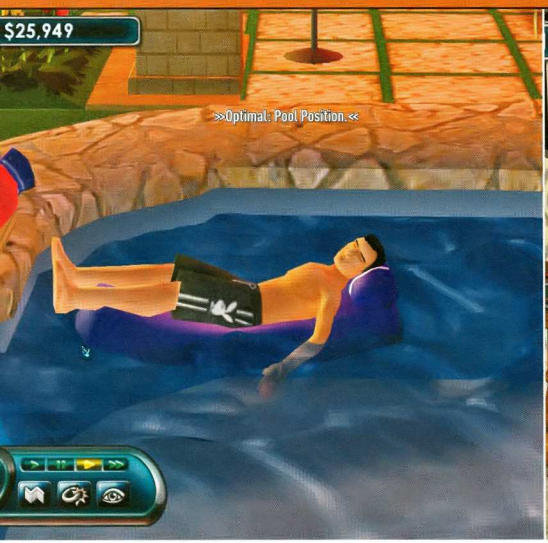
fest, wie zum Beispiel Schlafzimmer oder Swimmingpool. Sobald das Shooting beginnt, wirft sich Ihr Playmate in verschiedene sexy Posen. Mit der linken Maustaste machen Sie Fotos, mit F1 veranlassen Sie die Schnecke, die Position zu wechseln. F3 bringt Sie ins Klamotten-Menü: vom feschen Rock über scharfe Tops bis hin zum sexy Stringtanga ist alles dabei. Haben Sie sämtliche Artikel und Bilder an Bord, stellen Sie das endgültige Magazin zusammen und es geht ab in die Druckerei. Wie hoch der Werbeanteil ist und zu welchem Preis das Magazin vertickt wird, berechnet nicht Adam Riese, sondern Sie. Selbst ist mal wieder der Mann.

LULL SIE ALLE EIN

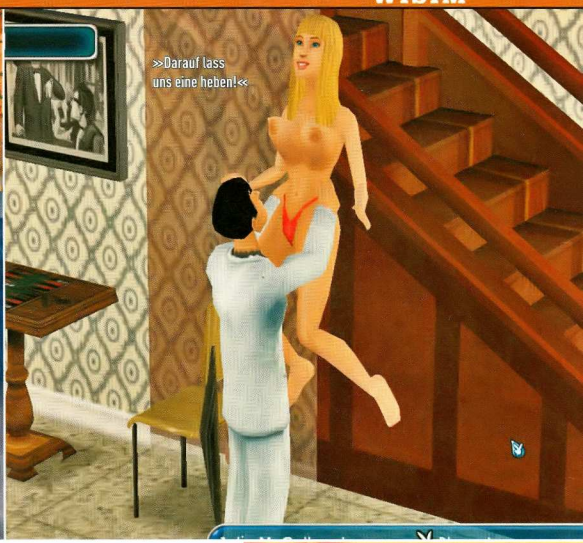
Zurück zum Party-Smalltalk. Der Botschafter Lance Bottoms steht in der Ecke herum. Dann geschieht das Unglück! Über seiner Birne erscheint das Schnarch-Symbol. Das bedeutet, dass sich der Sack langweilt. Also befehlen Sie einem Ihrer Playmates, ihm Gesellschaft zu leisten und schon ist der gute Mann wieder happy. Das ist eines der harmloseren Beispiele. Wenn es darum geht, Promis zu überreden, nackt für den *Playboy* zu posieren, wird es erheblich kniffliger. Sobald Sie auf eine Person klicken, erscheinen Gesprächsoptionen. Diese verändern sich je nach Konversations-Verlauf. Zusätzlich sehen Sie in der unteren rechten Bildschirmhälfte eine Anzeige, die über die Stimmung des Gegenübers Aufschluss gibt. Zuerst begrüßen Sie Ihren Gast, entscheiden, ob es sich um einen formellen Händedruck oder eine freundschaftliche Umarmung handelt. Nehmen wir mal an, es erscheint eine hübsche Broadway-Sängerin. Sie begrüßen sie nett, praktizieren etwas Smalltalk. Ist das Eis gebrochen, wählen Sie beispielsweise „Börsentipp verraten". Dann machen Sie der Guten ein Kompliment und erzählen einen (anständigen!) Witz. Die Sympathie-Anzeige steigt und damit sind Sie auf dem richtigen Weg. Nun wechseln Sie das Thema und beginnen, übers Geschäft zu reden. Die Tussi scheint interessiert, also lassen Sie die Katze aus dem Sack und erwähnen das Nacktfoto-Angebot. Geschafft!

BEZIEHUNGSSTRESS

Natürlich schleimt man sich nicht nur der Geschäfte wegen bei den Damen ein. Mr. Hefner will ja auch mal fummeln, nicht wahr? Erst ein paar Komplimente, herzliches Drücken, romantisches Geblubber und dann drücken Sie Ihrem Opfer einen Kuss auf. Machen Sie alles richtig, dürfen Sie die Dame an Ort und Stelle auch heftiger befingern. Wenn Sie mögen, fragen Sie die Tante, ob sie Ihre Freundin werden will. Das hat etwa den Vorteil, dass Ihre Freundin anderen Partygästen



>>Optimal: Pool Position.<<


>>Darauf lass uns eine heben!<<

MÄNNERVERSTEHERIN

INTERVIEW

Frauen verstehen uns Männer nicht. Das war schon immer so und wird auch immer so bleiben. Um so erstaunlicher, dass der Chef-Entwickler dieses Spiels eine Frau ist. Begrüßen Sie Brenda Brathwaite!


>>Ausgezogen, um die Spielewelt zu verändern: John Romero.<<

PC ACTION: Menschen, die unser Spiele-Hobby gern als Anhäufung von Sex und Gewalt niedermachen, haben sicherlich viel „Spaß" mit diesem Spiel. Irgendwer regt sich doch immer auf, oder?

Brenda Brathwaite: Komischerweise sorgt Sex für mehr Aufsehen als Gewalt. Da sieht man Janet Jacksons Nippel kurz während der Superbowl-Übertragung und schon gibt es einen absoluten Riesenaufstand. Jeden Tag werden auf der Straße Leute erschossen und das landet dann gerade mal als Mini-Schnipsel auf der letzten Seite der Zeitung. Wirklich seltsam. Dabei ist Sex doch etwas ganz Natürliches!

PC ACTION: Glauben Sie, dass Hugh Hefner noch lange so Gas geben kann? Mein Großvater ist genauso alt und kann gerade noch die TV-Fernbedienung halten.

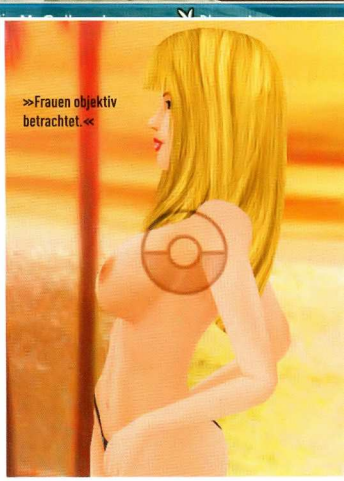
Brenda Brathwaite: Ich denke, Mr. Hefner hat genug Freunde, die ihn jünger, glücklich und zufrieden machen.

PC ACTION: Einige meiner Kollegen fragen, ob es im Spiel auch homosexuelle Beziehungen gibt.

Brenda Brathwaite: Also Frauen können im Spiel intime Beziehungen zu anderen Frauen aufbauen. Der einzige Grund, warum es keine sexuellen Beziehungen zwischen Männern gibt, war der Termindruck. Wir hatten keine Zeit mehr, sie einzubauen. Wir standen vor der Wahl: Entweder Lesben oder Schwule und dachten uns, dass der Großteil der Spieler Erstere lieber sieht.

PC ACTION: Haben Sie die ganzen Frauenbrüste mit Motion-Capturing animiert?

Brenda Brathwaite: Äh ... Nein, das haben wir nicht.


>>Frauen objektiv betrachtet.<<

erzählt, was sie für einen tollen neuen Freund hat.

LÄSST SICH EINRICHTEN

Die Atmosphäre ist auf so einem Fest sehr wichtig. Wer will schon in einem Kerker feiern? Diverse Einrichtungsgegenstände sorgen für das passende Ambiente. Vom schnöden Vorhang über das mobile DJ-Studio bis zur edlen Open-Air-Bar reicht die Palette. Wir haben unser Grundstück geradezu mit Whirlpools übersät und auch an riesigen Flachbild-TV-Geräten mangelt es im Sündentempel nicht. Je länger Sie spielen, desto umfangreicher wird das Sortiment, doch die ausgefalleneren Stücke kosten richtig viel Asche. Wo wir schon beim Geld sind: Auch qualifiziertes Personal ist teuer. Je besser etwa ein Autor ist, desto höher fällt sein Honorar aus. Durch besonders gute Schreiberlinge steigern Sie aber die Qualität Ihres Blattes und daher lohnen sich kostspielige Mitarbeiter trotzdem. Grafisch ist *Playboy: The Mansion* recht ordentlich. Dass der Titel am 28. Februar nicht nur für PC, sondern auch für Xbox und PlayStation 2 erscheint, sieht man aber. Die Figuren wirken etwas kantig und mehr Details in Sachen Mimik hätten auch nicht geschadet. In unserer Vorschau-Version mangelte es außerdem an unterschiedlichen Frauentypen, weshalb man manchmal das Gefühl hatte, Drillinge auf seiner Party zu haben. Dafür haute uns der Soundtrack vom Hocker. Flockiger Cool Jazz, knackige Technobeats, Hip-Hop und viele weitere Musikrichtungen für jeden Geschmack sind vertreten. Alles in allem ist das Spiel auch für diejenigen zu empfehlen, die eigentlich nichts mit dem trockenen Genre der Wirtschaftssimulationen am Hut haben. Außerdem erfüllt das Ganze auch einen Bildungsauftrag, denn während der angenehm kurzen Ladepausen wird der Spieler mit sehr interessanten Fakten der *Playboy*-Historie gefüttert. Das schmeckt lecker!

AHMET ISCITÜRK

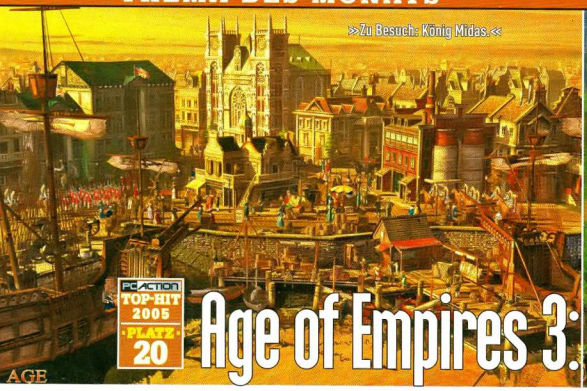
PLAYBOY: THE MANSION

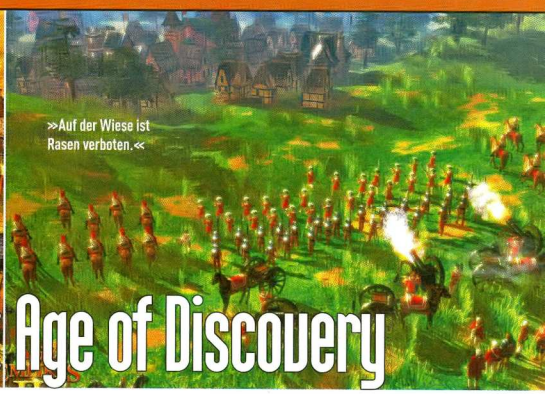
GENRE:	Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER:	Cyberlore Studios/Ubisoft
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	28. Februar 2005
VERGLEICHBAR:	Die Sims 2, Singles
INTERNET:	www.unleashyourbunny.com

KOMMENTAR


AHMET ISCITÜRK

Partys schmeißen, Nacktschnecken fotografieren, reich sein und noch reicher werden. Ein Spiel mit so einer Thematik kann doch gar nicht schlecht sein. *Playboy: The Mansion* ist wirklich die erste WiSim, die ich freiwillig spiele. Schön unkompliziert, ungezwungen und trotzdem fordernd. Ein Knaller!



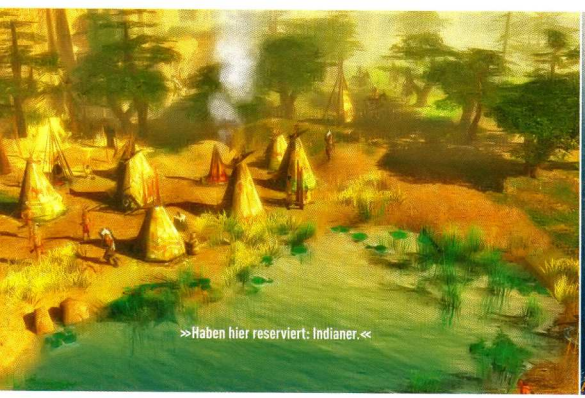


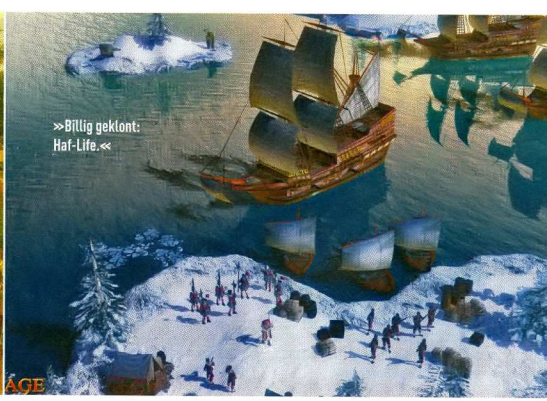
PC ACTION TOP-HIT 2005 PLATZ 20

Age of Empires 3: Age of Discovery

Echtzeit-Strategie | Die Fans können es kaum erwarten: *Age of Empires 3* steht vor der Tür. In *Age of Discovery* erobern Sie die Neue Welt zwischen den Jahren 1500 und 1850. Als europäischer Siedler erleben Sie die amerikanische Geschichte und treffen auch auf die Ureinwohner. Die *Havok*-Physikengine sorgt in den Schlachten für ordentlich Chaos, wenn Kanonenkugeln ganze Armeen auseinander reißen. Interessant ist die Idee einer Heimatstadt, die Ihren Feldzug von Europa aus unterstützt. Die actiongeladenen Kämpfe schlagen Sie auf extrem detaillierten 3D-Karten. Die Gegner sollten dabei recht intelligent agieren, denn Ensemble Studios verwenden eine verbesserte Version der *Age of Mythology*-KI. Selbstverständlich kloppen sich Strategen auch in ausufernden Mehrspieler-Schlachten. Acht Zivilisationen buhlen dabei um die Vorherrschaft in noch nicht bekannt gegebenen Modi. In der zweiten Jahreshälfte beginnt das Zeitalter der Entdeckungen. Sehr schön! ANDREAS BERTITS

Info: www.ensemblestudios.com



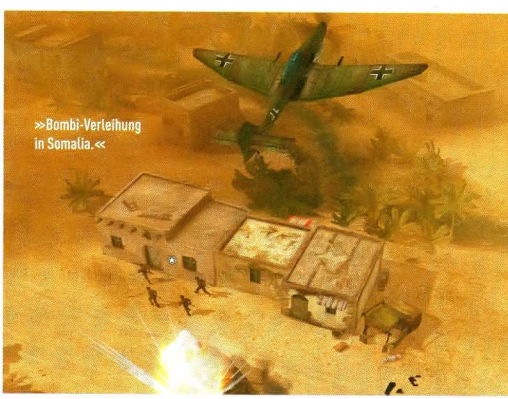


PC ACTION TOP-HIT 2005 PLATZ 19

Codename Panzers: Phase 2

Echtzeit-Strategie | Ab in die Wüste! In *Codename Panzers: Phase 2* geht der virtuelle Zweite Weltkrieg in die heiße Phase. Denn nun rumpeln Ihre Panzer durch die Wüsten Afrikas und die Ebenen Italiens. Im Frühjahr freuen sich Taktiker auch auf gigantische Gebäude, die Sie Stück für Stück auseinander nehmen. Zudem absolvieren Sie auch spannende Nachtmissionen, in denen Sie die Scheinwerfer Ihrer Fahrzeuge taktisch einsetzen. So kappen Sie beispielsweise die Stromversorgung einer Kleinstadt, um diese heimlich und ungesehen bei Nacht zu attackieren. Mehrspieler-Fans freuen sich außerdem über den neuen Mission-Modus. Dabei zocken Sie spezielle Aufträge, wie etwa das Kapern eines Heuwagens, der mit kurvenreichen Schönheiten beladen ist. Wir sind schon mal gespannt, ob Stormregion die Klasse des ersten Teils noch übertreffen kann. ANDREAS BERTITS

Info: www.panzers.de



Pariah

PC ACTION TOP-HIT 2005 PLATZ 18

Ego-Shooter | Vom Regen in die Traufe. Da überlebt Doktor Jack Mason nur um Haaresbreite den Absturz eines Weltraum-Transporters und schon fallen schwer bewaffnete Gegner über den Ärmsten her. Was bleibt einem in so einer Situation übrig? Richtig! Die Knarre anlegen und alles umnieten, was vors virtuelle Rohr läuft. Bereits im Frühjahr schicken Sie die Jungs von Digital Extremes in Begleitung der feschen Karina in ein feindseliges Universum. Feuer frei!

ANDREAS BERTITS

Info: www.pariahgame.com



»Gelungen: Flurbereinigung.«

World Racing 2

PC ACTION TOP-HIT 2005 PLATZ 17

Rennspiel | Wir fühlten uns sehr geehrt, dass PR-Ikone Michael Domke (TDK) und Entwickler Andreas Leicht (Synetic) der PC ACTION-Redaktion einen Besuch abstatteten. „Wir sind gekommen, um euch zu zeigen, wie viel *World Racing 2* jetzt schon hermacht", freute sich Herr Domke. Und siehe da: der Mann hat Recht! Minuten später brettert Boss Bigge durch herrliche Landschaften und lässt sich kaum noch vom Monitor loseisen. Kein Wunder, denn *World Racing 2* sieht nicht nur super aus, sondern spielt sich schon zu diesem frühen Entwicklungsstand klasse. Das liegt nicht zuletzt daran, dass man aus den Fehlern des Vorgängers gelernt hat. So fällt die KI der Computer-Piloten diesmal wesentlich höher aus. Deshalb tuckert das CPU-Fahrerfeld nicht mehr im Gänsemarsch hintereinander her, sondern weist echtes Rennverhalten auf. Wie in der Realität gibt es Draufgänger und Angsthasen unter den Mitstreitern. Dazu kommt, dass die Straßen breiter sind und Überholmanöver leichter fallen. Das Schadensmodell ist bei *WR2* wesentlich detaillierter und wirkt sich deutlich auf das Fahrverhalten aus. Bereits jetzt hat man 10 Hersteller mit Orginalautos an Bord, bis Ende des Jahres sollen es noch mehr werden.

RALPH WOLLNER

Info: www.synetic.de





Tritt ein!

PC ACTION TOP-HIT 2005 · PLATZ 16

Hatten Sie schon mal Besuch vom Sondereinsatzkommando? Nein? Dann wird es aber höchste Zeit! Mit SWAT 4 erwartet Sie Taktik-Action vom Feinsten.

Was haben der vierte Teil der *SWAT*-Reihe und Jesus Christus gemein? Na? Richtig! Beide wurden für tot erklärt und kamen wieder, um ihre Jünger zu begeistern. Für Taktik-Shooter-Anhänger mutiert das Jahr sechs nach der Jahrtausendwende sowieso zum echten Leckerbissen. Neben *SWAT 4* und *Rainbow Six Lockdown* erwarten Sie nämlich viele weitere Militär-Geplänkel wie *Close Combat: First to Fight* oder *Ghost Recon 2*. Eines steht dabei fest: Virtuellen Terroristen steht ein ganz hartes Jahr bevor.

UND ACTION!

Sie knacken vorsichtig das Schloss der Kellertür. „Los, rein mit euch!" – „Verstanden, Boss." Ihre Männer wagen sich vorsichtig in den dunklen Raum. Als Letzter gehen Sie hinein, knipsen die Taschenlampe an und schauen sich um. Die Wände sind mit Zeitungsartikeln gepflastert. Auf dem Boden stehen Töpfe und Pfannen. Es riecht widerwärtig. „Dieser Mistkerl! Ich will gar nicht wissen, was da drauf ist!", sagt ein schockierter Kollege und zeigt auf die Videokassetten, die auf einer versifften Matratze liegen, vor der ein Fernseher steht. Sie hören ein leises Stöhnen aus dem Nebenraum. Als Sie den betreten, wird Ihnen ganz anders. Von der Decke hängen Masken aus Pappmaché herunter. Nachgebildete Gliedmaßen, geschminkte Köpfe und Körper liegen auf dem Boden – daneben ein verängstigtes, gefesseltes Mädchen. Vor ihr ist eine Kamera positioniert, die wohl mit dem Fernseher aus dem Vorraum verbunden ist. Sie beruhigen die Kleine mit den Worten „Wir sind die Guten, wir holen dich hier raus." Plötzlich stürmt schreiend ein Mann rein. Er ist bewaffnet. Ihr Team hat keine andere Wahl, als ihn mit gezielten Schüssen niederzustrecken. Es handelt sich um einen perversen Kindesentführer, der mehrere Mädchen in seinem Keller und in einem Erdloch festhielt und misshandelte.

VOLLER DURCHBLICK

Solch eine ruppige Thematik haben Sie bei einem Taktik-Titel nicht erwartet? Wir eigentlich auch nicht. Mitunter erinnerte uns die geschilderte Mission im Haus des gestörten Kindesentführers an Film-Thriller wie *Das Schweigen der Lämmer*. Dazu trägt die überzeugende und dynamische Musikuntermalung bei. Sobald Sie in eine brisante oder düstere Situation geraten, ertönt atmosphärisches Hintergrundgedudel. Astrein! Nein, nicht nur der Sound, auch die lupenreine und detaillierte Optik überzeugten schon in der uns vorliegenden Vorabfassung. Die 14 Einzelspieler-Missionen sind außerdem herrlich abwechslungsreich. So kommen Sie bei einem Amoklauf in einer Diskothek, einem Banküberfall und diversen Hausdurchsuchungen zum Einsatz. Anders als bei der *Rainbow Six*-Serie steuern Sie bei *SWAT 4* nicht jedes einzelne Mitglied, sondern nur den Anführer des Teams. Dafür spendierte Entwickler Irrational Games (*Freedom Force*) eine sehr coole Funktion: Bei Bedarf verfolgen Sie die Ego-Sicht Ihrer Untergebenen rechts oben in einem kleinen Fenster und geben Anweisungen. So können Sie etwa einen Raum durch zwei Eingänge gleichzeitig stürmen und miese Verbrecher überrumpeln. Meistens stehen Ihnen auch Scharfschützen zur Verfügung. Sobald Ihnen ein Verdächtiger vor die Flinte



»Harry Potters Beschneidung ging schief.«

läuft, geben die Kameraden Bescheid und der Spieler legt selbst Hand an. Ob Sie abdrücken oder den Gangster überwältigen und in den Knast schicken wollen, entscheiden Sie.

STEUERERHÖHUNG

Wichtiger als die Technik ist die Steuerung. Was nützt eine saubere Optik, wenn Sie aufgrund einer komplizierten Bedienung im Eifer des Gefechts Kollegen eine Blendgranate ins Geläuf werfen? Doch auch hier gibt es absolut gar nichts zu meckern. Alle Befehle wählen Sie ganz simpel mit der rechten Maustaste an und ordnen sie Ihrem Team zu. Herrlich einfach! Doch *SWAT 4* ist nicht nur etwas für Solisten. Menschen mit sozialen Kontakten jubeln über den kooperativen Modus und drei Mehrspieler-Modi für bis zu 16 Zocker. Mehr als ein Geheimtipp! LUKASZ CISZEWSKI

SWAT 4

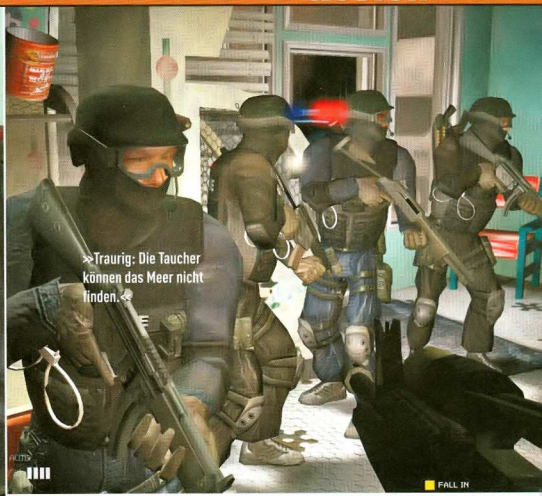
GENRE:	Taktik-Shooter
ENTWICKLER:	Irrational Games/Sierra
FERTIG ZU:	85%
ERSCHEINT:	April 2005
VERGLEICHBAR:	Rainbow Six, Raven Shield
INTERNET:	www.swat4.com

KOMMENTAR

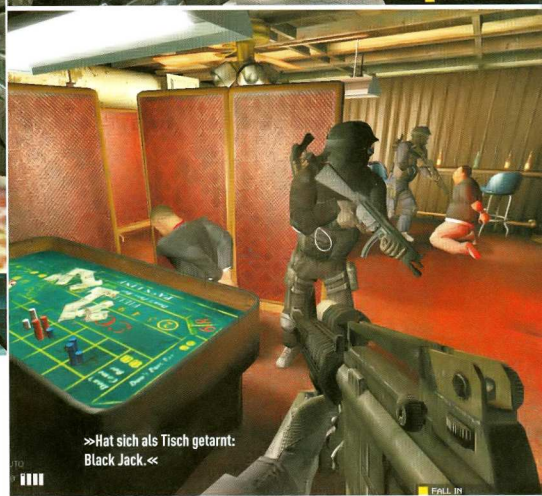


LUKASZ CISZEWSKI

„Polizei! Keine Bewegung! Hände hoch! Auf den Boden mit dir! Auf den Boden!" Ich liebe die mittlere Maustaste. Mit dieser scheiße ich nämlich lautstark Terroristen, Kriminelle und Zivilisten zusammen. Zwar ist dieses Feature nicht wirklich neu. Mein Chef benutzt die Anmotz-Funktion schon seit Jahren. Doch ganz im Gegensatz zu ihm schaut *SWAT 4* verdammt geil aus und ist unkompliziert. Nach dem Tutorial hat man alle Techniken drauf und kann sich in die spannenden Einsätze stürzen. Eine zusammenhängende Story gibt's aber immer noch nicht. Verdammt!



»Traurig: Die Taucher können das Meer nicht finden.«



»Hat sich als Tisch getarnt: Black Jack.«



»Der Herr der Ringe hat einen Bombenhintern.«

Earth 2160

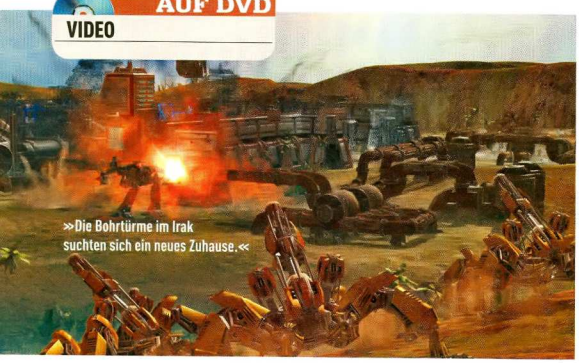
PC ACTION TOP-HIT 2005 PLATZ 15

Echtzeit-Strategie | Der Mars macht mobil. In *Earth 2160* von Reality Pump greift die gebeutelte Menschheit auf dem Roten Planeten zu den Waffen. In heißen Schlachten zeigen Sie abwechselnd aufseiten einer der vier Fraktionen im Spiel, wer der beste Taktiker im Kampf um die 18 unterschiedlichen Planeten ist. Wie im Vorgänger warten die Parteien mit unterschiedlichen Einheiten und Technologien auf. Die dichte Hintergrundgeschichte mit verzweigten Aufträgen verspricht große Spannung. Im zweiten Quartal 2005 wissen wir mehr. MARC BREHME

Info: www.earth2160.com

AUF DVD

VIDEO



»Die Bohrtürme im Irak suchten sich ein neues Zuhause.«



»Cheater beim Schach erkennt man an zu vielen Türmen.«

Stronghold 2

PC ACTION TOP-HIT 2005 PLATZ 14

Echtzeit-Strategie | Schaffe, schaffe, Burgen baue! Auch im zweiten Teil des Echtzeitstrategie-Spektakels verdingen Sie sich als mittelalterlicher Burgherr. In *Stronghold 2* ziehen Sie in den Krieg oder verteidigen die eigene Festung gegen feindliche Angriffe. Ab April 2005 kippen Sie anstürmenden Digi-Truppen das heiße Pech in feinstem 3D auf die Mütze und hauen ihnen mit dem Katapult Geschosse wie verseuchte Kuhkadaver oder brennende Riesenbrocken um die Löffel. Die Kämpfe vereinfachte man im Vergleich zum Vorgänger, dennoch sollen sie realistischer wirken. Das dürfte bei riesigen Gefechten mit mehr als 1.000 virtuellen Kriegern schon geil aussehen. Genau wie Kifferprinz Harry kitten Sie mit dem neuen Ehre-System Ihren angekratzten gesellschaftlichen Status durch Gala-Empfänge und Festessen. Na, haben Sie jetzt richtig Appetit bekommen? Dann schwingen Sie sich schon mal in Ihre Rüstung und gürten das Schwert. Ihr Reich komme, Ihr Wille geschehe. Wie im Himmel, so auch auf dem PC. Bald. MARC BREHME

Info: www.stronghold2.de

Act of War

PC ACTION TOP-HIT 2005 PLATZ 13

Echtzeit-Strategie | Es ist doch immer das Gleiche! Wenn gerade einmal keine Naturkatastrophen geschehen, geben geldgierige Fuzzies eben hausgemachte in Auftrag. Bezahlte Terroristen führen in *Act of War: Direct Action* weltweit Anschläge durch, um die Weltwirtschaft kollabieren und den Ölpreis in astronomische Höhen klettern zu lassen. Und das nur, weil sie den Hals nicht voll bekommen. Sie kommandieren eine international operierende Spezialeinheit, um den gierigen Säcken das Handwerk zu legen. In fiktiven Missionen schlagen Sie sich durch originalgetreu nachgebildete Schauplätze. So können Sie etwa das Weiße Haus oder schicke Straßenbahnen in San Francisco in Schutt und Asche legen. In *Act of War* gibt es keinen Basisbau und Sie kommen in jedem Einsatz mit zugewiesenen Einheiten aus. Also passen Sie gut auf! Was da vom französischen Entwickler Eugen Systems derzeit den letzten Schliff bekommt, sieht schon in der uns vorliegenden Beta-Version extrem beeindruckend aus. Geradeso, als hätte man die Action von *C&C Generäle* mit der Grafik von *Die Schlacht um Mittelerde* verheiratet und die Atmosphäre von *C&C: Alarmstufe Rot 2* als Trauzeuge bestellt. Die Flitterwochen sollen bereits im März beginnen. Cool! MARC BREHME

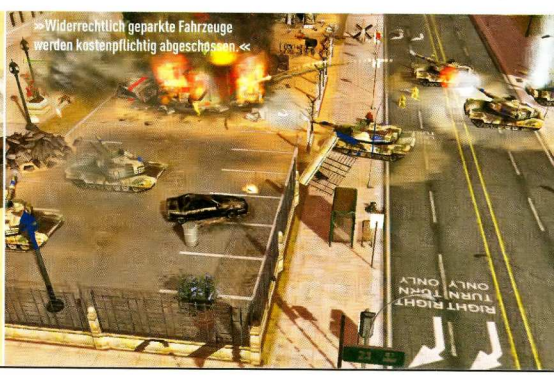
Info: www.atari.com/actofwar

AUF DVD

DEMO



»Beschnitten: Jet Li.«



»Widerrechtlich geparkte Fahrzeuge werden kostenpflichtig abgeschossen.«



© 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PS" and the PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2004 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Xbox, Xbox Live, Xbox Live Logo and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of teh Microsoft Corporation.

- Vierter Teil der Serie
- Neues Waffensystem
- Verbesserte Glacier-Engine
- Einsatz in den USA

Heiliges Kanonenrohr

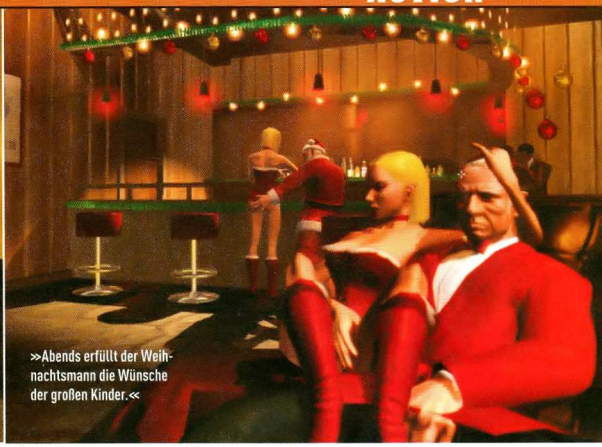
Geld hat man oder auch nicht. Wenn Sie es in HITMAN: BLOOD MONEY besitzen, können Sie damit nun Waffen kaufen. Entzückend!

PC ACTION TOP-HIT 2005 · PLATZ · 12

Nummer 47 ist zurück. Mal wieder. „Die Qualität der Grafik und künstlichen Intelligenz übertrifft sogar unsere eigenen Erwartungen", wirft IO-Interactive-Chef Janos Flösser locker-flockig in den Raum. Doch was ist von solchen Aussagen zu halten? Die treffen die Dänen schließlich in ähnlicher Form für jede Fortsetzung. Und schon beim Vorgänger *Hitman: Contracts* erwarteten die Spieler offensichtlich mehr als die Entwickler. Wir ebenso. Tatsache ist, IO Interactive hat sich für *Blood Money* ein neues, sehr cooles Waffensystem einfallen lassen. Ab sofort dürfen Sie die Taler, die Sie als glatzköpfiger Killer für Ihre Aufträge kassieren, in Mordwerkzeug investieren. „Zudem bietet jeder Level mehrere Wege, um ein paar Kröten nebenbei zu verdienen", erklärt

>>Vertragen sich nicht mit Widdern: Schützen.<<


»Unangenehm: Juckreiz im falschen Moment.«


»Abends erfüllt der Weihnachtsmann die Wünsche der großen Kinder.«

Projektleiter Rasmus Højengaard, „aber auch, um sie zu verlieren." Die kommenden Einsätze des Hitman spielen in den Vereinigten Staaten.

AUF NACH AMERIKA!

Agent 47 steckt mal wieder in Problemen. Seine Mordagentur, die International Contract Agency, bekommt Konkurrenz. Nach und nach verschwinden die Kollegen unseres unmoralischen Alter Ego. Da er bald selbst auf der Abschussliste steht, geht er zum Angriff über. Was genau ihn erwartet, verraten die Dänen bisher nicht. Die ersten Bilder stammen jedenfalls aus einem Level in den Rocky Mountains. Dort treibt sich Nummer 47 auf der Weihnachtsfeier eines hochkarätigen Pornoproduzenten herum. Ein weiterer Einsatz führt Sie direkt nach Las Vegas. Doch welche Rolle spielt die Frau namens Diana und diese so genannten „Albinos"?

GELD REGIERT DIE WELT

Neben den normalen Waffen, die Sie im Verlauf des Spiels finden, besitzt Ihr Glatzkopf seine ganz persönlichen Totmacher-Schätzchen. Die können Sie nach Lust, Laune und Geldbeutel optimieren. Im Lauf des Spiels tauchen nach und nach neue Extras dafür auf, die Sie kaufen dürfen. Allerdings sind Ihrer Kombinationsfreude Grenzen gesteckt. Hochgeschwindigkeitsmunition etwa verträgt sich nicht mit Schalldämpfern. Und für bessere Zielfernrohre brauchen Sie erst einmal breitere Gewehrschienen. Die Lieblingswaffe Højengaards ist das M4A1-Maschinengewehr: „Ich würde das in Richtung Scharfschützen-Flinte entwickeln, um eine sehr facettenreiche und vielseitige Waffe zu erhalten." Doch neue Schießprügel sind nicht das Einzige, für das Sie Ihren Zaster verprassen können. Die Frage ist: „Gibst du dein ganzes Geld für Ausrüstungsgegenstände aus? Oder sparst du etwas auf, um bei einem versauten Einsatz eine Leiche wegschaffen zu lassen, um später nicht in Schwierigkeiten zu geraten? Es sind diese Dilemmas, mit denen jeder gute Hitman ringt", orakelt Højengaard. Klingt auf jeden Fall spannend. Für die passende Akustik sorgen erneut Musik-Wunderkind Jesper Kyd und das Budapester Symphonieorchester. Sehr erfreulich. Falls Sie der Pressemitteilung trauen, liefert *Hitman: Blood Money* „die brutalste und realistischste Simulation vom Leben des tödlichsten Auftragskillers der Welt".

JOACHIM HESSE

HITMAN: BLOOD MONEY

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	IO Interactive/Eidos
FERTIG ZU:	70%
ERSCHEINT:	Frühjahr 2005
VERGLEICHBAR:	Thief 3, Hitman 3
INTERNET:	www.hitmanbloodmoney.com

KOMMENTAR


JOACHIM HESSE

Mir stinkt es, dass IO Interactive das Spiel wie schon den Vorgänger für die angestaubte PlayStation 2 optimiert: Auch wenn die Glacier-Engine neue Tricks gelernt hat, verschenken die Dänen damit viel Technikpotenzial. Wie toll könnte das Spiel mit modernsten PC-Routinen aussehen? Ich will gar nicht weiter darüber nachgrübeln. Der Rest scheint allerdings in die richtige Richtung zu gehen. Eine geheime Konkurrenzorganisation? Spannend! Waffen aufrüsten? Genial! Neue Missionen? Her damit!


»Erich Honecker ließ sogar Santa Claus nicht über die Mauer.«

Ganz schön rüstig

Von der Rente ist Agent 47 weit entfernt. Ab sofort dürfen Sie Geld in bessere Waffen investieren. Wir geben ein Beispiel, womit Sie das Scharfschützengewehr W 2000 ausstatten können.





PC ACTION TOP-HIT 2005 • PLATZ 11

»Neulich im Media Markt: Kampf um die letzten Leuchtstoffröhren.«

Sei arg listig!

Egal, ob Sie KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2: THE SITH LORDS als guter oder mieser Jedi spielen, bis Sie das All beherrschen, ist es ein steiniger Weg.

- Noch mehr Waffen und Gegenstände
- Neue Jedi-Kräfte
- Ca. 40 Stunden Spieldauer
- Verbessertes Kampfsystem

Activisions erstes *KotOR* muss schon ein ganz besonderes Rollenspiel gewesen sein, wenn selbst *Star Wars*- und Rollenspiel-Hasser, wie etwa unser türkisches Redaktionsmitglied, Loblieder darüber sangen. Iscitürks peinliches Elaborat klang damals so: „Die Macht ist mit mir und für Gescheite empfehle ich die dunkle Seite. Omas schänden, Unterdrückte unterdrücken und nicht nur im Puff das Lichtschwert zücken. Im virtuellen Blut meiner Feinde zu waten ist schön, noch schöner als ein warmer Döner. Selbst treue Begleiter ließen ihr Leben und mich an der Tastatur festkleben!" Kurz: Mit seinem nichtlinearen Spielverlauf erlaubte *KotOR* das Ausleben der Spielerfantasien. Der Nachfolger mit dem Untertitel *The Sith Lords* geht noch einen fetten Schritt weiter. Woher wir das wissen? Ganz einfach: Wir haben die Xbox-Version bereits durchgespielt. Und im Gegensatz zum Vorgänger, der unter anderem einen neuen Level bot, unterscheidet sich die PC-Version nur noch technisch vom Konsolen-Abenteuer.

MEHR VON ALLEM

Zur Story verraten wir nichts, damit könnten wir Ihnen den Spaß verderben. Also was sind die hauptsächlichen Neuerungen von *KotOR 2*? Noch immer laufen Sie mit einer maximal dreiköpfigen Truppe durch weitläufige Areale. Aus der Verfolgerperspektive, mit frei drehbarer Kamera, genau wie im Vorgänger. Optisch gibt es generell wenig Neues zu vermelden, da die ordentliche, aber eben etwas betagte Grafik-Engine des Vorgängers zum Einsatz kommt, was etwas enttäuscht. Lediglich Effekte und Animationen verbesserte man teilweise. Die Kämpfe präsentieren sich nach wie vor als Mischung aus Echtzeit- und Runden-Gekloppe. Neu ist, dass Ihr Hauptcharakter jetzt grundlegende Jedi-Techniken erlernt. Damit sind keine Spezialattacken gemeint, sondern generelle Kampfstile. Je nach Charakterwahl sind so ausgefallene Lichtschwert-Schwinger oder besondere Formen der Machtanwendung möglich. Und abhängig davon, ob Sie gegen einen oder mehrere Gegner antreten und die Schergen Schuss- oder Nahkampfwaffen tragen, bietet jede Technik Vor- und Nachteile. In Sachen Macht gibt es massig neue Anwendungsmöglichkeiten. Verlassen Sie sich etwa auf „Force

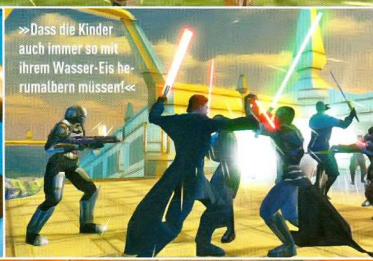

»Wird von Christen mit Füßen getreten: Heide.«

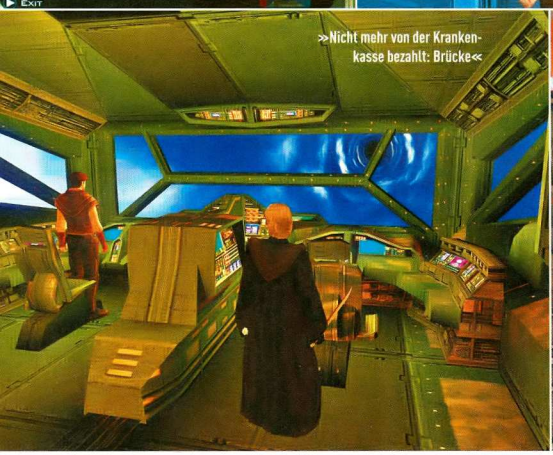

»Holger Speckhahn moderiert nicht mehr *Jedi gegen Jeden*.«



»Wo stellt man hier das Force Feedback ein?«


»Ich sehe vielleicht scheiße aus, aber beim Cunnilingus hab ich die Nasen vorn.«


»Dass die Kinder auch immer so mit ihrem Wasser-Eis herumalbern müssen!«


»Nicht mehr von der Krankenkasse bezahlt: Brücke«


»Du Depp solltest doch das kleine Schwarze anziehen! Und nicht den kleinen Schwarzen mitnehmen.«

KOTOR 2

GENRE:	Rollenspiel
ENTWICKLER:	Obsidian/Lucas Arts
FERTIG ZU:	98%
ERSCHEINT:	10. Februar 2005
VERGLEICHBAR:	KotOR, Gothic 2
INTERNET:	www.lucasarts.com

Channel", regenerieren Sie Ihre Macht-Leiste schneller und entsprechende Attacken hauen heftiger rein. „Force Fury" versetzt den Helden in eine Art Raserei, wobei die Power proportional zur Anzahl der eliminierten Gegner steigt. Die Wahl der neuartigen Mächte kann darüber entscheiden, ob eine Schlacht zur Qual oder zum Spaziergang wird.

KEINE 20 MEHR

KotOR erlaubte es nicht, einen höheren Charakterwert als Level 20 zu erreichen. Wer in Rollenspielen also gerne durch die Botanik rennt, um seine Figur aufzuleveln, war ab einem bestimmten Punkt angeschissen. Diese Sperre gibt es jetzt nicht mehr. Wir selbst haben das Spiel nach rund 50 Stunden mit einem Level-31-Charakter beendet. *KotOR 2* ist also auch etwas umfangreicher als Teil 1, was für einen Nachfolger beileibe keine Sebstverständlichkeit ist. Wie beim Erstling entscheiden Sie sich zu Spielbeginn für eine bestimmte Charakterklasse. Keine echte Überraschung: Bei Erreichen des 15. Levels stellt man Sie erneut vor eine Wahl. Dunkle oder helle Seite? Digitales Dasein als Sith-Lord oder Jedi Master? Das liegt ganz bei Ihnen. Wenn wir schon bei Wahlen sind, sollten wir die ausgebauten Möglichkeiten der Team-Beeinflussung erwähnen. Das Guter-Jedi/Böser-Jedi-Spiel treibt man hier nämlich auf die Spitze und das schmeckt Ihren Mitstreitern oder auch nicht. Durch Worte und Taten manipulieren Sie Ihre Kollegen sogar so weit, dass diese etwa auf die dunkle Seite der Macht wechseln. Klingt das nicht wundervoll? Ist es auch. Und das, obwohl Sie das erste Viertel des Spiels ohne Lichtschwert überstehen müssen. Ups, jetzt haben wir doch noch was verraten. AHMET ISCITÜRK

KOMMENTAR



AHMET ISCITÜRK

Ich kostete von der dunklen Seite der Macht, manipulierte und vernichtete Menschen, die mir vertrauten. Ich löschte kalt lächelnd ganze Clans aus und wenn mir was gefiel, nahm ich es mir einfach. Gesetze galten für mich nicht und für meine virtuellen Mitmenschen hatte ich nur Verachtung übrig. Kurz: Beim Zocken von *KotOR 2* lebte ich mein wahres Ich aus. Ja, das Spiel sieht nicht viel besser aus als der Vorgänger und einige Abschnitte sind noch langweiliger als Plattenbausiedlungen im Osten. Trotzdem wird diese Perle zur Pflicht für Rollenspieler! Warum? Weil ich es Ihnen sage. Hach, was bin ich böse!

The Elder Scrolls 4: Oblivion





Rollenspiel | Was haben die *Elder Scrolls*-Reihe und Frauen gemeinsam? Beide nehmen von Jahr zu Jahr zu. *(Anm. d. Red.: Unterste Schublade!)* Obwohl die Spielewelt nicht mehr ganz so (über)groß ausfällt wie bei *Arena* oder *Daggerfall*, peppen viele neue Spiel-Elemente *Oblivion* gewaltig auf. So setzt Bethesda jetzt mehr auf Action und Geschick. Der Erfolg beim Kämpfen oder Schlösserknacken beruht nicht mehr nur auf Zahlenwerten, sondern auf der Fingerfertigkeit der Zocker. Auch neu: die so genannte Radiant KI. Mit der neuen künstlichen Intelligenz soll es computergesteuerten Charakteren möglich sein, eigene Entscheidungen zu treffen. Beispiel:: Eine hungrige Figur kauft sich bei der nächsten Gelegenheit was zu futtern. Wenn das nötige Kleingeld fehlt, beginnt sie zu stehlen. Erscheinen soll *Elder Scrolls 4: Oblivion* gegen Jahresende. Prima! RALPH WOLLNER

Info: www.elderscrolls.com

Brothers in Arms



Taktik-Shooter | Ubisofts WW2-Spektakel verpasst dem Genre ein ordentliches Facelifting. So gibt es hier neben den gewohnten Ego-Shooter-Sequenzen auch viele taktische Eingriffsmöglichkeiten, die den Spielfluss aber nicht nachteilig beeinträchtigen. *Brothers in Arms* basiert auf einer wahren Geschichte, was das Ganze noch realistischer macht. Mehr dazu im hinteren Teil dieser Ausgabe. RALPH WOLLNER

Info: www.brothersinarmsgame.com

Quake 4



Ego-Shooter | Die Szene bebt! *Quake 4* setzt da an, wo die Story des zweiten Teils aufhörte. Zudem richtet Ravensoft den Fokus mehr auf den Einzelspieler-Modus. Erstmals gibt es auch die von *Max Payne* bekannte Bullet Time. Die verwendete *Doom 3*-Engine garantiert eine grandiose Optik und ruckelfreie Daddel-Stunden. Wir hoffen inständig, dass es Activision noch in diesem Jahr ordentlich krachen lässt. RALPH WOLLNER

Info: www.ravengames.com







PC ACTION TOP-HIT 2005 · PLATZ 7

Klon-Abrechnung

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO erscheint zwar erst am 1. März, doch wir haben es schon ausführlich gespielt.

Dass die Geschehnisse im neuen Ego-Shooter von LucasArts zwischen den *Star Wars*-Filmen *Episode 2* und *Episode 3* angesiedelt sind, ist bereits ein alter Hut. Ebenfalls, dass Sie dabei als einer der düsteren Klon-Krieger agieren müssen. Also direkt zum interessantesten Teil: der Action an sich. Einige Zweifel hatten wir schon, als LucasArts einst verlauten lies, *Republic Commando* sei „squad-based". Nicht wenige befürchteten eine Art *Rainbow Six* im Sternleingewand, also eine etwas gemächlichere Gangart, wobei das ja an sich nichts Schlechtes bedeuten muss. Die spielbare Version überraschte uns allerdings absolut positiv. Das Ganze spielt sich trotz des Team-Schwerpunktes unglaublich schnell und intuitiv, ohne komplizierte Befehlerei oder andere Tempokiller. Nur eine einzige Taste benötigen Sie, um den fleißigen Kameraden blitzschnell Instruktionen zu erteilen.

RUCKI, ZUCKI!

Ein Beispiel: Sie kämpfen sich durch einen Korridor, gelangen an eine Kreuzung, an der irgendwelcher Krempel herumsteht. Feindliche Robo-Penner nehmen Ihr Team unter Beschuss. Sie richten Ihr Fadenkreuz auf ein Objekt, woraufhin ein Hologramm erscheint, das einen Scharfschützen darstellt. Also drücken Sie einfach eine Taste und schon platziert sich dort Ihr Scharfschütze. Um die Ecke steht ein fetter Kübel, der gesprengt werden soll. Sie nehmen das Teil ins Visier, drücken erneut die Aktions-Taste und einer Ihrer Kollegen inszeniert ein Feuerwerk. Ist alles erledigt und die Gefahr gebannt, kehren die KI-Hoschis wieder in die Formation zurück. Auch sonst verhalten sich die Jungs intelligent. Etwa im fetten Bosskampf gegen eine gigantische Robo-Spinne. Da hat man beinahe ein schlechtes Gewissen, weil die Kameraden dem Vieh voll engagiert die Schale perforieren, während man selbst feige hinter einer Mauer kauert. Sollte sich das gesamte Spiel so spannend gestalten, steht auf jeden Fall ein echtes Baller-fest bevor. Dafür sorgt nicht zuletzt die saubere Technik mit butterweichen Charakteranimationen und tollem Soundtrack. Vorgeschmack gefällig? Dann probieren Sie die Demo aus, die Sie auf unserer DVD finden!

AHMET ISCITÜRK

REPUBLIC COMMANDO

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	LucasArts/Activision
FERTIG ZU:	99%
ERSCHEINT:	3. März 2005
VERGLEICHBAR:	Elite Force 2
INTERNET:	www.lucasarts.com

KOMMENTAR



AHMET ISCITÜRK

Ganz ehrlich: Ich hab mir eigentlich nicht viel erwartet, denn mir gingen schon die *Jedi Knight*-Titel am Arsch vorbei. Doch nachdem ich *Republic Commando* Probe spielte, hat sich das ganz schnell geändert. Die Umgebungsgrafik wirkt zwar detailarm, dafür geht ständig extrem die Post ab. Cool ist vor allem, dass Gegner und Mitstreiter äußerst realistisch zur Sache gehen und durch den ständigen Funkverkehr lebendig wirken. Die Teamkomponente bremst das Spieltempo keineswegs und so dürfen wir uns alle auf einen unkomplizierten Spaß-Shooter freuen.



AUF DVD
DEMO



PC ACTION TOP-HIT 2005 • PLATZ • 6

>>Geht eindeutig zu weit: Stalker.<<

- 10 Kapitel lange Story
- Verschiedene Lösungswege
- Optionale Missionsziele und Erfolgswertung
- 4 Mehrspieler-Varianten inklusive Koop
- Messerscharfe Nahkampfmanöver
- Verbesserte Grafiktechnik
- Gegner verhalten sich schlauer
- Havok-Physikengine

AUF DVD VIDEO

Mit Hängen und Würgen

Grau ist jede CHAOS THEORY. Wir spielten für Sie SPLINTER CELL 3. Alle Infos vor dem Start.

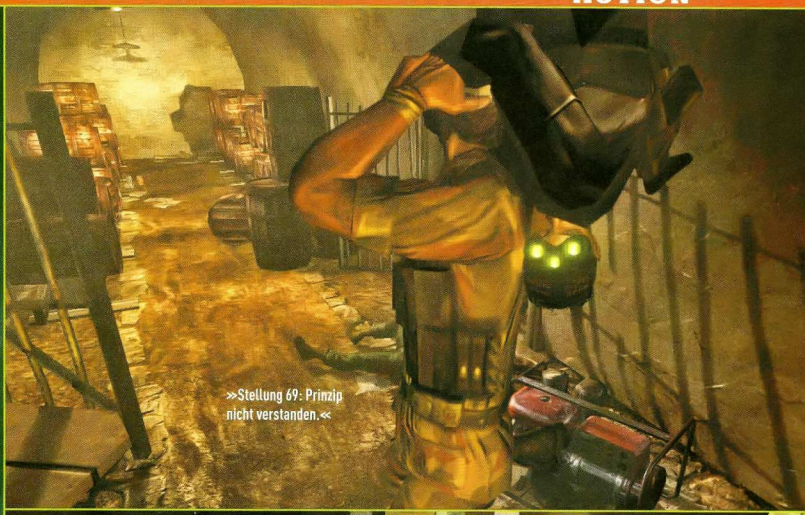
Eigentlich sollte er ja schon da sein. Sind Geheimagenten nicht für ihre Pünktlichkeit bekannt? Aber er wurde aufgehalten. Nicht von betörenden Blondinen oder bewaffneten Bösewichten, sondern durch die eigenen Ambitionen. Eine neue Engine, offeneres Missionsdesign, massig Mehrspieler-Verpflichtungen. Deshalb blieben letztes Weihnachten die Nachtsichtgeräte ausgeschaltet, dafür hilft Sam Fisher in ein paar Monaten bei der Vertreibung jeglicher Frühjahrsmüdigkeit. Statt „Im Märzen der Bauer" eher „Im Märzen auf der Lauer". Das Wiedersehen verspricht herzlich zu werden: Die PC-Version, die wir in der als „Ubisoft Montreal" getarnten kanadischen Filiale von Third Echelon anspielen konnten, wirkte schon erfreulich stabil und unterhaltsam.

SCHON GEHÖRT?

Erste Mission, irgendwo an der peruanischen Küste. Es ist dunkel, es gewittert, in der Ferne blinkt ein Leuchtturm. Bei diesem Wetter würde man nicht mal einen Hund vor die Tür jagen. Aber Sam Fisher – für den herrschen optimale Schleichbedingungen. Dank Nachtsichtgerät hält sich der Geheimagent am liebsten in den finstersten Ecken auf. Geheim eben. Um seine Schrittgeräusche muss er sich in der felsigen Umgebung wenig sorgen. „Sound Masking" heißt eines der neuen Features, Umgebungsgeräusche übertönen den vom Spieler verursachten Krach. Bis zu welchem Dezibel-Punkt, verrät die entsprechende Anzeige haargenau. Meeresbrandung und Donnergrollen machen es leicht, den Wachtposten von hinten zu überraschen. Ist ja auch nur die erste Mission, später kommt's dicke genug. Ein diskretes Gurgeln später ist der Weg frei. Das Sauwetter hat noch andere Vorteile: Die Regennässe lässt je nach Material die Umgebung unterschiedlich stark glänzen, wenn eine Lichtquelle in der Nähe ist. So schön hat man uns bislang selten nass gemacht.

TÖDLICHER DATENSCHUTZ

Warum sitzt Fisher nicht mit einer PC ACTION samt Tasse heißer Schokolade in der guten Stube? Weil der Amerikaner Dr. Bruce Morgenholt in die Gewalt einer Guerilla-Gruppe geraten ist. Ordinäres Kidnapping fällt eigentlich nicht in den Zuständigkeitsbereich eines Third-Echelon-Spezialisten, aber Morgenholt ist keine gewöhnliche Geisel. Er gilt als einer der wenigen Programmierer, welche die Funktionsweise von Masse-Kernels verinnerlicht haben. Jener Datensatz-Waffe, mit der im ersten *Splinter Cell* Informationsattacken ausgeführt wurden, welche Computersysteme ganzer Länder lahm legten. Wir erschleichen uns den Zugang in den Guerilla-Unterschlupf, doch für Morgenholt kommt jede Hilfe zu spät. Hugo Lacerda, Boss der Entführer, tritt die Flucht an Bord eines Frachtschiffs an. Wir müssen uns noch den Leuchtturm raufschleichen und das Licht ausknipsen, um den Auftakteinsatz zu beenden.



»Stellung 69: Prinzip nicht verstanden.«



»Solidaritätszuschlag Ost.«



»Harte Typen: Zimmermänner.«

INTERVIEW

„DER SPIELER WIRD IMMER FÜR EINE STEALTH-VORGEHENSWEISE BELOHNT."



»Bei unsichtbaren Joints hat die Polizei keine Chance.«

Erst schossen wir bei Ubisoft Montreal alle Lampen aus, dann lauerten wir Produzent Mathieu Ferland hinter einer Topfpflanze auf. Bevor die Sicherheitskräfte uns rauswarfen, kam folgendes Gespräch zustande.

PC ACTION Angesichts der vielen Neuerungen von *Splinter Cell 3* wirkt Teil 2 im Nachhinein gesehen recht Expansion-Pack-mäßig...
MATHIEU FERLAND: *Pandora Tomorrow* hatte spezifische Ziele: einen innovativen Online-Modus zum Gegeneinanderspielen und die Erweiterung der Levels. Das erste *Splinter Cell* konzentrierte sich auf beengte Räumlichkeiten und wir wollten jetzt mehr Platz, um Wachen austricksen zu können. Die vorhandene Technologie war stabil und es kamen einige Features dazu. Bei *Chaos Theory* hatten wir mehr Zeit, um alle Aspekte des Originalspiels zu verbessern und uns Innovationen einfallen zu lassen.

PC ACTION Ihr wollt diesmal Freiraum für verschiedene Spielstile gewähren. Wie lässt sich das mit den Schleich-Tugenden vereinbaren?
MATHIEU FERLAND: Der Spieler wird immer für eine Stealth-Vorgehensweise belohnt. Zum Beispiel bekommst du mehr von den witzigen Dialogen zwischen den Nichtspielercharakteren mit, erhältst Informationen über alle möglichen Details, kannst zusätzliche Bonus-Ziele erreichen. Wenn du einfach nur auf alles und jeden schießt, dann geht viel davon verloren und ab einem gewissen Punkt wird Einsatzleiter Lambert sagen: ‚Verdammt nochmal, was machst du da? Wir brechen die Mission ab, nichts wie raus hier.' Die Aufgabe wird dann vertagt und muss in der nächsten Mission erfüllt werden. In früheren *Splinter Cell*-Spielen würdest du in solchen Situationen ein ‚Game over' auslösen. Aber jetzt ist unser Ansatz etwa so: ‚Du hast dein Geld für dieses Spiel ausgegeben und willst rumballern? Meinetwegen, mach mal.' Es wird aber Alarme geben, es ist schwieriger, auf diese Weise durch das Spiel zu kommen. Aber es ist deine Entscheidung.

PC ACTION Wiederholtes Durchspielen soll sich also verstärkt lohnen?
MATHIEU FERLAND: Genau. Das ist auch der Grund, warum wir dich zu Missionsbeginn zwischen Ausrüstungskonfigurationen wählen lassen. Beim ersten Mal sagst du dir vielleicht ‚Okay, ich übernehme die Standardausrüstung.' Beim nächsten Mal könntest du versuchen, komplett schleichend zu spielen und alle Bonus-Missionsziele entdecken.

PC ACTION Mit welcher Taktik kassiere ich die besten Prozentwerte bei der Missionsbeurteilung?
MATHIEU FERLAND: Du erhältst eine höhere Gesamtwertung, wenn du auf dem Schleichweg spielst. Denn darauf konzentrieren wir uns und wollen, dass das Spiel dem Stealth-Genre zugeordnet wird. Auch wenn einige der neuen Designelemente mehr actionorientiert sind.

PC ACTION Wie viel Kopfzerbrechen bereiten euch die größeren Freiheiten des Spielers beim Missionsdesign?
MATHIEU FERLAND: Es ist sehr schwierig, verschiedene Lösungswege und nicht-lineare Missionsziel-Strukturen zu schaffen. Wenn du zum Beispiel eine Wache verhörst, um einen Zahlencode zu erhalten, gibt es einen bestimmten Dialog. Wenn du aber zuerst das Schloss hackst und dann diese Wache ausquetschst, benötigst du den Zahlencode ja nicht mehr, also muss Sam etwas anderes fragen. Das ist für uns ein großes Puzzle, denn abhängig davon, wo du herkommst und was du bisher gemacht hast, vervielfacht sich die Anzahl der möglichen Dialoge. Intensivspieler dürften das aber lieben, denn sie entdecken viele Wege, um voranzukommen.

PC ACTION Fällt euch auch in Zukunft noch was Neues zur Charakterentwicklung von Sam Fisher ein?
MATHIEU FERLAND: Als wir Sam kreierten, fertigten wir auch eine gewaltige Menge an Hintergrundinfos an, die nie veröffentlicht wurden. Intern wissen wir also, wo er herkommt, was er in der Vergangenheit machte. Er hat bekanntlich eine Tochter, aber was wurde aus deren Mutter? Ist sie verschwunden, wie passierte das? Wir haben viele Pläne für Fisher in der Zukunft. Sam wird immer menschlicher, er fällt seine eigenen Entscheidungen, hat eine Gesinnung. Er war immer ein Held, der nie die richtige Anerkennung für seine Verdienste erhielt. Das ist es wahrscheinlich, warum er bei den Fans so gut ankommt.

HART ODER ZART?

Nach der Mission ist vor der Mission. Wir erhalten Briefings von verschiedenen Third-Echelon-Spezialisten und wählen dann die Ausrüstung. Drei Konfigurationen stehen zur Wahl: Die ausgewogene Empfehlung sowie je eine extreme Stealth- und Action-Variante. Damit will Ubisoft betonen, dass sich die Levels auf unterschiedliche Weise durchspielen lassen. Schlechten Tag gehabt? Nehmen Sie den Schrotflinten-Aufsatz mit. Sie wollen eine möglichst hohe Bewertung am Missionsende haben? Dann lieber auf Diskretion und Gadgets setzen sowie alle Nebenziele erreichen.

LINEAR – ES WAR EINMAL

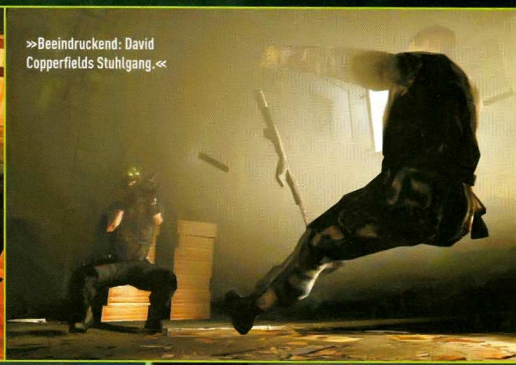
Selbst die Wege durch die Levels versprechen eine größere Offenheit. An Bord des Frachters zu Beginn des zweiten Kapitels abgesetzt, haben wir zwei Bordseiten zur Wahl, um uns ins Innere zu schleichen. Tipp: Im Mondlicht ist es heller. Wir sollen Lacerda finden, aber wo fängt man an? Die erste Wache wird gegrabscht und verhört: „Schönen Abend" begrüßt Fisher in gewohnt staubtrockener Manier sein Opfer im Schwitzkasten. Solche Dialoge sind nicht nur informativ, sondern auch unterhaltsam. Versäumen Sie deshalb keine Gelegenheit, Computergegner beim Tratsch zu belauschen. Uns dämmerte jedenfalls bald, dass nur der Schiffskapitän weiß, wo Lacerda an Bord versteckt ist. Mehrere Wege führen in den Steuerraum, außerdem erhalten wir das Nebenziel, verdächtige Fracht zu untersuchen. Später ein großes „Oops": Wir schalten den Käpt'n aus, bevor er uns die begehrte Information geben kann. „Na großartig, Fisher" beseufzt Einsatzleiter

Frieden schaffen mit coolen Waffen

Unbewaffnet und gefährlich ist vielleicht Kollege Iscitürk beim Samstagabend-Rendezvous. Doch Agent Fischer fühlt sich erst mit der richtigen Ausrüstung sicher. Vor Missionsbeginn haben Sie die Wahl zwischen Equipment-Varianten für Schleichkünstler und brachialen Ballermännern.

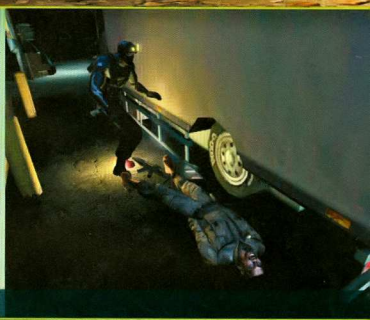



»Wieder ausgebrochen: Balkonkrieg.«


»Beeindruckend: David Copperfields Stuhlgang.«







»Chefs schätzen es, wenn sich ihre Mitarbeiter voll reinknien.«

Lambert per Funkspruch unseren kleinen Fauxpas. Sackgasse? Unumgänglicher Quickload? Nein, aber Straf-Umweg muss sein. Die Daten lassen sich auch einer Aktenmappe entnehmen, die in einer anderen Kajüte steht. Unbezahlte Überstunden, aber eben auch ein gutes Beispiel für die größere spielerische Freiheit. „Dieser Weg und sonst keiner"-Brotkrumen-Design und „3 x Alarm = Mission gescheitert"-Peinlichkeiten haben die Spieldesigner endlich über Bord geworfen.

VERGESST PANDORA

Dem Spieler mehr Freiheiten einräumen und gleichzeitig eine Rückbesinnung auf Stealth-Grundwerte vollziehen, das ist in etwa das Mantra für *Splinter Cell 3*. Irgendwie war auch kreative Abbitte nötig für den zweiten Teil *Pandora Tomorrow*, den die Außenstelle Schanghai mit der alten Engine fabrizierte, dabei außer einem Mehrspieler-Modus aber nicht viele neue Ideen zustande brachte. *Chaos Theory* gefällt uns jetzt schon besser. Viel besser. Die angespielten Schauplätze sind abwechslungsreich, die verbesserte künstliche Intelligenz hat den Wachen grobe Dummheiten ausgetrieben. Ich kann mit Sam Fisher mehr anstellen, fühle mich mächtiger und sollte trotzdem verstärkt auf der Hut sein. Schon ein fieses Spiegelbild oder ein langer Schatten kann dafür sorgen, dass der eben noch smalltalkende Wachtposten seine Taschenlampe zückt und argwöhnisch nach dem Rechten sieht.

HAUEN UND STECHEN

Die neuen „Ein Tastendruck genügt und der Gegner ist ausgeschaltet"-Nahkampfmanöver sind kein Vergleich mit den

Was dieser Mann so alles kann ...

Knackt es schon verdächtig in der Bandscheibe, wenn Sie sich über den Bierkasten beugen? Dann sollten Sie erst Recht über die erweiterten Verrenkungen von Vorturner Sam staunen.





»Kommt gleich: Ein Fall für Zwei.«



»Popeye: Überdosis.«



»Schwarzseher hinter Gittern.«

dumpfen Faustkampforgien früherer Spiele. Es liegt an Ihnen, ob Sie den Gegner in so einem Moment mit einem schnellen Messerstich ausschalten oder durch einen Knockout-Klaps schlafen legen. Letzteres ist die elegantere, Gesamtwertungs-steigernde Methode. Aber mit dem Risiko behaftet, dass Kollegen den betäubten Wachmann wieder aufwecken. Sam Fisher ist einer der wenigen neueren Stars, den die Spielebranche etabliert hat. Ein lautloser Killer zum Gernhaben, graumeliert und desillusioniert, der in Verhören wunderbar zynische Einzeiler drauf hat und seinen direkten Vorgesetzten häufig mal angrantelt. Ubisofts Drehbuchautoren um Chef-Designer Clint Hocking bringen Sams Wesen besser raus denn je. Sei es, dass unser Held angesichts altmodischer Laserbarrieren mit der jungen Kollegin flirtend frotzelt, ob diese Technik nun „so typisch Neunziger" oder „so typisch Siebziger" sei. Oder ob er in Gefahrenmomenten mit einem barschen „Jetzt nicht!" die Funkkontaktversuche der Heimatzentrale ignoriert.

