WWW.PCACTION.DE

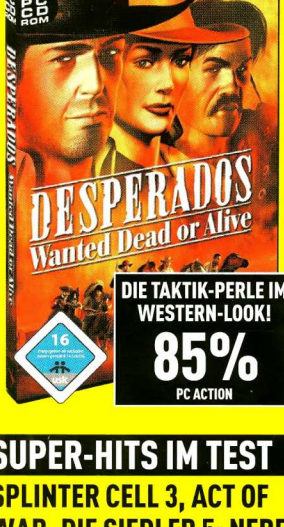
PC ACTION

DVD XXL 8 GBYTE

UNZENSIERT: AB-16-DVD!

5/2005
APRIL
€ 4,99

VOLLVERSION DESPERADOS



DIE TAKTIK-PERLE IM WESTERN-LOOK!
85%
PC ACTION

SUPER-HITS IM TEST

SPLINTER CELL 3, ACT OF WAR, DIE SIEDLER 5: NEBELREICH, DIE SIMS 2 ADD-ON, SWAT 4, STAR WOLVES U. V. M.

REPUBLIC COMMANDO



GENIALE KLON-MASKE IM HEFT

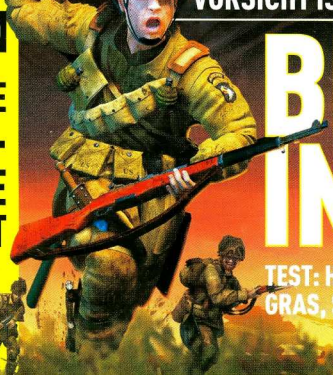
+ TEST DER DT. VERSION
+ MEGA-GEWINNSPIEL



MIT DEM ZWEITEN SCHIESST DU BESSER!

CALL OF DUTY 2

ENTHÜLLT: ACTIVISION SCHICKT DICH IN DIE WÜSTE

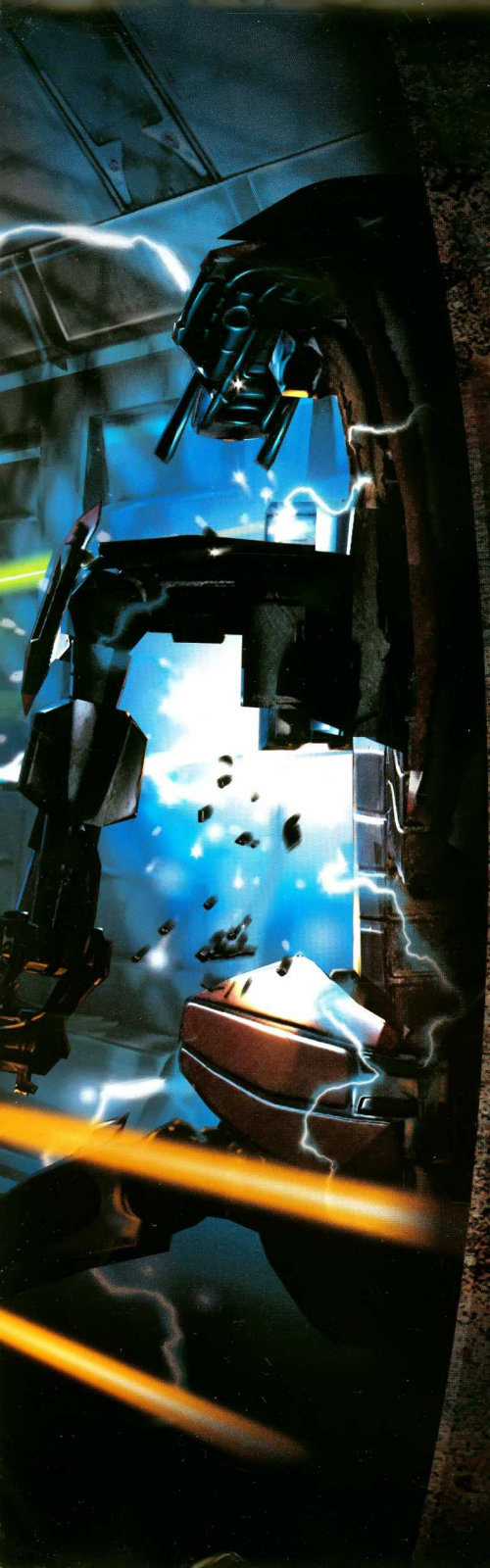


VORSICHT IST DIE MUTTER DER MUNITIONSKISTE!

BROTHERS IN ARMS

TEST: HIER BEISSEN NICHT NUR KÜHE INS GRAS, SONDERN AUCH MIESE TAKTIKER.

05
4 195002 704998



GENIALE TEAMSTEUERUNG!

Intuitiv steuerst Du alle Aktionen Deines Teams, sogar die komplexesten strategischen Manöver. Ein Tastendruck genügt, und das Team erledigt den Rest. Noch nie war strategische Action so leicht spielbar!

UNERBITTLICHE FEINDE

verlangen dem Team alles ab. Mit einer von 12 tödlichen Waffen setzt Du Dich gegen intelligente und gewitzte Gegner durch, die jede Mission zu einem neuen Erlebnis machen werden.

GIGANTISCHE AREALE & PACKENDE MISSIONEN

erwarten Dich und Dein Team. Die spannende Story wird Dich von Schauplatz zu Schauplatz zerren und Dein Team muss sich immer verzwickteren Situationen stellen. Und mit bis zu 16 Spielern online oder im LAN bei verschiedenen Multiplayer-Modi wird's garantiert nie langweilig.

GRANDIOSER AUFTAKT ZU EPISODE III

bereits über zwei Monate vor Kinostart schlägst Du Dich hier mit Deinem Team durch Schauplätze und mit Gegnern des neuen *Star Wars*-Films herum, vom Beginn der Klonkriege bis zur Rache der Sith.









www.swcommando.de

POWERED BY gameSpy

XBOX

XBOX LIVE ONLINE ENABLED

PC CD ROM

LucasArts und das LucasArts-Logo sind Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. *Star Wars Republic Commando* ist ein Warenzeichen der Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. & ™ wie verwendet. Alle Rechte vorbehalten.

PC ACTION präsentiert

ANZEIGE



Is' was,

Dr. Jack Mason ist der Arzt, dem die Frauen vertrauen. In **PARIAH**, dem neuen Ego-Shooter von Digital Extremes, kämpfen er und seine Gefährtin ums nackte Überleben. Und Sie sind dabei ...



»Nadja Abdel Farrag hat eine neue Waage.«

Doc?

Die gute alte Mutter Erde war schon immer ein lebensfeindlicher Planet. Kriege, Naturkatastrophen, ungewollte Schwangerschaften, dazu korrupte Politiker – die Menschen hier haben es nicht leicht. Wagen wir mal einen Blick in die Zukunft. Sieht die Lage in einem halben Jahrtausend besser aus? Hat sich die Erde in einen friedlichen, paradiesischen Ort verwandelt? Die unerfreuliche Antwort lautet: „Nein!", wenn es nach den kanadischen Spiele-Visionären Digital Extremes geht. In ihrem Zukunftsszenario *Pariah* haben sich im Jahr 2520 die Zustände auf dem blauen Planeten weiter verschlechtert. Kein Schwein will auf einer zugemüllten und stinkenden Halde hausen. Also bauen unsere Nachfahren riesige Gefängnisanlagen, sperren nervige Schwerverbrecher dort ein und lassen sie dahinvegetieren. Doch viele Gefangene brechen aus, bilden Banden und streunen durch die Gegend. Alle Nicht-Kriminellen vergnügen sich derweil irgendwo an einem beschaulichen Plätzchen im Kosmos. Alle, bis auf Dr. Jack Mason ...

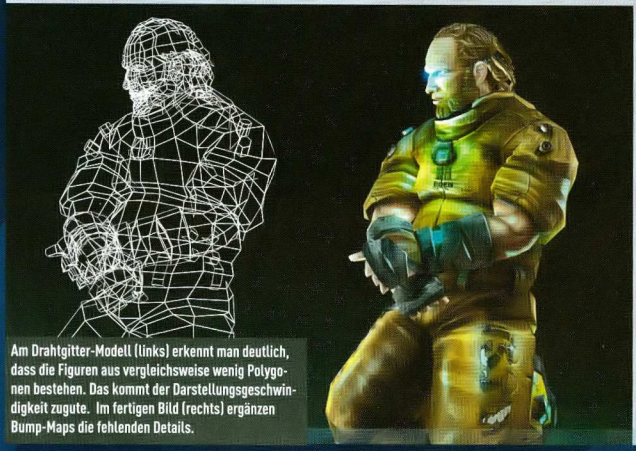
CHARAKTERFRAGE

Mason ist der Hauptcharakter des futuristischen Ego-Shooters und übt seit kurzer Zeit eine Art Ein-Euro-Job aus. Seine Vorgesetzten lassen ihn nämlich nicht mehr seinen eigentlichen Arbeiten nachgehen, wie beispielsweise Leute aufschlitzen oder Patienten überteuerte Medikamente andrehen. Er fliegt Häftlinge zum Gefängnisplaneten Erde. Ein Elite-Akademiker wie Jack Mason ist damit natürlich maßlos unterfordert. Aber er hält sich an dem Glauben fest, dass irgendwann alles gut wird. Als er die mit einem Virus infizierte Karina abtransportiert, schaut es nach einem Routineeinsatz aus. Bis plötzlich eine Rakete Masons Raumschiff trifft und die Besat-



>>Im Opelwerk werden ein paar Stellen abgebaut.<<

Immer noch auf Draht!



Am Drahtgitter-Modell (links) erkennt man deutlich, dass die Figuren aus vergleichsweise wenig Polygonen bestehen. Das kommt der Darstellungsgeschwindigkeit zugute. Im fertigen Bild (rechts) ergänzen Bump-Maps die fehlenden Details.

Pariah nutzt – verständlicherweise – die gleiche Engine wie *Unreal Tournament 2004*. Die *Unreal Warfare*-Optik (die unter anderem in *Max Payne 2* und *Splinter Cell* Verwendung fand) gibt nämlich noch einiges her. Selbstverständlich haben Digital Extremes noch massig Änderungen und Verfeinerungen unternommen. So erfreuen sich Technikfetischisten an plastischen Bump-Mapping-Effekten und der *Havok*-Physik-Engine, dank der Spielfiguren so realistisch wie möglich mit der Umgebung interagieren. Stürzt also ein getroffener Pixel-Feind von einem Hügel, verrenkt er sich physikalisch korrekt. „Wenn *Unreal Tournament 2003* auf einem PC flüssig läuft, dann auch *Pariah*", verspricht Digital-Extremes-Pressesprecherin Braun. Das ist doch mal eine Ansage an Hardwarefresser wie *Half-Life 2*, *Doom 3* oder *Far Cry*.

zung nur knapp dem Tod entgeht. Hat der Zwischenfall etwas mit seiner attraktiven Fracht zu tun? War es purer Zufall? Und wie soll sich Jack Mason gegen die gefährlichen Erdenbewohner zur Wehr setzen? Dies erfahren Sie im Laufe der Hintergrundgeschichte von *Pariah*.

NICHT MOTZEN, AUFMOTZEN!

Dass *Pariah* in spielerischer Hinsicht rockt, verrät schon der Name der Entwickler. Digital Extremes verantworten nämlich die Mehrspieler-Perlen *Unreal Tournament 2003* und *UT 2004*. Deshalb dürfen Sie sich auf eine astreine Steuerung, ausgefallene Wummen und actiongeladene Mehrspieler-Partien freuen. Die jüngste Idee der *UT*-



»Hat schon seinen Sinn: Gurtpflicht.«

Bastelstunde

Die Menschen bei Digital Extremes sind der Meinung, dass es allen Zockern möglich sein soll, kreativ zu sein und digitale Machwerke auf die Beine zu stellen.

Das Kürzel steht für „Make and Play" („Mach und spiel") – der Name ist Programm. In die Benutzeroberfläche, die noch einfacher strukturiert sein soll als das Gehirn von „Gouvernator" Schwarzenegger, verlieben Sie sich auf den ersten Blick. Simple Symbole weisen den Weg durch die unendlichen Möglichkeiten eines Karteneditors. Am Anfang steht die Wahl der Szenerie. Herbstliche Landschaften oder doch eher ein Inselschauplatz? Je nach Belieben lassen Sie Bäume wachsen, erschaffen Berge und Seen, verwandeln Wiesen in Wüsten und bauen Raumbasen, verlassene Fahrzeugwracks oder Hangars. Dann bestimmen Sie die Tageszeit. Sonnenschein oder Gewitter – Sie haben die Wahl. Sind Sie noch unsicher, ob ein Berg zu steil oder das Meer tief genug ist, beamen Sie sich einfach in die Karte und checken die Lage. Passt alles, speichern Sie Ihre Map ab. Falls Sie jetzt denken „Lieber nicht, schließlich will ich nicht meinen wertvollen Festplattenspeicher dafür opfern!", dann seien Sie unbesorgt. Die Dinger verbrauchen läppische 64 Kilobyte. Haben Sie zufällig noch Kumpels, die sich keinen Rechner leisten können und *Pariah* deshalb auf der Xbox zocken? Über Internet und Microsofts Onlinedienst Xbox-Live tauschen Sie selbst erstellte Karten mit Konsolenbesitzern aus. Fett!

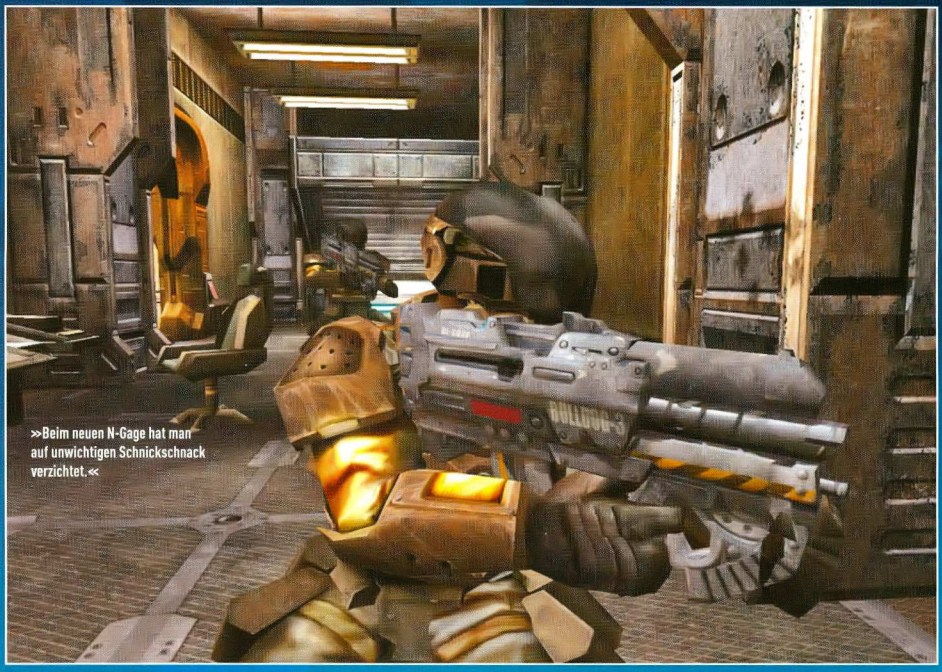




Macher: Statt dem Spieler von Beginn an alle Funktionen einer Waffe zu bieten, wird diese nach und nach mit Aufrüstungsgegenständen wie einer höheren Feuerrate oder einem Wärmesichtgerät aufgemotzt. Hört sich merkwürdig an, ist aber innovativ und schaut verdammt fett aus. Besitzen Sie also einen Raketenwerfer, sondert dieser zunächst nur eine lausige Rakete ab. Mit dem ersten Aufsatz verfolgt die Rakete automatisch Ihre Feinde. In der zweiten Ausbaustufe geben Sie gleich mehrere Ladungen ab. Mit der letzten Ergänzung geht es dann richtig zur Sache: Sage und schreibe vier Raketen suchen sich ihre Ziele selbst und machen diese unschädlich. Welche Ausbaustufe gerade aktiviert ist, erkennen Sie an der praktischen Drei-Punkte-Anzeige auf jeder Waffe. „Die innovativen Waffen-Verbesserungen sollen sich derselben Beliebtheit erfreuen wie die alternative Feuerfunktion aus *Unreal Tournament*", erklärt Meridith M. Braun, Pressesprecherin von Digital Extremes. Das Potenzial ist auf jeden Fall vorhanden.

SCHLAUMEIER

Intelligenz ist alles. Nicht nur im wahren Leben, sondern auch bei der virtuellen Gegnerschar in *Pariah*. Denn mit stupiden Kugelfängern wäre Digital Extremes nicht zufrieden. Deshalb existieren mehrere Gegnertypen, die sich allesamt sehr clever, aber unterschiedlich aggressiv verhalten. So handeln manche Feinde einzeln aus dem Hintergrund heraus, suchen Deckung und verschanzen sich. Wieder andere suchen zwar permanent Schutz, attackieren Sie aber in der Gruppe und heizen Ihnen richtig ein. Einfach loslaufen und ballern funktioniert bei *Pariah* nicht – die intelligenten Computergegner nehmen Sie dabei aus dem Hinterhalt aufs Korn. Sollte so etwas trotz aller Vorsicht passieren, können Sie mit der Flucht-Funktion wie ein Feigling wegrennen. Ballern können Sie dabei nicht. Verlet-



»Beim neuen N-Gage hat man auf unwichtigen Schnickschnack verzichtet.«



Gegenüberstellung



Pariah-Mehrspieler-Modus und *Unreal Tournament 2004* – wo liegen die Gemeinsamkeiten, wo die Unterschiede? Wir bringen es auf den Punkt.



Ballermänner

Die Waffen-Upgrade-Funktion ist ein absolutes Novum im Mehrspieler-Genre. Motzen Sie Ihre Knarren mit maximal drei Zusätzen auf!

Alternativfeuer und *Unreal Tournament* gehören zusammen wie Ernie und Bert, Batman und Robin, George Bush und Condi Rice.





Vielfalt

Fünf Mehrspieler-Modi, zwei Dutzend Karten – zusätzlich ist ein umfangreicher Editor an Bord (Siehe Kasten „Bastelstunde").

Zehn Mehrspieler-Modi, über 100 Karten, 17 Waffen, 84 Charaktere, und und und! Da kriegen Sie was für Ihr Geld.





Fahrzeuge

Auch im Death- und Team-Deathmatch sind Buggies und Dreiräder mächtige Verbündete.

Dicke Panzer, riesige Jeeps und schnelle Gleiter – aber alles nur im Onslaught-Modus.



Einsteigerfreundlichkeit

Alle haben die gleichen Chancen, weil Gegenstände und Waffen nach Zufallsprinzip in der Karte landen.

Hardcore-Zocker sind im Vorteil: Sie kennen die geheimen Verstecke für Superwaffen.

zen Sie sich schwer, ist das kein Problem! Dr. Jack Mason besitzt nicht umsonst den Doktortitel. Mit seinem Heilungs-Werkzeug lädt er gemächlich verlorene Lebensenergie wieder auf.

SCHWING DICH DRAUF!

Bei den Missionen des Einzelspieler-Modus gilt die Devise „Vielfalt, Abwechslung und Ideenreichtum". Der Spieler möchte schließlich unterhalten werden. Innenareale machen gerade mal ein Fünftel der Missionen aus – den Rest der Zeit sind Sie draußen unterwegs. Und in diesen Außenarealen geht die Post ab. Sie finden sich beispielsweise auf einem fahrenden Zug wieder oder kämpfen in einem riesigen Raumschiff gegen penetrante Kontrahenten. Im Freien laufen Sie nicht ausschließlich zu Fuß

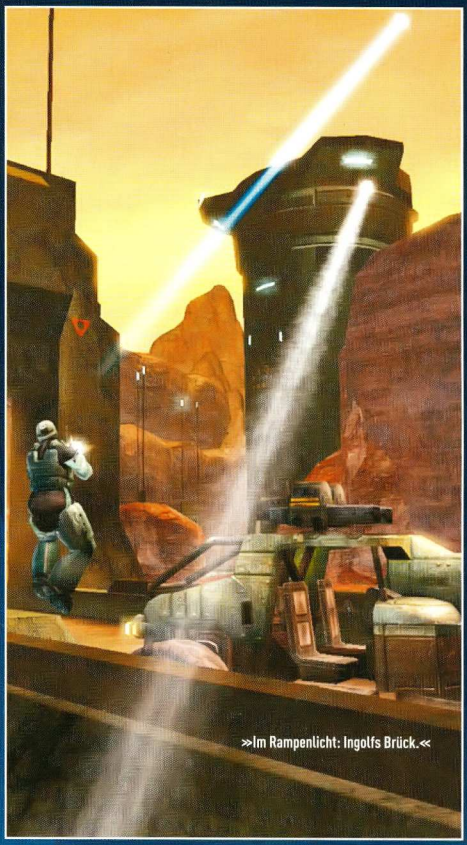




Die Erzeuger

Die Jungs und Mädels bei Digital Extremes, kurz DE, haben in den vergangenen Jahren bewiesen, dass sie was von Ego-Shootern verstehen. In Zusammenarbeit mit Epic fesseln die Kanadier mit *Unreal Tournament 2003* und *2004* und *Unreal Championship* (Xbox) noch heute tausende Spieler auf LAN-Parties und im Internet. Dabei sah es anfangs gar nicht nach einer Action-Karriere von DE um Gründer James Schmalz aus. Der erste Titel war *Epic Pinball*, eine Flipper-Simulation aus dem Jahre 1993. Es folgten weitere Vertreter der Serie: *Extreme Pinball* und *Adventure Pinball*. Mittlerweile konzentrieren sich Schmalz und Co. ganz auf ihren Ego-Shooter-Sprössling. Bleibt die spannende Frage, ob *Pariah* die riesigen Fußstapfen der Vorgängerprodukte ausfüllt.

www.digitalextremes.com



»Im Rampenlicht: Ingolfs Brück.«

herum. Fahrzeuge wie das schicke Dreirad „Wasp" oder der Buggy-ähnliche „Bogie" warten darauf, von Ihnen bestiegen zu werden. Sie können den Bogie aber auch von einem Kameraden steuern lassen und sich an die Bordkanone schwingen. Ganz wie es Ihnen beliebt.

TRIFF DEINE FREUNDE!

Was spendet Trost, wenn ein geniales Einzelspieler-Erlebnis vorbei ist? Genau! Mehrspieler-Geplänkel verhindern, dass ein Spiel im Regal verstaubt. Fangemeinden sollen sich bilden, selbst kreierte Karten für Abwechslung sorgen und regelmäßige Aktualisierungen die Zocker mit neuem Material versorgen. Und bei den Vä-



»„Was ist das?" „Blaulicht." „Was tut es?" „Es leuchtet blau."«



»Die Post liefert Kollege Iscitürks Genitalschutz.«

tern und Müttern von *Unreal Tournament* ist es kein Wunder, dass auch *Pariah* großen Wert auf zünftige Mehrspieler-Partien legt. Die üblichen Verdächtigen wie Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag fehlen nicht. Aber das war den kanadischen Entwicklern nicht genug, deshalb ließen sie sich zwei neue Varianten einfallen. „Frontline Assault" (übersetzt: Frontlinienangriff) ähnelt dem Onslaught-Modus aus *Unreal Tournament 2004*: Zwei Parteien mit eigenen Basen versuchen, den Feind zu verdrängen und somit den eigenen Einflussbereich zu vergrößern. Interessant klingt auch der Modus „Siege" (übersetzt: Belagerung). Sie und Ihre Verbündeten bekämpfen immense Gegnerhorden. Witzig dabei, dass sich mit jeder Angriffswelle die Zahl der Feinde weiter vergrößert. Ausdauer ist hier Pflicht! Jeder Zocker hat sich bestimmt schon mal über nervige Gegenspieler geärgert, die mit ihrem geballten Wissen alle versteckten Waffen in kürzester Zeit erbeuten und stets für sich beanspruchen. Dies ist beim *Pariah*-Mehrspieler unmöglich, weil Waffen und Gegenstände per Zufallsprinzip auf der Karte verteilt werden. Haben Sie mal Ihr ganzes Pulver verschossen, stehen Ihnen die praktischen Munitionskisten zur Verfügung. An diesen versorgen Sie sich mit den überlebenswichtigen blauen Bohnen. Bis zu 16 Spieler ballern im lokalen Netzwerk oder im Internet auf den zahlreichen Mehrspieler-Karten um die Wette. Zusätzlich sorgen stationäre Geschütze und Wachdrohnen für gnadenlose Action auf den Schlachtfeldern. Fein! Am 6. Mai kommt *Pariah* in die Läden und hat das Potenzial, sowohl Einzel- als auch Mehrspieler-Anhänger zu begeistern.

www.pariahgame.com



»Predator beim Scheißen erschossen.«



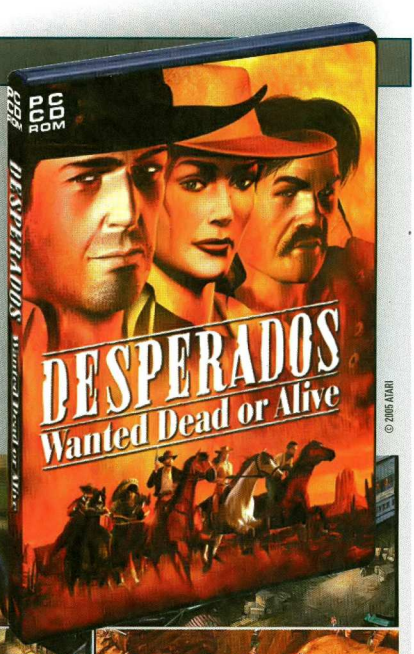
»Missgestimmt: Saurer Regen.«

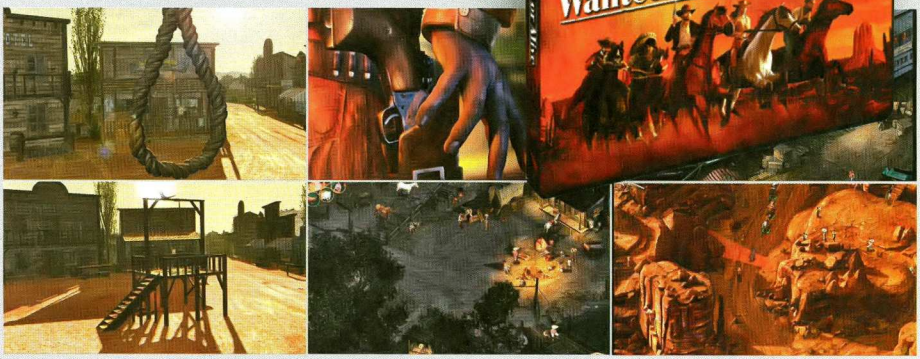
VOLLVERSION:

DESPERADOS
WANTED DEAD OR ALIVE

**Highnoon im Wilden Westen:
Räumen Sie auf im *Commandos*-Stil!**

- 25 actiongeladene Echtzeit-Strategie-Missionen
- 6 Teammitglieder, jeder mit besonderen Fähigkeiten
- 25 Gegnertypen, 35 Zivilisten und Tiere
- 20 Zwischensequenzen mit packender Handlung
- Stimmige Welt mit Geisterstädten, Saloon, Goldminen, Dampfschiffen
- PCA-Wertung: 85 %





©2001-2005 ATARI. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. ATARI-LOGOS, DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE SIND MARKEN UND/ODER EINGETRAGENE MARKEN VON ATARI UND/ODER SPELLBOUND ENTERTAINMENT. 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.

VIDEOS:

30 VIDEOS AUF DVD!
30 VIDEOS AUF AB-18-DVD!

VORSCHAU
Pariah



MICROSITE
Splinter Cell 3: Chaos Theory



JETZT IM HANDEL:
Brothers in Arms: Road to Hill 30



REPORTAGE
Sacred Underworld



DEMOS:

13 DEMOS AUF DVD!
13 DEMOS AUF AB-18-DVD!

ACT OF WAR: DIRECT ACTION
Beweisen Sie Ihr Können in einer kompletten Mission des *Command & Conquer*-Herausforderers.



EMPIRE EARTH 2
Sie wählen zwischen zwei Einzelspieler-Missionen und messen sich mit bis zu zwei Computergegnern.



GTR (NEUE DEMO)
Die englische Einzelspieler-Demo des ultrarealistischen Rennspiels *GTR* versetzt Sie auf die Rennstrecke in Spa.



SWAT 4
Zocken Sie eine Einzelspieler-Kampagne dieses Taktik-Shooters und erstellen Sie eigene Szenarien.



DEN KOMPLETTEN DVD-INHALT FINDEN SIE AUF SEITE 20!

JAGGED ALLIANCE 2 WILDFIRE

AB APRIL 2005!

WWW.JA2.DE



REAL ENEMIES

Es gibt mehr Gegner und leider sind sie schlauer und skrupelloser geworden. Unterschiedliches Feindverhalten in immer neuen Situationen erfordert abwechslungsreiche Taktiken und non-lineares Denken.



REAL WORLD

Bessere Übersicht und mehr Details durch 1024er Auflösung

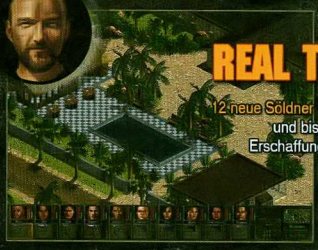
230 neue & überarbeitete Sektoren mit realistischem Sektordesign

Interaktion mit mehr als 170 Charakteren



REAL WEAPONS

Über 30 neue Waffen und 300 neue Gegenstände mit authentischen Eigenschaften und realistischen Soundeffekten



REAL TROUBLE!

12 neue Söldner mit individuellen Lebensläufen und bis zu 10 Söldner in einem Team

Erschaffung des eigenen Wunschsöldner

Drei Schwierigkeitsgrade

© 1998-2005 by ZUXXEZ Entertainment AG, developed by I-Deal Games, published by Trend GmbH. All rights reserved. WildFire and ZUXXEZ are registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG. All other trademarks are property of their respective owners.

Einige Jagged Alliance 2 Awards:

PC Action 05 / 99 · PC Player 06 / 99 · 01 / 2000 · PC Games 06 / 1999 · GameStar 03/00

Power Play 05 / 99 · Gamesmania 05 / 99 · Gamespot.de 05 / 99 · www.kriswall.de · www.gamez.de · Games & More 10/99 · GameStar 03 / 00 · www.gcore.de · www.ProSieben.de · PC Joker 06 / 99

ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG

IDEAL GAMES Bringing games to reality

TREND

PC CD ROM

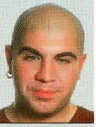
Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... bedauert Entwickler von Online-Rollenspielen: Gegen *World of Warcraft* ist mindestens ein Jahr lang kein Maguskönigskraut gewachsen.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... wird von Tag zu Tag schöner und erwartet aus Japan einen obergenialen Spielautomat.



AHMET ISCITÜRK
ACTION-, STRATEGIE- UND RENNSPIELE
... hat sich fest vorgenommen, binnen zwei Jahren reich zu werden. Weiß aber noch nicht, wie.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
...musste mit ansehen, wie seine Frau von der eigenen Tochter einen Anschiss bekam – im wahrsten Sinn des Wortes. Igitt!



MARC BREHME
ADVENTURES, STRATEGIESPIELE UND WISIMS
... freute sich beim Volleyball-Bundesliga-Spiel in Eltmann über die Cheerleader und hätte gern selbst einige Bälle in die Hand genommen.



RALPH WOLLNER
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... spielt neben *Brothers in Arms* zur Zeit sauviel Klampfe und stellt fest, dass Herr Brehme immer runder wird.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... grüßt seine Lieblingsfrauen Anne, Elke, Lydia, Marion und Nina. =;o)



LUKASZ CISZEWSKI
ACTIONSPIELE UND MEHRSPIELER-SHOOTER
... feiert den Champions-League-Viertelfinaleinzug seines FC Liverpool und füttert mit *Snake Eater* und *Gran Turismo 4* seine PS 2.



HEINRICH LENHARDT
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... beantragt wegen sechs Stunden Verspätung für einen Zwei-Stunden-Flug seinen eigenen Firmenjet.

Der verlorene Sohn!



Für unsere Leser machen wir alles. Nach einer spektakulären Rettungsaktion (siehe Heft-DVD) freuen wir uns über einen alten Bekannten.

Bigge: So, da ist er wieder. Herr Fränkel, es freut mich, Sie erneut in unserer Mitte begrüßen zu dürfen. Mit Verlaub, da gehören Sie auch hin!

Fränkel: Sparen Sie sich die Lügen! Der Deal war, dass ich wieder bei diesem Misthaufen einsteige, wenn Sie mir dafür meinen Traum erfüllen.

Hesse: Und wir haben unseren Teil der Abmachung eingehalten, Herr Fränkel.

Fränkel: Gut, dank PC ACTION habe ich mein Idol kennen gelernt: Martin Kesici. Neben den Scorpions meine Nummer eins in Sachen Metal.

Brehme: Hmm, Kesici. Das sind doch diese saftigen Ostblock-Fleischzipfel ...

Bertits: Quatsch, den Ost-Zipfel haben höchstens Sie, Brehme.

Wollner: Innehalten, die Herren! Mich interessiert nämlich, wie Sie den *Star Search*-Meister zu einem Redaktionsbesuch zwingen konnten?

Iscitürk: Wir mussten Em-Kay gar nicht überreden. Als der mitbekam, dass wir als einziges deutsches Magazin *Call of Duty 2* enthüllen, kam der freiwillig. Master Kesici zockt im Clan und is nämlich ooch de jrößte *CoD*-Fan uff de Welt, wa?