VERSUS HOCH DREI

Bei all diesem Persönlichkeitskult soll man nicht übersehen, dass Ubisoft sein Baby still und heimlich zu einem Mehrspieler-Schwergewicht ausbaut. Der Versus-Modus aus *Pandora Tomorrow*, in dem Spione- und Söldner-Teams sich gegenüberstehen, kehrt in aufgemotzter Form zurück. Der Hauptspiel-Modus nennt sich „Story", jede Seite hat für den Sieg gewisse Auftragsziele zu erfüllen. Neu ist „Disk Hunt": Wer als Erster ein Dutzend Datenträger erbeutet hat, gewinnt. Schießt man einen anderen Spieler ab, lässt dieser seine gesammelten Werke fallen. Wer kurz vor dem Ziel steht, ist also ein besonders lohnendes Ziel in den Augen seiner Rivalen. Erstmals gibt es auch schlichtes und einfaches Deathmatch. Für Raffinesse sorgen teamspezifische Ausrüstungegenstände wie Herzschrittsensor oder ein nahezu unsichtbar machender Tarnanzug. In den Levels soll es zerstörbare Objekte geben, um zusätzliche Wege zu schaffen. Neue Manöver sind das Berserker-Schütteln für Söldner, die nah herangerückte Spione damit zu Boden werfen. Die Agentenseite revanchiert sich mit dem einhändigen Über-die-Brüstung-Zieher. Innerhalb der Teams hilft man sich gegenseitig bei Kletterübungen und spendet Lebensenergie-Spritzen oder Gadgets. Schön!

PRAKTIZIERTE NÄCHSTENLIEBE

Im Koop-Modus ist Zusammenarbeit die oberste Maxime. Zwei Spieler sind in vier Spezialmissionen einander auf Gedeih und Verderb ausgeliefert. Es wird gespäht und kommuniziert, aus zwei Richtungen gleichzeitig angegriffen und munter gewuppt, geschultert und Händchen gehalten. Kräftiges Zupacken hat noch keiner Männerfreundschaft geschadet, nur durch gemeinsam ausgeführte Techniken kommt man weiter. Bis hin zum tolldreisten „Einer hält das Seil, der andere hackt sich baumelnd in einen Computer"-Manöver mit freundlichen Grüßen von *Mission Impossible*. Nichts scheint unmöglich.

HEINRICH LENHARDT

SPLINTER CELL 3

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Ubisoft
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	März 2005
VERGLEICHBAR:	Splinter Cell, Pandora Tomorrow
INTERNET:	www.splintercell.de

KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT



Agent Lenhardt ist bemüht, aber mitunter ein Trampel. Geht wieder ein Anschleichversuch daneben, lässt mich *Splinter Cell 3* viel mehr improvisieren als seine Vorgänger. Wenn das Grabschen misslingt, reicht es immer noch für den schnellen Griff zum Taschenmesser. Aber wenn ich mich dann ans Missionsende gewurstelt habe und meine durchwachsende Endwertung ansehe, wallt der „Das geht doch besser!"-Ehrgeiz auf. *Chaos Theory* bietet Nervenkitzel am laufenden Band, atmosphärische Schummergrafik und funkelt schon vor dem Feinschliff bei Missionsdesign und Dialogen. Durch den hohen Widerspielwert und das fette Mehrspieler-Paket dürften Sie hier wesentlich mehr Spaßstunden herausholen als noch bei *Pandora Tomorrow*.

Rasante Abo-Prämien!







Schnell entscheiden und angreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, kann unter diesen drei genialen Prämien sein kostenloses Dankeschön wählen.

GTA San Andreas
Der Mega-Hit bald auch für den PC! Liberty City. Vice City. Jetzt wird mit *San Andreas* ein neues Kapitel der legendären Serie aufgeschlagen – die Rückkehr von Carl Johnson in seine alte Heimat. Mit einer fünfmal so großen Umgebung, verfeinertem Gameplay und der gewohnten Detailverliebtheit wird *GTA San Andreas* den Erfolg der Vorgänger sicher wiederholen, wenn nicht gar übertreffen können!
Release: Juni 2005.
Prämien-Nr.: 002612

World of Warcraft
Vier Jahre nach den Ereignissen von *Blizzards Warcraft 3: Reign of Chaos* bedrohen erneut Zwietracht und Machtgier die Welt von Azeeroth. Schlachten und Scharmützel drohen und Sie stecken mit Ihrem selbst erschaffenen Helden mittendrin. Erforschen Sie bisher unbekannt Landstriche, erfüllen Sie Aufgaben, leben Sie in einer übergangslosen, beständigen Online-Welt und gewinnen Sie Einfluss.
Release: Januar 2005.
Prämien-Nr.: 002553

S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl
S.T.A.L.K.E.R. versetzt den Spieler in eine endzeitliche, lebensfeindliche Umgebung, deren mutierter Flora und Fauna nur mir schlagkräftigen Argumentationshilfen beizukommen ist. Neben actionreichen Gefechten gilt es begehrte Artefakte aufzutreiben und Handel zu treiben. Außergewöhnliche Grafik- und Wettereffekte und ein einzigartiges Lebens-Simulationssystem sorgen für grenzenlosen Spielspaß!
Release: 31.05.2005.
Prämien-Nr.: 002633

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Fax: 0451 - 4906770

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

❒ Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit DVD
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit CD-ROM
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse: (Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie | Prämien-Nr.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action.

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA 05/11

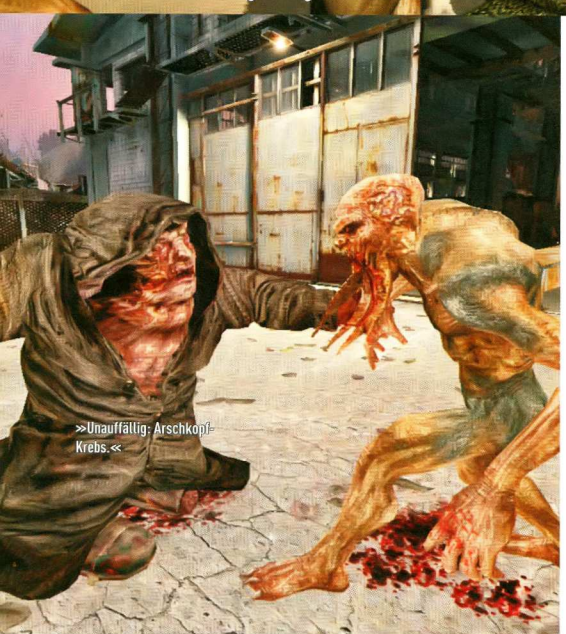
PC ACTION TOP-HIT 2005 • PLATZ 5

- Mix aus Ego-Shooter und Rollenspiel
- Lebenssimulationssystem
- 18 Levels
- Tag-und Nacht-Wechsel
- Diverse Fahrzeuge
- 30 km² großes Spielareal

»Wieder ausgegraben: Kurt Cobain.«

Ich will ein Kinn von dir!

Für die fertige Version von S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL würden wir sogar mit den Entwicklern schlafen. Doch gut Ding braucht Weile. Deshalb nehmen sich die Macher viel Zeit, um ihr Baby zu perfektionieren.



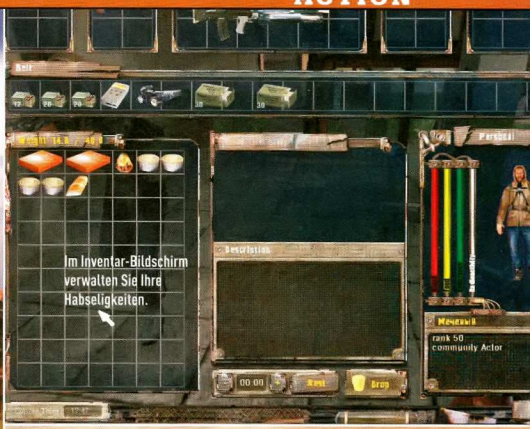
»Unauffällig: Arschkopf-Krebs.«

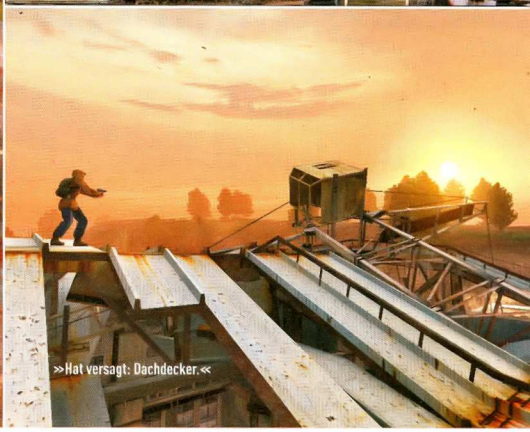
Es gibt zwei direkte Übersetzungen für den Begriff „Stalker". Zum einen sind dies Menschen, die Prominente fanatisch verfolgen. Da aber ein Spiel über anhängliche Psychopathen nicht so interessant wäre, haben sich die ukrainischen Entwickler von GSC Game World für die zweite Bedeutung entschieden: Pirschjäger. Was schräg klingt, schafft – beinahe – ein komplett neues Genre. *S.T.A.L.K.E.R.* verbindet nämlich die Action aus Ego-Shootern mit dem nichtlinearen Verlauf eines Rollenspiels und der Atmosphäre eines Horror-Abenteuers. Herauskommen soll dabei eine Spielerfahrung, die Fans aller Lager anspricht.

ZEITSPRUNG

Welch Ironie! Nach den ständigen Verschiebungen des Erscheinungstermins wird das Spiel wohl nicht mehr so futuristisch wie ursprünglich geplant. Schließlich finden Sie sich in *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* im Jahr 2006 wieder, das ja nicht wirklich in ferner Zukunft liegt. Okay, darum ging es den Machern auch nicht. Und schließlich sind wir froh, dass die Ukrainer so viel Zeit in das Herzstück des Titels investieren: die künstliche Intelligenz, wegen der Komplexität auch Lebenssimulationssystem genannt. Keine Angst, das hat nichts mit *Die Sims* zu tun. GSC will ein völlig unvorhersehbares Spielgeschehen kreieren. Sie wissen nie, was als Nächstes in der virtuellen Welt passiert. Die herumlungernden Kreaturen in Tschernobyl und Umgebung sollen so realistisch wie möglich agieren. Der Bloodsucker etwa (siehe Bild oben) pirscht sich unauffällig an Sie heran. „Das potthässliche Schwein erkenne ich







doch aus 100 Metern Entfernung", mögen Sie denken. Doch falsch: Der Blutsauger kann sich unsichtbar machen und Ihnen aus dem Hinterhalt an den Sack gehen. Fies!

HANDLUNGSBEDARF

Der Entwickler-Fokus von *S.T.A.L.K.E.R.* liegt auf der Handlungsfreiheit, die Ihnen als Spieler alle Möglichkeiten geben soll, sich mit den Folgen des Reaktorunglücks von Tschernobyl am 26.4.1986 auseinander zu setzen. Übrigens: Das Gebiet rund um das Atomkraftwerk samt Kleinstadt Pripjat bildete GSC mit erstaunlicher Genauigkeit nach. Eine 30 Quadratkilometer große Spielwiese wartet auf Sie. Das sind 4.500 virtuelle Fußballfelder, auf denen Sie herumstreunen, Gegenstände sammeln und außerordentlich hässliche Mutanten abknallen. Natürlich gilt es auch, massig rollenspieltypische Aufgaben zu bewältigen. Bei Ihren Touren durch das verwüstete Gebiet treffen Sie nicht nur auf abgedrehte Kreaturen und untote Gestalten. Es begegnen Ihnen außerdem Soldaten, Wissenschaftler, Waffenhändler und andere Streuner. Mit allen dürfen Sie Handel treiben, sofern Sie Ihrem Gegenüber nicht feindlich gesinnt sind. Sie grüßen also freundlich, plauschen eine Runde, tauschen Gegenstände und Waffen aus oder trinken gemütlich Wodka. Das schmeckt und hilft zusätzlich, die nervige Radioaktivität aus Ihrem Alter Ego zu spülen. Wenn das in der Realität doch auch so einfach wäre ...

FAHR ZEUG!

Dass Sie nicht nur zu Fuß durch das riesige Areal streifen, versteht sich von selbst. Schließlich bewegen sich Zocker schon oft genug – vom Computer zum Klo und zurück. Deshalb bedienen Sie sich im Spiel aus einem netten Fuhrpark. Beispiele gefällig? Für Menschen, deren Geldbeutel eher einem Vakuum gleicht, empfehlen wir den mit 1.200 Rubel recht günstigen Moskvich. In dieses an den ostdeutschen Wartburg erinnernde Gefährt passen vier Personen. Besonders robust ist die Laube jedoch nicht. Wer was Klobigeres braucht, ist mit dem 5.300 Rubel teuren Truppenpanzer für 15 Mitfahrer gut bedient. Oder soll's doch lieber der praktische Kampfhubschrauber sein? Sie haben die Qual der Wahl, sofern das Kleingeld stimmt. Doch Obacht! Passen Sie bloß auf, dass Sie immer genügend Benzin im Tank haben, sonst kommt Ihre Mühle nicht weit. In *S.T.A.L.K.E.R.* ist eben fast alles wie im echten Leben. Und deshalb kann das Ding ja nur geil werden.

LUKASZ CISZEWSKI

S.T.A.L.K.E.R.: SOC

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	GSC Game World/THQ
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	Mai 2005
VERGLEICHBAR:	Deus Ex 2: Invisible War
INTERNET:	www.stalker-game.com

KOMMENTAR



LUKASZ CISZEWSKI

Bald ist es also angeblich so weit. *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*, dessen Veröffentlichung ähnlich oft verschoben wurde wie Ihr Date mit Heidi Klum, soll endlich aufschlagen und Anhänger von Action- und Rollenspielen gleichermaßen begeistern. Die Arbeiten am komplexen Lebenssimulationssystem, an diversen Detailverbesserungen und dem Balancing gehen nach Entwicklerangaben gut voran. Beten wir, dass dies stimmt und die Pirschjägergemeinde endlich loslegen darf. Wir haben eigentlich lange genug gewartet, finden Sie nicht?



PC ACTION TOP-HIT 2005 PLATZ 4

GTA San Andreas

Action | Nervige Ruckler und niedrige Auflösung des *Vice City*-Nachfolgers sind auf der PlayStation 2 für *Half-Life 2*-verwöhnte Augen nur schwer zu ertragen. Deshalb wird's Zeit für die PC-Version, die Rockstar am 10. Juni veröffentlichen will. Denn das geniale Spielprinzip begeistert mit fast uneingeschränkter Handlungsfreiheit. In *San Andreas* prügeln, fahren und ballern Sie sich als Ghetto-Gangster Carl Johnson durch wahrhaft riesige Bezirke der namengebenden Großstadt. Die Missionen glänzen durch Abwechslungsreichtum, die Gebiete durch Liebe zum Detail, der fulminante Soundtrack mit 85 Originalsongs. Unser Tipp: Im Juni Urlaub nehmen! CHRISTIAN BIGGE

Info: www.gtasanandreas.com

Gothic 3

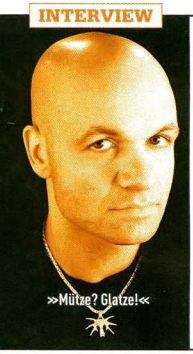
PC ACTION TOP-HIT 2005 PLATZ 3

Rollenspiel | Aus den Bochumer Entwicklern von Piranha Bytes ein paar Infos herauszukitzeln, ist schwieriger, als Goldbarren aus Fort Knox zu mopsen. Bekannt zum Nachfolger des Nachfolgers des Mega-Rollenspiels ist, dass er mit Glück noch Ende 2005 erscheinen soll. Die Geschichte soll auf dem Festland spielen und über Musikuntermalung durch ein riesiges Orchester denkt man nach. Björn Pankratz (kleines Bild), Gamedesigner bei allen *Gothic*-Teilen, verriet uns im Exklusivinterview etwas mehr. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.piranha-bytes.com



INTERVIEW



PC ACTION Wenn du nur einen Satz hättest, um *Gothic 3* zu beschreiben, wie lautet er?

BJÖRN PANKRATZ: Eine noch nie da gewesene, detaillierte Spielwelt mit einzigartiger spielerischer Freiheit und Tausenden unterschiedlichen Möglichkeiten für den Spieler. Noch kürzer: *Gothic 3* – unendliche Welten, die nie zuvor ein Spieler betreten hat. (lacht)

PC ACTION Die Unterschiede von *Gothic 3* im Vergleich zu den Vorgängern?

BJÖRN PANKRATZ: Neben vielen technischen und spielerischen Neuerungen ist *Gothic 3* um einiges größer und detaillierter. Während die Spielwelt der Vorgänger aus der überschaubaren Insel Khorinis mit nur einer größeren Stadt bestand, findet sich der Spieler bei *Gothic 3* auf einem beachtlichen Stück Festland wieder und wird eine Vielzahl von Städten besuchen.

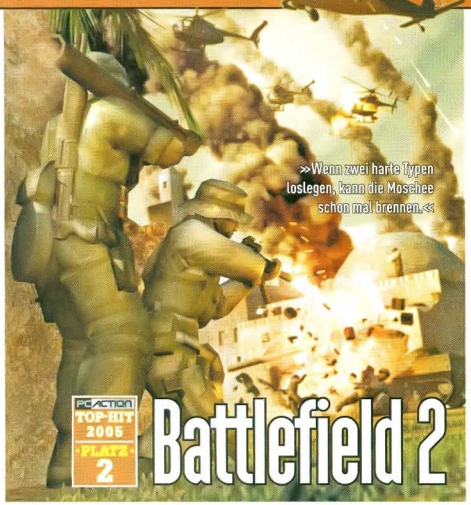
PC ACTION Verrätst du uns etwas, das bisher noch niemand weiß?

BJÖRN PANKRATZ: Die Orks haben das Reich der Menschen und so auch die Städte besetzt. Allerdings werden sie im Spiel nicht als eine anonyme Horde Feinde präsentiert. Sie besitzen eine Zivilisation und eigene Regeln. Wie sich das genau auf die Geschichte und den Spielverlauf auswirkt, wollen wir jetzt noch nicht verraten.

DIE WILLST DU AUCH!

Ja, es gibt mehr Spitzenspiele. Warum die hier nicht auftauchen? Entweder, weil sie wahrscheinlich nicht mehr in diesem Jahr erscheinen oder weil wir sie noch nicht selbst anspielen durften. Eine alphabetische Liste der Titel, von denen wir uns ebenfalls viel versprechen – ohne Anspruch auf Vollständigkeit:

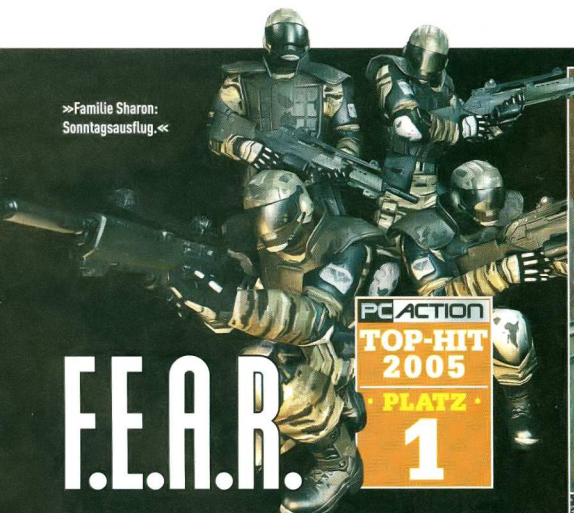
ANNO 3, Aufbau-Strategie, Sunflowers
BET ON SOLDIERS, Ego-Shooter, Pointsoft
BIOSHOCK, Action, Irrational Games
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT 3, Echtzeit-Strategie, EA LA
DRAGON AGE, Rollenspiel, Bioware
DUKE NUKEM FOREVER, Ego-Shooter, 3D Realms
FALLOUT 3, Rollenspiel, Bethesda Softworks
HALF-LIFE 3, Ego-Shooter, Valve
MAFIA 2, Ego-Shooter, Illusion Softworks
NEVERWINTER NIGHTS 2, Rollenspiel, Obsidian Entertainment
STAR WARS: EMPIRE AT WAR, Echtzeit-Strategie, Petroglyph
SURVIVOR, Actionspiel, Replay Studios
THE MOVIES, Aufbau-Strategie, Lionhead
UNREAL 3, Ego-Shooter, Epic



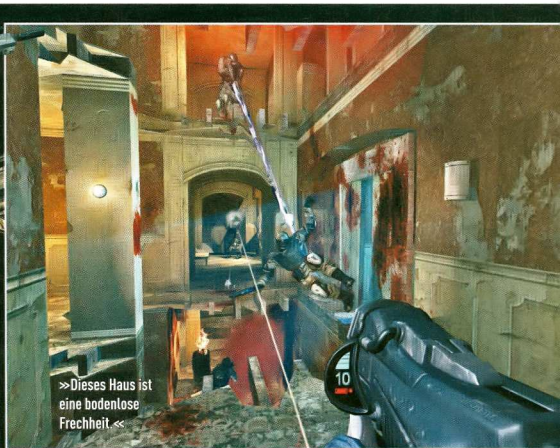
»Wenn zwei harte Typen loslegen, kann die Moschee schon mal brennen.«

Mehrspieler-Shooter | In *Battlefield 2* verlagern sich die Shooter-Duelle in die Neuzeit, genauer in den Mittleren Osten, nach China und – gerade bekannt gegeben – in den Jemen. In riesigen Online-Schlachten mit bis zu 63 Mitstreitern treten Sie aufseiten der Amis oder einer arabisch angehauchten Militärorganisation gegeneinander an, um feindliche Flaggen und Basen zu erobern. Der schwedische Entwickler Dice, der auf eine neue, atemberaubend detaillierte Grafiktechnik setzt, testet momentan noch, ob eventuell gar Kämpfe mit über hundert Teilnehmern funktionieren. Im Vergleich zum Vorgänger gibt's viele Neuerungen. Etwa den Commander-Modus, in dem ein Kollege wie in einem Strategiespiel Einsatzbefehle für bis zu neun Soldatentrupps koordiniert. Oder erweiterte Charakterklassen wie den Ingenieur, der Munitionsvorräte verteilt, den Mediziner, der Kollegen wiederbeleben kann oder den Grenadier, der mit Lenkraketen Panzer ausschaltet. Für Langzeitmotivation sorgen selbst erstellte Videos des Spielgeschehens via *Battlefield*-TV und eine Internet-Rangliste, mit deren Hilfe Sie Ihre Leistungen in den virtuellen Scharmützeln einschätzen können. Voraussichtlich ab März wird scharf geschossen. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us



»Familie Sharon: Sonntagsausflug.«



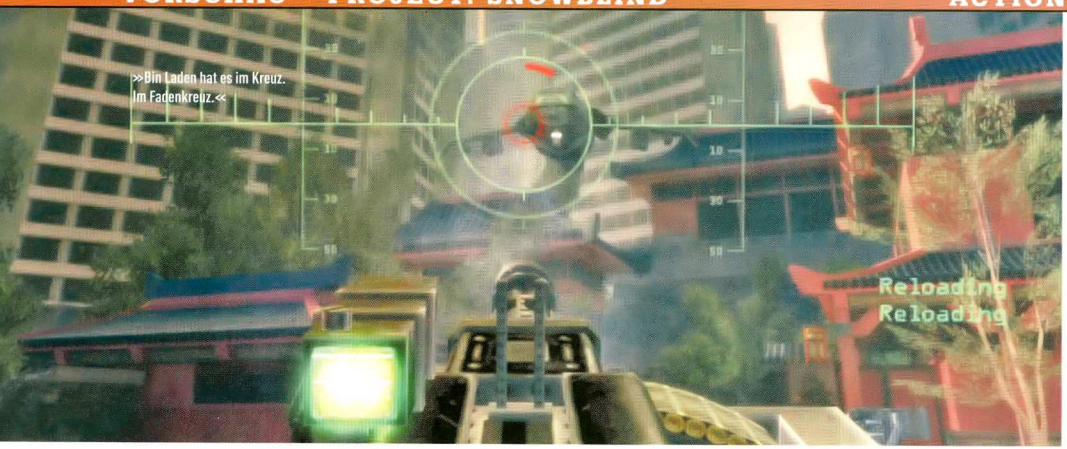
»Dieses Haus ist eine bodenlose Frechheit.«



»Ein ganz armloser Gegner.«

Ego-Shooter | Tata! Unser persönlicher Top-Hit des Jahres 2005! Der kommt von Monolith, den Machern von *No One Lives Forever*, und heißt *F.E.A.R.* (wörtlich: Furcht). Die Buchstabenkombi steht für „First Encounter Assault and Recon" und beschreibt eine schnelle Eingreiftruppe, der Sie angehören. Im Spiel infiltrieren Sie Gebäude, verhindern Sprengstoffanschläge und treten gegen Terroristen an. Dabei begegnen Sie einem kleinen Mädchen, das ein Vorbote des Schreckens zu sein scheint und irgendwie nicht zu fassen ist. Ein düsterer Horror-Schocker im Stile des Kinostreifens *Alien* entfaltet sich, erzählt mit einer technischen Brillanz, die der von *Half-Life 2* nicht nachsteht. Wir ersparen Ihnen das übliche Normal- und Bump-Mapping-Geblubbere. Wie genial *F.E.A.R.* ausschaut, erlebt ein Spieler, wenn er die Tabulator-Taste betätigt und so einen Zeitlupen-Modus aktiviert, der hier – anders als in *Max Schmerz* – auch den eigenen Charakter stark verlangsamt. Überall fliegen Hülsen herum, zerbersten Scheiben, verzerren sich Gesichter zu Fratzen. Mit dem Raketenwerfer, der drei Projektile zugleich abfeuert, oder einer mobilen Flak demontieren Sie halbe Levels. Action pur, die Sie im Juni erwartet. Auch in den Mehrspieler-Duellen via Deathmatch und voraussichtlich einem zusätzlichen, taktischeren Modus. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.lith.com



Frost mortem

Nathan Frost war tot, wurde als Versuchskaninchen missbraucht und um neue Fähigkeiten erweitert. Die Rolle dieser armen Sau übernehmen Sie in PROJECT: SNOWBLIND.

Alle Welt meckert darüber, dass Spiele-Entwicklern keine Ideen für Shooter mehr einfallen. Verwurstete man Vietnam, den Zweiten Weltkrieg und den Nahen Osten zu ausgiebig? Wenn Sie das glauben, sollten Sie allein deshalb für Crystal Dynamics Ego-Shooter *Project: Snowblind* schon dankbar sein. Die Konsolenumsetzung präsentiert ein fiktives Szenario, wie etwa das Buch *Einfach schlau sein, einfach Frau sein*.

TIEFERGELEGT

Sie sind Nathan Frost, ein Supersoldat, der im Jahre 2065 stirbt. Kurz drauf reanimiert man den Typen und motzt ihn mit Cyber-Implantaten auf. Jetzt steckt er normale Soldaten erst recht in die Tasche, was ihn trotzdem nicht davor bewahrt, mit einer Hand voll Kameraden hinter feindlichen Linien zu stranden. Da heißt es Backen zusammenkneifen und durch! Da kommen Nathans Implantate genau richtig. Zum Beispiel sorgt ein Reflexbooster dafür, das Sie das Geschehen in Zeitlupe erleben und geschickt feindlichen Geschossen ausweichen. Aber so weit muss es ja nicht kommen. Viele Gefechte sind zu umgehen, indem Sie Kameras deaktivieren oder Computersysteme hacken. Daher empfiehlt es sich, die Umgebung stets genau zu studieren, denn meist führen mehrere Wege zum Ziel und der erstbeste ist nicht zwingend der leichteste. Eine Regel gilt immer: Steht irgendwo ein Fahrzeug oder – noch besser – ein Mech herum, klemmen Sie sich schleunigst hinter das Steuer. Es ist eine wahre Freude, die Umgebung großzügig mit Raketen umzudekorieren. Die kampftechnischen Möglichkeiten sind generell der Hammer. Fast jede Wumme kommt mit einem sekundären Feuer-Modus daher. In Verbindung mit Nathans Cyber-Fähigkeiten ergeben sich dadurch sehr amüsante Situationen. Beispiel: der Röntgenblick. Damit glotzt Nathan sogar durch Mauern, durch die wiederum eine Railgun ballert. Beides zusammen eignet sich also hervorragend, um Räume komplett zu säubern, ohne diese zu betreten. Oder Sie lassen ein paar Spinnenroboter aus dem Sack, die Feinde selbstständig platt machen. Ein Traum! AHMET ISCITÜRK

PROJECT: SNOWBLIND

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Crystal Dynamics
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	25. Februar 2005
VERGLEICHBAR:	Halo
INTERNET:	www.projectsnowblind.com

KOMMENTAR



AHMET ISCITÜRK

Dass es sich bei *Project: Snowblind* um eine Konsolenumsetzung handelt, sieht man auf den ersten Blick. Mit Grafikhämmern wie *Half-Life 2* oder *Doom 3* kann der Cyber-Shooter nicht mithalten, doch dafür spielt sich der Titel echt dufte und dürfte auch unsere PC-Fraktion dank vieler cooler Einfälle und massig Abwechslung vor die Kiste locken. Egal ob Rambo oder feige Sau – in diesem Spiel kommen alle ans Ziel. Ich hab' mit Vorliebe mobile Schutzschilde aufgestellt, mich dahinter verkrochen und gehofft, dass meine Kameraden ihre Arbeit gut machen. Komisch, das ist ja fast so wie hier in der Redaktion. Wie auch immer: Neben all den WW2-, Nahost- und Vietnam-Shootern stellt *Project: Snowblind* mehr als nur eine willkommene Abwechslung dar.







Mach klar Schiff!

COLD FEAR ist das erste Horror-Abenteuer, das auf hoher See spielt. Ahoi!

AUF DVD
VIDEO

Sie sind Tom Hansen und das reimt sich auf Pansen. Doch Sie wurden nicht nur mit einem blöden Nachnamen gestraft. Ihr Vater arbeitete auf einer Bohrinsel, als ein Sturm losbrach und die See zu seinem nassen Grab wurde. An diesem Tag schworen Sie sich, dem Meer die Stirn zu bieten und der entfesselten Naturgewalt zu trotzen. Jetzt, Jahre später, retten Sie als Beamter der Küstenwache Leben und sorgen auf dem Wasser für Gerechtigkeit. Als eines Tages ein verlassenes Walfang-Schiff vor der Küste auftaucht, sehen Sie nach dem Rechten und geraten dabei sprichwörtlich in einen Albtraum. Nicht nur, dass ein fetter Sturm den Kahn ordentlich durchrüttelt. Sie entdecken auch noch, dass der Kutter doch nicht so verlassen ist, wie angenommen. Menschliche Fieslinge sind da nur die Spitze des Eisbergs. Zombies, Monster und Mutanten trachten Ihnen nach dem Bildschirmleben und als Sie dann auch noch auf einer seltsamen Ölbohrinsel aufschlagen, geht die Party richtig los. So, jetzt wissen Sie was Sie in *Cold Fear* erwartet. Entwickelt wird das Horror-Abenteuer von den Franzosen Darkworks, die mit *Alone in The Dark 4* und ausgiebigem Chanson-Konsum bereits Grusel-Erfahrung sammelten.



SEEKRANK

Hansen steuern Sie in der typischen Horror-Adventure-Perspektive, a la *Silent Hill* und Co. Das Geschehen präsentiert man Ihnen also aus verschiedenen Kamera-Winkeln. Auf Knopfdruck fährt die Kamera näher heran und blickt der Spielfigur direkt über die Schulter, was das Zielen erleichtert. Das ist schön, denn einige Zombie-Typen geben nur durch gezielte Salven in Höhe der Moderaugen ihren digitalen Löffel ab. Was uns an *Cold Fear* besonders gut gefällt, ist die Atmosphäre. Im Schiff spürt man den Seegang förmlich, da ständig Objekte hin und her kullern und auf Deck gibt es extrem coole Wettereffekte zu bewundern. Tja, eigentlich sollten viel mehr Titel auf havarierenden Schiffen spielen. Übrigens bezeichnen die Macher ihr Spiel als Action-Horror und nicht als Horror-Adventure. Es wird also Vollgas gegeben in *Cold Fear*, auch wenn man hier und da mal eine Keycard oder Ähnliches finden muss. Das Beste zum Schluss: Wenn alles glatt läuft, gibt es schon in der kommenden Ausgabe einen ausführlichen Test! AHMET ISCITÜRK

COLD FEAR

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Darkworks/Ubisoft
FERTIG ZU:	85%
ERSCHEINT:	März
VERGLEICHBAR:	Silent Hill
INTERNET:	www.coldfeargame.com

KOMMENTAR

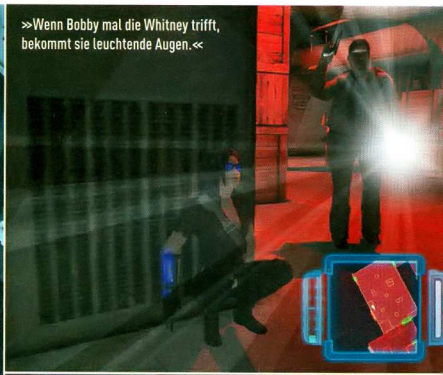


AHMET ISCITÜRK

Ich blick hier so in die Runde und sehe mir meine gestraften Kollegen an, denen Kinder und/oder Ehefrauen die Haare vom Kopf fressen. Die Jungs erleben halt den wahren Horror, dessen Gruselfaktor von keinem Spiel erreicht werden kann. *Cold Fear* hingegen liefert positives Grauen, wenn man so sagen darf. Man macht sich quasi vor Angst in die Hose und freut sich darüber. Wenn die Franzosen bis zur Veröffentlichung keine gröberen Schnitzer einbauen, erwartet uns eine Mordsgaudi.

AUF DVD
VIDEO







Schleicht, bewaffnet

Kleptomanen sind arme Schweine. Aber nicht Anya Romanov. Die verdient sich in STOLEN als Einbrecherin ihr täglich Brot.

Was verbinden Sie mit dem Begriff Stealth-Action? Wer von der Thematik Ahnung hat, antwortet: „Harte Kerle und massig Waffen. Ich steh' voll auf Sam Fisher und Solid Snake!" Nun, bei *Stolen* schaut es da aber ganz anders aus. Da Frauen sowieso flinker sind als Männer und Gewalt nicht immer nötig ist, haben die Londoner Entwickler Blue 52 beschlossen, den Zockern eine völlig neue Schleich-Erfahrung zu bieten. Wir waren vor Ort und machten uns einen ersten Eindruck von *Stolen*.

GANZ SCHÖN GELENKIG

Als Anya Romanov streifen Sie durch die futuristische Metropole Forge City und greifen alles ab, was glänzt oder in irgendeiner Weise wertvoll ist. Weder edle Museumsrubine noch streng gehütete Firmengeheimnisse sind vor dem attraktiven Langfinger-Luder sicher. Um möglichst unauffällig zu klauen, spendierten ihr die Programmierer akrobatische Fähigkeiten. So schwingt Anya an Fahnenstangen herum, huscht von einem Häuserdach zum anderen oder vollführt waghalsige Sprünge, bei denen sogar Evil Knievel neidisch geworden wäre. Zur Seite steht ihr Arbeitskollege Louie Palmer, der per Funk Tipps und Aufträge verteilt. Auf die berechtigte Frage, ob es im Laufe der Hintergrundgeschichte zu einem scharfen Techtelmechtel zwischen der Hauptakteurin und ihrem Assistenten kommt, wollten uns die Entwickler überhaupt nichts verraten ...

MUNKELN IM DUNKELN

Warmduscher und Kirchenvertreter freut es: *Stolen* ist komplett – äh – blutleer. Ihre Gegner erledigen Sie mit gezielten Schüssen aus der Betäubungspistole oder knackigen Kampfsporteinlagen. Letztere sind jedoch auf wenige Bewegungen beschränkt. Erwarten Sie also keinen weiblichen Bruce Lee. „Die Feinde einfach um die Ecke zu bringen und irgendwo zu verscharren, wäre billig und hätte keinen Stil", erklärt Produzent Graeme Puttock. Wie andere Schleich-Kollegen verfügt auch Anya über eine Hightech-Ausrüstung. Darunter befinden sich Ultraschallbrille und das obligatorische Nachtsichtgerät. Um immer Peilung zu haben, wo sich die stressigen Wachmänner befinden, hat das Mädel zudem ein Ortungsgerät in der Handtasche. Wie im Genre üblich, verstecken Sie sich selbstverständlich in dunklen Ecken und lauern Ihren Feinden auf. Außerdem integrierte das Entwicklerteam Geschicklichkeitsspielchen in die Missionen. So knacken Sie mal unter mehr, mal unter weniger Zeitdruck Schlösser oder hacken Computer. Ob *Stolen* tatsächlich der Konkurrenz die Fans klaut, erfahren wir im März. LUKASZ CISZEWSKI

STOLEN

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Blue 52/Flashpoint
FERTIG ZU:	75%
ERSCHEINT:	Frühjahr 2005
VERGLEICHBAR:	Splinter Cell, Metal Gear Solid 2
INTERNET:	www.stolen-game.com

KOMMENTAR

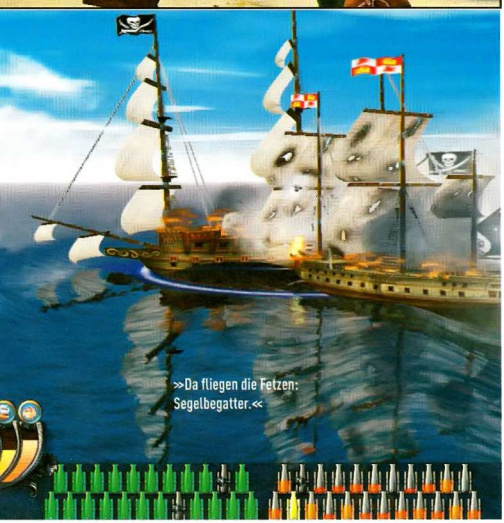


LUKASZ CISZEWSKI

Im Gegensatz zum starken Geschlecht sind weibliche Computerspiel-Heldinnen an einer Hand abzuzählen: Lara Croft, Kate Archer, Angie Prophet aus *Psychotoxic*, Rynn aus *Drakan* und nun also Anya. Technisch überzeugte die PC-Version noch nicht ganz – alles wirkte unfertig und basierte auf der Konsolenfassung. Apropos: Noch ist unklar, wie die Entwickler die Steuerung der Minispielchen, eigentlich für Analogsticks von Gamepads ausgelegt, an Tastatur und Maus anpassen wollen. Sollte das gelingen, dürfen sich Action-Fans auf eine nette Schleicherei mit Akrobatik-Einlagen freuen.







Software-Piraten

Gut geklaut ist halb gewonnen. Nicht nur Sid Meier darf Freibeuter-Spiele machen. In TORTUGA: RACHE DER PIRATEN heben Sie auch Schätze und säbeln wild herum.

Lass mich dein Pirat sein! Was Nena schon in den Achtzigerjahren auf der Bühne schmetterte, gerät auf dem PC einmal mehr zur virtuellen Realität. Nach *Sid Meier's Pirates!* sticht im April 2005 das Action-Adventure *Tortuga* unter schwarzer Flagge in See. Das Spiel erzählt das Leben des Ex-Sklaven Aurelius, einem Haudegen und Schatzjäger, der seinen Freibeuterkahn durch die Inselwelt der Karibik lenkt. Bei einem Raubzug fällt ihm ein Artefakt in die Hände. Das ist genau wie die Wahrung der Menschenrechte in China eine echte Rarität und führt zu einem sagenumwobenen Schatz.

DER PREIS IST HEISS

Welcher? Nun, 1572 entkamen sechs Schiffe der spanischen Silberflotte einem Angriff von Sir Francis Drake, der die Stadt Nombre de Dios vor Panama plünderte und übrigens der Typ war, der damals die Kartoffel nach Europa brachte. Wahrscheinlich hatte Drake gerade zu viel der Knollen geladen und kam deshalb nicht richtig aus dem Knick. Jedenfalls büxten die fetten spanischen Schatzkähne unter Admiral Don Pablo de Servantes in Richtung Bermuda-Dreieck aus. Dort verschwanden die Pötte aber genauso spurlos wie die Steuermilliarden für den Aufbau Ost der Ex-DDR.

KÄMPFE GUT, ALLES GUT

Auf Legenden und Flüche nehmen Sie als schwarzer Haudegen Aurelius keine Rücksicht . Um Ihr Schäfchen in der Karibik des 16. Jahrhunderts ins Trockene zu bringen und den Schatz zu finden, stürzen Sie sich in taktische Seeschlachten und auf Geschicklichkeit setzende Fechtkämpfe. Die umfangreiche Abenteuergeschichte mit etlichen Haupt- und Nebenmissionen will mit mehr als 35 Intro-, Extro- und Zwischensequenzen für Abwechslung sorgen. Ihr Charakter soll übrigens auch nicht auf dem Niveau eines Deckschrubbers stehen bleiben. Vor allem im Bereich Kanonen- und Gefechtskunde, Navigation sowie Segelfertigkeit lernt er dazu. Außerdem erhalten Sie tatkräftige Unterstützung: Neben dem kauzigen Seebär Diego stehen Ihnen bei der Schatzsuche zwei heiße Mädels zur Seite. Die spanische Gouverneursnichte Isabel hegt aristokratische Allüren und hat so gar nichts mit der kratzbürstigen Zoe gemein. Das kann ja heiter werden! Gut so. MARC BREHME

TORTUGA

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Ascaron/Take 2
FERTIG ZU:	85%
ERSCHEINT:	April 2005
VERGLEICHBAR:	Pirates!, Fluch der Karibik
INTERNET:	www.ascaron.com

KOMMENTAR



MARC BREHME

Ausgeklügelte Fechtduelle, versunkene Schätze und ein mit Kanonen bestückter Äppelkahn, mit dem ich durch die Karibik segele. Besonders seit ich (wieder) *Sid Meier's Pirates!* zocke, kommt mir das alles bekannt vor. Ich bin gespannt, wie es *Tortuga* schaffen will, mich zur Fahnenflucht zu bewegen. Noch spektakulärere Seekämpfe? Kann man mit den Ladys mehr als nur tanzen? Bessere Säbelschwingereien? Wäre prima. Ich bin guter Dinge. Schließlich hatte Entwickler Ascaron sich bereits mit *Port Royale 2* und *Piraten: Herrscher der Karibik* die Augenklappe angelegt und meinen PC im Sturm erobert.



- 3 Kampagnen
- 18 Einzelspieler-Missionen
- 15 Panzer
- Geplanter Mehrspieler-Modus mit bis zu 32 Spielern
- 7 Mehrspielerkarten
- Eigene Grafik-Engine

»Von Sat1 abgesetzt: Kranissimo.«

Rohrpeiniger

Bringen Sie Ihr mächtiges Kriegsgerät zum Glühen. Denn in PANZER ELITE ACTION spielen Tanks die Hauptrolle.

Irgendwo in Europa: Die Sonne scheint, die Vöglein zwitschern fröhlich im Wald und beschauliche Dörfer zieren die idyllische Landschaft. Plötzlich bebt die Erde. Hunderte Tonnen Gewicht bewegen sich mit einem unbeschreiblichen Lärm über diesen friedlichen Landstrich hinweg und hinterlassen ein Bild der Verwüstung. Nein, verehrte Leserinnen und Leser, wir beschreiben nicht die Wanderausflüge der Wildecker Herzbuben ins Grüne, sondern das Szenario von Jowoods kommendem Actiontitel *Panzer Elite Action*. Und der macht schon einen sehr fetten Eindruck.

ROHR FREI!

Wir haben eine gute und eine schlechte Nachricht für Sie. Das Unerfreuliche vorweg: *Panzer Elite Action* ist ein weiteres Spiel, das virtuell im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist. Das Frische an *PEA* ist aber, dass Sie nicht in die ausgelaugte Rolle eines einfachen Soldaten schlüpfen, sondern sich als Panzerkommandeur versuchen. So steuern Sie in den drei Kampagnen je einen Tankfahrer und dessen Kameraden durch Europa. Sie starten als Deutscher und rollen zur Ostfront, besuchen als Ami die französische Küste und verteidigen als Rotarmist den Hexenkessel von Stalingrad. Die Aufträge reichen dabei von Aufklärungsmissionen und Begleitschutz von Transportfahrzeugen bis hin zu Gebietssicherungen. Dazu verriet uns Branchen-Urgestein Michael Hengst, der den *PEA*-Entwicklern als Berater dient, im PC ACTION-Interview: „Es ergeben sich zudem verschiedene taktische Aspekte durch unterschiedliche Missionen und Panzer. Ein Beispiel: Ein Spieler in der alliierten Kampagne sieht sich oftmals einem technisch überlegenen Gegner gegenüber,

INTERVIEW „PANZER IST NIEMALS GLEICH PANZER!“



»Jürgen von der Wippe gefallen.«

Michael Hengst ist ein alter Hase im Geschäft. Nach seiner Redakteurskarriere bei Powerplay und Games and More ist er nun Spiel-Entwicklungsberater und arbeitet eng mit den slowenischen Jungs von Zootfly zusammen.

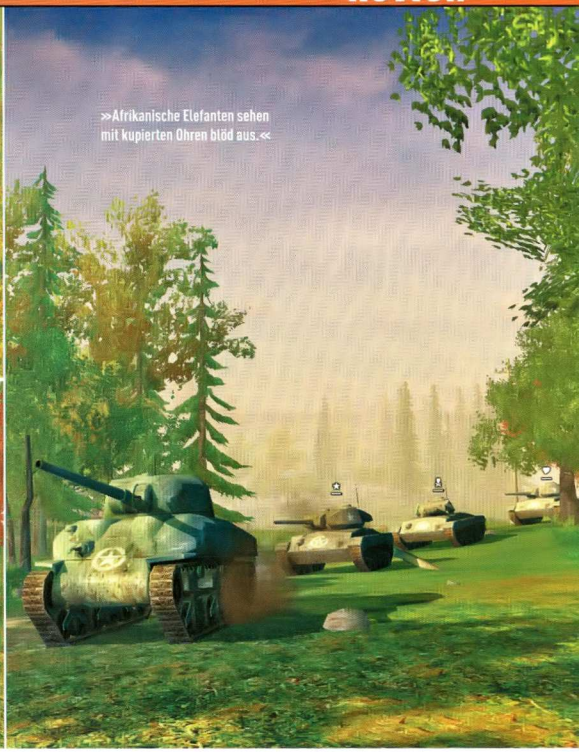
PC ACTION Panzer sind Panzer. Oder etwa nicht? Was für Unterschiede gibt es bei den Tanks?
Michael Hengst: Panzer ist niemals gleich Panzer! Es gibt erhebliche Unterschiede in puncto Geschwindigkeit, Panzerung und Feuerkraft. So gewährleisten wir auch ein entsprechend taktisches Vorgehen – wer einfach nur drauflosbraust, wird schnell abgeschossen. Zudem gibt es eine Fülle von anderen Einheiten, die man zwar nicht selber steuern kann, aber die den Fuhrpark erheblich abwechslungsreicher gestalten.

PC ACTION Wie kann man sich die Aufträge vorstellen? Was wird getan, damit es dem Spieler nicht langweilig wird?
Michael Hengst: Die Missionen sind sehr unterschiedlich aufgebaut und erfordern ein entsprechend anderes Vorgehen. In einer Aufklärungsmission gilt es, mit einem leichten, aber schnellen Panzer Feindberührung zu vermeiden und das Terrain gut zu nutzen. Auch wenn es darum geht, einen Konvoi zu sichern, muss der Spieler genau die Mischung zwischen eigener Feuerkraft und Geschwindigkeit abschätzen.

PC ACTION Welche technischen Spielereien sollen die Zocker begeistern?
Michael Hengst: In einem Test haben wir 90 Fahrzeuge aufeinander treffen lassen. Ob das auch im Spiel nötig ist, wird sich zeigen. Ein besonderes Feature ist die so genannte Chaos-Area. Die ist im Grunde als Box zu sehen und wird vor allem für Artillerie-Angriffe genutzt. Je nach Bedarf kann das Areal frei bewegt werden und ermöglicht quasi beliebig viele Einschläge – wer das einmal gesehen hat, zieht unwillkürlich den Kopf ein.


»John Denvers Clan wollte auf Nummer sicher gehen.«


»Liveaufnahme vom Waldsterben.«


»Afrikanische Elefanten sehen mit kupierten Ohren blöd aus.«

während in der russischen Kampagne die Tanks häufig gleichwertig sind." Was lernen wir also daraus? Richtig! Es gibt starke und schwache Panzer. Aber nicht nur bei Männern, sondern auch bei tonnenschwerer Kriegsmaschinerie zählen größtenteils natürlich die inneren Werte. Und die sind – Sie!

ECHT JETZT?

Die Missionen orientieren sich in Sachen Zeitrahmen und Schauplätzen an historischen Fakten und bekannten Panzerschlachten. Was das Spieldesign angeht, haben sich die Programmierer einige Freiheiten genommen. Es gilt das Motto: „Spielspaß über Realismus". Deshalb wird man auch nicht aus den Panzern aussteigen können. „Das wurde mit den Entwicklern heiß diskutiert. Allerdings haben wir uns aus Spieldesign-Gründen dagegen entschieden", erklärt Hengst. Genau! Wer im Weltkriegsszenario herumlaufen möchte, sollte lieber *Medal of Honor* oder *Call of Duty* zocken.

ANSICHTSSACHE

Damit sich anspruchsvolle Spieleraugen nicht langweilen, kündigen die slowenischen Entwickler abwechslungsreiche Landschaftstypen für die 18 Levels an. Sie dürfen sich auf Einsätze in den bewaldeten Gebieten der Ardennen, Stadtkämpfe in Stalingrad und Panzerschlachten auf offenem Gelände freuen. Während Ihrer Spritztour stoßen Sie auf Grenzposten, Sandsackbarrieren, Bunkeranlagen, Betonpanzersperren, Schlammwege und viele andere Details, die optisch Eindruck schinden. Dies ermöglicht eine selbst entwickelte Engine mit dem Namen Xubl. Herr Hengst erläutert: „Diese Grafik-Engine erlaubt den Entwicklern, relativ zügig komplette Levels sehr frühzeitig zu bauen, was letztendlich dem Design zugute kommt, weil diese Prototyp-Missionen ausgiebig gespielt werden können und auf Schwachstellen überprüft werden. Außerdem bietet die Engine den Vorteil, viele Einheiten, Details und Gebäude auf einmal darzustellen." Da sind wir aber mal gespannt!

DIE MASSE MACHT'S!

Es erwartet Sie nicht nur ein auf Missionen basierendes Einzelspielererlebnis, sondern auch zünftige Mehrspielerschlachten über LAN und Internet. Zurzeit ist eine maximale Zahl von 32 Spielern geplant. Ob dies auch noch in der fertigen Version der Fall ist, erfahren wir wohl erst nach ausgiebigen Testphasen. Welche Modi kommen auf die Zockergemeinde zu? Da verriet unser Interviewpartner nur so viel: „Es hängt entscheidend davon ab, welcher Modus mit Fahrzeugen am meisten Spaß macht. Eine spielerische Finesse ist, dass Reparaturstationen eine wichtige Rolle spielen werden." Aha! Und spielerisch macht die uns vorliegende Vorabversion ebenfalls einen guten Eindruck. Wenn die Entwickler so weitermachen, setzt es einen erfrischenden und zugleich gewichtigen Shooter. LUKASZ CISZEWSKI

PANZER ELITE ACTION

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Zootfly/Jowood
FERTIG ZU:	60 %
ERSCHEINT:	4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	Panzer Elite
INTERNET:	http://games.zootfly.com

KOMMENTAR



LUKASZ CISZEWSKI

Mächtige Tanks? Riesige, zerstörbare Areale? 25 Stunden Spielzeit im Einzelspieler-Modus? Ich bin auf jeden Fall schon ziemlich scharf auf *Panzer Elite Action*. Obwohl – ketzerisch geschrieben – eigentlich nur ein weiteres Actionspiel mit der Thematik Zweiter Weltkrieg ansteht. Am besten gefällt mir, Zäune oder Bäume platt zu fahren und Häuser in Schutt und Asche zu legen. Wo mein Panzerbataillon unterwegs war, sitzt jedenfalls kein Stein mehr auf dem anderen. Bei *Panzer Elite Action* sind meinem Zerstörungsdrang keine Grenzen gesetzt. Das Prädikat „Action" verdient der Titel auf jeden Fall. Jetzt wollen wir nur noch bis Ende des Jahres hoffen, dass das Missionsdesign und die Szenarien überzeugen.

TEST

Gestorben wird immer

Heute ist ein guter Tag, um den Löffel abzugeben. Bei CALL OF DUTY zumindest, denn dafür gibt es eine neue Karte.

Ego-Shooter | Nach über zwei Jahren sollte auch der Langsamste die Solomissionen von *Call of Duty* bewältigt haben. Deshalb konzentrieren sich die Entwickler mit dem neusten Patch auch auf die Mod-Macher und Internet-Spieler. Erstere dürfen sich mit Version 1.5 über zahlreiche Erleichterungen freuen, Letztgenannte über die neu implementierte Mehrspieler-Karte „mp_tigertown": Auf einem kleinen Bauernhof in der virtuellen Normandie können Sie sämtlichen Spielmodi frönen. Wenn der Administrator es erlaubt, chatten nun auch eliminierte Spieler mit noch lebenden – viel Freude bei der Séance. JOACHIM HESSE

Info: www.callofduty.com



»Für sein Treffen hatte der Bund der Rückgratverkrümmten ein reichlich morbides Ambiente gewählt.«

AUF DVD
UPDATE



»Gebt mir eure Beine! Ich baue nämlich einen Ettenbeinturm.«

AUF DVD
UPDATE

Ganz schön zugenommen

Wer nicht die neue Auflage von SACRED hat, hat zumindest uns. Wir liefern die Erweiterung gratis.

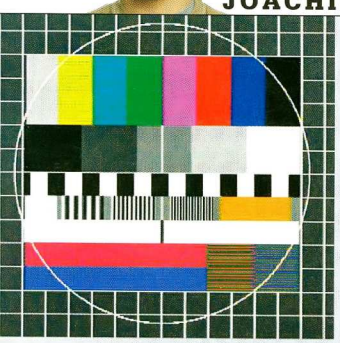
Action-Rollenspiel | Version 1.8.26 ist da! Und wir wissen gar nicht, wo wir anfangen sollen, so viele tolle Neuerungen bietet der 127-Megabyte-Patch zu Ascarons Fantasy-Meilenstein *Sacred*. Mal abgesehen von den vielen beseitigten Fehlern, sind die wichtigsten Ergänzungen zwei zusätzliche Regionen. Neue Aufgaben und Gegner inklusive. Sieben frische Ausrüstungs-Sets verstecken sich im Spiel: Zwei für Dunkelelfe, zwei für Waldelfe und drei für Magier. Außerdem können Sie nun den Charakterlevel der Gegner bereits vor Kämpfen mit der Maus ablesen. Praktisch! Auf unserer Ab-18-DVD befindet sich die Datei ausnahmsweise nicht: Die nur dort verfügbare *Half-Life 2*-Demo braucht mit 770 Megabyte jede Menge Platz. JOACHIM HESSE

Info: http://sacred-game.com



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE GESTEHT SEINE FERNSEHSUCHT



»Die neue Olympianorm für Dartscheiben sorgte für Irritationen.«

Saubere Gehirnwäsche

Ich gestehe: Wenn ich nach Hause komme, muss ich als Erstes die Bildröhren hochfahren. Doch seit einiger Zeit fühle ich mich dabei unwohl. Das geht so weit, dass ich sogar schon das Antennenkabel aus der Buchse gezogen hatte. Warum, fragen Sie sich? Nun, ich vermute, dass das Fernsehen geheime Experimente mit den Zuschauern durchführt. Kennen Sie zum Beispiel das Nachtprogramm von RTL? Ich hoffe nicht. Da laufen diese TV-Shows, in denen jemand mit einem Moderator namens Walter über ein überteuertes Produkt spricht, das kein Mensch braucht. Trotzdem sind die beiden dabei immer merkwürdig erregt: „Und hier, es hat sogar einen Einschaltknopf!" – „Das ist ja phänomenal!" Jedenfalls wünsche ich Ihnen nicht, dass Sie jemals bei so einem Kanal auf dem Sofa einschlafen. Denn genau das ist mir neulich passiert. Das Dauergequatsche hat sich daraufhin heimlich den Weg in mein Unterbewusstsein gebahnt und ich träumte davon, dass mir jemand ein Küchengerät aufschwatzen will. Überzeugen Sie im Schlaf mal jemand davon, dass Sie den Mist nicht brauchen: Stress pur! Wach kann ich mir wenigstens aussuchen, welches sinnlose Zeug mich berieseln soll. Wie ich durch Zufall neulich erfuhr, denkt sich mein Cousin die Geschichten für *Zwei bei Kallwass* aus. Ich bin stolz auf dich, Benjamin! Diese niveaulosen Endlossendungen mit Laiendarstellern sowie Talkshows sind nämlich das einzig Neue, was die Sender überhaupt noch ausstrahlen. Ach, da laufen auch dauernd Wiederholungen? Bleibt mir nur noch die Werbung, die verlässlich alle 20 Minuten kommt. Von mir aus könnte man das Fernsehen abschaffen! Komplett. Weg damit. Hach, gleich gehe ich nach Hause und schalte den Fernseher an.

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



Christian Bigge	Joachim Hesse	Ralph Wollner	Andreas Bertits	Ahmet Iscitürk	Marc Brehme	Lukasz Ciszewski
SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTION, STRATEGIE- UND RENNSPIELE	ADVENTURE & STRATEGIE & WISIMS	MEHRSPIELERSHOOTER & ACTIONSPIELE
SCRAPLAND						
Wenn bloß die Längen nicht wären ...	Villa Kunterbunt, nur ohne Pippi Langstrumpf.	Nicht Fisch, nicht Fleisch. Na ja.	Laaaaangweilig! Zum Einschlafen! Öde!	Lieber *Scrapland* als Österreich!	Jetzt weiß ich, warum ich keine Roboter mag.	Viel zu bunt für meine Augen.
LINEAGE 2: THE CHAOTIC CHRONICLE						
Wenn bloß *World of Warcraft* nicht wäre ...	Zum Glück spiele ich keine Online-Rollenspiele.	So was verstehe ich nicht.	Rumhocken kann ich auch zu Hause.	Wer soll denn all diese Online-Rollenspiele zocken?	Mein Leben ist schon ohne Lineage chaotisch genug.	Oh Gott! Da zock ich ja lieber *Ragnarok*!
SECOND SIGHT						
Wenn bloß *Deus Ex 2* nicht wäre ...	Telekinesisch ist meine dritte Fremdsprache.	Bescheuert, aber gut. Genau wie Jo.	Mit meinen geistigen Kräften kann sich das nicht messen.	Spiel ich lieber auf der Konsole.	Dieser Psycho ist ganz nach meinem Geschmack.	Psychos bin ich gewohnt.
EMERGENCY 3 – MISSION: LIFE						
Wenn bloß Fire Dep ... Quatsch! Gute Alternative.	Mal was anderes: löschen statt legen.	Bei mir brennt es privat schon genug.	Meinen Brand lösche ich lieber anders.	Ich würde lieber Katastrophen verursachen.	Da bin ich gern der Retter in der Not.	Schlimm!
SUPER POWER 2						
Wenn es doch bloß keine Computer gäbe ...	Vorher erschieße ich mich. Ehrlich.	Da macht ja Staubwischen mehr Spaß.	Excel hat mir noch nie wirklich Spaß gemacht.	Endlich Nuklear-Katastrophen verursachen!	Da ziehe ich sogar eine Brennessel-Diät vor!	Ich sterbe!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = 💤 💣 ⊗

TESTPHILOSOPHIE

SO BLICKST DU DURCH!

PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.

PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.

PC ACTION BETA-TEST
Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt kommen langsam in Schwung, weil anfangs Mitspieler fehlen oder die Server nicht laufen. Wir liefern Ihnen dennoch alle verfügbaren Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

91 - 100%	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA Vice City	Rockstar Games	06/2003
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Baphomets Fluch 3	Revolution Softw.	02/2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	05/2004
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Sacred	Ascaron	04/2004
ADVENTURE		
Clever & Smart	Alcachofa Soft	12/2004
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
The Westerner	Revistronic	05/2004
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Codename: Panzers	Stormregion	07/2004
DHdR: Schlacht um Mittelerde	EA Games	01/2005
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
Doom 3	id Software	10/2004
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004
FLUGSIMULATION		
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
Pacific Fighters	Maddox Games	01/2005
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield Vietnam	Digital Illusions	05/2004
Counter-Strike Source	Valve	12/2004
Unreal Tournament 2004	Epic	05/2004
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2005
Final Fantasy 11	Square Softw.	01/2004
World of Warcraft	Blizzard	02/2005
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
GTR	10tacle	12/2004
NfS Underground 2	EA Games	01/2005
ROLLENSPIEL		
Star Wars: KotOR	Lucas Arts	01/2004
The Fall	Silverstyle Ent.	01/2005
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Rome: Total War	Activision	11/2004
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004
SONSTIGE SIMULATIONEN		
X 2 – Die Bedrohung	Egosoft	03/2004
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
SPORTMANAGER		
Anstoß 2005	Ascaron	01/2005
Fußball Manager 2005	EA Sports	11/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004
SPORTSPIEL		
NBA Live 2005	EA Sports	01/2005
NHL 2005	EA Sports	11/2003
Pro Evolution Soccer 4	Konami	01/2005
TAKTIK-SHOOTER		
Conflict: Desert Storm 2	Pivotal Games/SCI	12/2003
Full Spectrum Warrior	THQ	11/2004
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004

- 15 Roboter spielbar
- Bis zu 16 Spieler online
- Rund 140 Missionen
- Ca. 20 Stunden Spieldauer

AUF DVD
DEMO

Stahl der Wahl

»Braucht in Zukunft jeder Mann: Gleitmittel.«

Sie haben die einmalige Möglichkeit, den Mann aus Stahl zu spielen. In SCRAPLAND steuern Sie einen Blechkübel, der sich in 15 weitere Roboter verwandeln kann.



»Der Roboter erlitt nach dem traumatischen Erlebnis einen Elektroschock.«



»Michael Jackson und Bart Simpson trafen sich beim Schönheitschirurgen.«

Starr sie bloß vor dem Chef nicht so an. Die beiden sind verlo
Los, komm!

D-Tritus Debris ist ein Roboter, der viel mit den Bürgern Ostdeutschlands gemein hat. Er besitzt einen komischen Namen und keinen Job. Seiner Arbeitslosigkeit möchte er endlich ein Ende setzen und so begibt er sich auf den abgedrehten Himmelskörpernamens Scrapland. Ein Planetoid, der ausschließlich von künstlichen Lebensformen bewohnt wird. Scrapland ist übrigens unsere ehemalige Erde, die durch menschliche Dummheit unbewohnbar wurde. Verrückt, oder? Noch besser: Interessanterweise ist die Matrix jedes Roboters in einer großen Datenbank gespeichert. Das bedeutet, die Buchsenköpfe können nach ihrem Ableben reproduziert werden. Das gefällt unserem Helden D-Tritus logischerweise, also landet er auf Scrapland und bekommt auch prompt einen Job als Reporter. Dabei kommt er einer üblen Sache auf die Spur, gegen die selbst Ökosteuer und LKW-Maut angenehm erscheinen. Irgendein Arschloch killt scheinbar wahllos Roboter, löscht deren Matrix aus der großen Datenbank und macht Sie damit für immer platt. Es liegt nun an D-Tritus, beziehungsweise dem Spieler, diese riesige Sauerei aufzuklären.



JADE LÄSST GRÜSSEN

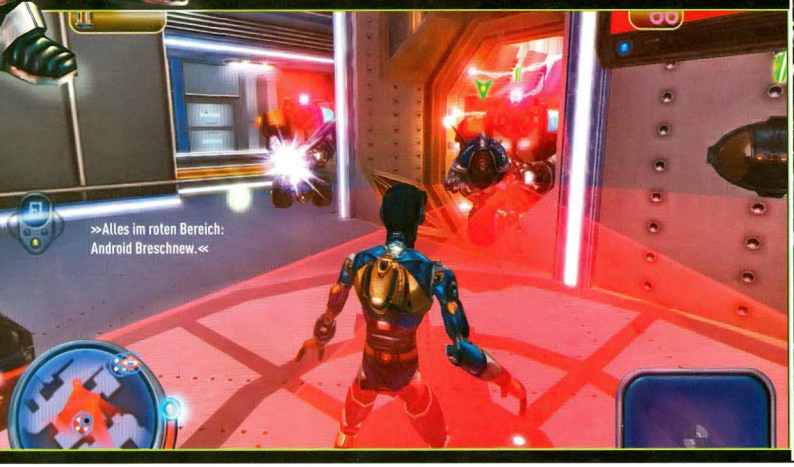
Als D-Tritus bereisen Sie frei die Robo-Welt und zwar auf zwei Arten: zu Fuß und im Gleiter. Aufmerksame Leser entdecken spätestens hier Parallelen zu Ubisofts *Beyond Good & Evil*. Da spielt man eine Reporterin, die ihren Heimatplaneten ebenfalls per pedes und im Fahrzeug erkundet, um eine Verschwörung aufzudecken. Gleich zu Beginn Ihrer Roboter-Laufbahn bekommen Sie einen eigenen Gleiter, zudem macht man Sie mit der Werkstatt vertraut. Das Coole ist, dass Sie dort jederzeit in der Lage sind, Flitzer zu bauen und aufzumotzen. Geklaute Gleiter lassen Sie verschrotten und sacken dafür Kohle ein. Vor allem unser polnisches Redaktionsmitglied freute sich über Letzteres und verbrachte so einen klassischen Weihnachtsurlaub nach Warschauer Art.

WANDLUNGSFÄHIG

Das wichtigste Element sollte natürlich nicht unerwähnt bleiben. D-Tritus kann sich an bestimmten Terminals in die große Datenbank einloggen und auf die Matrix von 15 verschiedenen Roboter-Typen zugreifen. Wählt er eine davon aus, verwandelt er sich in jenes Modell und erbt auch dessen Fähigkeiten. Verwandelt er sich in den Bürgermeister, kann der Blechschädel etwa andere Charaktere vollquatschen, bis diese einschlafen, so ähnlich wie Jürgen Fliege. Als Bankdirektor saugt er seinen Mitmenschen ... äh, Mitrobotern die Knete aus der Tasche. Nimmt er den Tacker, ist er besonders klein und kann springen. Kein Lüftungsschacht ist vor dem kleinen Sack sicher. Jeder der 15 wählbaren Robo-Typen verfügt über eine Fähigkeit, die Sie irgendwann im Spiel benötigen. Verwandeln können Sie sich übrigens auch ohne Terminal. Rücken Sie einfach einem Robo auf die Pelle und drücken Sie die rechte Maustaste. Damit löschen Sie den Blechkameraden aus und schlüpfen in dessen Haut.

DUALES SYSTEM

Im Endeffekt besteht *Scrapland* aus zwei Hauptkomponenten: die Außen- und die Innenwelt. Im Freien bewegen Sie sich im Raumschiff und innerhalb von Gebäuden geht es meist zu Fuß zur Sache. Wie das in der Regel läuft, erklären wir Ihnen anhand eines Beispiels: Ficus, Ihr Kontaktmann bei der Polizei, wurde gekillt. Er hatte wertvolle Beweise parat, mit denen Sie den Polizeichef der Korruption überführen könnten. Also verwandeln Sie sich selbst in Ficus und versuchen, seine Kollegen zu täuschen.



»Alles im roten Bereich: Android Breschnew.«

Die coolsten Roboter der Welt

Schon Scj-Fi-Kultautor Isaac Asimov (*I, Robot*) war von Robotern begeistert, und wer kann es ihm verübeln? Schließlich gibt's echt ein paar tolle Hechte unter den Blech-Typen.

ROBOTTO WAALKES



Wurde vom Meeresforscher Jacques Cousteau entwickelt, um ein Korallen-Riff zu erforschen. Durch eine Fehlfunktion analysierte der Roboter aber stattdessen ein Gitarren-Riff und erfand die Musikrichtung Grunge. Dass Kurt Cobain als Grunge-König angesehen wurde, verkraftete Robotto Waalkes nicht. Er drang in Cobains Haus ein, eliminierte ihn und ließ es wie einen Selbstmord aussehen. Seither gilt Robotto als verschollen.

DOSÉ CARRERAS



Wurde ursprünglich von der Musikindustrie entwickelt, um den alternden Star-Tenor José zu ersetzen. Bei einer Probe entdeckte Dosé zufällig einen Opernball, der wie ein Basketball geformt war. Er trainierte hart damit und schickte schon bald selbst Superspieler wie Michael über den Jordan. Er gründete den weltberühmten Event namens Dunk-Festival, welches von der Zigarettenmarke Ernte gesponsert wurde und als Ernte-Dunk-Fest in die Geschichte einging.

ROBOTTMAR HITZFELD



Keine Sau wollte mehr Bundestrainer werden. Also ließ man das Fraunhofer-Institut einfach einen Trainerroboter bauen. Den Robottmar Hitzfeld! Doch bei der Programmierung seines künstlichen Gehirns passierte ein folgenschwerer Fehler. Statt des Programms „Coach" wurde ihm die Software „Couch" implantiert. Niemand schöpfte Verdacht, denn schlechter als Rudi Völler geht es sowieso nicht. Dafür fand man in Robottmars Ritze immer Kleingeld, Chips und Fernbedienungen.

SCRAPLAND

PRÜFSTAND

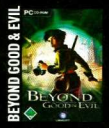
VERGLEICH



TRUE CRIME



SCRAPLAND



BEYOND GOOD & EVIL

STORY

85% Sie erleben den Aufstieg eines Kleinganoven. Wie ein guter B-Movie-Gangsterfilm.

82% Die Story wird unterhaltsam erzählt, hat aber einige Längen.

86% Spannende Verschwörungsgeschichte mit interessanten Wendungen

CHARAKTER-DESIGN

81% Hier hat man es mit menschlichen Figuren zu tun, die alle Gangster-Stereotypen abdecken.

86% Zwar gibt es etwas zu wenig verschiedene Charaktere, dafür sind diese genial gestaltet.

84% Liebevoll entwickelte Figuren, die aber einer Kinderzeichentrickserie entstammen könnten





FAHRZEUG-SPASS

80% Durch die Straßen von L.A. zu heizen hat definitiv seinen Reiz.