Ciszewski: Und dabei sogar noch nett! Wie sich da seine saftigen, prallen Muskeln durchs Shirt abzeichneten. Als wollten die dem züchtigenden Gefängnis des Stoffes entfliehen.

Bigge: Alle mal die Kauleiste deaktivieren. Was sollen die Leser von uns denken? Obwohl – ist eh schon egal. Lassen Sie jetzt aber flugs die Tasten klappern, Sie degenerierter Haufen!



Verteidige, was du erschaffen hast!

Ende April im Handel
www.stronghold2.de

FIREFLY PC CD 2K GAMES

© 2005 FireFly Studios, Ltd. Stronghold 2, FireFly Studios and the FireFly Studios logo are trademarks of FireFly Studios. 2K Games and the 2K Games logo, A Take2 Company logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. Developed by FireFly Studios. Published by 2K Games. All rights reserved.

Der neue

Wo auch immer



Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional

Immer einen Schritt voraus

Steigen Sie ein in eine neue Dimension atemberaubender Spielewelten. Das neue XPS Notebook ist da. Legen Sie todesmutige Stunts hin und radieren Sie Ihre Gegner restlos aus. All das können Sie ab jetzt zu jeder Zeit und an jedem Ort ausleben. Der XPS wird Sie am Kragen packen und den unbesiegbaren Superhelden in Ihnen wecken. Mit der Intel® Centrino™ Mobiltechnologie setzt der XPS neue Maßstäbe für unterwegs. Seine unglaubliche grafische Qualität, der kristallklare Sound und ein 17" Ultra Sharp TFT-Display sorgen dafür, dass Sie in seinen Bann gezogen und das Schwindelgefühl wahrhaftig spüren werden. Der XPS ist für wahre Spielefreaks entwickelt worden, die sich von nichts stoppen lassen, um zu gewinnen. Und bei diesem günstigen Preis ist das Einzige, was man sich nicht leisten kann, diese Waffe nicht zu besitzen.

Support rund um die Uhr

Sie brauchen Hilfe? Aktivieren Sie einfach Verstärkung. Mit Ihrem privaten Zugang zum Dell XPS Support-Team bekommen Sie jeglichen Back-up, den Sie brauchen, und zwar 24 Stunden am Tag.

Aber vergessen Sie nicht, dass Sie den XPS nicht im Handel finden werden. Rufen Sie uns einfach an oder besuchen Sie uns direkt unter www.dell.de.

NEU Inspiron™

XPS

- Intel® Centrino™ Mobiltechnologie, Intel® Pentium® M Prozessor 760 (2 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB) Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 60 GB** EIDE-Festplatte, 5.400 U/Min
- 17" UltraSharp™ WUXGA "Truelife" TFT Display (1920x1200)
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 6800 ULTRA Grafik
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium-Ionen Akku mit 53 Wh
- 1 Jahr Vor Ort Service am nächsten Arbeitstag[1]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])

2.199 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Jetzt mit 0 % Finanzierung[4] E-Value™: PPDE5-N04XP5

Upgrades

• 3 Jahre Vor Ort Service am nächsten Arbeitstag[1] mit 30 Tagen Online Training	+ 255 €[5]
• Microsoft® Office® 2003 Professional (OEM[3]; CD[2])	+ 313 €[5]
• 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz	+ 255 €[5]

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

Inspiron™ XPS

das Abenteuer Sie hinführt

Dimension™ XPS Gen4

XPS

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 630 mit HT-Technologie (3 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit NIC
- 256 MB PCI-Express nVidia® GeForce™ 6800, 2x DVI, VGA-Adapter
- Creative Audigy® 2 ZS Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x DVD-ROM / 48x CD-RW Combo-Laufwerk und 3.5" 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

1.499 € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Systempreis inkl. 19" TFT-Display

Mit GRATIS 19" TFT-Display*

Jetzt mit 0 % Finanzierung[4]

E-Value™: PPDE5-D04XP5

PC Games Hardware 02/05 Top-Produkt

Jetzt 0 % Finanzierung - Laufzeit 6 Monate[4]

Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 2 18 33 55** Geschäftskunden **0800 / 1 63 33 55** bundesweit zum Nulltarif

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. 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

Mehr Power für Gamer. Easy as DELL

intel inside centrino™ MOBILE TECHNOLOGY

Aber es gibt noch mehr zu entdecken





Anspruchsvoller Multimedia PC

Dell™ Dimension™ 5000

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Inklusive - 19" TFT-Display, Dell™ E193FP
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB PCI-Express ATI® Radeon™ X300 SE™, DVI/VGA, TV-Out
- Integrierte 5.1 Dolby® Digital Soundlösung
- 16x Dual-Layer +/- DVD-Brenner und 9-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

899 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Mit GRATIS Dell™ 720 Farbdrucker*

Finanzierung schon ab 28,77 € mtl.* E-Value™: PPDE5-D04506a

Upgrades

- Servicepaket STANDARD: Vor Ort Service, Unfallschutz, Online Training + 220 €[1]
- Microsoft® Office® 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) + 255 €[1]
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min. + 104 €[1]

Multimedia & Gaming

Dell™ Dimension™ 5000

- 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[2])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 2x 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, 2x DVI, VGA-Adapter
- Creative Audigy® 2 ZS 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[2])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

1.149 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Systempreis ohne Monitor

Mit GRATIS Dell™ 720 Farbdrucker*

Finanzierung schon ab 36,76 € mtl.* E-Value™: PPDE5-D04507

Upgrades

- Servicepaket PREMIUM: Vor Ort Service, Unfallschutz, Office® Online Training + 255 €[1]
- Microsoft® Office® 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) + 255 €[1]
- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 70 €[1]

Kraftvolle Multimedia Station

Dell™ Dimension™ 8400

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 640 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 2x 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min, RAID 0
- Optional - 19" TFT-Display, Dell™ 1905FP für 498 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit NIC
- 256 MB PCIe x16, ATi® Radeon™ X850XT™ Platinum Edition,
- Creative Audigy® 2 ZS 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[2])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt

1.449 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Systempreis ohne Monitor

Mit GRATIS Dell™ 720 Farbdrucker*

Finanzierung schon ab 46,36 € mtl.* E-Value™: PPDE5-D04847

Upgrades

- Home Installation mit Internetanbindung + 196 €[1]
- Microsoft® Office® 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) + 255 €[1]
- 2048 MB Dual Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz (4x 512 MB) + 232 €[1]

DELL™ ZUBEHÖR - IDEAL ZU IHREM SYSTEM

Dell™ Fotodrucker 540

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



-15%

Statt 179 € jetzt nur **152 €**
inkl. MwSt. + 17 € Versand

Axim™ X50 520 MHz

520 MHz Prozessor mit Intel® XScale®Technologie. 64 MB RAM, 128 MB ROM. 3,5" QVGA Display mit 240x320 Bildpunkten. Inkl. Bluetooth® und WLAN.



-15%

Statt 428 € jetzt nur **364 €**
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

GRATIS LEINWAND

Dell™ E193FP Monitor

Dell™ Flachbildschirm mit 250cd/m² Helligkeit, 500:1 Kontrast, 16ms Reaktionszeit und 1280x1024 Auflösung.



-20%

Statt 451 € jetzt nur
342 €
inkl. MwSt. + 23 € Versand

NEU Dell™ E2405FP Monitor

LCD-Flachbildschirm mit 61cm Bilddiagonale und 1920x1200 Bildpunkten (16:10 Format). 16ms Reaktionszeit. 4-Port USB Hub, 9-in-1 Kartenleser, VGA-, DVI-, YUV- und S-Video Anschlüsse.



-20%

Statt 1217€ jetzt nur
973 €
inkl. MwSt. + 23 € Versand

Network Dell™ TrueMobile™ 2350 Wireless Router

Die Lösung für Ihr Büro oder zu Hause: Der TrueMobile™ 2350 Wireless Router unterstützt WLAN nach 802.11g (bis zu 54MBit). Besonders einfach zu konfigurieren. Auch für DSL!



nur **79 €**
inkl. MwSt. + 13 € Versand

Wir bieten nicht nur spektakuläre PCs für Spieler an, sondern auch viele andere - alle mit brandaktueller Technologie und zu supergünstigen Preisen. Und weil wir nur direkt, übers Internet oder per Telefon verkaufen, sparen Sie viel Geld, denn wir geben unsere Preisvorteile direkt an Sie weiter. Rufen Sie uns also jetzt an oder besuchen Sie uns online unter www.dell.de !

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional



Hardcore Gaming

Dell™ Dimension™ XPS Gen4

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 630 mit HT-Technologie (3 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- **Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])**
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 2x 160 GB** SATA Festplatten, 7.200 U/Min, RAID 0
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit NIC
- 256 MB PCIe x16, ATi® Radeon™ X850XT™ Platinum Edition, DVI/VGA & TV-Out
- Creative Audigy® 2 ZS Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Multinorm Dual-Layer DVD-Brenner & 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

1.999 € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versan

Systempreis inkl. 19" TFT-Display Monitor

Mit GRATIS 19" TFT-Display*

0 % Finanzierung: 6 Monate Laufzeit[4] E-Value™: PPDE5-D04XP6

Upgrades

- 3 Jahre Vor Ort Service am nächsten Arbeitstag[1] mit 30 Tagen Online Training + 138 €[5]
- Microsoft® Office® 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) + 255 €[5]
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW & 16x DVD-ROM & Floppy + 46 €[5]



Entertainment Notebook

Dell™ Inspiron™ 9300

- **Intel® Centrino™ Mobiltechnologie**, Intel® Pentium® M Prozessor 750 (1.86 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB) Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- **Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])**
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 60 GB** EIDE-Festplatte, 5.400 U/Min
- 17" UltraSharp™ WXGA+ TFT Display (1440x900)
- 128 MB ATi® Mobility™ Radeon™ X300 Grafik
- modulares 8x DVD+/-RW Laufwerk
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium-Ionen Akku mit 53 Wh
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])

1.499 € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versan

Mit GRATIS Dell™ 720 Farbdrucker*

Finanzierung schon ab 47,96 € mtl.* E-Value™: PPDE5-N04936

Upgrades

- Servicepaket PREMIUM: Vor Ort Service, Unfallschutz, Diebstahlschutz, Office® Online Training + 673 €[5]
- Microsoft® Office® 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) + 255 €[5]
- 80 GB** EIDE-Festplatte + 46 €[5]
- 17" WUXGA (1920x1200) Display + 116 €[5]



Hardcore Gaming für unterwegs

Dell™ Inspiron™ XPS NEU

- **Intel® Centrino™ Mobiltechnologie**, Intel® Pentium® M Prozessor 770 (2.13 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB) Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- **Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])**
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 100 GB** Festplatte, 4.200 U/Min
- 17" UltraSharp™ WUXGA "Truelife" TFT Display (1920x1200)
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 6800 ULTRA Grafik
- 8x DVD +/- Dual Layer Brenner
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium-Ionen Akku mit 53 Wh
- 1 Jahr Vor Ort Service am nächsten Arbeitstag[1]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])
- Dell™ TrueMobile™ 300 Bluetooth® Modul

2.899 € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versan

0 % Finanzierung: 6 Monate Laufzeit[4] E-Value™: PPDE5-N04XP5a

Upgrades

- 3 Jahre Vor Ort Service am nächsten Arbeitstag[1] + 255 €[5]
- Windows® XP Professional (OEM) + 60 €[5]
- Microsoft® Office® 2003 Professional (OEM[3]; CD[2]) + 313 €[5]
- 100 GB** Festplatte, 7.200 U/Min + 58 €[5]

Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 2 18 33 55** Geschäftskunden **0800 / 1 63 33 55** bundesweit zum Nulltarif

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. 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

Mehr Power für Gamer. Easy as DELL

intel inside HT pentium 4

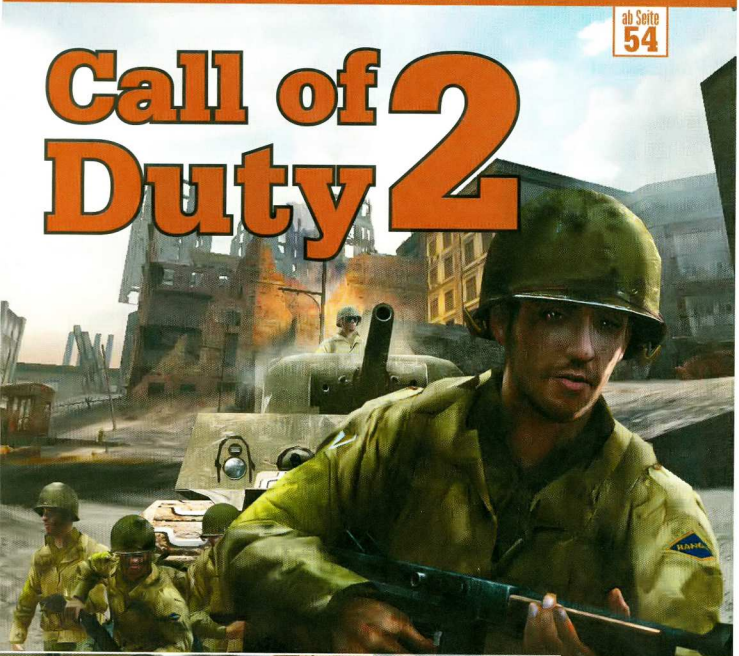
Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen

Alle Preise verstehen sich in € inkl. MwSt., zzgl. angegebener Versandkosten, sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig vom 30.03.05 bis 26.04.05. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot 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. Mit einem DVD+RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. *Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. [1]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. [2]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). *0 % Finanzierung. Nur für XPS Systeme. Laufzeit 6 Monate. Keine Anzahlung, keine Gebühren. Für alle anderen Angebote gilt effektiver Jahreszins nur 9,9 %. Gültig 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. [4]Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. *Limitiert auf ausgewählte Dell Produkte max. 5 Systeme pro Kunde und gültig bis 26.04.05.

THEMA DES MONATS

ab Seite 54

Call of Duty 2





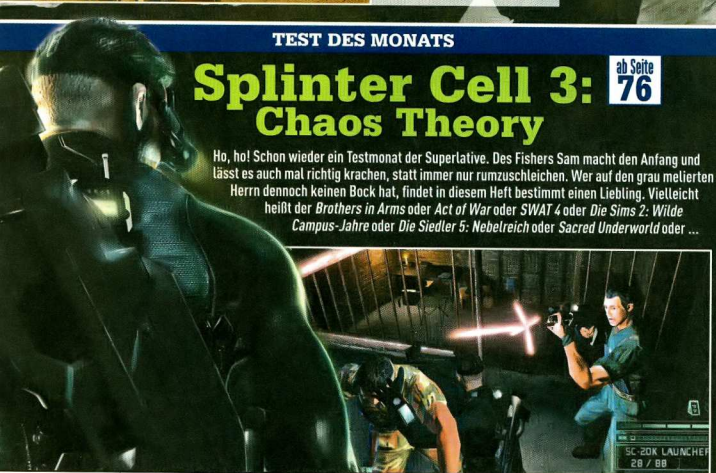
Die exklusive Deutschland-Premiere: Perfekte Steuerung, ausbalancierte Waffen, Explosionen im Sekundentakt, Herzklabaster-Atmosphäre: So eroberte *Call of Duty* Ende 2003 die Herzen der Shooter-Fans. Der zweite Teil will noch eins draufsetzen. Ein paar Stichworte: offene Levelstrukturen, situationsabhängiger Spechfunk, cleverere Nazi-Gegner. Interesse? Lesen!

TEST DES MONATS

ab Seite 76

Splinter Cell 3: Chaos Theory

Ho, ho! Schon wieder ein Testmonat der Superlative. Des Fishers Sam macht den Anfang und lässt es auch mal richtig krachen, statt immer nur rumzuschleichen. Wer auf den grau melierten Herrn dennoch keinen Bock hat, findet in diesem Heft bestimmt einen Liebling. Vielleicht heißt der *Brothers in Arms* oder *Act of War* oder *SWAT 4* oder *Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre* oder *Die Siedler 5: Nebelreich* oder *Sacred Underworld* oder ...



PC ACTION 5/2005

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

RUBRIKEN

Auftakt	13
DVD-Inhalt	11/20
DVD-Umtauschcoupon	184
Darauf wartest du	53
Die zock ich am liebsten	42
Gewinnspiel: Atari	28
Gewinnspiel: Hardware	69
Gewinnspiele: Übersicht	29
Gewinnspiel: Republic Commando	90
Hersteller-Hotlines	184
Impressum	184
Inserentenverzeichnis	184
Leserbriefe	40
Redaktionsspiegel	75
Sperrmüllabfuhr	44
Spielereferenzen	75
Testphilosophie	75
www.pcaction.de	182

AKTUELL

Aurora Watching	23
Battlefield 2	53
Commandos: Strike Force	53
Crime Life: Gang Wars	25
Cross Racing Championship	28
Die fantastischen Vier	23
Diablo 3	25
Hellforces	28
Gauntlet: Seven Sorrows	23
Robots	23
Rollercoaster Tycoon 3: Platschnass	28
Stargate SG-1	24
Sparta: Ancient Wars	52
The Bard's Tale	26
The Matrix: Path of Neo	28
The Suffering: Ties that Bind	25
Top 10 Deutschland	23
Total Overdose	22
Ubi Sports	23
Warhammer 40.000: Winter Assault	26

BLICKPUNKT

Verkaufsstart: Nintendo DS	46

Die erste tragbare Spielkonsole der nächsten Generation steht in den Läden. Wir haben unter die Haube geschaut.

SEITENSPRUNG

Dead or Alive Ultimate	121
Donkey Kong Jungle Beat	121
Mario vs. Donkey Kong	121
Mercenaries	120
Outlaw Golf 2	120
Neo Contra	121
Snakes	121
Wings	121

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Call of Duty 2	54

Deutschland-Premiere: Sie können keine Weltkriegs-Shooter mehr sehen? Diesen hier schon. Wetten?

Area 51	62

Black & White 2 71
Der Pate 68
Juiced 66
Paraworld 70
Rise & Fall 64

TEST

TEST DES MONATS:

Splinter Cell 3: Chaos Theory 76
Trotz seiner grauen Haare präsentiert sich Sam Fisher agiler als je zuvor. Doch nicht nur das ist toll ...
Act of War: Direct Action 100
Battlestrike 114
Budget: Joint Operations 116
Budget: Thief 3: Deadly Shadows 117
Budget: Trackmania 118
Budget: Warh. 40k: Dawn of War 117
Brothers in Arms 82
City of Heroes 81
Constantine 87
Die Siedler 5: Nebelreich 110
Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre 108
Genius 115
Hidden & Stroke 2 115
Oil Tycoon 115
Playboy: The Mansion (dt.) 106
Psi-Ops 113
Sacred Underworld 98
School Tycoon 114
Shoot the Roach 115
Shopping Center Tycoon 115
Silent Hunter 3 111
Söldner: Marine Corps 88
Star Wars: Repuplic Commando (dt.) 96
Star Wolves 112
Sudeki 113
SWAT 4 92

SPIELERFORUM

Battlefield 1942 126
Browserspiele 124
Doom 3 123
Enemy Territory 124
Gratisspiele 128
Half-Life 1 & 2 122
Max Payne 2 127

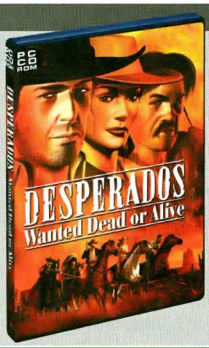
SPIELETIPPS

Desperados auf DVD
Knights of the Old Republic 2 157
Kurztipps 132
Playboy: The Mansion auf DVD
Splinter Cell 3: Chaos Theory 135
World of Warcraft 141

HARDWARE

Aktuelles 166
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler
BLICKPUNKT: Prozessoren 174
Intel bläst zur Attacke. Was taugt der neue Pentium 4?
Einkaufsführer 168
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick
TEST: Einzeltests 176
Geprüft: DVD-Brenner, Grafikkarte, Spieler-Maus
THEMA TECHNIK: SLI-Systeme 178
Wer auf ungebremste Grafikpower steht, setzt auf einen Rechner mit zwei Grafikkarten. Darauf müssen Sie achten!
VERGLEICHSTEST: Arbeitsspeicher 168
RAM ist längst nicht gleich RAM. Welches Modul aus Ihrem PC das Leistungsmaximum herauskitzelt, verraten wir Ihnen hier.

VOLLVERSION AUF DVD

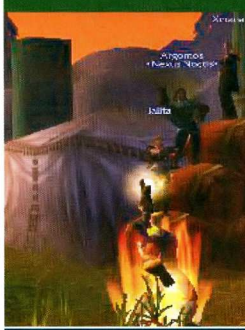


DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

Highnoon im Wilden Westen: Räumen Sie auf bei Indianern und Banditen im taktischen *Commandos*-Stil!

- 25 actiongeladene Echzeitstrategie-Missionen
- 6 Teammitglieder, jeder Charakter mit speziellen Fähigkeiten
- 25 Gegnertypen, 35 Zivilisten und Tiere
- 20 Zwischensequenzen mit packender Handlung
- Stimmige Spielwelt mit Geisterstädten, Saloons, Goldminen und Dampfschiffen
- PCA-Wertung: 85%

SPIELETIPPS



ab Seite 141

WORLD OF WARCRAFT

Auf 16 Seiten: Städtekarten, Berufs- und Talenttipps, die wichtigsten Grundlagen zum Blizzard-Superhit.
AUSSERDEM: *Splinter Cell 3: Chaos Theory*, *Desperados* (auf DVD), *Knights of the Old Republic 2* u. v. m.

HARDWARE



ab Seite 168

Riegelkunde

Mit dem richtigen RAM-Modul holden Sie aus Ihrem PC das Letzte heraus. Wir testeten 21 Speicherbarren auf Herz, Nieren und Übertaktungs-Freude.

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



Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

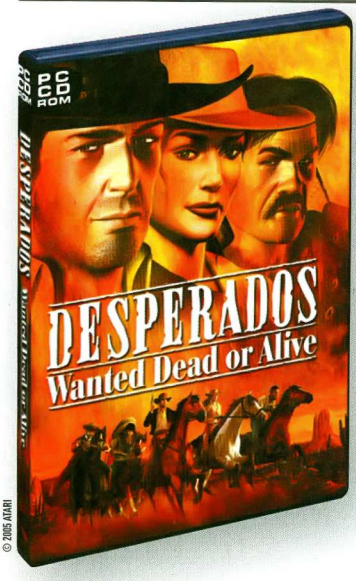
8 Gigabyte Daten • **Vollversion:** Desperados: Wanted Dead or Alive • **13 Spiele-Demos**, darunter: SWAT 4, Act of War: Direct Action, Freedom Forve vs. The 3rd Reich, Empire Earth 2, Star Wolves, Still Life, Emergency 3, Lego Star Wars • **30 Videos**, darunter: World of Warcraft: der Verkaufsstart, Der Pate, Pariah, Splinter Cell 3: Chaos Theory (Microsite), Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre, X 2: Die Rückkehr, Sacred Underworld, Brothers in Arms, Gauntlet: Seven Sorrows • Spielerforum, **10 Gratisspiele**, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT AB-18-DVD (Nur im Abo!)

13 Spiele-Demos • 30 Videos, davon 2 inhaltlich verändert • ansonsten gleicher Dateninhalt

AUF SEITE 20: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE



© 2005 ATARI

Highnoon im Wilden Westen:

Räumen Sie auf im Commandos-Stil!

- 25 actiongeladene Echtzeitstrategie-Missionen
- 6 Teammitglieder, jeder mit besonderen Fähigkeiten
- 25 Gegnertypen
- 20 Zwischensequenzen mit packender Handlung
- 35 Zivilisten und Tiere
- Stimmige Spielwelt mit Geisterstädten, Saloon, Goldminen, Dampfschiffen
- PCA-Wertung: 85%

GENRE:	Echtzeit-Strategie
VORAUSSETZUNG:	P 233, 64 MByte RAM
HD-SPEICHER:	420-530 MByte
GRAFIK:	DirectDraw
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.spellbound.de
PUBLISHER:	www.atari.de

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.

DVD-INHALT

VOLLVERSION:
Desperados: Wanted Dead or Alive

DEMOS:
Act of War: Direct Action
Airline 69
Emergency 3 (Datenbereich der Videoseite)
Empire Earth 2
Freedom Force vs. The 3rd Reich
Game Tycoon 1.5 (Datenbereich der Videoseite)
GTR: Neue Demoversion
Hearts of Iron 2 (Datenbereich der Videoseite)
Lego Star Wars
Prince of Persia: Warrior Within (Datenber. d. Videos.)
Star Wolves
Still Life (Datenbereich der Videoseite)
SWAT 4

MICROSITE:
Splinter Cell 3: Chaos Theory

VIDEOS:
News:
Empire Earth 2, Fear & Respect
Gauntlet: Seven Sorrows
The Suffering: Ties that Bind
Vorschau:
Area 51, Bet on Soldier, Der Pate, Pariah
Jetzt im Handel:
Act of War: Direct Action
Battlestrike: The Road to Berlin
Brothers in Arms: Road to Hill 30
City of Heroes
Constantine
Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre
Silent Hunter 3
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Star Wars: Knights of the Old Republic 2
SWAT 4
Reportage:
Juiced
Rise & Fall: Civilizations at War
Sacred Underworld
World of Warcraft: Der Verkaufsstart
X 2: Die Rückkehr

Spezial:
März-Charts
Tipps und Tricks World of Warcraft
Abspann + CompuBabe
Outtakes
Trailer:
Battlefield 2, Domination

SPIELERFORUM:
Battlefield 1942, Doom 3, Enemy Territory Fortress
Gratisspiele, Half-Life 1, Half-Life 2, Max Payne 2

TIPPS & TRICKS:
Desperados, Playboy: The Mansion
Star Wars: Knights of the Old Republic 2
Star Wars: Republic Commando
The Chronicles of Riddick

PATCHES:
America's Army v2.3.0 von v2.2.1 (d)
Anstoss 4 International v1.2 von v1.1 (d)
Battle Mages v1.2 incl. neue Maps (d)
Celtic Kings: The Punic Wars v1.02 (d)
Celtic Kings: The Punic Wars Windows XP SP2 fix (d)
C&C Generals: Die Stunde Null v1.03 (d)
DEL Eishockeymanager 2005 v1.23 (d)
Elite Starfighter v1.5 (d)
Emergency 3: Mission Life v1.02 (d)
Erotic Empire v1.13 (d)
Fussball Manager 2005 v1.02 (d)
Game Tycoon v1.503 (d)
Game Tycoon v1.503 von v1.5x (d)
Kinder des Nils v1.2 (d)
Knights of the Old Republic 2 v1.0a (d)
Massive Assault v1.2.204 (d)
Oil Tycoon 2 v1.11 (d)
Painkiller v1.62 (int)
Starcraft: Brood War v1.12 (int)
Starcraft v1.12 (int)
Trainz Railroad Sim. 2004 v2308SP4 von v2200 (d)
Unreal Tournament 2004 v3355 (int)
World of Warcraft v1.2.3 (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 4.55
WinXP 2000:
Athlon 64 Cool'n Quiet-Software 1.0.1.7 für Win2k Me
Athlon 64 Treiber 1.1.0.14 fuer WinXP
Ati Catalyst 5.1
Nvidia Detonator 66.93
Nvidia Nforce 5.10
Nvidia Nforce System-Utility 1.08.5
Nvidia Nforce v.5.10 Win2000 XP
Via Hyperion 4-in-1 4.55

TOOLS & EXTRAS:
3D-Analyzer v.2.36
Adobe Reader 7.0
Ati Tray-Tools v.1.0.1.415
Cpu-z 1.26
Detonatorunlock 1
Detonatorunlock 2
DirectX 9.0c
Firefox v.1.0
Fraps v.2.5.1
Gamers.IRC 4.20
Mcafee Advert-Stinger v.2.4.7
Nokia-N-Gage-Spiel: Snakes
Nhancer v.1.0.2
NV SLI Application-Optimizer-Utility v.1.2.7.196
Rage3d Tweak v.3.9c
Rivatuner v.2.0 RC15.3 New Year Edition
Rtool v.0.9.9.8 RC11
Securepoint Firewall
Speedfan v.4.20
Thunderbird v.1.0
Wallpapers
WinDVD (Trial)
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.


WWW.EARTH2160.COM
BOMBASTISCHE OPTIK
Die brandneue Earth-4 Engine ist wegweisend für das Genre
PC Games 02/05
STRATEGIEHAMMER
Mit Earth 2160 zieht ein Orkan am Strategie-Himmel auf, der uns umgeblasen hat.
PC Action 09/04
EARTH 2160
STRATEGIE-KNALLER EARTH 2160
Heute ist schon morgen
ComputerBild Spiele 10/04
It looks gorgeous and very deep and swallow the RTS junkie alive
IGN 03/05
Its look and feel are light years ahead of the rest of the real-time strategy genre.
Gamespot 03/05
Ingame Footage
Screenshots auf ATI X800 XL
PC DVD
DEEP SILVER
ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG

TOP NEWS

Der letzte Mexikaner

Erst verschwindet sein Vater, dann erwischt es fast noch seinen Zwillingsbruder. Knacki Ramiro Cruz hat es in TOTAL OVERDOSE wirklich nicht leicht.

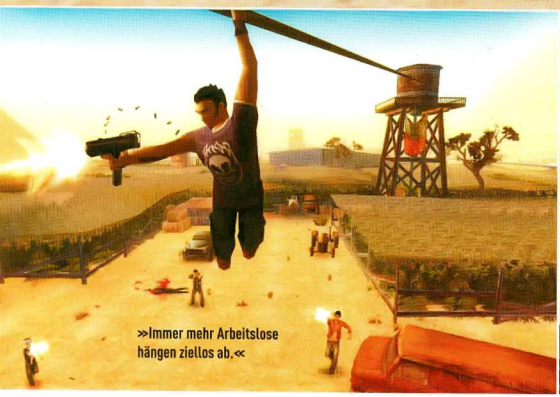


»Neuauflage: *Ei of the Beholder.*«

Action | Wir kennen viele Dinge, die merkwürdig sind. Da wären das politische System Chinas, Harald Fränkels Frisur oder Popp-König Michael Jackson. In diese denkwürdige Riege gesellt sich nun die Hintergrundgeschichte vom neusten SCI-Titel namens *Total Overdose*. Wir schreiben das Jahr 1989. Ernesto Cruz ist angestellt bei der DEA. Nein, nicht bei der Tanke. Er ist Geheimagent – und kommt nie von seiner Mission im Dschungel zurück. Daraufhin holt die DEA Ernestos Sohn Ramiro aus dem Knast. Grund: Sein Zwillingsbruder Tommy, ebenfalls in Diensten der DEA tätig, hat sich mit einer Handgranate fast den Schädel weggeblasen. Deshalb soll Ramiro nun den Job seines Bruders übernehmen und das Drogenkartell namens Papa Muerte zerschlagen. Die bösen Jungs haben was mit Ernestos Verschwinden und der mysteriösen „Überdosis" zu tun. Verstehen Sie? Wir auch nicht. Ist auch egal. Das Ganze sieht nämlich toll aus. Als wütender Mexikaner mischen Sie im kommenden Sommer ganze Nachbarschaften auf, verschrotten Autos, erschießen nervige Gangster, essen leckere Burritos und trinken Tequila.

LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.sci.co.uk/games



»Immer mehr Arbeitslose hängen ziellos ab.«



»Voll aufgedreht: Ghettoblaster.«



Schwert in Ordnung

PC-Veteranen verhelfen dem Monster-Massakrier-Klassiker GAUNTLET zum Comeback im Action-Rollenspiel SEVEN SORROWS.

Action-Rollenspiel | *Gauntlet* hackt seit 20 Jahren zuverlässig Monster klein und gilt als Wegbereiter für Spiele wie *Diablo*. Mit dem Spielhallen-Opa von 1985 hat das brandneue *Seven Sorrows* freilich nicht mehr viel zu tun. Anspruchsvollere Action mit leichten Rollenspiel-Elementen und ausgefeiltere Story sorgen für zeitgemäße Unterhaltung. Chef-Designer ist Josh Sawyer, der einst bei Black Isle dicke Brocken wie *Icewind Dale* fabrizierte. Und dann wäre da noch der gute alte John Romero, berühmt (*Doom*) und berüchtigt (*Daikatana*) als Urgestein der Shooter-Entwicklung. Der verspricht anspruchsvollere Kämpfe als das übliche Dauergeklicke à la *Diablo*: „Ich will wirklich das Spiel machen, das *Gauntlet* schon immer sein sollte: brutal, die Essenz der Serie einfangend und auf jeden Fall mit einer guten Kampf-Spielmechanik versehen." Bis zu vier Helden dürfen online kooperativ kloppen. Bislang rückte Midway nur Konsolen-Screenshots heraus, aber das gute Stück soll zum Jahresende auch für den PC erscheinen. HEINRICH LENHARDT

Info: www.midway.com



Würge mal!

Praktisch: Damit sich der Nachbar nicht beschwert, können Sie in AURORA WATCHING Ihre Gegner leise ausschalten.

Action | Bei Agenten ist es wie mit Fürzen: Die Schleicher sind die Gefährlichsten! Den typischen Vertreter der Gattung „Lautlos" – und wir meinen jetzt einen Agenten – steuern Sie in *Aurora Watching*. Bei dem Abenteuer in bester *Splinter Cell*-Tradition bestreiten Sie als NATO-Spitzel White Fox in der Antarktis neun Aufträge und sind den Machenschaften eines ominösen Gen-Wissenschaftlers auf der Spur. Sie dürfen nicht nur in der Verfolger-Perspektive rumkrebsen und ballern, sondern unter anderem Fahrzeuge wie Motorschlitten oder Schlauchboot nutzen. Das Spiel sollte nach Auskunft von Atari bei Erscheinen des vorliegenden Heftes bereits in den Läden stehen. Einen Test können wir aber noch nicht bieten, da uns die nötige Vorabsoftware zu kurz vor Redaktionsschluss erreichte. HARALD FRÄNKEL

Info: www.aurora-game.com

LIES MICH!

DIE FANTASTISCHEN VIER



Action-Adventure | Nein, es geht nicht um die Band, sondern um die Marvel-Comic-Serie und den gleichnamigen Kinofilm. Die Superhelden Johnny „Die Menschliche Fackel", Ben „Das Ding", Mr. Fantastic sowie die Unsichtbare erleben ab Sommer im Action-Adventure *Die Fantastischen Vier* knallharte Abenteuer. Das Spiel der Entwickler Beenox Studios zocken Sie aus Sicht einer dritten Person. Mit der Wahl des Charakters setzen Sie verschiedene Superkräfte ein (etwa einen Feuerstrahl), machen sich unsichtbar oder verlängern die Gliedmaßen. Da freuen sich nicht nur die Frauen. (AB)

Info: www.beenox.com

UBISOFT JETZT MIT SPORTSPIELEN

Vermischtes | Beim Namen Vijay Singh klingelt nichts? Dann geht Ihnen der Golfsport offenbar am Gesäß vorbei. Der Mann von den Fidschi-Inseln ist zurzeit immerhin der weltbeste Einlocher (vor Tiger Woods). Und mit ihm begründet Publisher Ubisoft eine eigene Sportspiel-Reihe: Vijay Singh hebt sich vor allem durch den aggressiven Stil seines Namensgebers ab. Für die nötige Technik sorgen Programme, die auch in Microsofts Sportspiel-Serien zum Einsatz kommen. Ende 2005 heißt es auf zu Loch 18. (AB)

Info: www.ubisoft.de



ROBOTS

Action-Adventure | Kennen Sie Rodney Copperbottom? Nein. Dann sollten Sie sich den Kinofilm *Robots* reinziehen oder sich Ende März das gleichnamige Spiel geben. Der böse Ratchet versucht, die friedfertigen Roboter zu Altmetall zu verarbeiten. Das können Sie nicht zulassen und machen sich gemeinsam mit Ihren Freunden auf, den übereifrigen Recycler dingfest zu machen. Dabei lösen Sie Rätsel, liefern sich Rennen durch futuristische Städte und verbessern Ihre Helden durch Roboter-Teile und neue Fähigkeiten. (AB)

Info: www.robotsgame.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	World of Warcraft	Vivendi Universal
2	▲	NEU	Star Wars: Republic Commando	Activision
3	▼	1	Half-Life 2	Vivendi Universal
4	▲	NEU	Knights of the Old Republic 2	Activision
5	▼	2	Die Sims 2	EA
6	▼	3	HdR: Die Schlacht um Mittelerde	EA
7	▲	NEU	Gold Games 8	Ubisoft
8	▼	5	Die Siedler 5: Das Erbe der Könige	Ubisoft
9	▼	4	Need for Speed Underground 2	EA
10	▲	NEU	Command & Conquer: Generäle	EA

Quelle: SATURN

Torschluss-Panik

Als ob es auf der Erde nicht schon stressig genug wäre – in STARGATE SG-1: THE ALLIANCE sorgen Sie im gesamten Universum für Ruhe und Ordnung.



Ego-Shooter | Das wurde aber auch höchste Sternzeit! Nach dem Erfolg des Kinostreifens von Roland Emmerich und dem daraus resultierenden TV-Serienhit gibt's *Stargate SG-1* im Herbst dieses Jahres auch für den PC. Die fette Lizenz sicherte sich Jowood, entwickelt wird – unter Zuhilfenahme einer aufgehübschten *Unreal*-Engine – bei Perception in Australien. Herauskommen soll ein waschechter Shooter, in dem Sie als Mitglied der Weltraum-Spezialeinheit SG-1 unter anderem als MacGyver ... äh, Colonel O'Neill Oberfiesling Anubis auf den altägyptischen Pelz rücken. Während der fetten Einzelspieler-Kampagne schlüpfen Sie in die digitale Haut diverser Teammitglieder. Für TV-Junkies: Das Ganze findet irgendwann gegen Ende der achten Serienstaffel statt. Was gibt es noch? Die Originalstimmen, -wummen und -musik, wechselnde Schauplätze sowie einen Mehrspieler-Part mit Koop-Modus für bis zu vier Zocker. Klingt doch lecker!

CHRISTIAN BIGGE

Info: www.stargate-thealliance.com

Die wichtigsten Ausgänge

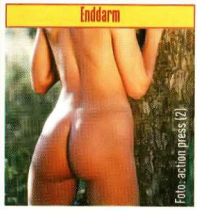
In Stargate kann ein Dimensionstor schon mal lebensrettend sein. Das gilt auch für so manch andere Tür, die sich im echten Leben öffnen sollte.

Gefängnis



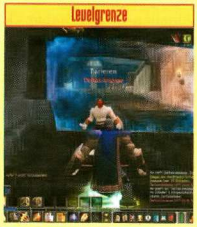
Man kennt das ja. Da sitzt man mal wieder ein paar Monate im Knast, nur weil man seine Strafzettel nicht bezahlt hat oder die blöde Nachbarin nicht leiden kann. Und schon nach wenigen Wochen fängt der Ärger an. Die Batterien für den Game Boy sind hinüber, die Vaseline ist ausgegangen und die Morgenlatte will auch nicht mehr abschwellen. In solchen Situationen weiß man ein paar Stunden Ausgang zu schätzen, nicht wahr?

Enddarm



Haben Sie auch schon mal unter Darmverschluss gelitten? Das ist genauso übel, wie einem dann wird, Physikgesetze scheinen außer Kraft gesetzt. Normalerweise sollte man doch meinen, der Verzehr von sechs Dönern und vier Familienpizzen würde den Druck auf die Rosette ausreichend erhöhen. Doch wenn's hinten zukneift, hilft meist nur in zwei Litern Olivenöl aufgeweichte Weizenkleie. Das gönnt man niemandem.

Levelgrenze



Wie praktisch wäre das denn, gäbe es in *World of Warcraft* einen Dungeon-Tunnel ins reale Leben? Schreiten Sie da durch, können Sie eventuell gar einen Blick auf Ihre Ex-Freundin erhaschen. Hmm, allerdings warten dort auch Steuererklärung, Hartz IV, leere Bankkonten und Kühlschränke. Und ob die Bäckersfrau gegenüber drei Brötchen gegen fünf Spinnenbeine rausrückt, ist auch fraglich. Ach nee, dann doch lieber Gnomoregan.



Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT WITTERT EIN SPIEL MIT EXTRA KÄSE



/pizza

Ich habe mir Aprilscherze abgewöhnt, weil die Realsatire-Höhepunkte der großen, bunten Spielewelt einfach nicht zu überbieten sind. Wie zum Beispiel „/pizza". Mit dieser Tastatureingabe können *Everquest 2*-Spieler in den USA die Online-Bestellseite des Lieferdienstes von „Pizza Hut" aufrufen. Der bringt zwar weder Waffen oder Heiltränke vorbei, aber die große „Pepperoni Trio" für 10,99 US-Dollar. Deren Konsum hat keine Auswirkungen auf die Leistungsfähigkeit der Spielfigur, gibt dem Anwender aber genug Kraft, um für acht weitere Stunden die Maus zu halten. Schade, dass Spiel- und Realwelt dabei nicht liebevoller verknüpft wurden. Von der Bestellung bei einem NPC-Händler bis zu Auswirkungen auf den Charakter („Trieft da nun Monster-Blut oder Tomatensauce von der Klinge?") würde mir einiges an Blödsinn einfallen. Aber Sony Online Entertainment geht es trotz des traditionsreichen *Everquest*-Slogans „You're in Our World Now" nicht darum, das Spielerlebnis zu verbessern. Das Ganze ist ein schnöder Marketing-Deal, und wahrscheinlich nicht der letzte seiner Art. Firmensprecher Chris Kramer schwärmt schon davon, dass man eines Tages vielleicht mit „/Harry Potter" die Bestellwebseite eines Buchhändlers aufrufen könne, um eben mal schnell ein paar Kilo Literatur zu bestellen. Und auch das wird nicht der letzte kreative Geniestreich gewesen sein. Seit auch das letzte Marktforschungsinstitut in den USA anerkannt hat, dass junge Konsumenten weniger fernsehen und mehr spielen, brüten immer mehr Menschen über innovativen interaktiven Werbeideen. Das Konzept „/pizza" ist jedenfalls zu plumper Selbstzweck. Bei einer telefonischen Bestellung könnte ich nebenbei weiterspielen, aber die Order-Webseite reißt mich aus *Everquest 2* heraus. Und was tun, wenn mitten im Dungeon-Gruppenkampf der Lieferfritze vor der Haustür steht? Vielleicht sollte man doch lieber alle paar Stunden eine Spielpause machen, um gewisse elementare, körperliche Bedürfnisse zu befriedigen – auch wenn Sonys Pizza-Connection damit nicht reicher wird.

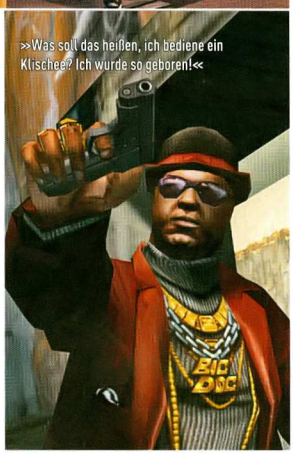


Triff ins Schwarze!

Straßenbanden, Jugendkriminalität und fetzige Musik. In Crime Life: Gang Wars verpassen Sie Ihren Ghettobrüdern einen Satz heiße Ohren.

Action | Gangster-Rapper aus dem Ghetto liegen zurzeit nicht nur auf dem Friedhof, sondern auch voll im Trend. Konami will ein Stück vom Gangster-Glück und wirft im Herbst 2005 *Crime Life: Gang Wars* auf den Markt. Bandenkriege stehen im Mittelpunkt. Was auf den Bildern wie ein reinrassiger *GTA: San Andreas*-Klon anmutet, wird von Konami selbst als Beat 'em up bezeichnet. In Grand Central City erkämpfen Sie sich den Titel des Gangleaders, führen Ihre Bande in Straßenschlachten an und kloppen feindlichen Rap-Fuzzis die Grütze aus dem Sack. In 25 Story-Missionen und einer Vielzahl so genannter Free Play Levels geht zur schwarzen Arschwackelmusik heftigst die Post ab. Klingt interessant, denn da können wir Sesselpupser endlich unsere dunkle Seite ausleben! AHMET ISCITÜRK

Info: www.konami-crimelife.com





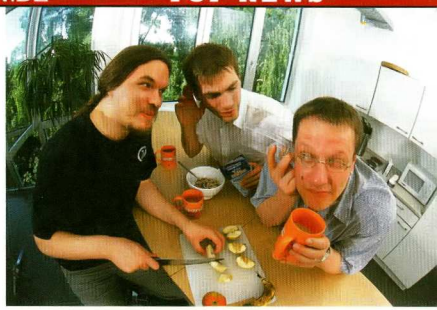
Alles, außer irdisch

Die Aliens in THE SUFFERING: TIES THAT BIND treiben Sie in den virtuellen Wahnsinn. Rufen Sie schon mal Ihren Therapeuten an!

Action-Adventure | Der Horror geht in die nächste Runde. Hauptdarsteller Torque kehrt in die Strafanstalt des Schreckens Abbott zurück und stellt sich erneut den Ausgeburten der Hölle. In dem alten, gruseligen Gemäuer lauert das Böse hinter jeder Ecke. Ziel von Torque ist es, den Verschwörer Baltimore endgültig in die dämonischen Jagdgründe zu schicken. Das virtuelle Blut strömt in diesem Abenteuer ohne Ende und in den Genuss neuer Umgebungen kommen Sie auch. Im Gefängnis von Baltimore erwartet Sie subtiler Psychoterror, der sich als schwere Belastungsprobe für Ihr Nervenkostüm herausstellt. Für Ende 2005 vormerken! RALPH WOLLNER

Info: www.surreal.com.

http://www.surreal.com/games/index.php?gameID=9

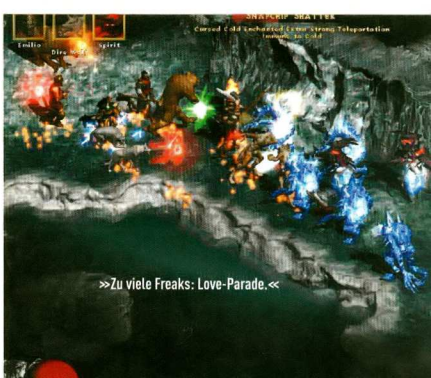


GERÜCHTE KÜCHE

Während Sie mithilfe von World of Warcraft wochenlang Frau und/oder Geliebte erfolgreich aus Ihrem Leben tilgen, bastelt Blizzard bereits am nächsten Hit. Doch wie heißt dieser?

Mal sehen, was es so für Gerüchte gibt: Millionen von Strategen harren seit acht Jahren auf den Nachfolger des Kultspiels *Starcraft*. Auch von *Diablo 3* fehlt bisher jede Spur. Nun suchte der kalifornische Top-Entwickler auf seiner Webseite einige Wochen lang nach einem Teamleiter für die ehemalige Höllenfürsten-Mannschaft. Laut dieser Stellenanzeige sollte der Kandidat bereits an einem Rollenspiel mitgewirkt haben. Hurra, kehrt also Meister Diablo zurück? Hmm. Für *Starcraft 2* spricht, dass Dustin Browder seit dem 14. März für Blizzard werkelt. Und der Typ war bereits für die geniale PC-Haue *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde* aus dem Hause EA mitverantwortlich. Browder würde doch wohl kaum an einem unbekannten Projekt mitwirken. Noch diffuser: In einem weiteren Stellenangebot sucht Blizzard erfahrene Leveldesigner – und spricht dabei ausdrücklich über Editoren von *Warcraft 3*. Was soll das jetzt? *Warcraft 4*? Ehrlich gesagt weiß das definitiv niemand genau, denn die Spielemacher schweigen wie ein Grab. Als sicher gilt lediglich, dass es in Kürze Ankündigungen geben MUSS. Bringt die E3 im Mai die Erlösung? Dürfen wir uns eventuell sogar auf mehr als eine Spieleenthüllung freuen? Unsere Meinung: Blizzard zeigt auf der E3 lediglich Battlegrounds für *World of Warcraft*. Und haut kurz vor oder nach der Messe in irgendeinem stillen Kämmerlein gewaltig auf die Pauke. So zieht die Spieleschmiede nämlich den weltweiten Presserummel auf sich. Verdientermaßen. (AF/CB)

Info: www.blizzard.com/jobopp



Ohne Rohrwarnung

Eine Extra-Einladung gibt es im WARHAMMER 40.000-Add-on WINTER ASSAULT nicht – es geht sofort in heißen Kämpfen zur Sache.



Echtzeit-Strategie | „Eine noch intensivere Spiel-Erfahrung und noch härtere Schlachten" stehen allen *Warhammer 40.000: Dawn of War*-Zockern bevor. Das verspricht Hersteller THQ jedenfalls. Im September soll es so weit sein und das erste Add-on für den Strategie-Hit im Laden stehen. Augenscheinlichste Neuerung in *Winter Assault*: Mit der imperialen Armee schickt Entwickler Relic eine brandneue, fünfte Streitmacht auf das Schlachtfeld. Diese bereichert sowohl Einzelspieler- als auch Mehrspieler-Modus. Hurra! Wir füttern schon mal die Orks und schärfen unsere Psi-Kräfte durch Meditation. MARC BREHME

www.dawnofwar-game.de

Bart, aber herzlich

Der Rollenspiel-Oldie THE BARD'S TALE wurde für Konsole neu aufgelegt und enttäuschte. Die neue PC-Version soll besser sein.

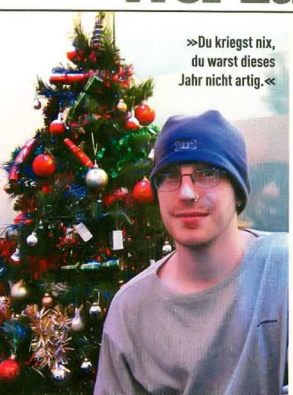




Rollenspiel | Vor allem ältere Rollenspiel-Fans wie Walter Sedlmayr, Rudolph Moshammer oder unser Chefredakteur freuten sich darüber, dass der uralte Klassiker ein Remake spendiert bekommt. Als dann vor einigen Monaten nur Xbox- und Playstation 2-Versionen erschienen und eher mäßige Wertungen einfuhren, war die Trauer groß. Am 28. April bringt Ubisoft trotzdem die PC-Fassung raus. Das Action-Rollenspiel, das Sie aus der Vogel-Perspektive zocken, soll die Konsolen-Versionen in allen Belangen übertreffen – sagt der Hersteller. Ein Test folgt hoffentlich in der kommenden Ausgabe. AHMET ISCITÜRK

www.thebardstale-thegame.com

Wer zur Hölle ist eigentlich ...

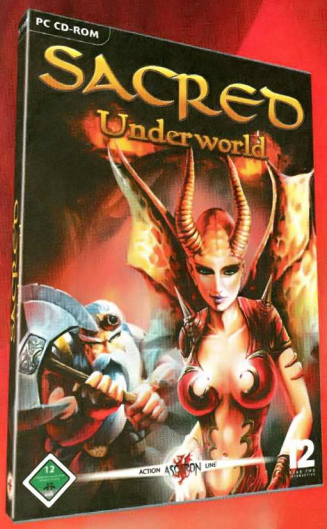


GRAEME PUTTOCK?

Eine Sucht ist meistens der Anfang vom bitteren Ende. Das wissen wir nicht erst seit Christiane F. Aber es gibt auch Abhängige, die es trotzdem geschafft haben.

Manche Menschen zocken sehr viel. Einer von ihnen ist Graeme Puttock aus London. Schon als Teenager verbrachte er in den späten Achtzigerjahren unzählige Tage vor PC- und Konsolensystemen. Da lag es nahe, bei der Tipps-Abteilung von Nintendo UK einzusteigen und das Hobby zu Geld zu machen. „Zu Hause und bei der Arbeit – jede Woche spielte ich mich durch fünf oder sechs Titel", prahlt Puttock. Und obwohl er bestimmt jedes Spiel der Welt schon mal gezockt hat, blieb er besonders an Kampfpartien für Playstation 2 hängen. Ob *Dead or Alive 2*, *Tekken Tag Tournament* oder *Soul Calibur 2* – Graeme verteilt gern mal Prügel. Aber natürlich nur virtuell. Denn in Wirklichkeit ist er ein ganz ausgeglichener Zeitgenosse. Er lernte vier Jahre an einer Abendschule Japanisch, widmet sich der Nippon-Kultur und schreibt regelmäßig seinen Kumpels aus Fernost. Einer seiner Lieblingsfilme ist *Chihiros Reise ins Wunderland* – natürlich ein Animestreifen. Eigentlich hatte der mittlerweile 31-Jährige nicht vor, selbst an Spielen zu arbeiten. Doch heute ist er Produzent bei den Londoner Blue-52-Studios und werkelt mit Hochdruck am Stealth-Shooter *Stolen*. „Ich bin da einfach so reingerutscht", erklärt Mister Puttock. Das sagt Boris Becker auch immer. LUKASZ CISZEWSKI

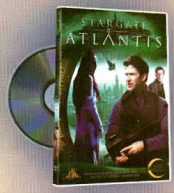
Das Ende war erst der Anfang...
...jetzt muss das Böse der Unterwelt dran glauben!



Das erfolgreichste deutsche PC-Spiel des Jahres 2004 geht weiter. Im heiß ersehnten Add-On Sacred Underworld erwartet dich eine noch größere Spielwelt mit zahlreichen neuen Gegnern. Erkunde mit zwei zusätzlichen, unverwechselbaren Charakteren Höhlen, verwunschene Wälder, Ruinen und Pirateninseln. Sacred Underworld entführt jeden Sacred-Veteran in ein noch spannenderes, komplexeres und abwechslungsreicheres Abenteuer. Sacred und Sacred Underworld sind ein Muss für jeden Fantasy-Liebhaber.

WWW.SACRED-GAME.COM

EXKLUSIV IN JEDER SACRED UNDERWORLD VERPACKUNG:
1 FOLGE DER NEUEN SERIE
STARGATE ATLANTIS



AB 22.03. AUF DVD IM HANDEL!

LIES MICH!

CROSS RACING CHAMPIONSHIP



Rennspiel | Sie haben einen Bleifuß? Dann gehen Sie zum Arzt oder Sie freuen sich auf Project Three Interactives *Cross Racing Championship*. In über 60 Rennen machen Sie dort sechs Landschaften unsicher. Auf Straßen oder querfeldein geht es über Strände, durch Schneematsch und Wüsten. Ein Physiksystem sorgt für ein realistisches Fahrverhalten. Um die Nase vorn zu haben, tunen Sie Ihre Karren bis zum Anschlag. Im Mai drücken Sie auf die Tube. (AB)

Info: www.crc-game.com

THE MATRIX: PATH OF NEO

Action | Wenn Sie sich wie der Auserwählte fühlen, jubeln Sie jetzt. Atari kündigte *The Matrix: Path of Neo* an. Sie schlüpfen dabei natürlich in die Rolle von Held Neo und treffen Morpheus, Trinity und Niobe. Um ein authentisches Spielerlebnis zu schaffen, arbeitet Shiny Entertainment angeblich eng mit den *Matrix*-Machern, den Wachowski Brüdern, zusammen und verwendet im Spiel Szenen aus allen Filmen. Ende dieses Jahres folgen Sie erneut dem weißen Kaninchen. (AB)

Info: www.shiny.com

ROLLERCOASTER TYCOON 3: PLATSCHNASS



»Tauchen gern unter: Die Kinder vom Bahnhofsklo.«

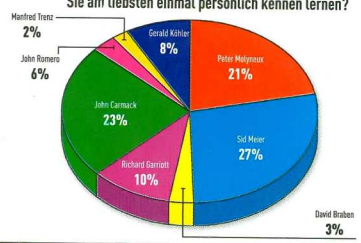
WiSim | Wasserratten aufgepasst! In Frontier Developments Add-on zum Achterbahnsimulator erweitern Sie Ihre Freizeitparks aus dem Hauptspiel um über 50 Wasserattraktionen. Bauen Sie einen schnöden Swimmingpool oder doch lieber eine Wildwasserbahn? Wie wäre es denn mit der ultimativen Wasserrutsche? Kein Problem. Ihrer Fantasie sind nur die Grenzen der Physik gesetzt. Für so viel Gespritze blättern Ihre Parkgäste sicher gern große Scheine hin. Sie auch? Im Juni soll's losgehen. (AB)

Info: www.atari.com/rollercoastertycoon

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:

Welchen dieser Herren aus der Spieleindustrie würden Sie am liebsten einmal persönlich kennen lernen?





Pfui, Teufel!

„Bei HELLFORCE bekämpfen Sie dicke Männer, Satans Schergen und den Gehörnten höchstpersönlich.

Ego-Shooter | Stoppen Sie die Ausgeburten der Hölle! Nein, wir meinen nicht die Schauspiel-Legastheniker der TV-Serie *Verliebt in Berlin*, sondern die Kreaturen im Ego-Shooter *Hellforce*. Es geht um den Dämon Baphomet, der dafür sorgen will, dass Luzifer den Weg auf die Erde findet, um die Menschheit zu unterjochen. Entsprechend bekommt es der Spieler im Frühjahr mit Satanisten, Zombies und anderen Geschöpfen zu tun, die ihm in einer düsteren Welt an den Kragen wollen. Klingt wie *Diablo*? Fast. Vertriebsfirma Buka verspricht einen blutigen Shooter, bei dem nicht nur viele Waffen, Monster, Gespräche mit Nichtspielercharakteren und Zwischensequenzen für Unterhaltung sorgen sollen. Eine bedeutende Rolle spielen auch sarkastischer Humor und diverse Artefakte – etwa Draculas Gebiss. Mahlzeit! HARALD FRÄNKEL

Info: www.buka.com

ATARI hat gute Karten!

Wie heißt der lang erwartete PCA-Heimkehrer?

A) Harald Schmidt
B) Harald Juhnke
C) Harald Fränkel
D) Urmel aus dem Eis

Sie kaufen sich die neuesten Spielehits, aber die laufen wie 'ne flaue Diashow? Dann gehen Sie entweder zum Augenarzt oder noch besser: Sie machen bei unserem grandiosen Gewinnspiel mit und greifen Folgendes ab:



1X ATI RADEON 850XT

Die nigelnagelneue Grafikkarte zaubert aus Ihrem Rechner eine High-End-Maschine. Das Ding ist so schnell, dass Sie Ihren Glotzies nicht trauen werden.

ATI

Sie wollen gewinnen?
Dann beantworten Sie einfach unsere Preisfrage!

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 29.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Mitmachen und abgreifen per SMS!



ATARI: GRAFIKKARTE

SEITE 28

Ja, für grafische Leckerbissen wie etwa *Act of War* benötigt man schon einen flinken Grafikbeschleuniger. So einen – und zwar eine schnieke und brandneue Ati Radeon 850 XT – können Sie dank Atari und PC ACTION jetzt gewinnen. Beantworten Sie die Frage auf Seite 28 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 33" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 33 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: „Atari-Graka", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



HARDWARE-GEWINNSPIEL

SEITE 69

Das wird ja immer besser! Erneut hauen wir in Zusammenarbeit mit Cyber-System, Oekoprinz und MR Computertechnik Preise im Wert von über 5.000 Euro raus. Diesmal dabei: ein Notebook, Handys samt Navigationssystem und ein Silent-PC. Wow! Wer abgreifen will, beantwortet die Frage auf Seite 69 und schickt die Lösung per SMS mit dem Schlüsselwort „pca 34" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 34 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: „Hardware5-05", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY

SEITE 79

Sie stehen doch auf Fisher! Nein, nicht auf die Typen, die in Häfen rumlungern. Gemeint ist selbstverständlich Fishers Sam aus dem Super-Hit *Splinter Cell 3: Chaos Theory*. Damit Sie genauso cool ausschauen wie der Oberschleicher, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Ubisoft drei Fanpakete, bestehend aus Mini-Radio, Taschenlampe, Lupe und T-Shirt. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie die Frage auf Seite 79 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 35" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 35 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: „Splinter Cell", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

SEITE 90

Das Leben ist schön! Nicht nur, dass wir Sie dank Activision mit einer genialen Klonkrieger-Maske zu *Star Wars: Republic Commando* beglücken, Sie können mit dessen Hilfe auch noch abgreifen. Und zwar einen von 50 Wahnsinnspreisen. Darunter: ein Super-Spiele-PC „Machine from Hell" von RedZac, jede Menge Soundsysteme und Soundkarten von Creative, Abos für die nächsten Neuerscheinungen aus dem Hause Lucas Arts und fette Fanpakete. Dafür müssen Sie aber etwas tun. Wir möchten, dass Sie uns Fotos oder Videos mit Maske in abgedrehten Situationen einsenden. Eine Jury aus PC-ACTION-Redakteuren und Mitarbeitern von Activision belohnt die besten Einsendungen. Eine genauere Anleitung finden Sie auf Seite 91. Ihre Machwerke senden Sie bitte per Post an die: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „RC-Maske", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder schicken Sie uns eine E-Mail mit digitalem Anhang an gewinnspiel@pcaction.de. Viel Glück!



RAPTOR GAMING

SEITE 166

Ha! Eine Maus mit 1.600 dpi Auflösung ist so schnell, dass Sie mit etwas Übung zum König jedes Mehrspieler-Duells mutieren. Kein Shooter-Server ist mehr vor Ihnen sicher, sollten Sie eine der von uns in Zusammenarbeit mit Raptor Gaming verlosten Maus-Mauspad-Kombinationen gewinnen. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie die Frage auf Seite 166 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 36" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 36 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: „Raptor-Maus", 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 42

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 31" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 31 Splinter Cell 3) 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 53

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 32" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 32 Call of Duty 2) 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

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

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

KÄMPFEN SIE SICH DURCH





3 Einzigartige Kampagnen

Koreanische, Amerikanische sowie die 8 Missionen umfassende Deutsche Kampagne.

Unerreichter Spielumfang

Über 500 Einheiten und Gebäude, die es zu kontrollieren und befehligen gilt.

Innovativer Multiplayer-Modus

Spannende Gefechte via LAN oder Internet in 9 fordernden Spielmodi.

SIERRA

mad·doc SOFTWARE

PC CD-ROM

In Zusammenarbeit mit

BROCKHAUS

In Zusammenarbeit mit

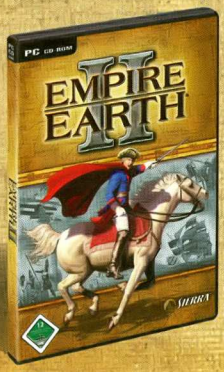
T · · Online · · ·

©2003 Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Empire Earth, Sierra und das Sierra Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Sierra Entertainment, Inc. Vivendi Universal Games und das Vivendi Universal Games Logo sind Marken von Vivendi Universal Games, Inc. Mad Doc ist eine Marke von Mad Doc Software, LLC. Das Wort BROCKHAUS ist für das Verlag Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG als Marke geschützt.

10.000 JAHRE GESCHICHTE



Führen Sie 14 Zivilisationen durch 15 Epochen der Menschheitsgeschichte mit dem Nachfolger des preisgekrönten Echtzeit-Strategiespiels Empire Earth. Diplomatie. Krieg. Erfindungen. Expansion. Erbauen und verteidigen Sie Ihr Imperium und erobern Sie die Welt.



EMPIRE EARTH II

Erhältlich ab 29. April 2005

WWW.EMPIREEARTH2.COM

IMPERIAL GLORY™

DER STRATEGIE-HIT 2005

MEHR INFOS UNTER WWW.IMPERIALGLORY.COM






FEATURES:

- spektakuläre Schlachten mit historischen Einheiten, Waffen und Formationen
- rundenbasiertes Management-System mit Politik, Forschung, Diplomatie, Wirtschaft und speziellen Quests
- 5 spielbare Nationen (Preußen, England, Frankreich, Russland und Österreich)
- unterschiedliche Multiplayer-Modi für bis zu 8 Spieler
- Seegefechte in detaillierter 3D-Grafik

TYRO STUDIOS

Logitech
BEST PLAYED WITH...

PC


eidos
www.eidos.com

NET NEWS

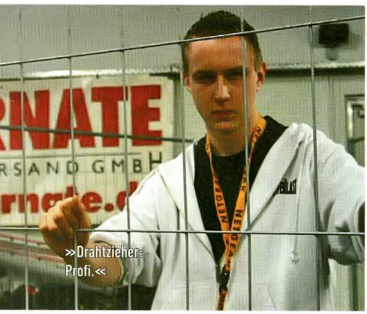


Fotos: Thorsten Becher/www.UltraP.de

»Im Affenhaus herrschte gute Stimmung.«

Gitter-Sport

Eklat auf der LAN-FACT: die Minderjährigen wurden ausgesperrt. Ganz schön bitter ...



»Drahtzieher-Profi.«

LAN-Party | Mit seinem ersten Projekt hatte Veranstalter Media Networks große Erwartungen geschürt: Mehr als 1.000 Teilnehmer freuten sich in den Hessenhallen in Gießen auf ein Livekonzert, einwandfreie Technik und leckeres Essen bei der *LAN-Fact*. Mit 12.000 Euro Preisgeld und wichtigen Ranglistenpunkten für den Saisonabschluss der NGL lockte die *LAN-Fact* auch eine Menge Profispieler. Extra für Teams mit Minderjährigen im Aufgebot richtete man kurzfristig einen U18-Bereich ein. Doch damit übernahm sich der Ausrichter Media Networks, dieser Spielbereich war sehr bald sein Verhängnis ... Grippegeschwächt war das Organisationsteam schon beim Einlass nicht im besten Zustand. Dann sichteten besorgte Eltern Freitagnacht Teilnehmer im U18-Bereich, die Spiele ohne Jugendfreigabe zockten – der Veranstalter kontrollierte den Jugendschutz offensichtlich nur mangelhaft. Die aufgeschreckte Polizei zog zwar unverrichteter Dinge wieder ab, aber die beiden Spielbereiche trennte man mit einem Bauzaun voneinander (siehe Foto) ab. Kurz darauf veranlasste Alternate wegen der rechtlichen Probleme zunächst die komplette Räumung des U18-Bereichs, bevor man sich dann als Hauptsponsor entnervt und konsequent ganz von der *LAN-Fact* zurückzog. 200 frustrierte minderjährige Spieler bauten ihre Rechner ab und hingen nur noch in der Ruhezone rum. Den größten U18-Skandal seit der Gamers Gathering diskutiert die Szene heiß: War der Ausschluss aller minderjährigen Spieler angemessen? Der Veranstalter äußerte sich zunächst nicht, Alternate hingegen klärte ausführlich über sein Verhalten auf – sowohl im Internet als auch in einer Tageszeitung (*Gießener Anzeiger*) und entschädigt alle Ausgeschlossenen mit immerhin 50 Euro pro Nase. FELIX LOHMEIER

Info: www.lan-fact.com

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



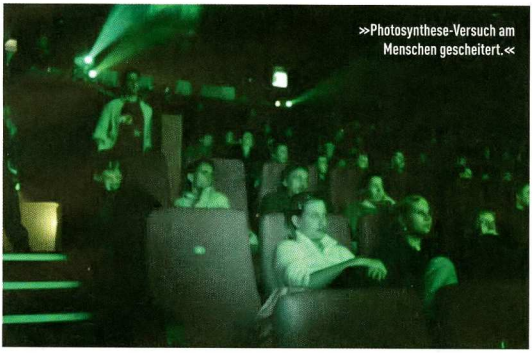
FELIX LOHMEIER
22 Jahre
f.lohmeier@email.de

„Der E-Sport-Bund hat eine einmalige Chance. Entscheidend dabei ist der Erhalt der Einigkeit. Wenn die alten Fronten nicht wieder aufbrechen, haben die Gründungsväter Geschichte geschrieben."