85% Hier bauen Sie sich einen dicken, bewaffneten Fuhrpark, Sie fliegen und ballern.

86% Sie steuern ein bewaffnetes Hovercraft und liefern sich damit Bosskämpfe. Superb!

SPIELSPASS

70% Dem GTA-Klon mangelt es an guter Steuerung und an spielerischer Abwechslung.

78% Wären die Innenmissionen nicht so eintönig, hätte das Ding ein Hit werden können.

88% Coole Hovercraft-Sequenzen und Action/Stealth-Einlagen. Wundervoll!

60%	30%	10%
45%	40%	15%
55%	25%	20%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Laufen, ROT=Fahren, BLAU=Labern

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

1.100 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 1.500 MHz 512 MB RAM, Radeon 9600 XT | 2.100 MHz 512 MB RAM, Radeon 9700 Pro

1.024 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

LEISTUNGSMERKMALE

Scrapland ist vergleichsweise genügsam, was die Hardware betrifft. Das kennt man ja schon von anderen Konsolen-Umsetzungen. Bereits auf einem Rechner mit 1,5 GHz lässt sich das Spiel angenehm flüssig genießen, wenn Sie Details wie Schatten nicht bis zum Anschlag aufdrehen und über 512 MByte Hauptspeicher verfügen. Eine DirectX-9-kompatible Grafikkarte ist nicht zwingend erforderlich, erhöht jedoch den grafischen Genuss.

PRO & CONTRA

+ Cooles Charakterdesign
+ Intuitive Raumschiff-Steuerung
+ Sehr gute Grafik
+ Suchtfördernde Gleiterwerkstatt
+ Angenehmer Spielumfang
+ Lustige Zwischensequenzen
+ Nette Verwandlungsoption

− Häufiges Hin- und Hergerenne
− Mittelmäßige deutsche Sprachausgabe
− Abwechslungsarmes Missionsdesign
− Zu wenige Roboter-Typen



Wie? Sie klauen ein Polizeischiff und helfen einigen Burlen, deren Gegner zu Klump zu schießen. So gewinnen Sie Vertrauen und folgende neue Infos: Angeblich hat der Polizeichef Beweise versteckt, die mit den Morden in Verbindung stehen. Außerdem ist der Oberbulle auch noch Falschspieler und zockt seine Untergebenen ab. Also parken Sie vor dem Präsidium, spazieren hinein und fotografieren den Drecksack, wie er beim Pokern bescheißt. Leider haut er Ihnen ein paar in die Fresse und verlangt 50.000 Credits für die Beweise. Jetzt treiben Sie entweder die Kohle auf, indem Sie Wettrennen fahren, Fahrzeuge klauen oder einfach andere Robos killen. Oder aber Sie verwandeln sich in den Bürgermeister und lesen dem Polizeichef die Leviten. Problem: Der Bürgermeister und der Polizeichef





So spielt sich Scrapland

D-Tritus Debris ist ein Multitalent, das sich sogar in andere Roboter verwandeln kann. Doch um seinen Job zu erfüllen, muss er noch viel mehr tun.

VERWANDELN



Um bestimmte Aufgaben zu erledigen, verwandelt sich D-Tritus in andere Robos. Diese verfügen über spezielle Fähigkeiten wie Springen, Betäuben, Killen und so weiter.

HANDLANGER SPIELEN



Kaum einer der Scrapland-Bewohner rückt Gratisinfos raus. Meist verlangen die Metallschweine ein paar Gefälligkeiten, die oft viel Rennerei beinhalten.

FLIEGEN



Fliegen ist das Schönste an D-Tritus' Job. Weil man nicht nur fliegt, sondern mit fetten Waffen auch andere Schiffe vernichtet! Da geht zuweilen echt die Post ab!

sitzen schon beisammen. Klingt ganz cool, oder? Doch als Fußgänger kann D-Tritus' Schnüffelei wirklich ermüden. Sie gucken über die kleine Übersichtskarte, auf der Ihr nächstes Ziel als gelbe Markierung angezeigt wird. Dort marschieren Sie dann umgehend hin und bekommen mit Glück neue Hinweise, was wieder in Rennerei ausartet. Sobald Sie in Ihrem Gleiter hocken, wird es dafür doppelt so schön.

NUR FLIEGEN IST SCHÖNER

Optisch erinnert die Außenwelt an eine Mischung aus *Tron*, *Blade Runner* und *Das fünfte Element*. Futuristische Bauten und jede Menge Verkehr zu Lande und in der Luft. Immer wieder liefern sich Ordnungshüter und Gangster Gefechte in ihren Flitzern, wodurch das Ganze relativ lebendig wirkt. Sie bestreiten Wettrennen, liefern sich fette Luftkämpfe, klauen Flitzer und verscherbeln diese oder sehen sich einfach die Gegend an. Dabei ist löblich, dass sich die Flugkisten extrem einfach steuern, wodurch die Fliegerei echt Spaß macht. Auch schön: Sehen Sie in Auseinandersetzungen mal kein Land mehr, motzen Sie einfach Ihr Gefährt auf oder bauen sich gleich ein neues. Schiffsteile und Baupläne erhalten Sie in regelmäßigen Abständen. Dass die Luftfahrt der schönste Teil von *Scrapland* ist, haben wohl auch die Entwickler eingesehen, weshalb sich der Mehrspieler-Teil nur auf diese beschränkt. Ihre selbst gebauten Schüsseln aus dem Einzelspieler-Abenteuer benutzen Sie dort. Da kommt richtiger Neid auf, wenn ein Mitzocker mit einem fetteren Schiff anlandet.

AHMET ISCITÜRK



FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Zwar verwandelt man sich in verschiedene Robos, was Abwechslung bringt, aber trotzdem rennt man irgendwie nur von einem Ort zum anderen. Da viele Blecheimer immer das Gleiche labern, sind Konversationen außerdem meist genauso unterhaltsam wie das Inhalieren von Autoabgasen. Die deutsche Synchronisation ist auch nicht optimal, wodurch viel Witz verloren geht. Als Gesamtkunstwerk ist *Scrapland* trotzdem zu empfehlen, denn Schiffe klauen, verschrotten, aufmotzen und natürlich abschießen macht einfach Spaß.

FAZIT



REBECCA RITTER

Erfrischend! Endlich mal wieder ein Actionspiel ohne Krieg, Mord und Totschlag. Okay, das gibt es in *Scrapland* auch, aber eben auf eine amüsantere Art und Weise. Ein besonderes Lob verdienen die Designer für den Gesamtlook des Titels, der wie ein abgedrehter Science-Fiction-Comic anmutet. Die Kritik meines übel riechenden Kollegen unterschreibe ich trotzdem, denn als Dame von Welt spiele ich nicht so gerne den Laufburschen. Oder soll das etwa die Strafe dafür sein, dass sich sonst Männer für mich die Hacken ablaufen?

SCRAPLAND

MINDESTENS:	800 MHz, 256 MByte RAM 2 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Action-Adventure
		PREIS:	Ca. € 40,-
		ENTWICKLER:	Mercury Steam Ent.
		VERTRIEB:	Deep Silver
		INTERNET:	www.scrapland.de
SINNVOLL:	2 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
		USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
		TERMIN:	2. Februar 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: FFA, Team Deatmatch, Flag Hunt, Domination

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

GUT – Trotz Schwächen: Urlaub auf Scrapland ist schön!

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	87%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	80%

EINZELSPIELER

78%

Zinn des Lebens!



Kunst ist gut. *Scrapland* ist gut und PC ACTION sowieso. Deshalb spendiert Deep Silver eine handgearbeitete Minibüste von D-Tritus aus edlem Hart-Zinn! Um das wertvolle Teil abzustauben, beantworten Sie einfach unsere Frage:

Aus welchem Material besteht die D-Tritus-Büste?

A. Hart-Zinn
B. Fettgewebe
C. Silikon

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

- 5 Völker (Menschen, Elfen, Dunkelelfen, Zwerge, Orks)
- 2 Klassen (Kämpfer und Mystiker)
- Verbesserte *Unreal 2*-Engine
- Fokus auf Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe

Eine Runde aussitzen!

AUF DVD
VIDEO

IM VERGLEICH

World of Warcraft	93%
Everquest 2	82%
Lineage 2	68%

Unangefochten an der Spitze aalt sich Genre-Primus *World of Warcraft*. Das einsteigerfreundliche Spiel motiviert von der ersten Minute an, was das hübschere, aber komplizierte *Everquest 2* nicht schafft. Schlusslicht *Lineage 2* bietet lediglich interessante Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe.

»Wachsen auf der Wiese oft über sich hinaus: Champions.«

Um sich zu regenerieren, hocken Sie in LINEAGE 2: THE CHAOTIC CHRONICLE ständig auf Ihrem Hosenboden. Doch zum Glück greifen Sie zwischen den Pausen auch zum Schwert.

Vor der Heilerin erstreckt sich eine weite Ebene, in der Ferne glitzert ein Fluss. Als ein markerschütternder Schrei die Stille zerreißt, erscheint der gewaltige, schuppige Leib eines Drachen über den Wipfeln der Tannen. Panisch schaut sich die Frau um. Weit und breit kein Versteck! Schnell zieht sie ihr Schwert, ein Zauberspruch kommt über ihre Lippen. Das Ungetüm lässt seine rasiermesserscharfen Klauen herabsausen. Als die Heldin schon mit ihrem Leben abgeschlossen hat, zieht – aufgetaucht wie aus dem Nichts – eine leuchtende Klinge eine tiefe Blutspur in die Flanke der Echse. Vor Schreck und Schmerz versucht sich das Monster höher in die Luft zu erheben. Doch der unbekannte Heroe bleibt cool: Eine Serie von Hieben prasselt auf die Schuppen des Untiers ein. Währenddessen heilt und schützt unsere Heldin den neuen Freund mit allen magischen Sprüchen, die ihr zur Verfügung stehen. Wenig später ist es geschafft: Der Körper des Drachen kracht zu Boden. Als die Heilerin ihrem Retter zum Dank um den Hals fallen will, erkennt sie das Zeichen auf seiner Rüstung: Er gehört einer feindlichen Gilde an! Fies grinsend erhebt der Kämpfer sein Schwert und stürmt auf sie zu ...

TAUSENDSASSA

Wie in *World of Warcraft*, *Everquest 2* und Konsorten tollen Sie in *Lineage 2: The Chaotic Chronicle* ebenfalls mit tausenden von Mitspielern in einer Fantasywelt voller Gefahren herum. Wer bereits den Vorgänger zockte, weiß, dass sich *Lineage 2* nicht darum dreht, in der Gruppe viele Aufträge zu lösen. Der Spieler-gegen-Spieler-Aspekt steht im Vordergrund. Sie treten einer Gilde bei oder gründen eine eigene und ziehen gegen andere Gruppierungen in den Kampf. In der Regel in großen Massenschlachten und Belagerungen zeigen Sie, was Ihr Charakter draufhat. Um gegen menschliche Feinde bestehen zu können, durchstreifen Sie weitläufige Gebiete und vermöbeln alles, was Ihnen vor die Nase kommt. Gewaltige Drachen, grausige Spinnen und blutrünstige Haie bilden dabei nur die Spitze des Eisbergs. Zwar können Sie Ihr Glück auch allein versuchen, in der Gruppe sind Ihre Überlebenschancen jedoch wesentlich größer. Nach einem Kampf sitzen Sie allerdings stets eine halbe Ewigkeit herum, da es sehr lange dauert, bis sich Ihr Held nach einem Einsatz regeneriert.

KLEINVIEH MACHT AUCH MIST

Bevor Sie sich an spektakuläre Feinde heranwagen, wartet ein langer und überaus mühsamer Weg auf Sie. Die ersten Tage verbringen Neulinge damit, Horden von Füchsen und anderes Kleinvieh zu filetieren. Das macht in etwa so viel Spaß, wie Ihrer Großmutter dabei zuzusehen, wie sie Lockenwickler in die Falschhaarperücke dreht. Erst ab Stufe 20 geht es einigermaßen ab, obwohl die spärlichen Missionen nicht wirklich Abwechslung bieten. Die *Unreal 2*-Engine erweckt die Kreaturen der fantastischen







Ladehemmung



Schon kurz nach dem Start von *Lineage 2* in Deutschland steht die erste Erweiterung *Chronicle 2: The Age of Splendor* bereit. Nach einem über 500 MByte großen Zwangs-Download, der Sie je nach Geschwindigkeit Ihrer Internetverbindung stundenlang zum Zuschauen verdammt, während Ihr hart verdientes Geld durch die Telefonleitung kullert, erkunden Sie endlich neue Gebiete ... Im Unterwasserareal Innadril besuchen Sie eine schwimmende Stadt. Devil's Isle beherbergt einige bösartige Blutsauger. Abenteuerlustige Helden versuchen sich zudem an 18 Rätseln und gehen auf die Suche nach 80 neuen Ausrüstungsgegenständen. Oder Sie machen Jagd auf das gewaltige Biest Baium.

Welt Aden zum Leben und lässt Sie über heiße Vulkanlandschaften, Unterwassergebiete, dichte Wälder und atemberaubend große Städte staunen. Während Sie einem Oger das Hinterteil versohlen, bricht sich das Sonnenlicht in Ihrer Rüstung und die Haare wehen im Wind. Zaubert eine fesche Dame, hebt sich derweil ihr Rock in bewährter Marilyn-Monroe-Manier und gewährt einen Blick auf sexy Dessous. Spätestens jetzt dürfte Ihnen die Herkunft des Spiels wohl klar sein. Asiatische Entwickler lieben's eben etwas freizügig. Haben wir nichts gegen!

MACH'S BESSER

Haben Sie genug Kämpfe bestanden, erhalten Sie Fertigkeitspunkte, die Sie bei einem Lehrer in spezielle Fähigkeiten wie Schutzzauber oder Beschwörungsformeln für tierische Helferlein eintauschen. Natürlich gibt's für erlegte Monster auch Knete, mit der Sie sich bessere Ausrüstung zulegen. Diese ist in *Lineage 2* obligatorisch. Ohne gute Waffen können Sie nämlich noch so stark sein – ein Drache wird Sie früher oder später rösten. Geschieht dies, kann es leicht sein, dass Sie Ausrüstungsgegenstände verlieren. Besonders ärgerlich ist das, wenn Sie vor dem entscheidenden Kampf tagelang die Kohle für das magische Schwert zusammengekratzt haben. Einmal derart frustriert, kloppen nicht wenige das Spiel am liebsten in die Tonne ...

ANDREAS BERTITS

LINEAGE 2

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 3,6 GByte HD, Win98, Internet	**GENRE:**	Online-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 40,-/€12,99/Monat
	ENTWICKLER:	NC Soft
	VERTRIEB:	Flashpoint
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM, DSL	**INTERNET:**	www.lineage2.com
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Liefern Sie sich Duelle mit bis zu 5.000 Zockern.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: 5.000/Server

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	66%
STEUERUNG	76%
GRAFIK	80%
SOUND	71%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER

68%

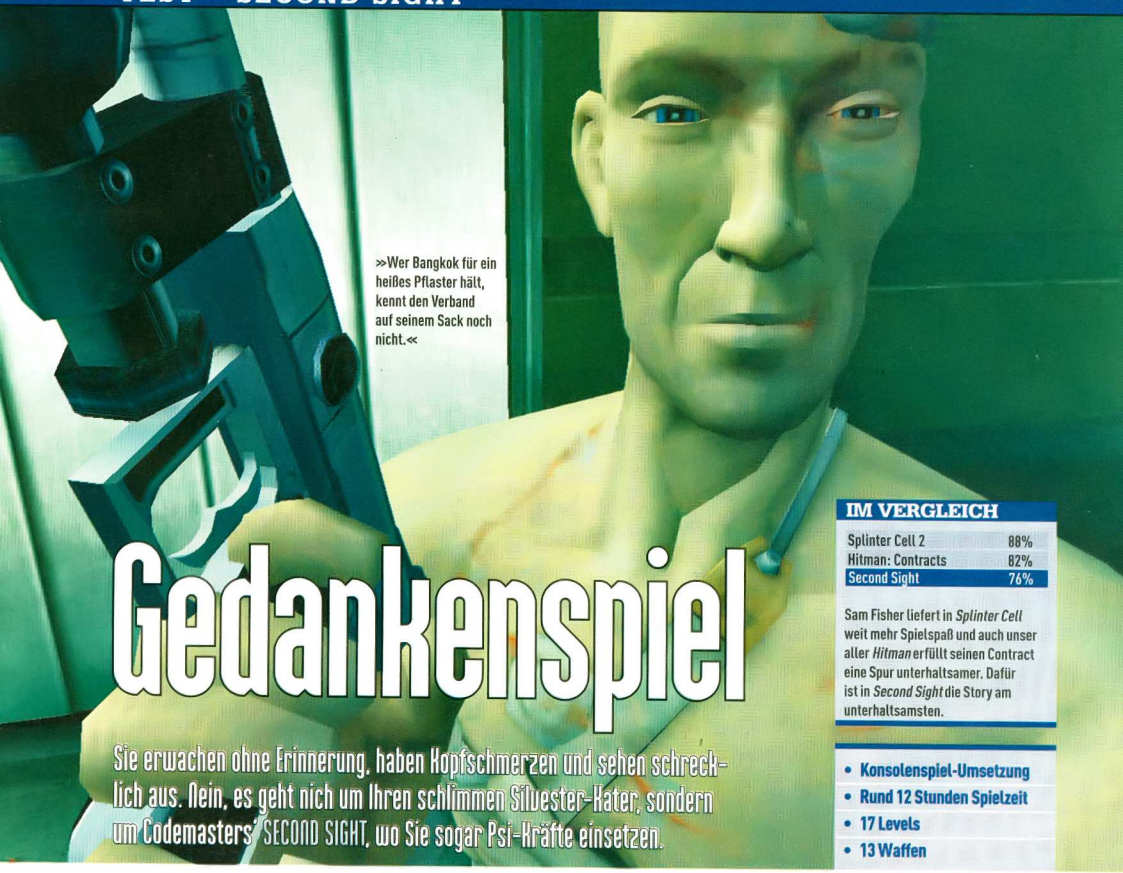
BEFRIEDIGEND – Wer will schon wochenlang virtuelle Füchse abschlachten?

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Lineage 2 richtet sich vor allem an Spieler-gegen-Spieler-Freaks. Durch den extrem zähen Einstieg und die viel zu wenigen Aufträge eignet sich der Titel nicht für Einsteiger. Diese legen sich lieber *World of Warcraft* zu. Wer aber den Drang verspürt, sämtliche Online-Rollenspiele einmal auszuprobieren und monatlich 12,99 Euro verschmerzen kann, stattet der asiatisch angehauchten Welt Aden einen Besuch ab. Denn hübsch aussehen tut sie ja und Tiefgang bietet sie auch, wenn man sich drauf einlässt.



»Wer Bangkok für ein heißes Pflaster hält, kennt den Verband auf seinem Sack noch nicht.«

Gedankenspiel

Sie erwachen ohne Erinnerung, haben Kopfschmerzen und sehen schrecklich aus. Nein, es geht nicht um Ihren schlimmen Silvester-Kater, sondern um Codemasters' SECOND SIGHT, wo Sie sogar Psi-Kräfte einsetzen.

IM VERGLEICH

Splinter Cell 2	88%
Hitman: Contracts	82%
Second Sight	76%

Sam Fisher liefert in *Splinter Cell* weit mehr Spielspaß und auch unser aller *Hitman* erfüllt seinen Contract eine Spur unterhaltsamer. Dafür ist in *Second Sight* die Story am unterhaltsamsten.

- Konsolenspiel-Umsetzung
- Rund 12 Stunden Spielzeit
- 17 Levels
- 13 Waffen

Was für ein beschissener Tag für John Vattic. Der Knabe erwacht komplett kahl geschoren, mit blauen Flecken und Schrammen übersät in einem Labor. Warum und seit wann er da liegt, weiß der arme Sack natürlich nicht. Seine innere Stimme sagt ihm, dass er sich schleunigst verbröseln sollte, um das Schlimmste zu vermeiden. Wer weiß schon, was die bösen Unbekannten ihm noch antun? Vielleicht sind es diese islamischen Terroristen, von denen man in den Nachrichten so viel hört? Oder die skrupellosen Eintreiber von der GEZ? Wer auch immer dafür verantwortlich ist, abhauen muss John so oder so. Genau hier steigt der Spieler ins Geschehen ein. John steuern Sie aus der Verfolger-Perspektive: Bewegen per Tastatur, umsehen und ballern mit der Maus. Das war es aber noch nicht ganz. Genau wie Guido Westerwelle bemerkt Vattic nämlich schon ganz früh, dass was mit ihm nicht stimmt. Kraft seiner Gedanken kann er Gegenstände bewegen und durch die Luft pfeffern. Ihre Spielfigur ist also übersinnlich begabt. Juhu!

PSYCHOTERROR

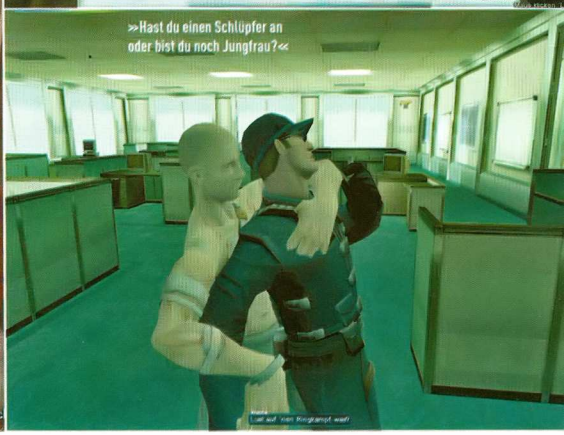
Das Coole ist, dass John im Laufe des Spiels immer mehr Psi-Fähigkeiten erlernt. Oder sollte man eher sagen, dass er sich an immer mehr verschüttete Fähigkeiten erinnert? Mysteriös! Jedenfalls kann er später Energiewellen schleudern, in fremde Körper schlüpfen, sich selbst heilen, unsichtbar machen und so weiter. Das kostet natürlich ordentlich Geistespower, deren Status Sie einer Bildschirmanzeige entnehmen. Schön, dass sich diese Anzeige langsam von selbst füllt. Während sie das tut, greifen Sie auf herkömmliche Argumentationshilfen zurück. Insgesamt gibt's davon 13 Stück, beispielsweise Betäubungsknarre, Maschinenpistole oder das beliebte Scharfschützengewehr. Nahkampftechniken runden das Ganze ab und sorgen für mehrere mögliche Kampfstrategien: Paar aufs Maul, von hinten anschleichen, packen und dann herzhaft abwatschen, ballern oder ein fieser Geistestrick! Jetzt wissen Sie also, was John Vattic so alles tun kann. Widmen wir uns also dem, was er tun muss.

ERLAUBT IST, WAS GEFÄLLT

Hauptsächlich geht es darum, Ihrem Alter Ego John zur Flucht zu verhelfen und nebenbei so viel wie möglich über seine Situation herauszufinden. Das tun Sie, indem Sie sich etwa in Computer hacken, die Ihnen Infos preisgeben. Außerdem öffnen Sie auch – Überraschung – die ein oder andere verschlossene Tür. Ja, es gibt viele verschlossene Türen in diesem Spiel, die Sie jedoch nicht alle auf ordinäre Weise knacken. Beispiel: Sie kommen in einen Raum, in dem lauter Versuchs-Affen in Käfigen hocken. Die Viecher fangen sofort wie wild zu brüllen an, wenn sie den Flüchtling erblicken. Daraufhin verriegelt der Feind schlauerweise den Eingang. Also nutzen Sie Ihre Psi-Kräfte, machen sich unsichtbar und schlendern unbemerkt durch die Türe. Es empfiehlt sich, generell vorsichtig zu Werke zu gehen, denn neben Wachleuten und anderen Fieslingen wimmelt es nur so von Überwachungskameras. Kreischt der Alarm erst einmal los, stürmen sofort bewaffnete Drecksäcke herbei. Was echt tolerant ist: Shooter-Profis mit Schleich-Abneigung pfeifen einfach auf Heimlich-







keiten und ballern alles platt. So kommt man meist auch weiter.

ZEITSPRUNG

Die Art und Weise, wie sich in *Second Sight* die Geschichte fortspinnt, erfüllt unsere Herzen mit unbändiger Freude. Warum? Während John flieht, erinnert er sich in regelmäßigen Abständen an die Vergangenheit. Durch diese Flashbacks fügt sich das spannende Story-Puzzle Stück für Stück zusammen. Das Geile daran ist, dass das Spiel diese Erinnerungsfetzen nicht in Form von Zwischensequenzen präsentiert, sondern als spielbare Levels. Der Spieler zockt also abwechselnd Johns Gegenwart und seine Vergangenheit. Ehrlich, das fanden wir wirklich gut. Doch es gab auch einiges, das uns nicht so gut gefiel.

STEUERSCHULD

Die Steuerung etwa ist – äh – suboptimal, um es vorsichtig auszudrücken. Zumindest wenn man *Second Sight* mit Maus und Tastatur zockt. Dauernd denkt man sich „Hätten die das nicht auch mit weniger Tasten hinbekommen?" Damit John etwa seine momentan aktivierte Waffe zückt, müssen Sie erst die rechte Maustaste drücken und dann zusätzlich den linken Mausbutton betätigen, um endlich ballern zu können. Umständlich! Greifen Sie jedoch auf ein Joypad zurück, zockt sich das Ganze plötzlich recht intuitiv. Tja, ist eben eine Konsolen-Umsetzung. Generell ärgerlicher ist allerdings die Kameraführung, die sich beim Zielen zuweilen als viel zu störrisch entpuppte. Apropos Zielen: Zum Ballern in die Ego-Ansicht zu wechseln ist nutzlos, denn dann kann sich die Spielfigur nicht bewegen. Logisch, oder? Wägt man Pro und Contra ab, verdient *Second Sight* trotzdem eine Empfehlung. AHMET ISCITÜRK

SECOND SIGHT

MINDESTENS: 1,2 GHz, 256 MByte RAM, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Free Radical Games
	VERTRIEB:	Codemasters
	INTERNET:	www.codemasters.de
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	28. Februar 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Psychos leben alleine!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	78%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **76%**

GUT – Spannende Story, motivierende Psi-Action, nervige Kamera.

FAZIT

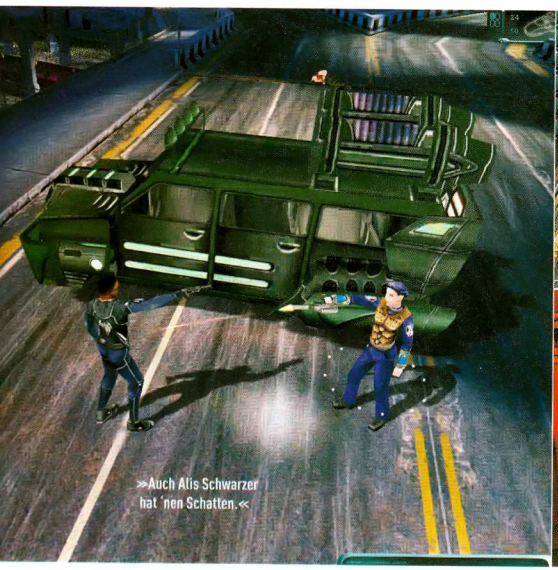


AHMET ISCITÜRK

Cool finde ich, dass ich in *Second Sight* gleich zwei Handlungsstränge zocke, die beinahe zwei verschiedene Spiele darstellen. In der Vergangenheit wird viel geballert, in der Gegenwart mehr mit Psi-Kräften hantiert. Sehr schön! Die Tastatursteuerung erzeugte Qualen, die ich mit einem Joypad mildterte. Die störrische Kamera fand ich hingegen fast so schlimm wie Rentner im Straßenverkehr. Wer ein Faible für unkomplizierte Actionspiele hat und keinen Bock auf eine Konsole, packt die Kröten trotzdem aufn Tisch.

Schießrutenlauf

Sie brauchen viel Zeit, um sich in COPS 2170: THE POWER OF LAW zurechtzufinden. Zug um Zug ballern Sie sich durch düstere und von Mutanten besiedelte Mars-Städte – sofern Sie nicht dabei einschlafen.


»Auch Afis Schwarzer hat 'nen Schatten.«


»Schmutzig: Kanalverkehr.«


»Heute Abend hat Minnie nichts zu lachen.«

Sie sind durch die Aufnahmeprüfung beim LKA gerasselt und würden gern auf dem Mars wohnen? Prima! Dann können Sie sich jetzt zumindest virtuell Ihre Wünsche erfüllen. In *Cops 2170: The Power of Law* sorgen Sie als Polizistin Kati auf dem roten Planeten für Recht und Ordnung. Nach Ihrer Ankunft im Polizeihauptquartier sind Sie ratlos wie beim ersten Schäferstündchen und wissen nicht, was genau zu tun ist. Und es hilft Ihnen nicht einmal jemand. Sie wissen nie, was exakt Ihr Job ist. Wie bei der Bundesregierung eben. Zwar können Sie per Mausklick jeden Typen anlabern, der in den Karten herumlungert, aber die Gespräche bringen Sie kaum voran.

MACH MAL 'NEN PUNKT

Stehen gerade keine Kämpfe mit Untergrundsoldaten und Mutanten an, bewegen Sie sich in den 13 Levels zu Fuß oder per Auto in Echtzeit durch dreh- und zoombare Landschaften im düsteren Cyberpunk-Stil. Kommen Feinde in Sicht, schaltet *Cops 2170* in den rundenbasierten Kampf-Modus. Dann stehen Ihren bis zu acht steuerbaren Einheiten Aktionspunkte zur Verfügung, die sich bei jeder Handlung reduzieren. Also knien Sie sich buchstäblich richtig rein, um zielsicherer zu werden, werfen Granaten und greifen Ausrüstung von erledigten bösen Buben ab.

LANGE WEILE

Machen die ersten Kämpfe noch Laune, ödet deren Länge und das immer gleiche Schema auf Dauer nur noch an. Die Rollenspielkomponente, aufgrund der sich die Fähigkeit Ihrer Einheiten verbessert, reißt samt 08/15-Grafik auch nichts mehr raus. Die Schauplätze mit Höhlensystemen und Abwasserkanälen sind zwar abwechslungsreich, aber ob der Größe auch sehr unübersichtlich ausgefallen. Unklare Missionsziele, unnötige Kamerawechsel, eine mangelhafte Steuerung und ausufernde Klickerei bei den Dialogen ziehen den Spielspaß in den Wertungskeller. MARC BREHME

FAZIT

MARC BREHME

Rundenbasierte Strategie kann atmosphärisch sein und darf Spaß machen, das zeigten Titel wie *Silent Storm: Sentinels, Jagged Alliance* oder einst das – zugegeben – uralte *Incubation. Cops 2170* macht zu viel falsch, um eine Kaufempfehlung zu sein. Schon etwas Nachhilfeunterricht bei TV-*Tatort*-Kommissaren hätte etwa an den Tag gebracht, dass man ein Fahrzeug nicht mit Schüssen aus einer Pistole atomisieren kann.

COPS 2170: POWER OF LAW

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Runden-Strategie
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Mistland/Dreamcatcher
	VERTRIEB:	Flashpoint
SINNVOLL: 1,8 GHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.polgame.com/eng
	SPRACHE:	Englisch, dt. Text
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	31. Januar 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wurden eingespart wie Tutorial und Missionsbeschreibungen.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	53%
STEUERUNG	43%
GRAFIK	70%
SOUND	67%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **50%**

MANGELHAFT – Laues Strategie-Geplänkel mit interessantem Szenario.



FAZIT



MARC BREHME

Hätte ich wie mein Vater Werkzeugmacher gelernt, wäre ich in *Sentinel: Verborgene Existenzen* schneller vorangekommen. Es ist nun mal nicht mein Ding, Türme mit knifftigen Schaltungen so auszurichten, dass Ströme in Generatoren fließen. Trotz schicker Grafik langweilte mich *Sentinel* auf Dauer. Ich stehe halt doch eher auf Abenteuer der alten Schule, in denen mehr gequatscht, das Inventar durchforstet und vor allem gehandelt wird.

Eruptionsstörung

Dass mal nichts läuft, ist normal. Außer in SENTINEL: VERBORGENE EXISTENZEN. Da wandern Sie ständig herum. Stundenlang durch die Gegend. Sogar zu einem Vulkan.

In *Sentinel: Verborgene Existenzen* schickt Sie Entwickler Detalion durch in Echtzeit berechnete 360-Grad-Panoramen. Sie schlüpfen in die Rolle von Beni, dessen Schwester ein böser Bube kidnappte. Als Räuber sollen Sie in das berüchtigte Grab Nr. 35 hinabsteigen, das bisher nur einer Ihrer Kollegen lebend wieder verlassen hat. Dort liegen angeblich Schätze, Artefakte und diverser Tand. Wer es glaubt …

WAS FÜR EIN GRUFT!!

Die Gruft entpuppt sich als Portal zu acht Welten, in denen Sie Schalter betätigen und Maschinen zum Laufen bringen. An einigen Stellen lösen Sie gar Farb- und Tonrätsel. Flachpfeifen, die trotz des nicht linearen Spielablaufs stecken bleiben, ziehen das eingebaute Hilfe-System zurate oder ergötzen sich stundenlang an den bunten Handlungsorten. Fühlen Sie sich in schneebedeckten Höhen noch wie bei einer Alpenwanderung, fließt beim Anblick der Lavastrotzenden Vulkanwelt der Schweiß.

SPRICH DICH NICHT AUS

Ein Inventar suchen Sie ebenso vergebens wie interessante Gesprächspartner. Während Sie in Ego-Shooter-Manier mit Maus und Tastatur durch Landschaften schlurfen, klebt Ihnen stets die namensgebende Sentinel (dt.: Wache) an der Backe. Diese holographische Pixelbraut verabreicht zwar ab und an auch Tipps, fungiert aber in erster Linie als elektronischer Wachhund und schützt Wissen und Technologie der ausgestorbenen Zivilisation der Tastan. Wundern Sie sich also nicht, wenn Frau Sie mal auf die falsche Fährte lockt. Aber was soll's? Bildschirmtode lauern in *Sentinel* sowieso nicht. Selbst Abgründe sind durch eine unsichtbare Wand gesichert. Die hätte Rex Gildo auch brauchen können.

IM GENRE NICHTS NEUES

Herumlatschen, Artefakte suchen und Logikrätsel lösen – das vermochte uns nicht recht zu motivieren. Liebhaber von *Schizm 2*, an das *Sentinel* frappierend deutlich erinnert, bitten wir vorab um Nachsicht. Derart merkwürdigen Menschen legen wir eine geistige Aufwertung um sechs Prozentpunkte nahe. MARC BREHME

SENTINEL: VERBORG. EXIST.

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98SE	**GENRE:**	Adventure
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Detalion
	VERTRIEB:	Dreamcatcher/TAC
	INTERNET:	http://sentinel.tacgames.com
SINNVOLL: 1,8 GHz, 256 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	31. Januar 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Typisch Frau: Die Wächterin duldet keine Nebenbuhler!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

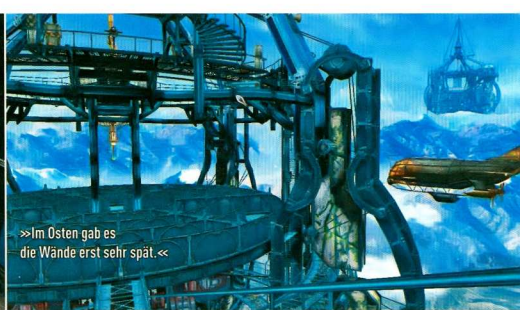
PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	80%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	–

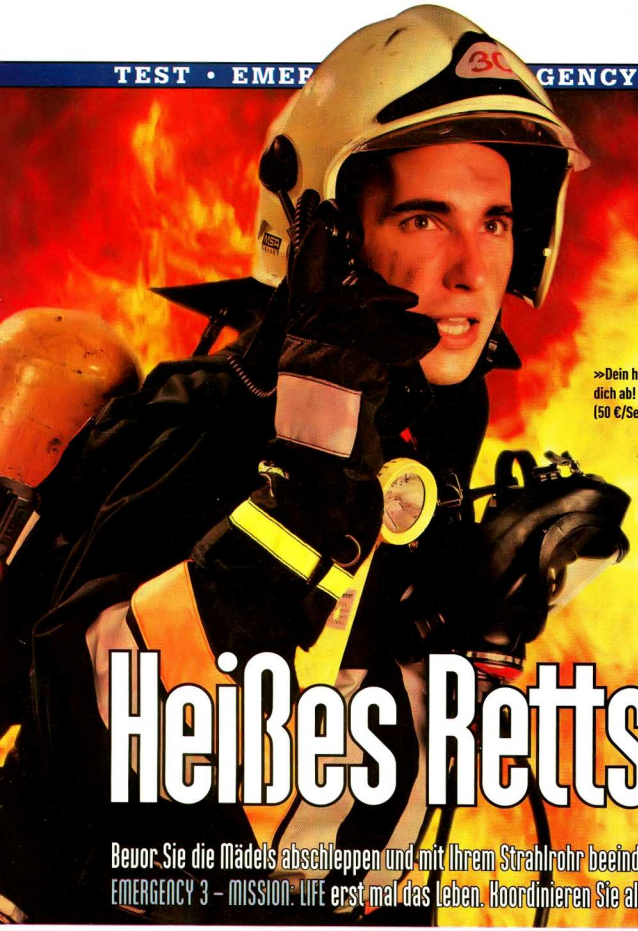
EINZELSPIELER

61%

BEFRIEDIGEND – Dialogarmes Renderabenteuer für Myst- und Schizm-Fans.







- Originalgetreue deutsche Rettungseinheiten
- Komplett in 3D
- 20 Missionen, 40 Einheiten
- Simulation einer ganzen Stadt im Freispiel-Modus
- Gelungenes Physiksystem

IM VERGLEICH

Emergency 3	79%
Fire Department 2	78%
Emergency 2 (abgewertet)	71%

Emergency 3 wuchert mit abwechslungsreichen Missionen und nervt mit KI-Schwächen. *Fire Department 2* hält mit einem ausgewogenen Feuersystem dagegen. Aufgrund der 2D-Grafik und fehlender Physik-Engine ist *Emergency 2* heute technisch unspektakulär und veraltet.

»Dein heißer Retter spritzt dich ab! Ruf! Mich! An! 0190/66 66. (50 €/Sek.)«

Heißes Rettspiel

Bevor Sie die Mädels abschleppen und mit Ihrem Strahlrohr beeindrucken, retten Sie ihnen in EMERGENCY 3 – MISSION: LIFE erst mal das Leben. Koordinieren Sie alles gut, klappt's auch mit dem Date.

Wir haben einen heißen Tipp bekommen. In der Südstadt soll ein illegales Straßenrennen starten. Minuten später sind wir mit unseren Streifenwagen vor Ort, aber es ist bereits zu spät. Der Geruch von verbranntem Gummi liegt in der Luft, durchdrehende Reifen quietschen auf dem Asphalt. Die Meute johlt, als die Kids am Steuer der Boliden die Handbremse lösen und nach einem perfekten Kavalierstart die Straße hinunterdonnern. Sekunden später passiert es. Eine der Karren schleudert in eine Gruppe Passanten und klatscht dann an die Hauswand eines Modegeschäfts. Die ohrenbetäubende Explosion übertönt kurzzeitig die Schmerzensschreie der Schwerverletzten und die Hilferufe der Augenzeugen. Super, Kids! Wir greifen zum Funkgerät und informieren sofort die Leitzentrale. Die Verstärkung soll gefälligst schnell in die Gänge kommen, sonst lohnt sich doch noch die Gründung einer Ich-AG als Leichenbestatter.

JEDEM DAS SEINE

Willkommen bei *Emergency 3 – Mission: Life*. In 20 sehr abwechslungsreichen Missionen der Echtzeitstrategie-Rettungssimulation (tolles Wort, oder?) von Sixteen Tons Entertainment löschen Sie Brände, ohne etwas zu trinken, bergen abgesoffene Schwimmer, ohne nass zu werden und befreien unter Schnee begrabene Skifahrer, ohne dabei auf Christoph Daum zu stoßen. Nach schicken Render-Intros, die auf die jeweilige Mission einstimmen, betrachten Sie das Geschehen aus der isometrischen Perspektive – und handeln schnell, besser: schneller! Aber durchdacht. In übersichtlichen Menüs stellen Sie Ihr Rettungsteam zusammen, packen Ärzte in Notarztwagen, Scharfschützen in die grüne Minna und – neu – sogar auch Ingenieure in THW-Fahrzeuge. Dann düsen die bestellten Einheiten zum Unglücksort, wo Sie alle Helferlein in üblicher Mausklick-Manier über die Karte hetzen. Bewahren Sie die Ruhe, während die Sirenen heulen und Verletzte vor sich hin jammern? Brandbekämpfern drücken Sie Äxte, Schläuche und Hydraulikscheren in die Pranken, Polizisten rüsten Sie mit Straßensperren aus, um Unfallstellen zu sichern, Verletzte bergen zu können und weitere Kollateralschäden zu verhindern. Aber immer schön der Reihe nach. Bevor Ihre Sanitäter etwa in ein eingestürztes Spaßbad gelangen, heben Sie Gesteinsbrocken mit dem Bergungsfahrzeug beiseite und schalten den Strom ab. Sonst explodiert nämlich der Generatorraum in einer Skriptsequenz und Sie haben auch noch einen Brand am Hals. Die Missionen entwickeln sich dank des ausgereiften Physiksystems sehr dynamisch und folgen keinem linearen Ablauf.

AUF ALLEN HOCHZEITEN TANZEN

Also alles super? Na ja – Ansichtssache. Die Wegfindung der Einheiten ist nicht optimal, außerdem sind die Typen – wir vermuten vom Entwickler beabsichtigt – total uneigenständig. Beispiel: Ist in *Fire Department 2 ein* ausgewähltes Feuer gelöscht, bekämpfen die Floriansjünger automatisch Brandherde in der näheren Umgebung. In *Emergency 3* aber schauen die Typen nur Däumchen drehend zu, wie sich das Flammenmeer ausbreitet. Und auch die Notärzte, Sanitäter, Ingenieure und Polizisten sind faule Säcke. Warum Herr Doktor nach dem Versorgen einer Zielperson nicht selbstständ-









dig 50 Pixel herumwandert, um den daneben liegenden Verletzten aufzupäppeln, weiß nur der Geier. Auf jeden Fall kommen Sie in späteren Levels ganz schön ins Schwitzen und Fluchen, wenn Sie sechs Leute aus einem einsturzgefährdeten Gebäude holen müssen, nebenbei Flammenherde eliminieren, den Strom einer freiliegenden Leitung abschalten und mit dem Polizei-Helikopter Flüchtige festnageln. Zwar gibt es drei Spielgeschwindigkeiten und einen Pausen-Modus. In Letzterem dürfen Sie aber nichts tun, außer durchzuschnaufen. Grrr!

DAS SIEHT GAR NICHT ALT AUS!

Emergency 3 erstrahlt komplett in 3D und wurde detailreich animiert. Hier versuchen Vögel unserem Hubschrauber Konkurrenz zu machen, da wirbelt welkes Laub über den Bürgersteig und Dorfkühe wedeln mit dem Schwanz. Sogar Straßenschilder und Fahrbahnmarkierungen sind authentisch. Die gesamte Szenerie ist frei drehbar, aber Zoom und Neigungswinkel der Kamera hätten ebenso wie unser mageres Gehalt größer ausfallen dürfen. Frauen und Orientierungsdeppen nutzen deshalb ausklappbare Karten des Einsatzgebietes, auf denen sich blöderweise aber keine Einheiten verschieben lassen. Die langen Ladezeiten können nerven. Bei der uns vorliegenden Testversion lagen Sie beim Start eines Szenarios bei rund eineinhalb Minuten. In den Modi Endlosspiel und Herausforderung wachen Sie über eine Stadt und reagieren auf alle Vorkommnisse wie Brände, Unfälle, Kriminalität. Bei der Herausforderung müssen Sie aufpassen, dass die Ereignisse nicht außer Kontrolle geraten und immer rascher und geschickter vorgehen, um die Lage im Griff zu behalten. Aber Vorsicht: Der Schwierigkeitsgrad ist wirklich knackig ausgefallen! MARC BREHME

EMERGENCY 3 – MISSION: LIFE

MINDESTENS: 1,2 GHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: 16 Tons Entertainment
VERTRIEB: Take 2 Interactive
INTERNET: www.emergency3.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Sie sind der Boss! Verlassen Sie sich bloß nicht auf andere!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	80%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **79%**

GUT – Das Richtige für angehende Einsatzleiter beim Katastrophenschutz.

FAZIT



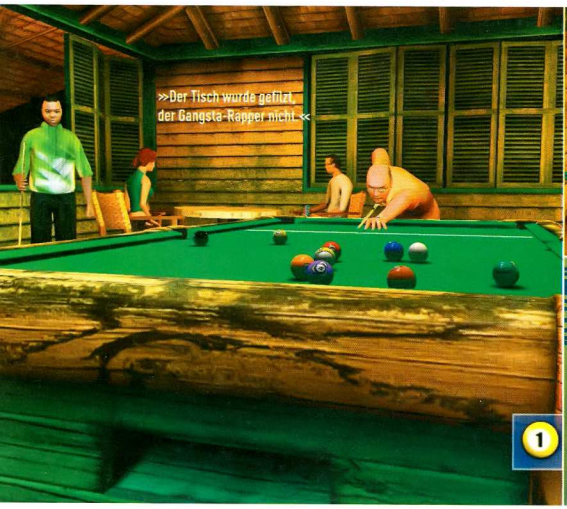
MARC BREHME

Soviel Laune es macht, die derben Katastrophen der Kampagne zu bändigen und Rettungseinsätze kostengünstig durchzuführen, so sehr weckt *Emergency 3* meine dunkle Seite. Ich könnte es ja auch einfach mal brennen lassen und zuschauen, wie die halbe Stadt abfackelt ... Um dann noch viel mehr Leute zu retten. Oder ein heimatliches Szenario im Editor nachbauen. Jetzt entschuldigen Sie mich bitte, ich will schnell einen zerfetzten Zug aus dem Fürther Bahnhof räumen. Ach ja, Tüftler können zugreifen!

Stoß dich gesund!

AUF DVD
VIDEO

In POOL SHARK 2 ziehen Sie Mitspielern in der Kneipe von nebenan ordentlich die Hosen aus.







Blade Interactive hat ein Faible für Billard-Spiele. Erst letzten Monat testeten wir *World Championship Pool 2004*, das ebenfalls von den englischen Entwicklern stammt. Was *Pool Shark 2* von *WCP 2004* unterscheidet, ist die Tatsache, dass es hier nicht ganz so edel zugeht. So spielen Sie im Hustle-Modus in heruntergekommenen Pubs oder Truckerkneipen und das nur zu einem Zweck: um armen Teufeln und Teufelinnen die Knete aus der Tasche zu leiern. Dabei verfügen Sie über ein Startkapital von 1.000 Mäusen, die Sie Ihrer schwangeren Ehefrau aus der Haushaltskasse geklaut haben. Okay, das mit der Haushaltskasse haben wir uns ausgedacht, aber das passt so schön zur verruchten Poolhustler-Atmosphäre. Bevor die Post abgeht, erstellen Sie einen Charakter inklusive optischem Erscheinungsbild und so. Anfangs sind die gebotenen Beträge kleiner, doch je mehr Gegner Sie abzocken, umso dicker werden die Einsätze. Für gewonnene Kohlen kaufen Sie sich beispielsweise schicke Klamotten und sogar Kugeln in abgefahrenen Designs.

DICKES PAKET

Natürlich gibt es auch ganz normale, über das Startmenü auswählbare Einzelspiele, die Ihnen kein Loch in die virtuelle Brieftasche reißen. Hm … wieso heißt es eigentlich Brieftasche, wenn gar keine Briefe drin sind? Antwort: Früher, als es als Zahlungsmittel nur Münzen gab, war Papier sehr wertvoll und wurde vorsichtigerweise in so genannten Brieftaschen aufbewahrt. Später, als es dann Banknoten gab, behielt man die Bezeichnung bei. Interessant, oder? Jedenfalls wählen Sie aus zehn mehr oder weniger bekannten Spielvarianten, unter anderem 8-Ball, 9-Ball oder 10-Pin-Pool. Anfänger üben am Trainingstisch und ganz Coole praktizieren den Trickshot-Modus. Online oder im privaten Netzwerk lochen Sie auf Wunsch auch ein, wobei während unserer Testperiode relativ wenig Spieler im Netz unterwegs waren. So viele virtuelle Pool-Freaks gibt es dann wohl doch nicht. Schade ist auch, dass die Steuerung zwar prima funktioniert, aber ein wenig überfrachtet ist. Um in die Von-oben-Sicht zu wechseln und gleichzeitig einen Stoß vorzubereiten, ist Fingerverknotung angesagt. Dafür haben weibliche Kontrahenten aber immer Spitzenfiguren, laufen in knappen Nutenfummeln herum und die Ballphysik ist auch bei den Mädels klasse. AHMET ISCITÜRK

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Schön, dass man an abgefahrenen Orten gegen abgefahrene Typen spielt. Ich durfte sogar in der Hölle gegen Luzifer zocken. Nervig ist allerdings, dass die Gegner-KI nicht koscher ist. Also kommt es vor, dass man im 9-Ball-Modus gelegentlich kein einziges Mal zum Zug kommt, weil der Rivale sofort alle passenden Murmeln rein macht. Das ist gemein und deshalb fand ich *World Championship Pool 2004* auch einen Tick besser.

POOL SHARK 2

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 1,8 GByte HD, Win98

SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Sportspiel
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Blade Interactive
VERTRIEB:	Zoo Digital/F+F
INTERNET:	http://zoodigitalpublishing.com
SPRACHE:	Englisch (deutsche Texte)
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: 10 Spielarten; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2 Spieler
INTERNET: 2 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	73%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	70%

EINZELSPIELER

67%

BEFRIEDIGEND – Billard-Haie packen den Queue aus, der Rest spielt mit anderen Murmeln.

Biathlon 2005

Sportfans haben es in diesem Winter wahrlich gut. Und hoffentlich ein dickes Portemonnaie. Denn nach diversen Ski-Alpin- und Skisprung-Titeln ist nun *Biathlon 2005* ins Rennen gegangen. Wer selbst mal auf den Brettern stand oder regelmäßig die heißen weißen Kämpfe vor der Glotze verfolgt, frönt nun am Monitor seiner Leidenschaft. Zwar schaut die Optik des Titels überholt und unattraktiv aus, doch schließlich zählen ja die inneren Werte. Geschwindigkeit und Kondition sind auch für digitale Biathleten spielentscheidend. Damit Ihre Herzfrequenz nicht lebensbedrohlich in die Höhe schnellt und Ihnen schwarz vor Augen wird, sind diese Faktoren nie außer Acht zu lassen. Dass es sich mit einem Puls von 190 am Schießstand nicht gut zielen lässt, versteht sich von selbst. Mit insgesamt sieben Lauf- und Schritttechniken hetzen Sie im Arcade- oder Karriere-Modus über zehn authentische Weltcup-Strecken. Falls Sie wintersportbegeisterte Freunde oder Bekannte haben, ballern Sie an einem PC in fünf Mehrspieler-Varianten um die Wette oder jagen Bestzeiten. Allerdings fehlt ein Netzwerk-Modus. Schade!

LUKASZ CISZEWSKI



»Unter den Zuschauern: Harald Juhnke.«

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Wer ein Faible für Wintersportarten hat, kommt an *Biathlon 2005* kaum vorbei. Da drücken echte Zweikampf-Fans selbst bei den arg kantigen Animationen und der altbackenen Grafik auch gern mal ein Auge zu. Hm, zwei wären besser ...

BIATHLON 2005

MINDESTENS:	**GENRE:**	Sportspiel
1,2 GHz, 128 MByte RAM, 800 MByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Geronimo Games
	VERTRIEB:	Ubisoft
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.biathlon-games.de
2 GHz, 256 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zeit- und Kunstschießen, Zeitrennen; 4 Spieler pro CD.
PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	69%
STEUERUNG	67%
GRAFIK	60%
SOUND	54%
MEHRSPIELER	60%

EINZELSPIELER

64%

BEFRIEDIGEND – Wer eine Biathlon-Simulation braucht, kommt auf seine Kosten.

Hearts of Iron 2

Die Vergangenheit holt einen manchmal ein. Oft sogar noch schneller, als man denkt. Installieren Sie Paradox Interactives *Hearts of Iron 2*, erwartet Sie eine Zeitreise: zurück in die graue Vorzeit der PC-Spiele, als das Wort 3D noch als Hexerei verflucht wurde. Auf einer schnöden 2D-Karte erleben Sie den Zweiten Weltkrieg virtuell. Ähnlich wie in unzähligen Strategiespielen vorher. Fünf Szenarien warten darauf, von Ihnen durchgezockt zu werden. In Echtzeit bewegen Sie Ihre Truppen umher, um das Missionsziel zu erreichen: Halten Sie bis zu einem bestimmten Datum durch oder erobern Sie dieses und jenes Land. Um für genug Nachschub zu sorgen, produzieren Sie neue, schlagkräftige Kampfeinheiten. Allerdings nur, wenn Sie genug Industriekapazität besitzen. *Hearts of Iron 2* ist so komplex wie das Balzverhalten der holden Weiblichkeit. Selbst auf nationale Transportkapazitäten und Konvoi-Management ist zu achten. Da raucht der Kopf nach spätestens einer halben Stunde, aber es lacht das Taktiker-Herz. Trotz der hässlichen Optik suchen Sie derzeit ein tiefgründigeres Strategiespiel ziemlich vergeblich.

ANDREAS BERTITS



FAZIT



ANDREAS BERTITS

Eigentlich mag ich Karten. Bei *Hearts of Iron 2* gibt es aber doch ein paar zu viel. Dazu noch eine Menge Menüs und jeder Gelegenheitszocker ist hoffnungslos überfordert. Taktiker dagegen freuen sich auf eine knifflige Herausforderung.

HEARTS OF IRON 2

MINDESTENS:	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
800 MHz, 128 MByte RAM, 750 MByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Paradox Interactive
	VERTRIEB:	Koch Media
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.paradoxplaza.com
1,2 GHz, 256 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	28. Januar 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

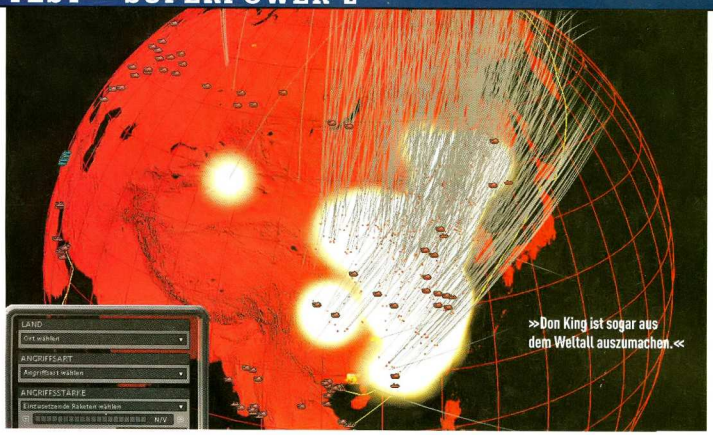
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	67%
STEUERUNG	64%
GRAFIK	41%
SOUND	54%
MEHRSPIELER	69%

EINZELSPIELER

65%

BEFRIEDIGEND – Komplexer, knifftiger und kartenlastiger Strategiebrocken.



FAZIT



ANDREAS BERTITS

Bekäme George W. während seiner Amtszeit die Optik von *Superpower 2* zu Gesicht, würde mich sein aggressives Getue ab sofort überhaupt nicht mehr wundern. Das komplexe Spielgeschehen kann einem den letzten Nerv rauben. Während erklärte Hardcore-Strategen trotzdem sabbernd vor dem Monitor kleben, wenden sich Normalos mit Grausen ab. So schnell wie von der eigenen Oma, die Ihnen ständig einen Kuss aufdrücken will.

Schrott und die Welt

Nach den Schlachten in SUPERPOWER 2 ist reichlich Altmetall zu entsorgen, schließlich rangeln Sie mit virtuellen Gegnern um die Herrschaft des ganzen Planeten.

Sie wollten schon immer mal die Weltherrschaft erringen und genau wie einst Harry Truman mit roten Knöpfen klappern? *Superpower 2* ermöglicht Ihnen das zumindest virtuell. Als Herrscher über eines von 194 Ländern dieses unseres Planeten blicken Sie auf ein rotier- und zoombares 3D-Abbild von Mutter Erde und halten sämtliche Fäden in der Hand. Möchten Sie Ihre Regierungsform von einer Demokratie in eine Militärdiktatur umwandeln? Kein Problem, wählen Sie einfach den entsprechenden – allerdings oft zu gut versteckten – Menüpunkt an. Sie finden, dass Frauen echt kein Wahlrecht brauchen und der katholische Glaube verboten gehört? Jo, Mann. *Superpower 2* ist ein Fest für Möchtegern-Despoten.

TABELLEN UND KALKULATION

Alles, was Sie während des Zockens zu Gesicht bekommen, sind die blöde Weltkugel und Unmengen von hässlichen Tabellen. Erklären Sie einem Land den Digi-Krieg, schicken Sie Boden-, Luft- und See-Einheiten los. Ihrer Armee erteilen Sie grobe Befehle wie Rückzug oder vollen Angriff. Dann schauen Sie nur zu, wie sich die Kontrahenten auf einem 2D-Schlachtfeld die Lichter ausblasen. Haben Sie genug von solchem Schnickschnack, holen Sie den ganz dicken Hammer raus und befehlen sogar einen Atomschlag. Dabei sehen Sie die Raketen auf das Land Ihrer Wahl zurauschen, welches prompt in einem Feuerball verglüht. Wie lustig! Hätte China doch nur dem Atomwaffenabkommen zugestimmt ... Immerhin finden die anderen Staaten eine solche Vorgehensweise alles andere als lustig und erklären Sie sogleich zum Todfeind. Da helfen dann selbst die vielfältigen diplomatischen Mittel nichts mehr.

HÄSSLICHES ENTLEIN

Wäre *Superpower 2* nicht optisch so abschreckend wie Cher ohne Implantate und so unübersichtlich wie die Formulare der Steuererklärung, könnten vielleicht auch Menschen, die nicht in direkter Linie von Napoleon abstammen, mit diesem Titel etwas anfangen. Ganz nett ist übrigens der Mehrspieler-Modus, in dem bis zu 32 Taktiker um die Macht buhlen. ANDREAS BERTITS

SUPERPOWER 2

MINDESTENS: 1,5 GHz, 256 MByte RAM, 1,6 GByte HD, Win98 SE	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Golemlabs/Dreamcatcher
	VERTRIEB:	Flashpoint
	INTERNET:	www.golemlabs.com
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

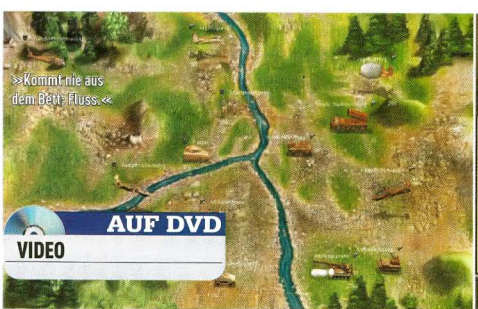
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	55%
STEUERUNG	53%
GRAFIK	26%
SOUND	57%
MEHRSPIELER	58%

EINZELSPIELER **52%**

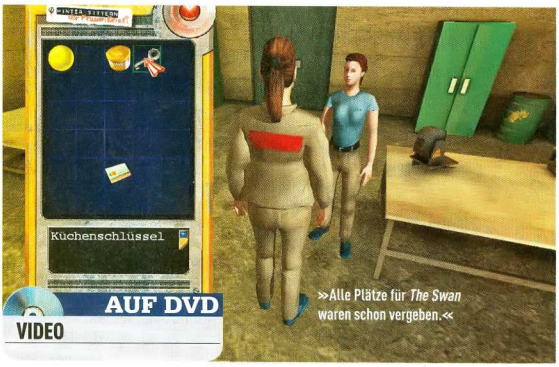
AUSREICHEND – Hardcore-Strategiebrocken im wunderhübschen Excel-Gewand.





RTL – Hinter Gittern

Als Knastschwester Christine Walter bereiten Sie alles für Ihre Flucht aus der JVA Reutlitz vor. Deshalb greifen Sie Gegenstände wie Tennisball, Draht, Schaufel, Taschenlampe ab. Fluppen sacken Sie selbst als Nichtraucher ein, um sie bei Mitgefangenen gegen Gefälligkeiten einzutauschen. Die Rätsel beschränken sich auf „Besorge Person A Gegenstand B, um Ding C zu erhalten". Dank der schwachen 3D-Optik schweben Sie durch die detailarmen Knasträume. *RTL – Hinter Gittern* zieht sich wie Kaugummi. Es gibt keine Karte, die Ihnen den Weg zeigt und oft stolpern Sie sinnlos durchs Kittchen, bevor die ohnehin nur etwa vier Spielstunden kurze Geschichte weitergeht. In der Kürze liegt hier wahrlich nicht die Würze: Wegen der hakeligen Steuerung bleiben Sie an Säulen und Türen hängen, die Kamera versteckt sich gern mal in Wänden und die Spielfiguren zappeln in Dialogen herum wie Eminem auf Entzug. Der Soundtrack ist mit zwei Musikstücken plus der Titelmelodie extrem mager ausgefallen. Da reißen auch die Charaktere der TV-Serie und die Originalstimme von Christine (Katy Karrenbauer) nichts mehr raus. Mein Gott, Walter ... MARC BREHME



»Alle Plätze für *The Swan* waren schon vergeben.«

FAZIT



MARC BREHME

Bereits nach wenigen Minuten wollte ich in Berufung gehen. Der Hersteller vom Schrott-des-Monats-Kandidat *Millennium Mann* hat kaum dazugelernt und doch erneut zugeschlagen. Ein Wochenende im realen Knast bei Wasser und Brot macht mehr Spaß.

RTL – HINTER GITTERN

MINDESTENS: 1,5 GHz, 256 MByte RAM, 350 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action-Adventure
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	RTL Playtainment
	VERTRIEB:	NBG
	INTERNET:	www.rtl-enterprises.de
SINNVOLL: 1,8 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Sie helfen sich selbst. Knackis vertrauen niemandem.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

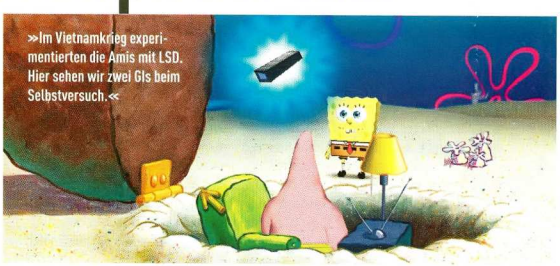
PREIS/LEISTUNG	32%
STEUERUNG	34%
GRAFIK	38%
SOUND	45%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **36%**

UNGENÜGEND – Dröge und (Gott sei Dank!) kurze Lizenzgurke der Fernsehserie.

Spongebob Schwammkopf: Der Film

Oh Gott! Der fiese Plankton will Mr. Krabs endlich die Auszeichnung für das beste Restaurant der Welt entreißen. Da er das mit seinem schäbigen Imbiss nicht schafft, schmiedet er einen dämonischen Plan: Er sorgt dafür, dass Mr. Krabs, Betreiber der „Krossen Krabbe", eines Verbrechens beschuldigt wird. Herr Krebs soll demnach König Neptuns Krone geklaut haben. Außerdem möchte Plankton allen Meeresbewohnern eine Gehirnwäsche verpassen. Das kann Spongebob natürlich nicht zulassen und so liegt es an ihm, die böse Verschwörung aufzudecken. Was nach einer Story in bester Alfred-Hitchcock-Manier klingt, spielt sich im Endeffekt wie ein Adventure für Kinder. Sie spazieren mit schrägen Charakteren durch grafisch armselige Abschnitte, sammeln Gegenstände und setzen diese an bestimmten Stellen wieder ein, um voranzukommen. Die Rätsel bewegen sich auf Vorschulniveau und dürften nicht einmal für Paris Hilton ein Problem darstellen. Doch man darf nicht vergessen, dass es sich dabei ja um einen Titel für Steppkes handelt und bei denen kamen bereits die letzten Spiele-Abenteuer des perversen Fabelwesens an. AHMET ISCITÜRK


»Im Vietnamkrieg experimentierten die Amis mit LSD. Hier sehen wir zwei GIs beim Selbstversuch.«

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Auch in diesem Fall gilt: Wer schon die TV-Serie nicht leiden kann, wird das Spiel hassen. *SpongeBob*-Fans und ziemlich kleine Kinder amüsieren sich mit den Abenteuern des abgefahrenen Helden aber sicherlich.

SPONGEBOB: DER FILM

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Adventure
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Heavy Iron Studios
	VERTRIEB:	THQ
	INTERNET:	www.thq.de
SINNVOLL: 1GHz, 256 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wer so aussieht wie Spongebob, ist immer alleine.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

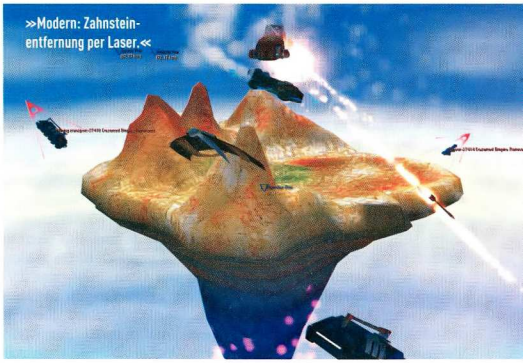
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	64%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **64%**

BEFRIEDIGEND – Nur für Kinder und Schwammkopf-Fans lohnend!

Time of Defiance



Ab und zu geschehen noch Zeichen und Wunder und ein Entwickler wagt es, ein halbwegs neuartiges Spiel zu kreieren. *Time of Defiance* versetzt Sie in eine Welt, in der Sie sich mit hunderten von Spielern online taktische Weltraumschlachten liefern. Sie starten mit einer fliegen Insel, ein paar Fabriken und ersten Raumschiffen. Ihr Befehl: Erweitern Sie Ihr Reich in dem 40.000-km² großen Areal! Also bauen Sie Rohstoffe ab und basteln daraus Kriegs- und Kolonistenschiffe sowie Abwehrtürme und Transporter. Dann machen Sie sich in der dreh-, zoom- und neigbaren 3D-Optik auf, die nächste Insel zu erobern. Befehle wählen Sie aus einem unübersichtlichen Menü. Kommt es zum Kampf, geben Sie Ihren Kreuzern lediglich grob vor, ob Sie aggressiv oder defensiv vorgehen sollen. Gehört die Insel Ihnen, bauen Sie eine Basis und das Spiel geht von vorne los. Die biedere Grafik und Unmengen an verzweigten Menüs schrecken zunächst ab. Doch im Grunde wartet ein solides Strategiespiel auf Taktiker mit einer Menge Zeit. Blöd nur, dass Sie 24 Stunden am Tag online sein müssten, um Ergebnisse zu erzielen. Aber wer braucht schon Schlaf?

ANDREAS BERTITS

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Mist! Heute Nacht wurden zwei meiner Inseln vernichtet, während ich mal kurz ein Nickerchen machte. Trotz solcher Frusterlebnisse übt *Time of Defiance* einen gewissen Reiz aus. Taktiker, die gerne online zocken, können durchaus zugreifen.

TIME OF DEFIANCE

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, 125 MByte HD WinME, Internet	**GENRE:**	Online-Strategie
	PREIS:	Ca. € 40,-/€ 7,50/Monat
	ENTWICKLER:	Nicely Crafted/Oxygen
	VERTRIEB:	Indigo Pearl
	INTERNET:	www.nicelycrafted.com
SINNVOLL: 800 MHz, 128 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hunderte von Spielern prügeln sich um ein 40.000 km²-Gebiet.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: 1.000/Server

DAS URTEIL

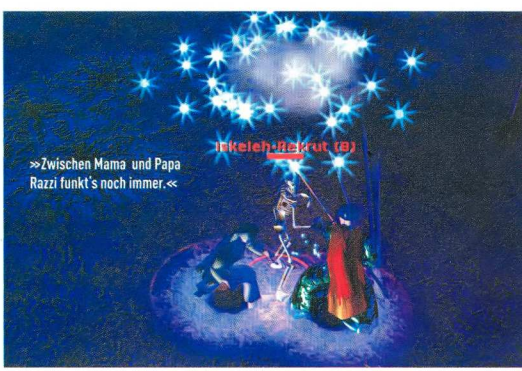
PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	62%
GRAFIK	64%
SOUND	59%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER

70%

***BEFRIEDIGEND** - Komplexes und extrem zeitaufwendiges Taktikmonster.*

Erinia



Es gibt Situationen, in denen sollten Sie den PC besser nicht anschalten. Wie im Fall des Online-Rollenspiels *Erinia*. Starten Sie es dennoch, erwartet Sie das Grauen. Die Grafik erinnert an die ersten Gehversuche im 3D-Spielebereich vor fast zehn Jahren, dazu dudelt Ihnen eine Musik ins Ohr, als hätte Ihre dreijährige Schwester das Keyboard vom Schrank geholt und würde sich nun daran austoben. Wenn Sie trotzdem an das Gute glauben, staksen Sie los, durch eine kantige, matschige 3D-Gegend, bei der das Wort „Lag" eine völlig neue Bedeutung bekommt. Nein, wir reden hier nicht von Jet-Lag, sondern von Zwangspausen im Spiel aufgrund schlechter Verbindung zum Server. Ständig verschwinden hässliche Gegner, um an anderer Stelle wieder aufzutauchen. Vielleicht machen ja die Kämpfe Spaß? Nicht wirklich. Klicken Sie ein Monster an, sehen Sie zu, wie Ihr Held mit Joe-Cocker-Animationen auf den Polygonhaufen einprügelt. *Erinia* wurde in Brasilien entwickelt und hätte auch besser dort bleiben sollen. Die 5,49 Euro, die Sie monatlich dafür berappen müssen, sollten Sie lieber an Bedürftige verschenken.