Featuring BATTLEFIELD 2
BF-CON 05
SAGT: "VIELEN DANK, LIEBE BATTLEFIELD-COMMUNITY!
© 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.

Da bleibst du sitzen

Ob auf der NGL die Zocker noch grün hinter den Ohren sind, erfahren Sie im April. Dann gibt's in CS wieder Messerduelle.



>>Photosynthese-Versuch am Menschen gescheitert.<<

Foto: Freaks 4U GmbH

E-Sport | Zum Abschluss der dritten Saison lädt die LAN-Party Liga *NGL* ihre besten Profispieler und treuesten Fans in das Cubix Kino Berlin ein. Vom 8. bis 10. April kämpfen *Counter-Strike*-Actionhelden, *Warcraft*-Strategen, *FIFA*-Bolzer und *Trackmania*-Bastler um die deutsche LAN-Party-Meisterschaft und 31.000 Euro Preisgeld. Auf 39 LAN-Partys mit durchschnittlich über 350 Turnierteilnehmern haben sich die besten Netzwerkdaddler für das große Deutschlandfinale qualifiziert. Darunter international erfolgreiche Spieler wie Daniel „Miou" Holthuis in *Warcraft* und Teams wie Ocrana, Ati, Team64.AMD und mousesports in *Counter-Strike*. Die Spiele der Profis moderiert Gamesports und überträgt in zwei Kinosäle, in denen sich die Zuschauer in gemütlichen Sesseln die filmreife E-Sport-Action anschauen können. Zum Publikumsmagnet sollte der Schlagabtausch im *Counter-Strike*-Turnier der Damen avancieren, wo Catz und KiLLaHbAbEs zur Revanche gegeneinander antreten. Parallel laufen die Finalspiele in *Battlefield 1942*, *UT 2004* und *Doom 3*, dabei locken viele Sachpreise. Der Eintrittspreis für die E-Sport-Filme ist noch nicht festgelegt. Während die Champions der dritten Saison sich zu einem Endkampf treffen, sind die neuen *NGL*-Punktejäger bereits wieder unterwegs: Seit Anfang Februar läuft die vierte Saison.

FELIX LOHMEIER

Info: www.ngl-europe.com

DA MUSST DU HIN!



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

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILNEHMER	WWCL	NGL	ANM.STATUS	URL
	DEUTSCHLAND							
1	C-MaxX IX	01.04.2005	21244 Buchholz i.d.N.	440	✗	geplant		www.c-maxx.net
2	ThunderLAN v.5	01.04.2005	51143 Köln	400	✗	✗		www.thunderlan.de
3	LANwirtschaft VII	01.04.2005	06237 Spergau	627	✗	geplant		www.lanwirtschaft.de
4	LanKartarena	01.04.2005	29221 Celle	500	✗	✓		www.lankartarena.de
5	GSH-IX	01.04.2005	30827 Garbsen	400	✗	geplant		www.gsh-lan.com
6	Alpha Ennea	15.04.2005	29221 Celle	500	✗	✓		www.alpha-lanparty.de
7	fire.camp – spring days	29.04.2005	99713 Straußberg	510	✗	✗		www.fire-camp.de
8	NorthCon Sommer 2005	06.05.2005	24537 Neumünster	1.888	✗	✓		www.northcon.de
9	LECLans LAN 7	06.05.2005	04107 Leipzig	350	✗	geplant		www.leclans.de
10	Nclub LANMasters2k5	13.05.2005	19061 Schwerin	600	✗	✓		www.nclub-lanmasters.de
11	Leaving The Reality X	13.05.2005	15234 Frankfurt/Oder	1.010	✗	✓		www.npffo-ev.de
12	BK(XX)L#2	14.05.2005	55543 Bad Kreuznach	560	✓	✗		www.bk-lan.de
13	nFrag 5	27.05.2005	26123 Oldenburg	672	N. n. b.	N. n. b.		www.nnga.de
14	LANarena 10	27.05.2005	31785 Hameln	684	✗	geplant		www.lanarena.de
15	Gigahertz LAN XVI	27.05.2005	76646 Bruchsal	408	✗	✗		www.gigahertz-lan.de
16	C-MaxX enlarged	22.07.2005	36304 Alsfeld	800	✗	geplant		www.enlarged.de
17	LAN-Nation v7.0	02.09.2005	96160 Geiselwind	712	✗	geplant		www.lan-nation.com
	ÖSTERREICH							
	MiLLANium 2005	20.05.2005	1110 Wien	400	✗	✗		www.millanium.at
	DownundeR4LAN 5	15.07.2005	3100 St. Pölten	400	✗	✗		www.downunder4lan.net
	Frag-Factory	29.07.2005	1220 Wien	900	✗	✓		www.frag-factory.at
	SCHWEIZ							
	Mystery LAN	29.04.2005	3800 Matten	750	✗	✗		www.mysterylan.ch
	Lancon 5	13.05.2005	4053 Basel	300	✗	✓		www.kabelsalat.ch

"VIELEN DANK, LIEBE BATTLEFIELD-COMMUNITY !"

EA-GAMES, DICE, COMMUNITYTEAM.DE, BF-NEWS.DE UND F7C-NETWORK.COM MÖCHTEN AN DIESER STELLE ALLEN GÄSTEN, DIE DIESEN GROSSARTIGEN EVENT ERST ERMÖGLICHTEN, DANKE SAGEN :

- AN ALLE GAMER FÜR IHRE GEDULD, IHRE TREUE UND IHREN SPASS !
- AN ALLE ORGANISATOREN FÜR IHRE AUSDAUER,GEDULD UND IHREN EINSATZ !
- AN ALLE BETEILIGTEN !

special thx to dirk from ea_oli/rank_don and all other big supporters for their work and patience, big special thx to DICE for their hard work to make it possible!

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.

Gründungsfeuer

Zocker waren verdammt heiß auf einen neuen E-SPORT-BUND. Jetzt erhörte man sie endlich.

E-Sport | Die Grabenkämpfe der Vergangenheit sind endlich (endgültig?) passé: Wichtige Vertreter der E-Sport-Szene ziehen jetzt an einem Strang und gründeten den Deutschen *E-Sport-Bund (ESB)*, der die beiden konkurrierenden Vorgängerverbände DESPV und DESV ablöst. Die Gründungsväter sind Frank Sliwka (Games Convention, E-Sport-Forum), Ralf Reichert (E-Sports League), Holly Kreie (Intel) und René Korte (Rushed). Ihre eigenen Interessen stellen die Gründer für das große gemeinsame Ziel zurück: die Anerkennung des E-Sports als richtige Sportart. Zum einen ist breite Öffentlichkeitsarbeit angesagt, zum anderen übernimmt der *ESB* die Funktion eines Schiedsgerichts und legt eindeutige Standards für die Wettkämpfe fest. Die Mitgliedschaft ist kostenfrei und für jeden offen. Nach mehreren erfolglosen Versuchen in der Vergangenheit ruhen nun ganz große Hoffnungen auf dem neuen Verband. Entscheidend ist, ob die derzeitige Einigkeit erhalten bleibt und sich weitere Partner anschließen. FELIX LOHMEIER

Info: www.e-sb.de

BESSERWISSER

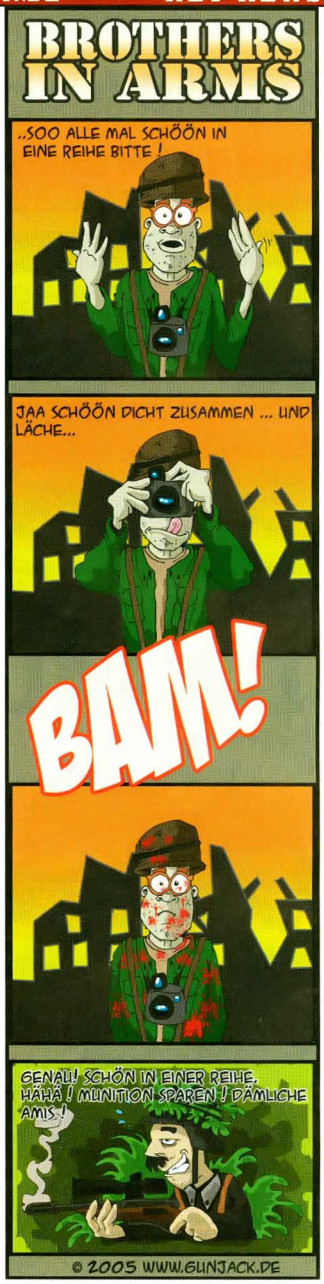
GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ ÜBER VERHALTENSÄNDERUNGEN.



»Gummipuppen nie aufblasen, wenn man betrunken ist.«

Menschen verändern sich!

Ich habe ja schon häufig über die möglichen Auswirkungen von brutalen Computerspielen auf die Realität gesprochen. Dass es aber durchaus auch Probleme mit „harmlosen" Spielen geben kann, zeigt der neue Online-Superhit *World of Warcraft*. Das Teil verändert Menschen. Zocker haben weder Zeit noch Antrieb, Kohle rauszuhauen, das Bruttosozialprodukt sinkt. Doch der Süchtigmacher von Blizzard wirkt sich noch weiter auf das Verhalten der Abhängigen in der realen Welt aus. Eine Bekannte von mir verfährt sich regelmäßig auf dem Weg von Köln nach Düsseldorf, aber bei *WoW* findet sie in zwei Sekunden von Ashenvale nach Stormwind City ... Es kommt noch besser! Neulich beim Metzger: Ich stehe an der Wursttheke, um Fleisch zu kaufen, als plötzlich ein Herr den Laden betritt und ein Dutzend Wollknäuel aus der Jacke zieht. „Braucht hier jemand Wolle?", schreit er und setzt sich auf den Boden. Irritiert verlasse ich das Geschäft. Ich laufe weiter Richtung Stadt und komme an einem Briefkasten vorbei, vor dem zwei Typen stehen und wie MC Hammer tanzen. Warum nicht, denke ich mir und nehme eine Abkürzung durch den Stadtpark. Da rennt ein Typ an mir vorbei, springt in den Brunnen und greift zur Angel. Auch der alte Mann, der eben noch Gänseblümchen suchte, steht plötzlich angelnd dort. Wenige Meter weiter auf der Einkaufsmeile höre ich ein junges Pärchen streiten:
Sie: „Der Anzug steht dir doch super!"
Er: „Hast du mal geguckt, was der kostet? Außerdem bin ich gerade mal 26. Der Anzug ist bestimmt Level 38!"
Total irritiert und erschöpft komme ich endlich zu Hause an. „Das passiert, wenn man zu viel zockt", denke ich, werfe meinem Krokodil das Fleisch zu und lege mich schlafen ...



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
"VIELEN DANK, LIEBE BATTLEFIELD-COMMUNITY !"
EA-GAMES, DICE, COMMUNITYTEAM.DE, BF-NEWS.DE UND F7C-NETWORK.COM
MÖCHTEN AN DIESER STELLE ALLEN GÄSTEN, DIE DIESEN GROSSARTIGEN EVENT
ERST ERMÖGLICHTEN, DANKE SAGEN :
- AN ALLE GAMER FÜR IHRE GEDULD, IHRE TREUE UND IHREN SPASS !
- AN ALLE ORGANISATOREN FÜR IHRE AUSDAUER,GEDULD UND IHREN EINSATZ !
- AN ALLE BETEILIGTEN !
© 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. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

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: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. 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!

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 zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Da Abo 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 dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten 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



»Smiley: schlechter Tag.«

Ein Knaller, Mann!

Erster Online-Shooter mit UNREAL ENGINE 3

Online-Shooter | Der koreanische Entwickler Webzen will nächstes Jahr die Shooter-Gemeinde mit einem neuen Online-Actionspiel erfreuen. Das Besondere an dem Titel: Die brandneue *Unreal Engine 3* verwöhnt Ihre Augen mit detaillierten und fantastischen Grafiken. Durch eine hochmoderne Netzwerktechnologie steht einem flüssigen und actionreichen Spiel nichts mehr im Wege. Wir sind gespannt. ANDREAS BERTITS

Info: www.webzen.co.kr

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: Sandra Friedrich
Beruf: Zahnmedizinische-Prophylaxe-Assistentin *fg*
Alter: 21 Jahre
Nickname: [Babe]
E-Mail: eZm_Babe@web.de
Homepage: www.mymtw.de/member.aspx?id=141914
Lieblingsgenre: Ego-Shooter
Lieblingsspiele: Counter-Strike
Seit wann ich spiele: Seit fünf Jahren
Statement: Frauenpower *fg* Jungs, hört auf rumzuheulen, wenn ihr verliert :P

Anm. d. Red.: Als wir gelesen haben, dass du die Bohrer zum Kauleistenquäler rüberschiebst, haben wir uns eine fiese Erwiderung verkniffen. Mann kann schließlich nie wissen, wann wir das nächste Mal auf dem Stuhl leiden. Übrigens: Minikleidchen als Berufsuniformen könnten so manche Spritze ersetzen.

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!

CRAZYBALL



Online-Action | Mit *Crazyball* bringt Entwickler Powerflasher Ihre grauen Zellen zum Qualmen. Im Flash-Spiel bauen Sie mit antiken Geräten Achterbahnen, über die Sie die Fahne auf einer Plattform erreichen sollen. Für 9,90 Euro beweisen Sie Können und Schläue. (AB)

Info: www.powerflasher.de

»Kommen nie groß raus: Kleingärtner.«



»Verzweifelt aufgegeben: Büchsenwerfer.«

LEAVING THE REALITY

LAN-Party | Die *Leaving the Reality*-LAN-Party-Serie geht in die zehnte Runde und feiert gleichzeitig fünfjähriges Bestehen. Der Networkparty FFO e.V. sucht 1.010 Gratulanten für die Jubiläumsausgabe *LTR Xtreme*, die vom 13. bis 15. Mai in der Messe Frankfurt/Oder stattfindet. Für das Wochenende zahlen volljährige Spieler 25 Euro Eintritt. Passend zum Jubiläum ist Gründungsvater Toni „Gurke" Kaiser (Mr. LAN 2001) wieder im Team. (FL)

Info: www.npffo.de

EVE ONLINE: EXODUS



»Scheißjob: Schüsseldienst.«

Online-Rollenspiel | Kostenlos ist immer gut. Deswegen freuen sich Zocker des Weltraum-Online-Rollenspiels *Eve Online* auf die Erweiterung *Exodus*. Diese vergrößert im Gegensatz zu anderen Add-ons nicht nur die ohnehin schon gigantische Galaxis, sondern verschafft durch sinnvolle Neuerung ein tieferes Spielerlebnis. So bauen Spieler eigene Raumbasen, ein verbessertes Handelssystem, zwei neue Schiffsklassen und einen Marktplatz, über den Sie Ihre Waren verschachern können. Und endlich gibt's Kämpfe gegen computergesteuerte Gegner. Lust bekommen? Dann laden Sie sich das Add-on einfach von der unten genannten Webseite herunter. (AB)

Info: www.eve-online.com

REKORDVERSUCHE IN ÖSTERREICH

LAN-Party | In Österreich formieren sich zwei Superprojekte für den Spätsommer. Die LAN-Partys verbindet die extrem ambitionierte Teilnehmerzahl – in dieser Größenordnung starten beide Ausrichter ihr erstes Projekt. Die *Frag-Factory* macht Ende Juli in Wien mit 910 Spielern den Anfang und veranstaltet mit 15.000 Euro dotierte NGL-Turniere. Dazu gibt es eine sagenhafte Internetanbindung mit 110 Megabit. Die *PhänomeLan* möchte Mitte August Rekorde brechen und 1.488 Teilnehmer in die neue Stadthalle von Graz locken. (FL)

Info: www.phaenomelan.at, www.frag-factory.at

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
"VIELEN DANK, LIEBE BATTLEFIELD-COMMUNITY !
EA-GAMES, DICE, COMMUNITYTEAM.DE, BF-NEWS.DE UND F7C-NETWORK.COM
MÖCHTEN AN DIESER STELLE ALLEN GÄSTEN, DIE DIESEN GROSSARTIGEN EVENT
ERST ERMÖGLICHTEN, DANKE SAGEN :
- AN ALLE GAMER FÜR IHRE GEDULD, IHRE TREUE UND IHREN SPASS !
- AN ALLE ORGANISATOREN FÜR IHRE AUSDAUER,GEDULD UND IHREN EINSATZ !
- AN ALLE BETEILIGTEN !
© 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 EA GAMES™ is an Electronic Arts™

Für Rekord-Sparer

Keine Grundgebühr bis Jahresende

0,-€*



Nokia 6230

- Integrierte VGA-Digitalkamera
- Farbdisplay mit 65.000 Farben
- Video- und MP3-Player
- Stereo-Radio
- 32 MB Speicherkarte
- Bluetooth, GPRS
- Bis 300 Std. Standby

connect EMPFEHLUNG Heft 2/2005



0,-€*

Siemens CX70

- Integrierte VGA-Digitalkamera
- Digitalzoom
- Videofunktion und Foto-Editor
- E-Mail-Client, MMS
- Bis 300 Std. Standby

Top-Handys zum 4-fach Sparen:

Siemens CX70 oder Nokia 6230	bis zu 349,00 €
Bis Jahresende keine Grundgebühr	bis zu 79,50 €
360 Frei-SMS[1]	68,40 €
MultiMedia-Paket[2] (5 Downloads für 1,-€ mtl.)	bis zu 274,80 €
Ihre Gesamt-Ersparnis	**bis zu 771,70 €**

T-Mobile · vodafone · e-plus

Jetzt zugreifen:

Tel: 01802-20 51 01 (nur 6 Cent/Anruf)

Stichwort: „Special"

oder unter www.tiefpreishandys.de/special

50 Gratis-SMS zusätzlich absahnen bei Online-Bestellung mit Rabattcode-Eingabe.

Ihr persönlicher Code: 2042

* Dieses Angebot gilt solange der Vorrat reicht, nur bei gleichzeitigem Abschluß eines Talkline Mobilfunkvertrages im Tarif Talkline Easy. Mindestvertragslaufzeit 24 Monate. Einmalige Anschlußgebühr 25,99 €, monatl. Grundgebühr (nach Grundgebührbefreiung bis Jahresende 2005) beträgt 7,95 €, Minutenpreise für Verbindungen ins dt. Festnetz zwischen 0,09 € und 0,49 €. Mtl. Mindestumsatz 5 € (wird angerechnet auf Inlandsgespräche ins dt. Festnetz, alle deutschen Mobilfunknetze und Abfrage der eigenen Mailbox im Inland, ausgenommen Sonderrufnummern).

[1] Gratis-SMS (ergeben sich aus 15 SMS pro Monat über die 24 monatige Vertragslaufzeit) gelten für innerdeutsche Kurzmitteilungen, die über die Talkline Kurzmitteilungszentrale versandt werden, ausgenommen SMS-Sonderdienste. Zur Aktivierung der Gratis-SMS mit dem Handy unser Service-Telefon unter 01805-42 45 anrufen (0,75 €/Min). Mtl. Gratis-SMS, die nicht genutzt werden, können nicht in den Folgemonat übernommen oder gutgeschrieben werden.

[2] Das MultiMedia-Pack für mtl. 1 € (24-monatige Mindestvertragslaufzeit) wird bei Vertragsabschluß aktiviert; beinhaltet mtl. 5 Downloads aus dem Talkline Funportal z.B. Klingeltöne, Logos (außer Java-Spiele). Zzgl. WAP-/GPRS-Verbindungspreise gemäß aktueller Talkline Preisliste. Monatl. Downloads, die nicht genutzt werden, können nicht in den Folgemonaten gutgeschrieben oder übernommen werden.

Stand 02/2005. Irrtümer, Druckfehler und Änderungen vorbehalten.

LESER BRIEFE

Alter Schwede

Heft 1 nach der Rückkehr von Herrn Fränkel oder: Warum Sie den Begriff „alter Leserbriefonkel" wörtlich nehmen dürfen.

Ich könnte auf einer 80er-Jahre-Party jedes Lied auswendig mitgrölen, wenn ich Lust drauf hätte. Sexy Frauen Anfang 20 wollen mich mit ihrer Mutter verkuppeln. Trage ich eine Mütze und nehme ich diese nach zehn Minuten ab, sieht man drei Stunden lang einen Abdruck auf der Stirn. Kurz: Ich habe nicht nur einen alten Sack, ich bin auch ein solcher. Nun begab es sich, dass ich neulich 35. Geburtstag und meine damit verbundene jährliche Panikattacke hatte. Ich wollte es deshalb genau wissen und berechnete mithilfe der Internetseite www.anti-aging-med.de/DE/biotest.htm mein „biologisches Alter", in der Hoffnung, noch als Endzwanziger durchzugehen. Ich beantwortete brav Dutzende von Fragen. Haben Sie Übergewicht? Rauchen Sie? Wie oft treiben Sie Sport? Und so weiter und so fort. Toll, biologisch gesehen bin ich sogar 41 und kann schon mal die Nummer eines Bestattungsinstituts aus dem Telefonbuch raussuchen. Dabei wohne ich nicht mal nahe eines Atomkraftwerks, die Wände meiner Wohnung sind nicht mit Acryl gestrichen und neben meinem Schlafzimmer gibt es auch keine Parabolantenne. Meinen die das ernst? Mir fehlen da ja noch Fragen wie „Lecken Sie Nutella vom Messer?", oder „Haben Sie Sex mit Tigern?", weil das ja doch auch gefährlich sein kann. Ich behaupte einfach mal dreist, dass dieser Internet-Test Humbug ist! Ich werde trotzdem sicherheitshalber einige Maßnahmen in die Wege leiten, um meine Lebenserwartung gemäß des Tests zu steigern: Ich lasse mir von Ärzten regelmäßig Untersuchungsdinger in den Hintern und die Harnröhre schieben, kaufe mir einen Goldhamster (Haustierbonus), fordere eine Gehaltserhöhung und bringe mein Auto regelmäßig zum Kundendienst. Seit einigen Tagen schaue ich außerdem ständig MTV und VIVA und hoffe, das hält mich zusätzlich jung. Das Programm ist übrigens auch für ältere Menschen recht interessant – wenn nur nicht ständig diese Musikclips und Shows zwischen den Handyton-Spots stören würden. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben!

Ihr Harald Fränkel



Montage: Roland Gerhardt

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de



Und das geschah vergangenen Monat ...

SCHÖNES LEBEN?

Betreff: Harald F. Er kommt zurück? The Master of Jokes is back in da Hood? YES. Endlich werden die beiden Witzvergeiger abgelöst. [...] Endlich darf Hesse wieder in seine Gruft gehen und der Szchikoczuschnischnaschnappi ... äh, der Pole halt, wird entlassen, d. h. wieder ein Schwarzarbeiter weniger (wow, Hartz IV hat doch Erfolg). Zudem darf sich Michael Jackson bald nach der Seife bücken, Bush hat Deutschland (noch) immer nicht angegriffen und mein Pornodownload ist gerade fertig. Die Welt ist schön. [...]

DUSTIN HOFFMEISTER, PER E-MAIL

Übertreib mal nicht, Britney Spears hat immer noch einen Plattenvertrag und um Österreich steht nach wie vor keine Mauer.

AFFE, GEIL!



»Jetzt mit eigener Kochshow: Susan Stahnke.«

Moinsen, PCA! Ich liebe euch! Ihr schafft es, euer Magazin so einfach, primitiv und niveaulos zu machen, dass sogar ein dummer Freak wie ich eure Zeitung versteht! Danke! Ihr macht die besten makabren, dummen Witze auf der Welt. [...] Sogar die Informationen kann man dank der erläuternden Schwachsinns-Bildunterschriften prima verstehen, selbst wenn man ein Affe ist! Geil!

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

Aber eins ist schlecht: Ihr seid zu freundlich. Ich will viel mehr gedemütigt, ausgelacht, niedergemacht, beschimpft, bedroht und durch die Scheiße gezogen werden!

SEBASTIAN HUFENBECHER, PER E-MAIL

Dann heirate.

DREHWURM DRIN

Leute, ist das beabsichtigt, dass in meiner PCA die letzten Seiten falsch herum gedruckt sind? Ihr könnt doch nicht wollen, dass ich als Fachinformatiker die PCA umdrehe, oder? Ich bin an Mausklicks gewohnt und an Strg+Alt+Entf drücken, aber 'ne Zeitschrift drehen? Das kann ich net ... dafür wurd' ich nicht ausgebildet. [...]

CHRISTIAN BRAUWEILER, PER E-MAIL

Wenn du wirklich so weltfremd bist, bewirb dich als US-Präsident.

ES IST EIN KREUZ! 1

Erst mal danke, dass ihr immer wieder ein Spitzen-Heft zustande bringt. Ich hätte eine Frage. Wo und wie kann ich meinen DDRAM-Speicher aktivieren, damit ich die doppelte Anzahl an Megabyte bekomme? Ich habe Windows 2000 installiert.



Foto: action press

»Machen Fehler: blinde Schlangenbeschwörer.«

INGO AUER, PER E-MAIL

Wir haben von jemandem gehört, der das gekonnt hätte. Dummerweise wurde er an ein Kreuz genagelt.

ES IST EIN KREUZ! 2

Ihr solltet keine Redakteure ohne großes Latinum einstellen. Marc Brehme, Witz des Tages vom 4.2.2005 [auf der PCA-Homepage]***: Im Nominativ (1. Fall, Frage: Wer oder Was?) muss es „Jesus" heißen und nicht „Jesu", also: „...wo Jesus lebte ...". „Jesu" ist eine Form, zu der man im Verlauf der so genannten Defloration gelangt, ach nee, Deklination. Na ja, man soll eben auch nicht mit Fremdwörtern renovieren, wenn man darin nicht konfekt ist.***

BJÖRN NAGEL, PER E-MAIL

Dass uns ausgerechnet ein Herr Nagel was über Jesus erzählen will, finden wir jetzt doch ein bisschen pietätlos.

GETÜRKT

Liebes PC ACTION-Team! Als türkischer Mitbürger kann man verlangen, dass man in PC-Zeitschriften nicht so oft diskriminiert wird. Aber ich lasse es über mich ergehen, weil ihr auch gute Sachen schreibt. Also machen wir 'nen Deal? Ihr dürft weiter über mich und meine türkischen Landsleute herziehen, aber dafür krieg' ich das UT-2004-Barett. [...]

KAI SCHMIDT, MÜNSTER

Erst wenn du uns verrätst, warum ihr Türken immer so komplizierte Namen habt.

NACKTE TATSACHEN



Foto: action press

»Langweilig: Schmuckpräsentation bei Home Shopping 24.«

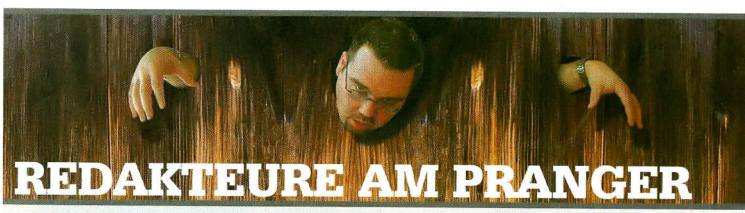
Ich möchte das Originalautogramm „Colin McRae". Der Grund ist einfach, ich wohne in einem kahlen Raum mit vier Wänden und nur einem Fenster, nackte Wände. Da wäre es schön, wenn ich etwas hätte, was ich an die Wand nageln kann. [...]

MARCO HERMANN, ODERWITZ

Such dir 'ne Freundin.

DENNIS KANN NICHT

Hey, ich wollte mal von einem Praktikum abraten. Ich habe schon bei vielen



REDAKTEURE AM PRANGER

[...] Weiters ist mir beim Durchblättern eures genialen Heftes folgender Fehler sofort ins Auge gesprungen: Auf Seite 64 wird etwas über den Prager Fenstersturz gefaselt, der nach eurer Information am 23. Mai 1618 gewesen sein soll. Ich gebe zu, das Datum stimmt. Blöd ist nur, dass ihr da über den 2. Prager Fenstersturz die Fakten wisst. Dieser hat aber nicht, wie ihr behauptet, die Hussitenkriege ausgelöst, sondern den 30-jährigen Krieg. [...]

ALEXANDER KRIZ, KREMS (ÖSTERREICH)

Dem Geschichts-Versager **Marc Brehme** wird nicht noch mal ein solcher peinlicher Fehler unterlaufen, weil ihm die verhängte Strafe sicher eine Lehre war: Beim 1. Fürther Fenstersturz im Jahre 2005 schubsten wir den Ost-Rollmops aus dem dritten Stockwerk des Verlagsgebäudes, sodass er wochenlang nur flüssige Nahrung zu sich nehmen konnte. Wer unseren notorischen Mitesser kennt, weiß, wie schlimm das für ihn war.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Andreas Bertits	Baute auf Seite 30 einen Fehler in den Artikel „Reiß die Klappe auf" – was den eigentlichen Autor des Textes, Felix Lohmeier, sicher sehr freute. Auf dem großen Bild ist jedenfalls nicht Filmemacher Daniel P. Schenk zu sehen, sondern Hauptdarsteller Alexander Roth. Um solche Verwechslungen künftig zu vermeiden, musste der Redakteur zur Strafe am eigenen Leib erfahren, wie schlimm das ist. Wir redeten ihn eine Woche mit dem Namen „Patrick Lindner" an. Ja, wir wissen, dass wir grausam sein können.	Thomas Rott, Gordon Ahrendt, Peter Niesner
Ralph Wollner	Behauptet in seinem Test zu *Star Wars: Republic Commando* auf Seite 82, dass das Imperium sich aus den Separatisten entwickelt habe. Falsch! Das Imperium entstand aus der Republik – durch einen Staatsstreich von Kanzler Palpatine. Wir schickten den Redakteur zu einem *Star Wars*-Fantreffen, wobei er ein *Star Trek*-Kostüm und ein Schild mit der Aufschrift „Alle *Star Wars*-Fans sind doof und stinken" tragen musste. Hinterher berichtete Wollner, es sei sehr hart gewesen, das *Star Trek*-Outfit zu essen.	André Vorberg

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 – (1) **HALF-LIFE 2**
Valve



2 ∧ (3) **CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE**
Infinity Ward



3 ∨ (2) **FAR CRY**
Crytek



4 ∧ (6) **COUNTER-STRIKE SOURCE**
Valve



5 ∧ (8) **GTA: VICE CITY**
Rockstar Games



6 ∧ (7) **DOOM 3**
id Software



7 ∨ (4) **NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2**
EA Black Box



8 ∧ (NEU) **WORLD OF WARCRAFT**
Blizzard



9 ∧ (12) **BATTLEFIELD VIETNAM**
Digital Illusions

10 ∨ (5) **HDR: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE**
EA LA



11 ∧ (NEU) **KOTOR 2**
Obsidian Entertainment

12 ∧ (16) **SID MEIERS PIRATES!**
Firaxis

13 ∨ (10) **MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT**
EA LA

14 ∧ (15) **MAX PAYNE 2**
Remedy Entertainment

15 ∧ (NEU) **SIEDLER 5: DAS ERBE DER KÖNIGE**
Blue Byte

16 ∧ (19) **ROME: TOTAL WAR**
Creative Assembly

17 ∨ (11) **VAMPIRE 2: BLOODLINES**
Troika Games

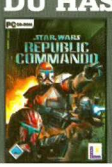
18 ∧ (NEU) **CODENAME: PANZERS – PHASE ONE**
Stormregion

19 ∧ (NEU) **FUSSBALL MANAGER 2005**
EA Sports

20 ∨ (9) **DIE SIMS 2**
EA Games

DU HAST GEWONNEN!

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?



Richard Walter, Leer

erhält ein Spiel

REPUBLIC COMMANDO
(Test des Monats 4/2005)



Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „PCA 31" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: PCA 31 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 liebling@pcaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

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

Firmen Praktikum gemacht und dann war das Verhältnis anders als ein normaler Kunde (auch als das Praktikum fertig war). Na ja, wenn ich bei euch eins machen würde, wäre ich enttäuscht, dass bei euch doch nur normal gearbeitet wird [...]. Na ja, ich liebe diese Zeitschrift und Fakt ist: Ich kann kein Praktikum bei euch machen ... ehrlich nicht ... tut mir Leid.

DENNIS WINKEL, BREITSCHEIDT

Diese arbeitsscheuen Hartz-IV-Antragsteller sind auch nie um eine Ausrede verlegen.

APRIL, APRIL!

Moin, ich musste grad oberhart lachen, als ich die Vorschau zu Stronghold 2 las. Denn das Spiel soll ja am 1 April rauskommen. Da da oft gescherzt wird, dachte ich mir, dass die Fans am 1. April zum nächsten Laden rennen und vergeblich suchen, aber es nicht finden und dann den Verkäufer fragen, der sie nur auslacht. Wenn die Fans traurig nach Hause gehen, rufen sie bei den Firefly Studios an und zahlen viel, weil sie eine 0190-Nummer wählten. Danach, wenn sie sich zwei Stunden durch die Warteliste gekämpft und schon 1.000 Euro Schulden haben, fragen sie den Entwickler, der lachend sagt: „April, April!" und dann auflegt. Die Fans, die dann so viel zahlen mussten, können sich daher nicht mal mehr Stronghold 2 kaufen!