ANDREAS BERTITS

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Von diesem Spiel bekam ich Albträume. Zuerst dachte ich, einfach durch *World of Warcraft* verwöhnt zu sein, aber *Erinia* ist – trotz guter Ansätze – wirklich schlecht. Wer dafür monatlich Geld ausgibt, hat wahrscheinlich psychische Probleme.

ERINIA

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 620 MByte HD, Win98, Internet	**GENRE:**	Online-Rollenspiel
	PREIS:	€ 5,49/Monat
	ENTWICKLER:	Ignis Games
	VERTRIEB:	Gamigo
	INTERNET:	www.erinia.de
SINNVOLL: 1,2 GHz, 512 MByte RAM, DSL	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	nicht geprüft
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Auch mit 1.000 Spielern geteiltes Leid ist immer noch groß.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: 1.000/Server

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	45%
STEUERUNG	37%
GRAFIK	28%
SOUND	16%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER

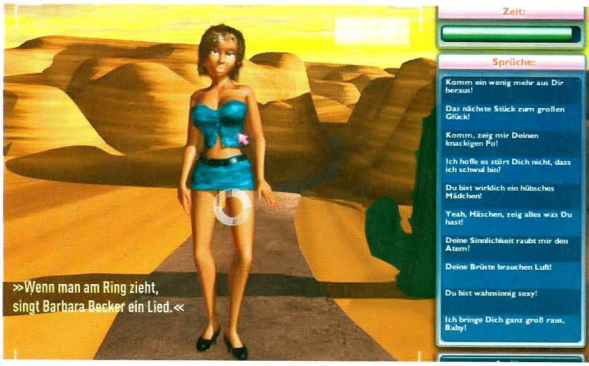
40%

***UNGENÜGEND** – Eines der schlechtesten Online-Rollenspiele jüngerer Zeit.*

Erotic Empire

Während Hugh Hefner mit *Playboy: The Mansion* noch etwas auf sich warten lässt, verkürzen wir uns die Zeit eben damit, Beate Uhses Leben nachzuspielen. In *Erotic Empire* steigen Sie als Boss eines Unternehmens der Erotikbranche die Leiter hinauf und den Damen hinterher. Zunächst richten Sie Ihren Firmensitz mit Lager, Produktionsmaschinen, Fotostudio und Call-Center für Schweinskram-Anrufe ein. Dann heuern Sie Personal wie Tänzerinnen und Layouter an, um etwa erotische Kalender zu verschachern. Damit die sich ordentlich verkaufen, drücken Sie selbst den Auslöser der Kamera und bringen die Models mit Sätzen wie: „Komm, zeig mir deinen knackigen Pol" in lauwarme Posen. Doch der Markt dürstet nicht nur nach geilen Bildern. Sie drehen Videos und produzieren neben Sexspielzeug auch so erotische Unterwäsche, wie sie Inge Meysel in ihrer Jugend trug. Bereits nach kurzer Zeit rollt der Rubel in jedem der neun Szenarien mit Zielen wie „Verkaufe 10.000 Gummipuppen in 50 Wochen". Später toben Sie sich im freien Spiel aus. Falls Sie bis dahin nicht am Bildschirm eingeschlafen – oder Pleite gegangen sind.

MARC BREHME



FAZIT



MARC BREHME

Erotic Empire ist der Versuch, eine halbseidene Wirtschaftssimulation mit einem „Brust-Bonus" aufzupeppen. Ehrlich gesagt, hat ein Aktfoto von Ottfried Fischer sogar für mich heterosexuellen Mann mehr Erotik als dieses Spiel. Gähn!

EROTIC EMPIRE

MINDESTENS:	**GENRE:**	Wirtschaftssimulation
800 MHz, 64 MByte RAM, 660 MByte HD, Win98SE	**PREIS:**	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Zone2Games
	VERTRIEB:	Rondomedia
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.eroticempire-game.com
1,4 GHz, 128 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Beim Aufbau Ihres Imperiums lassen Sie sich nicht reinreden.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	36%
STEUERUNG	38%
GRAFIK	50%
SOUND	36%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **42%**

MANGELHAFT – Auffällig unerotische Schmuddel-Wisim für Warmduscher.

Wings of Power



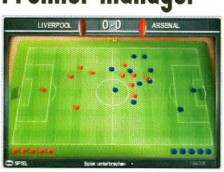
Das Add-on für Microsofts *Flight Simulator 2004* ersetzt Passagierflugzeuge durch elf bekannte Bomber des Zweiten Weltkriegs, darunter die B-17 Flying Fortress und Ta-183 Huckebein. Cockpits und Flugmodelle sind sehr gut gelungen. Das kann man von den 50 Missionen nicht behaupten. Diese beschränken sich auf öde Flüge von A nach B. Kämpfe sind mit den Maschinchen nicht angesagt. Es gibt auch keinen neuen Flughafen zu entdecken. Blöd. RW

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Shockwave/Halycon
GENRE: Flugsimulation
PREIS: ca.€ 35,-

PREIS/LEISTUNG	55%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	82%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **57%**

Premier Manager



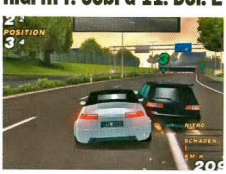
Sporthasser würden an dieser Stelle schreiben: „Hat die Welt nicht genug Fußballmanager?". Da wir Sport lieben, nehmen wir aber alle potenziellen Konkurrenten für EAs Motivationsperle *FM 2005* unter die Lupe. Heute: *Premier Manager 2004 - 2005*. Menü-Tristess, so weit das Auge reicht. Auch die Taktiktisch-Optik verursacht Augenkrebs. Der *PM* zeigt, wie Sportmanager nicht sein sollen: umständlich, unübersichtlich und uninteressant. LC

MINDESTENS: 733 MHz, 128 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98
HERSTELLER: ZOO Digital Publishing/F+F
GENRE: Sportmanager
PREIS: ca.€ 40,-

PREIS/LEISTUNG	33%
STEUERUNG	55%
GRAFIK	25%
SOUND	35%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **33%**

Alarm f. Cobra 11: Vol. 2



Die Umsetzung der RTL-Serie ist so schlecht, dass sie schon fast wieder gut, weil kultig ist. Im Vergleich mit *Need for Speed Underground 2* kommt das Spiel weg wie der lebende Sandsack Danny Williams in seinem Kampf gegen Vitali Klitschko. Im Einzel- und Mehrspieler-Modus gurken Sie von einem traurigen Rennen zum nächsten. Die Fahrphysik ist unter aller Sau, auf ein Schadensmodell hat man gänzlich verzichtet. Für den Preis fast eine Frechheit! RW

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 100 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Davilex/NBG
GENRE: Rennspiel
PREIS: ca.€ 30,-

PREIS/LEISTUNG	45%
STEUERUNG	48%
GRAFIK	60%
SOUND	36%
MEHRSPIELER	39%

EINZELSPIELER **38%**

Dragon's Lair 3



Zeichentrickfilme sind nicht wirklich spielbar. Nach dem gelungenen *Dragon's Lair 3D* im Jahr 2003, heißt es nun für Ritter Dirk „zurück zu den Wurzeln". Um Prinzessin Daphne aus den Klauen des Zauberers Mordroc zu befreien, brauchen Sie nur ab und zu in die korrekte Richtung zu lenken. Fertig. Weitere Eingriffsmöglichkeiten? Fehlanzeige. Das ist so simpel, dass es sogar auf gewöhnlichen DVD-Playern mit Fernbedienung funktioniert. *gähn* JO

MINDESTENS: PC mit Software-DVD-Player
HERSTELLER: Digital Leisure Inc.
GENRE: Action
PREIS: ca.€ 23,-

PREIS/LEISTUNG	19%
STEUERUNG	17%
GRAFIK	52%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **19%**

SCHROTT DES MONATS



Vogeldreck







FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Ich mag Vögel genauso gern wie Frauen mit Bart oder einwöchigen Dauer-Dünnpfiff. *Turbo Strauß* hilft nicht wirklich, diese Abneigung zu beseitigen. Die Grafik ist zwar nicht so Augenkrebs erregend, wie man es vom Schrott des Monats erwartet hätte. Aber seit *Tetris* wissen wir: Optik ist nicht alles. Wichtig ist die Langzeitmotivation. Und die findet sich hier dermaßen schnell am absoluten Tiefpunkt wieder, dass Sie sich in den Allerwertesten beißen, wenn Sie Ihre 25 Kröten nicht in etwas Sinnvolleres investieren.

TURBO STRAUSS ist ein echtes Rennspiel. Mit langhälsigen Federviechern laufen Sie um die Wette. Und wozu das Ganze? Wir wissen es auch nicht.

Oh mein Gott! Es ist alles so schrecklich! Ein verrückter Wissenschaftler hat sämtliche Eier des Straußenplaneten geklaut und will damit eine Armee des Bösen hervorbringen. Wer kann ihn bloß daran hindern? Wenn Sie sich jetzt denken: „Das ist mir doch scheißegal! Ich kann diese blöden Viecher eh nicht leiden!", sind Sie ein sehr schlauer Mensch. Bei *Turbo Strauß* geht es nämlich ähnlich spannend zur Sache wie beim Malventeekränzchen geriatrischer *Emma*-Abonnentinnen.

KEINEN APPETIT

Schon die Charaktere sind so witzig, dass es uns Zehennägel verbog. Das Handbuch berichtet Folgendes zum urkomischen „Asia Strauß" (dem mit chinesischem Bauernhut): „Dieser rührige Strauß hat eine Kette von Schnellrestaurants eröffnet, in welchem leckere Gerichte aus frischen Zutaten serviert werden. Trotz allerbestem Service bleiben jedoch die Gäste aus!" Harhar! Haben Sie dennoch einen Vogel gewählt, geht es in den Kampagnen-Modus. Dort düsen Sie also durch comicartige Levels und weichen Ihren Mitsträußchen sowie fiesen Gegnern, wie etwa Melonen werfenden Bären, aus. Wenn Sie ständig auf die Fresse fliegen, liegt das vermutlich an der – äh – hervorragenden Kollisionsabfrage. Die Grafik? Tja, eigentlich mögen wir die Cel-Shading-Technik à la *XIII* ja sogar. Doch in *Turbo Strauß* schaut das aus, als hätte ein sechsjähriges Kind die Grafiken mit Microsoft Paint erstellt. Außerdem langweilt die äußerst schnöde Steuerung, die sich auf Pfeiltasten und eine Sprungtaste beschränkt, auf ganzer Linie. Und wer seine Freunde endgültig vergraulen möchte, quält sie mit dem Splitscreen für zwei Spieler oder dem Netzwerk-Modus für drei weitere Opfer. Viel Spaß!

LUKASZ CISZEWSKI

TURBO STRAUSS

MINDESTENS:	**GENRE:**	Rennspiel
800 MHz, 128 MByte RAM, 350 MByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 25,-
	ENTWICKLER:	Geleos
	VERTRIEB:	Trend
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.orunner.com
1 GHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Splitscreen-Modus; vier Spieler über LAN; 2 Spieler pro CD

PC: 1-2 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	27 %
STEUERUNG	59 %
GRAFIK	60 %
SOUND	50 %
MEHRSPIELER	13 %

EINZELSPIELER

11 %

UNGENÜGEND – Sehr authentisch: ein Rennspiel zum Wegrennen.

Mehr Farbe ins Spiel

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als GRATIS-DANKESCHÖN ein neues X-BOARD V2 von kryptec® Games (www.kryptec-games.com)!



Die zweite Version des X-Boards eignet sich dank des verwendeten Hochleistungskunststoffs für fast alle Mäuse, egal ob sich an der Unterseite eine Kugel oder ein optischer Sensor befindet. Alle Farbversionen des X-Boards V2 sind kompatibel zu handelsüblichen Kugel- und Opticalmäusen. Die von uns im Labor entwickelten Farben, garantieren uneingeschränkte Funktionalität mit allen gängigen Lichtnagern (einzige Ausnahme: Logitech Cordless Mouseman Optical). Die weiter verbesserte Oberflächenstruktur, die schon die erste Edition bei Zockern beliebt machte, verspricht nun noch weniger Reibung und eine extrem lange Haltbarkeit. Hier lässt sich höchst präzise jedes virtuelle Duell gewinnen! Mit 30 x 25 Zentimetern Nutzfläche stellt das X-Board V2 sowohl High- als auch Mid-Sense-Spieler zufrieden. Einen sicheren Stand gewährleisten die vier Gummifüße und das hohe Eigengewicht von 450 g. Für die individuelle Gestaltung des PC-Umfeldes ist das Mausboard in fünf aktuellen Farben erhältlich.

kryptec® Games

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0951-4906710. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8025211

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.], Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
UNICATO: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.], Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.], Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

X-BOARD V2 (Art.-Nr. 002601)

(Farbauswahl erfolgt zufällig. Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

PA PR 16

BUDGET



Panzerknacker

Maske, Brecheisen und Klopapier können Sie stecken lassen. In CODENAME: PANZERS – PHASE ONE lassen Sie Ihre Bomben im Zweiten Weltkrieg auf Stahlkolosse regnen.

PC ACTION GOLD

PC ACTION PREISTIPP

Packende Echtzeitschlachten im Zweiten Weltkrieg, eine spektakuläre Grafik und eine umfangreiche Kampagne aus der Sicht dreier Helden. Das ist *Codename: Panzers – Phase One*. Mit dem Strategietitel hatte CDV im vergangenen Jahr einen echten Überraschungshit auf Lager. Als Hans von Gröbel führen Sie die Armee Deutschlands an, die mit Panzern Richtung Osten rumpelt und Schlachten in der Stadt „Königsberck" schlägt, bis Sie vor den Toren Stalingrads steht. In der Rolle des russischen Feldherren Aleksander Vladimirov erwehren Sie sich des Ansturms der Deutschen und drängen diese zurück in Richtung Berlin. Schließlich wartet Jeffrey S. Wilson aufseiten der Amerikaner und Engländer darauf, von Ihnen in die Schlacht geführt zu werden, um schließlich in Deutschland einzufallen und die Nazis zu besiegen.

COOLE ANSICHTSSACHE

Panzers sieht wirklich fantastisch aus. Die Umgebung begeistert mit unglaublicher Detailfülle. Panzer hinterlassen Abdrücke im Boden und walzen Bäume nieder. Licht spiegelt sich auf den Metalloberflächen Ihrer Fahrzeuge und Vögel flattern umher. Vor allem während der krachenden Explosionen fliegen richtig die Fetzen und besonders die Bomberangriffe sind spektakulär in Szene gesetzt. Fette Musik und Sound gibt's auch, dann passt doch alles, oder? Stimmt. An *Codename: Panzers* gibt es kaum etwas auszusetzen. Okay, die Wegfindungsroutinen der Einheiten sind vor allem in Städten nicht optimal. Der Schwierigkeitsgrad dürfte selbst Strategen, die Supercomputer Deep Blue im Schach schlagen, vor die eine oder andere Herausforderung stellen. Für 30 Euro genau richtig, um sich auf den Nachfolger *Phase 2* einzustimmen, der bereits in den Startlöchern steht. MARC BREHME

FAZIT

MARC BREHME

Obwohl mit *DHdR: Die Schlacht um Mittelerde* ein neues Alphatier im Revier der Echtzeit-Strategiespiele wildert, steht *Codename: Panzers – Phase One* gleich dahinter auf meiner ganz persönlichen Hitliste. Auch ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung ist die Atmosphäre immer noch genauso unglaublich wie damals, die Grafik noch immer sehr detailliert und der Sound realistisch. Und was die Amis können, können wir schon lange. Ich fordere *Panzers* als Trainings-Simulation für angehende Bundeswehr-Offiziere.

CODENAME: PANZERS

MINDESTENS:	**GENRE:**	Strategie
1 GHz, 512 MByte RAM, 2,5 GByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Stormregion
	VERTRIEB:	CDV
	INTERNET:	www.panzers.de
TEST IN AUSGABE: 7/04	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Mitte Februar 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Team-Deathmatch, kooperativ, Assault, Domination; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	92%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	91%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	89%

EINZELSPIELER

92%

HERAUSRAGEND – Taktisches Weltkriegs-Epos mit starker Optik zum Sparpreis.

Rayman Sonderedition

PC ACTION PREISTIPP

Hurra, der Typ ohne Arme und Beine stürzt sich wieder in ein neues Abenteuer. Wenn er im Helikopter-Modus über Abgründe fliegt oder seine Teleskop-Faust lossurren lässt, kommt einfach Kult-Gefühl auf. Quatsch, wir sprechen nicht vom Wee-Man aus *Jackass* oder der verhinderten Bowling-Kugel Dirk Bach, sondern einfach nur von *Rayman*. Rondomedia beglückt Sie jetzt mit der *Rayman Sonderedition*, aus der neben Teil zwei und drei des Jump&Run-Spaßes auch das *Rayman Print Studio* kullert. In *Rayman 2* werden Sie in der Rolle des hyperaktiven Gnoms von merkwürdigen Kreaturen verschleppt, die Sie in einen intergalaktischen Zoo stecken wollen. Die Story von *Rayman 3* ist Sozialkritik pur: Fiese, behaarte Wesen terrorisieren das Land der Träume und bedrohen den Frieden der westlichen Welt. Wichtig: Ohne ein Joypad läuft hier gar nichts. Sie kämpfen sich flitzend und prügelnd durch riesige und abwechslungsreiche Welten, Von düsteren Katakomben bis zur traumhaften Winterlandschaft ist alles dabei. Allerdings kann die Kamera nicht 100-prozentig überzeugen.

MARC BREHME



FAZIT



MARC BREHME

Anfangs wollte ich diese Spielesammlung mit der bunten Knuddeloptik als Kinderkacke abtun. Doch da lag ich falsch. *Rayman 3* steckt voller abgefahrener Ideen, spaßiger Rätsel und ist eigentlich mehr Action-Adventure als Jump & Run.

RAYMAN SONDEREDITION

MINDESTENS:	**GENRE:**	Action
1,5 GHz, 256 MByte RAM, 650 MByte HD, Win98SE	**PREIS:**	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Infogrames
	VERTRIEB:	Rondomedia
TESTS IN AUSGABE: 11/99, 4/03	**INTERNET:**	www.rayman3.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Februar 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Alleine rumhüpfen ist angesagt!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	78%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

82%

SEHR GUT – Die Rayman Sonderedition ist ganz klar ein Schnäppchen!

Unreal 2: The Awakening

PC ACTION PREISTIPP

Ihr Name ist John. Nein, nicht John Holmes, sondern John Dalton. Sie sind Marshall und wurden auf den Planeten Janus verschlagen. In *Unreal 2: The Awakening* patrouillieren Sie mit Ihrem Raumschiff in der Randzone des von Menschen besiedelten Alls, um dort für Recht und Ordnung zu sorgen. Klingt spannend wie ein Zöllner-Job an den EU-Grenzen? Im Gegensatz zu einem solch langweiligen Dasein bricht in *Unreal 2* allerdings die Hölle los. Im Einsatzgebiet tauchen sieben Artefakte einer fremden Zivilisation auf. Nach denen scheinen sich einige Wesen aus unbekannten Gründen die Finger (oder sagen wir besser: Klauen) zu lecken. Es folgt eine lineare Shooter-Odyssee, in der Sie sich mit Sturmgewehr, Schrotflinte, Flammenwerfer und weiteren fetten Wummen Respekt bei der Feindesbrut verschaffen. Später erbeuten Sie sogar außerirdisches Vernichtungswerkzeug. In punkto Level- und Missionsdesign hat der Titel was zu bieten: Weitläufige Außenlandschaften wechseln sich mit Fabrikanlagen ab, Sie sind nachts in Wäldern unterwegs oder stapfen durch die glühende Sonne karger Wüstenplaneten. So lobenswert Sound und Grafik sind, so nervig lahm schleicht der Held aber über den Monitor. Trotz dieser Macke erwartet Sie ein Ego-Shooter der Oberklasse.

MARC BREHME



FAZIT



MARC BREHME

Rätsel und Storyverzweigungen gibt's keine. Es läuft immer gleich ab: Missionsbriefing, Ballern, Debriefing. Trotzdem rockt John Dalton die Hütte. Entwickler Legend punktet nämlich mit Überraschungseffekten in den spannenden Missionen. Cool!

UNREAL 2: THE AWAKENING

MINDESTENS:	**GENRE:**	Ego-Shooter
733 MHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Legend Entertainment
	VERTRIEB:	Atari
	INTERNET:	www.unreal2.com
TEST IN AUSGABE: 3/03	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Mist! Die Mehrspieler-Erweiterung XMP ist nicht dabei.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	84%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

80%

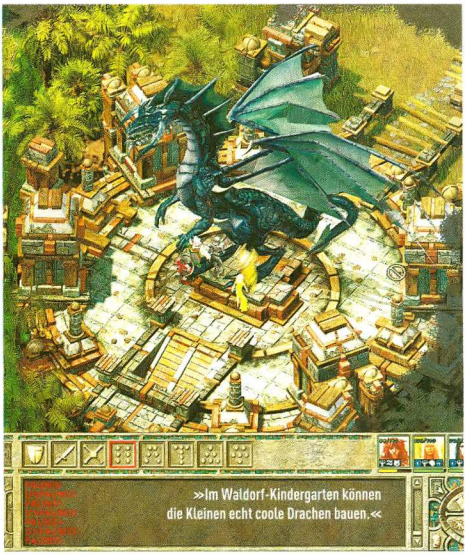
GUT – Trotz leichter Defizite ein Ego-Shooter, der es noch immer krachen lässt.

PC ACTION PREISTIPP

Black Isle Compilation 2

Mit der *Black Isle Compilation 2* erleben Rollenspieler das Paradies auf Erden. Keine Angst, in der Packung finden Sie weder Adam und Eva zum Aufblasen noch zwei Pfund Boskoop-Äpfel. Vielmehr liegen *Baldur's Gate* mit Add-on *Legenden der Schwertküste*, *Baldur's Gate 2: Schatten von Amn* mit Erweiterung *Thron des Bhaal*, *Icewind Dale* mit Add-on *Herz des Winters* sowie *Icewind Dale 2* in der Spielebox. Damit erwarten Sie ebenso spannende wie epische Abenteuer nach dem *D&D*-Regelwerk an Ihrem PC. Während Sie in den *Baldur's Gate*-Titeln Ihre Herkunft erforschen und einem schrecklichen Geheimnis auf die Spur kommen, treten Sie in *Icewind Dale 1* und *2* gegen Horden kaltherziger Kreaturen an, welche die schneebedeckten Ländereien im Norden erobern wollen. Zwar reißt die 2D-Optik der Infinity-Engine von Bioware genauso wie ein Konzert von Alexander Klaws heute niemanden mehr vom Hocker, dafür locken taktische und pausierbare Echtzeit-Kämpfe, Unmengen an Aufträgen und Gruppenmitglieder, die ihren Senf zu allen Situationen dazugeben. Die damit erzeugte dichte Atmosphäre und ein ausgefeiltes Charaktersystem sind das Tüpfelchen auf dem i. Die Titel verkauften sich in Deutschland einzeln bereits sagenhafte 500.000 Mal und bieten Ihnen als gesammeltes Werk mehr als 1.200 (!) Stunden Spielspaß. Allein der Kracher *Baldur's Gate 2* fesselt etwa 200 Stunden vor den Monitor. Solange wir von PC-Spielen reden, sollten Ihre Rollenspielgelüste für die nächsten Monate also mehr als gedeckt sein.

MARC BREHME



FAZIT



MARC BREHME

Heureka! Wenn das mal nichts Großes ist? Vier Rollenspiel-Kracher samt Add-ons auf vier DVDs in einer hochwertigen Box mit Sonderprägung. Auch wenn die Titel schon älter sind, haben sie für mich wenig von ihrer Faszination verloren. Wer diese Spiele noch nicht hat, sollte so wie ich sein Sparschwein schlachten und schnell zuschlagen. Jetzt brauch ich nur noch acht Wochen Urlaub. Chef?

BLACK ISLE COMPILATION 2

MINDESTENS:	**GENRE:**	Rollenspiel
300 MHz, 64 MByte RAM, Win98	**PREIS:**	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Black Isle Studios
	VERTRIEB:	Hamburger Medien Haus
TESTS IN AUSGABE:	**INTERNET:**	www.hmh.de
1/99, 5/99, 7/00, 11/00, 4/01, 8/01, 10/02	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativ; 1 Spieler pro DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	95%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	70
SOUND	81%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER

81%

SEHR GUT – Mit dieser Packung erfüllen sich gleich sieben Wünsche auf einmal.



DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN
15 Games Giant Vol. 1	Compilation	Koch Media	70%	30,-	3/05
Black Isle Compilation 2	Rollenspiel-Sammlung	HMH	81%	30,-	3/04
Codename: Panzers – Phase One	Strategie	CDV	92%	30,-	7/04
Darkened Skye	Action	Vitrex	52%	20,-	11/03
Empire Earth Collection	Strategie	AK Tronic	74%	10,-	5/03
Enclave	Action	Rondomedia	81%	10,-	5/03
Fifa 2003	Sportspiel	AK Tronic	81%/85% (abg.)	10,-	12/02
Gothic Collectors Edition (1, 2, Nacht des Raben)	Rollenspiel	Jowood	83%	40,-	3/05
Heroes of Might & Magic 4	Strategie	AK Tronic	73% (abg.)	10,-	6/02
Kreed	Action	Pointsoft	65% (abg.)	15,-	9/04
Morrowind Game Of The Year Edition	Rollenspiel	Rondomedia	86%	15,-	3/04
Moto GP 2	Rennspiel	AK Tronic	82%	10,-	3/05
Rayman 3	Action	AK Tronic	82%	10,-	4/03
Rayman Sonderedition (2,3, Rayman Print Studio)	Action	Rondomedia	82%	20,-	3/05
Shadowman	Action	Pointsoft	71% (abg.)	5,-	10/99
Sim City 4	WiSim	AK Tronic	78% (abg.)	10,-	1/03
Tiggers Honigjagd	Action	AK Tronic	61%	10,-	2/01
Unreal 2: The Awakening	Action	Atari	80% (abg.)	15,-	3/03



68 Seiten starkes Booklet mit den besten Tuning-Artikeln aus PC Games Hardware

15 Top-Vollversionen auf DVD:
z. B. WinOptimizer Suite, Ashampoo Mail Virus Blocker, Kerio Personal Firewall, Style XP1
Plus das große PC Games Hardware Jahresarchiv:
12 komplette Ausgaben PC Games Hardware (12/2003 bis 11/2004) im PDF-Format

Exklusiv auch als Prämie im PC-Action-Abo unter http://abo.pcaction.de

PC-TUNING KIT 2005

DAS TUNING-PAKET FÜR PC-SPIELER AUF DVD. MIT EXTRA-BOOKLET!

AB SOFORT IM SOFTWARE-FACHHANDEL ERHÄLTLICH!

SEITENSPRUNG

Mobil gegen Rechts

Halt, stehen bleiben! PATHWAY TO GLORY ist das derzeit coolste Rundenstrategie-Spiel. Für unterwegs und gegen Nazis. Wer kein N-Gage besitzt, darf sich ärgern.

N-Gage | „Arrrgh! Ich kann meine Beine nicht mehr fühlen!" – Bei maximaler Lautstärke halten uneingeweihte Zuhörer Sie leicht für einen Massenmörder. Da sollten Sie drüber stehen. Oder Kopfhörer verwenden. Wer dieses Spiel verschmäht, verpasst einen Handheld-Meilenstein. Von der perfekten Steuerung bis zum Mördersound sitzt alles. Sie kommandieren eine fünf bis acht Mann starke Einheit der Alliierten im Kampf gegen die Nazis. Alle Taten Ihrer Soldaten kosten Aktionspunkte. Schießen oder rennen lautet oft die Frage. Bei den 14 Karten hocken Sie auch wegen des teilweise knackigen Schwierigkeitsgrades schnell ein bis zwei Stunden an einem Level – freiwillig. Zudem bietet der Mehrspieler-Modus von Hot-Seat bis Sechs-Spieler-Online-Duellen alles, was das Herz begehrt. Achtung: Im Handel befindet sich eine Charge mit defekten Karten. Sollte Ihr Spiel abstürzen oder Fehlermeldungen ausspucken: umtauschen! JOACHIM HESSE



PATHWAY TO GLORY	
HERSTELLER:	Red Lynx/Nokia
INFO:	www.pathwaytoglory.com
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Gefahr im Anzug

Das Multitalent Samus Aran zeigt in METROID PRIME 2: ECHOES, dass Frauen in Zukunft auch im Weltall die Hosen anhaben.



Gamecube | Alte Videospielfreaks kennen und lieben die *Metroid*-Reihe seit über 15 Jahren und werden auch dieses Mal nicht enttäuscht. *Metroid Prime 2: Echoes* kann mit seinem Vorgänger nicht nur mithalten, sondern übertrifft diesen sogar noch. Wieder schlüpfen Sie in den Raumanzug von Samus Aran, gegen die selbst Kristanna Loken wie eine brave Hausfrau wirkt. Sie erhält einen Notruf vom Planeten Aether, düst natürlich hin und landet voll in der Scheiße. Abgefahren: Aether besteht aus einer Licht- und einer Schattenwelt, was die Spielmechanik grundlegend beeinflusst. So lässt sich etwa manches Rätsel nur lösen, wenn Sie in beiden Welten vorab bestimmte Voraussetzungen erfüllen. Sie beginnen das Spiel mit begrenzten Möglichkeiten und erhalten langsam immer mehr dazu. Die brauchen Sie auch, denn *Metroid Prime 2* ist echt fordernd. Fazit: Top-Grafik, geniale Einzelspieler-Kampagne und Mehrspieler-Schlachten mit bis zu vier Zockern pro Konsole. Ein Meisterwerk! AHMET ISCITÜRK

METROID PRIME 2: ECHOES	
HERSTELLER:	Retro Studios/Nintendo
INFO:	www.metroid.com
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Mech ärgere dich nicht!

Willkommen im Battletech-Universum! In MECH ASSAULT 2: LONE WOLF kämpfen Sie mit prächtigen Kampfkolossen um die Herrschaft über die Galaxis.



»Neue Flamme: Robot Redford.«



»Sonys Aibo ist während der Entwicklung durchgebrannt.«

Xbox | Sie stehen auf ferngesteuertes Spielzeug? Dann bereitet Ihnen *Mech Assault 2: Lone Wolf* mit Sicherheit Freude. Sie übernehmen die Steuerung von gigantischen Robotern und führen sie in den Krieg. Wie bereits im ersten Teil der Serie, stehen Sie auf der Seite der Söldnertruppe Wolfs Dragoner und sollen die fiese World-of-Blake-Sekte aus dem Planetensystem vertreiben. Gesagt, getan! Auf schönen Schlachtfeldern lassen Sie die Sau raus und ballern aus allen Rohren. Neben der wüsten Vernichtungsorgie gibt es allerhand taktische Raffinessen. So können Sie etwa zu einem feindlichen Mech schleichen und sich in sein Steuersystem hacken. Gelingt der Eingriff, übernehmen Sie die Kontrolle. Im Mehrspieler-Modus treten bis zu zehn Zocker via Xbox Live oder System Link an und verwandeln die Umgebung in ein Flammenmeer. Sauber! RALPH WOLLNER



MECH ASSAULT 2: LONE WOLF

HERSTELLER: Day 1 Studios/Microsoft
INFO: www.day1studios.com

WERTUNG: SEHR GUT

Verhindere den Zonenuntergang!

Derb, spektakulär, abwechslungsreich und superspannend: KILLZONE ist der beste Ego-Shooter bis dato – aber nur für Playstation 2!



»Auch Selbstzünder: Vins Diesel.«



»Rosenmontags-Umzüge in der DDR waren sehr ungezwungen.«

Playstation 2 | Die Bewohner von Helgan greifen ohne Vorwarnung den Planeten Vekta an. Das ist uns eigentlich egal, denn wir wollen ballern! Das dürfen Sie in *Killzone* auch und zwar reichlich. Sie sind der Spezialeinheiten-Macker Jan Templar und halten die Invasoren auf – bis Verstärkung von der Erde eintrifft. Cool ist, dass Sie allein beginnen und sich im weiteren Spielverlauf Teamkameraden hinzugesellen. Die Präsentation des Ganzen ist bombastisch und selbst EAs PS2-Shooter halten in Sachen Spielbarkeit und Optik nicht mit. Okay, das Spiel könnte flüssiger laufen, aber als Konsolero ist man Ruckler ja gewöhnt. Elf Levels bietet die Solo-Kampagne, wobei die Qualität im späteren Verlauf nachlässt. Rund zwölf Stunden dauert der Spaß, danach packen Sie im Mehrspieler-Modus die Knarre aus. AHMET ISCITÜRK



KILLZONE

HERSTELLER: Guerilla Games/Sony
INFO: www.killzonegs2.com

WERTUNG: SEHR GUT

TRON 2.0: KILLER APP



»Wieso zu schnell? Ich komme aus Düsburg.«

Xbox | Schon 2003 zählte *Tron 2.0* zu den Actionhöhepunkten. Am PC. Die erweiterte Konsolenfassung wirkt dahingeschludert. Wer hat die damals vorhandene, deutsche Sprachausgabe vergessen? Schlamperei! Zumindest ist der Ego-Shooter auch per Pad gut spielbar. Als Bonus gibt es neue Mehrspieler-Modi mit vier Teilnehmern an geteiltem Bildschirm oder 16 Spielern über Xbox Live. (JO)

HERSTELLER: Climax/Monolith/Buena Vista
INFO: www.tronkillerapp.com
WERTUNG: GUT

TOWNSMEN 2 GOLD



»Hilft der Natur: Mühltrennung.«

Handy | Die Siedler sind tot, lang leben die Townies! Als Anführer der rebellischen Dorfgemeinschaft sorgen Sie für einen florierenden Marktplatz. Nur so rollt das Gold in Ihre Taschen. Abgesehen vom Piepssound holt das Spiel technisch ein Maximum aus der aktuellen Handygeneration heraus. Ob Sie es mögen, beantwortet sich durch folgende Frage: Macht Ihnen Mikromanagement Freude? Fuzzelige Klickarbeit ist unvermeidlich. (JO)

HERSTELLER: Handy-Games.com
INFO: www.townsmen2.com
WERTUNG: SEHR GUT

GOLDENEYE: ROGUE AGENT



»Für 2006 angekündigt: Charlton Heston in *Planet der Waffen*.«

Xbox | Der absolut geradlinige Shooter ist nicht schlecht, aber langweilig. Ein bisschen zumindest. Als abtrünniger Ex-Superagent erschießen Sie acht Levels lang virtuelle Soldaten. Die sehen sich alle sehr ähnlich, reagieren aber zumindest relativ intelligent auf Ihre Attacken. Trotzdem kein Vergleich zum bekannten Nintendo-64-Vorgänger. (JO)

HERSTELLER: EA LA/Electronic Arts
INFO: www.goldeneye.eagames.de
WERTUNG: GUT

CHAOS FIELD



»Können auch im Urlaub nicht abschalten: Ghostbusters.«

DC | Ballernachschub für Segas Dreamcast. Direkt aus der Spielhalle kommt der natürlich wieder mal nur in Japan erschienene Shooter *Chaos Field*. Das Spiel verzichtet komplett auf kleinere Gegner. Stattdessen gilt es, Endgegner zu zerlegen. Einen nach dem anderen. Nah- und Fernkampfwaffen sorgen für Schwung. Trotz Zeitlupenanfällen gelungen. (JO)

HERSTELLER: Milestone/Able Corporation
INFO: www.mile-stone.co.jp
WERTUNG: GUT

SPIELER FORUM



Die Guten ins Töpfchen

PC ACTION SUPER-MAP

Jeder unserer Leser liebt HALF-LIFE 2. Und weil wir jeden unserer Leser lieben, spendieren wir 150 Karten.

Half-Life 2 | Kennen Sie zufällig die Seite HL2files.com? Nein? Dann aber schleunigst hinsurfen! Wer Downloads zum besten Ego-Shooter des Jahres sucht, braucht nämlich nur noch diese eine Adresse. Das nur mal so am Rande, denn der Hammer kommt ja noch: Azzkiker, der Gründer der Seite, war so nett, uns drei Pakete zu schnüren. Jedes dieser exzellenten Sammelsurien umfasst 50 Mehrspieler- und Einzelspieler-Karten für *Half-Life 2*. Macht also zusammen genommen genau 150 Karten. Um es verständlicher auszudrücken: Genau eine Karte für jedes Kilo, dass Hella von Sinnen wahrscheinlich mit sich herumträgt. Wir wünschen Ihnen viel Spaß damit.

AHMET ISCITÜRK

Info: www.hl2files.com

AUF DVD

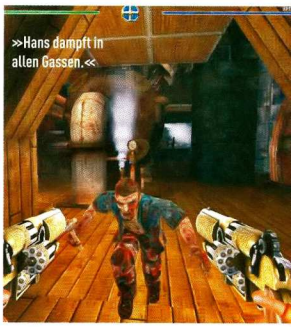
Karten zu: Half-Life 2
Autor: Diverse
Filename: HL2FILES.COM.exe
Voraussetzung: Half-Life 2
Pro + Contra:
+ Satte 150 Karten
+ Echte Meisterwerke dabei
FAZIT: „Viel mehr brauchen HL2-Fans nicht zum Glücklichsein."

Trommelwirbel

PC ACTION SUPER-MOD

Mit dem Western-Shooter DAMNATION liefern wir Ihnen einen der besten UT-2004-Mods aller Zeiten!

UT 2004 | Epic, die *Unreal*-Väter, veranstalten ja schon seit längerem den Wettbewerb „Make Something Unreal". Damit will man die besten Mods und Maps zu *UT 2003/2004* küren. *Deathball*, *Meta-Ball*, *Strike Force 2004* liegen zum Beispiel dick im Rennen. All diese Mods stellten wir Ihnen bereits vor. Kommen wir nun zu einem ganz besonderen Wettbewerbsteilnehmer: *Damnation*. Das Ganze lässt sich am besten als Western-Horror-Action-Fantasy-Ballerei beschreiben. Im Wildwest-Setting pusten Sie in diesem Einzelspieler-Abenteuer mit Twin-Revolver, Arrow-Rifle und Steam Gun auf alles, was sich bewegt. Holstern Sie Ihre Waffe, schaltet das Spiel automatisch von der Ego-Perspektive in die Verfolgeransicht, was nicht nur aus Gründen der optischen Abwechslung geschieht. *Damnation* bietet nämlich mehr als nur Geballer. Wie in der Rolle von Lara Croft lösen Sie Schalterrätsel, springen über Abgründe und turnen richtig viel herum. In der Verfolgerperspektive geht das halt viel einfacher von der Hand. Ehrlich, *Damnation* macht Laune ohne Ende und ist herrlich unkompliziert – genau wie unser Job.



AUF DVD

Mod zu: UT 2004
Autor: Blue Omega
Filename: HL2FILES.COM.exe
Voraussetzung: UT 2004 + Patch 3323
Pro + Contra:
+ Abgefahrenes Setting
+ Krasse Turneinlagen!
FAZIT: „Installieren und einfach nur Spaß haben!"

AHMET ISCITÜRK

Info: www.damnationthegame.com

Freifahrtschein



Die GTR-Macher bedanken sich bei den Fans mit dem kostenlosen Add-on PROXIMUS 24 H RENNEN VON SPA.

GTR | Was für ein Grund zur Freude. Mit dem Gratis-Add-on für den Rennspielhammer *GTR* bringen Sie Ihr weihnachtsgeschädigtes Nervenkostüm wieder auf Vordermann. Neben acht nagelneuen Wagen haben die Herren von Simbin weitere Neuerungen und Verbesserungen eingebaut. Erinnern Sie sich an die Marathonrennen, bei denen Sie Ihre Fortschritte nicht sichern konnten? Das ist Vergangenheit. Jetzt dürfen Sie während der Rennen jederzeit speichern. Eine Speicherzahlbegrenzung gibt es auch nicht. Außerdem lassen Sie es dank des überarbeiteten Schadensmodells so richtig krachen. Nach Unfällen weist Ihre Karre deutliche Beulen und Kratzspuren auf. Zu guter Letzt kümmert sich das Add-on auch um die korrekte Wiedergabe der Tageszeit und der damit verbundenen Lichtverhältnisse. Das 24-Stunden-Rennen wird somit zum authentischen Vergnügen. Das alles macht deutlich, wie sehr sich das schwedische Entwicklerteam Kritik zu Herzen nahm. Bravo! RALPH WOLLNER

Info: www.gtr-game.com

Wem die Runde schlägt ...

Sie wollen MAX PAYNE 2 gerne rundenweise zocken? Dann schauen Sie sich mal BATTLE TACTICS 2 an.

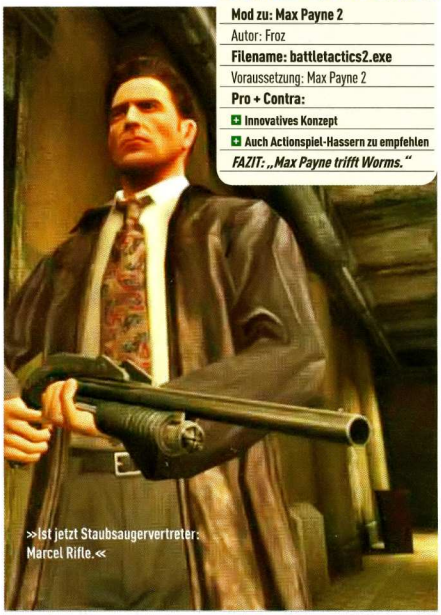
PC ACTION SUPER-MOD

AUF DVD

Mod zu: Max Payne 2
Autor: Froz
Filename: battletactics2.exe
Voraussetzung: Max Payne 2
Pro + Contra:
+ Innovatives Konzept
+ Auch Actionspiel-Hassern zu empfehlen
FAZIT: „Max Payne trifft Worms."

Max Payne 2 | Tommi Saalasti ist schon ein toller Kerl. Der junge Mann hat uns allen mit seinen Mods schon viel Freude beschert. Man denke nur mal an den aktuellen Kung-Fu-Mod für *Max Payne 2*. Jetzt hat der Knabe von Rockstar Games und Remedy sogar einen Preis bekommen. Seine Modifikation *Battle Tactics 2* wurde mit dem Titel „Best Original Mod" geehrt. Das hat *BT 2* auch verdient, denn alleine schon die Idee, ein rundenbasiertes *MP*-Spiel à la *Worms* zu basteln, verdient Anerkennung. Hier zocken Sie abwechselnd Zug um Zug, jede Figur hat zehn Sekunden Zeit, um seine Aktion durchzuführen. Hin und wieder erscheinen Kisten, die Munition und Med-Packs enthalten. Auch wenn es bescheuert klingt: So viel Gaudi hatten wir schon lange nicht mehr, außer vielleicht beim Besuch von MPZone.de.

AHMET ISCITÜRK



»Ist jetzt Staubsaugervertreter: Marcel Rifle.«

Info: www.mpzone.de

Völlig losgelöst

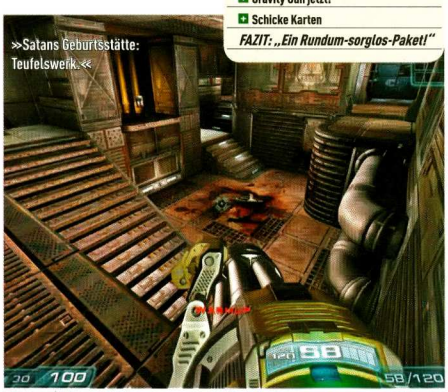
Valve machte es vor, id nach und wir geben's Ihnen jetzt umsonst: das Schwerkraftkanonen-Dingens. Für DOOM 3.

AUF DVD

Mod zu: Doom 3
Autor: Diverse
Filename: doom3maps.org
Voraussetzung: Doom 3
Pro + Contra:
+ Gravity Gun jetzt!
+ Schicke Karten
FAZIT: „Ein Rundum-sorglos-Paket!"

Doom 3 | Id Software bringt bald ein *Doom 3*-Add-on heraus. Da kommt unter anderem eine Gravity Gun vor, ähnlich der aus *Half-Life 2*. Damit lassen sich Objekte wie von Geisterhand herumpfeffern. Warum auf die Veröffentlichung der kostenpflichtigen Erweiterung warten? Bei uns gibt es die Gravity Gun schon jetzt, und noch eine Hand voll ausgewählter Karten obendrauf. Unglaublich, wie wir es jeden Monat schaffen, uns selbst zu übertreffen. Ja, es ist nicht leicht, Fanseitenbetreiber zu versklaven.

AHMET ISCITÜRK



»Satans Geburtsstätte: Teufelswerk.«

Info: www.doom3maps.org

INHALT

HALF-LIFE 2	
HL2-Files-Pack	Seite 102
UT 2004	
Damnation	Seite 102
GTR	
Proximus 24 H	Seite 102
MAX PAYNE 2	
Battle Tactics 2	Seite 103
DOOM 3	
Doom3maps-Pack	Seite 103
C&C: GENERÄLE	
Planet Generals-Pack	Seite 104
HALF LIFE 1	
Brainbread	Seite 104
BROWSERSPIELE	Seite 103
Spirits, Freewar, Space Pioneers	
FAR CRY	
X-Isle	Seite 105
BATTLEFIELD VIETNAM	
Double X Mappack	Seite 105
SURF DOCH MAL RUM!	Seite 104

GEH INS NETZ!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an rw@pcaction.de, Betreff: SF.

Gelungener Sterbefeldzug

Wenn Sie gerne an Ihre Grenzen gehen, ist TOWER DEFENSE: TIME TO KILL genau der Stoff, den Sie brauchen.

C&C: DIE STUNDE NULL | Ihre Aufgabe besteht darin, den Gegner daran zu hindern, eine markierte Grenze zu überschreiten. Nein, die Rede ist nicht von der Ex-DDR, sondern vom nagelneuen Werk der Modding-Truppe noobs@work. Sie beginnen mit zwei fliegenden Baueinheiten, die sämtliche Geschütze stationieren und reparieren können. Natürlich besitzen Sie auch ein Hauptquartier, welches für den nötigen Strom sorgt und Baueinheiten produziert. Kernpunkt des Spiels sind die fünf Techlevels. Anfangs reichen simple Geschütztürme aus, um Gegner auf Distanz zu halten. Im Spielverlauf aber müssen Sie neue Technologien erforschen, um mehr Durchschlagskraft und bessere Superwaffen zu erhalten. Insgesamt erwehren Sie sich 20 Angriffswellen. Sollten es in dieser Zeit 20 Gegner über die Grenze schaffen, ist das Spiel verloren. Sämtliche Mehrspieler-Karten glänzen durch eine ausgewogene KI. Ach so, Sie haben gar keine Freunde. Dann probieren Sie sich eben an der Einzelspieler-Kampagne. Und zum Schluss noch eine Zugabe: Wie jeden Monat versorgt Sie das Planet-Generals-Team mit neuen Maps. Diesmal gibt es fette 49 Karten für *C&C: Die Stunde Null*. Guten Appetit!

RALPH WOLLNER

Info: www.modding.noobs-at-work.com
www.planet-generals.info

AUF DVD

Mod zu: C&C: Die Stunde Null
Autor: noobs@work
Filename: tower_defense.exe PCA_Mappack_ZH_9.exe
Voraussetzung: C&C: Die Stunde Null V1.02
Pro + Contra:
+ Spannender Spielverlauf
+ Ausgeklügeltes Spieldesign
FAZIT: „Bestes Material für C&C-Fans"





Was für ein Blutbad! Der Mod BRAINBREAD verwandelt das angestaubte HALF-LIFE 1 in einen Zombie-Shooter.

HALF-LIFE 1 | Valves Oldtimer ist nicht tot zu kriegen. Trotzdem: Wenn Sie sich diesen Mod nicht von unserer Heft-DVD ziehen, verpassen Sie einiges. Bei *Brainbread* geht es nämlich ans Eingemachte. Eine Horde blutdurstiger Zombies attackiert eine Stadt und plättet alles, was ihr in die Quere kommt. Sie schlüpfen in die Haut eines Überlebenden. Mit über 20 Waffen geht es den Moderbacken ans ranzige Leder. Das Schöne: *Brainbread* ist ein astreines Koop-Vergnügen. Verabreden Sie sich mit ein paar Kumpels im Netz und entspannen Sie sich bei einer gemeinsamen Zombiejagd. Wer nicht teamfähig ist, hat gegen die feindliche Übermacht allerdings keine Chance. Obwohl vom Computer gesteuerte Soldaten, Hubschrauber und Panzer dabei helfen, die verweste Brut aus der Stadt zu treiben. Doch passen Sie auf. Ein einziger Biss reicht aus, um Sie ins Reich der Untoten zu befördern. Was für ein Spaß!

RALPH WOLLNER

Info: www.ironoak.de

AUF DVD

Mod zu: Half-Life 1
Autor: Team Brainbread
Filename: brainbread-v1[1].1.exe
Voraussetzung: Half-Life 1
Pro + Contra:
+ Unglaublich geil
+ Prima Koop-Modus
FAZIT: „Ein Mod mit Biss! Unbedingt antesten!"

Ahoi, browse!

www.gdynamite.de gamesdynamite



»Für Flipperfreunde: Tilt am Sonntag.«

Pokémon für Arme

Games Dynamite hat wieder drei exzellente BROWSERSPIELE für Sie ausgegraben!

Kleine Knuddelmonster, die man trainieren und in den Kampf schicken kann? Sehen aus wie auf Sammelkarten? Klingt nach Pokémon? Stimmt, Sie Schlaumeier – aber Pokémon mit tausenden Mitspielern, Online-Chat, eigener Zeitung und der Möglichkeit, ein gemütliches Heim zu beziehen. *Spirits* nennt sich eines der ungewöhnlichsten und komplexesten Browserspiele (www.spirits.yhoko.com). *Freewar* dagegen ist ein waschechtes Fantasy-Rollenspiel mit liebevoll beschriebenen Handlungsorten, kinderleichter Bedienung und einer doppelten Portion Interaktion: Im unteren Teil des Bildschirms ist stets das Chat-Fenster geöffnet. Ein effektiver Zauber gegen einen menschlichen Gegner quittiert das Opfer daher meist prompt mit verbalen Verwünschungen (www.freewar.de). Konventionell, aber absolut geschliffen geht's bei *Space Pioneers* zu. Wer mal ein Weltraum-Browserspiel ausprobieren will, liegt hier definitiv richtig. Die Verwandtschaft mit dem Klassiker *OGame* kann das Spiel kaum verleugnen. (www.space-pioneers.de). Warum auch? (OH)



»Im Nachhinein meist hässlich: Echs-Frau.«

Ganz tolle Masche!

PC ACTION SUPER-MOD

Neuheiten aus Cryteks Inselparadies. Bei X-ISLE erwarten Sie jedoch keine Gauner, sondern fette Dinosaurier.

FAR CRY | Die Macher der Extreme-Players sind helle Köpfe. Kurz vor Redaktionsschluss steckten uns die Kerle doch glatt einen Mod zu, der sich gewaschen hat. Obwohl es sich bei der Datei um eine Demoversion handelt, erkennt jeder Hirni bereits jetzt das enorme Potenzial dieser Modifikation. Zum Hintergrund: Auf einer geheimnisvollen Inselkette wimmelt es von Dinosauriern. Dumm nur, dass die quietschfidelen Echsen ganz und gar nicht auf Besucher stehen. Inzwischen entbrennt ein Wettlauf zwischen der UN und der USA. Jeder will das Rätsel des Eilands lösen. Doch was wird aus Ihnen? Wir verraten nichts. Spielen Sie doch einfach selbst. Mehr über die Dinohatz erfahren Sie in einer der nächsten PC ACTION-Ausgaben. RALPH WOLLNER

Info: www.xisle.de

AUF DVD

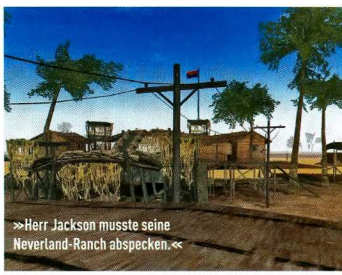
Mod zu: Far Cry
Autor: Team X-Isle
Filename: modsX-Isle_Demo_V.0.1.exe
Voraussetzung: Far Cry
Pro + Contra:
+ Optisch brillant
+ Sehr viele neue Features
FAZIT: „Jurassic Park im Crytek-Kostüm. Fett!"

Dorf-Stechen

Das Double-X-Mappack beschert Ihnen neue Abenteuer in der grünen Hölle von BATTLEFIELD VIETNAM.

BF VIETNAM | Die Sammlung umfasst sieben abwechslungsreiche Karten. Egal ob Sie ausladende Gebietskämpfe oder enge Häuserschlachten bevorzugen, hier gibt's den richtigen Stoff. Laut Autor Joachim Burchard ist der Level „guy nohn" im Web am erfolgreichsten und deshalb besonders empfehlenswert. Zur Hintergrundgeschichte: Nach monatelangen Kämpfen ist es der US Army gelungen, eine feste Stellung zu errichten. Doch die Ruhe währt nicht lange. Um weiter ins Inland vorzudringen, gilt es, eine schwer bewachte Brücke zu überqueren. Wenn das geschieht, ist es um das Städtchen Guy Nohn geschehen. Das Schicksal liegt in Ihren Händen. Also los! Das nächste Mappack von Double X erscheint voraussichtlich im Februar. RALPH WOLLNER

Info: www.important-play.de.vu



»Herr Jackson musste seine Neverland-Ranch abspecken.«

AUF DVD

Mod zu: BF Vietnam
Autor: Joachim Burchard
Filename: DoubleXs_mappack01.exe
Voraussetzung: BF Vietnam
Pro + Contra:
+ Cleveres Design
+ Sehr abwechslungsreich
FAZIT: „Feine Karten für ein feines Spiel."

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Alles, was mit *Rainbow Six* zu tun hat, wird von Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) aufgearbeitet!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt's alles zu dem Thema.
Alles	www.00network.org	Die Doppelnullen widmen sich hier vielen Themen des Lebens. Es gibt eben nicht nur *Counter-Strike* auf der Welt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer eins, wenn es um *Battlefield Vietnam* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Half-Life 2	www.halflife-2.info	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.warcraft.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Alles zum Thema *Half-Life* und *Half-Life 2*. Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze!
C&C Generäle/Die Stunde Null	www.planet-generals.com	Angehende Generäle finden hier alles was Sie brauchen. Umfangreich und super informativ. Anschauen!
Max Payne	www.mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, sind zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *MoH: AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Sehr aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
PES 3	www.proevolutionline.com	Hier finden Sie alles zur Nummer eins unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann finden Sie es auf dieser krassen Webseite.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichen deutschen Clans mTw. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch für Sie!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.

PRÄSENTIERT VON:
SOFTGAMES.de





Tomb Climber

Echte Schatzsucher und Abenteurer sind heutzutage selten geworden. Indiana Jones ist schon längst reif fürs Seniorenheim und um das britische Busenwunder Lara Croft ist es ebenfalls sehr ruhig geworden. Doch zum Glück gibt es das Programmiererduo Eric Behme und Oliver Müller. In *Tomb Climber* schlüpfen Sie in die zweidimensionale Haut des Archäologen und Reliquiensammlers Dr. Smith. In Jump&Run-Manier klettert der bärtige Sack auf der Suche nach Schätzen durch ägyptische Irrgärten. Dabei hält er sich Ratten, Mumien und Mutanten mit Schrotflinte und Raketenwerfer vom Hals. Doch nicht nur fiese Gegner, sondern auch noch fiesere Fallen wie etwa Feuerwände wollen dem Doktor sein Ableben erleichtern. Insgesamt warten fünf Missionen auf Sie. Die Grafik ist zwar nicht bahnbrechend, überzeugt aber durch witziges Gegnerdesign. Auf unserer DVD finden Sie die 12,7 MByte große Shareware-Version. LUKASZ CISZEWSKI

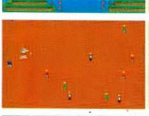
Info: www.ericbehme.de/tombclimber.html

KOMMENTAR



LUKASZ CISZEWSKI

Mein Schatz! *Tomb Climber* ist ein wirklich gelungenes Rumgehüpfe. Zwar ist der Hauptcharakter etwa so cool wie Vokuhilas oder die Automobile Hyundais. Doch für kurzweilige Jump&Run-Partien reicht's vollkommen.

	Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
	**AMORE** Action 5,3 MByte (Spiel auf DVD)	Als halbnackter, geflügelter Bengel mit dem Namen Amor versuchen Sie Pärchen zusammenzubringen. Dafür müssen Sie möglichst viele Herzen durchbohren und sammeln. Wie süß!	Das inoffizielle *Nur die Liebe zählt*-Spiel	www.shareware-hits.de Nichts für überzeugte Singles – das nervende Teufelchen dürfen Sie nämlich nicht spielen.
	**A.O.T.G.** Action 5 MByte (Spiel auf DVD)	Der Titel *Attack of the Groox – Encounter on Blubuzz* erweckt zwar den Anschein, ein komplexes Spiel zu sein, doch eigentlich handelt es sich um ein witziges und schickes Geballere in 3D.	*Space Invaders* mit drei Dimensionen	www.nothing.ch Coole Optik, simples Spielprinzip – perfekt für zwischendurch.
	**C-EVO** Simulation 0,9 MByte (Spiel auf DVD)	Es gibt Menschen, die simulieren gerne die Menschheitsgeschichte von der Steinzeit bis zur hochtechnologisierten Zukunft. Diese kranken Individuen haben sehr viel Spaß an *C-Evo*.	*Civilization* für Sozialhilfeempfänger	http://c-evo.org Umfangreiche und sehr gelungene Wirtschaftssimulation. Respekt, Herr Gerlach!
	**FRUTTI FREAK** Jump & Run 4,2 MByte (Spiel auf DVD)	*Frutti Freak* ist ein Spielchen für richtige Ökos. Anstatt saftige Burger, Zigaretten und Alkohol zu konsumieren, bekommt der Zottelcharakter nur für gesammeltes Obst und Gemüse Punkte.	Ein Werbespiel von Greenpeace	www.fruttifreak.de Buntes Hüpf & Renn für Sandalenträger.
	**FRUTTI F. NOOBS** Jump & Run 4,4 MByte (Spiel auf DVD)	Bei *Frutti for Noobs* handelt es sich um eine vereinfachte Fassung von *Frutti Freak*. Ansonsten geht es ähnlich unbedenklich zu. Schade eigentlich. Wir wollen „Fast-Food Freak"!	Ein Werbespiel der Grünen	www.fruttifreak.de Buntes Hüpf & Renn für Sandalenträger und Warmduscher.
	**LAVAMAN 2** Geschicklichkeit 0,5 MByte (Spiel auf DVD)	Als Menschenfreund und mutiger Held namens Lavaman retten Sie in Katastrophengebieten Zivilisten, die von Lavamassen eingeschlossen sind. Also beeilen Sie sich gefälligst!	*Volcano* ohne Tommy Lee Jones	www.lavaman.de.vu Grässliche Grafik, ödes Spielprinzip – aber wenigstens gibt's freispielbare Extras.
	**THE KEEPERS WIFE** Action 16,7 MByte (Spiel auf DVD)	In *The Keepers Wife* wird der Albtraum aller Männer wahr: Die nervige und ewig nörgelnde Ehefrau kehrt nach ihrem Ableben in mehrfacher Ausführung als Geist zurück. Schrecklich!	*Half-Life 2* mit nur einem Gegnertyp	www.bilder-downloads.de/keeperswife Technisch saubere, aber anspruchslose Ballerei von Christian Schmuck.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

Präzises Power-Pad

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als KOSTENLOSES DANKESCHÖN das neue STAINLESS-PAD von GamersWear (www.gamerswear.com)!



GamersWear
Your E-Sport Outfitter!

ProSize Shape
Auch beim STAINLESS ist kein Millimeter des Materials für unnötige Designs und Schnitte verschwendet worden (295 mm x 240 mm x 2,9 mm). Die Oberfläche ist zu 100% nutzbar und unterliegt keiner Beschränkung durch umständliche Rahmenkonstruktionen.

Silver Slide
Durch die spezielle Verhärtung gewinnt die Oberflächenstruktur weiter an Speed und ist dank des Silberanteils ein perfekter Reflektor für alle optischen Mäuse. Mit dem STAINLESS bist du auch optimal vorbereitet für den neuen Präzisionsstandard der ersten echten Lasermäuse.

Superflat Body
Mit nur 2,9 mm Höhe vermittelt das STAINLESS ein von GamersWear Mousepads bekanntes ergonomisches Spiel-Gefühl.

Rib Grip
Ein neu entwickeltes Gummi mit speziellen Rippen sorgt für den perfekten Halt auf jeder Oberfläche, auch auf den rutschigsten Glastischen. Die gesamte Unterseite ist mit diesem spezial Gummi beschichtet. Mit einem Gewicht von über 300g liegt das Mousepad verlässlich flach und formstabil.

STAINLESS GamersWear©

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0951-4906710. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8025271

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

STAINLESS PAD (Art.-Nr. 002586)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

Bankleitzahl: | | | | | | | | |

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

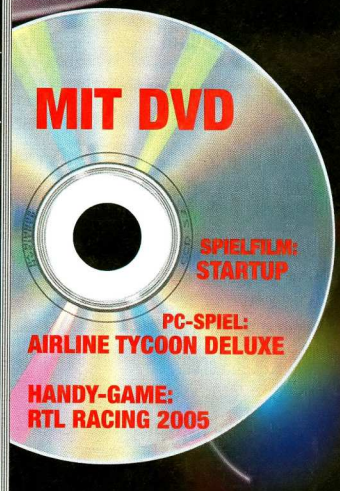
Datum, Unterschrift des Abonnenten

PA PR 15

SFT - SPIELE FILME TECHNIK

ENTERTAINMENT HOCH DREI

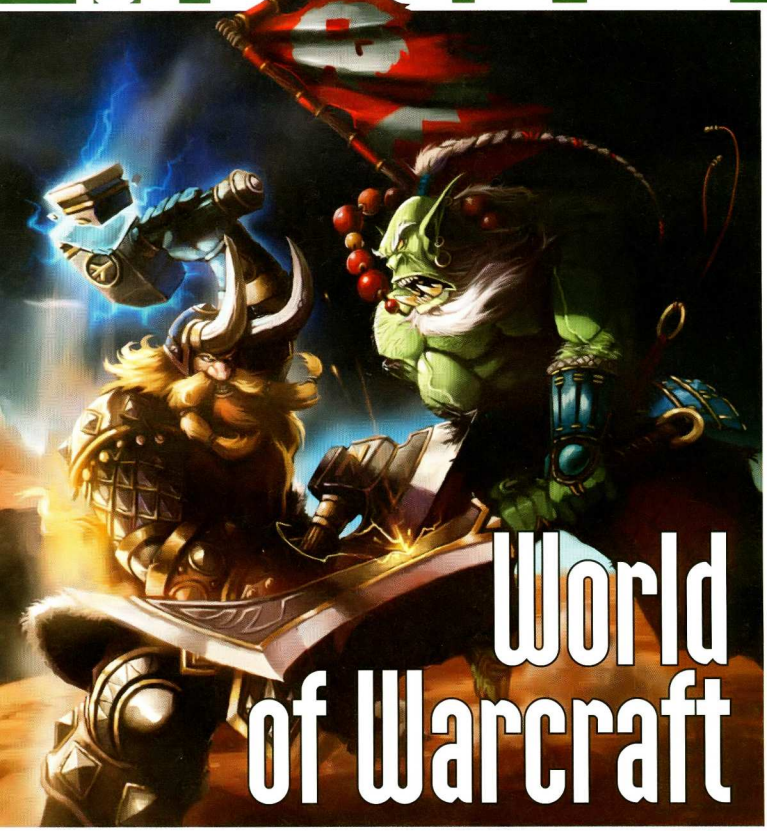




JETZT NEU AM KIOSK FÜR NUR

2,99 €

SPIELE TIPPS



EINSENDE-HINWEISE

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
90 762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

Alexander	111
Die Siedler 5: Das Erbe der Könige	110
MTX Mototrax	110
Need for Speed Underground 2	111,112
Prince of Persia: Warrior Within	112
Riddick: Escape from Bucther Bay	110, 113
Rollercoaster Tycoon 3	111
School Tycoon	110
Star Wars Battlefront	111
The Fall: Last Days of Gaia	111
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	112

SPIELETIPPS

Half-Life 2 Easereggs	121
Pirates!	131
Schlacht um Mittelerde	123
World of Warcraft	113

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 knifflgen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE ALLE SPIELETIPPS DER LETZTEN MONATE AUF EINEN BLICK.

TITEL	AUSGABE
Afrika Korps	4/04
Battlefield Vietnam	5/04
Call of Duty: United Offensive	12/04
Codename: Panzers – Phase 1	7/04, 8/04
D-Day	9/04
Deus Ex 2	4/04
Die Siedler: Das Erbe der Könige	2/05
Die Sims 2	10/04, 11/04
Doom 3	10/04
DTM Race Driver 2	6/04
Far Cry	5/04
Far Cry Sandbox	7/04
FIFA 2005	11/04
Full Spectrum Warrior	11/04
Fußball Manager 2004	3/04
Fußball Manager 2005	11/04
Gabriel Knight 3	12/04
Half-Life 2	2/05
Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde	2/05
Hitman: Contracts	7/04
Knight of Honor	12/04
Lords of Everquest	3/04
Medal of Honor: Pacific Assault	1/05
Need for Speed Underground 2	1/05
Port Royale 2	6/04
Prince of Persia: The Sands of Time	3/04
Rollercoaster Tycoon 3	1/05
Rome: Total War	12/04
Sacred	4/04, 5/04
Singles	4/04
Soldiers: Heroes of WW2	9/04, 10/04
Söldner: Secret Wars	8/04, 2/05
Spellforce: Breath of Winter	9/04
Spellforce: Shadow of the Phoenix	2/05
Spellforce: The Order of Dawn	3/04
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	6/04
Star Wars Battlefront	12/04, 1/05
The Moment of Silence	12/04
Thief 3: Deadly Shadows	7/04, 8/04
Unreal Tournament 2004	6/04
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	2/05
Warhammer 40k: Dawn of War	11/04
X 2 – Die Bedrohung	3/04, 4/04



Hilf mir mal kurz!



THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Für die Vorgeschichte des Kinofilms bekommen Sie hier ein paar nützliche Helferlein und können so unter anderem ohne Anstrengung das Zusatzmaterial genießen. Mit **Strg** + **Alt** + ^ rufen Sie die Konsole auf.

Cheat	Wirkung
cmd giveall	Ausrüstung bekommen
cmd noclip	Durch Wände gehen
cmd godmode	Unsterblichkeit
cmd selfsummon	Zweiten Riddick erschaffen
cmd kill	Suizid
cmd cyclecamera	Zuschauer-/Egoperspektive wechseln
unlockall	Bonusmaterial freischalten

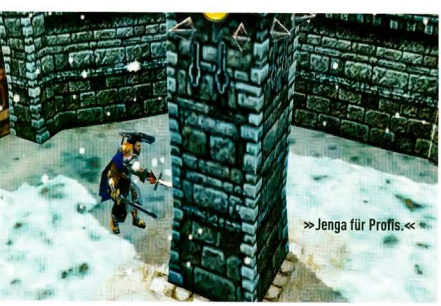
Mit **map** und einem Kartennamen aus unserer Liste dahinter springen Sie zu dem gewünschten Schauplatz.

Kartenliste

AnimShowroom	Pa1_Pit	Pa2_M_Entrance	Pa2_T19
fight	Pa1_PopeJoe	Pa2_M_Exit	Pa2_Transport
l1_Abbott	Pa1_PrisonArea	Pa2_M_Lower	pa2_workpass
i1_Pigsville	Pa1_TheDream	Pa2_M_Rift	pa3_corpoffive
i1_showers	Pa2_Cellcrash	Pa2_M_Upper	Pa3_CryoPyramids
Pa1_Aquila	Pa2_Courtyard	Pa2_PrisonExit	Pa3_FinalBattle
Pa1_Arrival	Pa2_Diner	Pa2_Rail	pa3_intro
Pa1_Infirmary	Pa2_FuelTransport	Pa2_Srf1	Pa3_PowerShutDown
Pa1_Intro	pa2_hangar	Pa2_Srf2	Pa3_RecArea
Pa1_MainFrame	pa2_Intro	pa2_t17	
Pa1_Nightvision	Pa2_Lair	Pa2_T17_Base	

DIE SIEDLER 5: DAS ERBE DER KÖNIGE

Im Kampagnenmenü des Spiels tippen Sie die Cheats ein und bestätigen die Eingabe jeweils mit der **Eingabetaste**. Es ertönt ein kurzer Klingelton, wenn Ihre Eingabe korrekt war. Anschließend können Sie das entsprechende Gebiet auf der Karte direkt anwählen.