ERICH MASTEL, PER E-MAIL

Du bist so lustig, Erich, dass du eigentlich Ernst heißen müsstest.

FÜR'N ARSCH



Ich habe mir Ihre Zeitschrift gekauft. Ich kaufte sie, weil das beigelegte Spiel etwas für mich war. Nach der Installation stellte ich fest, dass das Spiel komplett in Englisch ist. Warum wird das nirgends erwähnt? Das ist schon das zweite Mal, dass ich 4,99 Euro zum Fenster rausgeschmissen habe. Da ich kein Englisch kann, ist diese Software für mich nutzlos.

FRANK MEYER, PER E-MAIL

Dear Mr. Meyer, we are indeed impressed by your brilliant capability to recognize this.

PC ACTION BRINGT'S



»Peinlich: Beim Onanieren erwischt.««

AUF DVD
PC-ACTION-TV

LEGAL? ILLEGAL? SCHEISSEGAL! Wir schrecken vor nichts zurück, wenn Sie uns herausfordern. In der aktuellen Folge von PC ACTION TV beispielsweise mussten wir sogar gegen das Gesetz verstoßen und ... doch sehen Sie selbst! Für nächsten Monat wollen wir aber bitte wieder ernsthafte Wetten. Was glauben Sie, schaffen wir nicht? Schicken Sie Ihre Vorschläge an leserbriefe@pcaction.de. Einzige Bedingung: Wir können die Aktion innerhalb unserer normalen Arbeitszeit (zwischen 13 und 14 Uhr) über die Bühne bringen.

VERSTECKSPIEL



»Ein Bild aus glücklichen Tagen: Heino und Hannelore.«

Tag, wertes PCA-Team! Lang hat's gedauert (man kommt ja vor lauter Schneeschaufeln zu nix mehr), aber wie ihr unschwer an beiliegendem Schnappschuss erkennen könnt, habe ich euer verstecktes Gewinnspiel von Ausgabe 2/2005 geknackt. Besagtes Gewinnspiel war wohl dermaßen versteckt, dass ich es womöglich sogar als einziger bemerkt, und somit zwangsweise gewonnen hab', schätz ich mal. Und folgendermaßen hab' ich das bewerkstelligt: Einfach Seite 48 und Seite 53 des großen Pariah-Specials rücklings mit einem Streifen Klebeband zusammengepappt, Gesicht ausschneiden und fertig ist der erste Teil der aufblasbaren Pariah-Schnalle (freu mich schon auf die nächsten Teile – muhahaha). Fazit: Ich bin der Beste, was habe ich gewonnen? Ein von der PCA-Redaktion handsigniertes Spiel, eine nigelnagelneue Grafikkarte von Nvidia oder Ati, gar einen feinen Rechner von Dell, oder doch nur einen Stapel gebrauchter Porno-Magazine? Scherz beiseite, aber irgendwie gehört diese ausgesprochen außergewöhnlich kreative Leistung eines treuen Fans doch angemessen honoriert, findet ihr nicht? Ein Gewinnspiel zu entdecken, von dem nicht mal die Redaktion weiß, also ich muss mir ja direkt selbst auf die Schulter klopfen. [...]

STEFAN KREIGER, EUGENDORF (ÖSTERREICH)

Ja, schade nur, dass längst Einsendeschluss war. Und nimm besser wieder deine Tabletten.

ERSTER!

Ich war der allererste* PC ACTION-*Leser.

PHILIPP HILLEN, PER E-MAIL

Jeder macht mal Fehler.

www.musicprint.mueller.de
MUSICPRINT
DIE Musikzeitung. Jeden Monat neu.
Kostenlos erhältlich in allen Müller Multimedia-Abteilungen.
Moby
mit neuem Album
moby.hotel
jetzt bei
Müller
erhältlich!



KLUGSCHEISSER DES MONATS

[...] Auf dem Cover steht unter Republic Commando „DER ERSTE TEST: SPIELE ZU KLONEN KÖNNEN SO SCHÖN SEIN!" Dieser Satz ergibt für mich überhaupt keinen Sinn. [...]

RONNY GERSTLER, PER E-MAIL

Leser, die kapiert haben, dass Republic Commando ein Spiel ist, bei dem es um Klone geht, verstehen den Satz. Also alle außer dir, Ronny. Glückwunsch, du bist einmalig.

[...] Ihr seid dumm, echt dumm!!! Ihr müsst euch mal informieren, bevor ihr ein Gewinnspiel macht, denn es war Harald der 2., der den Beinamen Blauzahn hatte und nicht, wie ihr geschrieben habt, Harald der 1.!!!

CHRISTIAN K., PER E-MAIL

Doch, Harald I. stimmt. Dumm, echt dumm. Wir lieben dich trotzdem, Christian. Schließlich sind Leute, die sich selbst ins Knie schießen, immer wieder für einen Lacher gut.

SCHILDBÜRGER

Ihr seit die genialste, weil krankeste, sexistischste, rassistischste (ihr habt was gegen Österreicher) und witzigste Computerspielzeitschrift, die ich kenne und trotzdem die beste. Ich weiß, ihr hasst es, wenn man euch um Gimmicks bittet, aber ich will ja kein Poster, bei mir geht es um Folgendes: Ich wohne in einer WG mit zwei Studentinnen und bin der Einzige, der einen Internetanschluss hat. Deswegen sind die Studentinnen des Öfteren bei mir im Zimmer. Auf meine Aussage, dass bei mir 'ne Nackt-Surfstation ist, kam die Antwort, dass sie das erst ernst nehmen, wenn ich 'n Schild dafür aufgehängt habe und deswegen suche ich ein Bild, auf dem ein nacktes Weib vor 'nem PC abgebildet ist. [...]

DANIEL, PER E-MAIL

Fotos von unserer Sekretärin geben wir nicht raus.

HELM PFLICHT!



Hallo PC ACTION-Team, ich hätte gerne das Unreal-Barett von euch. Begründung: Seit dem Kauf von Star Wars: Battlefront bin ich ständig in Uniform am PC. Leider ist das Sichtfeld des Scouthelmes so eingeschränkt wie ich im Kopf. Deshalb nehme ich den Helm gelegentlich ab. Um meine schwindende Haarpracht [...] zu verdecken, benutze ich eine Darth-Maul-Mütze. Nun hat Darth Maul genauso wenig wie Unreal mit der Figur des Scouts zu tun, aber besser würde es allemal aussehen. [...]

JÖRG MALTER, PER E-MAIL

Wir geben dir alles, wenn du nur den Helm wieder aufsetzt! Bitte! Oh Moment, da schickt uns Dennis Wagner aus Kamen doch gerade eine Kiste Bier für das Barett. Tja, da müssen wir Prioritäten setzen.



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 184 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 184/185 mit Hersteller-Hottines.



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:

1 X KALENDER „ANSTOSS"
(Jeden Monat wartet ein knapp bekleidetes Mädel)

1 X MAUSPAD „LEISURE SUIT LARRY"
(Extragroß, mit noch knapper bekleideten Mädels)

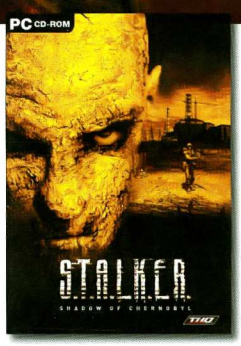
3 X T-SHIRT „WORLD OF WARCRAFT"
(Größe XL, aber ohne knapp bekleidete Mädels)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Dennis Wagner, Kamen (Barett „Unreal Tournament"), **Reinhard Stuiber, Kraiburg** (Originalautogramm „Colin McRae"), **Christopher Schech, Wörrstadt** („Kulturbeutel Ubisoft")

Auf der Jagd

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als KOSTENLOSES DANKESCHÖN den Ego-Shooter S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl.

Im Jahre 1986 erschütterte eine starke Explosion das Atomkraftwerk von Tschernobyl und löste eine der verheerendsten nuklearen Katastrophen der Geschichte aus. 20 Jahre vergehen, bis eines Tages eine erneute Explosion das alte Reaktorgelände in ein grellweißes Licht taucht. Doch die wahren Ursachen bleiben im Dunkeln ... Seit dieser Zeit werden ansteigende Energiestörungen beobachtet, die lokale tödliche Anomalien verursachen, gegen die selbst die beste Schutzkleidung wirkungslos ist. Im Jahre 2012 gelingt es ersten Expeditionen unter Missachtung der geltenden Gesetze, die Region zu erkunden, die nun als „die Zone" bezeichnet wird. Unter jenen, die sich hineinwagen, befinden sich die STALKER, Glücksritter und Plünderer, die ihr Leben aufs Spiel setzen, um verstrahlte Artefakte zu erlangen, die hohe Preise auf dem Schwarzmarkt versprechen. Doch sie sind nicht allein. Das ukrainische Militär ständig im Rücken, müssen die STALKER sich gegen wilde mutierte Kreaturen zur Wehr setzen, die in der Region leben, und zugleich ihre Konkurrenten bei der Jagd nach wertvollen Artefakten abhängen. Sie schlüpfen in die Schutzausrüstung des wohl wagemutigsten STALKERs und dringen noch tiefer in das Herz von Tschernobyl vor, um die wahre Vergangenheit der Zone und eine noch dunklere Zukunft zu enthüllen. Release: 31.05.2005.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. 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 PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausg. [= € 4,80/Ausg.]; Ausland € 63,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
ACHTUNG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. [= € 4,80/Ausg.]; Ausland € 63,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

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:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

S.T.A.L.K.E.R (Art.-Nr. 002633)

(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 18

BLICKPUNKT



»Aus politischen Gründen wurde das Eiserne Kreuz gegen ein Plastikkreuz ausgetauscht.«

Jetzt wird gefummelt!

Viele Jahre waren Nintendos Game Boys unsere große Liebe. Doch jetzt machen wir mit unseren Geliebten Schluss. Wir haben etwas Geileres gefunden: den NINTENDO DS. Der hat sogar einen Touchscreen.

Eigentlich ist es traurig. Über viele Jahre hielten wir der Game-Boy-Familie die Treue, wenn es um mobiles Zocken ging. Erst kürzlich schwärmten wir von der tollen Optik des neuen *Zelda*-Abenteuers, über die abgefahrenen Boss-Kämpfe in *Metal Slug*. Und nun erscheinen uns diese Perlen plötzlich wie Relikte aus der Steinzeit. Der *Nintendo DS* läutete am 11. März europaweit das neue Handheld-Zeitalter ein. Das Kürzel *DS* steht dabei nicht für Drüsen-Schwein, sondern für Dual Screen. Das silberne Gerät verfügt nämlich über zwei Bildschirme. Beim unteren Schirm handelt es sich um einen Touchscreen, den Sie wie einen PDA mittels Stift bedienen. W-LAN und eingebautes Mikrofon machen Chat und kabellose Mehrspieler-Sessions überall zum Kinderspiel. Da überrascht es, dass der Akku tatsächlich rund zehn Stunden durchhält. Dass die Wunderkiste außerdem noch die guten alten Game-Boy-Advance-Titel abspielt, war dann der finale Grund, unsere altgedienten GBAs im Care-Paket gen Lummerland zu schicken. Die Hardware rockt also fett. Und so sieht es mit den Spielen aus:



»In seiner Jugend war Prinz Charles noch extrem kamerascheu.«



»Endlich mal jemand, der seine Nase nicht überall reinstecken kann.«



»Die alte Schachtel mag es, wenn man sich an ihr reibt.«



»Oben: seine Freundin. Unten: Reiner Calmund mit Sombrero.«

SUPER MARIO 64 DS

Waren Sie Besitzer einer Nintendo-64-Konsole? Dann wissen Sie ja, was Sie beim Urvater der 3D-Jump&Runs erwartet. Die DS-Version ist eine aufgemotzte Variante des Millionenhits *Super Mario 64*. Statt nur den dicken Klempner zu steuern, schalten Sie hier nach und nach immer mehr Charaktere frei, die Sie durch perfekt gestaltete Levels schubsen. Das Hauptziel in jedem Abschnitt ist, einen der 150 versteckten Sterne zu finden. *Super Mario 64 DS* fordert dabei nicht nur Ihre Hüpfkünste, auch die Birne qualmt ordentlich. Ein echtes Meisterwerk eben. Lediglich die Steuerung ist mangels Analog-Stick zunächst nicht der Hit, doch nach einiger Zeit gewöhnt sich der Mensch ja bekanntlich an alles. Ein weiterer Hammer sind die 24 Mini-Spiele, die über den Touchscreen bedient werden. Die Mehrspieler-Modi runden das Ganze wundervoll ab. Und per W-LAN treten bis zu vier Spieler ohne Verzögerungen gegeneinander an, wobei nur einer der Zocker das Modul besitzen muss. Sehr schön!

RAYMAN DS

Genau wie Marios DS-Debüt stellt auch Raymans Einstand ein Remake dar. Beim Original handelt es sich um *Rayman 2: The Great Escape*, die *DS*-Version ist leicht überarbeitet, bietet ansonsten aber das Gleiche. Da es sich schon beim Original um ein hervorragendes Jump & Run handelt, sehen wir über Ubisofts Recycling-Taktik hinweg. Darum geht es in *Rayman DS*: Der Spieler erlangt die Kontrolle über ein ulkiges Wesen ohne Gliedmaßen und kämpft sich durch zwei Dutzend Levels. Dabei gilt es, 80 Käfige zu finden, in denen böse Piraten Raymans Kumpels gefangen halten. Außerdem sammeln Sie unterwegs insgesamt 1.000 Lums (knuffige Lichtwesen) ein. Diese Lums dienen als Schlüssel, um verschlossene Levels zu öffnen. Ähnlich wie in *Super Mario DS* tut sich der Spieler anfangs mangels Analog-Stick etwas schwer, die sensible Steuerung zu meistern. Es dauert jedoch nicht lange, bis man den Bogen raus hat. Der Touchscreen dient als Übersichtskarte, was die Orientierung enorm erleichtert.

WARIO WARE TOUCHED!

Für reine PC-Spieler ist dieses Modul ein Kulturschock. In *Wario Ware Touched!* absolvieren Sie 180 Mini-Spiele, die ausgiebig Gebrauch von den besonderen Funktionen des *DS* machen. Mit dem Eingabestift kitzeln Sie etwa einem Typen so lange in der Nase herum, bis er niest. Aber es geht noch beknackter: So steuern Sie allein 24 der Spielchen mit dem eingebauten Mikrofon des Handhelds. Wie das geht? Zum Beispiel gilt es, in wenigen Sekunden ein Windrad auf Hochtouren zu bringen. Dabei pusten Sie einfach so kräftig wie möglich in das eingebaute Mikrofon. Raucher landen zwar nach einigen Runden auf der Intensivstation, aber Spaß macht es trotzdem wie Hölle. Durch die schiere Anzahl der kleinen, feinen Herausforderungen und der freispielbaren Boni ist *Wario Ware Touched!* ein wahres Langzeit-Motivationswunder. Grafisch ist die Nummer zwar nicht gerade ganz großes Kino und ein Mehrspieler-Modus fehlt, trotzdem ist das Teil ein absoluter Pflichttitel für DS-Besitzer.

PROJECT RUB

Ein Spiel wie das Leben. Wir Mädels wussten es sowieso schon immer: Alles, was Männer tun, dient im Endeffekt nur dazu, uns zu beeindrucken. Eben darum geht es auch in *Project Rub*. Sie spielen einen geilen Bock, der sich die Gunst einer Schnecke erschleicht. Genau wie in *Wario Ware Touched!* nutzen Sie dabei sämtliche DS-Fähigkeiten aus. So rubbeln Sie mit dem Stift in Windeseile Gegenstände frei, füllen Flächen aus oder knöpfen Kleidchen auf. Besonders scharf ist es, wenn Sie ein Segelboot antreiben, indem Sie ins Mikro blasen. Die grafische Präsentation ist schräg wie das Spielprinzip und geht glatt als Pop-Art durch. In Sachen Langzeit-Spaß hält *Project Rub* aber nicht ganz mit Warios virtuellem Irrenhaus mit. REBECCA RITTER

Cart-Freitag

Am Freitag, dem 11. März, startet der Verkauf des Nintendo DS. Folgende Spiele-Cartridges sind dann ebenfalls erhältlich.

Super Mario 64 DS	Nintendo
Wario Ware Touched!	Nintendo
Pokémon Dash	Nintendo
Polarium	Nintendo
Project Rub	Sega
The URBZ: Sims in the City	Electronic Arts
Tiger Woods PGA Tour	Electronic Arts
Mister Driller: Drill Spirits	Namco
Spider-Man 2	Activision
Rayman DS	Ubisoft
Asphalt Urban GT	Ubisoft
Zoo Keeper	Ignition
Robots	Vivendi
Ping Pals	THQ



DS is' ja kurios!

Zocker sind ja oft ziemlich seltsam. Der Nintendo DS begünstigt dieses Phänomen.

In den USA und Japan ist Nintendos neues Handheld seit Ende 2004 erhältlich. Seitdem wurden wir Zeugen seltsamer Phänomene. So gibt es tatsächlich Menschen, die ihr Gerät mit einem Wattestäbchen bedienen, weil sie Angst haben, das Touchscreen-Display bekäme anderenfalls Kratzer ab. Noch seltsamer geht Kollege Iscitürk zur Sache. Er spähte in seiner kargen Freizeit andere Import-DS-Besitzer aus, die über die eingebaute Software miteinander kommunizierten. Da der Chat ohne Passwortfunktion daherkommt, kann jedermann einfach so einsteigen. Auf diese Weise verschickt Iscitürk Mohamettbrötchen-, Frohe-Eier- und Dönerrezepte (mit scharf!). Alles Gerichte aus seinem Poesiealbum ...

MARKEN MAINBOARDS

Versandkostenfrei ab 199,- € (bei Zahlung per Vorkasse)
Versandkosten nur 9,90 € (bei Zahlung per Nachnahme)

Wir verwenden ausschließlich Markenmainboards folgender Hersteller: ASUS, MSI, Gigabyte und DFI

Windows XP Home zzgl. 95,- € inkl. Installation
Windows XP Pro zzgl. 149,- € inkl. Installation

Alle PC-Systeme werden standardmäßig ohne Betriebssystem ausgeliefert!

GRATIS!

ZUSÄTZLICH ERHALTEN SIE

BEIM KAUF EINES PC-SYSTEMS NOCH NACHFOLGENDE

ASHAMPOO SOFTWAREPAKETE:



Office 2005
VK 69.90€



Privacy Protector Plus
VK 29.99€



MailVirus Blocker
VK 9.99€



SeeYa! 2
VK 19.99€



Aquarium 2.0 Deluxe (Ashampoo Edition)
VK 12.99€



WinOptimizer Platinum Suite
VK 39.99€



Power UP XP
VK 39.99€



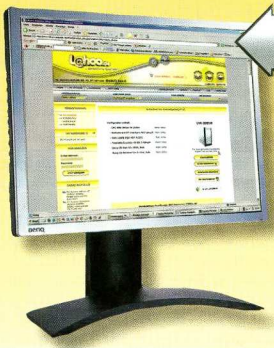
Uninstaller Suite
VK 39.99€



Photo Illuminator 2
VK 49.99€



CD Recording Suite 4
VK 24.99€



PC-KONFIGURATOR

Mit unserem Wunsch-PC Konfigurator können Sie sich Ihren PC nach Ihren eigenen Vorstellungen und Bedürfnissen schnell und einfach, Online selbst zusammenstellen.

Sie möchten ein anderes Motherboard, mehr Arbeitsspeicher oder ein zusätzliches Laufwerk? Bei uns kein Problem!

Und das immer zu dem besten Preis!

Zertifizierter Bonitrus Trusted Trader in der Gemeinschaft wirtschaftlich geprüfter und zuverlässiger Handelspartner.

MARKEN-SOFTWARE IM GESAMTWERT VON:

337,81 €

AMD Sempron 2400+



- **Prozessor:** AMD Sempron 2400+
- **Prozessorkühler:** Speeze Vulture Spin
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** MSI KM3MV
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 64MB Onboard Shared Memory
- **Laufwerk:** 52xCD-Rom Benq
- **Gehäuse:** 350W Midi Tower
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, 1xAGP

229,- €

AMD Sempron 3000+



- **Prozessor:** AMD Sempron 3000+
- **Prozessorkühler:** Speeze Vulture Spin
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** MSI KM3MV
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 64MB Onboard Shared Memory
- **Laufwerk:** 8xDVD-Brenner
- **Gehäuse:** 350W Midi Tower
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, 1xAGP

299,- €

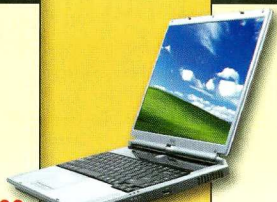
19"TFT Proview CY-65



- **Auflösung:** 1280x1024
- **Pixelabstand:** 0.294mm x 0.294mm
- **Pixeltakt:** 135Mhz
- **Farben:** 16.7 Mio.
- **Auflösung:** 1280x1024
- **Helligkeit:** 250 cd/qm
- **Kontrast:** 500:1
- **Reaktionszeit:** 25ms

276,90 €

Laptop Intel Centrino 1,6 GhZ



- **Prozessor:** Intel Centrino 1,6 GhZ
- **Display:** 15" TFT XGA
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM PC333
- **Festplatte:** 40GB
- **Grafikkarte:** 128MB ATI Mobility Radeon 9700
- **Laufwerke:** DVD-Multibrenner inkl. Nero
- **Besonderheiten:** Li-ion Akku, 3xUSB 2.0, PCMCIA, 56k-Modem, 10/100 LAN, WLAN Intel Mini-PCI, 1x IEEE 1394

999,- €

Topqualität zum Spitzenpreis!

Lahoo liefert Ihnen den optimalen Mix für Ihr tägliches PC-Vergnügen. **In jeder Beziehung.** Für individuelle Ansprüche. Und für jeden Geldbeutel. Denn wir verbinden Top-Qualität mit stets attraktiven Preisen. Wir kalkulieren knallhart im Sinne unserer vielen zufriedenen Privat- und Unternehmenskunden. Bei uns zahlen Sie stets nur das, was Sie tatsächlich benötigen. Und keinen Cent zu viel für eine zu opulente Ausstattung oder für nicht erforderliche Servicepakete und sonstige Zusatzkosten, die sich im Kleingedruckten verstecken. Vergleichen Sie doch einmal unsere Angebote mit denen unserer Mitbewerber. Sie werden staunen! Über ein Preis-Leistungsverhältnis, das einfach bei jedem einzelnen Modell stimmt.

L@hoo.de
...garantierte Qualität!

AMD Athlon XP 3000+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Speeze Vulture Spin
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** MSI K7N2 Delta L
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 128MB ATI Radeon 9550Se+TV-Out
- **Laufwerk:** 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- **Gehäuse:** 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0,5xPCI,5.1 Kanal Sound, 1xAGP8x

429,- €

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 ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 128MB Nvidia 6600+TV-Out+DVI
- **Laufwerk:** 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- **Gehäuse:** 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 4xUSB 2.0,5xPCI,6 Kanal Sound, 1xAGP8x

599,- €

AD & Shop by Dynamic Pixels - www.dpxs.de

AMD Athlon 64 3200+



- **Prozessor:** AMD Athlon 64 3200+
- **Prozessorkühler:** Artic Silencer 64
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC400
- **Mainboard:** MSI K8TM-ILS
- **Festplatte:** 200GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 128MB Nvidia 6600+TV-Out+DVI
- **Laufwerk:** 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- **Gehäuse:** 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0,5.1 Kanal Sound,3xPCI, LAN,1xAGP8x

649,- €

AMD Athlon 64 3200+



- **Prozessor:** AMD Athlon 64 3200+
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M6
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC400
- **Mainboard:** MSI K8TM-ILS
- **Festplatte:** 200GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 128MB Nvidia 6600GT+TV-Out+DVI
- **Laufwerk:** 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- **Gehäuse:** 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0,5.1 Kanal Sound,3xPCI, LAN, 1xAGP8x

699,- €

AMD Athlon 64 3400+



- **Prozessor:** AMD Athlon 64 3400+
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M6
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC400
- **Mainboard:** MSI K8TM-ILS
- **Festplatte:** 200GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 128MB Nvidia 6800+TV-Out+DVI
- **Laufwerke:** 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- **Gehäuse:** 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0,3xPCI,5.1 Kanal Sound, 1xAGP8x

799,- €

AMD Athlon 64 3500+



- **Prozessor:** AMD Athlon 64 3500+ NEU! Mit Sockel 939
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M6
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC400
- **Mainboard:** MSI RS480
- **Festplatte:** 200GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 256MB ATI Radeon X800PRO PCI Express
- **Laufwerke:** 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- **Gehäuse:** 550W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 8xUSB 2.0,3xPCI,6.0 Kanal Sound, LAN,1xPCI-Express 16x,SATA

999,- €

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.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.

-> 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









Weitere Informationen über das Spiel finden Sie unter:
www.cossacks2.de

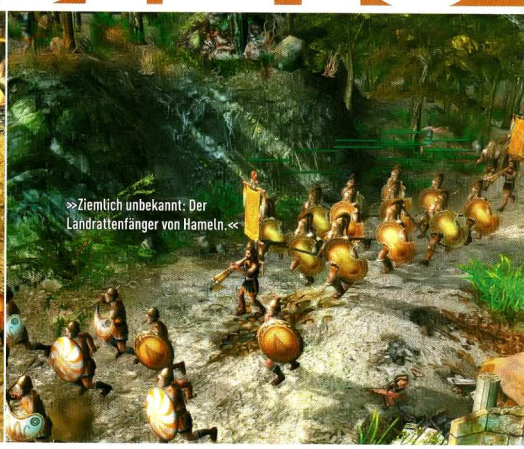
GSC GAME WORLD

cdv
www.cdv.de


Cossacks II
Napoleonic Wars
Cossacks II
Napoleonic Wars
Release: 04. April 2005

VORSCHAU





Griechische Pein

Wollen Sie in SPARTA: ANCIENT WARS die Erde nicht mit Ihrem Blut tränken, brauchen Sie eine gute Strategie.

Echtzeit-Strategie | Die Spartaner waren schon ein kriegsgeiles Völkchen. Kaum wurde eine Frau stibitzt, trommelten Sie die ganze griechische Armee zusammen, um Troja mit einem Schaukelpferd zu erobern. Doch das mächtige Volk hatte noch mehr Feinde. Und ebendiesen geben Sie 2006 in IMC-Onlines *Sparta: Ancient Wars* ordentlich was auf die Mütze. Sie tauchen in 30 umfangreichen Missionen in die Antike ein und reißen sich den virtuellen Mittelmeerraum unter den Nagel. Da sprechen die martialischen Waffen beispielsweise in den Persischen Kriegen. Allerdings lösen Sie nicht alle Konflikte mit Gewalt. Auch Diplomatie bringt Sie oft voran. Dabei setzen die Entwickler auf eine detaillierte 3D-Engine, die mit fantastischen Effekten nur so protzt. Von spiegelndem Wasser über realistische Schatten bis zu exakten Texturen verwöhnt das Spiel Ihre Augen wie sonst nur eine knusprige Discomaus ... Eine Beschränkung der Bevölkerungszahl gibt es nicht. Spektakulären Massenschlachten steht also nichts im Weg. *Sparta* ist der Auftakt einer neuen Strategie-Serie mit dem Obertitel *Ancient Wars*. Bereits jetzt sind mehrere Nachfolger, die ebenfalls an historische Ereignisse angelehnt sind, in der Entwicklung. ANDREAS BERTITS

Info: www.imc-online.net



BESSERWISSER

ANDREAS BERTITS ÜBER ANIMALISCHE KLÄNGE.

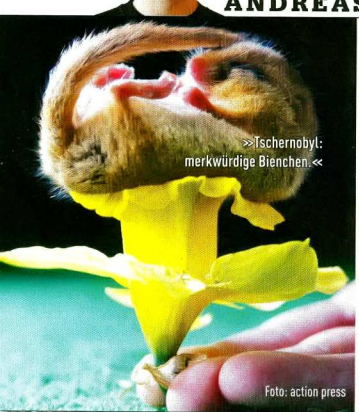


Foto: action press

Musizier wie ein Tier!

Spannende und atmosphärische Musik ist essenziell für ein einschlägiges Spielerlebnis. Stellen Sie sich mal *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde* ohne den bombastischen Soundtrack von Howard Shore vor. Nicht auszudenken! Musik komponieren, arrangieren und in ein Spiel übertragen ist aber eine schwere Aufgabe und kostet ein erhebliches Sümmchen. Doch es geht auch anders. Schlagwort: billige Arbeitskräfte! Firmen wie BMW machen es vor und verlagern ihre Produktion ins Ausland. Und es geht ja noch viel günstiger. Student Levy Lorenzo kam auf die Idee, mit Hamstern Musik zu machen (http://instruct1.cit.cornell.edu/courses/ecepro-jectsland/STUDENTPROJ/2002to2003/lil2/). Und nein, die Nager halten keine Minigitarre in den Pfoten. Stattdessen sitzen sie wie einst Michal Jackson im Glassarg mit einer speziellen Apparatur. Diese Teufelsmaschine überträgt die Bewegungen der Viecher in einen MIDI-Sequenzer. Heraus kommen nicht nur winzige schwarze Kügelchen, sondern auch merkwürdige Melodien. Zum Selbstkostenpreis! Mehr als ein Pfund Möhren und ein Schälchen Wasser pro Woche müssen Sie nicht investieren. Warner-Music ist bereits total aus dem Hamster-Käfig! Stellen Sie sich doch mal die Möglichkeiten vor: Konzerttourneen von tierischen Bands, die auf der Bühne am Rad drehen. Heavy-Metal-Hamster in Leder, die nach der Show ihre Exkremente ins johlende Publikum werfen. Scharfe Mäuse in Straps und High Heels. Fette Kühe, die sich in Lack und Latex zwängen und G-Strings tragen. Mal sehen, wie lange es Howard Shore noch macht. Der Musikus dürfte eine Gage in Form von einer Hand voll Nüssen wohl ablehnen und den tierischen Konkurrenten das Feld überlassen. Klasse, oder? Vielleicht doch nicht ...

Spätzünder

BATTLEFIELD 2 wird bestimmt eine Granate. Aber erst im Juni.



»Der Fotograf erwischte aus Versehen das Zwergenstativ.«

Mehrspieler-Shooter | Fans der erfolgreichen *Battlefield*-Serie und gepflegter taktischer Online-Kämpfe gedulden sich gefälligst noch etwas länger. Erst im Juni greifen Sie in Digital Illusions neuem Online-Shooter *Battlefield 2* wieder zu den Waffen der nahen Zukunft. Als Commander üben Sie dieses Mal stärkeren Einfluss auf Ihre Teamkollegen aus und bestimmen die Wegpunkte über ein simples Menü – sehr schön. Schnelle Action in übersichtlichen Gebieten ist garantiert, die Karten passen sich dynamisch der Zahl der Mitspieler an. Wir warten gern! ANDREAS BERTITS

Info: www.electronic-arts.de

Schieß los!

In wenigen Wochen kommt COMMANDOS: STRIKE-FORCE. Und Action!



»Kommt wie aus der Pistole geschossen: Patrone.«

Ego-Shooter | Stillstand ist schlecht. Aus diesem Grund machten die Entwickler Pyro Studios aus einem Strategie-Hit einen 3D-Shooter. Bereits im Frühjahr ballern Sie sich in *Commandos: Strike-Force* durch die Schauplätze des virtuellen Zweiten Weltkriegs. Dabei wählen Sie zwischen den Helden Green Beret, Scharfschütze und Spion. Jeder Typ besitzt Spezialfähigkeiten, sodass Sie die Missionen auf unterschiedliche Weise bewältigen. Her damit! ANDREAS BERTITS

Info: www.pyrostudios.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



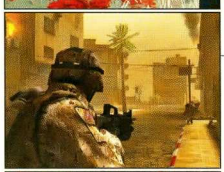
1 – (1) GOTHIC 3
Piranha Bytes, Ende 2005



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



3 ∧ (4) F.E.A.R.
Monolith, Herbst 2005



4 V (3) THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
Bethesda Softworks, Ende 2005



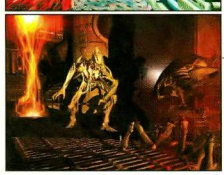
5 – (5) BATTLEFIELD 2
Dice, Juni 2005



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



7 ∧ (8) QUAKE 4
Raven Software, 2005



8 ∧ NEU STAR WARS: EMPIRE AT WAR
Petroglyph 2005



9 – (9) DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL
id Software, 2005



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



11 ∧ (15) C&C: ALARMSTUFE ROT 3
EA LA, Anfang 2006

12 ∧ (13) DUKE NUKEM FOREVER
3D Realms, Winter 2666

13 ∧ (16) HITMAN 4: BLOOD MONEY
IO Interactive, 2005

14 V (12) PARIAH
Digital Extremes, Mai 2005

15 ∧ (17) ANNO 3
Sunflowers, 2006

16 ∧ (18) BOILING POINT
Deep Shadows, 2. Quartal 2005

17 ∧ (NEU) CODENAME: PANZERS – PHASE 2
Stormfront Studios, Juni 2005

18 ∧ (19) STRONGHOLD 2
Firefly Studios, April 2005

19 ∧ (NEU) DRAGON AGE
Bioware, 2005

20 ∧ (NEU) PARAWORLD
SEK, 4. Quartal 2005

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



Felix Schlüter, Berlin erhält ein Spiel

PLAYBOY: THE MANSION



Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 32" und darauf folgend ein Leerzeichen und dem Spieletitel (Beispiel: pca 32 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 EUR/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37); ** sfr 0,70/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.