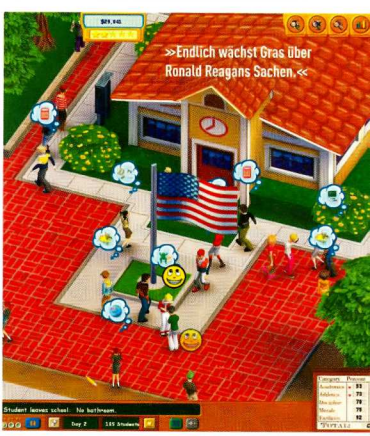


Cheat	Gebiet
hotzenplotz	Ridgewood
donnerknall	Crawford
faulerzauber	Cleycourt
regenschirm	Die Flut
handeltutnot	Barmecia
denkdochmal	Folklung
rennganzschnell	Norfolk
fischkoepp	Kaloix
trauschauwem	Die große Seuche
hamburgerhill	Old Kings Castle
wersuchtderfindet	Die Nebelberge
hiermussmaljemandfegen	Evelance
freundeindernot	Das große Ödland
jetztlangtesaber	Schlacht um Evelance

SCHOOL TYCOON

Bevor Sie die Helferlein für die Spiele-Demo verwenden, tippen Sie **iamacheater** im Anfangsbildschirm ein. Daraufhin taucht kurz eine Nachricht auf. Während des Spielens benutzen Sie diese Tastenkombinationen, um Ihre Schule auf Trab zu bringen:

Tasten	Wirkung
Strg + C	Mehr Geld
Strg + Umschalt + C	Weniger Geld
Strg + Minus	Gammawert verringern
Strg + Plus	Gammawert erhöhen
Strg + 0	Tornado
Strg + 9	Hurrikan
Strg + 8	Erdbeben
Strg + S	Schüler hinzufügen



MTX - MOTOTRAX

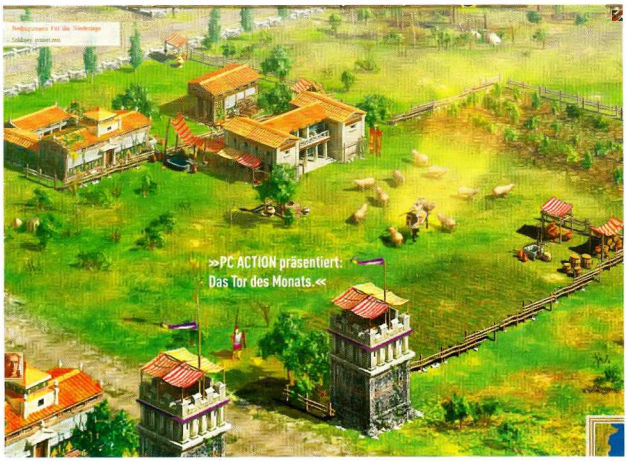
Die Cheats für den Zweiradrenner geben Sie als Passwort ein:

Cheat	Wirkung
12345	Left-Field-Getriebe
50B3	Sobe-Getriebe
773H999	Speed Demon
86657457	Slipknot Maggot freischalten
B77393	Butterfinger-Getriebe
BA7H	Alle Strecken
BADG3	Officer Dick

Cheat	Wirkung
BFB0020	Volle Luft
HA79000	Nokia Trickbot
HIC	Flugkamera
JIH345	Super Geschwindigkeit
23F7IC5	Slipknot-Video
23F7ICS	Alle Videos

Belohnungen:

Voraussetzung	Bonus	MX-Karriere	Speed Demon
Freestyle-Competitions	Officer Dike, Polizei-Motorrad	Master Supercross	Maggot, Slipknot-Bike
Freestyle-Karriere	Trickbot		



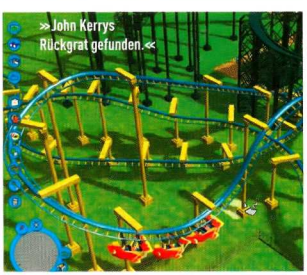
ALEXANDER

Drücken Sie während Sie spielen die **Eingabetaste** und geben Sie in die auftauchende Nachrichtenzeile die Kommandos ein.

Cheat	Wirkung
Viewall	Karte aufdecken
VICTORY	Sofortiger Sieg
babki	Ressourcen erhöhen

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Knöpfen Sie sich während des Spielens einen Ihrer Parkbesucher vor und ändern Sie dessen Namen auf einen aus unserer Liste.



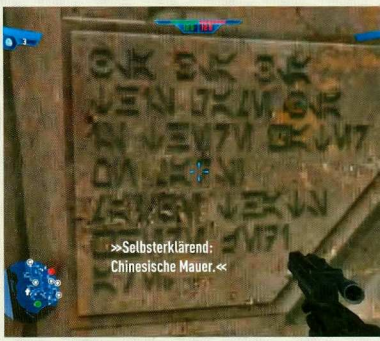
Name	Wirkung
Atari	Gäste biegen sich vor Lachen
Chris Sawyer	Gäste springen vor Freude
Frontier	Unkaputtbare Fahrgeschäfte
Guido Fawkes	Erweiterter Feuerwerkseditor
James Hunt	Mit Buggy durch den Park fahren
John Wardley	Höhenbegrenzung aufheben
Sam Denney	Gäste fahren Achterbahnen
Jon Roach	Gäste fahren alles andere

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Starten Sie das Spiel. Nach dem Intro geben Sie in dem Startbildschirm mit dem Hinweis „Press Enter" die Befehle ein. Falls der Code korrekt war, ertönt ein kurzes Signal.

Cheat	Wirkung
davidchoeart	David Choe
gimmechingy	Chingy
gimmevisual1	Visual Upgrades Level 1
gimmevisual2	Visual Upgrades Level 2
goforoldspice	Old Spice Vinyl
gotmycingular	Cingular
gottaedge	Edge
gottahavebk	Burger King
needperformance1	Tuningteile Level 1
needperformance2	Tuningteile Level 2
opendoors	Doors
ordermeaby	1000 Startgeld im Karriere-Modus
regmebaby	RX8 und Skyline für Quickrace
regmybank	200 Startgeld im Karriere-Modus
shinestreetbright	Unbekannt
tunejapantuning	Japantuning
wannacapone	Capone
yodogg	Snoop Dogg

KURZ & KNACKIG



STAR WARS BATTLEFRONT

Gehen Sie auf der Karte Rhen Var Zitadelle vom imperialen Startpunkt aus links die Treppe hoch, so finden Sie im Gebäude an den Wänden eine seltsame Schrift. Hierbei handelt es sich um „Aurebesh" eine Art Standardsprache im *Star Wars*-Universum. Eine Übersetzungstabelle finden Sie unter http://www.theforce.net/swtc/Pix/books/weg/wegabc.gif. Wenn Sie den Text ins Englische übersetzen, erreichen Sie die ultimative Erleuchtung:

Bla Bla Bla
This Game Bla
Is there water on Mars?
Maybe thats where Jedi are!

Des Weiteren sind auf der Karte noch andere Inschriften zu finden, die Sie mithilfe des Aurebesh-Alphabets übersetzten können. So steht in der Grabkammer „Rhen Var Tombs", an den Ruinen „Rhen Var Ruins" sowie auf den Säulen am Eingang zur Grabkammer „Protect and Serve".

JOHANN TÖRNER

THE FALL: LAST DAYS OF GAIA

Es gibt eine einfache Möglichkeit, über diverse „Bonustalente" zu verfügen, ohne die Anforderungen dafür zu erfüllen. Haben Sie beispielsweise 65 Punkte in einer Fähigkeit und steigen nun auf, so erhöhen Sie die Fähigkeit einfach auf 75, wechseln danach zur Talentauswahl und wählen dort ein neues Talent, welches Sie mit 75 Punkten bestimmen können. Wichtig dabei ist, dass Sie mindestens einmal den Rauf/Runter-Knopf der Auswahl betätigen. Schon haben Sie dieses Talent dauerhaft, selbst wenn Sie die zehn Punkte vom Stufenanstieg wieder zurückverteilen. Getestet wurde der Trick mit Versionsnummer 1.1.

DARIO VAN OOYEN

KURZ & KNACKIG

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Es gibt viele Möglichkeiten die Nitroleiste zu füllen. Außer Drehungen, U-Turns, Slides und Sprüngen gibt es zwei weitaus einfachere Methoden. Sobald Sie die Hydraulik eingebaut haben, können Sie mit der Taste **„J"** und den Richtungstasten kleine Shows darbieten. Noch schneller und einfacher geht es mit dieser Methode: Suchen Sie sich ein etwas längeres, gerades Stück Straße wie am Flughafen. Mit **„B"** wechseln Sie die Ansicht nach hinten, fahren die ganze Strecke im Rückwärtsgang entlang und bekommen dafür einen Nitrobonus. Auch dabei sollten Sie nicht gegen Wände fahren.

FABIAN WEBER

Mit der eingebauten Hydraulik können Sie nicht nur das Heck, die Front und die Seiten Ihres Wagens passend zur Musik hopsen lassen. Wenn Sie bei einem Rennstart schnell das Heck hochfahren und dann Gas geben, legen Sie einen sauberen Turbostart hin. So gewinnen Sie auch mit einer Karre, die keine so gute Beschleunigung hat.

STEFAN GUTERMUTH

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Zwei Kniffe für die Kämpfe erleichtern Ihnen das Leben. Gegen die großen Riot Guards haben Sie die besten Chancen, wenn Sie mit der Schrotflinte ein paar Mal auf deren schwarze Platte auf dem Rücken schießen. Bleiben Sie ohnehin immer hinter den Burschen, die Wächter sind zu unbeweglich, um Sie aufs Korn zu nehmen. Falls Sie dann noch einen unliebsamen Häftling loswerden wollen, schlägt Riddick ihn einmal und geht sofort weg, damit die Wachen nichts bemerken. Wiederholen Sie das Spielchen immer wieder, mit genügend Geduld bekommen Sie ihn so klein.

HANS ESCHER

Falls Ihr Spieler etwas angeschlagen ist, erfreut er sich auf folgende Weise recht schnell wieder bester Gesundheit. Wenn Sie von den lästigen Käfern umschwirrt werden, drücken Sie schnell die **„Benutzen"**-Taste. So essen Sie das Viehzeug und bekommen wieder etwas Energie gutgeschrieben. Zudem können Sie teilweise verschwundene „Gesundheitskästchen" wieder auffüllen, indem Sie sich hinknien und ein wenig abwarten.

JOE REICHEL

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Wenn Sie den Prinzen bereits zum Erfolg geführt haben, gibt es noch ein alternatives Ende. Dazu sammeln Sie alle neun Lebensenergie-Upgrades ein, die ziemlich gut versteckt sind. Schauen Sie deshalb am besten ins Ubisoft-Forum zum Spiel, wo Sie Hinweise zu den Fundorten finden. CHRIS SCHRÖDER

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spielverknüpfung, wählen Sie Eigenschaften und schreiben Sie ans Ende der Zeile **„Ziel"** den Parameter **–console**. Benutzen Sie zuerst einmal die **„Escape"**-Taste, um in das Menü zu gelangen. Danach rufen Sie die Konsole mit der **„Zirkumflex"**-Taste (^) auf. Um das Fenster wieder zu schließen, benutzen Sie **„Escape"**. Notfalls geben Sie dort **questlog** ein, falls die Steuerung hängt. Mit **„Tabulator"** vervollständigen Sie die Eingaben, mit den Richtungspfeilen hoch/runter wechseln Sie durch die Befehle. Wichtig: Bevor Sie Cheats anwenden laden Sie einen Spielstand und betätigen im laufenden Spiel einmal die **„Escape"**-Taste, so dass Sie im Pause-Menü landen. Sonst können Sie die Konsole nicht wieder schließen.

Cheat	Wirkung
god	Unverwundbarkeit
givexp x	x Erfahrungspunkte erhalten
gamma x	Gammawert auf x setzen
blood x	Blutvorrat auf x setzen
brightness x	Helligkeit auf x setzen
buddha	Unsterblichkeit
god	Unverwundbarkeit
cmdlist	Befehlsliste
faith	Glaubenspunkte
impulse 101	Volle Ausrüstung
noclip	Durch Wände gehen
cl_showfps 1/0	Bilder je Sekunde zeigen an/aus
giftxp x	x Erfahrungspunkte erhalten
vstats get animalism 6	Tierhaftigkeit voll ausgebaut
vstats get auspex 6	Auspex voll ausgebaut

Cheat	Wirkung
vstats get celerity 6	Geschwindigkeit voll ausgebaut
vstats get charisma 6	Charisma voll ausgebaut
vstats get dementation 6	Irrsinn voll ausgebaut
vstats get dexterity 6	Geschick voll ausgebaut
vstats get intelligence 6	Intelligenz voll ausgebaut
vstats get dominate 6	Beherrschung voll ausgebaut
vstats get fortitude 6	Seelenstärke voll ausgebaut
vstats get obfuscate 6	Verdunkelung voll ausgebaut
vstats get potence 6	Stärke voll ausgebaut
vstats get presence 6	Präsenz voll ausgebaut
vstats get protean 6	Gestaltwandel voll ausgebaut
vstats get thaumaturgy 6	Thaumaturgie voll ausgebaut
vstats get wits 6	Geistesschärfe voll ausgebaut
vstats get academics 6	Geisteswissen voll ausgebaut
vstats get appearance 6	Erscheinungsbild voll ausgebaut

Mit dem Kommando **give** erhalten Sie benötigte Gegenstände. Setzen Sie dahinter eine Bezeichnung aus den unteren Listen.

Gegenstandsliste

Bezeichnung	Gegenstand
item_a_body_armor	Körperpanzer
item_a_hvy_cloth	Schwere Kleidung
item_a_hvy_leather	Schweres Leder
item_a_lt_cloth	Leichte Kleidung
item_a_lt_leather	Leichtes Leder
item_g_astrolite	Astrolit-Sprengstoff
item_g_bloodpack	Blutbeutel
item_g_bluebloodpack	Blaublut-Beutel
item_g_eldervitaepack	Ahnenblut-Beutel
item_g_gargoyle_talisman	Rune des dritten Auges
item_g_lockpick	Dietrich
item_p_occult_blood_buff	Blutstern
item_p_occult_dexterity	Feenzauber
item_p_occult_dodge	Weekapaug-Distel
item_p_occult_experience	Saulozept
item_p_occult_frenzy	Tarulzahn
item_p_occult_hacking	Occult Hacking
item_p_occult_heal_rate	Mumienwickelfetisch
item_p_occult_lockpicking	Occult Lockpicking
item_p_occult_obfuscate	Zharalketh
item_p_occult_passive_durations	Galdjum
item_p_occult_presence	Schlüssel von Alamut
item_p_occult_regen	Kelch des Hasses
item_p_occult_strength	Elizas Herz
item_p_occult_thaum_damage	Daimonori

Bücher

Bezeichnung	Gegenstand
item_p_research_hg_computers	Buch Computer 2
item_p_research_hg_dodge	Buch Ausweichen 2
item_p_research_hg_firearms	Buch Schießen 2
item_p_research_hg_melee	Buch Nahkampf 2
item_p_research_lg_computers	Buch Computer 1

Bücher

item_p_research_lg_dodge	Buch Ausweichen
item_p_research_lg_firearms	Buch Schießen
item_p_research_lg_stealth	Buch Verbergen
item_p_research_mg_brawl	Buch Handgemenge
item_p_research_mg_finance	Buch Finanzen
item_p_research_mg_melee	Buch Nahkampf
item_p_research_mg_security	Buch Sicherheit

Waffen

Bezeichnung	Gegenstand
item_w_baseball_bat	Baseballschläger
item_w_baton	Schlagstock
item_w_bush_hook	Gartenaxt
item_w_colt_anaconda	Colt Anaconda
item_w_crossbow	Armbrust
item_w_crossbow_flaming	Flammen-Armbrust
item_w_deserteagle	McLusky .50
item_w_fireaxe	Feueraxt
item_w_flamethrower	Flammenwerfer
item_w_glock_17c	Brokk 17c
item_w_ithaca_m_37	Utica M37
item_w_katana	Katana
item_w_knife	Messer
item_w_mac_10	Braddoch 9mm
item_w_occultblade	Tal'Mahe'Ra-Klinge
item_w_remington_m_700	Jamie Sue
item_w_severed_arm	Abgetrennter Arm
item_w_sledgehammer	Vorschlaghammer
item_w_steyr_aug	Steyr AUG
item_w_supershotgun	Jaegerspazz
item_w_thirteight	.38er
item_w_tire_iron	Wagenheber
item_w_torch	Fackel
item_w_uzi	Lassiter Killmatic

World of Warcraft

Auf nach Azeroth! Wir haben für Sie die US-Version von WORLD OF WARCRAFT gezockt, damit Sie für den Deutschland-Start des Titels Ende Januar gewappnet sind.

EINSTIEGSTIPPS

Regeln für die ersten zehn Stufen

1. Bleiben Sie als Neuling auf den befestigten Wegen. Die Straßen sind relativ sicher, dagegen sind Sie querfeldein mundgerechtes Futter für die Monster. An jeder Kreuzung stehen Wegweiser, die Ihnen die Orientierung erleichtern.

2. Setzen Sie sich, um sich zu regenerieren, selbst in kurzen Kampfpausen. Erstens rasten Sie bei einfachen Nahrungsmitteln ohnehin, um die Wirkung auszukosten. Zweitens erhöht sich dadurch Ihre normale Regenerationsrate zusätzlich.

3. Wie Sie zweifelsohne schnell herausfinden, greifen Sie Kreaturen mit roter Schrift automatisch an. Vorsicht! Diese Art Gegner gehört oft zu einem Rudel. Falls Sie sich mit einem der Monster anlegen, gibt es für gewöhnlich auch Ärger mit den übrigen. Flüchten Sie im Notfall zu den überall in der Gegend verteilten computergesteuerten Charakteren (NSCs), die Ihnen gegen aggressive Tiere helfen.

4. Mit genügend Geld lässt es sich in *WoW* leichter leben. Solange Sie kein gewinnbringendes Handwerk beherrschen, zählt für Sie jedes kleine Objekt. Besorgen Sie sich daher frühzeitig eine zusätzliche Tasche, die Investition macht sich bezahlt. Alles einsammeln und verkaufen, was Sie nicht brauchen. Halten Sie in Höhlen und gegnerischen Lagern nach Truhen Ausschau, wo Sie fast immer Lohnenswertes finden.

5. Üben Sie mit neuen Waffen oder nach einem Stufenanstieg erst an einfacheren Gegnern. Wenn Sie schließlich ordentlich draufhauen können, geht es ans Eingemachte. Als Krieger greifen Sie kurz vor einem größeren Kampf ein schwaches Ziel an, um etwas Wut zu bekommen und gleich mit einem Spruch wie dem Kriegsschrei starten zu können.

6. Kaufen Sie sich wenig Ausrüstung, viele Sachen bekommen Sie leichter und besser durch Kämpfe oder Quests. Investieren Sie das Geld lieber in Ihre Ausbildung.

ALLGEMEINE TIPPS

Was soll ich lernen?

Das ultimative Geschäft können Sie mit keiner der Fähigkeiten machen. Als Entscheidungshilfe nehmen Sie am besten die Bedürfnisse Ihres Helden. Als Mitglied einer Gruppe das, was Ihre Freunde benötigen. Wenn Sie also gern mit Schusswaffen hantieren, sind Sie als Ingenieur bestimmt gut aufgehoben. Die Wahl der Nebentätigkeit sollte dennoch dementsprechend passend ausfallen. Ein Krieger, der sich seine Rüstung selbst schmiedet, ist schon was wert. Die benötigten Rohstoffe schürfen Sie dann aber auch gleich selbst.

Des Abenteurers bester Freund

Einfache Haustierchen kann sich jeder als Weggefährten halten. Diese harmlosen Jedermann-Versionen beteiligen sich nicht im Kampf und sind daher nicht gefährdet. Trotzdem sind diese putzigen Tierchen nicht nur reine Zier. Einige seltenere Exemplare verleihen dem Herrchen tatsächlich ein paar passive Boni.

Wie versteigere ich richtig?

Eine wirklich interessante Einrichtung sind die Auktionshäuser. Dort können Sie mit dem nötigen Kleingeld an gute Ausrüstung kommen oder selbst ein Vermögen mit Ihren hart erkämpften Schätzen machen. Bieten Sie dort vor allem seltene und nützliche Gegenstände an – den einfachen Plunder verscheuern Sie teurer und schneller beim Händler um die Ecke. Wie bei einer echten Auktion gelten auch hier simple Regeln:

1. Schauen Sie zuerst nach, wie die erzielten Preise für gleiche oder zumindest ähnliche Stücke sind. Ist der Gewinn zu niedrig, schenken Sie sich den Aufwand und verkaufen Sie das gute Stück.

2. Lassen Sie Ihre Versteigerungen länger laufen, das bringt für gewöhnlich einen guten Batzen mehr Kohle.

3. Locken Sie Kunden mit niedrigen Einstiegspreisen. Der eine oder andere lässt sich bestimmt dazu verleiten, dann auch bei hohen Preisen mitzugehen.

Das Postsystem

Mit der Post schicken Sie gegen geringe Gebühr über große Entfernungen einzelne Ausrüstungsgegenstände und/oder Geld an Freunde oder tauschen mit einem anderen Ihrer Charaktere Gegenstände aus. Die Post an sich selbst zu adressieren geht allerdings nicht, ebenso wenig, wie Pakete für die andere Fraktion aufzugeben. Briefkästen finden Sie in jedem größeren Dorf.

IM REICH DER TOTEN

Wie werde ich wieder lebendig?

Falls Sie mal die Radieschen von unten betrachten, ist das nicht so schlimm. Ihre Heldenkarriere ist damit nicht schlagartig beendet. Es gibt drei Möglichkeiten, ins Leben zurückzukehren:

1. In Geistergestalt landen Sie auf dem nächsten Friedhof, von wo aus Sie in die Nähe Ihrer virtuellen Leiche zurückkehren, um dort erneut in das Spiel einzusteigen. Sie nehmen den Fußmarsch in Kauf und Ihre Rüstung nimmt 10 % Schaden vom maximalen Haltbarkeitswert. Danach stehen Sie mit etwa der Hälfte Ihrer Energie da.

2. Als Geist können Sie sich auf dem Totenacker von einem Geistheiler ins Reich der Lebenden befördern lassen. Als Strafe bekommen Sie 25 % Schaden auf Ihre gesamte Rüstung angerechnet, die Sie anschließend reparieren sollten. Dafür sind Sie aus jeglichem Schlamassel raus.

3. Priester, Schamanen und Paladine höherer Charakterstufen verfügen über Wiederbelebungszauber; Hexenmeister können mit den Kräften der Seelensteine sich und andere zrückholen. Je nachdem wie bewandert der Charakter in dem Zauber ist, stehen Sie anschließend mit mehr oder weniger viel Energie und Mana da, aber normalerweise lediglich mit dem Minimum.

Tricks für die Wiederbelebung

1. Achten Sie immer darauf, dass der Grund für Ihr Ableben nicht mehr in der Nähe der Leiche ist, sonst liegen Sie sofort wieder auf der Nase. In einem kleinen Umkreis zum Körper können Sie Widersacher sehen und dort an einer beliebigen Stelle innerhalb dieses Radius weiterspielen. Falls Monster bereitstehen, beleben Sie sich außerhalb deren Sichtfeldes wieder, beispielsweise hinter der nächsten Wand.

2. In einer aussichtslosen Lage, wie etwa in beengten Verliesen mit Feinden ringsherum, steigen Sie so weit wie möglich zum Ausgang hin ins Spiel ein und rennen in Richtung Freiheit los. So retten Sie sich Stück für Stück aus der Gefahrenzone. Lediglich Ihre Rüstung nutzt sich durch die Hiebe ab, die Sie einstecken.

3. Im Reich der Leblosen sind Sie fast komplett von der Außenwelt abgeschnitten. Sie sind beispielsweise nicht in der Lage, andere Spieler zu sehen, Rohstoffe zu entdecken und können lediglich persönliche und Gilden-Nachrichten verschicken. Allerdings sind Sie wesentlich schneller unterwegs und entziehen sich jeglichem Angriff. Falls es nötig sein sollte, durchqueren Sie so ungehindert und flugs gefährliche Landstriche. Bei einem der in allen Gegenden vorhandenen Friedhöfe holen Sie Ihren Körper nach.

ALS GRUPPE UNTERWEGS

Wann soll ich einer Gruppe beitreten?

In *World of Warcraft* kommen Sie die meiste Zeit über allein zurecht. In einigen Situationen macht es aber mit Mitstreitern erstens mehr Spaß und zweitens bringt es Ihnen durchaus Vorteile, Kameraden zu haben. In einer Gruppe sind Sie wesentlich stärker und daher sicherer unterwegs. Die Mitglieder ergänzen sich gegenseitig und sind für alle Situationen gewappnet. Zwar werden sowohl die Erfahrungspunkte als auch die Beute geteilt, trotzdem macht sich das für alle Beteiligten bezahlt, da sie auch für den Einzelnen zu starke Störenfriede verhauen können. So lösen Sie Aufgaben, die Sie allein erst viel später erledigen könnten.

Menschen



CHARAKTERISTIK

Die menschliche Rasse zeichnet sich vor allem durch Vielseitigkeit aus. Ihre Basiswerte weisen keine direkten Schwächen, aber auch keine bemerkenswerten Vorteile auf. Dadurch werden sie zu Allroundtalenten, die insbesondere für risikoscheue Einsteiger interessant sind und mit relativ vielen Klassen kombiniert werden können.

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

Um getarnte Charaktere in einem größeren Umkreis zu entdecken, können Menschen ihre **Wahrnehmung** kurzzeitig verbessern (bis zu 20 Sekunden, anschließend drei Minuten Erholung). **Der menschliche Geist** sorgt dafür, dass die Willenskraft automatisch um weitere fünf Prozent höher steigt, wenn sie aufgestockt wird. Durch **Diplomatie** verdienen sie sich zehn Prozent mehr Fraktionspunkte als andere Rassen hinzu. Menschen sind in gleichem Maße auf **Streitkolben** und **Schwertkampf spezialisiert**, beginnen also nach dem Erlernen dieser Fähigkeit mit fünf statt null Skillpunkten.

KLASSE	STÄRKE	BEWEGLICHKEIT	AUSDAUER	INTELLIGENZ	WILLENSKRAFT
Krieger	23	20	22	20	20
Paladin	22	20	25	20	21
Schurke	21	23	21	20	20
Priester	20	20	20	22	23
Magier	20	20	20	23	22
Hexenmeister	20	20	21	24	22

Nachtelfen



CHARAKTERISTIK

Nachtelfen sind sehr scheu und fühlen sich, wie der Name bereits verrät, in der Nacht am wohlsten. Sie sind rechtschaffen, aber auch voller Stolz. Der abgeschiedene Lebensstil und die starke Bindung zur Natur lässt die Nachtelfen oft auf Misstrauen und Unverständnis stoßen. Ihr Vorteil liegt in der ausgeprägten Agilität. Sie nutzen die Dunkelheit, um ihre Opfer schnell, lautlos und mit Naturmagie zu bekämpfen.

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

Wenn sie stillstehen und sich nicht gerade im Kampf befinden, können Nachtelfen sich durch **Schattentarnen** beliebig oft und lange unsichtbar machen. Ihre **Schnelligkeit** ermöglicht ihnen eine zwei Prozent höhere Chance, einem Angriff auszuweichen. Im Todesfall verwandeln sie sich per **Geist des Irrwisch** in ein Irrlicht, das sich doppelt so schnell wie andere Seelen fortbewegt. Die **Naturresistenz** macht sie um zehn Einheiten widerstandsfähiger gegen Naturmagie.

KLASSE	STÄRKE	BEWEGLICHKEIT	AUSDAUER	INTELLIGENZ	WILLENSKRAFT
Krieger	20	25	21	20	20
Jäger	17	28	20	20	21
Schurke	18	28	20	20	20
Priester	17	25	19	22	23
Druide	18	25	19	22	22

Zwerge



CHARAKTERISTIK

Zwerge sind die Männer fürs Grobe. Die derben Wichte bewegen sich zwar etwas behäbig, gleichen das aber durch Kraft und Widerstandsfähigkeit aus. Sie sind sowohl im Nah- als auch im Fernkampf tapfere und unermüdliche Krieger. Mit Entschlossenheit und Mut stehen sie ihren Freunden bei, wenn es darum geht, Gegner zu bekämpfen oder ein paar Bier zu vernichten.

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

Zur Verteidigung können Zwerge die **Steingestalt** annehmen und werden so für 20 Sekunden vor Gift, Krankheiten und Ausbluten geschützt. Dabei erhöht sich auch die Rüstungsklasse um fünf Prozent (drei Minuten Erholungszeit). Dank **Gewehrspezialisierung** steigt ihre Fähigkeit mit Schusswaffen umzugehen um fünf Punkte und die **Frostwiderstand** sorgt für eine um zehn Einheiten erhöhte Resistenz gegen Kälteattacken. Außerdem können Zwerge komfortabel **Schätze finden**. Diese Begabung ist nicht zeitlich begrenzt und zeigt Kostbarkeiten und Kisten auf der Minimap an.

KLASSE	STÄRKE	BEWEGLICHKEIT	AUSDAUER	INTELLIGENZ	WILLENSKRAFT
Krieger	25	16	25	19	19
Paladin	24	16	25	19	20
Jäger	22	19	24	19	20
Schurke	23	19	24	19	19
Priester	22	16	23	21	22

Gnome



CHARAKTERISTIK

Gnome sind lustige und neugierige Zeitgenossen mit einem bemerkenswerten technischen Verständnis. Insbesondere mechanische Gegenstände üben eine magische Anziehungskraft auf sie aus. Klein und flink wuseln sie durch die Welt. Das ist auch nötig, denn besonders stark sind sie nicht. Am wohlsten fühlen sie sich, wenn sie forschen und neue Konstruktionen herstellen können. Außerdem widmen sie sich der Entwicklung von Strategien und dringend benötigten Waffen.

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

Gnome sind talentierte **Fluchtkünstler**: Sie können sich jede Minute einmal in 1,5 Sekunden befreien, wenn sie angewurzelt oder anderweitig gehemmt wurden. Durch die **erweiterte Geisteskraft** wächst ihre Intelligenz um fünf Prozent schneller als bei anderen Rassen. Falls sie sich der **Ingenieurskunst** widmen, bekommen sie einen Fertigungsbonus von 15 Einheiten. Die **Arkane Resistenz** erhöht den Widerstand gegen arkane Magie um zehn Einheiten.

KLASSE	STÄRKE	BEWEGLICHKEIT	AUSDAUER	INTELLIGENZ	WILLENSKRAFT
Krieger	18	23	21	23	20
Schurke	16	26	20	23	20
Magier	15	23	19	26	22
Hexenmeister	15	23	20	25	22

Orks



CHARAKTERISTIK

Sie sind wild, grün und auf enorme Schlagkraft ausgelegt. Eine unglückliche Vergangenheit hat die Orks zu harten Überlebenskünstlern gemacht. Als man ihr Zerstörungspotenzial entdeckte, wurden sie gezielt zu stumpfsinnigen Kriegern erzogen. Da sie jahrtausendelang auf diese Weise ausgenutzt wurden, wird man nur selten Mitgefühl von ihnen geschenkt bekommen. So kämpfen Orks nun unermüdlich für die Rückkehr zu ihren alten Werten und um Anerkennung in der Welt.

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

Im **Blutrausch** sind Orks für bis zu 20 Sekunden ganze 25 Prozent stärker als sonst (zwei Minuten Erholung). Allerdings verlieren sie dabei alle drei Sekunden fünf Prozent der Gesundheit. Ihre **Widerstandsfähigkeit** gegenüber Betäubung und Knock-out ist um 25 Prozent gesteigert. Die Tiere, die sie **kommandieren**, richten fünf Prozent mehr Kampfschaden an. Eine ausgeprägte **Axtfähigkeit** führt zu 5 Bonuspunkten in diesem Bereich.

KLASSE	STÄRKE	BEWEGLICHKEIT	AUSDAUER	INTELLIGENZ	WILLENSKRAFT
Krieger	26	17	24	17	23
Jäger	20	23	20	17	24
Schurke	24	20	23	17	23
Schamane	24	17	23	18	25
Hexenmeister	23	17	23	19	25

Tauren



CHARAKTERISTIK

Die riesigen Tauren strotzen nicht gerade vor Intelligenz und werden deshalb oft falsch eingeschätzt. Diese bedrohlich aussehenden, gehörnten Kolosse sind im Grunde friedfertige und kultivierte Geschöpfe. Wenn sie aber beim Blumenpflücken gestört werden, können sie auch mächtig austeilen und ihre Gegner in Grund und Boden stampfen. Tauren sind tapfere und ehrbare Krieger. Gemeinsam mit den Orks streben sie nach einer besseren Welt, so, wie sie vor langer Zeit einmal war.

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

Durch wütendes **Kriegsstampfen** können Tauren alle Widersacher im näheren Umkreis für zwei Sekunden lähmen (zwei Minuten Erholung). Ihr **Durchhaltevermögen** steigert die maximale Lebensenergie um fünf Prozent. In Sachen Kräuterkunde bekommen sie durch den **Grünen Daumen** einen Fertigkeitsbonus von 15 Punkten. Schließlich bewirkt die **Naturresistenz**, dass sie um zehn Einheiten widerstandsfähiger gegen Naturmagie sind.

KLASSE	STÄRKE	BEWEGLICHKEIT	AUSDAUER	INTELLIGENZ	WILLENSKRAFT
Krieger	28	15	24	15	22
Jäger	25	18	23	15	23
Druide	26	15	23	16	24
Schamane	26	15	22	17	24

Trolle



CHARAKTERISTIK

Trolle sind ein unkultiviertes, hinterhältiges und mit Vorurteilen behaftetes Volk. Insbesondere Menschen sind bei ihnen verhasst und dadurch auch die restlichen Mitstreiter der Allianz. Zu ihrer Überraschung kamen die Orks ihnen vor einiger Zeit in einer Notlage zu Hilfe. Die Trolle zeigten sich sehr dankbar und schworen ihnen, loyal gegenüber der Horde zu sein. Dies gelingt ihnen auch immer besser, lediglich den manipulierenden Untoten bringen sie ein gewisses Misstrauen entgegen.

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

Wenn sie verwundet werden, können Trolle für 20 Sekunden zu **Berserkern** werden. Die Nahkampf- und Zaubergeschwindigkeit erhöht sich dann um 25 Prozent (zwei Minuten Erholung). Die **Regeneration** von Lebenspunkten erfolgt bei ihnen zehn Prozent schneller. **Wildtiere schädigen** sie fünf Prozent stärker. Außerdem sind sie auf **Wurfwaffen spezialisiert** und bekommen fünf Bonuseinheiten in diesem Bereich.

KLASSE	STÄRKE	BEWEGLICHKEIT	AUSDAUER	INTELLIGENZ	WILLENSKRAFT
Krieger	24	22	23	16	21
Jäger	21	25	22	16	22
Schurke	22	25	22	16	21
Priester	21	22	21	18	24
Schamane	22	22	22	17	23
Magier	21	22	21	19	23

Untote



CHARAKTERISTIK

Einst waren die Untoten normale Menschen, doch eine Seuche verwandelte sie in verweste Kreaturen, die nur noch wenige humane Eigenschaften besitzen. Ihr Ziel ist es, die verhassten Feinde und schließlich die gesamte Menschheit möglichst problemlos durch eine neue Plage zu vernichten. Um dabei nicht unnötig gestört zu werden, haben sie sich mit den barbarischen Gattungen der Horde verbündet. Untote stellen, wie ihre menschlichen Vorfahren, eine sehr vielseitige Rasse dar.

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

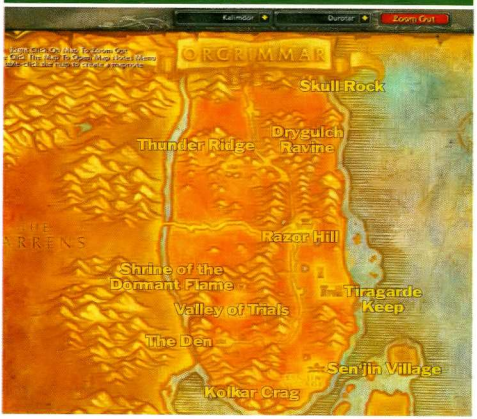
Der **Wille der Verlassenen** macht die Untoten für 20 Sekunden immun gegen die Effekte Angst, Charme und Schlaf (drei Minuten Erholung). Durch **Kannibalismus** wächst ihr Gesundheitsbalken beim Verspeisen einer menschlichen Leiche für 15 Sekunden doppelt so schnell (drei Minuten Erholung). Sie können viermal länger **unter Wasser atmen** als andere Rassen. Zehn Extraeinheiten **Schattenresistenz** helfen bei der Abwehr von Schattenmagie.

KLASSE	STÄRKE	BEWEGLICHKEIT	AUSDAUER	INTELLIGENZ	WILLENSKRAFT
Krieger	22	18	23	18	25
Schurke	20	21	22	18	25
Priester	19	18	21	20	28
Magier	19	18	21	21	27
Hexenmeister	18	18	22	20	27

Darkshore (Level 10 - 20)



Durotar (Level 1 - 10)



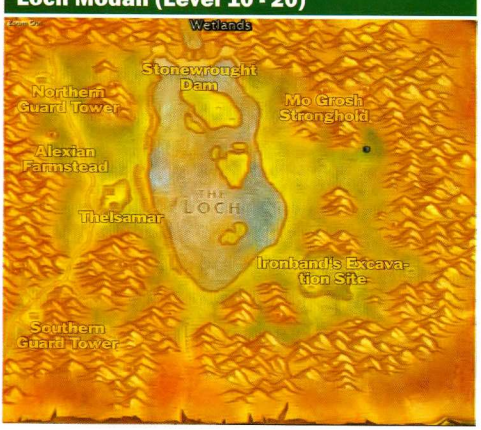
Duskwood (Level 18 - 30)



Elwynn Forrest (Level 1 - 10)



Loch Modan (Level 10 - 20)



Moonglade



Spontane Gruppen

Sich einer Gruppe anzuschließen ist keinesfalls zwingend eine Entscheidung für die Ewigkeit. Es kommt sogar öfter vor, dass Spieler sich gezielt für einzelne Quests Unterstützung suchen und anschließend getrennte Wege gehen. Scheuen Sie sich also nicht, andere um Hilfe zu bitten oder in Ihre Gruppe einzuladen. Wer freundlich auf die Mitspieler zugeht, wird keine Probleme haben, sich in ein Team einzufinden.

Feste Gruppen

Die größten und schnellsten Erfolge erzielen Sie als Mitglied einer gut eingespielten Crew mit klarer Aufgabenverteilung. So ist es möglich, dass sich jeder Charakter auf bestimmte Aktionen spezialisiert. Das erfordert eine gute Absprache, damit die Spieler sich auch in Zukunft wiederfinden. Daher eignen sich insbesondere Freunde und Bekannte für solche Mannschaften.

Verhalten im Team

1. Einigen Sie sich zunächst auf einen Anführer, eine allgemeine Vorgehensweise und die Art der Beuteteilung. Nun gilt es, dranzubleiben: Verlieren Sie weder die Gruppe (beziehungsweise den Anführer) noch das gemeinsame Ziel aus den Augen. Wenn Sie Ihren Mitstreiter in einer Schlacht nicht beistehen, weil Sie lieber eben mal zum Schürfen gehen, wird das niemandem gefallen.

2. Gegenseitige Unterstützung ist Voraussetzung für eine funktionierende Gemeinschaft von Abenteurern. Nur wer bereit ist, verletzten Kameraden zu helfen oder nicht benötigte Gegenstände abzugeben, kann dies auch von anderen erwarten.

3. Übung macht den Meister. Gerade eine frisch gebildete Gruppe sollte anfangs im Kampf gegen schwächere Gegner an ihrer Taktik feilen, damit sie für anspruchsvollere Herausforderungen gewappnet ist.

Ideale Zusammensetzung

In jedem Fall sollte Ihre Gruppe (siehe Kasten) über je einen Brecher, Zauberkundigen und Heiler verfügen. Letztere sind gerade für Quests in Instance-Dungeons Pflichtmitglieder. Weiterhin sind auch Mischcharaktere – aus Klassen, die keine ausreichend qualifizierten Brecher und Zauberkundige hervorbringen – mit ihrem breiten Spektrum an Fähigkeiten und Fertigkeiten eine gute Ergänzung für ein ausgewogenes Team. Während unserer intensiven Erkundungstour durch *World of Warcraft* hat sich folgende Konstellation als sehr potent erwiesen:

1. In der Funktion des Hauptbrechers steht ein Krieger, der durch einen mit Schild bewaffneten Paladin unterstützt wird. Dieser kann den schwächeren Charakteren helfen und notfalls auch heilen oder ins Leben zurückrufen.

2. Der Magier kann als Zauberkundiger sehr viel Schaden verursachen und hat zudem noch weitere, extrem nützliche Sprüche auf Lager. Die Frostnova beispielsweise hat uns schon oft aus heiklen Situationen gerettet.

3. Durch einen Priester (ein Heiler mit Fähigkeit zur Schattenmagie, der sich auch einigermaßen gut selbst verteidigen kann) und einem Schurken, der aus dem Hinterhalt angreift, wird die Mannschaft perfekt abgerundet.

Quests teilen

Wenn Sie einer Gruppe angehören, können Sie Quests, die nur Sie haben, auch an Ihre Kameraden weitergeben, um diese dann gemeinsam zu lösen. Das funktioniert nur, wenn die restlichen Mitglieder die Voraussetzungen für die Aufgabe erfüllen. Das können unter anderem bestimmte Gegenstände, vorher abgeschlossene Aufträge oder einfach die Rasse des jeweiligen Spielers sein. Auftraggeber werden schließlich Sie, die Belohnung gibt es allerdings vom ursprünglichen Queststeller.

Gruppenaufgaben

Im Laufe der Zeit werden Sie Quests erhalten, die als „Elite" ausgewiesen sind. Dabei bekommen Sie es mit Zeitgenossen zu tun, die deutlich mehr einstecken können als ihre Stufe vermuten liese. Zu mehreren sind Sie hier richtig und auf der sicheren Seite. Falls Sie dagegen Aufträge nur für Ihre Klasse oder Ihre Fraktion absolvieren, werden sich andere nur mäßig dafür begeistern können.

RUDI BIRKENBACH/ANSGAR STEIDLE

Aufgabenverteilung in der Gruppe

Damit die Gruppe effizient funktioniert, benötigt sie verschiedene Spezialisten, die genau wissen, was sie zu tun haben. Hier finden Sie die grundlegende Aufgabe der jeweiligen Rollen.

BRECHER

Aufgaben

Unter einem Brecher versteht man einen starken Charakter, der durch seine Widerstandsfähigkeit in der Lage ist, sich vielen Angriffen zu stellen, und die Gegner so von schwächeren Mitspielern ablenkt. Besonders Krieger und Paladine sind für diesen Posten bestens geeignet. Brecher kämpfen an erster Stelle und verlassen das Schlachtfeld erst, wenn die Gefährten in Sicherheit sind. Daher sind sie auch gut dafür geeignet, die Gruppe anzuführen.

Taktik

Brecher locken Monster vom Rest der Gruppe weg und binden sie möglichst im Nahkampf. Dazu setzen sie ihre Fähigkeit ein, die Gegner zu reizen und deren Aggression auf sich zu ziehen. Weiterhin ist eine Fernkampffähigkeit nützlich, um gezielt einzelne Monster aus deren Gruppe anzulocken. Diese führt er dann nacheinander zu seinem Team, das an einem sicheren Kampfplatz wartet. Falls sich mehrere Brecher unter den Helden befinden, klären Sie, welcher an vorderster Front kämpft. Die restlichen unterstützen ihn und die schwächeren Mitglieder schlagkräftig.

HEILER

Aufgaben

Die Hauptaufgabe der Heiler ist zu verhindern, dass ein Gruppenmitglied stirbt. Ihre Verstärkungszauber können außerdem noch die Kampfkraft des Teams erhöhen. Allerdings sind Heiler schlecht für den Nahkampf geeignet, da sie nur wenige Treffer verkraften können. Priester sind für dieses Amt top, gefolgt von Druiden und Schamanen.

Taktik

Heiler müssen das Geschehen besonders aufmerksam verfolgen und angeschlagenen Freunden sofort mit Heilungszaubern zur Seite stehen. Falls dennoch jemand stirbt, wird er vom Heiler wiederbelebt. Um bei Bedarf schnell handeln zu können, hat der Spieler die Steuerung über Funktions- und Zahlentasten sicher zu beherrschen. Halten Sie immer genug Manatränke bereit und informieren Sie Ihr Team, wenn der Vorrat zur Neige geht oder Sie angegriffen werden.

ZAUBERKUNDIGE

Aufgaben

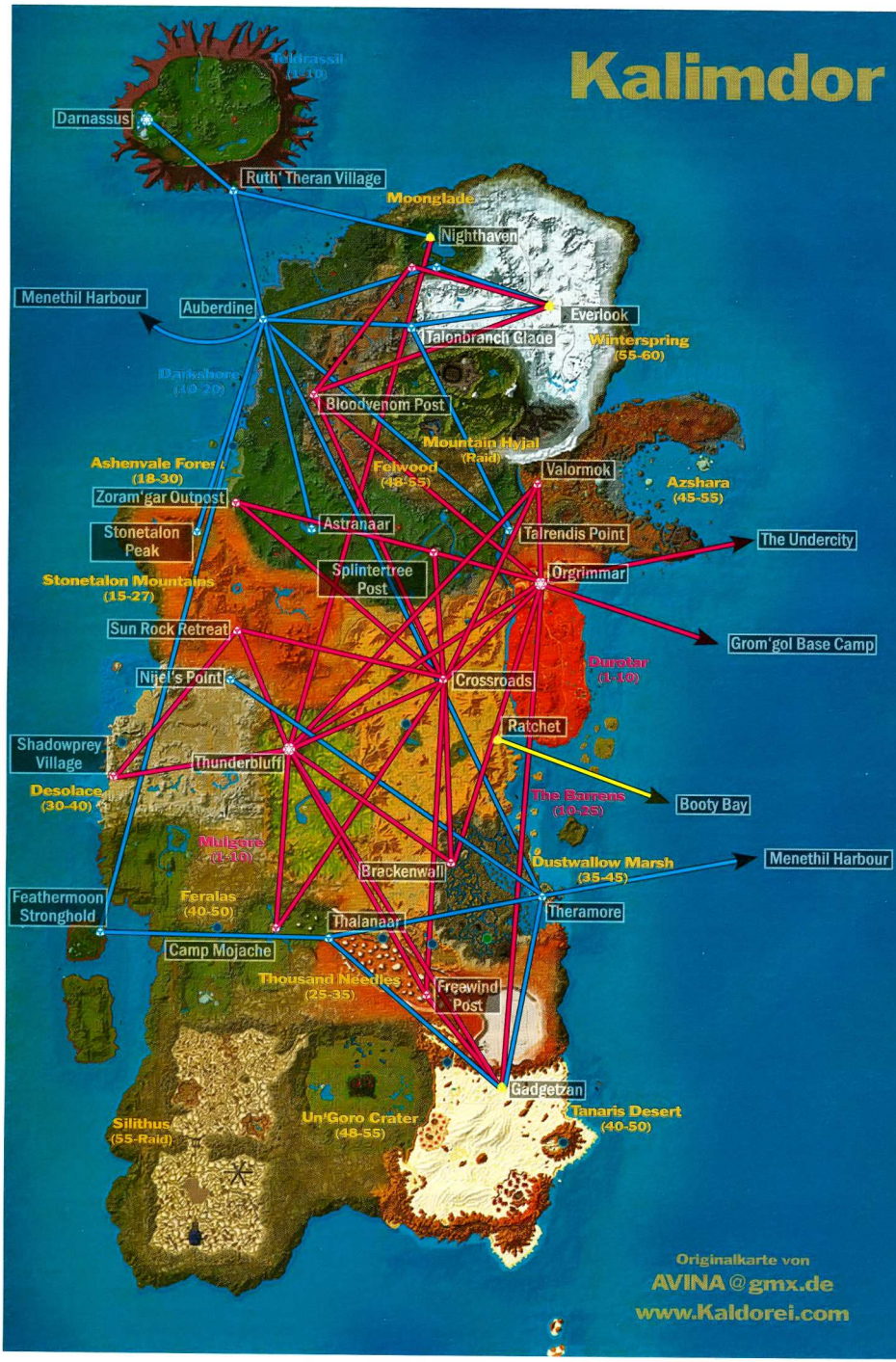
Monster mithilfe von wirksamen Sprüchen zu bekämpfen ist Sache der Zauberkundigen. Da auch sie sehr leicht verwundbar sind, wahren sie dabei eine große Distanz zu den Gegnern. Verstärkerzauber gehören ebenfalls zum Repertoire. Magier, Hexenmeister und Priester erfüllen diese Voraussetzungen besser als Schamanen und Druiden.

Taktik

Stellen Sie vor der Anwendung eines Flächenzaubers sicher, dass sich in dessen Wirkungsbereich kein betäubtes Monster befindet, da es sonst erweckt würde und extrem schlecht gelaunt reagiert. Ansonsten gilt dasselbe wie für Magier: Immer genug Getränke mitführen (um im Bedarfsfall Mana aufzufüllen) und für den Nahkampf Brecher zu Hilfe rufen. Insbesondere fliehende Monster sollten unbedingt (von allen) mit Fernwaffen oder -zaubern erledigt werden, damit sie nicht mit ihrem Rudel zurückkommen.

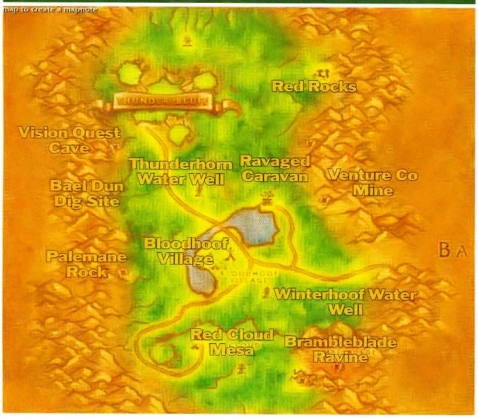


Zusammen mit den richtigen Freunden sind Sie fast unschlagbar.

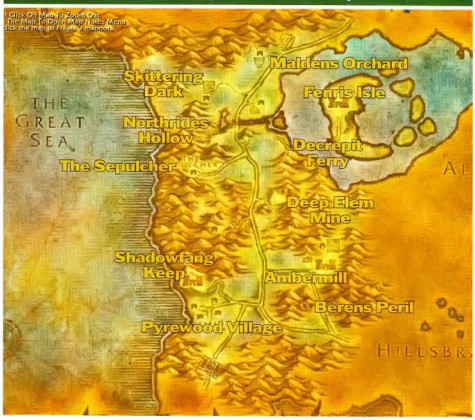

Kalimdor
Teldrassil (1-10)
Darnassus
Ruth' Theran Village
Moonglade
Nighthaven
Menethil Harbour
Auberdine
Everlook
Talonbranch Glade
Winterspring (55-60)
Darkshore (10-20)
Bloodvenom Post
Mountain Hyjal (Raid)
Ashenvale Forest (18-30)
Feiwood (48-55)
Valormok
Azshara (45-55)
Zoram'gar Outpost
Astranaar
Stonetalon Peak
Talrendis Point
The Undercity
Splintertree Post
Orgrimmar
Stonetalon Mountains (15-27)
Sun Rock Retreat
Grom'gol Base Camp
Durotar (1-10)
Nijel's Point
Crossroads
Ratchet
Shadowprey Village
Thunderbluff
Desolace (30-40)
The Barrens (10-25)
Booty Bay
Dustwallow Marsh (35-45)
Menethil Harbour
Mulgore (1-10)
Brackenwall
Feathermoon Stronghold
Feralas (40-50)
Thalanaar
Theramore
Camp Mojache
Thousand Needles (25-35)
Freewind Post
Gadgetzan
Tanaris Desert (40-50)
Silithus (55-Raid)
Un'Goro Crater (48-55)
Originalkarte von
AVINA@gmx.de
www.Kaldorei.com


Eastern Kingdoms
Western Plaguelands (51-58)
Eastern Plaguelands (53-60)
Tirisfal Glades (1-10)
Light Hope's Citadel
The Undercity
Chillwind Point
The Sepulcher
Alterac Mountains (30-40)
Aerie Peak
Silverpine Forest (10-20)
Tarren Mill
The Hinterlands (40-50)
Orgrimmar
Southshore
Hammerfall
Refuge Point
Hillsbrad Foothills (20-30)
Arathi Highlands (30-40)
Auberdine
Wetlands (20-30)
Menethil Harbour
Theramore
Ironforge
Loch Modan (10-20)
Thelsamar
Dun Morogh (1-10)
Kargath
Searing Gorge (43-50)
Badlands (35-45)
Burning Steppes (50-58)
Stormwind
Lakeshire
Elwynn Forest (1-10)
Redridge Mountains (15-25)
Westfall (10-20)
Stoneard
Orgrimmar
Sentinel Hill
Swamp of Sorrows (35-45)
Duskwood (18-30)
Darkshire
Nethergarde Keep
Deadwind Pass (55-60)
The Blasted Lands (45-55)
Grom'gol Base Camp
Legende:
Allianz
Horde
Neutral
Hauptstadt
Instance Raid
Instance Dungeon
Ratchet
Stranglethorn Vale (30-45)
Booty Bay

Mulgore (Level 1 - 10)



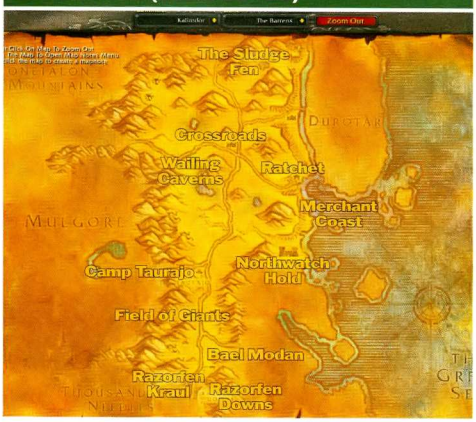
Silverpine Forest (Level 10 - 20)



Teldrassil (Level 1 - 10)



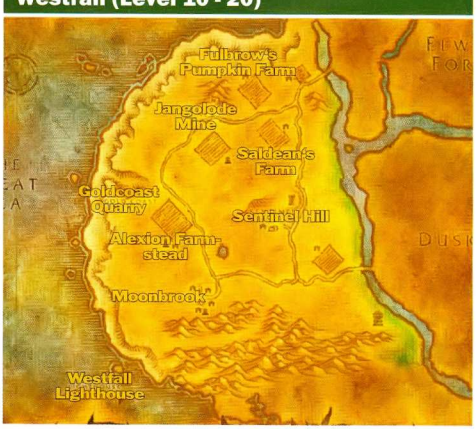
The Barrens (Level 10 - 25)



Tirisfal Glades (Level 1 - 10)



Westfall (Level 10 - 20)



Half-Life 2

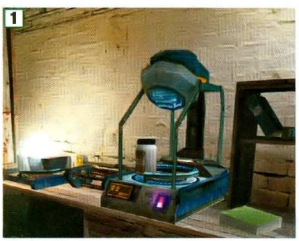
Half-Life 2 bietet eine Fülle von mehr oder weniger kleinen Sehenswürdigkeiten und versteckten Anspielungen. Laufen Sie mit offenen Augen durch Gordons Welt, so entdecken Sie noch einiges mehr.

EASTEREGGS

Ein denkwürdiger Tag

In dem Labor gibt es eine Menge Kuriositäten zu bewundern. Um nur einige zu erwähnen:

1. Sie können Sachen teleportieren. Zuerst steht nur ein Kaktus auf den zwei „Tellern", es funktioniert allerdings auch mit anderem Krempel wie beispielsweise Büchern oder einer Granate – wenn Sie schnell genug sind.



2. Zudem finden Sie ein Foto an der Wand, auf welchem die Wissenschaftler von Black Mesa zu sehen sind. Bei einem der Leute ist nur ein weißer Fleck anstatt des Kopfes zu erkennen: Dr. Breen, der damals in Black Mesa als Leiter tätig war.



Wassergefahr

3. Drehen Sie sich gleich hinter der ersten Rampe um, an der Seite ist ein Lambdazeichen zu erkennen. Klettern Sie auf die Leiter, auf den Gittern bekommen Sie Munition. Nur zehn Meter weiter halten Sie an der roten Scheune. Auf dem Dachboden entfernen Sie das Fass, das den Flaschenzug blockiert, und heimsen den Nachschub ein. Den Hinweis darauf bekommen Sie im vorangegangenen Dialog.

4. Das nächste Mal stoppen Sie an der Stelle nach der Rampe mit den blauen Behältern, wo der Transporter die Soldaten absetzt. Rechts sehen Sie das orangefarbene Logo vor einem Schacht, der in eine Höhle führt. Tauchen Sie durch das Wasser.



5. Nachdem Sie den letzten Minen werfenden Hubschrauber erledigt haben, kurbeln Sie wieder mal ein Schleusentor nach oben. Statt jetzt, wie vorgesehen, rechts über den Steg zum Haus zu fahren, begeben Sie sich geradeaus zu den zwei Abwasserröhren in der Betonwand. Das linke Gitter steht einen Spalt offen. Dort gelangen Sie in eine zweite Höhle, in der ein Vortigaunt haust und sich gerade ein paar Headcraps grillt. Vorsicht: Da dort der Boden mit radioaktivem Schlamm bedeckt ist, sollten Sie vorher speichern oder die Cheats benutzen – eventuell kommen Sie nicht mehr lebend raus.



Black Mesa East

6. Wenn Sie mit dem Lift in den Keller fahren, sehen Sie die Außerirdischen und die „Rebellen" bei ihren alltäglichen Beschäftigungen wie Schachspielen und Kochen. Im Labor selbst gibt es wieder einige nette Spielereien wie die „wissenschaftlichen" Bücher in den Regalen und die Times mit der Nachricht „Earth Surrenders".



7. Ein wirklich nettes Osterei gibt's gleich darauf: Nachdem Sie von Alyx das Graviton in Empfang genommen haben, klettern Sie daneben zu dem Geländer hoch. Dort lagert nicht nur Ausrüstung, sondern auch die Frontplatte eines altgedienten HEV-Anzug-Ladegeräts aus dem ersten Teil.



Warnhinweise

8. Alle besseren Combine-Soldaten haben auf ihrer Maske einen Sicherheitshinweis in Form eines weißen Aufklebers. Wahrscheinlich sind die Combines körperlich modifiziert oder tatsächlich Außerirdische und deshalb außerstande, ohne die Masken zu atmen. Die erste Theorie wird durch Zeichnungen bestätigt, die die Evolution darstellen. Eine davon sehen Sie auf Highway 17, nahe dem Wagen, der Strom für die Barriere liefert. Klettern Sie über das umgebogene Zaunstück zum Gastank.



Held der Vortigaunts

9. Sprechen Sie einen der braunen Zeitgenossen mehrmals an. Genug Zeit dazu haben Sie beispielsweise im Container mit dem Fernseher, wenn Sie die Kanone für das Boot bekommen oder bei dem Burschen in der versteckten Höhle zu Besuch sind. Die Vortigaunts lobpreisen Dr. Freeman bei jeder Gelegenheit und gehen auf frühere Kämpfe und Heldentaten ein. Der Kerl im Black-Mesa-East-Labor ist dagegen Eli Vance vollends ergeben.

Alte Bekannte am Rand

10. Als Begrenzung in den Levels mit Gewässern dienen die merkwürdigen Wasserwürmer, die es bereits in einer weniger tödlichen Version im ersten Teil in einigen Tümpeln zu bewundern gab.

Cheats

Um die Cheats nutzen zu können, gehen Sie ins Spielemenü von Steam, rechtsklicken auf „Half-Life 2" und wählen „**Eigenschaften**". Drücken Sie die Schaltfläche „Start-Optionen". In die Zeile schreiben Sie den Parameter **–console**. Wenn Sie nun das Spiel starten, ist das Konsolenfenster offen und bleibt während des Spielens im Hintergrund. Kehren Sie einfach per **Esc**-Taste ins Menü zurück, um die Befehle einzugeben. Mit dem Kommando **sv_cheats 1** aktivieren Sie die Cheats.

CHEAT	WIRKUNG
buddha	Unsterblichkeit
cl_drawhud 0/1	Statusanzeige aus/an
cl_showfps 0/1	Bilder pro Sekunde zeigen aus/an
Demoui	Abspielmenü
fov x	Sichtwinkel in x Grad
god	Unverwundbarkeit
impulse 101	Alle Waffen und Munition
impulse 82	Jeep
impulse 83	Luftkissenfahrzeug
Mat_fullbright 0/1	Alles aufhellen aus/an
Mat_wireframe 0/1	Drahtgittermodell zeigen aus/an
noclip	Durch Wände gehen
notarget	Unsichtbar für Gegner
playdemo x	Demo x abspielen
R_drawviewmodel 0/1	Waffe ausblenden/zeigen
record x	Demo x aufnehmen
stop	Aufnahme beenden
sv_unlocked-chapters 14	Alle Levels anwählbar
Timerefresh	Kurzer Leistungscheck

Mit **give** und einem Namen aus der unteren Liste bekommen Sie beliebige Waffen beziehungsweise benötigtes Zubehör. Als Beispiel tippen Sie **give weapon_357** ein, um den Revolver zu erhalten.

WAFFENLISTE

weapon_357	item_ar2_grenade
weapon_ar2	item_battery
weapon_bugbait	item_box_buckshot
weapon_crossbow	item_box_mrounds
weapon_crowbar	item_box_srounds
weapon_frag	item_healthkit
weapon_physcannon	item_healthvial
weapon_pistol	item_ml_grenade
weapon_rpg	item_suit
weapon_shotgun	
weapon_smg1	

Mit dem Befehl **maps *** lassen Sie sich alle Kartennamen auflisten, mit **map** plus dem Kartennamen dahinter starten Sie den gewünschten Level.

KARTENLISTE

credits	d2_coast_09
d1_canals_01	d2_coast_10
d1_canals_01a	d2_coast_11
d1_canals_02	d2_coast_12
d1_canals_03	d2_prison_01
d1_canals_05	d2_prison_02
d1_canals_06	d2_prison_03
d1_canals_07	d2_prison_04
d1_canals_08	d2_prison_05
d1_canals_09	d2_prison_06
d1_canals_10	d2_prison_07
d1_canals_11	d2_prison_08
d1_canals_12	d3_breen_01
d1_canals_13	d3_c17_01
d1_eli_01	d3_c17_02
d1_eli_02	d3_c17_03
d1_town_01	d3_c17_04
d1_town_01a	d3_c17_05
d1_town_02	d3_c17_06a
d1_town_02a	d3_c17_06b
d1_town_03	d3_c17_07
d1_town_04	d3_c17_08
d1_town_05	d3_c17_09
d1_trainstation_01	d3_c17_10a
d1_trainstation_02	d3_c17_10b
d1_trainstation_03	d3_c17_11
d1_trainstation_04	d3_c17_12
d1_trainstation_05	d3_c17_12b
d1_trainstation_06	d3_c17_13
d2_coast_01	d3_citadel_01
d2_coast_03	d3_citadel_02
d2_coast_04	d3_citadel_03
d2_coast_05	d3_citadel_04
d2_coast_07	d3_citadel_05
d2_coast_08	intro

DIE SPRACHE ÄNDERN

Falls Sie lieber mit der Originalsprache spielen möchten, so gehen Sie wie folgt vor: Starten Sie Steam, gehen Sie ins Einstellungsmenü und wählen Sie den Reiter „**Sprache**". Dort stellen Sie ein, welche Sprache Steam und die installierten Spiele verwenden sollen.

NÜTZLICH: PISTOLE AUFLADEN

Die normale Pistole lässt sich „aufladen". Drücken Sie die linke und danach die rechte Maustaste und halten Sie sie gedrückt. Wenn Sie nun die rechte Taste loslassen, feuert die Waffe alle Schüsse auf einmal ab, die in der Zwischenzeit abgegeben worden wären.



ETIKETTEN Die Warnhinweise sind nur schwer zu entziffern. Wenn Sie das hier lesen können, brauchen Sie jedenfalls keine Brille.

Die G-Man-Verschwörung



Wer ist eigentlich der G-Man?

Gordons Arbeitgeber taucht immer wieder im Spiel auf und zieht die Fäden im Hintergrund. Der Name könnte ihn als einfachen Regierungsbeamten ausweisen (also G von Government). Andererseits hat er eine Ähnlichkeit mit Gordon, wenn man sich Brille und Bart hinzudenkt. Ist G-Man der Gordon Freeman aus der Zukunft oder ein Verwandter? Ein paar der Orte, an denen Sie ihn zu Gesicht bekommen:

Ein denkwürdiger Tag

Nachdem Barney hereingekommen ist, schaltet er die Überwachungskameras durch. Auf dem Schirm sehen Sie einen Combine-Soldaten und einen kurzen Moment lang den G-Man.

Kanal-Route

Im zweiten Abschnitt steht in einem Container ein Mann mit einem Vortigaunt, der Ihren Anzug mit Energie auflädt. Schauen Sie sich das Fernsehgerät genau an. Auf dem Programm steht heute ein alter Bekannter.

Wassergefahr

In diesem Level taucht der geheimnisvolle Charakter am laufenden Band auf. Gleich zu Beginn der Bootsfahrt sehen Sie den Kerl oben vor einer roten Scheune. Achten Sie während der Fahrt auf die an den Wohnblöcken angebrachten Übertragungsschirme, dort ist sein Bild zu sehen. Im Abschnitt hinter der Basis, in der Sie das Bordgeschütz erhalten haben, treffen Sie noch einmal auf den mysteriösen Mann. Wenn der Transporter über Ihren Kopf hinwegbraust, sehen Sie ihn oben auf dem Laufsteg der Verbindungsgänge über den Kanal. Zudem ist er an der zweiten überdachten Schleuse zwischen den Containern anzutreffen.



Ravenholm

Nachdem Sie sich aus dem Stollen gerettet und die Heckenschützen hinter sich gelassen haben, kommen Sie zu drei Zugwaggons, die ein Y formen und die Gleise blockieren. Bevor Sie nun den Rebellen in der Fabrikhalle zu Hilfe eilen, knien Sie sich links an die Ecke des vorderen Wagens und lugen durch den Spalt. Der G-Man verlässt gerade in aller Seelenruhe den Schauplatz.

Highway 17

Ein weiterer Fundort: Nachdem Sie den Buggy bekommen haben, fahren Sie zum zweiten Stampfer. Im Haus daneben halten sich Soldaten auf, die ein Fernglas aufgebaut haben, um die Rebellen auszuspionieren. Schauen Sie durch: Sie können den Anzugträger bei Verhandlungen beobachten.



Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde

„Alle Tore des Morannon sprangen weit auf. Heraus strömte ein großes Heer, so rasch wie wirbelndes Wasser, wenn eine Schleuse geöffnet wird." – Und Sie sind mittendrin, im Kampfgetümmel der bösen Kampagne bei der SCHLACHT UM MITTELERDE. Natürlich gut vorbereitet, dank unserer ausführlichen Komplettlösung.

DAS ZEITALTER DER ORKS

Grundlagen

1. Sarumans und Saurons Schergen spielen sich anders als Menschen und Elben. Hier gilt fast überwiegend der Grundsatz „Masse statt Klasse". Natürlich ist es auch bei den Orks von Vorteil, die Einheiten Stufe um Stufe hochzuleveln. Allerdings lassen sich Verluste eher verschmerzen, da die bösen Einheiten schneller nachproduziert werden können.
2. Vergleichen Sie die Kommandopunkte der beiden Seiten – die böse Partei bekommt erst bei 500 Punkten den Hahn abgedreht. Dadurch ziehen Sie in der Regel mit einer Übermacht gegen den Feind ins Feld.
3. Die Orks besitzen eine große strategische Komponente, die bedacht werden muss – die Möglichkeit der Belagerung. Geben Sie nicht alle Kommandopunkte für Kampfeinheiten aus. In den späteren Missionen sind Katapulte, Leitern und Rammen wichtig, um gegnerische Festungen zu knacken.
4. Vom Spielablauf her ähnelt die Grundtaktik der bösen Seite dem Vorgehen der guten Seite. Sprich: In den meisten Karten ist Schnelligkeit gefordert, um der Gegenseite Bauplätze wegzuschnappen und um feindliche Lager früh zu erobern, noch bevor deren Verteidigungsanlagen ausgebaut worden sind.



FINSTERNIS „Die Zeit der Menschen ist vorüber", vor allem dann, wenn Sie Ihre Truppen von einem Nazgul (1) anführen lassen, der die Gegner in Angst und Schrecken versetzt. Die Trolle (2) haben dann leichtes Spiel mit den Gegnern.

5. Sobald Sie über Wargreiter verfügen, speichern Sie ab und erkunden erst mal in Ruhe die jeweilige Karte. Mit den schnellen Ork-Reitern lassen sich so auch tief im gegnerischen Territorium liegende Bauplätze schnell übernehmen. Diese werden zwar zur Zielscheibe der guten Seite, das verschafft aber oft in der heimatlichen Hauptbasis Zeit, um ungestört aufrüsten zu können.
6. Saurons Truppen lassen sich nicht direkt heilen. Einheiten wie zum Beispiel die Trolle können allerdings Orks als Snack verspeisen, um sich zu erholen. Machen Sie aber nicht den Fehler, mühsam aufgepäppelte Einheiten als Nahrung zu benutzen. Verfüttern Sie lieber unerfahrene Orks. Angeschlagene Bataillone der bösen Seite werden übrigens nach einiger Zeit wieder aufgestockt.

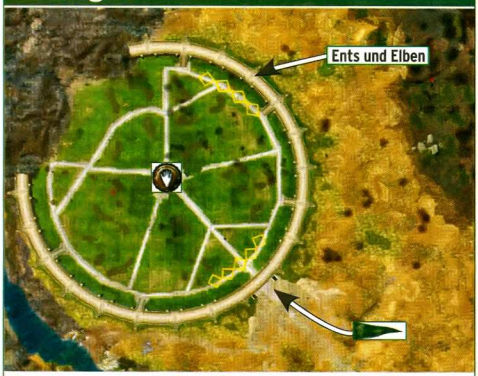
Die Herrschaft über Mittelerde – Der Verlauf der bösen Kampagne

Anhand unserer Missionsliste wissen Sie immer genau, welche Boni Sie erwarten.

1. Saruman, Isengart (+25 Kommandos, +2 Spezialfähigkeit)
2. Saruman, Fangorn (+20% Rohstoffe, +1 Spezialfähigkeit)
3. Saruman, wählbare Missionen:
A – Pforte von Rohan (+25 Kommandos) empfohlen
B – Saum Fangorns (+10% Rohstoffe, +1 Spezialfähigkeit)
4. Amon Hen (+1 Spezialfähigkeit)
5. Saruman, Lurtz, wählbare Missionen:
A – (Nur Lurtz) Rohan (+50 Kommandos) empfohlen
B – Saum Fangorns (+10% Rohstoffe, +1 Spezialfähigkeit)
6. Saruman, Lurtz, Saum Fangorns (+10% Rohstoffe, +1 Spezialfähigkeit)
7. Saruman, Lurtz, Edoras (+50 Kommandos, +1 Spezialfähigkeit)
8. Saruman, Lurtz, wählbare Missionen:
A – Westfold (+20% Rohstoffe)
B – Dunharg (+50 Kommandos, +1 Spezialfähigkeit) empfohlen
9. Saruman, Lurtz, Westfold (+20% Rohstoffe)
10. Helms Klamm (+50 Kommandos, +1 Spezialfähigkeit)
11. Mordor, Nah-Harad (+50 Kommandos)
12. Mordor, Süd-Ithilien (+2 Spezialfähigkeit)
13. Mordor, wählbare Missionen:
A – Emyn Arnen (+2 Spezialfähigkeit) empfohlen
B – Zentral-Ithilien (+20% Rohstoffe)
Saruman, Lurtz: wählbare Missionen:
A – Enedwaith (+10% Rohstoffe)
B – Furten des Isen (+50 Kommandos, +20% Rohstoffe) empfohlen
C – West Emnet (+50 Kommandos, +10% Rohstoffe)
D – Östliches Rohan (+10% Rohstoffe)
14. Mordor, Osgiliath (+50 Kommandos)
15. Cirith Ungol (+10 Spezialfähigkeit)

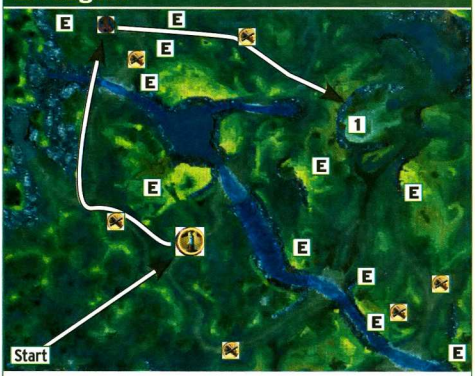
Je nachdem, wie Sie Ihre Armeen nun bewegen, stehen noch folgende Regionen zur Verfügung:
16. Harlond (+1 Spezialfähigkeit)
17. Cair Andros (+3 Spezialfähigkeit) empfohlen
18. Zentral Ithilien (+20% Rohstoffe)
19. Scheideweg (+2 Spezialfähigkeit)
20. Nord Ithilien (+20% Rohstoffe)
21. Lebennin (+10% Rohstoffe)
22. Pelargir (+10% Rohstoffe, +2 Spezialfähigkeit)
23. Anfalas (+10% Rohstoffe, +3 Spezialfähigkeit) empfohlen
24. Anorien (+10% Rohstoffe)
25. West Emnet (+50 Kommandos, +10% Rohstoffe)
26. Ost Rohan (+10% Rohstoffe)
27. Belfalas (+50% Rohstoffe)
28. Druadan Wald (+1 Spezialfähigkeit)
29. Mündungen der Entwasser (+10% Rohstoffe)
30. Totensümpfe (+2 Spezialfähigkeit)
31. Ost Emnet (+25 Kommandos)
32. Emyn Muil (+10% Rohstoffe)
33. Braune Lande (+10% Rohstoffe)
34. Düsterwald (+40% Rohstoffe, +2 Spezialfähigkeit)
35. Minas Tirith, Kampagnenende

1. Isengart



Legende:
Sarumans Turm Orthanc
Auftauchende Rohirrim-Reiter
Verteidigungslinie

2. Fangorn



Legende:
E Ents
1 Entthing
Siedlung
Vorposten
Lager

SAURONS WEG ZUM SIEG

1. Isengart

1. Saruman benötigt eine schlagkräftige Armee, errichten Sie daher wenigstens zwei Uruk-Gruben, damit die Einheitenproduktion schnell genug in Gang kommt.
2. Die Uruks halten sich am besten nur innerhalb der Festungsanlage von Orthanc auf. Lassen Sie lieber einfach die Gegner herankommen, so vermeiden Sie den meist verlustreichen Kampf auf offenem Feld.
3. Die Feuerpfeil-Armbrustschützen nehmen anrückende Ents unter Beschuss, während sich die Uruk-Krieger auf die Elben stürzen. Auf der Mauer sind die Armbrustschützen in einer guten Position gegen die Ents.
4. Wenn Rohans Reiter eintreffen, geraten Sie nicht in Panik. Die Pferdeonkels greifen nur an, wenn Sie auf sie zugehen. Rüsten Sie also erst mal bis zum Maximum auf. Danach ziehen Sie mit Saruman aus der Festung, um die Reiter anzulocken. Im Eingang postieren Sie die Lanzenträger an vorderster Stelle, dahinter die übrigen Uruk-Kämpfer.

2. Fangorn

1. Die Feuerpfeil-Armbrustschützen und Saruman höchstpersönlich kümmern sich um die Ents, während die übrigen Fußtruppen das Lager einnehmen. Errichten Sie schnell Abwehrtürme und alle übrigen Wirtschaftsgebäude.
2. Marschieren Sie gleich nach Nordwesten weiter, um das dortige Elbenlager auszuheben. Behalten Sie Ihre Armbrustschützen im Blick, um deren Verluste gering zu halten.
3. An verschiedenen Stellen (siehe Karte) müssen Sie mit Hinterhalten der Elben rechnen. Postieren Sie das gesamte Heer in der Nähe des Entthings.
4. Zuerst wird Baumbart herausgelockt, der Bursche erweist sich als recht zäh. Gleichen Sie Verluste aus und feuern Sie mit den Armbrustschützen und Sarumans Feuerball auf die verbliebenen Ents.

3. Pforte von Rohan

1. Ihre aktuelle Truppenstärke reicht völlig aus, um einen Blitzangriff gegen die Rohan-Festung zu starten, die zudem auch noch das Tor sperrangelweit offen hat. Ein oder zwei Farmen können jedoch bestehen bleiben, so lassen sich die eigenen Einheiten an den Bauern langsam aber sicher hochleveln.
2. In der Zwischenzeit scouten Sie die restliche Karte mit zwei Batallionen, angeführt von Saruman. Zerstören Sie dabei auch die Dörfer, das bringt zusätzliche Schatztruhen ans Tageslicht.
3. Wenn Sie sich genügend auf der Karte ausgetobt und alles erkundet haben, wird die Zitadelle der Rohan-Partei zerstört, damit ist auch diese Karte gemeistert.

4. Amon Hen

1. Gleich am Start müssen einige Spitzohren aus dem Weg geräumt werden. Finanziellen Nachschub finden Sie in Form von Truhen auf der Karte. Denken Sie daran, dass dies die

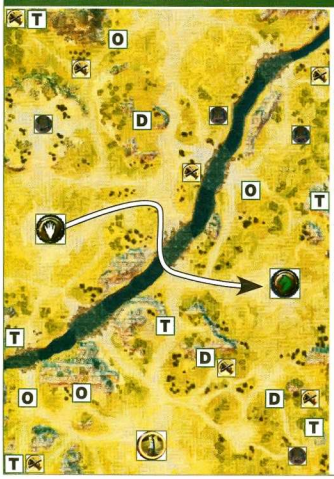


ERSCHÜTTERND Genau wie sein Ordensbruder Gandalf auf der guten Seite, verfügt auch Saruman über effektive Zaubersprüche, die ordentlich Schaden verursachen.



Der Feuerpfeilmunition der orkischen Armbrustschützen kann auch der mächtige Ent Baumbart nicht viel entgegensetzen.

3. Pforte von Rohan

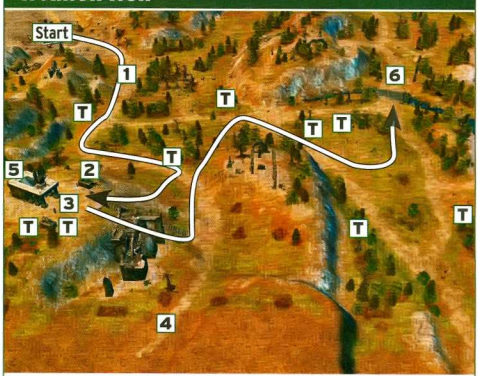


Legende:

- Saruman-Lager
- Rohan-Lager
- Siedlung
- Vorposten
- Lager

T Trolle
D Dorfgebäude
O Ork-Hort

4. Amon Hen



Legende:

1 Elbenangriff
2 Elben und Legolas
3 Elben und Gimli
4 Elben
5 Zur Trollhöhle
6 Boromir, Aragorn, Hobbits
T Schatztruhe

einzige Rohstoffquelle ist, vermeiden Sie daher unbedingt große Verluste.

2. Legolas setzen Sie am besten mit Lurtz außer Gefecht, während sich die übrigen Uruks um die anderen Elben kümmern.

3. Auf dem Hügel von Amon Hen wartet Kurzbein Gimli auf Ihre Schar. Stürmen Sie geschlossen zur Hügelspitze.

4. Westlich des Hügels befindet sich eine Trollhöhle, aus der sich Höhlentrolle paarweise zu Ihren Truppen gesellen (Bonusziel).

5. Achtung, im Osten hält sich ein Rohirrim-Verband auf! Konzentrieren Sie sich mit den Armbrustschützen auf die Mittelerde-Cowboys. Danach lassen sich auch Lanzenträger ausbilden, die Sie aber zu diesem Zeitpunkt nicht mehr für diese Karte benötigen. Setzen Sie lieber weitere Armbrustschützen ein.

6. Locken Sie zuerst Boromir über die Furt (Lurtz einsetzen.) Gegen die massive Pfeilspickung Ihrer Uruks kann Gondors Jüngling nichts ausrichten.

7. Lurtz kann fast im Alleingang die ganzen Elbenschützen aus dem Weg räumen. Danach stürzt sich der Kampfverband geschlossen auf Aragorn, zum Schluss auf die kleinen Hobbitwichte.

5. Rohan

1. Die Uruks errichten schnell das Lager und warten den ersten Angriff der Rohirrim einfach ab. Produzieren Sie in der Zwischenzeit weitere Armbrustschützen und Lanzenträger, die gegen die Reiterei effektiv sind.

2. Lurtz führt zwei, drei Bataillone zu den Vorposten im Nordosten und Südwesten der Karte. Maximieren Sie die Heeresstärke (inklusive Upgrades) und rücken Sie über die Furt in Richtung Rohan-Basis.

3. Sie benötigen ein Belagerungswerk, am besten an einem der Vorposten, damit die Wege zur gegnerischen Basis kurz sind. Ein, zwei Leitern genügen, um die feindlichen Wälle mit den Uruks zu erklimmen. Belassen Sie die Armbrustschützen auf der Mauer, so bleiben diese Einheiten vor den Reitertruppen in Sicherheit.

6. Saum Fangorns

1. Der Großteil des Orkheeres marschiert schnell nach Südwesten, um das dortige Lager einzunehmen, bevor es die Rohirrim an sich reißen können.

2. Lurtz sichert sich in der Zwischenzeit mit

5. Rohan



Legende:

- Saruman-Lager
- Rohan-Lager
- Siedlung
- Vorposten

W Warge
T Trolle
Z Zerstörter Turm
O Ork-Hort

6. Saum Fangorns



Legende:

- Saruman-Lager
- Rohan-Lager
- Lager
- Siedlung
- Vorposten

O Ork-Hort

7. Edoras



Legende:
Saruman-Lager
Rohan-Lager
Vorposten
Verteidigungslinie
D Dorfgebäude
A Abwehrtürme

8. Dunharg



Legende:
Lager
Rohan-Lager
Vorposten
Siedlung
Verteidigungslinie
O Ork-Hort
Z Zerstörter Turm
1 Turm (Zum Einsturz bringen)

zwei Bataillonen den nördlichen Vorposten.
3. Eine massive Turmabwehr in Ihrer Hauptbasis genügt, um die Angreifer abzuwehren.
4. Produzieren Sie ein bis zwei Katapulte, um damit die Abwehrtürme zu zerstören.
5. Sarumans Armee greift zum Schluss die Rohirrim-Basis von drei Seiten an.

7. Edoras

1. Die Uruks teilen sich auf, um schnellstmöglich beide Rohan-Lager zu überrollen.
2. Mit zwei Katapulten zerlegen Sie aus sicherer Entfernung einen Abwehrturm nach dem anderen in seine Einzelteile. In der Zwischenzeit errichten Sie eine Verteidigungslinie, um die Ausfallattacken der Rohirrim abzufangen. Sobald die Türme zerstört sind, nehmen Sie die Rohan-Bogenschützen ins Visier. Uruk-Armbrustschützen inklusive Upgrades eignen sich gut dafür.
3. Zwei Sturmleitern an der westlichen Festungsmauer genügen, um die Orks in die Anlage eindringen zu lassen.
4. Zuerst zerstören Sie die Türme in der Festung. Danach konzentrieren Sie sich auf die Militärgebäude, um den Truppennachschub Rohans zu unterbinden.

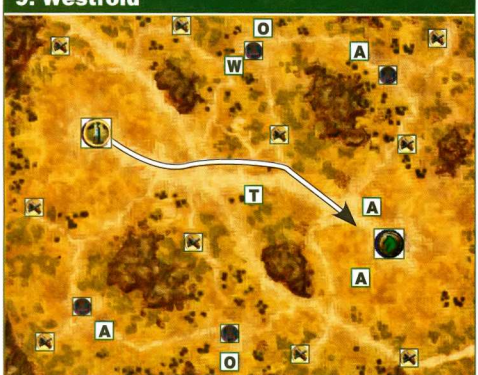
8. Dunharg

1. Ihre Basis muss schnell mit Abwehrtürmen ausgestattet werden, die mit den Rohirrim-Reitern kurzen Prozess machen.
2. Der Großteil Ihrer Truppen baut sich östlich auf, um dort Rohans Truppen abzufangen. In der Zwischenzeit nehmen Sie auf der Westseite die Vorposten ein.
4. Der Clou bei dieser Karte ist der unscheinbare, vorgelagerte Turm an der Rückseite der Rohan-Festung. Wenn er zerstört wird, reißt er eine Lücke in die Festungsmauern und Sie müssen sich nicht am Haupttor unnötige blutige Orknasen holen.

9. Westfold

1. Ein schneller Vorstoß nach Südosten bringt die Uruks vor die Tore des Rohan-Lagers. Postieren Sie dort Ihre Armee und fangen Sie ausrückende Rohirrim ab.
2. Produzieren Sie schnell einen Rammbock, um das Tor aufzubrechen.
3. Wer schnell genug ist, erledigt die Basis, noch bevor größere Abwehranlagen errichtet werden. Ansonsten müssen eventuelle Türme zuerst zerstört werden.

9. Westfold



Legende:
Rohan-Lager
Lager
Siedlung
Vorposten
A Adler
T Trolle
O Ork-Hort
W Warge

10. Helms Klamm



Legende:
Siedlung
Lager
Verteidigungslinie
1 Position für die Leiter



Achten Sie auf die Zeitanzeige am linken Bildrand. Gut zwei Minuten, bevor die ersten Ents eintreffen, ist Helms Klamm schon eingenommen.



Das Auge Saurons leistet hervorragende Dienste, um die im Wald getarnten Bogenschützen aufzuspüren. Jetzt nicht lange zögern, sondern gleich zuschlagen.

10. Helms Klamm

1. Wer die Bonusziele erfüllen will, muss sich beeilen. Schicken Sie alle Ihre Armbrustschützen zum Westwall und schalten Sie so viele Verteidiger wie möglich aus.
2. Die übrige Armee errichtet eine Verteidigungslinie auf der Ebene vor dem Haupttor.
3. Bauen Sie schnellstens eine Leiter, die Sie am westlichsten Punkt der Mauer aufstellen. Sofort ziehen Sie alle Truppen dorthin und räumen Helms Klamm von Westen her auf. Wenn alles glatt läuft, ist diese Mission in gut zehn Minuten erledigt.

11. Nah-Harad

1. Zwei Ork-Bataillone ziehen los, um die Bewohner der Zelte auszulöschen. Dabei erbeuten sie viele Goldtruhen.
2. Teilen Sie die übrigen Orks in drei Trupps auf und nehmen Sie schnell die drei nördlichen Lager ein. Die Haradrim greifen in der Regel nur das westliche Lager an, konzentrieren Sie dort Ihre Truppen.
3. Die übrigen Lager sichern Sie durch Türme und versehen Sie mit Schlachthöfen. So gelangen Sie schnell an die erforderliche Tributhöhe.
4. Überbringen Sie den Tribut zuerst dem großen Lager (das mittlere). Dort erhalten Sie in der Regel die größte Anzahl zusätzlicher Haradrim-Kämpfer.

12. Süd-Ithilien

1. Die vielen Waldläufer mit ihren Brandpfeilen sind am gefährlichsten. Versuchen Sie daher, die nördliche Orkbasis möglichst früh zu erreichen, um von dort den Angriff auf den verbotenen Weiher zu starten.
2. Der Vorschlag im Spiel, den Waldbereich mit Mumakils zu durchkämmen, ist nicht zu empfehlen, da die Feuerpfeile der Waldläufer viel zu schnell Ihre „Olifanten" ausschalten.
3. Die Türme im Westen sind wunderbare Plätze für die eigenen Fernkämpfer. Am effektivsten sind Armbrustschützen mit Brandpfeilmunition.

13. Scheideweg

1. Oberste Priorität hat die Sicherung der drei Lagerplätze. Eine massive Turmabwehr ist dabei wichtig.
2. Produzieren Sie frühzeitig Katapulte und trainieren Sie Trolle. Diese Einheiten sind auf dieser Karte sehr effektiv.
3. Sobald der Nazgul verfügbar ist, fliegt er über die Karte, um feindliche Siedlungen und Vorposten zu zerstören. Beim Angriff auf die Basis konzentriert sich der Nazgul auf die Katapulte der Gondorianer. Lediglich bei massiver Bogenschützenpräsenz muss der Ringgeist seine Lebenspunkte im Blick behalten.
4. An der Westseite der Gondor-Basis lassen Sie Katapulte anrücken, die hinterrücks die Gebäude zerstören. Vor dem Haupttor hält sich die Armee bereit, ausfallende Truppen in Kämpfe zu verwickeln.

14. Osgiliath

1. Achten Sie auf Ihre Katapulte, diese Einheiten sind bei der erfolgreichen Erfüllung

11. Nah-Harad



Legende:

- Haradrim-Lager
- Siedlung
- Lager
- Z Zelte

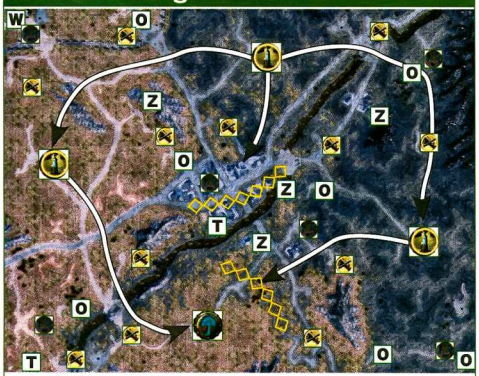
12. Süd-Ithilien



Legende:

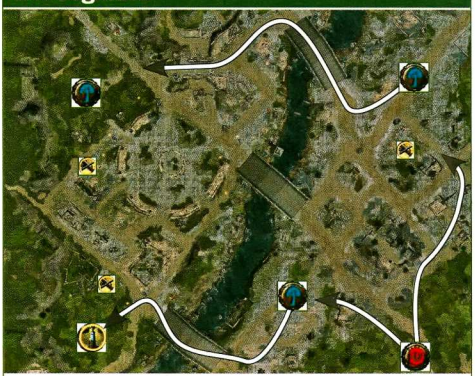
- Gondor-Lager
- Mordor-Lager
- Siedlung
- Lager
- 1 Der verbotene Weiher
- Z Zerstörter Turm

13. Scheideweg



Legende:
- Gondor-Lager
- Lager
- Siedlung
- Vorposten
- Verteidigungslinie
- O Ork-Hort
- T Trolle
- W Warge
- Z Zerstörter Turm

14. Osgiliath



Legende:
- Mordor-Lager
- Gondor-Lager
- Lager
- Siedlung

dieser Mission sehr wichtig. Stellen Sie daher immer wenigstens ein Bataillon Orks und ein bis zwei Trolle zum Schutz auf.
2. Marschieren Sie sofort nach Spielstart auf das nahe gelegene Gondor-Lager zu und übernehmen Sie es. Errichten Sie in beiden Lagern massiv Türme und verlagern Sie Ihre Truppen zur südlichen Brücke.
3. Ihre Katapulte zerstören zuerst immer die besetzten Türme der Brücken. Danach rücken Trolle vor, dahinter die übrigen Truppen. Das südwestliche Lager ist anfangs noch unbesetzt, stoßen Sie daher im Süden über den Fluss und sichern Sie sich die Basis.
4. Sobald die Südwestseite gesichert ist, gehen Sie wieder nach Osten. Die Katapulte postieren sich im Ruinenbereich vor dem nördlichen Lager, flankiert von Trollen und Armbrustschützen. Bringen Sie die dortigen Türme zum Einsturz und holen Sie sich auch dieses Lager. Danach wird an der Nordbrücke übergesetzt. Sie müssen nur Ihre Katapulte in Schuss halten, dann lässt sich auch die Hauptbasis im Handumdrehen einnehmen.

15. Cirith Ungol

1. Da Sie in dieser Mission nur durch erbeutete Schatztruhen Rohstoffe erhalten, müssen Sie gut haushalten. Eine Uruk-Grube, ein Trollkäfig und eine Rüstkammer genügen für die Basis in Cirith Ungol.
2. Ein Bataillon Orks marschiert geradewegs zu Kankra, um sich als Futter anzubieten. Dadurch erhalten Sie die Riesenspinne als Verbündete dazu.
3. Gollums Aufgabe besteht darin, schnell durch die Tunnel zu huschen, eingewebte Uruks zu befreien und diverse Schatztruhen auszuheben.
4. Zusammen mit den Berserkern bilden die Trolle die effektivsten Einheiten in diesem Level. Halten Sie Ihre Verluste möglichst gering – es empfiehlt sich, immer zuerst Kankra vorzuschicken, die gegnerische Trupps aufstöbert und zu Ihren Einheiten führt.
6. Investieren Sie am besten in das Feuerpfeil-Upgrade, um die Armbrustschützen damit auszustatten. Nur so sind sie gegen die Gondor-Einheiten effektiv genug.
5. Sobald Sie Frodos und Sams letzte Zuflucht aufgestöbert haben, stürzen Sie sich mit den stärksten Einheiten darauf. Der Rest hält die stets nachrückenden Gondor-Truppen auf.

16. Harlond

1. Der Anfang dieser Karte ist für die böse Seite recht happig, da Sie nur einen Vorposten am Startpunkt besetzen können. Marschieren Sie daher schnellstens zum Lager nach Südwesten. Eine große Gondor-Armee wird dort angreifen. Errichten Sie geschwind einige Türme, sonst haben Sie keine Chance. Konzentrieren Sie sich zuerst auf die große Gruppe Waldläufer.
2. Wenn die Verteidigung der Basis soweit steht, machen Sie recht zügig Druck in Richtung des Vorpostens in der Kartenmitte. Halten Sie vor allem nach Katapulten Ausschau.
3. Trainieren Sie viele Trolle, deren Kraft und Zähigkeit ist auf dieser Karte recht wichtig.
4. Sie sollten inzwischen schon längst über den Balrog verfügen. Machen Sie regen Gebrauch von dem Dämon der Altvorderenzeit.



Sobald Sie über den Nazgul gebieten können, ist die gegnerische Verteidigung der Gondorianer im Handumdrehen ausgeschaltet.



Achten Sie auf die Ruinentürme – werden diese zerstört, fallen Sie in die gegnerische Anlage und richten dabei enormen Schaden an.

15. Cirith Ungol

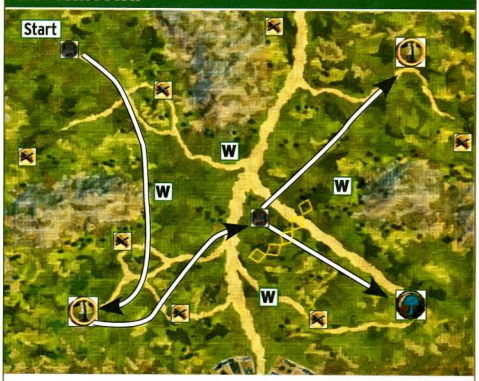


Legende:

1 Kankra

2 Zuflucht von Frodo und Sam

16. Harlond



Legende:

Lager

Gondor-Lager

Vorposten

Siedlung

Verteidigungslinie

W Warge

17. Anorien

1. Auf dieser kleinen Karte entscheidet die Geschwindigkeit. Setzen Sie daher Wargreiter ein, um die Vorposten schnell einzunehmen. Postieren Sie Ihr Heer dann in Sichtweite des Rohan-Lagers, um anrückende Gegnereinheiten abzufangen.
2. Produzieren Sie drei, vier Ballistas, damit lässt sich das Lager schnell zerstören.

18. Cair Andros

1. Für diese Karte ist die schnelle Eroberung der umliegenden Vorposten enorm wichtig. Wir empfehlen daher, mit der Armee Sarumans zu spielen, so kommen Sie in den Genuss der schnellen Wargreiter. Außerdem lassen sich die Vorposten mit Türmen ausstatten, was die Verteidigung erleichtert.
2. Sobald Sie alle Vorposten eingenommen haben, maximieren Sie Ihre Heeresstärke. Produzieren Sie unbedingt Belagerungswaffen, um mit den starken Abwehrtürmen der Gondor-Festung fertig zu werden.
3. Lassen Sie sich nicht zu viel Zeit, das südlich der Gondor-Festung gelegene Lager zu übernehmen. Mit etwas Glück erwischen Sie den Bauplatz sogar noch unbesetzt.
4. Vergessen Sie nicht, die zerstörten Türme zu besetzen. Sie lassen sich zwar auch in Grund und Boden schießen, allerdings ist es taktisch günstiger, selber Fernkämpfer mit Brandpfeilen dort zu postieren. Damit erleichtern Sie sich auf jeden Fall die Verteidigung.
5. Setzen Sie den Balrog ein, falls Sie ihn schon besitzen, er erleichtert Ihnen die Schlacht um einiges.

Auf nach Minas Tirith

1. Ihre Heere dürften jetzt fit genug sein, um sich auf die finale Schlacht zu stürzen. Wenn Sie allerdings noch einige Spezialkräfte freispielen möchten, absolvieren Sie vorerst noch die übrigen Karten. Die wichtigsten Spezialkräfte für den letzten Kampf sind: Balrog beschwören, Dunkelheit, Rufe die Horde, Eisregen, verfluchtes Land, Auge Saurons und Kriegsgesang.
2. Ob Sie nun mit Sarumans oder Saurons Armee gegen die weiße Stadt ziehen, bleibt Ihnen überlassen. Allerdings haben Sie mit Saruman einen zusätzlichen Helden am Start.
3. Sie müssen in der finalen Schlacht mit Gegnern der Stufe 10 rechnen. Es empfiehlt sich daher, die eigenen Truppen vorher möglichst hochzuleveln.

17. Anorien



Legende:

Lager

Rohan-Lager

Vorposten

Siedlung

W Warge

18. Cair Andros



Legende:

Saruman-Lager

Gondor-Lager

Lager

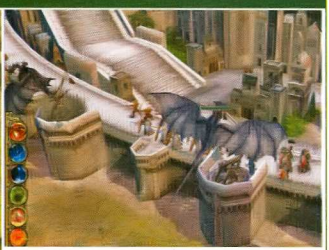
Vorposten

Siedlung

Z Zerstörter Turm

19. Die Schlacht um Minas Tirith





Die Katapulte der Gondorianer halten jeweils nur einen Treffer durch einen Nazgul aus.



Selbst die starken Festungsmauern sind kein großes Hindernis für den mächtigen Balrog.

Legende:
Lager
Rohan-Verstärkung
Vorposten
Siedlung
1 Armee der Toten
G Gebäude

19. Die Schlacht um Minas Tirith

1. Während Sie die beiden Lager aufbauen, fliegen die Nazgul schon mal los, um den Vorposten im Westen sowie die Gehöfte vor den Mauern Minas Tiriths zu zerstören.
2. Verzichten Sie auf die Produktion der Belagerungstürme. Die Orkramme Grond ist viel wichtiger. Stellen Sie auch einen Verband aus etwa sechs bis acht Katapulten zusammen.
3. Bevor Sie den ersten Ring stürmen, schicken Sie erneut die Nazgul los, um die Katapulte der Gondorianer zu zertrümmern. Auch der Balrog leistet dabei gute Dienste. Denken Sie daran, dass auch auf dem zweiten Mauerring Katapulte stehen.
4. Warten Sie zunächst den Angriff der Rohirrim ab. Erwarten Sie die Rohan-Reiter aus nördlicher Richtung. Mithilfe des Balrogs und der Nazgul fällt dieser Kampf recht leicht aus. Die Ringgeister müssen sich lediglich vor den Brandpfeilen in Acht nehmen.
5. Die Armee der Toten, angeführt von Waldläufer Aragorn, erscheint am westlichen Kartenrand. Verschwenden Sie keine Kampftruppen – die Totenarmee rückt ohnehin auf das südöstliche Lager vor. Warten Sie den Angriff einfach ab. Abwehrtürme und Katapulte reichen völlig zur Abwehr aus.
6. Sobald das Tor gefallen ist, müssen Sie massiv Druck in der Stadt machen, da Gondor stetig Truppen nachproduziert und Kampftürme errichtet. Trainieren Sie bevorzugt Trolle und Katapulte. Oberste Priorität haben die markierten Gebäude (siehe Karte).
7. Setzen Sie die Nazgul hauptsächlich dazu ein, mit Angst und Schrecken die Gegner zu lähmen (Nazgulkreischen einsetzen).
8. Die Riesenadler bekämpfen Sie mit Armbrustschützen und den Nazgul. **STEFAN WEISS**



Held Aragorn (1) schafft es in der dunklen Kampagne nicht auf den Thron Gondors. Wargreiter und der Hexenkönig machen kurzen Prozess mit dem Waldläufer.



Nachdem Ramme Grond (1) seinen Job erledigt hat, setzen Sie mit Ihren Truppen sofort nach und stürmen das Tor (2) der weißen Stadt.

Sid Meier's Pirates!

Erneut haben sich SID MEIER'S PIRATES! in der Karibik eingefunden, ihre Schätze verbuddelt und treiben nun ihr Unwesen. Alte Seebären, die hier schon damals umhergesegelt sind, finden sich schnell zurecht. Den jungen Abenteurern hingegen, die gleich zu Beginn ins kalte Wasser geschubst werden, reichen wir eine helfende Hand.



Diese Karte soll Ihnen helfen, sich in der Karibik zurechtzufinden. Die Nationalität der Städte kann allerdings [mit der Zeit] variieren. Kleinere Siedlungen sind nicht eingezeichnet, da sich ihre Lage bei jedem Spiel ändert.

LEINEN LOS

Aller Anfang ist schwer

Das generelle Motto des Spiels lautet: Machen Sie doch, was Sie wollen. Doch weil diese vielen Möglichkeiten den Einstieg auch erschweren, begleiten wir Sie die ersten Monate auf hoher See. Ob Sie sich an unsere Vorgehensweise halten oder die ersten Erfahrungen auf eigene Faust sammeln, liegt an Ihnen. In jedem Fall werden Sie sich schon bald spielend zurechtfinden.

Die erste Audienz

Beginnen Sie Ihre Kapitänslaufbahn als Lehrling; zwischendurch gibt es Gelegenheiten, den Schwierigkeitsgrad bei Bedarf zu erhöhen. Mit einem bescheidenen Schiff, Ihrer kleinen Mannschaft und einer Hand voll Goldstücke erkunden Sie zunächst Ihr Revier und steuern einige Häfen an. Ein Besuch beim ansässigen Gouverneur gibt Aufschluss über die aktuelle Kriegssituation. Hier erhalten Sie später auch Beförderungen und kleinere Aufträge, die Ihr Ansehen steigern. Außerdem wird der Gouverneur Ihnen seine Tochter vorstellen.

Tanzstunde

Die Gouverneurstöchter halten sehr hilfreiche Informationen und Geschenke parat. Allerdings rücken sie diese nur raus, wenn Sie sich als geschickter Tänzer erweisen. Um zu vermeiden, dass dies in einer peinlichen Stolperpartie endet, muss ein wenig geübt werden. Am einfachsten geht das mit eher unscheinbaren Töchtern, denn die fuchteln nicht permanent mit den Armen herum und zeigen deutlicher, was sie erwarten. Als Lehrling können Sie zwar die geforderten Schritte an der Bildschirmtastatur ablesen, Sie sollten sich aber schnell von ihr distanzieren. Achten Sie lieber darauf, wo die Partnerin hinzeigt. Da es nicht allzu viele Schrittkombinationen gibt, werden Sie schon bald ahnen können, was als Nächstes kommt.

Kneipentour

Jede auch noch so kleine Stadt besitzt eine Schenke. Schauen Sie dort unbedingt vorbei. Hier können Sie neue Besatzungsmitglieder anheuern und bekommen beispielsweise Informationen über Ihre Gegner, die Warenpreise in anderen Städten oder kapernswerte Schiffe. Ein geheimnisvoller Fremder in der hinteren Ecke bietet auch Kartenstücke und teures, aber hilfreiches Zusatzequipment an. Schlagen Sie jedoch nicht voreilig zu, die meisten Dinge bekommen Sie auch kostenlos nach einem gelungenen Tänzchen oder von bestraften Schurken und gesuchten Verbrechern.

RUHM ERLANGEN DURCH ...

Ansehen

Damit Sie Ihren Lebensabend nicht als Taschendieb oder Bettler verbringen, müssen Sie sich jetzt schon um die Altersvorsorge kümmern. Am neutralsten gehen Sie dabei vor, indem Sie zunächst nur selten die Schiffe der verschiedenen Nationen angreifen, sondern den Gouverneuren verschiedene Dienste erweisen und sich auf Verbrecher-, Schurken- und Piratenjagd konzentrieren. So steigt Ihr Ansehen allerorts und Sie werden schnell befördert und beschenkt. Die damit verbundenen Annehmlichkeiten wie kostenlose Schiffsreparatur und -aufrüstung sind extrem hilfreich. Außerdem beeindruckt ein hoher Rang die hiesige Frauenwelt und lässt Ihre Chancen wachsen. Und wenn Sie erst mal irgendwo Herzog sind, können Sie praktisch alle Schiffe dieser Nation angreifen, ohne befürchten zu müssen, dass Sie deshalb gleich verfolgt oder geächtet werden.

Reichtum

Ein Herrenhaus in der Nähe des Stadtzentrums als Ruhesitz kostet auch ordentlich Unterhalt. Um diesen aufzubringen, gibt es neben der Schlacht mehrere Möglichkeiten: Das Kopfgeld, das auf gesuchte Verbrecher ausgesetzt ist, bewegt sich meist um die 3.000 Goldstücke. Etwas lukrativer ist die Schatzsuche, denn die Piraten vergraben bis zu 10.000 Goldstücke. Aber so richtig fett wird die Beute, wenn Sie eine verschollene Stadt entdecken (über 50.000 Goldstücke) oder den niederträchtigen Schurken Montalbán in seiner Festung besiegen (100.000 Goldstücke und komplettes Bordpersonal). Aber auch Kleinvieh macht Mist: Günstig eingekaufte (oder noch besser: in rauen Mengen erbeutete) Waren können in einigen Häfen für über 60 Goldstücke pro Tonne verkauft werden. Ein Preisvergleich lohnt auf jeden Fall.

Zufriedenheit

Was nützen einem Ruhm und Geld, wenn man die Freizeit nicht mit den Liebsten verbringen kann? Begeben Sie sich also auf die Suche nach den verschollenen Familienmitgliedern. Das macht glücklich. Außerdem hat jeder von ihnen ein Stück einer Karte aufbewahrt, das Sie natürlich ausgehändigt bekommen. Ebenfalls sollten Sie die Gunst einer auserwählten Gouverneurstochter erwerben, sie beschenken, ihren Verlobten zum Teufel schicken und schließlich selbst heiraten. Von da an erhalten Sie bei jedem Besuch nützliche Gegenstände und Informationen.

HILFESTELLUNG

Hier finden Sie Tipps zu den einzelnen Spielbereichen. Außerdem gibt es verschiedene **Fachmänner** und **hilfreiche Gegenstände** (in Reihenfolge der Wirksamkeit aufgeführt), die den Kategorien zugeordnet und farblich hervorgehoben sind.

Missionen

1. Regelmäßige Besuche bei Gouverneuren und Bürgermeistern verschaffen Ihnen zusätzliche Aufträge. Hilfreich bei deren Erfüllung sind die Informationen, die Sie von

deren Töchtern und der Belegschaft der Schenken bekommen.

2. Halten Sie die Schiffe in Schuss! Defekte Nussschalen verringern die Reisegeschwindigkeit. Das Geld, das Sie in eine Reparatur investieren, bekommen Sie übrigens beim Verkauf des Pottes wieder raus. Lassen Sie, auch an den gekaperten Schiffen, schrauben was das Zeug hält. So sichern Sie sich ein feines Zusatzeinkommen bei der Veräußerung.

3. Das Umherschiffen nimmt eine Menge Zeit in Anspruch. Gönnen Sie sich ein paar **Heilkräuter** und die **mystische Inkasalbe**, um die Alterserscheinungen hinauszuzögern und widerstandsfähiger zu werden.

Tanzen

1. Kleine Pirouetten im Tanz gefallen Ihrer Partnerin. Drücken Sie dazu die entsprechende Taste genau am Anfang eines Taktes. Die Damen nicken zur Hilfe auch leicht zum richtigen Zeitpunkt. Aber auch wenn Sie zunächst die falsche Richtung einschlagen, können Sie manchmal die Situation retten, indem Sie die richtige Taste nachdrücken. Mit **Kalbslederstiefeln** oder noch besser richtigen **Tanzschuhen** bleiben kleine Fehler unbestraft.

2. Gouverneurstöchter sind nicht leicht zu beeindrucken. Und je schöner sie sind, desto anspruchsvoller werden sie auch. Manche geben sich gar nicht erst mit Ihnen ab, solange Sie keinen hohen Rang verliehen bekommen haben. Wenn Sie aber einen **französischen Hut** oder einen **Straußenfederhut** besitzen, werden Sie auch gerne mal zum Ball eingeladen.

3. Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft. Haben Sie ernste Absichten? Dann beweisen Sie das mit einem **Rubinring** oder einer **Diamanthalskette**. Bei dem Fremden in einer Schenke sind diese zu erwerben.

Navigation

1. Das karibische Meer steckt voller Gefahren. Aber auch grundsätzlich friedliche Felsen im Wasser können großen Schaden anrichten, wenn man sie rammt. Umfahren Sie diese also so, dass weder das Flaggschiff noch Ihre folgenden Schiffe sie berühren.

2. Die weißen und schwarzen Wolken bremsen oder beschädigen Ihre Flotte normalerweise. Mithilfe von **Wetterglas** und **Präzisionsbarometer** können Sie aber gerade diese dazu nutzen, um schneller voranzukommen.

3. Schnellere Fahrt ermöglicht auch ein **Steuermann**. Die Sichtweite wird durch ein gutes **Fernglas/Fernrohr** erhöht.

Karten

1. Kartenteile bekommen Sie von besiegten Schurken, nach erfolgreichen Tänzen, von gefundenen Familienmitgliedern und vom geheimnisvollen Fremden.

2. Orientieren Sie sich anhand der Übersichtskarte, markanten (eingezeichneten) Felsen und Ortsnamen, um das Suchgebiet möglichst klein zu halten. Kleine Orte finden Sie leichter mit dem **holländischen/spanischen Navigationsbuch**.

Besatzung

1. Mit steigendem Rang wird es einfacher, neue Matrosen anzuheuern. Als Baron haben Sie bis ins Rentenalter kein Problem, die Mannschaft aufzustocken. Falls ein Kapitän in der Schenke mit der Magd flirtet und Sie ihn beim Schwertkampf schlagen, schließen sich Ihnen sogar noch mehr Männer an.

2. Da Sie die meiste Zeit auf hoher See verbringen, muss das Betriebsklima bei der Besatzung stimmen. Ein **Quartiermeister** sorgt für Ordnung an Bord und beugt sinkender Moral und einer daraus resultierenden Meuterei vor. Instrumente wie eine **dreisaitige Gitarre** und ein **Schifferklavier** heben die Stimmung zusätzlich.

3. Sorgen Sie unbedingt für genügend Nahrung in der Kombüse. Ein **Smutje** bereitet aus wenigen Zutaten ein leckeres Essen zu. Das freut die Matrosen und die Vorräte halten länger. Ein fähiger **Fassbinder** verhindert, dass die Lebensmittel zu schnell verderben.

Schwertkampf

1. Achten Sie auf Ausholbewegungen der Gegner. Bei einem tiefen Schlag beispielsweise springen Sie in die Höhe und drücken im Flug schon die nächste Aktionstaste. Da der Angreifer überrascht von dem Ausweichmanöver ist, landen Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit einen guten Treffer.

2. Eine oder zwei **Pistolen** verschaffen Ihnen eine bessere Ausgangsposition. **Lederweste** und **Brustharnisch aus Metall** schützen vor gegnerischen Treffern.

3. Ein **bauschiges/seidenes Fechthemd** verringert die Reaktionszeit. Noch schnellere Angriffe sind mit einem **(perfekt) ausbalancierten Schwert** möglich.

Seeschlacht

1. Greifen Sie möglichst mit dem Wind an. So können Sie die Kanonen aus sicherem Abstand abfeuern und werden selber nicht so leicht getroffen. Wenn Sie verfolgt werden und ein schnelles Schiff haben, fahren Sie vor dem Gegner her, bis die Kanonen geladen sind und geben ihm dann die volle Breitseite. Anschließend drehen Sie wieder ab, ohne dass der Widersacher eine Chance hat, Sie einzuholen oder gar zu treffen.

2. Achten Sie darauf, dass das gegnerische Schiff nicht zerstört wird, denn sonst gibt es keine Beute. Durch Kettengeschosse zerstörte Segel bewegen die meisten Mannschaften zur Kapitulation. Falls nicht, können Sie das manövrierunfähige Schiff aus einer sicheren Position mit Hagelgeschossen bombardieren, bis die Besatzung ausreichend dezimiert ist.

3. Ein **Arzt** in Ihrem Team verringert menschliche Verluste und ein **Kanonier** sorgt für flottes Nachladen der Geschütze. **Zimmermann** und **Segelmacher** reparieren das Schiff während der Schlacht.

Verfolgung

1. Sind Sie bei einer Nation in Misskredit gefallen und dürfen deren Städte nicht mehr betreten? Spielen Sie ein wenig Theater – mit einem **falschen Schnurrbart** und **Verkleidung** wird Ihnen dennoch der Zugang und damit der Handel in diesen Orten ermöglicht.

2. Die Pater der Jesuiten haben einen guten Einfluss auf die Gouverneure. Besonders gerne legen sie ein gutes Wort für Sie ein, wenn Sie ein **Goldkreuz** und eine **heilige Reliquie** im Gepäck haben.

3. Sie wollen sich lieber rächen? Dann hetzen Sie doch die ortsansässigen Indianer gegen eine Stadt auf. **Schrumpfkopf** und **geschnitzter Schamanenstab** sorgen hier für eine schnelle Mobilmachung.

Gefangenschaft

1. Dass Sie im Gefängnis sitzen, bedeutet nicht nur, dass Sie eine Schlacht verloren haben, sondern auch den Verlust von Zeit und Gold. Sie kommen schneller wieder frei, wenn Sie sich vorher **Einbruchswerkzeug** oder einen **Nachschlüssel** besorgt haben.

2. Falls Sie zur Strafe auf einer einsamen Insel ausgesetzt werden, helfen **Signalspiegel** und **Signalfeuer** bei der Kontaktaufnahme mit anderen Schiffen.

3. Es ist zwar nicht so gedacht, aber da die Möglichkeit besteht, sollen Sie auch davon wissen: Vor jeder Schlacht und der Ankunft an Land wird automatisch ein Savegame angelegt. Sie können sich eine Menge Unannehmlichkeiten sparen, wenn Sie gleich nach oder während einer Niederlage das Spiel abbrechen und neu laden. RUDI BIRKENBACH



Mit einem überlegenen Schiff können Sie hartnäckige Verfolger auf sicherer Distanz halten und bekämpfen.


Der Totenkopf markiert keine Giftmülldeponie, sondern die Stelle, wo ein Piratenschatz vergraben ist.


Hohes Ansehen, taktvolles Auftreten und entschlossenes Handeln lässt jede Tochter dahinschmelzen.

Abräumen & 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 + ein Sonderheft Ihrer Wahl. Also gleich draufhalten!



PC ACTION: Actionspiele
Satte 48 Vertreter des beliebtesten aller Genres wurden von der Re-daktion getestet, dazu gibt's Tuning-Tipps und Cheats zu den wichtigsten Titeln des vergangenen Spielejahres. Auf der Begleit-DVD finden sich neben 20 aktuellen spielbaren Demoversionen zusätzlich 835 Megabyte an Maps und Mods.



PC ACTION: Mehrspieler Hits
In diesem Heft verraten wir Ihnen, welche Titel sich für Action-Fans lohnen, mit welchen Taktiken Sie Erfolge feiern uns wie Sie Ihre Hardware zu Höchstleistungen antreiben. Die besten Maps und Mods für weitere Stunden Extra-Spielspaß liefern wir auf der über 8.200 Megabyte starken Heft-DVD gleich mit.



PC ACTION: Battlefield 1942
Das geht ab! Der Action-Hit von Electronic Arts ist mächtig auf dem Vormarsch und hat nicht nur optisch eine Menge zu bieten, sondern zeichnet sich auch durch viele Einheiten und taktische Schlachten zu Lande, zu Wasser und in der Luft aus. Selbstverständlich finden Sie die besten Tipps auch gleich auf der Heft-DVD!

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

JA, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.

❒ **Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!**
❒ **Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit CD-ROM + 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 (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.) 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. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
- **„PC-ACTION-Sonderheft Actionspiele"** (Artikelnr. 002333)
- **„PC-ACTION-Sonderheft Battlefield"** (Artikelnr. 002410)
- **„PC-ACTION-Sonderheft Mehrspieler Hits"** (Artikelnr. 002598)

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

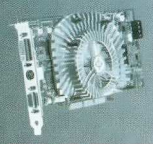
PA MI 01

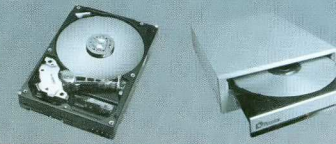
❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





MAINBOARDS

ASUS	Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-X	S, L A / nForce2	D	66,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA A / nForce2	D	89,-
K8N	S, L, sA 754 / nF3-250	D+	79,-
K8N-E Deluxe	S, GL, F, sA 754 / nF3-250	D+	109,-
P4P800 SE	S, GL, sA 478 / 865PE	D	94,-
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA 478 / 875P	D+	169,-
P5GD2 Deluxe	S, GL, F, sA, R 775 / i915P	D2	169,-
P5AD2 Premium	S, GL, F, R 775 / i925X	D2	219,-

GIGABYTE	Sockel / Chip	RAM	€
7NF-RZ	S, L A / nForce2	D	46,-
7N400 Pro2	S, GL, F, sA, R A / nForce2	D	94,-
K8NS	S, L, sA 754 / nF3-250	D	69,-
K8NS-939	S, GL, sA 939 / nF3-Ultra	D	79,-
K8NS Ultra-939	S, GL, F, sA 939 / nF3-Ultra	D	114,-
6VTXE-A	S FC / Pro133T	S+	69,-
8IPE1000-G	S, GL 478 / 865PE	D	69,-
8IP775-G	S, GL 775 / 865P	D	69,-

MSI	Sockel / Chip	RAM	€
K7N2-Delta2-LSR	S, L, sA A / nForce2	D	59,-
K8T Neo-FIS2R	S, GL, F, sA 754 / K8T800	D	104,-
K8N Neo Platinum	S, GL, F, sA 754 / nF3-250	D	109,-
K8N Neo2-FIR	S, GL, F, sA 939 / K8T800P	D	104,-
K8N Neo2 Platinum	S, GL, F, sA 939 / nF3-Ultra	D	129,-
865PE Neo2-PFS	S, GL, F 478 / 865PE	D	79,-
915P Neo2 Platinum	S, GL, F, sA, R 775 / i915P	D2	139,-

VIA	Sockel / Chip	RAM	€
ML5000EA inkl. VIA Eden 533 MHz CPU	M-ITX, S, V, L / CLE266	D	119,-
PD10000 inkl. VIA C3 Nehemiah 1,0 GHz CPU	M-ITX, S, V, L / CLE266	D	169,-
MII12000 inkl. VIA C3 Nehemiah 1,2 GHz CPU	M-ITX, S, V, L, F / CLE266	D	209,-

Diverse	Sockel / Chip	RAM	€
ABIT NF7	S, L A / nForce2	D	59,-
ABIT AV8 v1.5	S, GL, F, sA 939 / K8T800P	D	109,-
ASROCK K7VT4A+	S, L A / KT400A	D	31,-
ASROCK K7S41GX	µATX, S, V, L A / 741	D	36,-
ELITEGROUP KT600-A	S, L A / KT600	D	39,-
ELITEGROUP 741GX-M	µATX, S, V, L A / 741GX	D	37,-
EPOX EP-8RDA3+	S, L, F, sA A / nForce2	D	87,-
EPOX EP-8KDA3+	S, GL, sA 754 / nF3-250	D	109,-

Sockel 939 Mainboard

GIGABYTE K8NF-9

- NVIDIA® nForce4-4X Chipsatz
- 4x DDR-RAM
- 2x U-133, 4x S-ATA RAID
- 1x PCIe 16x, 2x PCIe 1x, 3x PCI
- 4x USB 2.0
- Gigabit-LAN
- 8-Kanal-Sound



99,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

CPU

Tagespreise!

INTEL®

Celeron® (So478)	FSB	Cache	tray	boxed
2,40 GHz	400	128	74,-	77,-
2,60 GHz	400	128		89,-

Celeron® D (So478)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
325	2,53	533	256		79,-
330	2,66	533	256	77,-	89,-
335	2,80	533	256	88,-	

Pentium® 4 (So478)	FSB	Cache	tray	boxed
2,8E GHz Prescott	800	1.024	164,-	169,-
3,00 GHz Northwood	800	512	179,-	
3,0E GHz Prescott	800	1.024	169,-	174,-
3,2E GHz Prescott	800	1.024	209,-	219,-

Pentium® 4 (So775)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
520	2,80	800	1.024		159,-
530	3,00	800	1.024		179,-
540	3,20	800	1.024		219,-
550	3,40	800	1.024		269,-
560	3,60	800	1.024		399,-
560J	3,60	800	1.024		409,-
570J	3,80	800	1.024		679,-

AMD

Sempron™ (SoA)	GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2400+	1,66	333	256	54,-	62,-
2500+	1,75	333	256	59,-	74,-
2600+	1,83	333	256	72,-	84,-
2800+	2,00	333	256	86,-	109,-

Athlon™ XP (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2200+	Thoroughbred	1,80	266	256	69,-	79,-
3000+	Barton	2,10	400	512	144,-	
3200+	Barton	2,20	400	512	199,-	219,-

Athlon™ 64 (So754)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
2800+	Clawhammer	1,80	800	512	119,-	
3000+	Newcastle	2,00	800	512	129,-	144,-
3200+	Newcastle	2,20	800	512	174,-	189,-
3400+	Clawhammer	2,20	800	1.024	209,-	

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Caclie	tray	PIB
3000+	Winchester	1,80	1.000	512		169,-
3200+	Winchester	2,00	1.000	512		209,-
3500+	Newcastle	2,20	1.000	512		249,-
3800+	Newcastle	2,40	1.000	512		569,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM			Kit	Single
DDR	512 MB	400-333	88,-	82,-
DDR	1,0 GB	400-333	164,-	224,-
DDR2	512 MB	533-CL4	119,-	114,-
DDR2	1,0 GB	533-CL4	224,-	219,-

KINGSTON HyperX		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-222	119,-	114,-
DDR	1,0 GB	400-222	199,-	
DDR2	512 MB	533-333	164,-	149,-
DDR2	1,0 GB	533-444	279,-	

BUFFALO		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL3	85,-	76,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5		199,-
DDR	1,0 GB	400-CL3	149,-	194,-

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	79,-	74,-
DDR	512 MB	400-233	104,-	99,-
DDR	512 MB	400-222	144,-	139,-
DDR2	512 MB	533-444	119,-	114,-
DDR2	1,0 GB	533-444	224,-	219,-

A-DATA Vitesta		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	500-CL3	106,-	104,-
DDR	512 MB	566-CL3		114,-
DDR	512 MB	600-CL3		144,-

OCZ		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2-3-3B	109,-	104,-
DDR	512 MB	400-CL2-3B	114,-	109,-
DDR	512 MB	400-CL2-3B	119,-	114,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS	MB / Chip		€
N6600GT/TD	AGP	128-D3 / GF 6600GT	229,-
V9999/TD	AGP	128-D3 / GF 6800	289,-
V9999GT/TD	AGP	128-D3 / GF 6800GT	329,-
V9999GT/TD	AGP	256-D3 / GF 6800GT	419,-
V9999GE/TD	AGP	256-D3 / GF 6800	399,-

MSI	MB / Chip		€
NX6200-TD	PCIe	128-DD / GF 6200	99,-
NX6600-TD	PCIe	256-DD / GF 6600	159,-
FX5900ZT-VTD	AGP	128-DD / GF FX5900	159,-
NX6800-TD	AGP	128-DD / GF 6800	299,-

LEADTEK	MB / Chip		€
6600GT TDH	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	189,-
A6600GT TDH	AGP	128-D3 / GF 6600GT	229,-
A400LE TDH	AGP	128-DD / GF 6800LE	239,-
A400 TDH	AGP	256-DD / GF 6800	299,-

AOPEN	MB / Chip		€
6600GT-DV	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	199,-
FX5200-DV	AGP	128-DD / GF FX5200	52,-
FX5200 inkl. TV-Tuner	AGP	128-DD / GF FX5200	84,-

GIGABYTE	MB / Chip		€
NX66T128D	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	179,-
N68128DH	AGP	128-DD / GF 6800	289,-
N68T256DH	AGP	256-D3 / GF 6800GT	399,-

SPARKLE	MB / Chip		€
SPAG43GDH	AGP	128-DD / GF 6600GT	199,-
SPAG40DT	AGP	128-DD / GF 6800	279,-

ATI-Chipsatz

ASUS	MB / Chip		€
EAX600XT/TD	PCIe	128-DD / Rad. X600XT	154,-
EAX800XT/2TD	PCIe	256-D3 / Rad. X800XT	559,-
A9550GE/TD	AGP	128-DD / Rad. 9550	74,-
A9600XT/TD	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	149,-
AX800Pro/TVD	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	429,-

MSI	MB / Chip		€
X700 Pro-TD	PCIe	256-D3 / Rad. X700 Pro	249,-
RX800 Pro-TD	PCIe	256-D3 / Rad. X800 Pro	349,-
RX800 Pro-VT2D	PCIe	256-D3 / Rad. X800 Pro	398,-
RX9550SE-TD	AGP	128-DD / Rad. 9550SE	57,-
RX9600XT-TD	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	144,-
RX800SE-TD	AGP	256-D3 / Rad. X800SE	349,-

SAPPHIRE	MB / Chip		€
X700 Pro	PCIe	128-D3 / Rad. X700 Pro	189,-
9600 Pro	AGP	256-DD / Rad. 9600 Pro	114,-
9800 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	219,-
9800 Pro Ultimate	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	259,-
X800XT Platinum	AGP	256-D3 / Rad. X800XT	599,-

CLUB3D	MB / Chip		€
7000	AGP	32-DD / Rad. 7000	29,-
9550SE	AGP	128-DD / Rad. 9550SE	64,-
9600XT	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	149,-
X800 Pro	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	469,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	62,-

GIGABYTE	MB / Chip		€
RX80T256V	PCIe	256-D3 / Rad. X800XT	499,-
R80P256D	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	409,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM		€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 /	7.200	59,-
WD1200JB	U-100	120	9 / 8.192 /	7.200	74,-
WD1600JB	U-100	160	9 / 8.192 /	7.200	79,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 /	7.200	104,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM		€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 /	7.200	44,-
6Y080P0	U-133	80	9 / 8.192 /	7.200	59,-
6Y120P0	U-133	120	9 / 8.192 /	7.200	72,-
6B120P0	U-133	120	9 / 8.192 /	7.200	74,-
6Y160P0	U-133	160	9 / 8.192 /	7.200	79,-
5A300J0	U-133	300	10 / 2.048 /	5.400	199,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM		€
HDS728080	U-133	80	9 / 2.048 /	7.200	49,-
HDS722512	U-100	120	8 / 8.192 /	7.200	76,-
HDS722516	U-100	160	8 / 8.192 /	7.200	84,-
HDS724040	U-100	400	8 / 8.192 /	7.200	339,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM		€
SV0802N	U-133	80	9 / 2.048 /	5.400	54,-
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 /	7.200	86,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD360GD	36	5 / 8.192 / 10.000	99,-
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	159,-
WD1600JD	160	9 / 8.192 / 7.200	86,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	114,-
WD2500JD	250	9 / 8.192 / 7.200	159,-
WD2500SD	250	9 / 8.192 / 7.200	174,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6Y080M0	80	9 / 8.192 / 7.200	62,-
7Y250M0	250	9 / 8.192 / 7.200	149,-
6B300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	189,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS722580	80	9 / 8.192 / 7.200	59,-
HDS722516	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-
HDS722525	250	9 / 8.192 / 7.200	144,-
HDS724040	400	8 / 8.192 / 7.200	349,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	64,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	80,-
SP1614C	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-

DVD-LAUFWERKE

DVD-ROM ATAPI	bulk	Kit/ret.
AOPEN DVD-1648AAP Chameleon	24,-	
LG GDR-8163B	23,-	28,-
LITEON SOHD-167T	24,-	26,-
PLEXTOR PX-116A		34,-
TOSHIBA SD-M1912	23,-	

DVD±RW ATAPI	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1608A	16x / 2,4x		74,-
ASUS DRW-1604P	16x / 4,0x		84,-
BENQ DW-1620 Pro	16x / 4,0x	77,-	87,-
LG GSA-4163B	16x / 4,0x	84,-	94,-
LITEON SOHW-1653S	16x / 4,0x	77,-	82,-
NEC ND-3520	16x / 4,0x	77,-	84,-
PHILIPS DVDRW1640	16x / 2,4x	72,-	97,-
PLEXTOR PX-716A	16x / 4,0x	124,-	134,-
SAMSUNG TS-H552U	16x / 4,0x	77,-	84,-
SONY DRU-710A	16x / 2,4x	77,-	94,-
TOSHIBA SD-R5372B	16x / 5,0x	74,-	

DVD±RW USB 2.0	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA5160 +FW	16x / 2,4x		159,-
PHILIPS ED16DVDRK	16x / 2,4x		129,-
PLEXTOR PX-716UF +FW	16x / 4,0x		289,-
TEAC DVW516GA-PUK	16x / 2,4x		149,-

250 GB externe Festplatte

WD UB2500JB

- 9 ms
- 8 MB Cache
- 7.200 UPM
- Cardreader
- USB 2.0



169,-

Western Digital

Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise mit Ihrer Kreditkarte, per Nachnahme oder Vorkasse, oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: ab sofort finden Sie bei uns die neusten und aktuellsten Bestseller aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

KOMMUNIKATION

Router

Diverse	Mbit/s	Art	€
D-LINK DI-604	10/100	DSL	34,-
D-LINK DI-304	10/100	ISDN	139,-
NETGEAR RP614	10/100	DSL	39,-
NETGEAR FR114	10/100	DSL	79,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card v2.1	ISDN	PCI	64,-
FRITZ!Card v2.1	ISDN	USB	69,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PCMCIA	174,-
FRITZ!Card DSL v2.0	DSL	PCI	74,-
FRITZ!Card DSL USB v2.0	DSL	USB	89,-
FRITZ!Box SL WLAN	DSL	WLAN	124,-

Diverse	Art	Typ	€
56K Voice Modem	analog	PCI	14,-
128K ISDN Adapter	ISDN	USB	39,-
DEVOLO ML 56K	analog	PCI	27,-
DEVOLO ML ADSL Fun LAN	DSL	RJ-45	64,-

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG311	54	PCI	49,-
WG511	54	PCMCIA	34,-
WG111	54	USB	54,-
WG602	54	Access Point	79,-
DG834GB	54	Modem/Router	89,-
WGE111	54	Game-Adapter	79,-
WG311T	108	PCI	59,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520+	54	PCI	44,-
DWL-G650+	54	PCMCIA	36,-
DWL-G122	54	USB	49,-
DSL-G664T	54	Modem/Router	89,-
DWL-G520	108	PCI	59,-
DWL-2100AP	108	Access Point	99,-

Diverse	Mbit/s	Typ	€
ASUS WL-138g	54	PCI	29,-
ASUS WL-107g	54	Cardbus	29,-
ASUS WL-500g	54	Access Point	82,-
U.S.R Wireless Turbo PC-Card	100	PCMCIA	49,-

PC-GEHÄUSE

AOPEN	Farbe	Typ	Netzteil	€
QF50C	silber/blau	Midi	300 W	49,-
H500B	silber	Midi	300 W	72,-
H600A	silber/schwarz	Midi	350 W	89,-
H700B	silber	Big	400 W	129,-

Barebone

AOPEN XC Cube EY855

- Mainboard für INTEL® Pentium® M CPUs bis 2,0 GHz
- INTEL® i855GM Chipsatz
- 2x DDR-RAM
- 1x 5,25" & 1x 3,5" extern, 1x 3,5" intern
- 1x AGP 8x, 1x PCI
- 4x USB 2.0, 2x FireWire
- 6-Kanal Sound
- Gigabit-LAN

AOpen Solutions · Components



349,-

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzteil	€
PC-60	silber	Midi	--	119,-
PC-6070B	schwarz	Midi	--	189,-
PC-V1000	silber	Midi	--	219,-
PC-V2000	silber	Midi	--	279,-
PC-70	silber	Big	--	199,-
PC-7077	silber	Big	--	259,-

alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium

THERMALROCK	Farbe	Typ	Netzteil	€
Ocean	schwarz	Midi	--	129,-
Ocean	silber	Midi	--	159,-
Dragon	silber	Midi	--	139,-
Dragon	schwarz	Midi	--	119,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzteil	€
A-330	grau	Midi	300 W	39,-
CS-606	blau	Midi	--	59,-
AVANCE B031	grau	Midi	300 W	64,-
CASETEK C-1018	schwarz	Midi	--	59,-
COOLERMASTER CM Stacker	schwarz	Midi	--	144,-
ENERMAX CS-335TA	schwarz	Midi	--	69,-
SHARKOON Acrylic-Showcase Kit				99,-
THERMALTAKE Tsunami	silber	Midi	--	110,-
THERMALTAKE Tsunami	schw.	Midi	--	110,-

Netzteile	Leistung	Typ	€
ENHANCE Ultra Quiet BF	350 W	ATX	64,-
ENHANCE Invasion	460 W	ATX	89,-
SHARKOON SHA300-8P	300 W	ATX	79,-
TAGAN TG380-U01	380 W	ATX	59,-
TAGAN TG480-U01	480 W	EPS	84,-
THERMALTAKE Butterfly	480 W	ATX	79,-

BAREBONES

SHUTTLE	Sockel	Chip	€
XPC SN45GV3	A	nForce2	239,-
XPC SN85G4V2	754	nForce3	319,-
XPC SN95G5V2	939	nF3-Ultra	339,-
XPC SB75G2VP	478	i875P	329,-
XPC SB81P	775	i915G	399,-
XPC ST61G4VP	478	ATI 9100 IGP	329,-

AOPEN	Sockel	Chip	€
XC Cube EZ18	A	nForce2	159,-
XC Cube EX65-V2	478	i865G	229,-
XC Cube EZ65-V2	478	i865G	239,-
XC Cube EY855	479	i855GM	349,-

MSI	Sockel	Chip	€
Hetis 865GV-E Lite	A	i865GV	159,-
Hetis 865GV-E Giga	A	i865GV	179,-
MEGA 180 Deluxe	A	nForce2	279,-

ASUS	Sockel	Chip	€
Pundit-R ID2 silber	478	ATI 9100 IGP	139,-
Pundit-R ID3 schwarz	478	ATI 9100 IGP	139,-
S-Presso S1-P112	478	i865G	199,-

ECS ELITEGROUP	Sockel	Chip	€
EZ-Buddie D2I4-3	478	i865G	199,-
EZ-Buddie D2I4-3 Set	478	i865G	244,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme	€
ALTERNATE PC Entry Celeron 1,7 GHz, 128 MB, 40 GB, CD-ROM, Grafik onboard	279,-
ALTERNATE PC Home Sempron 2200+, 256 MB, 40 GB, DVD-ROM, Grafik onboard	289,-
ALTERNATE PC Office Celeron 2,4 GHz, 256 MB, 80 GB, DVD-ROM, 64 MB GF MX400-8X	369,-
ALTERNATE PC Midrange Sempron 2400+, 256 MB, 80 GB, DVD±RW DL, 64 MB GF MX4000	399,-
ALTERNATE PC System Sempron 3100+, 256 MB, 80 GB, DVD-ROM, Grafik onboard	419,-

Notebooks	€
ASUS A3521NBH Pentium-M 725, 15,0", 256 MB, 40 GB, Combo, XP Home, Cardreader	999,-
JVC MP-XP731DE Pentium-M 1,0 GHz, 8,9", 256 MB, 40 GB, XP Pro	1.499,-
MAXDATA M-Book 1200x Athlon XP-M 3000+, 15,0", 512 MB, 40 GB, Combo, XP Home	879,-
MSI S250-1524C Celeron-M 340, 12,1", 256 MB, 40 GB, Combo, XP Home	929,-
SAMSUNG P35 XVM 1600 II Pentium-M 725, 15,0", 512 MB, 60 GB, DVD±RW, XP Home	1.399,-

GAMES

Action	€
Battlefield 1942	44,-
Battlefield Vietnam	48,-
Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on)	16,-
Battlefield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on)	29,-
Battlefield 1942 World War 2 Anthology	49,-
Catwoman	49,-
Conflict Vietnam	43,-
Delta Force Black Hawk Down Team Sabre (Add on)	24,-
Der Herr der Ringe Die Schlacht um Mittelerde	52,-
Half Life	12,-
Joint Operation	44,-
Knight of the Temple Infernal Crusade	49,-
Prince of Persia 2	48,-
Raven Shield Gold Edition	32,-
Spiderman The Movie 2	42,-
Unreal Tournament 2004	47,-
Vietcong Purple Haze	35,-

Rollenspiele & Adventures	€
Diablo II Gold	19,-
Myst 4	47,-
Everquest 2	42,-
Vampire The Masquerade Bloodlines	38,-
World of Warcraft	44,-
Star Wars Knights of the old Republic II	44,-

Strategie	€
Age of Mythology Titans (Add on)	27,-
Anno 1503	29,-
Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
C&C Generäle	39,-
C&C Generäle Die Stunde Null (Add on)	19,-
Codename Panzers	49,-
Die Siedler Das Erbe des Königs	47,-
Ground Control 2	45,-
Port Royale 2	44,-
Soldiers Heroes of World War II	44,-
Spellforce The Order of Dawn	43,-
Warcraft 3 Reign of Chaos	18,-
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	25,-
Warcraft 3 Battlechest	36,-

Sport & Simulation	€
Die Sims Hokus Pokus	29,-
Die Sims Super Deluxe	49,-
Die Sims Super Deluxe XL	49,-
Die Sims 2	47,-
DTM Race Driver 2	45,-
Flight Simulator 2004	64,-
Fussballmanager 2005	48,-
Need for Speed Underground 2	44,-
Need for Speed Underground	49,-
Richard Burns Rally	42,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
CHERRY G83-6105 Business	PS/2	15,-
CHERRY G81-3000	PS/2	27,-
LOGITECH Media Keyboard	PS/2	21,-
LOGITECH Cordless Desktop LX700	PS/2, USB	89,-
MS Digital Media Pro	PS/2, USB	28,-
SHARKOON Luminous Keyboard I	PS/2	24,-
SHARKOON Luminous Keyboard III	PS/2	39,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH Dual Action GamePad	USB	22,-
THRUSTMASTER FS Dual Analog 3	USB	14,-

Joysticks	Anschluss	€
LOGITECH Freedom 2.4 Cordless	USB	52,-
SAITEK Cyborg EVO	USB	34,-
THRUSTMASTER TG Afterburner II	USB	54,-

Mäuse	Anschluss	€
LOGITECH MX310 Optical Mouse	PS/2, USB	31,-
LOGITECH MX510 Optical Mouse	PS/2, USB	36,-
LOGITECH MX1000 Cordless Optical	PS/2, USB	66,-
MS Wheel Mouse 1.1 Black	PS/2, USB	21,-
MS IntelliMouse Explorer Platinum	USB	35,-
RAZER DiamondBlack 1600c Optical	USB	54,-

Mauspads & Zubehör		€
Mousebungee V2	verschiedene Farben	17,-
COMPAD SpeedPad	verschiedene Farben	ab 18,-
EVERGLIDE Ricochet	verschiedene Farben	22,-
RATPADZ Ratpad GS		20,-
SHARKOON Luminous Mousepad		19,-

Gamertaschen			€
NATPAQ T-Paq 2.0 LAN Bag	silber	für Midi/Big	84,-
SHARKOON Gamer Bag	blau o. rot	für Midi/Big	24,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE SB Audigy 2 ZS	PCI	84,-
CREATIVE SB Audigy 2 ZS Platinum	PCI	169,-
CREATIVE SB Audigy 4 Pro	PCI	259,-
HERCULES GS Muse 5.1 +Headset	PCI	25,-
HERCULES Fortissimo IV	PCI	72,-
HERCULES 16/12 FireWire extern	PCI	629,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	144,-

Kopfhörer & Headsets	Typ	€
PLANTRONICS GameCom 1	Headset	37,-
PLANTRONICS GameCom Pro 1 USB	Headset	89,-
SENNHEISER PC 150	Headset	59,-
SENNHEISER PC 155 USB	Headset	99,-
SHARKOON Gaming GHS1	Headset	24,-
SPEEDLINK Medusa 5.1	Headset	79,-
TEAC PM-HP-10	Headset	49,-
ZALMAN ZM-RS6F 5.1	Kopfhörer	39,-

MONITORE

19,0" TFT-Monitor

IIYAMA ProLite E485S-B

- 48,0 sichtbares Bild
- Helligkeit: 300 cd/m²
- Kontrast: 800:1
- Reaktionszeit: 20 ms
- VGA & DVI-D
- Lautsprecher
- schwarz



379,-

TFT	Farbe	Zoll		€
BELINEA 101555	gr	15,0	Sound	219,-
BELINEA 101710	gr	17,0	Sound	269,-
BELINEA 101906	si	19,0	Sound	339,-
BENQ FP71E+	si	17,0	DVI-D/Sound	399,-
BENQ FP931	si	19,0		379,-
BENQ FP231W	si	23,0	DVI-D	1.599,-
EIZO L568	gr	17,0	DVI-D/Sound	449,-
EIZO L768	gr	19,0	DVI-D/Sound	679,-
IIYAMA PL E431	si	17,0	DVI-D/Sound	319,-
IIYAMA PL E481S	si	19,0	DVI-D/Sound	519,-
LG L1716S	si	17,0		279,-
SAMSUNG 172X	si	17,0		389,-
SAMSUNG 910T	si	19,0	DVI-D	529,-
SAMSUNG 213T	si	21,3	DVI-D	899,-
VIEWSONIC VP201	bl	20,1	DVI-D	869,-

CRT	kHz	Zoll		€
BELINEA 108035	125	21,0	Flat	419,-
PHILIPS 109B60	97	19,0	Flat	219,-
SAMSUNG 795DF	85	17,0	Flat	139,-
SAMSUNG 997DF	96	19,0	Flat	219,-
SAMTRON 78E	70	17,0		109,-

Farbabkürzungen: gr = grau / si = silber / bl = schwarz

DEUTSCHER INTERNET PREIS

PC Praxis Leserwahl 2003

PC Direkt Anbieter des Jahres 2003

Hardware Hardwareversender des Jahres 2003 ALTERNATE

Wie bereits 2003 wurde ALTERNATE auch 2004 von den Lesern der PC Praxis zum „Shop des Jahres" gewählt. Als amtierender „Hardwareversender des Jahres" (PC Games Hardware) und „Anbieter des Jahres" (PC Direkt) bedanken wir uns für diese Anerkennung!