- Neue Grafik-Engine
- Offeneres Missionssystem
- 15 neue Waffen
- Spielt von 1941 bis 1945
- Einsätze in Europa und Afrika
- Figuren verwenden Vokabular

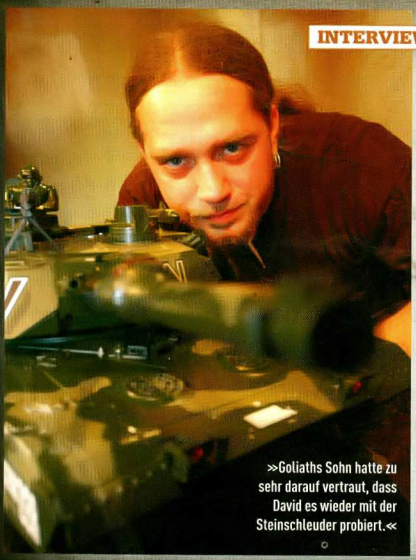


»Alle feiern mit: Rosenmontagsumzug im Irak.«

Welch Glanz vor deiner Hütte

Wenn die Pflicht ruft und sie so blendend aussieht wie CALL OF DUTY 2, stehen wir gern Gewehr bei Fuß. Doch nicht genug, dass Sie exklusiv die ersten Bilder des kommenden Weltkriegs-Shooters bestaunen dürfen: Wir holten für Sie prominente Hilfe an Bord! Mehr auf den folgenden Seiten.

Toujane, West-Tunesien, 1943. Britische Kampagne. Brauner Staub bedeckt den kargen Boden. Ihr Konvoi schleicht durch die verminte Stadt. Sie sind nervös. Wüstenfuchs Rommel und seine Truppen erweisen sich als harte Gegner. Die Eskorte-Mission zehrt an Ihren Nerven. Dann passiert es. Eine deutsche 88-Millimeter-Anti-Panzer-Kanone eröffnet das Feuer. „Mir nach, zu dem zerstörten Panzer linke Hand!", brüllt ein Kamerad. Instinktiv rennen Sie los ... „Während der Schlacht bekommt der Spieler über Funk ständig akkurate Hinweise über feindliche Positionen und Ereignisse", berichtet Spieldesigner Steve Fukuda stolz. „Und das ist nicht gescriptet, sondern basiert auf dem tatsächlichen Geschehen auf dem Schlachtfeld." Ein enormer Ausbau der künstlichen Intelligenz, der bisher ungeahnte Möglichkeiten eröffnet. Tja, Ego-Shooter *Far Cry* legte vor einem Jahr die Latte höher, jetzt endlich ziehen an-



>>Goliaths Sohn hatte zu sehr darauf vertraut, dass David es wieder mit der Steinschleuder probiert.<<

INTERVIEW

„Ich bin nicht Daniel Küblböck!"

Das sagt Martin Kesici, 31 Jahre und Rocksänger. Sein zweites Album „So What ...!?" steht seit dem 21. Februar in den Läden. Außerdem ist er wohl Deutschlands prominentester *Call of Duty*-Spieler.

PC ACTION: Als Sänger musst du ein feines Gehör haben. Wie wichtig ist dir der Sound in *Call of Duty* und was wünscht du dir für *Call of Duty 2*?
Martin Kesici: Sound ist superwichtig. Für mich macht guter Sound fast 50 Prozent des Spielerlebnisses aus. *Call of Duty 1* hat da schon viel richtig gemacht. Die Explosionen sind klasse, auch, dass du immer weißt, aus welcher Richtung der nächste Gegner kommt. Für Teil 2 würde ich mir wünschen, dass etwa Querschläger auch zu hören sind oder Einschläge anders klingen, je nachdem, auf welche Materialien sie treffen. Auch der Sprechfunk unter den Kameraden kann viel Atmosphäre schaffen.

PC ACTION: Lass uns über den Soundtrack reden. Einige Künstler wie die Nine Inch Nails oder In Extremo haben ja bereits Stücke extra für Spiele geliefert. Hättest du Interesse daran, für ein Spiel auch mal so etwas zu machen?
Kesici: Klar, würde ich gern machen. Du musst natürlich den Soundtrack speziell auf den Charakter des Spiels zuschneiden. Zu einem Rennspiel passt etwas Peppiges, was ein wenig nach vorn geht. In Extremo kam klasse zur düsteren Atmosphäre von *Gothic*, für einen Shooter würde ich härteren Rock bevorzugen. Und dazu hätte ich wirklich Lust. Ich hätte sogar Interesse daran, mal einen Spielecharakter zu synchronisieren.

PC ACTION: Irgendeinen Charakter im Sinn, der dir gefallen hätte?
Kesici: Hähä, da fällt mir spontan *Postbote 2* (indiziert, Name von der Red. geändert) ein. Genial war der Satz „Ahhhh – geil!" beim Pinkeln. Eine perfekt rauchige Stimme dazu. Super!

PC ACTION: Du bist fast *CoD*-Profi, als „Demon" im Clan „Sons of Steel" unterwegs. Wie glaubst du, wird sich die E-Sport-Szene entwickeln?
Kesici: Ich glaube, dass E-Sport und Online-Gaming immer mehr an Popularität gewinnt. ESL und WCG sind in Deutschland, wo wir noch hinterherhinken, nur die Vorläufer. Was wirklich geht, sieht man, wenn man nach Japan oder Korea schaut. In Zukunft werden wir auch hier ein Publikum haben, das sich 2-on-2-Matches zu Hause am Fernseher gern ansieht.

PC ACTION: Warum bevorzugt euer Clan eigentlich *CoD*? Die Shooter-Konkurrenz ist schließlich groß.
Kesici: Wir haben viele Spiele angetestet. Richtig angefangen haben wir mit *Ruhm* (indiziert, Name von der Red. geändert). An *CoD* hat uns die Kombination aus Realismus und dichter Atmosphäre gefallen. Die Szenarien sind einfach gut, egal ob du in Frankreich oder in Stalingrad unterwegs bist. Erst recht durch das Add-on *United Offensive* ist *CoD* in Mehrspieler-Partien unglaublich flexibel. Du kannst Panzer nutzen, mit Flaks Bunker

dere Entwickler nach. Da sich die computergesteuerten Akteure auch untereinander ständig Befehle zurufen, könnten Sie im Bestfall sogar den Feind belauschen. Und der spricht traditionell Deutsch. Auch im Ausland. Über 100 Sprechrollen will Infinity Ward angeblich implementieren. Jede davon mit 500 bis 700 Sätzen. Das alles glauben wir erst, wenn wir es im fertigen Spiel mit eigenen Ohren gehört haben.

ALTER BEKANNTER

„Boah, geile Scheiße!" Die ersten Bilder von *Call of Duty 2* gefallen Rocksänger Martin Kesici offensichtlich. Genau wie uns. „Das sind kleine Kunstwerke", stellt der *Star Search*-Sieger fest. Was die meisten nicht wissen: Kesici ist passionierter *Call of Duty*-Spieler, seit Jahren im Internet mit dem Clan Sons of Steel unterwegs. Da seine Konzert-Tournee den Berliner in die Nähe unserer Redaktion führt, nutzen wir die Gelegenheit, gemeinsam die ersten Fakten zum Nachfolger seines Lieblingsspiels zu sichten. Auf den folgenden Seiten finden Sie Kommentare von ihm zur Grafik und ein paar Zeilen höher steht ein aufschlussreiches Interview.

DAS HABEN WIR ERWARTET

Entgegen den Mutmaßungen unserer voreiligen Schreiberlinge-Konkurrenz erscheint *Call of Duty 2* natürlich nicht nur für Konsole, sondern auch für den PC. Hier ist es zu Hau-

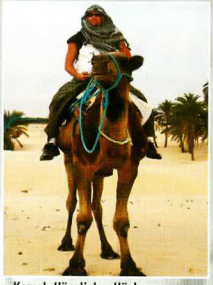


>>Front-Bettler: Haste mal 'ne Reichsmark?<<

„Hier sehe ich sofort die fliegenden Brocken. Fehlt nur noch, von so einem erschlagen zu werden."

Forsch zur Sache!

Nicht nur der Waffensound soll realistisch wirken, auch die Optik. Deshalb zogen die Entwickler durch die Welt, schossen und zeichneten rund 10.000 Bilder. Resultat: Infinity krempelte in einigen Missionen die Farbschemata komplett um. Schlimmstes Reiseerlebnis: „Mitten in Frankreich waren tatsächlich unsere Festplatten voll."



>>Kamel: Hässlicher Höcker.<<

zerstören, du hast viel Teamplay, viel Taktik. Das finden wir wichtig. Taktik muss dabei sein, nur Geballer ist doch nichts. Deshalb spielen wir gern „Search and Destroy". Und ehrlich: Spiele wie *Unreal Tournament* sind mir einfach ein wenig zu schnell. Vielleicht bin ich dafür schon zu alt.

PC ACTION Auf welche Spiele außer *CoD 2* freust du dich noch in diesem Jahr?
Kesici: Nachdem ich nun die Materialien zu *CoD 2* gesehen habe, kann ich es kaum noch erwarten, endlich zocken zu können. Daneben wird *Battlefield 2* sicher eine spannende Sache. Und ich bin in der Betaphase von *Guild Wars* dabei, was mir sehr gut gefällt.

PC ACTION Wie begann deine Zockerkarriere überhaupt?
Kesici: Mit 14 oder 15 auf dem C64. *Pitfall* hat gerockt. Schon damals übrigens von Activision. Hehe, so schließt sich der Kreis. Wie war noch mal der Befehl? Ach ja, **LOAD "*",8,1**, oder? Den Amiga habe ich ausgelassen und dann mit der Musik angefangen. 1997 bin ich dann wieder eingestiegen, als die ersten richtigen Shooter erschienen sind.

PC ACTION Wie hast du deine Kollegen von Sons of Steel kennen gelernt?
Kesici: Durch das Internet. Man hat mich angesprochen, wir haben gezockt und sind uns so näher gekommen. Mittlerweile ist da eine richtige Freundschaft draus entstanden. Wir machen natürlich auch Clan-Treffen, die oft auch mit viel Bier verbunden sind. [grinst] Momentan sind wir auf diese Art und Weise zu siebt. Mittwochs ist bei uns immer fester Trainingstag.

PC ACTION Hast du als Spieler durch deine neue Popularität Probleme bekommen?
Kesici: Wenn ich in Mehrspieler-Partien unterwegs bin, bin ich Zocker, sonst nichts. Ich spiele natürlich nicht unter meinem richtigen Namen. Das wäre blöd. Ich möchte ja nicht, dass es plötzlich heißt „Vorsicht, da kommt Martin Kesici, alle in Deckung!" LAN-Partys sind für mich natürlich schwierig.

PC ACTION Hast du innerhalb deines Clans eine besondere Aufgabe?
Kesici: Ich bin auf jeden Fall kein Rusher. Ich bin vielleicht doch eher ein Camper ab und zu. Viele meckern zwar über Camper, aber gerade wenn du so Mods wie „Search and Destroy" spielst, musst du verteidigen, die Stellung halten. Deshalb finde ich das okay.

PC ACTION Was glaubst du, wird die größte Verbesserung von *CoD 2* im Vergleich zum Vorgänger?
Kesici: Allzu viel kann man natürlich noch nicht sagen. Die Grafik hat mich schon beeindruckt. Die Nebel- und Raucheffekte besonders. Außerdem finde ich das offenere Leveldesign spannend. Wenn die KI der Gegner und Mitstreiter funktioniert, kann das sehr spaßig werden.

PC ACTION Du bist gerade auf Tour, hast an drei Tagen hintereinander Auftritte, dann einen Tag frei. Wie kommst du da noch zum Zocken?
Kesici: Das ist natürlich schwierig. Ich zocke schon am liebsten zu Hause, mit Aschenbecher daneben und so weiter. Aber ich kaufe mir gerade einen neuen Laptop. Dann werde ich wieder mehr zocken. Das ist mein Ausgleich, das brauche ich. Der eine macht Fitness, andere gehen ins Kino, ich zocke eben in meiner Freizeit.

PC ACTION Klar, verstehen wir. Aber viel wichtiger: Versteht das auch deine Freundin Maureen?
Kesici: Hmm, schwierig. Sie zockt zwar auch, aber eher so Konsolensachen. Ich habe ihr aber neulich *Guild Wars* gezeigt. Schöne Grafik, so mit Zauberern und Waldläufern. Und jetzt ist es schon manchmal so, dass ich an den Computer will und gar nicht dran komme. Klar meckert sie auch mal, ist ja auch verständlich, weil wir wenig voneinander haben.

PC ACTION Maureen war ja mal nackt im *Playboy* zu sehen. Hattest du damit ein Problem? Und willst du vielleicht für unsere homosexuellen und weiblichen Leser mal nackt in die PC ACTION?
Kesici: Hahaha! Schön nackt zocken, oder was? Nee, ich war zwar mal halbnackt in einem Tattoo-Magazin, aber richtig nackt lasse ich mich nicht ablichten. Wir Männer sind doch unästhetisch. Die Bilder von Maureen haben mir nichts ausgemacht. Die waren doch toll. Klar muss ich damit leben, dass meine Freundin jetzt nackt in irgendwelchen Spinden rumhängt oder als bestimmte Vorlage dient. Aber das macht nichts.

PC ACTION Was hast du zu Hause für einen Rechner stehen?
Kesici: Einen P4, 3 Gigahertz mit Radeon 9.800 Pro und 512 Kilobyte RAM. So das Übliche halt.

PC ACTION Die Master-Frage: Wie hält dein Bart?
Kesici: Hahaha! Ich habe früher mal gesagt mit ungarischer Bartwichse. Die gibt's übrigens wirklich, ist so ein braunes Zeugs. Nee, ich nehme einfach ein Gel, das sieht aus wie Klebe. Das zwirbele ich dann und föne es hart. Der Werbespruch dafür könnte lauten „Viagra für'n Bart, macht es ooch hart", oder so.


»Kommerzieller Flop: Elefantenfleisch-Konserven.«

se. Hierfür dürfen Sie die grafisch und spielerisch beste Version erwarten – inklusive gravierender Einschnitte im Spielablauf. „In *Call of Duty 2* erlebt der Spieler den Zweiten Weltkrieg aus der Sicht von vier ganz normalen Soldaten", beginnt Chefdesigner Zied Rieke, um im nächsten Satz die Katze aus dem Sack zu lassen. „Nach bestimmten Missionen stellen wir es dem Spieler frei, in die Rolle welches Soldaten er im nächsten Level schlüpfen möchte." Vignette-System nennt Rieke das. Schluss mit dem linearem Spielablauf des Vorgängers? Sie stecken in der Normandie fest, spielen dann einfach in Nordafrika weiter und tanken dort Selbstvertrauen? Das klingt fast zu schön, um wahr zu sein.

ES GEHT AUCH ANDERS

Doch sogar den gewohnten Levelaufbau an sich krempeln die Entwickler derzeit um. Und das ist womöglich die massivste Zäsur überhaupt. „Die Levels von *Call of Duty 2* sind große, zusammenhängende Regionen, die dem Spieler erlauben, mehrere Wege einzuschlagen, um Aufgaben zu erfüllen", so Rieke. „Das eröffnet die Möglichkeit, korrekte militärische Taktiken anzuwenden, wie Umgehungsmanöver oder Sperrfeuer. Sie bekommen außerdem nicht mehr ein Missionsziel nach dem anderen serviert, sondern häufig mehrere auf einmal, sodass Sie auch hier entscheiden, in welcher Reihenfolge Sie die Aufgaben am sinnvollsten angehen." Falls

Berat doch mal!

Spiele ohne Militärberater sind uncool – glauben zumindest die Macher. Damit auch bei *Call of Duty 2* Authentizität-Freaks Freudentränen weinen, heuerten die Entwickler gleich zwei Kriegsveteranen an: Captain John Hillen und Colonel Hank Keirsey (Bild unten). Die brachten Panzerschlachten, Sprechfunk und das Verhalten der Soldaten auf Vordermann.


»Im Irak fraßen die Soldaten aus lauter Verzweiflung Scheiße.«


»Die Anfänge des Rennsports: Das Boxenteam bläst den Hinterreifen auf.«

„Tolle Schatten. Und auf der Kiste steht ‚Nicht werfen'. Ich liebe solche Details."



»Bessert die Kriegskasse auf: Münzfernrohr.«

Vergiss die Alte!

Der erste Teil des Spiels sah ja bereits toll aus. Damals 2003. Inzwischen geht mehr. Das wissen auch die Entwickler, die für *Call of Duty 2* eine eigene Grafik-Engine aus dem Boden gestampft haben. Ade *03*. „Wir haben die Technik einfach rund um das Spiel gebaut, das wir entwickeln wollten", informiert Technikchef Jason West. „Unsere Engine musste daher eine offene Spielumgebung realisieren können, riesige, chaotische Schlachten auf den Monitor bringen und gleichzeitig die künstliche Intelligenz von hunderten Charakteren beider Kriegsparteien berechnen. Damit das Ganze auch spektakulär ausschaut, entschieden wir uns für den Einsatz von dynamischen Lichtquellen und Schatten, beleuchteten Texturen und Normal Mapping." Dass sich die Arbeit augenscheinlich gelohnt hat, beweist unser Vergleichsbild links. Während *Call of Duty 2* (großes Bild) mit rattenscharfen Rauch- und Schatteneffekten glänzt, sieht der Vorgänger (kleines Bild) doch reichlich alt aus. Genau wie der Ex-Mann von Anna Nicole Smith.

Sie etwa feindliche Stützpunkte einnehmen sollen, ergibt sich ganz nach Gusto eine brachiale Frontattacke oder ein Flankenangriff, bei dem Sie schleichen und Ihr Scharfschützengewehr sprechen lassen.

ERINNERN UND URTEILEN

Es klingt selbstbewusst, was die Verantwortlichen der Entwickler-Mannschaft Infinity Ward von sich geben. Eine Sicherheit, die sich die inzwischen 53 Mitarbeiter hart erarbeiteten. Bevor das amerikanische Studio mit seinem Erstling *Call of Duty* sämtliche virtuellen Blumentöpfe der westlichen Hemisphäre abräumte, entwickelten die Südkalifornier bereits unter dem Namen 2015 den Shooter-Meilenstein *Allied Assault*, das erste *Medal of Honor* für PC. Unvergessen bleibt, wie damals der Spieler als Spezialagent Mike Powell Omaha Beach stürmte: Kugeln peitschten um die Ohren, verzweifelte Schreie durchbrachen hämmerndes Gewehrfeuer und Kameraden fielen wie Fliegen. Nach diesem Erfolg verließen 22 Mitglieder das Team, darunter alle führenden Köpfe, und gründeten Infinity Ward. Was nun Sie mit diesem Wissen im Hinterkopf garantiert besonders erfreut: Der Spieler kehrt in *Call of Duty 2* zum Strand am D-Day zurück. Sie dürfen gespannt sein, was sich Infinity für Sie ausgedacht hat. Auch mit einem weiteren Einsatzziel feiern Sie ein Wiedersehen. „Es



»Die Engländer haben einen Lauf.«

„Boah! Ich brauche eine neue Grafikkarte!"

wird neue Missionen in und um Stalingrad geben, jenem sechs Monate andauerndem Blutbad, das die Deutschen über 600.000 Soldaten kostete", referiert Rieke. „Außerdem haben wir weitere Schlachten an der Ost- und Westfront integriert, die in den Monaten nach Stalingrad stattfanden." Doch das ist längst nicht alles.

REISE, REISE

Auf Nachfrage lässt Rieke weitere Details vom Stapel: „Der Spieler schlüpft zunächst in die virtuelle Haut des Soldaten Vassili Ivanovich Koslov. Die russische Armee ist etwa 30 Kilometer von Moskau entfernt eingekesselt und stemmt sich erbittert gegen die Blitzkrieg-Attacke der Deutschen, um Hitlers ersten durchschlagenden Erfolg an der Ostfront noch zu verhindern. Als britischer Infanterist Sergeant Davis, der unter General Montgomery in Englands 8. Armee dient, kämpft sich der Spieler durch Nordafrika, genauer durch Ägypten und Tunesien, wo er auf Rommels Afrikakorps stößt. Danach geht es in Europa weiter, unter anderem in der Schlacht um Hedgerows, bei der überlegene deutsche Panzer gegen schlechter ausstaffierte britische und amerikanische Truppen antreten. Als Corporal Bill Taylor, Mitglied der amerikanischen Army Rangers, greift der Spieler in einige epische Schlachten in Europa ein." Ob Sie dieses Mal vielleicht sogar eine Episode aus Sicht eines Deutschen spielen dürfen, diskutieren die Entwickler gerade. Das letzte Wort ist noch nicht gesprochen.

WETTERVORHERSAGE

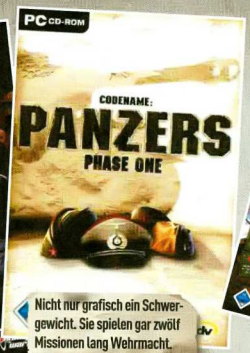
Egal, wie sich Infinity entscheidet, Maschinen aus deutscher Produktion nutzen Sie so oder so. Falls Sie sie erbeuten. Etwa einen Panzerkampfwagen VI – auch Tiger-Panzer genannt. Bei tragbaren Waffen rüsten die Entwickler naturgemäß ebenfalls auf. „Gerade für Anfänger habe wir diesmal mehr halbautomatische Waffen im Spiel. Die Deutschen verwenden das Gewehr 43, die Sowjets das SVT-40", so Fukuda. „Um den Unterschied deutlich zu machen zwischen den aus Teil 1 bekannten Fallschirmjäger-

Im dreckigen Dutzend

Der Zweite Weltkrieg ist beileibe kein schönes Thema. Sollte man meinen. Doch Spieleentwickler scheinen davon fasziniert. Nicht nur Infinity Ward. Dutzende von Programmen beleuchten die Taten von Nazis und Alliierten. Mehr oder weniger authentisch. Schauen Sie mal her!



Berlin, 30. April 1945. Vor dem Reichstagsgebäude endet das Abenteuer. Sogar in Österreich mähen Sie böse Deutsche nieder. Wert heute: 83 Prozent.



Nicht nur grafisch ein Schwergewicht. Sie spielen gar zwölf Missionen lang Wehrmacht. Endstation Stalingrad. Strategie pur! Wert heute: 92 Prozent.



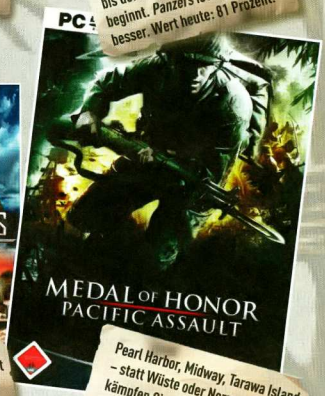
Vom Überfall auf Polen bis zur Ardennenoffensive. Wer sich alle Add-ons holt, kann daddeln bis der nächste Weltkrieg beginnt. Panzers ist aber klar besser. Wert heute: 81 Prozent.



Brandaktuell und mit Test in dieser Ausgabe (ab Seite 82). Sie landen im Juni 1944 als amerikanischer Fallschirmjäger in Westfrankreich. D-Day einmal anders. Taktisches Fingerspitzengefühl ist gefragt. Wert heute: 82 Prozent.



Afrika, Wüste. Grafisch eintönig, aber strategisch nicht verstaubt. Sie spielen die Generäle Sinclair und Hartmann. Wert heute: 82 Prozent

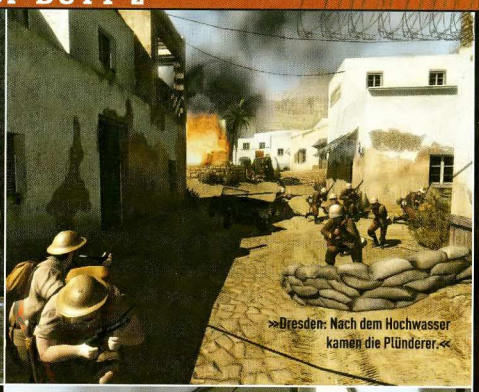


Pearl Harbor, Midway, Tarawa Island – statt Wüste oder Normandie kämpfen Sie diesmal im Pazifik gegen Japaner. Trotzdem nicht so originell wie Vorgänger *Allied Assault*. Wert heute: 84 Prozent.





»Für Graffitikünstler ein echtes Problem: Rechtschreibung.«


»Dresden: Nach dem Hochwasser kamen die Plünderer.«


»Unfähig: Plasmafernseher hochkant installiert.«


»Verrückter: meldet sich freiwillig.«



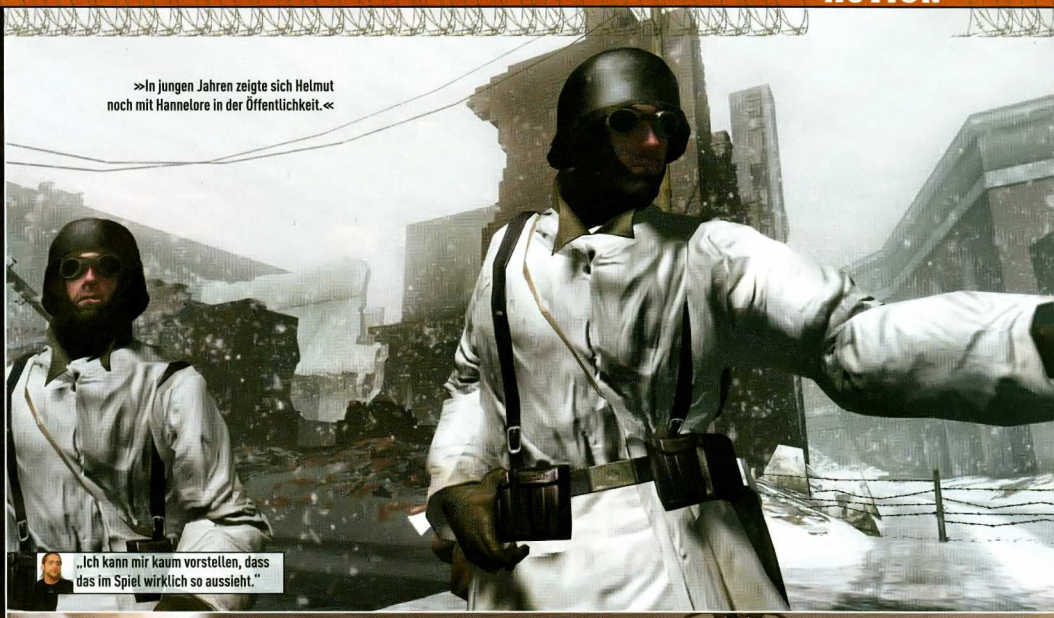
»Dienstfahrzeug von Bill Gates: MS-Dose.«


»Am Fuß des Ätna, 23. März 2000: Die Bewohner des Dorfes Nicolosi haben das Unglück kommen sehen.«

ten und den Rangers in *Call of Duty 2*, tauschten wir den M1A1-Karabiner mit dem M1 aus. Natürlich nutzt jede Kriegspartei ihre eigenen Pistolen: Die Briten den Webley-Mark-6-Revolver, die Russen die Tokarev TT-30." 15 neue Ballermänner soll es geben. Dank der verfeinerten Grafik (bitte einmal zurückblättern zum Kasten „Vergiss die Alte!") ist auch der Einsatz von Rauchgranaten möglich. Teilweise sogar mit Fernzünder. „Die künstliche Intelligenz nutzt das gezielt, um daraus taktische Vorteile zu ziehen", erläutert Technikchef Jason West. Das dürfen Sie selbstverständlich auch. Ferner kämpfen Sie mit Unwettern, Sand- und Schneestürmen. Sogar innerhalb eines Levels soll das Wetter plötzlich umschlagen und Sie müssen sich an veränderte Sichtverhältnisse gewöhnen. „Das wird spannend. Vor allem, wenn man bedenkt, dass die Kämpfe aufgrund der nichtlinearen Levelstrukturen keineswegs immer an denselben Orten stattfinden", stellt Fukuda fest. „Auch das eröffnet taktische Möglichkeiten. Wenn etwa die Kameraden die Aufmerksamkeit des Feindes auf sich lenken, kann der Spieler selbst einen Flankenangriff wagen."

HÖR DIR DAS MAL AN

Optisch scheint also alles im Lot zu sein. Doch halt, wie steht es mit dem Sound? Sehr gut, jedenfalls laut Bryan Pearson, dem verantwortlichen



»In jungen Jahren zeigte sich Helmut noch mit Hannelore in der Öffentlichkeit.«

„Ich kann mir kaum vorstellen, dass das im Spiel wirklich so aussieht."



„Du siehst ja sogar Kettenspuren im Sand. Ob man die selbst reinfährt?"

»Peking 2008: Einlauf der palästinensischen Olympiamannschaft.«

CALL OF DUTY 2

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Infinity Ward/Activision
FERTIG ZU:	60%
ERSCHEINT:	Herbst 2005
VERGLEICHBAR:	Medal of Honor: Pacific Assault
INTERNET:	www.callofduty.com

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE

Die Entwickler versprechen viel. Sehr viel. Falls sie auch nur die Hälfte davon halten können, bin ich glücklich. Und das sage ich, obwohl ich den Zweiten Weltkrieg mittlerweile als Szenario abgegriffen finde. Mit anderen Worten: Wo bleibt das Spiel? Haben will! Kurzinfo an Martin Kesici: Du hattest Recht, es ist eine ganz neue Grafik-Engine.

Programmierer. „Schon für den Vorgänger zeichneten wir alle Waffensounds realistisch im Feld auf und die Lautstärke änderte sich, je nachdem, wie weit der Spieler von einer abgefeuerten Waffe entfernt stand. Jetzt machen wir sogar die Änderung der Tonhöhe von Schussgeräuschen hörbar. Ähnliches gilt für Munitionseinschläge. Die klingen nicht nur anders – je nachdem, auf welches Material sie treffen –, sondern unterscheiden sich auch deutlich durch die Durchschlagskraft der entsprechenden Waffen." Das fasziniert nicht nur uns, das entzückt in jedem Fall auch Schall-Fetischist Kesici. Schließlich wünscht er sich genau das für *Call of Duty 2*. Zu dem ebenfalls heiß begehrten Mehrspieler-Modus schweigen die Entwickler allerdings wie ein Massengrab. „Sorry, darüber wollen wir zu diesem Zeitpunkt noch nichts verraten", vertröstet Infinity-Chef Grant Collier höchstpersönlich. „Wir arbeiten an einigen Modi und es wird verdammt abgehen. Versprochen." Na, dann mal los. JOACHIM HESSE



»Unerotisch: Baumwoll-unterwäsche mit Streifen.«

AUF DVD
VIDEO

Der goldene Schuss

Die Mondlandung war getürkt, die US-Regierung brütet geheime Mutationsviren aus und in den Tiefen des UFO-Hangars AREA 51 hocken fiese Männchen. Schießen Sie alle tot!

Die Kurzfristigkeit, mit der Entwickler Midway eine PC-Version des ursprünglich für Konsolen entwickelten *Area 51* angekündigte, schreckt Projektleiter Jim Stiefelmaier nicht: „Wir haben ohnehin all die Jahre auf PC-Systemen programmiert." In den letzten Wochen vor der Veröffentlichung gibt es noch grafische Schönheitskorrekturen wie feinere Texturen und schickere Shader. Die Maus/Tastatur-Steuerung flutscht bereits gut, ein angepasster Schwierigkeitsgrad trägt der präzisen Kontrollmethode Rechnung.

MUT ZUM MUTIEREN

Schauplatz des Ego-Shooters ist der sagenhafte US-Militärbunker Area 51, in welchem der Legende nach abgestürzte UFOs und Alien-Leichen lagern. Nach einem angeblichen Virenausbruch betritt ein Soldaten-Trupp den Bau und gerät sogleich unter Beschuss eines Rudels bissiger Mutanten. Im Laufe der Story lichten sich die Personalbestände, bis Ihr Spielcharakter Ethan Cole ganz allein immer tiefer in den Stützpunkt hinabsteigt und dessen Geheimnisse enträtselt. Dabei infizieren Sie sich, können dank eines Gegenmittels die Mutationsanfälle aber kontrollieren. Die Verwandlung ist bald wichtiges taktisches Hilfsmittel, das die Sinne schärft und fantastische Waffen spendiert. So feuern Sie Parasiten ab, die bei den Gegnern Lebensenergie absaugen oder Amokläufe auslösen, bei denen Feinde aufeinander losgehen.



»Die Folgen der Gesundheitsreform: für Operationen ab in die Fremde.«

GESUNDSCHRUMPFEN

Einige nette Überraschungen erwarten Alien-Jäger im Mehrspieler-Bereich. Beim Design der Karten war ein gewisser John Romero beteiligt, einer der Urväter des ersten *Doom*. Die Spielmodi enthalten Standards wie Capture the Flag und Spezialitäten à la „Humans vs. Alien Mutant Team Deathmatch": Immer mehr Spieler infizieren sich, um Jagd auf die letzten Menschen zu machen. Die Levels passen sich der Teilnehmeranzahl an: Steigen einige der maximal 16 Spieler aus, verkleinert sich die Karte dynamisch – und geht wieder in die Breite, wenn mehr Leute dazustoßen. Das klingt lecker und sieht auch so aus.

HEINRICH LENHARDT

AREA 51

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Midway Austin
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	April 2005
VERGLEICHBAR:	Project: Snowblind; Doom 3
INTERNET:	www.area51-game.com

KOMMENTAR

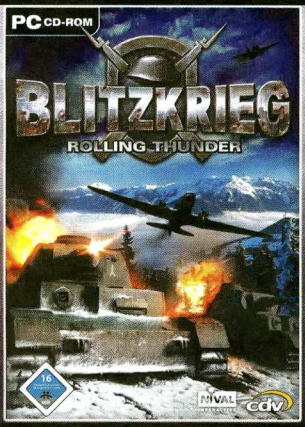


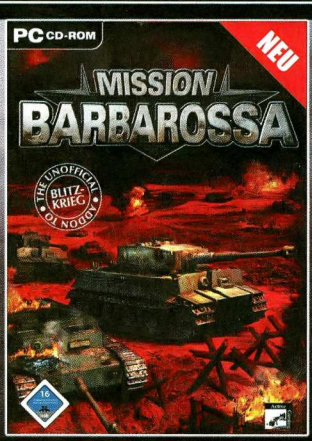
HEINRICH LENHARDT

Für mich gehört *Area 51* allein wegen des Grusel-Grins-Szenarios auf die Geheimtipp-Liste. Wenn gängige Konspirationstheorien ironisch aufgegabelt werden oder Alien Edgar ein telepathisches Schwätzchen anstimmt, ist so was das beste Mittel gegen Überdosen an todernsten Militär-Shootern. Zudem der Mehrspieler-Bereich ein paar coole Ideen aufweist. Inwieweit das Etikett „Xbox-Umsetzung" für Angst und Schrecken sorgt, steht in den Sternen. Für eine Konvertierung sieht aber alles bis dato nett und flott aus, samt der draufgesprenkelten Physik-Effekte.



Endlich wieder Nachschub für Ihre Truppen.







BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER
Die 2. offizielle Fortsetzung des RTS-Hits Blitzkrieg sorgt für noch mehr Spielspaß!
Mehr Infos: www.blitzkrieg.de

MISSION BARBAROSSA
BK-Mod mit 11 dramatischen Missionen. Der Geheimtipp für erfahrene BK-Spieler.
Mehr Infos: www.cdv.de

HIDDEN STROKE II
Lange erwartet und jetzt endlich da! Über 760 Einheiten und 500 Gebäude.
Mehr Infos: www.hiddenstroke2.de

Ab sofort zum Knallerpreis:

NUR **14,99 €*/Stk.**

* Unverbindliche Preisempfehlung

(C) 2005 CDV Software Entertainment AG. Alle Rechte vorbehalten. Angebot freibleibend. Irrtum und Druckfehler vorbehalten. WWW.CDV.DE Tel. 0721/97224-0

- 2 Einzelspieler-Kampagnen
- Bis zu 8 Spieler im Mehrspieler-Modus
- Zeitweilige Helden-Direktsteuerung
- 4 Zivilisationen mit 8 Helden
- Über 80 Einheitentypen
- Schiffe individuell ausstaffierbar

>>Neu und nicht von Sony: Sinkstar.<<

>>Gut zu gebrauchen: Nachtischschlampe.<<

Mach eine Eroberung!

Im neuen Schlachten-Epos der Empire-Earth-Erfinder greifen Sie zum Schwert. Wir schlüpften für die Premiere von RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR in unsere Ausgeh-Toga.

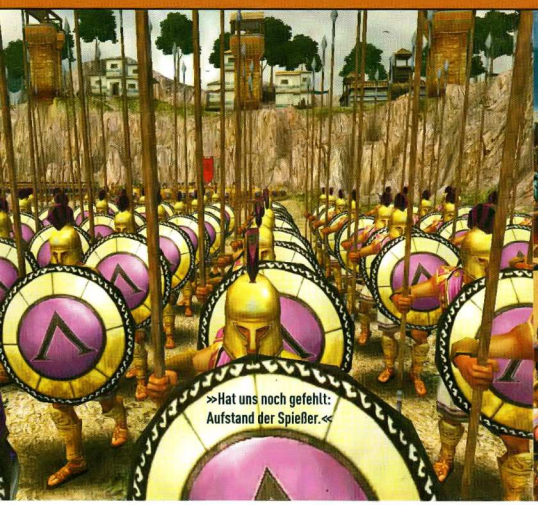
Alle Schwertkämpfer stehen in Formation parat, die Reiter können sich kaum zügeln, auch die Bogenschützen sind schon ganz angespannt. Als großer Feldherr schicken Sie hunderte von Einheiten in die Schlacht, zoomen fast auf Nasenhaar-Erkennungsgröße an das Geschehen heran. Nur darf man bei Echtzeit-Strategiespielen nicht selbst in die Rolle einer Einheit schlüpfen, auf dem Schlachtfeld stehen und die Gegnerbestände dezimieren. Zumindest bis jetzt nicht. Denn der zeitweilige Wechsel von der Planerübersicht in die Action-Perspektive gehört zu den aufregendsten Ideen von *Rise & Fall*. Warum in die Ferne schweifen, wenn das Gemetzel liegt so nah?

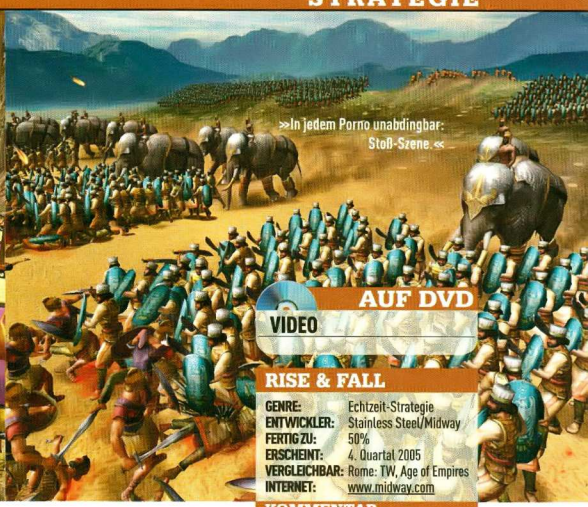
KÄMPF DOCH SELBER

Die Actioneinlagen sind allerdings zeitlich beschränkt,

>>Wird selten abgeschleppt: alte Fregatte.<<

>>Verdammt, welches ist denn nun Noahs Arche?<<





AUF DVD

VIDEO

RISE & FALL

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Stainless Steel/Midway
FERTIG ZU:	50%
ERSCHEINT:	4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	Rome: TW, Age of Empires
INTERNET:	www.midway.com

KOMMENTAR



HEINRICH LENHARDT

Bevor sich meine geistig minderbemittelten Kollegen falsche Hoffnungen machen, dass ein gerade mal zum *Doom*-Spielen ausreichender IQ plötzlich die große Feldherrenkarriere ermöglicht: Der Wechsel in die Heldenrolle mit Action-Steuerung ist nur ein optionales Sahnehäubchen für Schlüsselszenen. Rick Goodman und sein Team sparen deswegen nicht bei Anspruch und Tiefgang in der Strategieabteilung. Ressourcen sammeln, Forschungsprioritäten setzen, Armeen aufbauen und mit der richtigen Taktik angreifen stehen auch bei *Rise & Fall* im Mittelpunkt. Und das mit besonderem Augenmerk auf Belagerungen und Seeschlachten dank realistischen Größenverhältnissen.

Voraussetzung ist ein gewisser Vorrat an „Ausdauer", der sich erst im Laufe einer Mission ansammelt. Es geht also kurz, aber heftig zur Sache. Schließlich sind Sie kein unmotivierter Gefreiter, sondern der Obermacker Ihrer Truppe, der im Alleingang halbe Armeen aufmischt. Gesteuert wird der Helden-Direkt-Modus mit einer Shooter-ähnlichen Mischung aus Maus und „WASD"-Tasten. Je eine Maustaste dient zum Angriff mit Schwert oder Bogen. Zum Pfeil anlegen wechselt man in eine Scharfschützen-Ansicht, ansonsten ist die Betrachterkamera dicht hinter Ihrer Spielfigur angebracht. Haben Sie das Gefühl, dass der Rest der Truppe dringend anweisungsbedürftig ist, kehren Sie jederzeit in die Aufseherrolle des strategischen Planers zurück.

ALEX, CLEO & CO.

Bei *Empire Earth* spielte man sich im Akkord durch zehntausende von Jahren. *Rise & Fall* konzentriert sich auf ein paar Jahrhunderte vor Christi Geburt. Zur Wahl stehen vier Zivilisationen in je zwei Heldenvarianten. Bei Griechenland sind das beispielsweise Achilles und Alexander der (aus Film und Fernsehen bekannte) Große. Außerdem im Angebot: Rom, Ägypten und Persien, aber nur Griechen und Römern gönnte man Einzelspieler-Kampagnen. Von einer Mission zur nächsten übernehmen Sie dabei den Erfahrungslevel von Held und Beratern, Forschungsfortschritte bleiben dauerhaft erhalten.

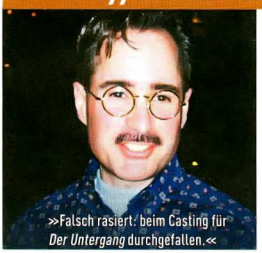
SITZEN IM SELBEN BOOT

Je mehr Land Sie kontrollieren, desto größer ist die Anzahl Ihrer Außenposten, die somit quasi als Multiplikator für die Produktion dienen. Besitzen Sie zum Beispiel fünf solcher Filialen, erhalten Sie auf einen Schlag fünf Einheiten zum Preis von einer. Spannend auch die Details bei der Marine: Sie können die Crew für jedes Boot exakt festlegen. Und man halte sich mit dem Schiffeversenken per Seeramme zurück. Statt Bötchen auf den Meeresgrund zu befördern, können Sie feindliche Pötte schließlich auch entern und der eigenen Flotte einverleiben. HEINRICH LENHARDT

INTERVIEW

„GRAFIK WIE IN EINEM ACTIONSPIEL."





Kinder, wie die Echtzeit vergeht: In den 90ern designte Rick Goodman an *Age of Empires* mit, dann gründete er Stainless Steel Studios (Sitz in Cambridge, Massachusetts) und produzierte *Empire Earth* sowie *Empires*. Ohne großes „E", dafür mit umso mehr Heldenaction, ist sein nächstes historisches Strategiespiel ausgestattet.

PC ACTION Ist euer neues Spiel unkomplizierter als frühere Eroberungs-Epen?
RICK GOODMAN: Wir wollen, dass man *Rise & Fall* spielen kann, ohne vorher das Handbuch zu lesen. Auf der einen Seite möchten wir leicht zugänglich sein, die Helden-Steuerung ist sehr geradlinig. Auf der anderen Seite verwässern wir das Echtzeit-Strategie-Spielerlebnis in keiner Weise.

PC ACTION Ich kann den Helden meiner Zivilisation nicht nur direkt kontrollieren, sondern auch groß und stark machen?
RICK GOODMAN: Jeder Held hat eine exklusive Spezialfähigkeit, die im Laufe seiner Beförderungen stärker wird. Damit wachsen auch Ausdauer, Angriffsstärke und Lebensenergie. Diese Heldenlevels sind quasi das Gegenstück zu den einzelnen Zeitalter in *Age of Empires*: Wenn dein Held von Stufe 1 auf Stufe 2 befördert wird, kannst du zum Beispiel auch weitere Berater anheuern, mehr Belagerungsgeräte konstruieren oder deine Schiffe von Galeeren auf Triremen aufrüsten.

PC ACTION Denkt ihr vor lauter Antike auch an eine moderne Engine?
RICK GOODMAN: *Rise & Fall* wird mit der dritten Generation unserer Titan-Engine programmiert. Du profitierst davon, mit Formationen zu kämpfen, die auch wirklich in Formation bleiben. Wir haben die Engine zudem für die Darstellung von Gelände, Wasser und Spezialeffekte verbessert, auch die Gebäude und Texturen etwa mit Normal Mapping verfeinert. Wenn du im Helden-Steuerungs-Modus bist, sieht die Grafik wie bei einem Actionspiel aus. Im Strategie-Modus hast du immer noch den Vorteil, den Überblick bei tausenden von kämpfenden Einheiten zu behalten.

- 53 Autos
- Originallizenzen
- Realistisches Schadensmodell
- Spannendes Wettsystem
- 17 Hersteller
- 106 Strecken



Sausebengel

Neben spannender Rennen erwarten Sie bei JUICED auch riskante Wettorgien. Scheffeln Sie Kohle und zeigen Sie der fiesen Konkurrenz, wer der beste Fahrer der Stadt ist.

Der Titel kommt Ihnen bekannt vor? Kein Wunder! Probleme mit Vertriebsfirmen und Autoherstellern ließen das bereits vor Monaten angekündigte *Juiced* wieder in der Versenkung verschwinden. Doch der britische Entwickler Juice Games nutzte die Zeit und verpasste seinem Baby einen kompletten Neuanstrich. Das Ergebnis ist so gut, dass mit THQ schnell ein neuer Vertriebspartner einstieg. Damit wir alten Skeptiker uns selbst überzeugen konnten, luden uns die Inselburschen nach Warrington bei Manchester ein. Die Reise hat sich gelohnt!

BRAUSERSPIEL

Rennspiele teilen sich in zwei Gruppen auf. Arcade-Titel und Simulationen. *Juiced* ist eine Mischung aus beiden, wobei der Wind stärker aus der Simulations-Ecke bläst. Keine Sorge, bei aller Realität bietet *Juiced* genügend Möglichkeiten, das virtuelle Gaspedal bis zum Anschlag durchzutreten. Satte 53 Originalkarren von 17 namhaften Herstellern stehen zur Verfügung. Im Gegensatz zum Genrekollegen *Need for Speed Underground 2* finden die Wettkämpfe auch bei Tage statt. Hier kommt die lebendig wirkende Fantasiestadt Angel City voll zur Geltung. Herrliche Spiegel- und Lens-Flare-Effekte setzen die Austragungsorte über die Streckenbegrenzung hinaus prächtig in Szene. Wer den Turbo anschmeißt, brettert durch feine, verschwommene Landschaften, während aus den Auspuffrohren mächtige Flammen züngeln. Dabei begeistert das hervorragende Geschwindigkeitsgefühl, das bei *Juiced* Adrenalinschübe auslöst.

WETTEN, DASS?

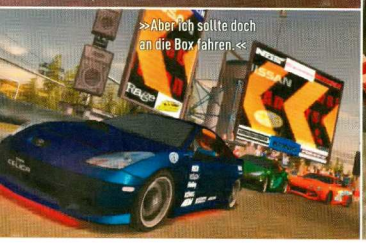
Die englische Firma will nicht nur ein prima Rennvergnügen abliefern, sondern auch mit findigen Ideen fernab der Piste glänzen. So gibt es bei *Juiced* ein neuartiges Wettsystem, bei dem Sie unter anderem Platzierungswetten auf nahezu jede Kurve abgeben dürfen. Dadurch müssen Sie Ihr Fahrverhalten stets aufs Neue angleichen. Wenn etwa die Siegerprämie in einer niedrigen Klasse zu mager ausfällt, setzen Sie einfach einen dicken Betrag auf den härtesten Konkurrenten und lassen diesem den Vortritt. Prompt hat sich das Rennen doch noch gelohnt. Sie haben mehr als genug Möglichkeiten, bei *Juiced* Kohle zu verdienen. Beispiele? Bitte sehr: Entweder scheffeln Sie Moneten, indem Sie stets einen

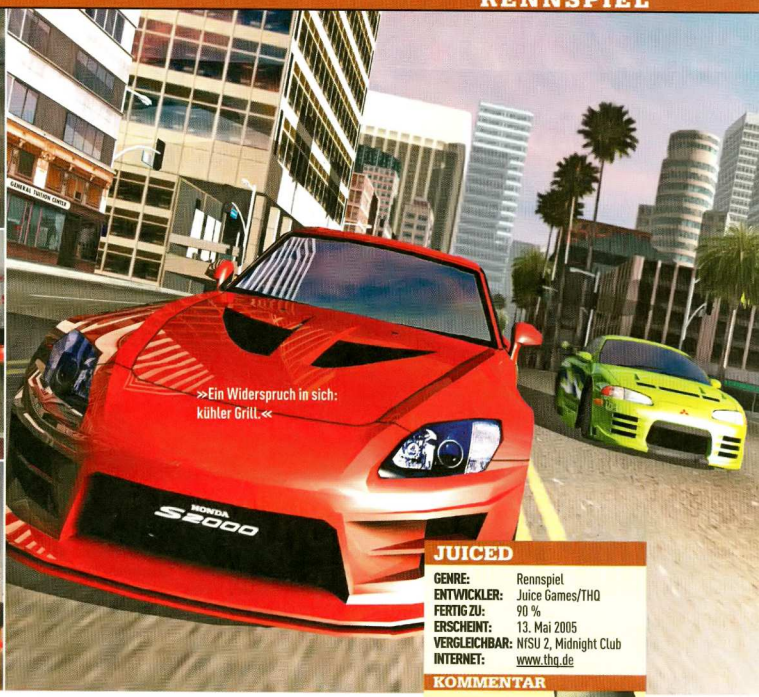

»Überdimensioniert: Publikumsmagnet.«


»Hat nichts mit Origami zu tun: Asfalt.«


»Hat in Spieleartikeln eigentlich nichts verloren: Spoiler.«


»Noch schlimmer als Pur: Purpur.«


»Aber ich sollte doch an die Box fahren.«



»Ein Widerspruch in sich: kühler Grill.«

JUICED

GENRE:	Rennspiel
ENTWICKLER:	Juice Games/THQ
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	13. Mai 2005
VERGLEICHBAR:	NFSU 2, Midnight Club
INTERNET:	www.thq.de

KOMMENTAR


RALPH WOLLNER

Überraschungen sind immer wieder schön. Vor allem, wenn es sich dabei um positive wie bei *Juiced* handelt. Eigentlich hatte ich den Titel schon abgeschrieben, doch jetzt donnert das Teil mit voller Wucht aus der Versenkung in meine Haben-will-Garage. Ganz ehrlich, die Präsentation vor Ort hat mich schwer beeindruckt. Machen die Entwickler alle Versprechungen wahr, steht eine echte Alternative zu *Need for Speed Underground 2* ins Haus. Besonders das Wettsystem und die Zockerei übers Internet macht Laune. Wir bleiben für Sie dran!

Platz auf dem Siegertreppchen ergattern. Ist Ihnen das zu stressig, verziehen Sie sich in die Garage und motzen eine schlappe Karre so richtig auf. Das Ergebnis verhökern Sie für einen saftigen Preis an unerfahrene Kollegen oder gleich übers Internet an andere menschliche Zocker. Außerdem haben Sie die Chance, mit geschickt gesetzten Wetten noch mehr Zaster einzusacken. Wenn Sie in der Stadt schon ein wenig bekannt sind, fordern Sie Ihre Widersacher heraus. Der Renneinsatz ist meist ein besonders schmucker Bolide. Haben Sie hier allerdings das Nachsehen, ist die geliebte PS-Schleuder flöten. Diese Möglichkeit dürfte im Internet gegen menschliche Herausforderer sehr spannend ausfallen. Abwarten und englischen Tee trinken.

WETTRÜSTEN

Natürlich darf ein ausladender Tuning-Bereich nicht fehlen. In Ihrer heimischen Garage haben bis zu 55 Autos Platz. Hier werkeln Sie in aller Ruhe solange an etlichen Untensilien herum, bis Ihnen das Ergebnis schmeckt oder der Geldbeutel streikt. Am besten fummeln Sie sich für jede der insgesamt acht Rennklassen einen optimierten Wagen zusammen. Die genaue Anzahl der Tuningteile ist noch nicht bekannt.

RESPEKT, ALTER!

Ihre Konkurrenz teilt sich in acht Lager. Jeder Trupp hat einen Anführer, der Ihnen Rennen oder Wetten vorschlägt. Ganz besonders witzig sind Teamrennen, bei denen Sie mit mehreren Mitstreitern gegen Ihre Widersacher antreten und das Fahrverhalten Ihrer Anhänger festlegen. Wie im echten Leben haben alle Fahrer verschiedene Fähigkeiten, die sich in den Rennen deutlich bemerkbar machen. RALPH WOLLNER

INTERVIEW

„WER SICH NICHT UM SEINE KOLLEGEN KÜMMERT, HAT KEINE CHANCE."


»Norbert Blum arbeitet jetzt als Drücker.«

***Juiced* ist das erste Produkt der Spielschmiede Juice Games. Wir flogen nach Manchester und trafen uns mit Studio-Manager Don Whiteford. Bei einem schmackhaften Guinness plauderte der Hobbymusiker aus dem Nähkästchen.**

PC ACTION Was macht *Juiced* zu einem besonderen Erlebnis?
Don Whiteford: *Juiced* ist ein außergewöhnliches Rennspiel. Wir wollten der Spielergemeinde etwas Neues präsentieren und haben Elemente wie Strategie und Taktik integriert. Beispielsweise fährt man in einigen Veranstaltungen als Teil eines Teams. Wer sich nicht um seine Kollegen kümmert, hat keine Chance. Nur wer das Fahrverhalten seiner Mitstreiter richtig auswählt, kann bei *Juiced* gewinnen.

PC ACTION Ist *Juiced* eher ein Arcadespiel oder eine Simulation?
Don Whiteford: *Juiced* liegt eine echte Simulation zugrunde. Die Fahrphysik ist äußerst realistisch und jedes Einzelteil am Wagen berechnen wir unabhängig. Veränderst du irgendetwas am Auto, hat das direkten Einfluss auf die Steuerung.

PC ACTION Worauf habt Ihr bei der Entwicklung besonders geachtet?
Don Whiteford: Wir wollen, dass *Juiced* aus der Masse der Rennspiele herausticht. Deshalb gibt es viel Abwechslung. Allein durch das Wettsystem eröffnen sich dem Spieler völlig neue Dimensionen. Man muss nicht immer als Erster durch das Ziel donnern, um Geld zu machen. Wer den Rennausgang vorhersieht, streicht mächtig Knete ein. Außerdem bekommen unfallfreie Fahrer von den Konkurrenten Respektpunkte. Je mehr Sie davon einheimsen, desto mehr lukrative Aufträge ziehen Sie an Land. Respekt wird also direkt in Bares umgesetzt. Unfallfreies Fahren lohnt sich.

PC ACTION Wie sieht es mit dem Schadensmodell von *Juiced* aus?
Don Whiteford: Darauf legen wir ganz besonderen Wert. Bei *Juiced* geht es um das fahrerische Können. Belohnungen bekommt, wer unbeschadet durchs Ziel fährt. Schäden ziehen hohe Reparaturkosten nach sich. Obendrauf lässt sich ein geschundener Wagen wesentlich schlechter steuern und der Respekt der anderen Teams bleibt verwehrt. Schrammen und Beulen entstehen dort, wo das Auto angeschlagen ist. Wie im Leben.





Der Pate

DER PATE

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Electronic Arts
FERTIG ZU:	40%
ERSCHEINT:	Ende 2005
VERGLEICHBAR:	Mafia, GTA: Vice City
INTERNET:	www.eagames.com

Francis Ford Coppolas Trilogie *Der Pate* zählt zu den besten Filmwerken aller Zeiten, das weiß so ziemlich jedes Kind. Ob die Spiel-Umsetzung denselben Kultstatus erreicht, weiß hingegen noch keine Sau. Die Zeichen stehen aber gut, denn Electronic Arts widmet dem Titel jede Menge Aufmerksamkeit. Allein für die erste Designphase hat man sich ein ganzes Jahr Zeit genommen und die Entwickler leiden auch weiterhin nicht unter Zeitdruck. Im fertigen Produkt basteln Sie sich im Baukastenprinzip einen spaghettimäßigen Mobster zusammen und avancieren zum dicksten Unterweltboss eines aufwendig in Szene gesetzten Digi-Chicagos. Überraschenderweise übernehmen Sie dabei nicht die Rolle eines Mitglieds der Corleone-Familie, um die es in den Filmen geht. Das Ganze ist laut Entwickler zwar im *Pate*-Universum angesiedelt, verfolgt aber eine eigens für das Spiel entwickelte Story. Weil es sonst keine Überraschungen gäbe und so mehr Freiheiten möglich sind. Klingt plausibel. Die charismatischen Hauptdarsteller der Streifen treffen Sie im Spiel dennoch. Die bereits gezeigten Spielszenen erinnern uns an die *GTA*-Serie oder das exzellente *Mafia*. Sie steuern den Helden aus der Verfolger-Perspektive. Zu Fuß und natürlich in authentischen Fahrzeugen brausen Sie durch die Gegend, kassieren Schutzgelder, liefern sich Verfolgungsjagden, machen Konkurrenten platt und verdienen sich auf diese Weise Respekt. Laut EA nimmt die Entwicklung noch rund neun Monate in Anspruch. Zocker wissen jedoch, dass in diesem Gewerbe Verschiebungen fast schon zum guten Ton gehören. Wir stehen schon Gewehr bei Fuß! AHMET ISCITÜRK

KOMMENTAR



AHMET ISCITÜRK

Ein Computerspiel zur besten Film-Trilogie aller Zeiten ist mein absoluter Traum – wenn die Qualität stimmt. Das bisher gezeigte Material sieht verdammt gut aus, lässt aber kaum auf die Qualität des fertigen Produkts schließen. Die Entwickler von EA sind zwar nicht die Innovationsgötter, aber trotzdem Garanten für gute Spiele – und das beruhigt mich dann doch vorerst. Eine spielbare Version will man bereits im Mai dieses Jahres auf der E3 präsentieren. Sollte es dann nicht meine Erwartungen erfüllen, bringe ich die Entwickler um.



Wir geben es Ihnen!

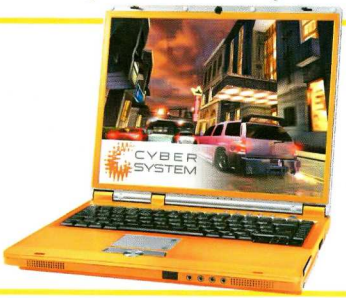
Und das für lau! Die tollen Preise im Gesamtwert von über 5.000 Euro stellen Cyber-System, Oekoprinz und MR Computertechnik zur Verfügung. Die Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Angreifen, abgreifen! Das gibt es zu gewinnen:

Notebook von Cyber-System
1x Cyber-System S26 in Ihrer Wunschfarbe

Wir verlosen ein Cyber-System S26. Das High-End-Notebook besitzt einen Pentium M mit 1,6 Gigahertz (Centrino), eine Ati Mobility Radeon X700 (PCI-E, austauschbar) mit 256 Megabyte, 512 Megabyte Arbeitsspeicher und eine 60-Gigabyte-SATA-Festplatte. Der Clou: Der Gewinner bekommt das Notebook in seiner Wunschfarbe lackiert.

Gesamtwert: ca. 1.800 Euro



Navigationssysteme von Oekoprinz
3x Nokia 6600 + Navigationssoftware

Die Firma Oekoprinz bietet Hardware wie PCs, Notebooks und Handy-Navigationssysteme kostenlos in Verbindung mit einem günstigen DSL- oder Mobilfunkvertrag an. Zum Start dieses Angebots verlosen wir in Zusammenarbeit mit Oekoprinz drei Handy-Navigationssysteme, bestehend aus einem Nokia 6600 (ohne Vertrag) und der Software Route 66 Mobile Deutschland 2005.

Gesamtwert: ca. 1.800 Euro



OEKOPRINZ

Silent-PC von MR Computertechnik
1x „ichbinleise"-PC 703

Wir verlosen in Zusammenarbeit mit ichbinleise.de einen Traum-PC: Der Rechner ist ausgestattet mit einem Athlon 64+ 3000, einer Geforce 6600 GT und einem Gigabyte Arbeitsspeicher. Das Teil ist komplett luftgekühlt und trotzdem unter Belastung nicht lauter als (kaum wahrnehmbare) 0,4 Sone. Lieferung mit Betriebssystem und passendem LAN-Back!

Gesamtwert: ca. 1.700 Euro

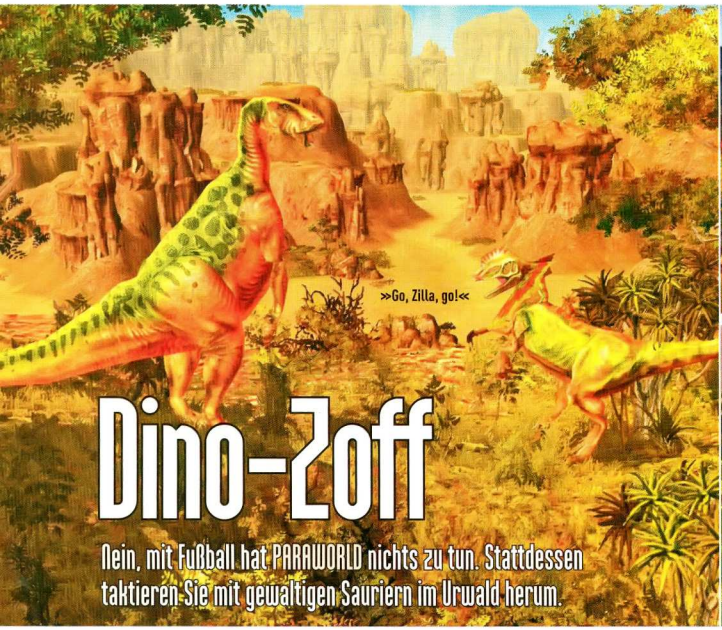


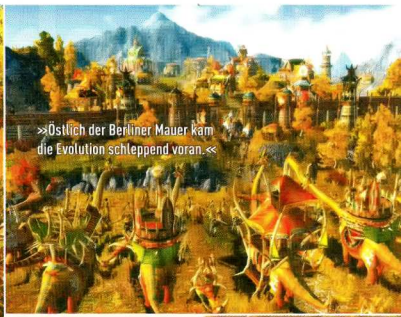
Das musst du wissen!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Wie wird ein Notebook im allgemeinen Sprachgebrauch auch genannt?
a) Lapsus **b) Suspensorium** **c) Laptop** **d) Lappen**

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 29.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Der Einsendeschluss ist der 4. Mai 2005.







Dino-Zoff

Nein, mit Fußball hat PARAWORLD nichts zu tun. Stattdessen taktieren Sie mit gewaltigen Sauriern im Urwald herum.

Sie haben langsam genug von Panzern im Zweiten Weltkrieg oder Orks in Fantasy-Szenarien? Wie wäre es denn mal zur Abwechslung mit ein paar Dinosauriern? SEKs und Sunflowers nächstes Echtzeit-Strategiespiel *Paraworld* setzt Sie auf der Suche nach verschollenen Wissenschaftlern in einer Parallelwelt aus. In dieser herrschen die Urzeit-Viecher. Wäre doch wohl gelacht, wenn sich diese nicht als Kriegsgerät nutzen ließen ...

GRASE AUF DER AUGENWEIDE

Bei unserem Besuch im schönen Heusenstamm (Hessen) kippten uns beinahe die Augen aus den Höhlen, als Sunflowers das Spiel startete. Eine derart detaillierte Grafik kennen Sie sonst nur aus Ego-Shootern. Aus jedem Blickwinkel dürfen Sie die fantastische Landschaft und deren schuppige Bewohner betrachten. Pixel Shader 3.0 und Normal Mapping wurden nur beiläufig erwähnt, als über die extrem leistungsfähige Grafik-Engine gesprochen wurde. Das Spiel selbst präsentiert sich klassisch. Sie übernehmen mit ein paar Arbeitern eines von drei Völkern, schlüpfen in die Rolle eines von neun Helden und ziehen eine Basis hoch. Um Kohle ranzuschaffen, bauen Sie vier Rohstoffe ab, dann steht die Produktion von Einheiten an. Also züchten Sie kleine, niedliche Dinos zu waffenstarrenden Festungen heran. Übrigens schicken Sie Ihre Kampfechsen nie allein in die Schlacht, stets führt ein Mensch die lieben Tierchen an. Brav.

WAS GIBT'S NEUES?

So weit scheint alles bekannt. Doch die *Wiggles*-Macher wollen das Genre einen Schritt voranbringen. Die wichtigste Neuerung ist das Pyramidensystem. Sie befehligen maximal rund 60 Einheiten. Diese verbessern Sie im Spielverlauf. Alle Krieger können Sie aber nicht hochstufen. Pro Level steht nur eine bestimmte Zahl an „Aufstiegsplätzen" zur Verfügung. Sie entscheiden, welchen Wuselmann Sie befördern. So kann nur ein Einziger die fünfte und höchste Stufe erreichen. Ein Vorteil, wenn das der stärkste Kämpfer ist, oder? Die zweite Neuerung erwartet Sie mit dem Heldensystem. So etwas gab es doch schon in anderen Strategiespielen? Ja, nur noch nicht auf diese Weise. Helden besitzen Spezialfähigkeiten, Ihr Charisma wirkt sich aber auch anders auf das Volk aus, dem sie angehören. Jeder Heroe schaltet pro Rasse andere Gebäude und Einheiten frei. Daher unterscheiden sich auch die Mehrspieler-Partien spürbar, bei denen jeder Zocker dasselbe Volk, aber andere Helden spielt.

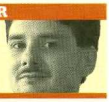
KLEIN, ABER OHO!