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

IT STORE
Mo-Fr: 9:00-20:00 Uhr
Sa: 9:00-16:00 Uhr

HARDWARE

Zwei Takter

Doppelt hält besser! Gigabyte stellt mit der GV-3D1 eine Grafikkarte vor, die mit zwei Geforce-6600-GT-Chips arbeitet.



»Seit Elton Johns Brille bei Sotheby's unter den Hammer kam, ist sie kaputt.«

Grafik | Nach ersten Informationen soll die *GV-3D1* eine Alternative zu zwei teuren High-End-Karten für SLI-Systeme sein. Die Platine besitzt dementsprechend zwei Nvidia Grafikprozessoren (Geforce 6600 GT), die auf jeweils 128 MByte Grafikspeicher zurückgreifen. Gigabyte realisiert das Zusammenspiel der beiden GPUs über Nvidias SLI-Technik. Laut Herstellerangaben erreicht die *GV-3D1* 14.293 Punkte in 3DMark03, womit das Board vor der Radeon X850 XT PE beziehungsweise der Geforce 6800 Ultra liegt. Die Karte soll in Kombination mit dem GA-K8NXP-SLI-Mainboard weniger als eine High-End-Karte kosten und bereits in Kürze erscheinen. Der Preis stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest. (FM)

Info: www.gigabyte.de

Es lebe die BRD!

Philips hat auf der IT-Messe CES ein Laufwerk für die BLU-RAY DISC, den Nachfolger der DVD, vorgestellt.

Infrastruktur | Obwohl der neue Standard bereits verabschiedet ist, gehen Experten von einer Markteinführung erst in 2006 aus. Das auf der Computermesse präsentierte Gerät des niederländischen Herstellers, der in einem Konsortium mit zwölf anderen Unternehmen am DVD-Nachfolger bastelt, beschreibt die so genannten Single-Layer-BDs mit 25 GByte Kapazität, Dual-Layer-BDs fassen über 50 GByte. Der Brenner kann ebenfalls sämtliche CD- und DVD-Medien beschreiben. Einen Preis nannte Philips noch nicht. (FM)

Info: www.blu-raydisc.info

Auf groß geht's los!

Ein TFT mit 23,1 Zoll Bildschirmdiagonale und 16 Millisekunden Reaktionszeit – der VP231WB ist ein echter Gigant.



»Auffällig beim Sehtest: grüner Star.«

Monitor | Viewsonic hat den *VP231wb* speziell für Spieler und professionelle Anwender gebaut. Der gigantische Monitor im 16:10-Format mit über 58 Zentimeter Bildschirmdiagonale bietet einen exzellenten Kontrast von 500:1 bei einer Helligkeit von 250 Candela pro Quadratmeter. Europäische Zocker sollen noch im ersten Quartal in den Genuss des Monster-LCDs kommen. Der Preis liegt bei ebenfalls gigantischen 1.899 Euro. (FM)

Info: www.viewsonic.de

GEWINNSPIEL

JETZT KOMMT'S KNÜPPELDICK!

PC ACTION und Speed-Link verlosen 15 *Competition Pro* Joysticks im Gesamtwert von über 220 Euro.

Parallel zum Commodore 64 ist auch der beliebteste Joystick *Competition Pro* zum Kultobjekt geworden. Der schwarze Spielknüppel mit seinen charakteristischen roten Knöpfen wurde nun von Speed-Link für den PC neu aufgelegt. Beim Anschluss geht der Hersteller aber mit der Zeit: Der Joystick wird via USB mit dem PC verbunden.
Ergebnis: Ein Retro-Spielgefühl der Extraklasse!
Beantworten Sie einfach folgende Frage, um an der Verlosung teilzunehmen:

„Wie viele Knöpfe hatte die Ur-Version des Competition Pro?"

A) 5 B) 2 C) 4



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 20!



»Das Projekt „Bielefeld soll schöner werden" ist gescheitert.«

Neue Heimat

ATX war gestern. BTX heißt die neue Bauform für PCs. Auch bei Dell.

PC-System | Das Mainboard des Dell *Dimension 5000* basiert auf dem Intel-915G-Express-Chipsatz. Der eingesetzte DDR2-Arbeitsspeicher kann auf bis zu vier GByte erweitert werden. Zudem nimmt das BTX-konforme System zwei Serial-ATA-Festplatten auf und verfügt über 5.1-Sound. Mit je einem PCI-Express x1 und x16 sowie zwei PCI-Steckplätzen und sieben USB-2.0-Ports soll laut Hersteller genügend Spielraum für Erweiterungen vorhanden sein. Der PC ist mit Pentium 4 520 (2,8 GHz), 256 MByte Speicher und 80 GByte Festplatte bereits ab 639 Euro erhältlich. (FM)

Info: www.dell.de

Hörgerät

Sharkoon bringt mit dem MAJESTIC 5.1 und dem DYNAMIC 5.1 zwei frische Surround-Headsets auf den Markt.



»Wichtige Utensilien in *Star Wars*: Prinzessin Leias Perücken.«

PC-System | Das Sharkoon *Dynamic 5.1* wiegt 200 Gramm und lässt sich auf eine handliche Größe zusammenklappen. Weiterhin kann auch das Mikrofon bei Nichtbenutzung abmontiert werden. Das *Majestic 5.1* besitzt zusätzlich einen gepolsterten Kopfbügel. Beiden Modellen liegt ein Control Panel bei, das gleichzeitig als externe USB-Soundkarte und als Verstärker fungiert. Zur Feinabstimmung kann die Lautstärke der einzelnen Kanäle über die Kabelfernbedienung eingestellt werden. Die Kabellänge beträgt rund 190 cm. Die Headsets liegen in den nächsten Tagen für 59 Euro (*Dynamic 5.1*) beziehungsweise 69 Euro (*Majestic 5.1*) in den Läden. (FM)

Info: www.sharkoon.de



»Rote Karte: Du fliegst!«

Dauerkarte

Bis Sie sich die Super-Karte RADEON X850 XT leisten können, das dauert vermutlich.

Grafik | Die Verfügbarkeit der X800-Karten ließ Ati-Käufer verzweifeln, die letzte Generation der kanadischen Oberklasse-Platinen waren nur spärlich im Handel zu sehen. Für die *X850 XT* verspricht das Unternehmen Besserung. Hersteller Powercolor liefert beispielsweise seine X850 XT inklusive der Kampfflugzeugsimulation *Pacific Fighters* demnächst aus. Beim Topmodell *X850 XT PE* wird die GPU mit 540 MHz und der 256 MByte große Speicher mit 590 MHz DDR getaktet sein. Powercolor gibt für die *X850 XT* Platinum Edition 625 Euro als Preisempfehlung an. Die Normalversion soll mit 590 Euro zu Buche schlagen. (FM)

Info: www.powercolor.com.tw

LIES MICH!

AOPEN: PENTIUM-M-MINI-PC

PC-System | Aopen hat mit dem *EY855 Supersilent* einen Mini-PC für die Notebook-CPU Pentium M vorgestellt. Der Prozessor liefert trotz geringer Taktung eine sehr hohe Leistung. Das auf dem Chipsatz Intel 855GME basierende Mainboard des Bonsai-Rechners bietet einen Frontside-Bus von 400 MHz und verfügt über jeweils einen PCI- und AGP-Slot. Ein 5.1-Soundchip ist ebenfalls integriert. Neben Gigabit-LAN und Firewire sind insgesamt sechs USB-Ports untergebracht. Der *EY855* ist für 369 Euro erhältlich. (FM)

Info: www.aopencom.de



»Immer noch dumm: Tiberium-Sammler.«

PCI EXPRESS NACHFOLGER

Grafik | Die PCI Special Interest Group (PCI SIG) arbeitet bereits an der zweiten Version *Gen2* des AGP-Nachfolgestandards. Statt 2,5 GBit pro Sekunde sollen in der neuen Version bis zu 5 GBit/s pro Kanal erreicht werden. Bei einem theoretisch möglichen x32-Slot wären das dann 25 GByte/s, die dem angeschlossenen Gerät zur Verfügung stünden. Weiterhin soll die neue Generation von PCI Express das automatische Zurückfahren der Geschwindigkeit beherrschen, um so den Stromverbrauch und die Temperatur im Leerlauf zu senken. Die Version 2 von PCI Express soll Ende 2005 fertig sein – 2007 wird mit ersten Produkten auf *Gen2*-Basis gerechnet. (FM)

Info: www.pcisig.com

NVIDIA: REVISIONS-CHIP KOMMT NICHT

Grafik | Nvidia will im Gegensatz zu Ati keinen Revisions-Chip für seine aktuellen High-End-Prozessoren veröffentlichen. Der Rivale aus Kanada hatte am 1. Dezember 2004 sein neues X800-/X850-Lineup vorgestellt. Damit bestätigt sich, was uns der US-Hersteller schon in einem Interview im September andeutete. Schon damals erteilte das Unternehmen weiteren Revisions-Chips eine Absage. (FM)

Info: www.nvidia.de

COMPETITION PRO FÜR USB

Eingabe | Der Kult-Joystick des C64 kehrt für den PC zurück. Jöllenbeck bringt den Klassiker unter seiner Marke Speed-Link für den PC heraus: Die Abmessungen der Neuauflage stimmen mit dem Original überein, der Stick ist nach wie vor aus Metall gefertigt und mit den typisch klickenden Mikroschaltern versehen. Einzig der USB-Anschluss war am C64-Modell noch nicht vorhanden. Den Speed-Link *Competition Pro* gibt es ab sofort für 14,99 Euro. (FM)

Info: www.speed-link.de

COMMODORE VERKAUFT

Unternehmen | Eine der bekanntesten Computer-Kultmarken ist erneut verkauft worden. Commodore wechselte für 24 Millionen US-Dollar vom niederländischen IT-Konzern Tulip Computers zu Yeahronimo Media Ventures. Der neue Besitzer will die von Tulip eingeschlagene Markenstrategie weiter verfolgen. Ende letzten Jahres brachte das Unternehmen eine Spielekonsole mit dem Namen C64 Direct-to-TV heraus, auf der Klassiker wie die *Summer-*, *Winter-*, *World-* und *California-Games*-Reihe installiert waren. (FM)

Info: www.commodore.net

Weg mit der Alten!



Unser VERGLEICHSTEST zeigt: Dank Nvidias Geforce 6600 GT können Sie Ihre alte Grafikkarte ausmustern.

Nachdem lange Zeit die High-End-Modelle von Nvidia und Ati Spieler mit hohen Preisen jenseits der 500-Euro-Schmerzgrenze und einer teils miserablen Verfügbarkeit vergraulten, kommt die aktuelle Grafikkarten-Generation nun richtig in Schwung: Mit der Geforce 6600 GT bietet Nvidia den besten Preis-Leistungs-Tipp seit Jahren und zwar nicht nur für PCI Express, sondern neuerdings auch für den verbreiteten AGP-Standard. Im Test traten gleich fünf AGP-Modelle des Spar-Hammers gegeneinander an. Fünf weitere Top-Karten komplettierten das AGP-Testfeld. Beim PCI-Express-Aufgebot trafen sogar gleich ein dutzend Modelle aufeinander: Geforce 6600 GT, Radeon X700 XT oder die neue X800 – welche PCI-E-Karte den umkämpften Spar-Tipp-Award bekommt, erfahren Sie ab Seite 142. Zunächst fällt aber die Entscheidung bei den AGP-Karten.

SPAR-PLATINE FÜR AGP

Noch vor zwei Monaten galt die Geforce 6800 LE als absoluter Preistipp. Obwohl die kleinste 6800-Karte gar nicht für den Endkundenmarkt vorgesehen war, stellten Ende des vergangenen Jahres zahlreiche bekannte Hersteller wie MSI, Aopen oder Leadtek ihre „Light-Edition" zum günstigen Preis von rund 240 Euro in die Händlerregale. Der größte Unterschied zu den übrigen Grafikkarten mit NV40-Chip sind die Pixel-Pipelines: Während die teuren Varianten Geforce 6800 GT und 6800 Ultra über 16 Pipes verfügen und die „normale" Geforce 6800 immerhin noch 12 Pixel pro Takt berechnet, greifen LE-Karten nur auf acht Pixel-Pipelines zurück. Zudem stehen dem günstigen Grafikchip lediglich 128 MByte DDR1-Speicher zur Seite und auch die Taktraten wurden gegenüber den teureren Karten deutlich gesenkt. Da die übrigen Pixel-Pipes des NV40-Grafikchips nicht entfernt, sondern nur deaktiviert wurden, können experimentierfreudige Käufer allerdings mithilfe der Software Rivatuner die Pipes von 8 auf 16 verdoppeln und so die Spieleleistung deutlich steigern. Somit ist die preiswerte Geforce 6800 LE noch immer ein echter Geheimtipp für mutige Tüftler.

GROSSE LEISTUNG, KLEINER PREIS

Nvidias *Geforce 6600 GT* feierte ihr Debüt auf PCI-Express-Basis – zum Leidwesen aufrüstbereiter Spieler, schließlich verfügt die überwältigende Mehrheit aktueller Mainboards ausschließlich über den älteren AGP-Steckplatz. Nach langer Wartezeit konvertierte Nvidia seinen Preishit durch einen Bridge-Chip allerdings auch für das AGP-Format. Hauptunterschied zum ursprünglichen Modell ist der Speichertakt: Während die PCI-E-Variante den 128 MByte großen GDDR3-Speicher mit 500 MHz DDR anspricht, sind es bei dem AGP-Neuling „nur" 450 MHz DDR. Der Chiptakt ist allerdings mit 500 MHz gleich geblieben. Auch die übrigen Spezifikationen sind identisch: Acht Pixel-Pipelines und ein 128-Bit-Speicherinterface sorgen zusammen mit den hohen Taktraten für eine sehr gute Spieleleistung - auch bei aktuellen Top-Titeln.



Da es sich beim Geforce 6600 GT um einen PCI-E-Grafikchip handelt, wird ein Bridge-Chip für die AGP-Variante benötigt.



Für das neue Steckformat PCI Express (unten) sind neue Mainboards mit Nforce4- oder K8T890-Chipsatz erforderlich.

KOPF AN KOPF

Geforce-6800-GT-Karten sind nach der höher getakteten Ultra-Variante derzeit die schnellsten Nvidia-Modelle. Kein Wunder also, dass sich gleich mehrere GT-Kandidaten auf den ersten Plätzen tummeln. Mit hauchdünnem Vorsprung setzt sich die *SP-AG40GPT* von Sparkle in Führung. Highlight der blauen Platine sind die lukrativen Spielemitbringsel *Spellforce*, *Chaser* sowie *Arx Fatalis*, die edle goldfarbene Schutzleiste und der SCART-Adapter – damit können Sie die Sparkle-Karte auch an einen Fernseher ohne Video-Eingang anschließen. Bei den Taktraten hält man sich an die Nvidia-Vorgaben. Der Lüfter ist mit 3,1 Sone noch deutlich hörbar, allerdings etwas leiser als bei der Konkurrenz. So brummt der Propeller bei der *Geforce 6800 GT* von XFX mit bis zu 3,4 Sone. Das Spielepaket des bisher vergleichsweise unbekannten Herstellers ist mit *X 2 - die Bedrohung* und *Commandos 3* ähnlich gut wie bei der Sparkle-Karte. Die Übertaktungsdisziplin kann die XFX-Platine mit 400 MHz Chip- und 630 MHz DDR Speichertakt (Standard: 350 MHz/500 MHz DDR) sogar knapp für sich entscheiden. Für die beiden DVI-Anschlüsse werden DVI-VGA-Adapter mitgeliefert, damit Sie bei Bedarf zwei Röhrenmonitore anschließen können.

KLEINE PRAXISSCHWÄCHEN

Ein schlechter Stromanschluss kostet der *Geforce 6800 GT* von MSI eine bessere Platzierung: Beim Anschluss der Firma Hometom lässt sich der Stromstecker problemlos falsch herum in die Halterung drücken – das kann die Platine beschädigen. Mittlerweile setzt MSI auf einen anderen Anschlusshersteller. Ansonsten gibt es bei der roten *NX6800GT-TD256* kaum Auffälligkeiten: Da MSI sich streng an die Referenzvorga-

Damit das klar ist!

KANTENGLÄTTUNG

Auch: Anti-Aliasing. Reduziert den Treppeneffekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität, fordert die Grafikkarte enorm.

ANISOTROPE FILTERUNG

Stellt nach hinten verlaufende Flächen in Spielen auch auf größere Entfernung scharf dar, kostet viel Grafikleistung.

QUALITÄTSMODUS

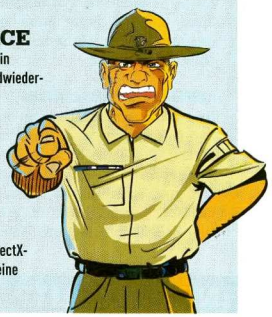
Im „Qualitätsmodus" testen wir die Grafikkarten in 1.024x768 mit zweifacher Kantenglättung und 4:1 anisotroper Texturfilterung oder sogar mit der höheren Auflösung 1.280x1.024, vierfacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung. Damit sehen Spiele wesentlich besser aus, die Pixel-Platine wird jedoch deutlich stärker beansprucht. Nur Hochleistungskarten liefern bei aktuellen Spielen in diesem Modus spielbare Ergebnisse.

SPEICHERINTERFACE

Bindet den Speicher an den Grafikchip. Ein hoher Wert sorgt für eine schnellere Bildwiederholfrequenz, besonders bei aktivierter Kantenglättung.

SHADER

Ein Shader ist eine programmierbare Hardware-Einheit in Grafikchips, über die aufwendige Effekte (etwa spiegelndes Wasser mit Wellengang) erzeugt werden. Bei Grafikkarten mit DirectX-7-Unterstützung (Geforce2/4 MX) sind keine Shader-Effekte möglich.



Benchmark Doom 3 Medium Quality

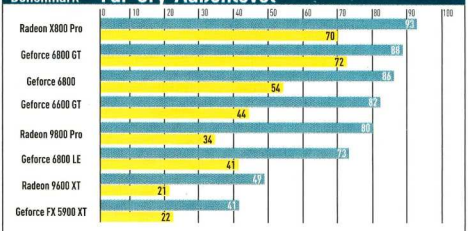


1.024 x 768, kein AA, kein AF
1.024 x 768, 4x AA, 8:1 AF

Settings: Athlon 64 FX-53, 1.024 MByte DDR400-Speicher, Forceware 66.93/Catalyst 4.12, Windows XP, DirectX9.0c, Spielversion 1.1

Fazit: Die 6600 GT liefert für 250 Euro sogar mit vierfacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung spielbare Ergebnisse. Die 6800 LE kann nicht mithalten.

Benchmark Far-Cry-Außenlevel



1.024 x 768, kein AA, kein AF
1.024 x 768, 4x AA, 8:1 AF

Settings: Athlon 64 FX-53, 1.024 MByte DDR400-Speicher, Forceware 66.93/Catalyst 4.12, Windows XP, DirectX9.0c, Spielversion 1.3

Fazit: Auch bei Far Cry schlägt der Preiskracher Geforce 6600 GT die ähnlich teure 6800 LE oder Atis bisherigen Preis-Leistungs-Tipp Radeon 9800 Pro.

ben hält, sind Taktraten und Lüfterlautstärke identisch zur Konkurrenz. Ordentlich ist dagegen die Spieleausstattung: Die Vollversionen von *Prince of Persia: The Sands of Time*, *XIII* und *Uru* bekommen Käufer gratis. PNY verzichtet dagegen völlig auf Software-Mitbringsel und gibt der *Verto Geforce 6800 GT* nur das Nötigste mit auf den Weg ins Händlerregal: Lediglich ein DVI-VGA-Adapter, ein S-Video-Kabel und ein Umstecker von S-Video auf Composite liegen im Karton. Dafür ist die Verto-Platine relativ günstig. Wie bei den übrigen 6800-GT-Karten macht der Standardlüfter mit 3,4 Sone auch im geschlossenen Gehäuse auf sich aufmerksam.

DOPPELSIEG BEI PREIS-LEISTUNG

Im wichtigen Preisbereich bis 250 Euro gehen zwei *Geforce 6600 GT* zeitgleich über die Zielgerade: Die Varianten von MSI und Leadtek (einen ersten Test finden Sie in PC Action 2/2004) protzen mit guter Ausstattung, erstaunlichen Übertaktungsergebnissen und natürlich einem hervorragenden Preis-Leistungs-Verhältnis. Beide Hersteller vertrauen auf eine individuelle Kühlung. MSI spendiert der *NX6600GT-VTD128* einen Kupferkühler und einen 55-Millimeter-Lüfter, der mit 1,6 Sone angenehm leise rotiert. Trotzdem gewinnt Leadtek diese Disziplin mit einem 1,2 Sone leisen Kühlungssystem. Dafür fehlen der *Winfast A6600GT-TDH* Video-Kabel völlig. MSI packt hingegen neben dem obligatorischen S-Video-Kabel sogar einen HDTV-Adapter in den Karton. Per Kabel können Sie zudem den TV-Eingang nutzen. Beim Übertaktungstest herrscht Gleichstand, der Chiptakt lässt sich jeweils von 500 MHz auf 540 MHz anheben, der Speicher läuft sogar mit 600 MHz DDR stabil (Standard: 450 MHz DDR). Fazit: Wer sein Hauptaugenmerk auf einen leisen PC legt, kauft die Leadtek-Karte, Multimedia-Fans investieren in die *NX6600GT-VTD128* von MSI.

PREISWERTES TRIO

Die *Aeolus 6600GT-DV128* von Aopen musste als einzige 6600-GT-Karte im Test mit einem Chiptakt von 450 MHz auskommen – die übrigen Modelle takten mit 500 MHz. Der Speichertakt liegt hingegen bei den üblichen 450 MHz DDR. Per Übertaktung konnten wir den Nachteil wieder wettmachen und erreichten mit 540 MHz Chip- und 600 MHz DDR Speichertakt ein sehr gutes Ergebnis. Trotz 245-Euro-Sparpreis finden Käufer in der Verpackung die Vollversionen von *Spellforce*, *Arx Fatalis* und einen HDTV-Adapter. Der effektive Kühler ist eine Eigenkreation von Aopen und stört mit nur 2,2 Sone nicht. Auch Leadtek verlässt sich bei der *Winfast A400 LE TDH* auf ein individuelles Kühlsystem, das mit 3,6 Sone aber deutlich lauter arbeitet. Dank günstigem Preis von 239 Euro weist die einzige *Geforce 6800 LE* im Testfeld ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis auf. In Spielen ist sie allerdings langsamer als die 6600-GT-Konkurrenz. Bei unserem Testmuster ließen sich mit dem Tool Rivatuner die übrigen Pixel-Pipelines reaktivieren – mit 16 statt 8 Pipes lässt die *A400 LE TDH* die Rivalen deutlich hinter sich. Übertaktungsergebnisse und Ausstattung sind gleichsam gut. Die Ausstattung ist hingegen der größte Kritikpunkt bei Sparkles *SP-AG43GDH*: Mitgelieferte Software suchen Käufer vergeblich. Immerhin liegen ein S-Video-Kabel und ein HDTV-Adapter im Karton. Der Standardlüfter dreht mit 2,6 Sone und stört damit nicht. Bei Spielen wird die Karte allerdings bis zu 57 °C warm. Zudem waren die Übertaktungsergebnisse ordentlich, im Vergleich zu anderen 6600-GT-Platinen aber enttäuschend. Dafür stimmt der Preis von 239 Euro.

DANIEL MÖLLENDORF

ZEHN NEUE AGP-GRAFIKKARTEN IM VERGLEICHSTEST







	SP-AG40GPT	Geforce 6800 GT	NX6800GT-TD256	Verto 6800 GT	NX6600GT-VTD128
Hersteller/Webseite:	Sparkle (www.alternate.de)	XFX (www.e-bug.de)	MSI (www.msi-computer.de)	PNY (www.pnyeurope.com/de)	MSI (www.msi-computer.de)
Preis*:	€ 419,-	€ 449,-	€ 429,-	€ 419,-	€ 249,-
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Sehr gut
EIGENSCHAFTEN	**98 %**	**98 %**	**98 %**	**98 %**	**90 %**
Grafikchip:	Geforce 6800 GT	Geforce 6800 GT	Geforce 6800 GT	Geforce 6800 GT	Geforce 6600 GT
Taktfreq. Chip/Speicher:	350 MHz/500 MHz DDR	350 MHz/500 MHz DDR	350 MHz/500 MHz DDR	350 MHz/500 MHz DDR	500 MHz/450 MHz DDR
Speichermenge und -art:	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	128 MByte, GDDR3, 128 Bit
Pipelines/Vertex-Shader	16/6	16/6	16/6	16/6	8/3
Shader-Modell	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
Anschlüsse:	VGA, TV-Out, DVI	2x DVI, TV-Out	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, TV-In, DVI
AUSSTATTUNG	**86 %**	**84 %**	**88 %**	**80 %**	**84 %**
Software:	Spellforce, Arx Fatalis Chaser, Power DVD	X 2 - Die Bedrohung, Commandos 3, MotoGP 2	PoP: The Sands of Time, Uru, XIII, Win DVD	-	Ground Control 2, PoP: The Sands of Time, XIII etc.
Sonstige Ausstattung:	SCART-Adapter, S-Video-Kabel DVI-VGA	S-Video-Kabel, 2x DVI-VGA	S-Video-Kabel, DVI-VGA	S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	S-Video-Kabel, HDTV-Adapter DVI-VGA
LEISTUNG	**88 %**	**88 %**	**86 %**	**88 %**	**75 %**
Chip-Temp.; Lautstärke	45 °C; 3,1 Sone/42,8 dB(A)	45,6 °C; 3,4 Sone/43,8 dB(A)	45,5 °C, 3,4 Sone/43,8 dB(A)	45,7 °C, 3,4 Sone/43,8 dB(A)	53,4 °C; 1,6 Sone/34,6 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher	390 MHz/620 MHz DDR (Gut)	400 MHz/630 MHz DDR (Gut)	400 MHz/620 MHz DDR (Gut)	400 MHz/615 MHz DDR (Gut)	540 MHz/600 MHz DDR (Sehr gut)
Leistung 1.024x768, 32 Bit	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF**	Gut	Gut	Gut	Gut	Befriedigend
PRO/CONTRA	✚ Schnell im Qualitätsmodus ✚ Klasse Spielepaket ✚ SCART-Adapter im Lieferum. ➖ Vergleichsweise teuer	✚ Gute Spielebeigaben ✚ Viel Übertaktungsspielraum ✚ Mit Kantenglättung schnell ➖ Hoher Preis	✚ Sehr gute Spieleleistung ✚ Starkes Spiele-Bundle ➖ Recht teuer ➖ Problememit Stromanschl.	✚ Im Qualitätsmodus schnell ✚ Gute Übertaktungsreserven ➖ Keine Software-Beigaben ➖ Hoher Preis	✚ Gute Ausstattung (TV-In) ✚ Geniales Preis-Leistungs-V. ✚ Leises Kühlsystem ➖ Schwächen im Qualitätsm.
Wertung:	**90 %**	**89 %**	**89 %**	**88 %**	**80 %**

*Stand bei Redaktionsschluss
**Auflösung: 1.280x960



»Geburt eines Fleischwolfs: Jetzt nur noch die Nabelschnur durchtrennen.«

VERTO GEFORCE 6600 GT

So viel Leistung gab es noch nie für 229 Euro – trotz spartanischer Ausstattung ist die PNY-Karte ein echter Spartipp

Die günstigste Geforce 6600 GT im Test kommt von PNY. Bei dem Tiefpreis von 229 Euro müssen Sie allerdings auf Ausstattungsluxus wie Spiele-Vollversionen, Temperaturüberwachung oder Video-Kabel komplett verzichten. Immerhin haben es ein DVI-VGA-Umstecker und ein HDTV-Adapter in den Karton geschafft. Die Kühlung übernimmt wie bei der Sparkle-Karte ein Referenzpropeller mit 2,6 Sone. Im Gegensatz zum Konkurrenten bleibt die Temperaturentwicklung aber im grünen Bereich. Zudem sind die Übertaktungsergebnisse unserer Testkarte erstklassig: Der Grafikchip lässt sich um 70 MHz auf 570 MHz anheben. Der Speicher läuft auch mit 600 MHz DDR (Standard: 450 MHz DDR) ohne Bildfehler.

Weitere Infos entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle.

GESAMT: **77 %**

FAZIT



DANIEL MÖLLENDORF

Die Geforce 6600 GT eignet sich hervorragend, um den PC mit AGP-Steckplatz aufzurüsten. Besonders günstig ist dabei PNYs *Verto 6600 GT* – für 229 Euro bekommen Sie eine hervorragende Spieleleistung und Übertaktungsreserven satt. Leadteks Geforce 6800 LE ist zwar langsamer als die 6600-GT-Modelle, da die Chance besteht, die fehlenden Pixel-Pipes freizuschalten, sie ist aber ein Geheimtipp für risikofreudige Bastler. Wenn Sie aktuelle und kommende Top-Titel stets mit Kantenglättung und anisotroper Filterung spielen wollen und mehr als 400 Euro gespart haben, greifen Sie zu einer Geforce 6800 GT. Besitzer einer CPU mit mehr als 2,4 GHz (oder Athlon XP 2400+) sollten derzeit beim AGP-Format bleiben. Wenn Sie allerdings von einem langsameren Spiele-PC auf ein PCI-Express-System wechseln, finden Sie die richtige Grafikkarte auf den nächsten Seiten.

					
	Winfast A6600GT-TDH	**Aeolus 6600GT-DV128**	**Winfast A400 LE TDH**	**Verto 6600 GT**	**SP-AG43GDH**
Hersteller/Webseite:	Leadtek (www.leadtek.de)	Aopen (www.aopen.de)	Leadtek (www.leadtek.de)	PNY (www.e-bug.de)	Sparkle (www.alternate.de)
Preis*:	€ 249,-	€ 245,-	€ 239,-	€ 229,-	€ 239,-
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut
EIGENSCHAFTEN	**93 %**	**93 %**	**93 %**	**91 %**	**90 %**
Grafikchip:	Geforce 6600 GT	Geforce 6600 GT	Geforce 6800 LE	Geforce 6600 GT	Geforce 6600 GT
Taktfreq. Chip/Speicher:	500 MHz/450 MHz DDR	450 MHz/450 MHz DDR	300 MHz/350 MHz DDR	500 MHz/450 MHz DDR	500 MHz/450 MHz DDR
Speichermenge und -art:	128 MByte, GDDR3, 128 Bit	128 MByte, GDDR3, 128 Bit	128 MByte, DDR, 256 Bit	128 MByte, GDDR3, 128 Bit	128 MByte, GDDR3, 128 Bit
Pipelines/Vertex-Shader	8/3	8/3	8/4	8/3	8/3
Shader-Modell	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
Anschlüsse:	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI
AUSSTATTUNG	**78 %**	**73 %**	**87 %**	**70 %**	**71 %**
Software:	PoP: The Sands of Time Splinter Cell 2, Win DVD	Spellforce, Arx Fatalis	Splinter Cell 2, Winfast DVD	-	-
Sonstige Ausstattung:	Adapter, DVI-VGA	HDTV-Adapter, DVI-VGA	Composite-/S-Video-Kabel Adapter, DVI-VGA	HDTV-Adapter, DVI-VGA	S-Video-Kabel, HDTV-Adapter DVI-VGA
LEISTUNG	**76 %**	**74 %**	**70 %**	**74 %**	**70 %**
Chip-Temp.; Lautstärke	49,7 °C, 1,2 Sone/30,0 dB(A)	48,7 °C, 2,2 Sone/39,0 dB(A)	40,0 °C, 3,6 Sone/43,8 dB(A)	46,9 °C, 2,6 Sone/41,4 dB(A)	57,0 °C, 2,6 Sone/41,7 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher	540 MHz/600 MHz DDR (Sehr gut)	540 MHz/600 MHz DDR (Sehr gut)	370 MHz/410 MHz DDR (Gut)	570 MHz/600 MHz DDR (Sehr gut)	531 MHz/540 MHz DDR (Gut)
Leistung 1.024x768, 32 Bit	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Gut
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF**	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend	Befriedigend	Befriedigend
PRO/CONTRA	+ Viel Leistung fürs Geld + Sehr leiser Lüfter – Keine Video-Kabel – Schwächen im Qualitätsm.	+ Gute Ausstattung + Gutes Kühlungssystem – Niedr. Chiptakt (450 MHz) – Schwächen im Qualitätsm.	+ Starke Ausstattung + Guter Preis – Lauter Lüfter – Langs. als normale 6600 GT	+ Sehr günstig + Gute Übertaktungsreserven – Keine mitgelief. Software – Schwächen bei hohem Qual.	+ Sehr guter Preis – Keine Software-Mitbringsel – Schwache Übertakt.-Erg. – Wird im Betrieb sehr warm
Wertung:	**80 %**	**78 %**	**78 %**	**77 %**	**74 %**

*Stand bei Redaktionsschluss
**Auflösung: 1.280x960

PCI-E-Karten im Vergleich

Dem neuen PCI-EXPRESS-Steckplatz gehört die Zukunft. Welche Grafikkarte lohnt sich schon heute?

Das Angebot an PCI-Express-Grafikkarten wächst stetig: Derzeit stehen gut ein dutzend Grafikchip-Varianten zur Wahl. Bisher hatte das neue Steckformat allerdings gerade bei Spielern einen schlechten Stand, da lediglich teure Sockel-775-Mainboards über PCI-E-Steckplätze verfügten. Weiterer Kritikpunkt: Obwohl das Steckformat der Zukunft auf dem Papier seinem Vorgänger AGP deutlich überlegen ist, können aktuelle Grafikkarten das Potenzial noch nicht ausnutzen. Bei Spielen bringt PCI Express daher noch keinen Vorteil. Mittlerweile gibt es aber auch PCI-E-fähige Chipsätze für AMDs Athlon 64 wie den Nforce4 von Nvidia und Vias K8T890. Da Athlon-64-Systeme nicht nur günstiger, sondern auch schneller sind als die Konkurrenzprodukte von Intel, wird PCI Express endlich auch für Spieler interessant.

PREISDUELL

Nachdem zunächst vor allem High-End-Karten für PCI Express angeboten wurden, herrscht mittlerweile ein reger Wettkampf im lukrativen Preisbereich bis 250 Euro. Nvidias Hauptanwärter auf die Ersparnisse preisbewusster Spieler ist die Geforce 6600 GT. Im Gegensatz zum AGP-Pendant verfügt die PCI-E-Variante serienmäßig über einen höheren Speichertakt von 500 MHz DDR gegenüber 450 MHz DDR. Zudem lassen sich auf Nforce4-SLI-Mainboards zwei 6600-GT-Karten gleichzeitig betreiben. Die übrigen Spezifikationen sind identisch: Der NV43-Grafikchip taktet mit 500 MHz und greift auf acht Pixel-Pipelines sowie ein 128-Bit-Speicherinterface zurück. Der Preis liegt zwischen 200 und 250 Euro. Wer weniger ausgeben will, bekommt die „normale" Geforce 6600 mit niedrigeren Taktraten schon ab 130 Euro.

ROTE ARMEE

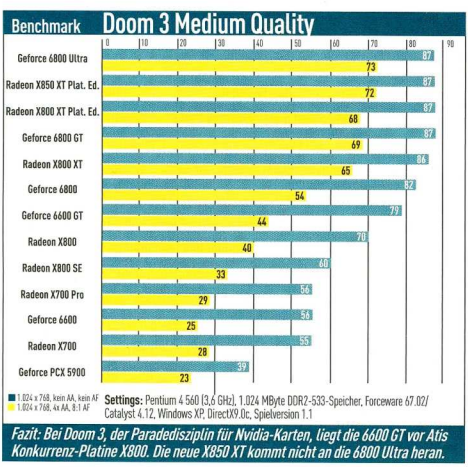
Ati kontert Nvidias Geforce-6600-Serie mit drei Mittelklasse-Modellen für PCI Express: Radeon X700, X700 Pro und X700 XT verwenden ebenfalls ein 128-Bit-Speicherinterface und acht Pixel-Pipes. Die X700-Versionen unterscheiden sich nur durch die Taktraten. Die schnellste Variante Radeon X700 XT, die in direkte Konkurrenz zum Preishit Geforce 6600 GT treten soll, kämpft mit einer schwachen Verfügbarkeit und wird auf absehbare Zeit komplett eingestellt. Daher schickt Ati eine weitere PCI-E-Grafikkarte für unter 250 Euro in den Wettkampf: Die „normale" Radeon X800 – mittlerweile die sechste X800-Abwandlung – verlässt sich auf zwölf Pixel-Pipes sowie ein 256-Bit-Speicherinterface und ist dem Konkurrenten Geforce 6600 GT damit technisch überlegen. Dafür sind die Taktraten niedriger als bei der Nvidia-Karte. So taktet der Grafikchip mit 392 MHz, der 256 MByte große Speicher arbeitet mit 350 MHz DDR. Welche Spar-Platine bei der Spieleleistung vorne liegt, erfahren Sie in den Benchmarks auf dieser Seite.

OBERKLASSE

Die *Geforce 6800 GT* ist im AGP-Bereich ein alter Bekannter, als einer der ersten Hersteller bietet Leadtek nun auch eine PCI-Express-Version an: Die *Winfast PX6800 GT TDH* verfügt über die gleichen Spezifikationen wie das AGP-Modell. Auch das mit 3,2 Sone vergleichsweise laute Kühlsystem kommt erneut zum Einsatz. Größter Unterschied ist die SLI-Unterstützung. Performancegierige Spieler mit dem nötigen Finanzpolster kombinieren so gleich zwei *6800 GT* in einem System. Hier wird der Leadtek-Karte allerdings der riesige Kühler zum Verhängnis: Zwei Karten passen nicht auf jedes SLI-Mainboard. Auch die *NX6800-TD256E* von MSI ist für den Zwei-Grafikkarten-Betrieb geeignet. Im Gegensatz zu den AGP-Verwandten verfügt die PCI-Express-Variante der „gewöhnlichen" *Geforce 6800* über 256 MByte. Dafür ist der Speicher um 50 MHz DDR niedriger getaktet. Bei 1.024x768 ohne Kantenglättung ist die MSI-Platine daher kaum schneller als *Geforce 6600 GT*-Karten, kostet jedoch mit 359 Euro deutlich mehr. *Prince of Persia: The Sands of Time*, *XIII* und *Uru* gibt es immerhin gratis dazu.

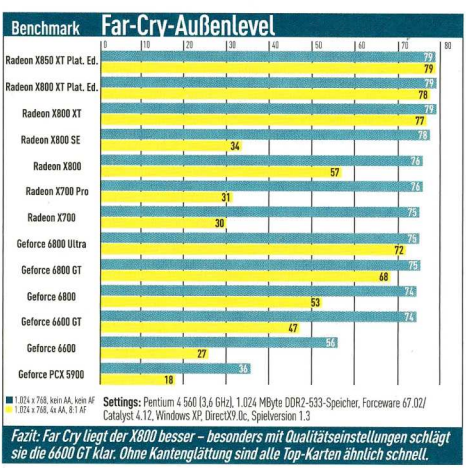
6600-GT-ZWEIKAMPF

Gainward bleibt bei seiner *Geforce 6600 GT* mit der um-



Settings: Pentium 4 560 (3,6 GHz), 1.024 MByte DDR2-533-Speicher, Forceware 67.02/ Catalyst 4.12, Windows XP, DirectX9.0c, Spielversion 1.1

Fazit: Bei Doom 3, der Paradedisziplin für Nvidia-Karten, liegt die 6600 GT vor Atis Konkurrenz-Platine X800. Die neue X850 XT kommt nicht an die 6800 Ultra heran.



Settings: Pentium 4 560 (3,6 GHz), 1.024 MByte DDR2-533-Speicher, Forceware 67.02/ Catalyst 4.12, Windows XP, DirectX9.0c, Spielversion 1.3

Fazit: Far Cry liegt der X800 besser – besonders mit Qualitätseinstellungen schlägt sie die 6600 GT klar. Ohne Kantenglättung sind alle Top-Karten ähnlich schnell.

ständlichen Bezeichnung *Ultra/1960PCX XP Golden Sample* der Produktlinie treu und garantiert höhere Taktraten: Wenn Sie das mitgelieferte Expertool installieren, taktet der Grafikchip mit 540 MHz anstelle von 500 MHz. Der Speichertakt wird sogar um 75 MHz DDR auf 575 MHz DDR angehoben. Bei Spielen ist die Gainward-Karte damit bis zu zwölf Prozent schneller als eine Standard-6600-GT. Dafür müssen Käufer jedoch 269 Euro zusammenkratzen. Die Ausstattung ist nur Durchschnitt. So fehlt beispielsweise eine Spielevollversion. Immerhin liegen Win DVD und ein HDTV-Adapter bei. Auch Innovision spart bei der 229 Euro günstigen *Geforce 6600 GT* an Luxusbeigaben. Wie bei der Gainward-Karte sind die Übertaktungsergebnisse phänomenal: 590 MHz Chip- und 630 MHz DDR Speichertakt (Standard: 500 MHz/500 MHz DDR) bereiten Performance-Freaks feuchte Augen. Größter Kritikpunkt ist der mit 4,0 Sone zu laute Lüfter. Besonders wenn Sie am PC arbeiten oder eine DVD schauen, stört das laute Brummen des Coolermaster-Lüfters.

LEISE ALTERNATIVEN

Die Lautstärkeentwicklung ist bei der *Powercolor SCS X700 XT* hingegen kein Problem: Tul bietet nicht nur als einer der wenigen Hersteller eine X700-XT-Karte an, sondern stattet diese auch gleich mit einer einfallsreichen Heatpipe-Kühlung aus. Auf den riesigen Kühlkörper sollten Sie allerdings unbedingt den mitgelieferten Lüfter montieren, da die Pixel-Platine ansonsten sehr heiß und instabil wird. Mit dem 0,1 bis 0,6 Sone leisen Propeller beträgt die Temperatur noch akzeptable 62,8 °C. Übertakter werden mit der *SCS X700 XT* dagegen nicht glücklich: Schon nach wenigen MHz mehr Takt produzierte die Tul-Platine Bildfehler. Auch Albatron verwendet bei seiner Standard-*Geforce 6600* eine clevere Heatpipe-Kühlung. Der mit 0,8 Sone praktisch lautlose Lüfter ist bereits in den Kühlblock auf der Rückseite der Karte integriert. Erfreulich: Albatron hält sich nicht an die Taktvorgaben, sondern liefert die *PC6600U* mit 400 MHz Chip-

Noch Fragen im Laden?

AGP ODER PCI EXPRESS – WAS SOLL ICH KAUFEN?

Um eine PCI-E-Grafikkarte nutzen zu können, brauchen Sie zwangsläufig ein neues Mainboard und dazu meist auch eine neue CPU. Wenn Sie einen Prozessor mit mehr als 2.400 MHz oder einen Athlon XP 2400+ besitzen, eignet sich die *Geforce 6600 GT* perfekt, um die alte Grafikkarte in Rente zu schicken. Wenn Sie ohnehin ein neues Mainboard kaufen, greifen Sie unbedingt zu einem PCI-E-System! Entsprechende Karten bieten für den gleichen Preis eine bessere Spieleleistung.

WELCHE KARTE HAT DAS BESTE PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS?

Im AGP-Bereich ist die Antwort eindeutig: *Geforce 6600 GT*. Bei PCI-E fällt die Wahl nicht so leicht. Wenn Sie gerne mit Kantenglättung und anisotroper Filterung spielen, werden Sie mit der neuen *X800* für rund 240 Euro glücklich. *6600 GT*-Karten sind jedoch günstiger und ohne Qualitätseinstellungen meist etwas schneller.

JETZT KAUFEN ODER BESSER WARTEN?

Auch die aktuellen Mittelklasse-Karten fallen voraussichtlich noch um wenige Euro im Preis. Auf absehbare Zeit wird es allerdings keinen neuen Preiskracher geben. Daher ist jetzt der richtige Zeitpunkt, die alte Grafikkarte auszutauschen.



»Entwendet: Kühlerfigur.«

PC ACTION PREISTIPP

N6600GT EXTREME

DIE ASUS-KARTE FÜR 209 EURO IST SCHNELLER UND GÜNSTIGER ALS DIE KONKURRENZ.

Egal ob Preis, Leistung, Kühlung oder Ausstattung – die *N6600GT Extreme* leistet sich kaum Schwächen. Asus taktet den Grafikchip serienmäßig mit 550 MHz und liegt damit um 50 MHz vor anderen 6600-GT-Karten. Damit ist aber noch nicht Schluss: Im Übertaktungstest erreichten wir sehr gute 570 MHz. Den Speichertakt konnten wir von 500 MHz DDR auf geniale 625 MHz DDR anheben. Die eigene Kühlungskreation steht den hervorragenden Übertaktungsergebnissen in nichts nach: Mit 1,9 Sone stört der Lüfter kaum. Auch die Ausstattung ist für den günstigen Preis erstaunlich gut. So liefert Asus den Mehrspieler-Kracher *Joint Operations* mit. Lediglich ein S-Video-Kabel fehlt dem Multimedia-Fan. Für sparsame Spieler ist die *N6600GT* jedoch die derzeit beste Wahl.

Weitere Infos entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle.

GESAMT: 79%



»Dr. Uwe Boll dreht mit nur 239 Euro Budget *Alien vs. Ventilator*.«

PC ACTION PREISTIPP

RADEON X800

DIE 239-EURO-KARTE VON SAPPHIRE IST AUCH MIT KANTENGLÄTTUNG SCHNELL.

Atis brandneue *Radeon X800* tritt mit einem Kampfpreis unterhalb der 250-Euro-Grenze in direkte Konkurrenz zur *Geforce 6600 GT* von Nvidia. Während die Ati-Karte bei *Far Cry* schneller ist, muss sie sich bei *Doom 3* dem Rivalen geschlagen geben. Kantenglättung und anisotrope Filterung sind dagegen die klaren Paradedisziplinen der X800. Erneut konnte uns Sapphire am schnellsten mit einem Testmuster beliefern. Der verbaute Lüfter ist zwar im 3D-Modus deutlich hörbar, beim Surfen oder Arbeiten rotiert er jedoch leiser und stört somit nicht. Auch Sapphire liefert trotz Sparpreis mit *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* eine hochwertige Vollversion mit. Im Gegensatz zu den übrigen X800-Karten müssen Sie hier auf die garantierte Übertaktung per Overdrive verzichten.

Weitere Infos entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle.

GESAMT: 77%

und 350 MHz DDR Speichertakt anstelle von 300 MHz/275 MHz DDR. Viel mehr sollten Sie allerdings auch nicht erwarten. HIS verlässt sich bei der *Excalibur X700 Pro IceQ* auf die bewährte Flüster-Kühlung von Arctic Cooling. Über das mitgelieferte Tool Iturbo erhöhen Sie die Taktraten auf garantierte 459 MHz Chip und 479 MHz DDR (Standard: 425 MHz/430 MHz DDR). Schwachpunkt ist der Preis von 239 Euro: *Geforce 6600 GT*-Platinen sind günstiger und deutlich schneller.



Viele PCI-E-Karten von Nvidia unterstützen SLI. Damit können sie auf einem Nforce4-SLI-Mainboard zwei Grafikkarten gleichzeitig nutzen.

3D-SCHNÄPPCHEN ODER PLATINEN-SCHROTT?

Gigabytes *GV-NX66128DP* verlässt sich ausschließlich auf die Heatpipe-Kühlung und kommt komplett ohne Lüfter aus. Auch beim Takt der „normalen" Geforce 6600 geht der Hersteller eigene Wege und übertaktet den Grafikchip um satte 150 MHz auf 450 MHz. Der Speicher taktet hingegen mit 250 MHz DDR – 25 MHz DDR unter der Referenzvorgabe. Trotzdem eignet sich die 129 Euro günstige 3D-Platine für Gelegenheitsspieler. Sparkles *Geforce 6200* ist mit 109 Euro noch günstiger, enttäuscht aber bei aktuellen Spielen. Da der Grafikchip auf dem Geforce 6600 (acht Pipes) basiert, können Sie mit dem Rivatuner und etwas Glück vier weitere Pixel-Pipes reaktivieren. Zudem sind die Übertaktungsergebnisse erstklassig – eine nette Herausforderung für preisbewusste Tüftler. Schlusslicht in unserem Vergleichstest ist die *RX600XT-TD128* von MSI. Obwohl die *Radeon X600 XT* nicht schneller ist als die *Geforce 6200* kostet sie mit 199 Euro fast das Doppelte. Auch die gute Ausstattung und der leise Lüfter können nicht über das mittelmäßige Preis-Leistungs-Verhältnis hinwegtäuschen. DANIEL MÖLLENDORF

FAZIT



FRANK MISCHKOWSKI

Dank Nforce-4-Chipsatz ist PCI Express nun endlich für Intel- und AMD-Systeme erhältlich. Wer jetzt einen neuen PC kauft, sollte unbedingt darauf achten, dass das System mit der AGP-Nachfolgeschnittstelle ausgestattet ist – dies ist auch bei neuen Athlon-Rechnern noch nicht immer der Fall. Bei den zwölf PCI-E-Platinen im Test rockt – wie auch bei AGP – Nvidias Geforce 6600 GT. Wenn es etwas schneller sein darf, ist die Asus *N6600GT* Extreme die richtige Wahl. Die 210-Euro-Karte überzeugte im Testcenter durch den übertakteten Grafikprozessor und bekommt den Preis-Leistungs-Award. Ebenso ausgezeichnet ist Sapphires Radeon *X800*. Die 3D-Platine liefert auch mit hohen Qualitätseinstellungen noch gute Leistung. In unserer Marktübersicht gab es allerdings noch keine Karte, die einen Top-Award verdient hätte. So verhindert bei der superflotten Leadtek *Winfast PX800 GT TDH* mit Geforce-6800-GT-GPU der sehr laute Lüfter die Auszeichnung.

PCI-EXPRESS-TEST: DIE SIEGER









	Winfast PX6800 GT TDH	NX6800-TD256E	N6600GT Extreme	Ultra/1960PCX XP GS
Hersteller/Webseite:	Leadtek (www.leadtek.de)	MSI (www.alternate.de)	Asus (www.asuscom.de)	Gainward (www.gainward.de)
Preis*:	Ca. € 429,-	Ca. € 359,-	Ca. € 209,-	Ca. € 269,-
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Befriedigend	Befriedigend	Sehr gut	Gut
EIGENSCHAFTEN	**99 %**	**97 %**	**97 %**	**97 %**
Grafikchip:	Geforce 6800 GT	Geforce 6800	Geforce 6600 GT	Geforce 6600 GT
Taktfreq. Chip/Speicher:	350 MHz / 500 MHz DDR	325 MHz/300 MHz DDR	550 MHz/500 MHz DDR	540 MHz/575 MHz DDR
Speichermenge und -art:	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	128 MByte GDDR3, 128 Bit	128 MByte GDDR3, 128 Bit
Pipelines/Vertex-Shader	16 / 6	12/5	8/3	8/3
Shader-Modell	3.0	3.0	3.0	3.0
Anschlüsse:	2x DVI-VGA, TV-Out	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI	2x DVI, TV-Out, TV-In
AUSSTATTUNG	**89 %**	**86 %**	**79 %**	**79 %**
Software:	PoP: The Sands of Time, Splinter Cell 2, Winfast DVD, Winfox 2.0	PoP: The Sands of Time, XIII, Uru, Win DVD	Joint Operations, Asus DVD	Win DVD 5, Expertool
Sonstige Ausstattung:	Comp.-/S-Video-Kabel, DVI-VGA-Adapter	S-Video-Kabel DVI-VGA	Composite-Kabel DVI-VGA	HDTV-Adapter (In/Out), 2x DVI-VGA
LEISTUNG	**86 %**	**74 %**	**72 %**	**71 %**
Chip-Temp.; Lautstärke	50,2 °C; 3,2 Sone/42,3 dB(A)	54 °C; 3,4 Sone/44 dB(A)	60,9 °C; 1,9 Sone/37,1 dB(A)	56,7 °C; 2,9 Sone/42,3 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher	430 MHz/650 MHz DDR (Sehr gut)	400 MHz/400 MHz DDR (Gut)	570 MHz/625 MHz DDR (Sehr gut)	570 MHz/635 MHz DDR (Sehr gut)
Leistung 1.024x768, 32 Bit	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF**	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
PRO/CONTRA	+ Extrem schnell + Geniale Taktreserven – Recht lauter Lüfter – Hoher Preis	+ Sehr schnell + 256 MByte statt 128 MByte – Niedrigerer Speichertakt – Relativ laute Kühlung	+ Höherer Chiptakt + Preis-Leistungs-Verhältnis + Relativ leiser Lüfter + Sehr gut zu übertakten	+ Serienmäßig höhere Taktraten + Viel Übertaktungsspielraum – Relativ teuer – Schwache Software-Beigaben
Wertung:	**89 %**	**81 %**	**79 %**	**78 %**

*Stand bei Redaktionsschluss
**Auflösung: 1.280x960

DAS MITTELFELD

	Radeon X800	Geforce 6600 GT	Powercolor SCS X700 XT	PC6600U
Hersteller/Webseite:	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Innovision (www.inno3d.de)	Tul (www.powercolor.com.tw)	Albatron (www.albatron.de)
Preis*:	Ca. € 239,-	Ca. € 229,-	Ca. € 249,-	Ca. € 179,-
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut
EIGENSCHAFTEN	**91 %**	**97 %**	**91 %**	**93 %**
Grafikchip:	Radeon X800	Geforce 6600 GT	Radeon X700 XT	Geforce 6600
Taktfreq. Chip/Speicher:	392 MHz / 350 MHz DDR	500 MHz / 500 MHz DDR	475 MHz/525 MHz DDR	400 MHz/350 MHz DDR
Speichermenge und -art:	256 MByte GDDR3, 256 Bit	128 MByte GDDR3, 128 Bit	128 MByte GDDR3, 128 Bit	128 MByte, DDR1, 128 Bit
Pipelines/Vertex-Shader	12 / 6	8 / 3	8/6	8/3
Shader-Modell	2.0B	3.0	2.0B	3.0
Anschlüsse:	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, TV-In, DVI	VGA, TV-Out, DVI
AUSSTATTUNG	**85 %**	**75 %**	**81 %**	**74 %**
Software:	Splinter Cell 2, Power DVD, Redline	Win DVD	Hitman: Contracts Power DVD	Arx Fatalis, Win DVD
Sonstige Ausstattung:	Comp.-/S-Video-Kabel, DVI-VGA	Composite-Kabel DVI-VGA	Composite-Kabel, S-Video-Kabel 2x DVI-VGA	HDTV-Adapter,
LEISTUNG	**69 %**	**67 %**	**66 %**	**66 %**
Chip-Temp.; Lautstärke	56,5 °C; 1,9-3,0 Sone / 36-42 dB(A)	53,1 °C; 4,0 Sone / 45,1 dB(A)	62,8 °C; 0,1-0,6 Sone/19-26 dB(A)	51,3 °C; 0,8 Sone/28,5 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher	Nicht möglich	590 MHz / 630 MHz DDR (Sehr gut)	480 MHz/550 MHz DDR (Ausreichend)	430 MHz/390 MHz DDR (Befriedigend)
Leistung 1.024x768, 32 Bit	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF	Gut	Gut	Gut	Befriedigend
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF**	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend	Ausreichend
PRO/CONTRA	✚ Guter Preis ✚ Mit Kantenglättung schnell ✚ Recht gute Ausstattung ➖ Lüfter bei Spielen relativ laut	✚ Sehr gutes Preis-Leistungs-Ver. ✚ Hoher Takt möglich ➖ Lauter Lüfter ➖ Schwache Ausstattung	✚ Lüfter fast lautlos ✚ Gute Ausstattung ➖ Hohe Wärmeentwicklung ➖ Kaum Übertaktungsreserven	✚ Extrem leise Kühlung ✚ Guter Preis ✚ Höhere Taktraten ➖ Langsam im Qualitätsmodus
Wertung:	**77 %**	**75 %**	**74 %**	**73 %**

*Stand bei Redaktionsschluss
**Auflösung: 1.280x960

DER REST VOM PIXELFEST

	Excalibur X700 Pro IceQ	GV-NX66128DP	Geforce 6200	RX600XT-TD128
Hersteller/Webseite:	HIS (www.hisdigital.com)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Sparkle (www.alternate.de)	MSI (www.msi-computer.de)
Preis*:	Ca. € 239,-	Ca. € 129,-	Ca. € 109,-	Ca. € 199,-
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Befriedigend	Gut	Gut	Befriedigend
EIGENSCHAFTEN	**92 %**	**92 %**	**88 %**	**80 %**
Grafikchip:	Radeon X700 Pro	Geforce 6600	Geforce 6200	Radeon X600 XT
Taktfreq. Chip/Speicher:	459 MHz/479 MHz DDR	450 MHz/250 MHz DDR	300 MHz/250 MHz DDR	500 MHz/365 MHz DDR
Speichermenge und -art:	256 MByte DDR1, 128 Bit	128 MByte DDR1, 128 Bit	128 MByte DDR1, 128 Bit	128 MByte DDR1, 128 Bit
Pipelines/Vertex-Shader	8/6	8/3	4/3	4/2
Shader-Modell	2.0B	3.0	3.0	2.0
Anschlüsse:	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI
AUSSTATTUNG	**80 %**	**64 %**	**65 %**	**80 %**
Software:	Dungeon Siege, Iturbo	Thief: Deadly Shadows, Power DVD 5, V-Tuner 2	-	PoP: The Sands of Time, XIII, Uru, Win DVD
Sonstige Ausstattung:	S-Video-Kabel, DVI-VGA	HDTV-Adapter, DVI-VGA	S-Video-Kabel, DVI-VGA HDTV-Adapter,	S-Video-Kabel, DVI-VGA
LEISTUNG	**63 %**	**67 %**	**57 %**	**55 %**
Chip-Temp.; Lautstärke	51,5 °C; 0,3-1,2 Sone/22-33 dB(A)	64,5 °C; 0 Sone/0 dB(A), pass. Kühlung	53,4 °C; 0,7 Sone/26 dB(A)	51,6 °C; 0,4 Sone/24,5 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher	472 MHz/490 MHz DDR (Ausreichend)	510 MHz/300 MHz DDR (Befriedigend)	400 MHz/330 MHz DDR (Sehr gut)	570 MHz/440 MHz DDR (Gut)
Leistung 1.024x768, 32 Bit	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend	Ausreichend
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF**	Ausreichend	Ausreichend	Mangelhaft	Mangelhaft
PRO/CONTRA	✚ Angenehm leise Kühlung ✚ Höherer Takt per Tool ✚ Ordentliche Ausstattung ➖ Im Vergleich zu teuer	✚ Lautloser Betrieb ✚ Höherer Chiptakt ➖ Speichertakt unter Standard ➖ Langsam mit Kantenglättung	✚ Viel Übertaktungspotenzial ✚ Sehr leiser Lüfter ➖ Schwache Spieleleistung ➖ Keine Software-Mitbringsel	✚ Lüfter kaum hörbar ✚ Gutes Spielepaket ➖ Zu teuer ➖ Für aktuelle Spiele zu langsam
Wertung:	**72 %**	**71 %**	**65 %**	**65 %**

*Stand bei Redaktionsschluss
**Auflösung: 1.280x960

»Bringt doch nicht nur Murks: Monitor.«



BENQ FP71E+

Preis:	€ 429,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	www.benq.de

- + Hohe Bildschärfe
- + Gute Helligkeitsverteilung
- + Geringer Energieverbrauch
- – Nur mäßige Verarbeitung

Ausstattung: 78%
Eigenschaften: 72%
Leistung: 74%
Gesamt: 74 %

Benq schickt einen ersten 8-Millisekunden-TFT zum Test. Spieler-Traum oder Schalt-Schwindler?

Grundsätzlich sind Herstellerangaben immer mit Vorsicht zu genießen, so auch die Angabe der Schaltgeschwindigkeit von TFT-Monitoren. Der Hersteller misst hier nur die Zeit, die ein Bildpunkt benötigt, um von Schwarz auf Weiß zu wechseln. In unserem praxisnahen Farbkombinationstest messen wir mit 26 Millisekunden einen wesentlich höheren Wert. Dass dieser beim Benq-LCD sogar schlechter als bei Geräten mit 12 oder 16 ms Herstellerangabe ausfällt, erstaunt aber doch. Trotzdem lässt sich's mit dem FP71E+ uneingeschränkt spielen, im subjektiven Spieletest sind keine Schlieren erkennbar – das Testteam hat sich dennoch mehr erwartet. Verarbeitung und Helligkeitsverteilung sind nur befriedigend: Das Gehäuse des TFTs ist klapprig, unter anderem verbiegt sich der Rahmen bereits bei leichtem Druck. Die Bildschärfe ist sowohl beim Anschluss über D-Sub (analog) als auch via DVI (digital) gut. Genügsam ist das LCD beim Energieverbrauch: Das Display zieht lediglich 30 Watt aus dem Stromnetz. Im Stand-by-Modus werden nur 4 Watt verbraucht. Fazit: Der erste angeblich acht Millisekunden schnelle TFT ernüchtert. Der FP71E+ vermochte nicht vollends zu überzeugen. Allerdings ist das Gerät mit 429 Euro verhältnismäßig günstig. FM

»Innovation: fernbedienbare Fernbedienung.«



CREATIVE Audigy 4 Pro

Preis:	€ 299,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	de.europe.creative.com

- + Hervorragender Klang
- + Gute Softwareausstattung
- – Keine analogen Cinch-Ausgänge
- – Hoher Preis

Ausstattung: 91%
Eigenschaften: 92%
Leistung: 93%
Gesamt: 92 %

Evolution statt Revolution – Modellpflege bei Creatives Oberklasse-Soundkarte AUDIDY 4 PRO.

Creative hat mit der Audigy 4 Pro eine frische Revision seiner Oberklasse-Soundkarte Audigy 2 ZS Platinum Pro vorgestellt. Die Neuerungen sind aber größtenteils kosmetischer Natur, alle Anschlüsse sind an ihrem Platz geblieben. Das Gerät in aufgefrischter Silber-Optik ist in bewährter Qualität verarbeitet. Neue AD/DA-Wandler mit einem Rauschabstand von bis zu 113 dB sorgen für einen besseren Klang, der aber ausschließlich im Labor messbar ist. Im Hörtest macht die Karte – wie schon der Vorgänger – eine exzellente Figur. Die beiliegende Audio-DVD veranschaulicht akkustisch eindrucksvoll die Vorteile der Mehrkanal-Wiedergabe. Wer aber die Audigy 4 Pro schlicht über Cinch mit der Stereoanlage verbinden möchte, schaut in die Röhre und muss auf die Mini-Klinke zurückgreifen. Mit ASIO-2-Treibern und einem Software-Paket aus Cubase LE, Wavelab Light und Fruity Loops 4 will der Hersteller auch Hobbymusiker erreichen, ohne die Kernzielgruppe der Spieler aus den Augen zu verlieren. Letztere findet den Titel *Thief* mit EAX-Advanced-HD-Unterstützung im Karton. Fazit: Wer über das nötige Kleingeld verfügt und auf der Suche nach einer guten Oberklasse-Soundkarte ist, sollte zugreifen, Besitzer der Platinum Pro brauchen nicht aufrüsten. FM

»Schwester von Peki: Vaio Naise.«



SONY Vaio VGN-A117S

Preis:	€ 2.499,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	www.sony.de/vaio

- + Hohe Akkulaufzeit
- + Exzellentes Display
- + Geringe Betriebslautstärke
- – Hoher Preis

Ausstattung: 90%
Eigenschaften: 88%
Leistung: 78%
Gesamt: 82 %

Sie wollen unterwegs zocken und haben dick Kohle? Bitteschön, hier ist Ihr VAIO-NOTEBOOK.

Sony will mit dem neuen Oberklasse-Vaio auch Spielern ordentliche Mobilkost reichen. Die Mobility Radeon 9700 (64 MByte, 391/223 DDR MHz) ist allerdings nicht mehr so ganz taufrisch, die mobile X800 steht bereits bei Ati in den Startlöchern. So serviert der Laptop mit 63 Fps zwar spielbare Frameraten in *UT 2004*, bereits bei *Doom 3* ist aber mit 22 Bildern pro Sekunde in 1.024x768 das Ende der Fahnenstange erreicht. Dafür geht dem schicken Graumann bei der Akkulaufzeit nicht so schnell die Puste aus: Der Pentium M 735 mit 1,7 GHz Taktfrequenz und ein ausgefeiltes Energiemanagement machen eine Akkulaufzeit von 203 Minuten möglich. Im Netzbetrieb lässt sich die Helligkeit des Displays auf 260 Candela pro Quadratmeter erhöhen, dieser Wert übersteigt sogar die Leuchtkraft von Desktop-Monitoren. Eine für Notebook-Displays geringe Reaktionszeit von 30 Millisekunden sorgt für weitgehend schlierenfreie Bilder in Action-Spielen. Ebenfalls bemerkenswert ist das leise Betriebsgeräusch des Vaio VGN-A117S. Die Lautstärke unter Windows steigt nicht über 0,2 Sone. Im 3D-Betrieb erzeugen die Lüfter nicht mehr als 0,6 Sone – das ist kaum hörbar. Fazit: Wer viel unterwegs ist und vor dem hohen Preis nicht zurückschreckt, kann zugreifen. FM

ENTSCHEIDEN SIE SICH FÜR QUALITÄT! ENTSCHEIDEN SIE SICH FÜR LAHOO!

Versandkostenfrei ab **199,- €** (bei Zahlung per Vorkasse)
Versandkosten nur **9,90 €** (bei Zahlung per Nachnahme)

L@hoo.de ...garantierte Qualität!

Zertifizierter Bonitrus Trusted Trader in der Gemeinschaft wirtschaftlich geprüfter und zuverlässiger Handelspartner.

AMD Sempron 2200+



- **Prozessor:** AMD Sempron 2200+
- **Prozessorkühler:** Speeze Vulture Spin
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** MSI KM3MV
- **Festplatte:** 60GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** Onboard Shared Memory 64MB
- **Laufwerk:** 52xCD-Rom Benq
- **Gehäuse:** 300W Midi Tower
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, 1xAGP

229,- €

AMD Athlon XP 3000+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Speeze Vulture Spin
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** Gigabyte GA7NF-RZ nforce 2 400
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9200Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerk:** 16xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0, 5xPCI, 6 Kanal Sound, 1xAGP8x

429,- €

AD & Shop by Dynamic Pixels - www.dpxs.de

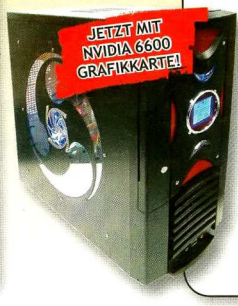
AMD Athlon XP 3200+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3200+ Barton
- **Prozessorkühler:** Speeze Vulture Spin
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC400
- **Mainboard:** ASUS A7N8X-X
- **Festplatte:** 200GB 2mb Cache ATA133,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9600Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerk:** 16xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 4xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, 5xPCI, LAN, 1xAGP8x

599,- €

AMD Athlon 64 3200+



- **Prozessor:** AMD Athlon 64 3200+
- **Prozessorkühler:** Speeze Vulture Spin
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC400
- **Mainboard:** MSI K8TM-ILS
- **Festplatte:** 200GB 2mb Cache ATA133,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 128MB Nvidia 6600 DVI+TV-Out
- **Laufwerk:** 16xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, 3xPCI, LAN, 1xAGP8x

699,- €

AMD Sempron 3000+



MSI KM3M-V Mainboard
256MB DDR-RAM MDT PC333
80GB Excelstor ATA100, 7.200 U/min.
64MB Onboard Shared Memory Grafik
16x50xDVD-Laufwerk
6xUSB 2.0,3xPCI,6 Kanal Sound,1xAGP

299,- €

AMD Athlon 64 3200+



MSI K8TM-ILS Mainboard
512MB DDR-RAM MDT PC400
160GB 2mb Cache ATA133,7200 U/min.
9800Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
16xMulti DVD-Brenner
400W Design Midi Tower Supersilent
6xUSB 2.0,6 Kanal Sound,3xPCI,LAN,1xAGP8x

649,- €

AMD Athlon 64 3400+



MSI K8TM-ILS Mainboard
512MB DDR-RAM MDT PC400
200GB 2mb Cache ATA133,7200 U/min.
128MB Nvidia 6600GT DVI+TV-Out
16xMulti DVD-Brenner
400W Design Midi Tower Supersilent
6xUSB 2.0,6 Kanal Sound,3xPCI,LAN,1xAGP8x

799,- €

AMD Athlon 64 3500+



MSI Nforce4 NEO 4-Platinum Mainboard, NEU! Jetzt mit Sockel 939
512MB DDR-RAM MDT PC400
200GB 2mb Cache ATA133,7200 U/min.
256MB ATI Radeon X800Pro PCI-Express
16xMulti DVD-Brenner
400W Design Midi Tower Supersilent
6xUSB 2.0,6 Kanal Sound,3xPCI,LAN,1xAGP8x

999,- €

GRATIS!

ZUSÄTZLICH ERHALTEN SIE BEIM KAUF EINES PC-SYSTEMS NOCH NACHFOLGENDE ASHAMPOO SOFTWAREPAKETE:



MARKEN-SOFTWARE IM GESAMTWERT VON: **317,81 €**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. 16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zusenden. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung.

-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

www.lahoo.de

Telefonische Bestellannahme 7 Tage die Woche von 07.00 - 19.00 Uhr

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · D-26446 Friedeburg Tel. (0 44 65) 944-0



»Nur in Sachsen zu haben: Bild-Dellefon.«



»Skinheads haben was im Kopf.«



»Der Schwarzmaler hat sich ausgetobt.«

DELL

Dimension XPC

Preis:	€ 3.500,-
Preis/Leistung:	Ausreichend
Webseite:	www.dell.de

+ Exzellente Spieleleistung
+ Hervorragende Ausstattung
– Hohe Betriebslautstärke bei Spielen
– Sehr hoher Preis

Ausstattung: 91%
Eigenschaften: 83%
Leistung: 87%
Gesamt: 88 %

ULTRASONE

HFI-700 DVD

Preis:	€ 179,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	www.ultrasone.de

+ Exzellenter Klang
+ Geringer Schalldruck
+ Ohrmuschel seitlich drehbar
– Hoher Preis

Ausstattung: 87%
Eigenschaften: 73%
Leistung: 92%
Gesamt: 88 %

SILVERSTONE

TJ05

Preis:	€ 169,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	www.silverstonetek.com

+ Gutes Platzangebot
+ 120-Millimeter-Lüfter vormontiert
– Sehr hohes Gewicht
– Verschluss der Laufwerksklappe

Ausstattung: 86%
Eigenschaften: 77%
Leistung: 76%
Gesamt: 78 %

Silber, super & sauteuer – Dells Zockerkönig DIMENSION XPC hat's in die Redaktion geschafft.

Die vierte Generation des Dell Zock-Systems XPC soll dank Pentium 4 Extreme Edition mit 3,46 GHz und 2 MByte Level-2-Cache im Testcenter die Muskeln spielen lassen. In Kombination mit dem 925XE-Mainboard ergibt sich ein neuer Frontside-Bus-Rekord von 1.066 MHz (QDR). Aber nicht nur CPU-seitig ist für flottes Arbeiten gesorgt, Dell hat mit der Radeon X850 XT PE den derzeit schnellsten Ati-Beschleuniger installiert, dessen Chip mit flotten 587 MHz taktet. Die Spieleleistung in *Far Cry* ist mit 84 Fps (1.024x768) und 69 Fps (1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF) exzellent. Auch in *Doom 3* ist die Leistung mit 91 Fps (1.024x768) und 53 Fps (1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF) sehr gut. Für reichlich Speicherplatz sorgen die beiden 250-GByte-Festplatten im RAID-0-Verbund. Der DVD-Brenner beschreibt einen Plus-Rohling in flotten 6:45 Minuten. Ganz im Gegensatz zu den inneren Werten steht das äußere Erscheinungsbild. Die Verarbeitung des Gehäuses ist instabil und will nicht recht ins Bild eines 3.500-Euro-PCs passen. Ein weiteres Manko ist die Lautstärke: 2,0 Sone unter Windows sind zwar noch akzeptabel, 3,5 Sone im 3D-Betrieb aber zu laut. Fazit: Spieleleistung und Ausstattung stehen dem hohen Preis und der störenden Lautstärke entgegen. FM

In der Ruhe liegt die Kraft – das gilt auch fürs Zocker-Umfeld. Ein KOPFHÖRER muss her!

Ultrasone gilt als Geheimtipp für exzellente Kopfhörer – ein Ruf, dem der Hersteller mit dem HFI-700 DVD erneut gerecht wird. Der mit 350 Gramm recht schwere Schallsender eignet sich sowohl für das Zweikanal-Heimkino als auch für Spiele. Im Hörtest klingt der Sound voluminös und kraftvoll, Details werden sehr gut dargestellt. Die vom Hersteller patentierte S-Logic-Technologie lässt Effektstaffelungen räumlich wirken, ohne künstlich zu klingen oder das Audio-Material zu verfälschen. Zudem soll das Gehör entlastet werden. Der HFI-700 DVD ist in geschlossener Bauweise gefertigt und glänzt mit einer exzellenten Abschirmung – die Umgebung bekommt von Ihrer Beschallung nichts mit. Um dies zu erreichen, sitzt der Kopfhörer allerdings auch recht fest auf den Lauschern, jedoch ohne unangenehm zu drücken. Für den „DJ-Betrieb" können die beiden Ohrmuscheln seitlich weggedreht werden. Im Praxistest zeigt sich das Gerät als robust verarbeitet. Die Kabellänge ist mit drei Metern plus einer Vier-Meter-Verlängerung sehr gut dimensioniert. Fazit: Der Ultrasone HFI-700 DVD überzeugt im Testlabor und wird sich trotz des verhältnismäßig hohen Preises in die Herzen vieler Zocker spielen. Schade, dass es keine Option für eine Headset-Nutzung gibt. FM

Das „kleine Schwarze" war gestern. Silverstone zeigt, wie Männer GEHÄUSE gerne haben.

Wer braucht schon einen Midi-Tower? Silverstone feiert mit dem Temjin 05 nach eigenen Angaben die „Wiederauferstehung des Standard-Computergehäuses". Grund genug, die Reinkarnation der Mittelklasse in die Redaktion zu hieven. Das monströse Stahlgehäuse umfasst 21 x 50 x 65 Zentimeter und ist wahlweise in Schwarz oder Silber erhältlich. Die schicke Alu-Front kann aber am satten Gewicht von 13 Kilo nichts ändern. Die Verarbeitung ist in Ordnung, der Verschluss der Frontklappe kapitulierte allerdings im Testcenter. Für die Seitenteile wünscht sich der Tester ebenfalls einen besseren Verschluss. Im großzügigen Innenraum geht es aufgeräumt zu: Zwei 120-Millimeter-Lüfter pusten die Hardware-Abwärme geräuscharm aus dem Inneren. Weitere drei 80-Millimeter-Lüfter lassen sich zusätzlich montieren. Neben zehn 3,5- finden auch vier 5,25-Zoll-Laufwerke Platz – ordentlich! Alle Schienen, die zur Montage nötig sind, befinden sich in einem kleinen Kasten an der Unterseite – auch prima. Die Front-USB- und Audio-Anschlüsse sind gut erreichbar an der Seite des Gehäuses platziert. Fazit: Wer auf der Suche nach einem Tower-Gehäuse mit großem Innenraum ist, kann zugreifen. LAN-Party-Gänger sollten vom TJ05 aufgrund des Gewichts die Finger lassen. FM

Billiger kann keiner!

Camdo



Camdo „Game L“ 3200+

- AMD Athlon XP 3200+ Prozessor (512KB L2 Cache, 333Mhz FSB)
- 512MB DDR-SDRAM, 400Mhz — Aufpreis auf 1024MB + 89,-
- 128MB ATI Radeon 9600Se mit TV-Out
- 160GB Festplatte, 7.200 U/Min
- 16x Double Layer DVD-Brenner
- 10/100 Mbit Netzwerkanschluss, DSL ready
- 6.0 3D Soundchip, 128Bit
- 6x USB 2.0, 5x PCI, 1x AGP

Preis ohne Monitor, Tastatur und Maus.

17“Monitor ab 98€
Maus/Tastatur ab 5€

499€



Camdo „Game XL“ 3200+

- AMD Athlon64 3200+ Prozessor (512KB L2 Cache, 400Mhz FSB)
- 512MB DDR-SDRAM, 400Mhz — Aufpreis auf 1024MB + 89,-
- 128MB ATI Radeon 9800Se mit TV-Out
- 160GB Festplatte, 7.200 U/Min
- 16x Double Layer DVD-Brenner
- 10/100 Mbit Netzwerkanschluss, DSL ready
- 6.0 3D Soundchip, 128Bit
- 6x USB 2.0, 5x PCI, 1x AGP

Preis ohne Monitor, Tastatur und Maus.

17“Monitor ab 98€
Maus/Tastatur ab 5€

599€



Camdo „Game XXL“ 3200+

- AMD Athlon64 3200+ Prozessor (512KB L2 Cache, 400Mhz FSB)
- 512MB DDR-SDRAM, 400Mhz — Aufpreis auf 1024MB + 89,-
- 128MB Nvidia 6600GT mit DVI+TV-Out
- 160GB Festplatte, 7.200 U/Min
- 16x Double Layer DVD-Brenner
- 10/100 Mbit Netzwerkanschluss, DSL ready
- 6.0 3D Soundchip, 128Bit
- 6x USB 2.0, 5x PCI, 1x AGP

Preis ohne Monitor, Tastatur und Maus.

17“Monitor ab 98€
Maus/Tastatur ab 5€

699€

Camdo „Office XL“ 2400+



- AMD Sempron 2400+ Prozessor (256KB L2 Cache, 333Mhz FSB)
- 128MB DDR-SDRAM, 333Mhz
- 64MB 3D Grafik, shared Memory
- 40GB Festplatte, 7.200 U/Min
- 52x CD-ROM
- 10/100 Mbit Netzwerkanschluss
- 2.1 Soundchip, 128Bit
- 4x USB 2.0, 2x PCI, 1x AGP

Aufpreis auf 256MB + 19,-

Preis ohne Monitor, Tastatur und Maus

199€

Camdo „Office XXL“ 3000+



- AMD Sempron 3000+ Prozessor (256KB L2 Cache, 333Mhz FSB)
- 256MB DDR-SDRAM, 333Mhz
- 64MB 3D Grafik, shared Memory
- 60GB Festplatte, 7.200 U/Min
- 52x16x CD-Brenner/DVD-Rom
- 10/100 Mbit Netzwerkanschluss
- 2.1 Soundchip, 128Bit
- 4x USB 2.0, 2x PCI, 1x AGP

Aufpreis auf 512MB + 49,-

Preis ohne Monitor, Tastatur und Maus

299€

Camdo „Allround“ 3000+



- AMD Athlon XP 3000+ Prozessor (512KB L2 Cache, 333Mhz FSB)
- 256MB DDR-SDRAM, 400Mhz
- 128MB ATI Radeon 9200Se mit TV-Out
- 80GB Festplatte, 7.200 U/Min
- 16x Double Layer DVD-Brenner
- 10/100 Mbit Netzwerkanschluss
- 6.0 3D Soundchip, 128Bit
- 6x USB 2.0, 5x PCI, 1x AGP

Aufpreis auf 512MB + 49,-

Preis ohne Monitor, Tastatur und Maus

399€



550 Watt Supersilent

Camdo „High End L“ 3400+

- AMD Athlon64 3400+ Prozessor (512KB L2 Cache, 400Mhz FSB)
- 512MB DDR-SDRAM, 400Mhz — Aufpreis auf 1024MB + 89,-
- 128MB Nvidia 6600GT mit DVI+TV-Out
- 200GB Festplatte, 7.200 U/Min
- 16x Double Layer DVD-Brenner
- 10/100 Mbit Netzwerkanschluss, DSL ready
- 6.0 3D Soundchip, 128Bit
- 6x USB 2.0, 5x PCI, 1x AGP

Preis ohne Monitor, Tastatur und Maus.

17“Monitor ab 98€
Maus/Tastatur ab 5€

799€



550 Watt Supersilent

Camdo „High End XL“ 3200+

- AMD Athlon64 3200+ Prozessor 939 (512KB L2 Cache, 400Mhz FSB)
- 512MB DDR-SDRAM, 400Mhz — Aufpreis auf 1024MB + 89,-
- 256MB ATI Radeon X800 Pro PCI-Express
- 160GB Festplatte, 7.200 U/Min
- 16x Double Layer DVD-Brenner
- 10/100 Mbit Netzwerkanschluss, DSL ready
- 6.0 3D Soundchip, 128Bit
- 6x USB 2.0, 5x PCI, 1x AGP

Preis ohne Monitor, Tastatur und Maus.

17“Monitor ab 98€
Maus/Tastatur ab 5€

899€



550 Watt Supersilent

Camdo „High End XXL“ 3500+

- AMD Athlon64 3500+ Prozessor 939 (512KB L2 Cache, 400Mhz FSB)
- 512MB DDR-SDRAM, 400Mhz — Aufpreis auf 1024MB + 89,-
- 256MB ATI Radeon X800 Pro PCI-Express
- 200GB Festplatte, 7.200 U/Min
- 16x Double Layer DVD-Brenner
- 10/100 Mbit Netzwerkanschluss, DSL ready
- 6.0 3D Soundchip, 128Bit
- 6x USB 2.0, 5x PCI, 1x AGP

Preis ohne Monitor, Tastatur und Maus.

17“Monitor ab 98€
Maus/Tastatur ab 5€

999€

AD & Shop by Dynamic Press · www.dpac.de

24 Monate Gewährleistung. Lieferung erfolgt ohne Betriebssystem. Windows XP Home zzgl. 95.- Euro / Windows XP Pro zzgl. 149.- Euro (inkl. Installation)

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung.

in unserem Onlineshop können Sie sich Ihren PC individuell zusammenstellen!

www.camdo.de

Telefonische Bestellannahme 7 Tage die Woche von 07.00 - 19.00 Uhr

...oder einfach schnell telefonisch bestellen unter: (04465) 944-0 Camdo · Hauptstr.81 · 26446 Friedeburg



»Jean Todt hat Michelle ein Hochzeitskleid gesponsert.«

Rot und Spiele

Bereits wenige Handgriffe reichen aus, um die Bildqualität Ihrer RADEON-GRAFIKKARTE aufzupolieren oder die Spieleleistung deutlich zu steigern – wir zeigen Ihnen, wie das geht.

Auf den nächsten Seiten erfahren Sie, was die Treiber-Optimierungen bei der X800-Serie bewirken, was sich beim neuen *Catalyst Control Center* ändert und welche Grafik-Tools sich wirklich lohnen. Natürlich lassen wir auch Besitzer einer Nvidia-Karte nicht im Stich - in der nächsten Ausgabe stellen wir die wichtigsten Praxis-Erfahrungen und Geheimtipps für Geforce-Karten zusammen.

ALLES UNTER KONTROLLE?

Das neue Einstellungsmenü *Catalyst Control Center* (kurz: *CCC*) ist seit dem Catalyst 4.8 zum Download bei www.ati.de verfügbar und löst das schlichte Treiber-Menü *Ati Control Panel* ab. Ein großer Vorteil des *CCC*: Alle wichtigen Funktionen sind übersichtlich und schnell erreichbar in eine hübsche Oberfläche eingebettet. Einzigartig ist zudem die Vorschaufunktion: Eine 3D-Spielszene veranschaulicht, wie sich die aktuellen Einstellungen für Kantenglättung, Shader oder Texturfilterung in der Spielepraxis auswirken. Fischten Sie das *Control Panel* noch umständlich aus dem Windows-Anzeige-Menü heraus, ist das *Control Center* nun ganz leicht mit einem Rechtsklick auf eine freie Stelle des Desktops erreichbar. Als nettes Extra können Sie die Optik der Menü-Oberfläche individuell gestalten – fünf vorgefertigte „Skins" werden mitgeliefert.

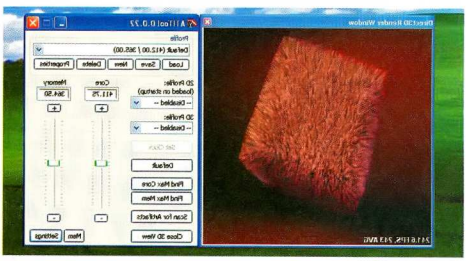
DAS BRAUCHEN SIE FÜR CCC

Bevor Spieler die neue Grafikkarten-Schaltzentrale nutzen können, ist nach der Installation eine erste Hürde zu nehmen: Damit das *Control Center* problemlos funktioniert, benötigen Sie den *Macromedia Flash Player* und das *.NET Framework*. Ohne dieses Microsoft-Programm wird der Anwender beim Windows-Start mit der Fehlermeldung begrüßt, dass die Anwendung „cli.exe" nicht initialisiert werden konnte. Sie finden das *.NET Framework* auf unserer Heft-DVD.

NEUE KANTENGLÄTTUNG

Ein neues Feature im Ati-Treiber ist das Temporal Anti-Aliasing. An schräg verlaufenden Kanten tritt in Spielen

Fazit: Mit Optimierungen laufen Spiele schneller, sehen aber schlechter aus. Die X800 Pro profitiert deutlich stärker von den Treiber-Tricks als die alte 9600 XT.



Mit dem Ati Tool können Sie ermitteln, wie weit sich Ihre Grafikkarte übertakten lässt. Dazu wird das 3D-Fenster intensiv auf Bildfehler überprüft.

Einstellungstest

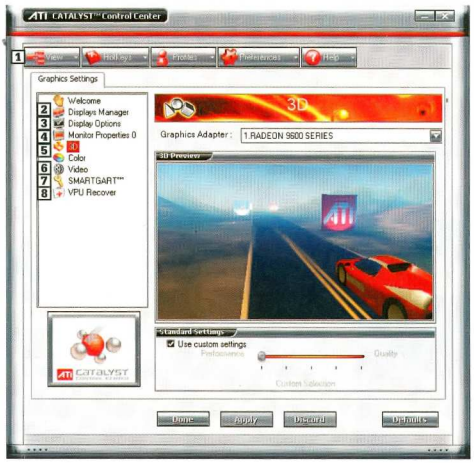
Welche neuen Optionen bietet das aktualisierte Einstellungsmenü für Ati-Karten und was verbirgt sich hinter den jeweiligen Einträgen?

1 VIEW
Klicken Sie zunächst auf diese Schaltfläche, damit in der linken Seitenleiste alle wichtigen Funktionen aufgelistet werden.

2 DISPLAY MANAGER
Falls ein zweiter Monitor oder ein Fernseher angeschlossen sind, können Sie diese unter „Display Manager" konfigurieren. Zusätzlich lassen sich Auflösung, Farbtiefe und Wiederholfrequenz für die Windows-Oberfläche ändern.

3 DISPLAY OPTIONS
Hier legen Sie die Wiederholfrequenz bei Spielen fest. Wird ein angeschlossener Fernseher nicht wahrgenommen, können Sie die Erkennung per Schalter erzwingen.

4 MONITOR PROPERTIES
Wenn bei einem Röhrenmonitor unter „Maximum refresh rate" lediglich „60 Hz" eingestellt ist, wählen Sie mindestens 75 Hz.



5 3D
Das wichtigste Menü für Spieler. Hier aktivieren Sie Kantenglättung und anisotrope Filterung oder schalten unter „CATALYST A.I." die Treiber-Optimierungen ab. Das Vorschaufenster veranschaulicht die neuen Einstellungen.

6 VIDEO
Werden auf dem Fernseher keine Videos angezeigt, wählen Sie unter „Theater Mode" „Same on all", um das Problem zu lösen.

7 SMARTGART
Unter „SMARTGART" bestimmen Sie beispielsweise den AGP-Modus oder aktivieren für eine bessere Spieleleistung Einstellungen wie „Fast Write".

8 VPU RECOVER
Reagiert eine Anwendung nicht mehr, kann die Grafikkarte neu gestartet werden – der PC wird dazu nicht heruntergefahren.

zwangsläufig eine zackenartige Abstufung auf – der so genannte Treppeneffekt (auch: Aliasing). Kantenglättung (Anti-Aliasing) zerlegt Pixel in mehrere Unterpixel (oder: Subpixel) und vermischt deren Farbwerte für das fertige Pixel miteinander. Dadurch sind die Abstufungen an schrägen Kanten deutlich feiner – das Bild wirkt glatter und flimmert nicht mehr. Mit Temporal Anti-Aliasing kommen nun bei zwei aufeinander folgenden Bildern unterschiedliche Abtastmuster für die Subpixel zum Einsatz. Dadurch wird die Qualität der Kantenglättung theoretisch verdoppelt. In der Praxis brauchen Sie dafür allerdings eine sehr hohe Bildrate (Framerate), da ansonsten ein störendes Flimmern auftritt. Tatsächlich war in unseren Tests sogar noch bei mehr als 60 Bildern pro Sekunde ein Flimmereffekt sichtbar. Temporal Anti-Aliasing lohnt sich daher nur, um alte Spiele, die auf heutigen PCs mit einer sehr hohen Framerate laufen, optisch aufzuwerten.

VERSTECKTE TREIBER-TRICKS

Bei der aktuellen Grafikkarten-Generation geriet der rote Riese durch Optimierungen ins Kreuzfeuer von Presse und Spielern. So erschlichen sich X800-Karten beispielsweise dank versteckter Anpassungen bei der Texturfilterung eine bessere Spieleleistung: Anstelle von hochwertiger trilinearer Filterung werden Texturen nur „brilinear" gefiltert. Dadurch leidet die Bildqualität geringfügig. Tatsächlich ist dieser Trick nicht neu – bereits die Radeon 9600 XT und die Geforce-FX-Reihe von Nvidia nutzen den schlechteren Filter. Dank des *Catalyst Control Centers* entscheiden die Anwender nun selbst, ob sie eine bessere Bildqualität oder eine höhere Spielegeschwindigkeit wollen, denn wie beim Rivalen Nvidia lassen sich die Optimierungen neuerdings abschalten. Öffnen Sie dazu im *CCC*-Menü den Eintrag „3D" und anschließend „Catalyst A.I.". Danach setzen Sie ein Häkchen bei „Disable Catalyst A.I." und bestätigen mit „Apply". Nun werden Spiele stets mit der besten Bildqualität dargestellt, laufen aber zwischen ein und 14 Prozent langsamer. Einen Leistungsvergleich mit und ohne Optimierungen finden Sie im Benchmarkkasten auf der linken Seite.

DIE BESTEN ATI-TOOLS

Das *Catalyst Control Center* bietet bereits zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten, trotzdem überschwemmen findige Programmierer mit eigenen Grafikkarten-Tools das Internet. Wir haben die besten Zusatzprogramme für Sie herausgesucht. Als besonders nützlich erwies sich der *Rad Linker*. Anstatt Kantenglättung und anisotrope Filterung stets für alle Spiele gleich festzulegen, nehmen Sie die Qualitätseinstellungen für jedes Spiel individuell vor. Zudem lassen sich sogar die Taktraten für den gewünschten Titel anpassen. So stellen Sie beispielsweise mit wenigen Mausklicks ein, dass *Sims 2* stets mit vierfacher Kantenglättung gestartet wird, bei *Doom 3* hingegen übertaktet das Programm die Grafikkarte automatisch. Sie bekommen das kostenlose Tool unter www.majorgeeks.com/download4156.html. Nachdem Sie die Seite aufgerufen haben, wählen Sie einfach unter „Download Locations" einen entsprechenden Server aus.

PROFIPROGRAMM

Das *Ati Tool* richtet sich dagegen vor allem an Spieler, die die beste Leistung aus Ihrer Grafikkarte herausholen wollen. So können Sie die Taktraten für Grafikchip und -Speicher manuell verändern. Doch damit nicht genug: Das *Ati Tool* ermittelt automatisch die maximalen stabilen Taktraten Ihrer Pixel-Platine. Dazu erhöht das Programm in 1-MHz-Schritten den Takt, während eine integrierte 3D-Sequenz permanent auf Bildfehler (auch: Artifacts) überprüft wird. Solange das Programm keine Artifacts feststellt, läuft die Karte fehlerfrei und wird weiter übertaktet. Das nützliche Tool kann aber mehr, als die schlichte Bedienoberfläche vermuten lässt: Mittels des Schalters „Mem" verändern Sie sogar die Latenzen des Grafikspeichers. Lassen Sie hier Vorsicht walten – zu niedrige Latenzzeiten können die Grafikkarte beschädigen. Bedenken Sie auch, dass Sie stets auf eigenes Risiko übertakten. DANIEL MÖLLENDORF

AUF DVD

WICHTIGE RADEON-SOFTWARE:

- Ati Tool
  Ermitteln Sie die Taktgrenze Ihrer Karte
- Catalyst Control Center
  Das neue Einstellungsmenü
- Microsoft .NET Framework 1.1
  Voraussetzung für das Control Center
- Catalyst 4.12
  Aktueller Ati-Grafikkarten-Treiber

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

LABORBERICHT

Neue Produkte im Kurztest

VX912

PC ACTION PRESTIGE



Der *VX912* ist das Nachfolgemodell des ausgezeichneten *VX910*. Hauptmerkmal: ein verbessertes Panel mit angeblich zwölf Millisekunden Reaktionszeit. Im Farbkombinationstest messen wir aber 22 Millisekunden, was für ein 19-Zoll-LCD trotzdem noch ein sehr guter Wert ist. Im Spieletest zeigt der TFT keine Schlieren. Beim Anschluss über DVI-D ist die Bildschärfe hervorragend. Im RGB-Betrieb stellen wir nur eine geringfügige Verschlechterung fest. Einziger Kritikpunkt: die Helligkeitsverteilung, die an den Rändern teils stark von der Bildmitte abweicht. (FM)

- \+ Geringe Reaktionszeit
- \+ Hohe Bildschärfe
- \+ Günstiger Preis
- − Unregelmäßige Helligkeitsverteilung

Hersteller: Viewsonic
Preis: € 469,-
Webseite: www.viewsonic.de
Preis/Leistung: Gut

GESAMT: **80%**

Silentstorm



Mit dem *Silentstorm SHA480-9A* stellt Sharkoon das Flaggschiff seiner neuen, günstigen Netzteil-Serie vor. Im Testcenter überzeugt das Kraftwerk mit extralangen Anschlusskabeln für Big-Tower-Gehäuse. Unsere Belastungstests waren für das 480-Watt-Gerät kein Problem. (FM)

- \+ Manuelle Lüftersteuerung
- \+ Gut dimensionierte Kabellängen
- \+ Günstiger Preis
- − Hohe Temperatur bei Volllast

Hersteller: Sharkoon
Preis: € 89,-
Webseite: www.sharkoon.de
Preis/Leistung: Gut

GESAMT: **82%**

Ocean Dome



Das sieben Kilogramm leichte Alu-Gehäuse *Ocean Dome* bietet Platz für fünf 3,5- und fünf 5,25-Zoll-Laufwerke. Thermalrock legt fünf Systemlüfter bei, die aber unter Volllast störende 3,6 Sone verursachen. Gut: die Verarbeitung; die linke Seitentür des Gehäuses verfügt über ein Fenster. (FM)

- \+ Geringes Gewicht
- \+ Gute Kühlleistung
- − Schlechte AGP/PCI-Karten-Befestigung
- − Hohe Lüfterlautstärke

Hersteller: Thermalrock
Preis: € 144,-
Webseite: www.alternate.de
Preis/Leistung: Befriedigend

GESAMT: **82%**

GRAFIKKARTEN



DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Winfast A6600 GT TDH	Leadtek	€ 249,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	80%
Excalibur 9800 Pro IceQ	HIS	€ 239,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	72%
Excalibur 9800 Pro	HIS	€ 219,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	70%
9800Pro-TD128	MSI	€ 199,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	378 MHz/338 MHz DDR	69%
Atlantis 9800 Pro	Sapphire	€ 199,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	68%
FX 5900 XT VTD128	MSI	€ 189,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	67%
FX 5900 XT Golden Limited	Pixelview	€ 179,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	66%
FX Ultra/1100 XT GS	Gainward	€ 179,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	450 MHz/390 MHz DDR	66%
FX5900XTV	Albatron	€ 179,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	65%
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	€ 165,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	65%

GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Excalibur X800 XT IceQ II	HIS	€ 549,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	92%
Winfast A400 Ultra TDH	Leadtek	€ 529,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	92%
Geforce 6800 Ultra	Innovision	€ 499,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	91%
NX6800U-T2D256	MSI	€ 519,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	91%
GV-R80X256V	Gigabyte	€ 499,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	91%
V9999 Ultra Deluxe	Asus	€ 529,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	90%
Trinity Geforce 6800 Ultra	Albatron	€ 509,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	90%
Winfast A400 GT	Leadtek	€ 419,-	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	90%
AX 800 XT	Asus	€ 519,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	90%
Toxic X800 Pro Vivo	Sapphire	€ 469,-	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [1,6 ns]	472 MHz/452 MHz DDR	90%

LAUTSPRECHERSYSTEME



STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-3	Logitech	€ 77,-	2+1	40 Watt	88%
I-Trigue L-3500	Creative	€ 112,-	2+1	48 Watt	82%
T2900	Creative	€ 54,-	2+1	29 Watt	82%
Home Arena TXR 335	Terratec	€ 44,-	2+1	35 Watt	79%
X-220	Logitech	€ 37,-	2+1	32 Watt	79%
XPS 2.100 Silver	Hercules	€ 62,-	2+1	60 Watt	78%

MEHRKANALSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-5500 Digital	Logitech	€ 329,-	5+1	450 Watt	94%
Gigaworks S750	Creative	€ 429,-	7+1	700 Watt	90%
Z-5300	Logitech	€ 139,-	5+1	280 Watt	87%
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	86%
Inspire T7700	Creative	€ 114,-	7+1	92 Watt	84%
Inspire T5900	Creative	€ 89,-	5+1	74 Watt	82%

TASTATUREN



Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Cymotion Master Xpress	Cherry	€ 27,-	29	PS/2, USB	93%
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 19,-	17	PS/2	93%
Internet Navigator	Logitech	€ 20,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	93%
Navigator Office XP	Typhoon	€ 11,-	31 + Scrollrad	PS/2	92%
Zboard ZBD101	Ideazon	€ 49,-	Je nach Auflage	PS/2, USB	83%



MAINBOARDS

MAINBOARDS SOCKEL A (ATHLON XP)							
Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
A7N8X-E Deluxe WE	Asus	€ 95,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	85%
KT6 Delta-FISR	MSI	€ 80,-	KT600	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-280 MHz	84%
AK79D-400 Max	Aopen	€ 110,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	84%
K7N2 Delta 2 Platinum	MSI	€ 90,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	83%
A7V880-UAYZ	Asus	€ 80,-	KT880	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-227 MHz	82%
MAINBOARDS SOCKEL 754 (ATHLON 64)							
Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
K8T Neo-FIS2R	MSI	€ 110,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	90%
K8T Neo-FSR	MSI	€ 95,-	K8T800	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	89%
AK89 Max	Aopen	€ 130,-	Nforce3 150	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-250 MHz	89%
K8V Deluxe	Asus	€ 90,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	88%
KV8-Max3	Abit	€ 150,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	87%
MAINBOARDS SOCKEL 939 (ATHLON 64)							
Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Abit AV8	Abit	€ 130,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-333 MHz	88%
K8N Neo2 Platinum-54G	MSI	€ 175,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	83%
K8N Neo2 Platinum	MSI	€ 150,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	82%
A8V Deluxe	Asus	€ 130,-	K8T800 Pro	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	82%
MAINBOARDS SOCKEL 478 (PENTIUM 4)							
Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
IC7-Max3	Abit	€ 180,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	90%
P4C800-E Deluxe	Asus	€ 175,-	Intel i875P	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	88%
IC7	Abit	€ 115,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	-	100-412 MHz	87%
865PE Neo2-PFS PE	MSI	€ 95,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	84%
P4P800 Deluxe	Asus	€ 120,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	84%
MAINBOARDS SOCKEL 775 (PENTIUM 4)							
Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	PCIx16/PCIx1/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
915P Neo Platinum	MSI	€ 159,-	Intel i915P	1/2/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-500 MHz	88%
P5GD2 Premium	Asus	€ 239,-	Intel i915P	1/3/2/8xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	88%
AG8-3RD Eye	Abit	€ 149,-	Intel i915P	1/3/2/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	85%



SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	92%
SB Audigy 2 ZS Platinum	Creative	€ 159,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	90%
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	89%
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 179,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	88%
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	83%



MONITORE

MONITORE CRT 19 ZOLL					
Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
109B50	Philips	€ 209,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	82%
901B	LG	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	77%
VL951T	CTX	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	77%
MONITORE TFT 17 ZOLL					
Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
Prolite E435S	Iiyama	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	80%
FP783	Benq	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	76%
Imagequest Q17+	Hyundai	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	75%
MONITORE TFT 19 ZOLL					
Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
PSDM-HS94P	Sony	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	80%
VX912	Viewsonic	€ 469,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	80%
Prolite E481S	Iiyama	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	73%



MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Auflösung	Wertung
MX1000 Laser	Logitech	€ 55,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	95%
MX700	Logitech	€ 43,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	94%
MX510	Logitech	€ 34,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	90%
Diamondback	Razer	€ 49,-	7 + Scrollrad	PS/2, USB	1.600 dpi	88%

ENDKRASSE PCs



DER AMD-PC

„Dank Geforce 6800 GT und Athlon 64 3500+ das optimale System im oberen Preissegment."

€ 1.571,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 3500+ (Sockel 939)	€ 279,-
Kühler	Zalman CNPS7000B-Cu	€ 49,-
Hauptplatine	MSI K8N Neo2 Platinum	€ 139,-
Arbeitsspeicher	Corsair TWINX1024-3200C2 (2x 512 MByte)	€ 319,-
Grafikkarte	Asus V9999GT/TD (Geforce 6800 GT)	€ 319,-
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte	Maxtor Maxline Plus 2 7Y250P0 (IDE/250 GByte)	€ 154,-
Netzteil	Sharkoon Silentstorm SHA480-9A (480 Watt)	€ 89,-
Gehäuse	Lovicom X-Alien	€ 139,-



DER INTEL-PC

„Unsere Intel-PC-Empfehlung setzt auf den Pentium 4 550 mit 3,4 GHz und der PCI-E-Variante der Geforce 6600 GT."

€ 1.632,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Pentium 4 550 (Socket 775, 3,4 GHz)	€ 284,-
Kühler	Zalman CNPS7700-Cu	€ 59,-
Hauptplatine	MSI 915P Neo2 Platinum	€ 144,-
Arbeitsspeicher	Corsair XMS2 DIMM 1 GB DDR2-667	€ 419,-
Grafikkarte	Aopen 6600GT DV (Geforce 6600 GT)	€ 209,-
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte	Maxtor Maxline Plus 2 7Y250P0 (IDE/250 GByte)	€ 154,-
Netzteil	Sharkoon Silentstorm SHA480-9A (480 Watt)	€ 89,-
Gehäuse	Lian Li PC-V1000	€ 249,-



DER PC-ACTION-PC

„Der PC-ACTION-PC mit dem Athlon 64 3200+ für den Sockel 939. Mit der Geforce 6600 GT AGP ist eine leistungsstarke Pixel-Kanone mit an Bord."

€ 1.151,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon 64 3200+ (Sockel 939)	€ 204,-
Kühler	Zalman CNPS7000B-Cu	€ 44,-
Hauptplatine	MSI K8T Neo2-FIR	€ 109,-
Arbeitsspeicher	Kingston KHX3500AK2/1G	€ 249,-
Grafikkarte	Sparkle SP-A643GDH (Geforce 6600 GT)	€ 239,-
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte	Maxtor Maxline Plus 2 7Y250P0 (IDE/250 GByte)	€ 154,-
Netzteil	Sharkoon SHA300-8P (300 Watt)	€ 29,-

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

COMPUTEC MEDIA AG • DATENTRÄGER PC ACTION • DR.-MACK-STRASSE 77 • 90762 FÜRTH

GARANTIECOUPON PC ACTION 3/2005

❑ DVD ❑ CD 1 ❑ CD 2 ❑ DVD „Ab-18-Edition"

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

FEHLERBESCHREIBUNG:

INSERENTENVERZEICHNIS:

Alternate Computerversand GmbH 134/135

Brunen IT Distribution OHG 147, 149

COMPUTEC MEDIA AG 21, 95, 99, 107, 108, 133

Dell Computer GmbH 4/5

Eidos GmbH 17

Electronic Arts Deutschland GmbH 22-24, 26

Okay Soft 31

SMS Online GmbH 33

Take 2 Interactive GmbH 2, 6

Ubisoft Entertainment GmbH 7, 61, 85

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	24 Std. täglich
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-19:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
BIGBEN INTERACTIVE	www.bigben-interactive.de	01 90-88 24 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-88 24 15 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
KOCH MEDIA	www.kochmedia.de	01 80-56 56 008	Mo-So 7:00-24:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
SONY COMPUTER ENT.	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
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG
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.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

LEITENDER REDAKTEUR
Joachim Hesse

REDAKTION
Ahmet Iscitürk, Andreas Bertits, Marc Brehme, Ralph Wollner, Lukasz Ciszewski

FREIE MITARBEITER
Heinrich Lenhardt, Rebecca Ritter, Alexander Krug, Alexander Frank, Felix Lohmeier

CD-/DVD-/VIDEOABTEILUNG
Jürgen Melzer (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klagetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer, Harald Wagner (Ltg.)

REDAKTION HARDWARE
Daniel Möllendorf, Frank Mischkowski

REDAKTION SPIELETIPPS
Ansgar Steidle, Stefan Weiß

LAYOUT
Carola Giese, René Weinberg, Hansgeorg Hafner, Gisela Müller

HEFTDESIGN
Andreas Schulz

BILDREDAKTION
Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

TEXTCHEF COMPUTEC
Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose

TEXTCHEF PC ACTION
Wilfried Barbknecht

TEXTKORREKTUR
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

FOTOGRAFEN
Thomas Riese, Dirk Kartscher

TITEL
© Activision, THQ, Ubisoft, Eidos
Gestaltung: Carola Giese

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

VERTRIEBSLEITUNG
Klaus-Peter Ritter

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

PRODUKTIONSLEITUNG
Martin Closmann, Ralf Kutzer

WERBEABTEILUNG
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

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

ABO-SERVICE
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-700
Fax: 04 51/49 06-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

ABONNEMENTBESTELLUNG ÖSTERREICH
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/882-882
Fax: 0 62 46/882-52 77
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

RR DONNELLEY EUROPE, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ANZEIGENKONTAKT

CMS MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-340 / Fax: +49-911-2872-241

ANZEIGENBERATUNG::
Wolfgang Menne: Telefon: +49-911-2872-144
wolfgang.menne@computec.de

Thorsten Szameitat: Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Sven Wedig, Celebration Media: Telefon: +49-30-85954-641
sven.wedig@computec.de

ANZEIGENDISPOSITION:
Judith Linder: judith.linder@computec.de

DATENÜBERTRAGUNG:
E-Mail: anzeigen@computec.de

ES GELTEN DIE MEDIA-DATEN NR. 18 VOM 1.10.2004

VERANTWORTLICHE FÜR ANZEIGEN IM SINNE DES PRESSERECHTS:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne

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.

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

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 443.244 Leser.

Bei **COMPUTEC MEDIA** erscheinen außerdem: PC Games, N-ZONE, PLAYZONE, SFT, Widescreen, Games Aktuell, Hardware, Xbox Games

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 3. Quartal 2004: 99.634 Exemplare.

DIE PC ACTION 4/2005 ERSCHEINT AM 16. FEBRUAR 2005.

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? _____

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

KAUFEN	HABE ICH	WILL ICH
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN ☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online ☐ Anderen: _____

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?
(Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an)
_____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
_____
_____
_____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

11. WELCHE VERSION VON PC ACTION HABEN SIE GEKAUFT?
☐ PC-ACTION-DVD ☐ PC-ACTION-CD-ROM

12. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ 501 bis 700 MHz
☐ 701 bis 1.000 MHz ☐ 1.001 bis 1.500 MHz
☐ 1.501 bis 2.000 MHz ☐ 2.001 bis 2.500 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

Blickpunkt: Dr. Uwe Boll	A 1 2 3 4 5
Thema des Monats: gesamte Strecke	A 1 2 3 4 5
Vorschau: Playboy: The Mansion	A 1 2 3 4 5
Vorschau: SWAT 4	A 1 2 3 4 5
Vorschau: Hitman: Blood Money	A 1 2 3 4 5
Vorschau: Knights of the Old Rep. 2	A 1 2 3 4 5
Vorschau: Splinter Cell 3: Chaos Theory	A 1 2 3 4 5
Vorschau: S.T.A.L.K.E.R.	A 1 2 3 4 5
Vorschau: Snowblind	A 1 2 3 4 5
Vorschau: Panzer Elite Action	A 1 2 3 4 5
Test: Scrabland	A 1 2 3 4 5
Test: Second Sight	A 1 2 3 4 5
Test: Emergency 3	A 1 2 3 4 5
Tipps: World of Warcraft	A 1 2 3 4 5
Tipps: Sid Meier's Pirates!	A 1 2 3 4 5
Hardware: Grafikkarten	A 1 2 3 4 5

A = (Noch) nicht gesehen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

Generell: PC-ACTION-TV	A 1 2 3 4 5
Vorschau: Act of War	A 1 2 3 4 5
Vorschau: Playboy: The Mansion	A 1 2 3 4 5
Vorschau: Cold Fear	A 1 2 3 4 5
Reportage: Dr. Uwe Boll	A 1 2 3 4 5
Reportage: Splinter Cell 3: Chaos Theory	A 1 2 3 4 5
Reportage: Stalen	A 1 2 3 4 5
Jetzt im Handel: Pool Shark 2	A 1 2 3 4 5
Jetzt im Handel: World of Warcraft	A 1 2 3 4 5
Schrott des Monats: Turbo Strauß	A 1 2 3 4 5
Tuning-Tipp	A 1 2 3 4 5
PC ACTION bringt's	A 1 2 3 4 5
Vorlesung des Monats	A 1 2 3 4 5
Outtakes	A 1 2 3 4 5

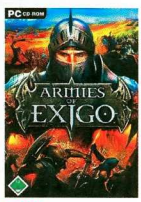
A = (Noch) nicht gesehen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHEN GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderen Gimmick: _____

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel wirken Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mit. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag stecken, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 3/05
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



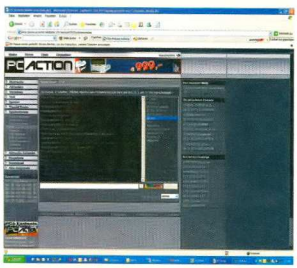
DIRK SEIFERT
aus Essen darf sich auf das Spiel *Armies of Exigo* freuen.

www.pcaction.de



Wie, Sie kennen unsere Homepage noch nicht? Dann wird's aber Zeit! Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, dem 26. Januar 2005, ab 17:00 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatraum finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, brauchen Sie nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail zu schreiben! Wählen Sie Ihre Lieblingsspiele unter www.pcaction.de. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und die Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Unter allen Teilnehmern verlosen wir ein aktuelles Computerspiel. Der virtuelle Stimmzettel liegt unter der Rubrik „Spielerforum" bei den „Lesercharts".

Spielerforum

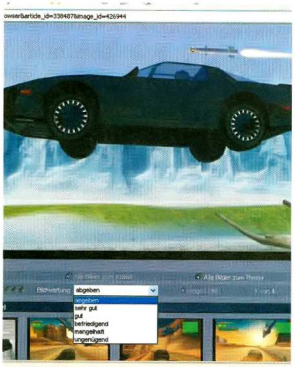
Nicht nur in der Print-Ausgabe der PC ACTION erfreut sich unser Spielerforum großer Beliebtheit. Auch auf unserer Webseite hat diese Rubrik einen festen Platz. Neben aktuellen Mod-News halten wir für Sie zahlreiche Links zu kostenlosen Downloads bereit. Wenn Sie selbst etwas haben, das hier aufgenommen werden soll, dann schicken Sie einfach eine E-Mail an andreas.bertits@pcaction.de.



Leserbefragung

Wir lieben unsere Leser! Deswegen gibt es auch diesen Monat wieder heiße Preise auf www.pcaction.de zu gewinnen. Zum Beispiel einen fantastischen Zocker-PC im Wert von 1.444 Euro! Das hat die Kiste unter der Haube: einen Pentium 3,4-GHz-Prozessor, 1 GByte Arbeitsspeicher, eine Radeon X700 Pro und eine 160-GByte-Serial-ATA-Festplatte! Sie möchten dieses Monster oder eines von 15 Spielepaketen gewinnen? Einfach an unserer Leserbefragung teilnehmen – zu finden unter dem Menüpunkt „Spezial" – und schon sind Sie im Rennen!

Bilder bewerten



Wussten Sie, dass Sie sämtliche Screenshots unserer riesigen Datenbank bewerten können? Nein? Dann ist es aber höchste Eisenbahn. Falls Sie beispielsweise finden, dass Michael Knight in unserem Test zu *Knight Rider 2 – The Game* einen Eierkopf hat, rufen Sie das entsprechende Bild auf und verpassen ihm eine Schulnote. In die Gesamtbewertung fließen selbstverständlich die Meinungen aller Leser ein. So wissen Sie immer, wie die Optik eines Spiels bei der Community ankommt. Klasse, oder?



DIE ANDERE HITPARADE

DIE BESTEN FASCHINGSKOSTÜME



PLATZ 1
GORDON FREEMAN



PLATZ 2
ZOMBIE



PLATZ 3
SIMON



PLATZ 4
SAM FISHER



PLATZ 5
RAYMAN

GENAUER				
Versucht in *Half-Life 2* mal wieder das Geheimnis des G-Man zu lüften und hält den ganzen Tag seine Brechstange in der Hand. **7,0**	Steigt in *Doom 3* dem Helden Flynn Taggart hinterher und versucht ständig, ihn zu begrapschen. Pfui! Was für eine Welt ... **8,5**	*Simon the Sorcerer* zieht in seinem übergroßen Mantel und schlapprigen Zauberhut durch die Adventure-Landschaft. **2,5**	Rettet in *Splinter Cell* die Welt, indem er wie ein Gossenbewohner hinter Mülleimern umherschleicht und Krimskrams klaut. **5,0**	Ist ständig auf dem Sprung, vermöbelt mit seiner ausfahrbaren Hand allerlei Gegner und bucht öfters Kurzstreckenflüge. **6,5**
COOLNESS-FAKTOR				
Die Mischung aus Johnny Depp, Finanzbuchhalter und Schmachtlappen Sachsen-Paule kommt bei Frauen gut an. **95,5**	Endlich können Sie sich wie Laurenz Meyer fühlen – der hat auch sein Gesicht verloren und schämt sich trotzdem nicht. **71,0**	Frauen, die Sie mit dieser Verkleidung abschleppen, fahren entweder auf rote Zipfel ab oder fallen unters Jugendschutzgesetz. **60,0**	Hat ungefähr so viel Sex-Appeal wie der Glöckner von Notredame, aber wenigstens bekommen Sie ein paar Titten zu sehen. **18,5**	Zwar brauchen Sie kein Deo mehr zu kaufen, aber ohne Unterleib sind Sie auch wenig attraktiv für das weibliche Geschlecht. **11,0**
AUFWAND FÜR KOSTÜMHERSTELLUNG				
Brecheisen für 5 Euro bei Obi, Brille für lau von Fielmann und einen gebrauchten Strahlenschutzanzug für 2 Euro aus Tschernobyl. **22,0**	Ein paar zerfetzte Klamotten aus der Kleiderspende klauen und Uschi-Glas-Gesichtscreme benutzen. Fertig. **24,5**	Rauben Sie Knecht Ruprechts Mütze und Mantel, kleben Sie noch ein paar Sterne drauf und fertig ist die Laube. Einfach, oder? **50,0**	Das schicke Nacktsichtgerät gibt's bei Beate Uhse. Für den perfekten gehockten Gang trinken Sie Rizinusöl und warten ab. **71,0**	Bitten Sie einen freundlichen Nachbarn mit Kettensäge um Hilfe und verweilen Sie mit Ihren Füßen etwas auf der ICE-Trasse. **88,5**
ERGEBNIS				
30,4	**24,6**	**3,0**	**1,3**	**0,8**

Formel: (Genauer x Coolness-Faktor) : Aufwand für Kostümherstellung = Ergebnis

Angesichtssache!



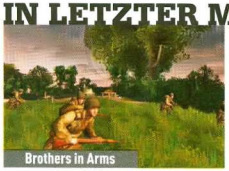
Welche Wirkung es hat, bei Feten dem Alkohol zuzusprechen, darüber scheiden sich die Geister. Auf der Verlagsweihnachtsfeier unterzogen sich unsere Layouter Carola Giese (rechts) und René Weinberg deshalb einem kritischen Selbstversuch. Während man sich an Apollinaris schadlos hielt, wurde frau vom Jägermeister verführt. Erste Ergebnisse dokumentieren wir mit diesem Foto, weitere folgen gegebenenfalls in neun Monaten.

AUSDRUCKSSTARK!

Japaner sind schon ein komisches Völkchen. Damit sie auch im Krieg die Ruhe auf dem stillen Örtchen genießen können, haben sie jetzt Tarntoiletten erfunden, Den Beweis lieferte unser Leser Jonatan Zint, der uns diesen Screenshot aus *Medal of Honor: Pacific Assault* geschickt hat. Ganz ausgereift scheint die technische Innovation aber noch nicht zu sein, da der Abseiler sich nicht automatisch mittarnt und so vom Feind beim Lesen der PC-Erotik-Action überrascht werden kann.



IN LETZTER MINUTE*



Durchstarten ins neue Jahr! Wir sind sicher, dass die Testversionen von *Brothers in Arms* und *World of Warcraft (dt.)* aufschlagen. Gut sieht's auch aus für die Mädels in *Playboy: The Mansion* und die Sternenkrieger aus *Knights of the Old Republic 2*.

Außerdem ...
Brandneues zu *Stargate, Imperial Glory, Age of Empires 3* und *Gothic 3* und vielen mehr.
Tipps, Tricks & Tuning zu *World of Warcraft (dt.), Brothers in Arms, Knights of the Old Republic 2* u. v. m.

* Alle Angaben ohne Gewähr



DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 16. FEBRUAR 2005



»Nicht mehr lang: volles Rohr.«



»Doch noch zu gebrauchen: alte Säcke.«

HUD ab!



Die Anzeigen auf dem Bildschirm sind minimal gehalten. Links unten finden Sie einen kleinen Kompass und ein Soldatenumriss, ansonsten haben Sie freie Sicht auf das virtuelle Frankreich. Der Kompass zeigt Missionsziele und den Aufenthaltsort Ihrer Truppen an. Sie kontrollieren zwei Einheiten à drei Mann: Die Aufklär- und die Unterstützungs-Partei. Nur wer die Vorgehensweise beider Teams genau aufeinander abstimmt hat eine Chance die Mission ohne Verluste zu meistern. So ist die Aufklär-Bande leichter bewaffnet und eignet sich bestens um feindliche Stellungen ausfindig zu machen. Entdeckte Feinde werden durch farbige Kreise markiert. Jetzt holen Sie die schweren Jungs der Unterstützungs-Combo und geben den Befehl die Stellung anzugreifen, während Sie die Feinde in Schach halten. Um eine Einheit zu bewegen betätigen Sie das entsprechende Truppensymbol neben dem Kompass. Nun erscheint ein blauer Kreis mit dem sie auf den Bestimmungsort zielen. Ganz einfach! Ach ja: Um die taktische Komponente noch mehr zu betonen, dürfen Sie höchstens zwei Wummen mit sich tragen. Überlegen Sie sich also genau, welche Waffe für Sie die beste ist.

fetten Panzern versperrt. Schnappen Sie sich einfach selbst einen und ballern Sie zurück. Schön: Es gibt mehrere Möglichkeiten einen Level zu lösen. Das steigert den Wiederspielwert gewaltig.

ARM DRAN – ARM AB

„Brothers in Arms verspricht ein authentisches Erlebnis, aber keine Simulation. Deine Waffe blockiert niemals, denn das macht einfach keinen Spaß.", verdeutlicht Master Pitchford. Aus diesen Gründen spielt sich der Titel wie aus einem Guss. Aber auch einen anderen Punkt beleuchtet das Spiel: den Schrecken des Kriegs. Nach einer Weile wächst Ihnen die 13-köpfige Bande so richtig ans Herz. Wenn sich ein Kamerad im virtuellen Todeskampf wälzt, kommt echter Herzschmerz auf. Und das nicht nur beim verwundeten Team-Kollegen. Da jeder Soldat individuelle Fähigkeiten besitzt, macht sich jeder Verlust bemerkbar. Beim einen mehr, beim anderen weniger. Die ständigen Dialoge Ihrer Jungs und die Zwischensequenzen machen die Beziehungen noch intensiver. Deshalb kommen Sie oft in den Zwist entweder die Mission schnell zu lösen oder das Überleben der gesamten Gruppe zu garantieren. Aber es gibt einen Aspekt, der Brothers in Arms noch realistischer macht: die technisch opulente Umsetzung. Aber: Bei einer deftigen Massenkeilerei fliegen einem nicht nur Kugeln, sondern auch schon mal digitale Körperteile um die Ohren. Brothers in Arms ist eben kein Kinder-, sondern ein ausgewachsenes Kriegsspiel. Für den Mehrspieler-Modus hat sich Gearbox sich einige Neuheiten einfallen lassen. Anstatt allein durch die Gegend zu tappen und typische Deathmatch-Partien auszutragen, kommandieren Sie KI-Teams mit drei Mitgliedern. „Wenn du besser ballern kannst, aber ich der bessere Taktiker bin, werde ich dich jedes Mal schlagen", erklärt Pitchford. Das garantiert ein packendes und vor allem neuartiges Mehrspieler-Erlebnis. Auf uns machte Brothers in Arms einen äußerst viel versprechenden Eindruck. Freuen Sie sich auch drauf!

RALPH WOLLNER

BROTHERS IN ARMS

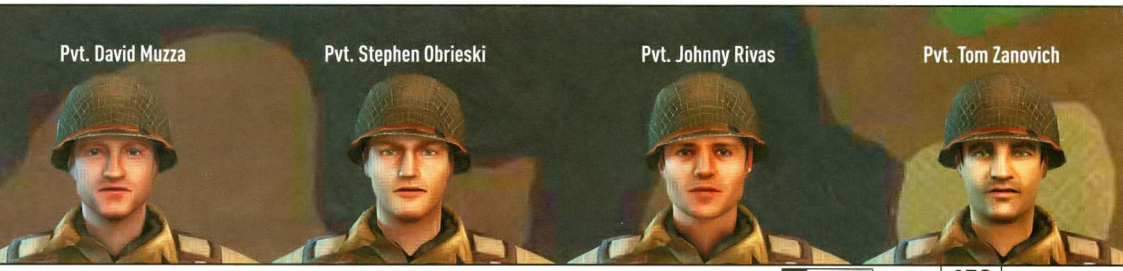
GENRE:	Taktik-Shooter
ENTWICKLER:	Gearbox Software/Ubisoft
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	Februar 2005
VERGLEICHBAR:	Hidden & Dangerous 2
INTERNET:	www.brothersinarmsgame.com

KOMMENTAR



RALPH WOLLNER

Zum Glück bringt Brothers in Arms wirklich mal eine neue Facette in die ansonsten ewig gleiche Weltkriegs-Ballerei. Neben einer spannenden Story und actionreichen Einzelspieler-Missionen freue ich mich besonders auf den Mehrspieler-Modus, wo das unkomplizierte Katz-&-Maus-Spiel Motivation satt verspricht. Noch nie waren Teamgeist und Zusammenhalt in einem WW2-Spiel so spürbar wie hier.





»Plötzlich bemerkte er, dass sein Bajonett im Arsch war.«

Echt? Gut!



Eines der Hauptziele von Gearbox ist es, Brothers in Arms möglichst authentisch zu gestalten. Dazu haben die findigen Texaner keine Kosten und Mühen gescheut. Bei mehreren Besuchen in der Normandie schoss das Entwicklerteam tausende von Fotos und recherchierte in alten Geschichtsarchiven. Colonel John Antal mimte erfolgreich den Oberlehrer und unterrichtete die Belegschaft in Waffenkunde und Feldtaktiken. Kein Wunder also, dass Brothers in Arms fast schon erschreckend wirklichkeitsnah ausgefällt. Auf den Bildern sehen Sie wie originalgetreu die Nachbildungen ausfallen. Sauber!

se Gegner. Später bekommt man es mit regulärer Infanterie, Fallschirmjägern und am Ende sogar mit gut geschulten Panzergrenadieren zu tun." Ohne weise instruierte Teamkollegen haben Sie im Kampf gegen die Nazi-Deutschen kaum eine Chance. Im Gegensatz zu anderen Genrevertretern wie Hidden & Dangerous 2 geht das Team-Management extrem einfach von der Hand. Sie haben jederzeit die Möglichkeit das Spiel einzufrieren und aus der Vogelperspektive zu betrachten. Mit dem nötigen Überblick versehen, stürzen Sie sich danach erneut in die Schlacht. Jetzt reichen ein paar Mausklicks, um Ihre Jungs mit Befehlen zu füttern. „Nehmt die Stellung ein, Männer", brüllt ihr virtuelles Ich und Sekunden später rücken Ihre digitalen Gefährten gegen die Feinde vor. Schnell fällt die ausgefeilte KI auf. Ihre Kollegen wissen automatisch, wie sie sich im Terrain zu bewegen haben. Sie nutzen jede Deckung, beziehen Stellung und feuern automatisch auf Widersacher. Es sei denn, Sie haben andere Anweisungen gegeben. Mister Baker mischt natürlich selber auch ordentlich mit. Wenn Sie Feinde erspäht haben, lohnt es sich in den Zielmodus umzuschalten. Jetzt sehen sie die Szenerie aus der von Vietcong her bekannten Kimme&Korn-Ansicht. Die nahe Umgebung verschwimmt im Motion-Blur-Sumpf und Sie haben ungetrübte Fernsicht. A propos Sicht: Die wird Ihnen oft von





»Gut versteckt: Guerillas im Nebel.«



»Limbo-Party mit absteigendem Schwierigkeitsgrad.«

Auf die Technik kommt es an!



Detaillierte Partikeleffekte verstärken die Edel-Optik.

Brothers in Arms lässt mit fetter Grafik und der ausgeklügelten Karma-Physik-Engine ordentlich die Technikmuskeln spielen. Die Entwickler ziehen dabei alle Register von DirectX 9 und verwenden neben Pixel-Shadern der Version 2.0 sogar das neue 3.0er Shader-Modell. Mit einer DX8-Karte sieht der Weltkriegs-Shooter noch gut aus, dafür müssen Sie auf einige Optik-Leckerlis verzichten. Wenn eine alte DX7-Platine (Geforce2 oder Geforce4 MX) in Ihrem PC vergammelt, können Sie Brothers in Arms nicht spielen. Effekte werden allerdings nur da eingesetzt, wo sie wirklich Sinn machen. Schließlich ist den Gearbox-Jungs ein natürlicher Look wichtiger als eine reine Shader-Parade.

ALTER MILITARIST

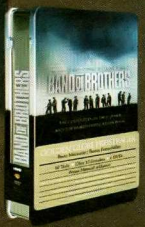
Für die Umsetzung eines solchen Unterfangens bedarf es natürlich gründlicher Recherchen. „Zum Taktik-Studium benutzten wir dieselben Bücher, die die US-Militärakademie Westpoint verwendet, um Offiziere auszubilden. Außerdem haben wir einige Leute von dort angeheuert." Einer davon ist John Antal. Der Colonel diente 30 Jahre lang in der US-Armee. Er war es, der dem Gearbox-Team viel über echte Taktiken, Befehlshierarchie und anderen Schmonzenz beibrachte. So kristallisierte sich die Idee für Brothers in Arms heraus. „Wir fingen damit an, uns mit dem Konzept einer Einheit zu beschäftigen, fügten dann taktische Elemente und authentische Gefechtssituationen hinzu", erklärt Pitchford. Soweit so gut. Doch wie fühlt sich so ein Ego-Shooter mit Taktik-Teil letztlich an? So wie Rainbow Six? Nein, anders, schneller – verdammt gut.

WIE TAKTVOLL

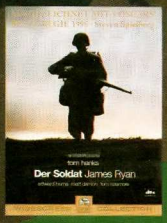
Jawohl, Brothers in Arms ist ein Ego-Shooter. Daran ändert auch die strategische Komponente nichts. Die Entwickler haben es geschafft, ein flottes Ballerspektakel mit Knobel-Raffinessen zu würzen, ohne dass der Spielfluss dabei ins Stocken kommt. Um das intuitive Befehlssystem zu verinnerlichen, bedarf es allerdings etwas Übung. Doch dazu gibt man Ihnen genug Zeit: „Zu Beginn trifft die Truppe auf relativ harmlo-

Film-Geschichte

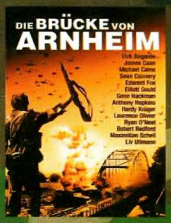
Das D-Day-Szenario erfreut sich nicht nur in der Videospielszene großer Beliebtheit. Auch die Filmindustrie hat das Thema schon x-mal verwurstet. Um die Wartezeit auf den neuen Ubisoft-Kracher erträglicher zu gestalten, empfehlen wir Ihnen folgende Filme:



Erinnert stark an *Zehn kleine Schaumküsse*. In jeder Folge wird ein Teil der Truppe von der Mattscheibe geballert.



Die 20-minütige Anfangsballerei am Strand der Normandie ist genauso hart wie der linke Arm von Ray Charles.



D-Day in bunt. Schonungslos und brutal lang. Die Liste der Darsteller taugt für ein Monumentalepos.



»Mercedes bestritt die Lieferung in den Irak.«



Die schlechtesten Soldaten der Welt

Rambo



Foto: action press

Der Muskelberg kennt nur die Kamera – Kameraden hingegen sind ihm völlig fremd. Die Ein-Mann-Armee pult sich gerne mal eine Kugel aus der Milz, während echte Soldaten bei Wehwehchen auf professionelle Sanis zurückgreifen. Seine Strategie: Ähnlich wie Flavio Briatore – immer rein und alles flachlegen, was nicht bei drei auf den Bäumen ist.

Zivi



Foto: action press

Wenn der Kifferling überhaupt mal abdrückt, dann auf dem Abort. Ansonsten wird sich eher gedrückt. Vor allem vor der Arbeit. Die Geheimwaffen des Zivildienstleistenden sind Drogen aller Art und gebrauchte Katheder. Seine Strategie: Anstatt andere abzuknallen, setzt er sich lieber selbst einen Schuss. Goldig!

Christian Bigge



Der Schlimmste von allen. Der Artikelbefreite, äh Obergefreite der Reserve lässt es in der Redaktion richtig krachen. Seine Waffen sind fiese Strafseiten und Urlaubsentzug. Die Befehle sendet er von seinem militärischen Hauptquartier auf Malle. Seine Strategie: Die Untergebenen ordentlich mit Arbeit zuballern. Eine echte Granate, unser Chef.

Flugzeugabsturz hinter den feindlichen Linien acht Tage lang in der Normandie während der D-Day-Invasion. Ihre Mission war es, die Flanken zu sichern, Geschütze an den Stränden zu zerstören und schließlich Carentan zu erobern. Nur durch die Kontrolle über diese Stadt gelang es den Alliierten ihre Streitkräfte zu vereinen, einen Gegenangriff abzuwehren und die Operation D-Day erfolgreich abzuschließen. Kann tatsächlich sein, dass eine einzige Einheit das Zünglein an der Waage war. Bei Brothers in Arms spielen Sie die Geschichte dieser Helden-Truppe nach. Und das auch noch als Chef. Sie sind Sergeant Matt Baker, der Anführer der 101. Luftlande-Fallschirmjäger-Einheit. Um niemanden zu nahe zu treten, sind die Namen im Spiel frei erfunden.

Eine starke Truppe

Die 101st Luftlande-Einheit hatte es schon drauf. Acht Tage lang kämpften die Burschen in der Normandie und trugen einen großen Teil zum Erfolg der D-Day-Invasion bei. Sämtliche Charaktere von Brothers in Arms sind Ihren Originalen nachempfunden worden. Hier der gesamte Haufen:

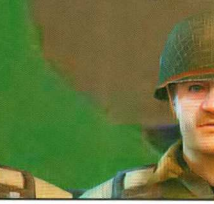
Sgt. Matt Baker



Lt. Col. Robert Cole



Lt. Homer Combs



tuelle Schlacht geschlagen, jedes Szenario abgegrast. Wirklich? Um einen neuen WW2-Shooter zu rechtfertigen, braucht es vor allem eins: Innovation. Genau hier wollen die Herren vom texanischen Entwickler Gearbox ansetzen. „Truppenchef" Randy Pitchford zu PC ACTION: „Wir haben begriffen, dass es etwas Wichtiges in richtigen Gefechten gibt. Etwas, das nichts mit Reaktionszeit und Schießkunst zu tun hat – und zwar die Taktik." Hmm, ob Randy die Zockergemeinde mit diesem gewagten Spielelement nicht überfordert?

GEFÄHRLICHE STRANDUNG

„Brothers in Arms ist ein echtes Squad-Spiel, das auf der wahren Geschichte einer amerikanischen Fallschirmjäger-Einheit basiert", so Pitchford. In der Tat hopsen Sie diesmal nicht kreuz und quer durch den Zweiten Weltkrieg, sondern folgen den Erlebnissen einer bestimmten Truppe, die es tatsächlich gab. Der furchtlose Haufen kämpfte nach einem



»Mit dem neuen Singstar-Spiel versetzte er seine Kollegen in Verzücken.«



»Musikantenstadl: Telefonübertragung.«



»Typisch unerfahrener Soldat: Grüßt die deutschen Truppen zurück. «

Der letzte Schrei!

Mit Realisten sind keine Menschen gemeint, die vornehmlich bei der gleichnamigen Supermarkt-Kette einkaufen. Realismus-Fanatiker sind aber mit Sicherheit einige der Designer von BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30. Das muss nicht schlecht sein.

Mal ehrlich: (Frank-) reicht's nicht langsam? Die Weltkriegs-Thematik für Spiele ist doch mittlerweile genauso schlapp wie die Brüste von Janet Jackson. Ja, die Mattscheiben-Gefechte machen Spaß. Aber mittlerweile ist doch jede vir-

- 21 Missionen
- Mehr als 20 Hauptcharaktere
- Authentische D-Day-Szenarien
- Mehrspieler-Modus mit 3er-KI-Teams
- Viele taktische Möglichkeiten
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Basiert auf einer wahren Geschichte
- Voraussichtlich 12 Mehrspieler-Missionen

WWW.PCACTION.DE

PC ACTION

BROTHERS IN ARMS

- DER TAKTIK-SHOOTER VON UBISOFT!
- ALLES, WAS DU WISSEN MUSST!
- DIE WICHTIGSTEN TECHNIK-FAKTEN!
- DIE FETTESTEN SCREENSHOTS!
- DU WILLST ES DOCH AUCH!

ACHTUNG! DEIN D-DAY IST SCHON DIESEN MONAT!