Liebevoll in Szene gesetzte Details wie Tag-und-Nacht-Wechsel lockern das Geschehen auf. Während einige Dinos tagsüber aktiv umherstreunen und jeden, der sich ihnen nähert, spektakulär animiert als Zwischenmahlzeit verspeisen, schleichen sich Ihre Einheiten in der Nacht vorsichtig an den schlafenden Riesenechsen vorbei. Auch Spezialwaffen wie eine Kanone, die Raptoreneier verschießt, machen richtig Laune. Bei Bodenberührung springen kleine Saurier aus der Schale und fallen über die Gegner her – sieht wirklich lustig aus. Bleibt nur zu hoffen, dass künstliche Intelligenz und Story ebenfalls stimmen. Dann steht ein Hit ins Haus – vorausgesetzt, Sie mögen Dinos. ANDREAS BERTITS

PARAWORLD

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	SEK/Sunflowers
FERTIG ZU:	60%
ERSCHEINT:	4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	Warcraft 3, Starcraft
INTERNET:	www.sunflowers.de

KOMMENTAR



ANDREAS BERTITS

Zugegeben, ich war sehr skeptisch, als ich das erste Mal von *Paraworld* hörte. Dinos in einem Strategiespiel? Das klang zunächst etwas – nun sagen wir infantil. Der Besuch bei Sunflowers hat mich eines Besseren belehrt. Das Ding sollte funktionieren. *Paraworld* präsentiert sich als klassisches Echtzeit-Strategiespiel mit einigen sehr interessanten Ideen. Vor allem das Pyramidensystem hat es mir angetan, weil es taktische Variationen eröffnet. Die fantastische Grafik tut ihr Übriges, um die Spielwelt glaubhaft zu machen. Wer noch immer meint, dass Dinos nur was für Kinder sind, sollte Ende des Jahres sein blaues Wunder erleben.



Mit Affengewalt

Wieder kommandieren Sie in BLACK & WHITE 2 Ihre Kreaturen wie ein Zirkusdirektor herum. Doch dieses Mal geht es kämpferischer zur Sache.

Endlich wieder Gott spielen! Bald ist es so weit und Sie wachen in *Black & White 2* über neue Riesenschäfchen. Wenn Sie jetzt nur müde gähnen und mit gemischten Gefühlen an den Vorgänger denken, sollten Sie trotzdem weiterlesen. Denn in Teil 2 ändert sich manches.

AUF IN DEN KAMPF!

Um die im ersten Teil schmerzlich vermisste Action ins Spiel zu bringen, heuerten die Lionhead Studios einen Profi des virtuellen Kriegsgeschäfts an: Ex-Blizzard-Mitarbeiter Ron Millar. Der schickte Sie bereits in *Warcraft 1* und *2*, *Starcraft* und *Diablo* in Schlachten gegen unzählige Feinde. Auch das Gewicht von *Black & White 2* verlagert sich in Richtung heftige Auseinandersetzungen. Trotzdem erwartet Sie kein klassisches Echtzeit-Strategiespiel. Denn wie im Vorgänger züchten Sie erneut eine Kreatur Ihrer Wahl heran. Nun haben Sie allerdings größeren Einfluss auf das überdimensionale Schoßtierchen. Während Sie im Vorgänger per Bestrafung oder Lob dessen Gesinnung festlegten, vermitteln Sie dem Kerlchen nun per Drag & Drop Ihre Ansichten und bestimmen so, ob es sich gut oder böse entwickelt. Das hat schon Klasse und funktioniert verblüffend einfach.

VERÄNDERE DIE WELT

Auch grafisch tat sich einiges. Das Fell Ihrer Bestie bewegt sich im Wind, die Landschaft wirkt etwa durch das kniehohe Gras und plätschernde Flüsschen sehr lebensecht. Auch bohrten die Entwickler um Peter Molyneux den Verhaltenskodex der Untertanen auf. Ihr Volk geht einem geregelten Tagesablauf nach, steht morgens auf, verrichtet sein Geschäft (muahaha), tapert zum Einkaufen und fällt abends wieder ins Bett. Doch durch Ihr Verhalten – und das ist der Unterschied – ändert sich hier die gesamte Welt. Spielen Sie den kriegerischen Typ, treten häufig Meinungsverschiedenheiten auf. Als friedliebender Gott bauen Sie Ihre Städte aus und beobachten das Treiben der Untertanen. Mit einem Riesentier unter Ihrer Fuchtel und den feinen Kämpfen könnte uns demnächst also das Spiel reinschneien, das wir schon 2001 erhofften. ANDREAS BERTITS

BLACK & WHITE 2

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Lionhead Studios/EA
FERTIG ZU:	65%
ERSCHEINT:	4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	Black & White
INTERNET:	http://bw2.lionhead.com

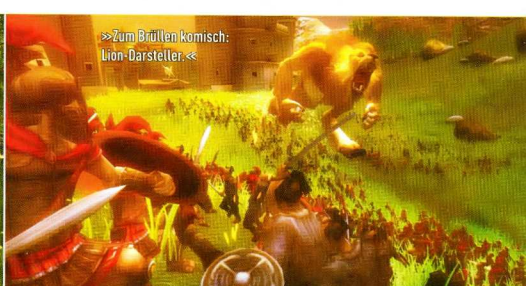
KOMMENTAR



ANDREAS BERTITS

Ich gebe zu, der Vorgänger hat mich 2001 enttäuscht. Doch mit *Black & White 2* könnte ich mich durchaus anfreunden. Die Aussicht, Gott zu sein, über ein Volk zu bestimmen und nebenbei ein Schoßtier im wahrsten Sinne des Wortes großzuziehen, kommt gut. Gepaart mit einem actionreichen Strategieteil sogar noch viel besser. Dass ich durch meine Aktionen die gesamte Welt verändere, sie in Kriege stürzen oder himmlischen Frieden walten lasse, verheißt auch eine Menge. Endlich kann ich supergut oder extrem böse sein und sehe die Auswirkungen direkt auf dem Monitor. Genau genommen vereint *Black & White 2* also zwei Spiele in einem. Klingt gut. Bleibt nur zu hoffen, dass sich *Black & White 2* tatsächlich auch gut spielt. Wir sind zuversichtlich.







„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

Offizielle Online Liga

ELECTRONIC SPORTS LEAGUE

www.esl-europe.net



London - 15:40
Ziel im Visier



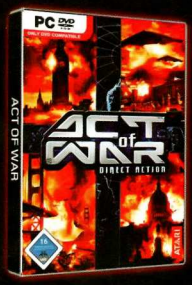




//////////////"Command & Conquer" war gestern, heute ist "Act of War"" VGA 11/2004//////////////////////

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.



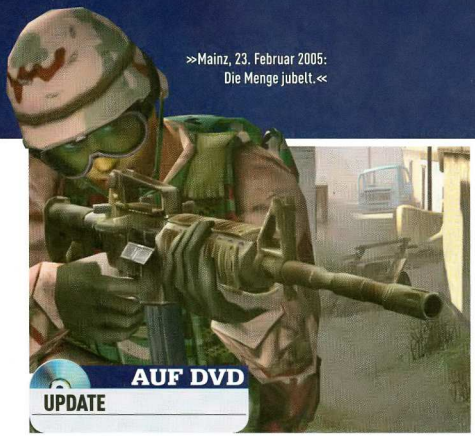
www.atari.com/actofwar

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 trademarks/tradenames of Atari Interactive, Inc.
All other trademarks are the property of their respective owners.

DVD ROM · POWERED BY gamespy · ATI · MSI RED FRIDAY: 18. MÄRZ 2005

TEST



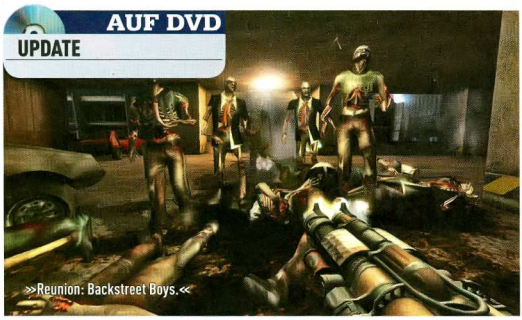
»Mainz, 23. Februar 2005: Die Menge jubelt.«

Sei nicht faul!

Wer PAINKILLER mit menschlichen Gegnern spielt, kommt um den gerade erschienenen 108-Megabyte-Schock nicht herum.

Ego-Shooter | Erst seit wenigen Tagen steht die *Black Edition* von *Painkiller* im Handel. Die limitierte Auflage enthält nicht nur das Add-on *Battle out of Hell*, sondern auch ein Musikvideo der Rockband Mech und diverse Editoren. Doch nun veröffentlichen die Entwickler People Can Fly bereits den Patch auf Version 1.62. Der bietet für Mehrspieler-Freunde feine Korrekturen. Bei den Deathmatch-Karten DM_Psycho, Absinthe und Sacred entfernten die Entwickler zum Beispiel an einigen Stellen Kollisonsabfragen, um das Spiel schneller zu gestalten. Kurzum: Es lohnt sich, den Patch von unserer DVD zu installieren. JOACHIM HESSE

Info: www.painkillergame.com



»Reunion: Backstreet Boys.«

Dann schieß mal los!

Die gebeutelten Streitkräfte der Vereinigten Staaten können Hilfe brauchen. Ihre. In AMERICA'S ARMY.

Mehrspieler-Shooter | Das Werbespiel für die Armee des Friedensbringers George W. Bush ist noch immer sehr beliebt. Nicht wegen der Sponsoren und deren charismatischen Häuptling, sondern wegen des gelungenen Spieldesigns. Der 63,3-Megabyte-Patch auf Version 2.3.0 liefert Ihnen einen neuen Turnier-Modus und zwei frische Karten: Urban Assault und Woodland Outpost. Mit dem Server Manager dürften Sie zudem leichter die passenden Mitspieler finden. Um das Update zu installieren, sollten Sie die „AASM 1-0 Setup.exe" aus dem Hauptverzeichnis starten. Viel Erfolg! JOACHIM HESSE

Info: www.americasarmy.com



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER DIE DEUTSCHE LEIDKULTUR



»Nach Wespenangriff deformiert: Hans' Eichel.«

Nie wieder Himbeeren!

Haben Sie schon bemerkt, dass die Zahl der Himbeeren im „Haribo Color-Rado" abnimmt? Das sind diese rosa Klumpen, bei denen kleine Zuckerkügelchen an einem Geleekern kleben. Neulich hatte ich sogar eine Tüte komplett ohne eklige Kunst-Himbeeren. Was ich auch überflüssig finde, was aber nicht nachlässt, sind die Menschen, die über alles nörgeln. Kinofilm? – War öde. Essen? – Könnte besser sein. Wetter? – Furchtbar. Die beliebteste Wortkombination in Deutschland ist übrigens „schlechte Wirtschaftslage". Ich kann es nicht mehr hören! Auch PC ACTION bekommt natürlich regelmäßig sein Fett weg. Besonders im Internet tauen manche Menschen richtig auf und schreiben tolle Beiträge wie „zur PC ACTION: für mich ist diese zeitschrift eines der übelsten machwerke auf dem videogame und pc game zeitschriften markt. ich war noch nie so enttäuscht von einem magazin. ich erwarte mir von einem solchen magazin in erster linie information, aber was hier abgeht, spottet ja jeder beschreibung. witze unterste schublade, informationsgehalt gleich null und kaum test kompetenz. warum sich dieses ‚magazin' noch immer auf dem markt halten kann, ist mir ein rätsel. ich kann hier nur sagen: finger weg!" Wie bemerkte TV-Moderator Harald Schmidt so treffend in einem Interview in *Die Zeit*: „Wissen Sie, als ich zurückkam von den Reisen und sah am Gepäckband das erste mürrische Gesicht, da dachte ich: Das ist meine Heimat." Da die PC-ACTION-Redaktion in Franken (solange es kein Einheimischer hört, dürfen Sie auch Bayern sagen) werkelt, sind wir ohnehin gewohnt, auf ein freundliches „Guten Tag" nur ein störrisches Brummen oder ein „Glaj fällld da Waadschnbamm um!" zu hören. Bleiben Sie uns treu!

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	Harald Fränkel
SPORT-, ONLINE- & ACTIONSPIELE	ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTION, STRATEGIE- & RENNSPIELE	ADVENTURE, STRATEGIE & WISIMS	MEHRSPIELERSHOOTER & ACTIONSPIELE	ACTION & SPORTSPIELE
SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY							
Hier schleiche sogar ich mich nicht.	Ausgelutscht, aber schöner Koop-Modus.	Ich will ein Kind von dir, Sam!	Im Dunkeln ist gut Munkeln. Ganz nett.	Göttlich. Einfach göttlich!	Endlich mal im Dunkeln schleichen, anstatt immer nur ...	Langsam hab ich genug von Fisher-Fritz.	Wenn nur das Geschleiche nicht wäre!
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30							
Taktik? Was ist das?	Nicht ganz so knackig wie erhofft.	Da habe ich trotzdem mehr erwartet.	Ich hab die Nase voll vom Zweiten Weltkrieg!	In Frankreich gefällt's mir.	Sorry, aber ich kann das Thema nicht mehr ab. Gähn.	Frankreich kann ich nicht leiden.	Da spiel' ich lieber noch mal *Call of Duty*.
CONSTANTINE							
Solides Herumgeballere für Cineasten.	Genialer Film, gutes Spiel. Nie wieder *Matrix*!	Schön gruselig und eingängig.	Der Film war wesentlich amüsanter.	Ich bin positiv überrascht!	Jetzt weiß ich nicht, ob ich mir den Film noch antue.	Ich kann Neo nicht mehr sehen ...	Huch, eine Geist-reiche Filmumsetzung?
SWAT 4							
Derrick gefällt mir als Rambo.	Aus Alt mach Neu. Tolles Spiel!	Genauso scharf wie meine Freundin!	Auf Teamspiele stehe ich nur im Bett.	Fehlende Story? Wer braucht Story? Ballern!	Prima. Ich lege gern jemandem Handschellen an.	Schaut fast genauso geil aus wie ich.	Bullenstarkes Räuber-&-Gendarm-Spiel.
ACT OF WAR: DIRECT ACTION							
Ein *C&C*-Killer, wenn nicht diese Detailmängel wären.	Überhaupt nicht mein Ding.	Kleine Männchen machen mich fertig!	Wie ich. Geil, aber es hätte mehr draus werden können.	Echtzeit-Strategie ist Arbeit.	Wie Ahmet. Ganz schön fett, aber irgendwas fehlt noch.	C&C! C&C! C&C!	Für mich nur Fitzelfutzelkillefickkram.

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 3: Chaos Theory	Ubisoft	05/2005
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	10tacel	12/2004
NfS Underground 2	EA Games	01/2005
ROLLENSPIEL		
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
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
Fußballmanager 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

Ich schleiche in ein japanisches Badehaus. Nicht nur, um mir nackige Onkels reinzuziehen, sondern auch aus beruflichem Interesse. Ein schlimmer Finger namens Shetland soll sich dort zu einem geheimen Treffen einfinden. Um herauszufinden, was der Typ ausheckt, sehe ich mir das Ganze heimlich aus der Nähe an. Da drin schleichen so viele Wachposten herum, dass sie sich gegenseitig auf die Füße treten. Das Sahnehäubchen stellen Zivilisten dar, die in dem Etablissement arbeiten. Denen sollte nach Möglichkeit nichts zustoßen, betonte Colonel Lambert bei der Einsatzbesprechung. „Sei mehr als vorsichtig. Sei Ghandi!", tönte der Klugscheißer. Das kriege ich hin. Aus meinem sicheren Versteck hacke ich mich in einen weit entfernten Computer. Dank meiner neuen Ausrüstung brauche ich nämlich nicht mehr direkt an einem Rechner stehen, um Daten zu klauen. Sichtkontakt mit dem Spezial-Fernglas genügt.

DAS CHAOS BEGINNT

Die Alarmanlage schrillt. Erst jetzt bemerke ich einen Typen, der keine zwei Meter von mir entfernt auf einen Knopf hämmert. Panik macht sich breit und statt den Zivilisten k. o. zu hauen, schneide ich ihm versehentlich die Gurgel durch. Im Stress kann man eben schon mal die Maustasten verwechseln. Lambert mosert erneut über Funk: Die Sekundärziele sind gestorben. Ich wäre viel zu unvorsichtig und so. Mir ist das nur recht. Nun gibt es keinen Grund mehr, sich von der Zivilbevölkerung auf der Nase herumtanzen zu lassen. Die heranstürmenden Wachen blase ich mit dem Schrotflinten-Modul meiner Allzweck-Wumme aus den Latschen. Alle still. Keinem der Wichte gelang es, per Funk Hilfe zu holen, also dringe ich weiter in die japanische Badewelt ein. Ich schieße eine Lampe kaputt, locke so einen grimmig blickenden Glatzkopf an. Im Schutz der Dunkelheit warte ich darauf, ihn mit der Klinge meines Messers bekannt zu machen. Doch El Glatzo ist schlau. Er holt seine Taschenlampe raus, kommt näher und während ich noch versuche, dem Lichtkegel auszuweichen, schrillt erneut der Alarm. Nix wie weg hier! Lambert schaltet sich wieder über Funk ein und ist sauer. Die Sicherheitsmaßnahmen des Feindes würden bei jedem erneuten Alarm eine



»Lottoannahmestelle: von wegen ohne Gewehr!.«



»Hat schon mal einen Frosch im Hals: Franzose.«

INTERVIEW

„SENIOREN VERDIENEN MEHR RESPEKT!"

Was wir schon immer über Sam wissen wollten – das hat uns Mathieu Ferland verraten. Der war bereits beim ersten *Splinter Cell* als Produzent am Start und kennt sich besser aus, als jeder andere Mensch.

PC ACTION Warum heißt Sam Fisher eigentlich Sam Fisher? Das klingt so gewöhnlich. So könnte auch mein Frisör heißen. Warum nicht Jackson Masterschlitz, Killroy Steel oder vielleicht Katja Dickoff?

Mathieu Ferland: Ja, der Name erscheint gewöhnlich, aber genau das wollten wir. Sam ist eben ein stinknormaler Typ, der dank seiner Erfahrung außergewöhnliche Dinge tut.

PC ACTION Warum schlachten Sie die beliebte Lizenz eigentlich nicht stärker aus? Wie wäre es mit *Splinter Cell Kart Racing* oder *Sam Fisher's Puzzle Challenge*?

Mathieu Ferland: Wie wäre *Splinter Cell Extreme Tennis*? Inklusive Landminen auf dem Court. Mit den Thermal-Goggles kann man diesen ausweichen.

PC ACTION Wann schicken Sie den alten Sam in Rente, damit ein neuer Held das *Splinter Cell*-Universum betritt? Aber bitte keine Frau!

Mathieu Ferland: Ein Frau? Hmmm, eine tolle Idee! Sie könnte ihre weiblichen Reize einsetzen, um Gegner erst einzuwickeln und dann hart zuzuschlagen. Sam wird zu alt für so etwas ...

PC ACTION Paramount Pictures produziert einen *Splinter Cell*-Film. Welche Schauspieler wünschen Sie sich?

Mathieu Ferland: Ich sage Ihnen, welche Darsteller ich nicht will: Jennifer Lopez als A. Grimsdottir, Mike Myers als W. Redding, Will Smith als Lambert und Richard Gere als Sam Fisher.

- 11 Einzelspieler-Missionen
- Zwei grundverschiedene Mehrspieler-Modi
- Map-Editor angekündigt
- Viele Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger
- Soundtrack von Amon Tobin

Stufe schärfer. Meine Rettung finde ich in Form eines Ventils, das ich aufdrehe. Innerhalb weniger Augenblicke füllt sich die Umgebung mit dichtem Dampf. Ich schalte auf Thermal-Sicht und gehe auf die Jagd. Siegessicher erhöhe ich mein Tempo, rase auf die Jäger zu, die gleich zu meinen Opfern werden. Es knallt und ich bin tot. Aha. Wandminen. Vorhin waren die noch nicht da. Diese Penner konnten mich nicht sehen, also haben Sie kurzerhand die Ausgänge vermint. Die KI hat sich im Vergleich zum Vorgänger also auch gebessert. Agent Iscitürk, Ende.

Wer schleicht denn da durch die Dunkelheit? Erraten! Es ist unser guter alter Freund Sam Fisher. In SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY zeigt der graumelierte Grantler, dass er es immer noch voll drauf hat.

Schattenscharf!

PC ACTION GOLD

»Echte Profis rasieren sich den Arsch, ohne die Hosen auszuziehen.«

PC ACTION: Diese Frage haben Sie bestimmt schon 147.000 mal gehört: Warum leuchtet Sam wie ein Christbaum?

Mathieu Ferland: Sam ohne leuchtende Elemente darzustellen, wäre realistischer, denn dann wäre er im Dunklen unsichtbar – leider auch für den Spieler, der Probleme mit der Orientierung hätte. Daher lösten wir dieses Problem eben so.

PC ACTION: Wird Sam irgendwann feindliche Waffen aufheben können, wenn ihm die Munition ausgeht? Ist doch besser, als erschossen zu werden ...

Mathieu Ferland: Ein Soldat würde so etwas nie tun! Er muss seine Ausrüstung in- und auswendig kennen und perfekt damit umzugehen wissen. Daher wird ein guter Soldat eher lernen, mit begrenzter Ausrüstung auszukommen, als irgendwelche gegnerische Waffen einzusammeln.

PC ACTION: Wenn Sie ein Spiel entwickeln dürften, das nur Ihren eigenen Ansprüchen genügen müsste, also keinen Dollar einzuspielen und auch sonst niemandem zu gefallen braucht – was wäre das für ein Spiel?

Mathieu Ferland: Ich habe Ihnen doch schon von meinem genialen *Extreme Tennis*-Konzept erzählt! Hat es Ihnen etwa nicht gefallen?

PC ACTION: Okay, okay. Beenden Sie bitte folgenden Satz: „Sam Fisher ist cooler als Gordon Freeman, Duke Nukem und Solid Snake zusammen, weil ...

Mathieu Ferland: ... er nie Anerkennung für seine ausgezeichnete Arbeit erhält und trotzdem seinen Knochenjob verrichtet." Außerdem: Senioren verdienen wesentlich mehr Respekt!

SPLINTER CELL 3

PRÜFSTAND

VERGLEICH







LANGZEIT-SPIELSPASS

87% Optionale Missionsziele und das Wertungssystem sind Zusatz-Motivatoren.

80% Nicht nur der Mehrspieler-Modus des Nachfolgers ist umfangreicher.

85% Massig Neben-Quests und ein nichtlinearer Ablauf motivieren über Wochen.

GRAFIK

93% Vor allem dank Shadermodel 3.0 ein grafischer Leckerbissen.

85% Sieht besser aus als *Thief 3*. Kann mit *SC: Chaos Theory* aber nicht mithalten.

83% Schmucke und schön plastische Optik. Stellenweise detailarm.







MEHRSPIELER-SPASS

91% Riesiger Mehrspieler-Teil, der eingespielte Teams für lange Zeit fesselt.

86% Kann dem Nachfolger auch in dieser Hinsicht nicht das Wasser reichen.

—

Diebe sind Einzelgänger. Vielleicht kommt ja mal ein Mehrspieler-Mod?

SPIELSPASS

90% Das beste und umfangreichste *Splinter Cell*-Abenteuer bisher.

87% Macht immer noch tierisch Laune. Schleichpuristen lieben es abgöttisch.

87% Ein diebisches Vergnügen mit jeder Menge spielerischer Freiheiten.

40%	40%	20%	30%	50%	20%	40%	35%	25%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Kämpfen, ROT=Schleichen, BLAU=Denken

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								

1.000 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 1.500 MHz 512 MB RAM, Radeon 9600 XT | 2.000 MHz 512 MB RAM, Radeon 9800 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

Wer mit Sam Fisher auf Schleicheinsatz geht, braucht für die volle Detailpracht einen leistungsstarken 3D-Beschleuniger wie eine Radeon 9800 Pro oder Geforce 5950 Ultra. In puncto Prozessorleistung gibt sich der dritte Splinter-Cell-Teil genügsam. Bereits ein 2.000-MHz-Prozessor garantiert eine akzeptable Fps-Rate. Schwache Pixeltriebwerke entlasten Sie optimal durch eine Reduktion der Auflösung.

PRO & CONTRA

- \+ Gigantische Grafik
- \+ Fantastischer Soundtrack
- \+ Sehr gute Sprachausgabe
- \+ Filmreife Story
- \+ Sehr umfangreich
- \+ Kurze Ladezeiten
- \+ Tolle Mehrspieler-Modi
- \+ Dolby Surround
- \+ Sinnvolle Neuerungen
- \+ Sehr gute Steuerung
- \+ Gute K.I.
- \+ Schnellspeicher-Funktion
- \+ Noch mehr Agenten-Spielzeug
- – Das meiste spielt sich in heftiger Dunkelheit ab.
- – unübersichtliches Kartenmenü

ALTE ZÖPFE ABSCHNEIDEN

Wie Sie Iscitürks Erfahrungsbericht entnehmen, hat sich Ubisoft für den dritten Teil von *Splinter Cell* Neuerungen einfallen lassen. Einiges davon macht sich eher im Detail bemerkbar, wie etwa die verbesserte KI der Gegner. Das überarbeitete Agenten-Spielzeug klingt auf dem Papier nicht unbedingt spektakulär, hat auf den Spielverlauf aber drastische Auswirkungen.

GLÄNZENDE DARBIETUNG

Die Spielfigur steuern Sie wie gehabt aus der Verfolger-Perspektive. Die fette Optik fällt dabei sofort auf. Nicht nur Licht und Schatten wirken ungemein realistisch, auch die Spielfiguren und die Umgebungsgrafik sehen einfach spitze aus. Wer einen dicken Rechner hat, dreht die Grafik-Details voll auf und erlebt einen Kinnladen-Klapper nach dem anderen. Wobei man sagen muss, dass viele Objekte einfach eine Spur zu stark glänzen. Manche Gegner vermitteln auf diese Weise den Eindruck, als hätten Sie sich gegenseitig mit Massageöl eingerieben.

VOLLE PACKUNG

Zählen wir doch einfach mal die Hauptkritikpunkte der Vorgänger auf. Meistens beschwerten sich Zocker darüber, dass zu großer Wert auf das Schleichen gelegt wurde. Hatten die Gegner Sam innerhalb einer Mission mehrmals entdeckt, galt diese als gescheitert. Viele Spieler moserten auch über die ständige Munitionsknappheit und die Gegner-KI. Die Feinde verhielten sich eher wie unflexible Roboter. Das bedeutete nicht, dass Sie dumm waren. Sie schienen nur zu offensichtlich irgendwelchen starren Routinen zu folgen. Ubisoft erhörte des Flehen der Zocker und spendierte *Chaos Theory* die sinnvollen Neuerungen. Das beginnt schon bei der Einsatzbesprechung. Hier wählen Sie aus drei Ausrüstungstypen. „Stealth" bietet das optimale Set für Schleich-Fanatiker und *Splinter Cell*-Puristen. „Assault" beschränkt sich auf ein Minimum der technischen Spielsachen. Dafür gibt es mehr Munition und Waffen. Der dritte Ausrüstungs-Typ stellt eine Empfeh-

SAMSALABIM!

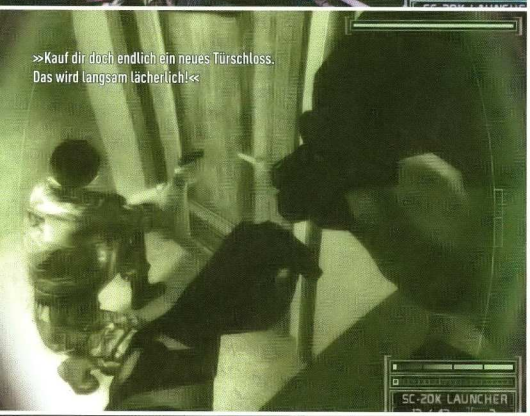
Drei zauberhafte Pakete! Bestehend aus T-Shirt, Lupe, Mini-Radio und Taschenlampe. Erraten Sie, wer der Hersteller von *Splinter Cell 3* ist, um teilzunehmen!

a] Ubisoft
b] Bubisoft
c] Ich-Bring-Euch-Alle-Um-Soft

3x!

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 30. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.





lung von Sams Kollegen dar. Kurz: Für jeden Spieler-Typen gibt's das passende Equipment. Für die Einsätze selbst lockerte Ubisoft die Regeln. Wird Sam mehrmals entdeckt, sind Sie nicht mehr gezwungen, die Flinte ins Korn zu werfen. Jetzt kassieren Sie einen Anschiss per Funk und man bestraft Sie damit, dass sekundäre Missionsziele wegfallen. Damit können Rambos eher leben, als mit dem „Game Over" vergangener Abenteuer. Dass die gegnerische Intelligenz verbessert wurde, ist auch sehr lobenswert. Zwar sehen und hören die Polygon-Heiner stellenweise immer noch zu gut oder schlecht, doch insgesamt gehen die Sä-

So spielt sich Splinter Cell 3

Sam Fisher entwickelt sich, im Gegensatz zu PC ACTION-Redakteuren oder Frauengehirnen, stetig weiter. Im dritten Abenteuer hat er nicht nur mehr Fähigkeiten als früher. Er muss auch viel mehr Kram erledigen, um seine Aufträge zu erfüllen. An dieser Stelle erklären wir Ihnen, was Sams häufigste und wichtigste Tätigkeiten sind. Im Großen und Ganzen kennen *Splinter Cell*-Profis das schon aus den Vorgängern, doch es sind die Details, auf die man achten sollte!

BALLERN

Wer möchte, darf sich endlich stärker auf seine Bleispritze verlassen, weniger Agenten-Spielzeug einpacken und dafür mehr Munition mit sich führen. Geschlichen wird aber immer noch.



HACKEN

Schlösser knacken, Computer hacken, gegnerische Gerätschaften manipulieren und sabotieren. Das geht jetzt dank brandneuem Hacking-Werkzeug noch cooler von der Hand.



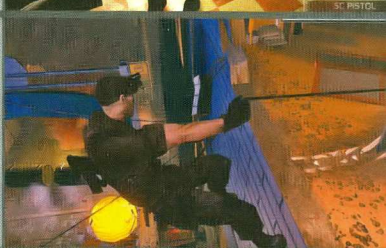
SCHLEICHEN

Auch wenn es nicht mehr das „Game Over" bedeutet, wenn Sam mehrmals entdeckt wird, ist Unauffälligkeit ziemlich wichtig. Ein überraschter Feind ist eben ein leichteres Opfer.



TURNEN

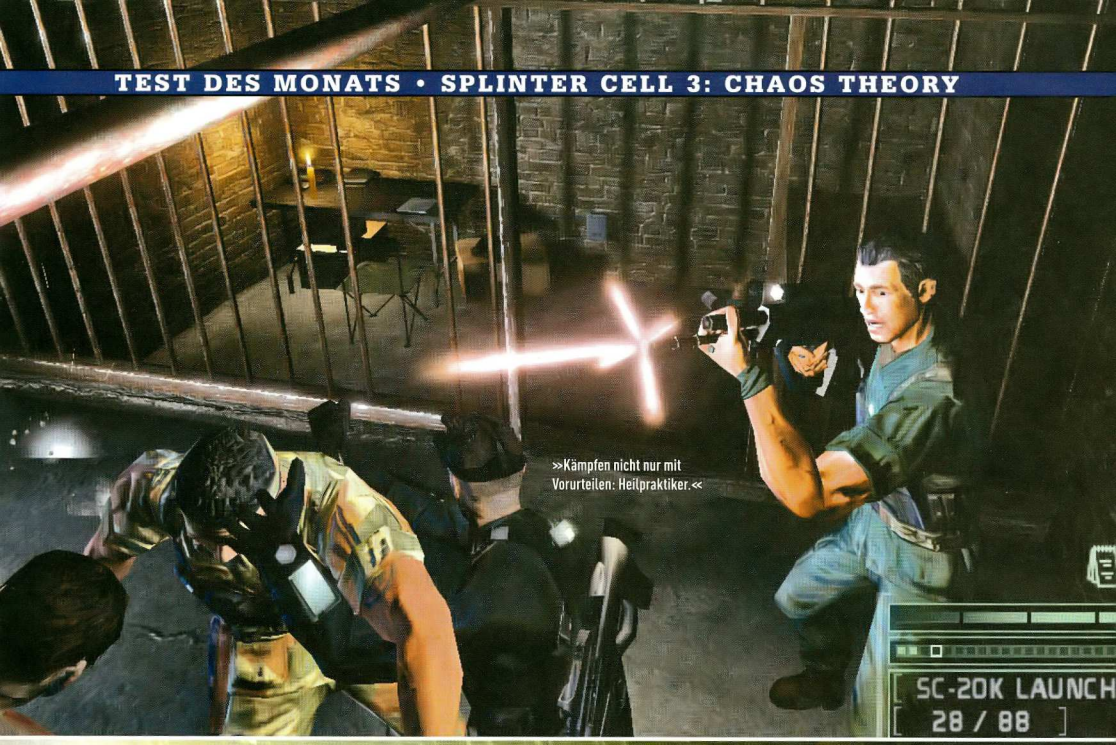
Die Spielfigur ist akrobatischer drauf denn je. Vor allem im Koop-Modus wird die Turnerei auf die Spitze getrieben. Sieht gut aus und macht wirklich saumäßig Spaß.



VERHÖREN

Gegner zu verhören ist im neuesten Teil der *Splinter Cell*-Reihe noch wichtiger und gehört manchmal zu den Haupt-Missionszielen. Also erst ausquetschen, dann umbringen!





»Kämpfen nicht nur mit Vorurteilen: Heilpraktiker.«

Lass die Gruppen tanzen

In den umfangreichen Mehrspieler-Modus hat Ubisoft genauso viel Arbeit gesteckt wie in die Einzelspieler-Kampagne. Das hat sich gelohnt!



Der Koop-Modus für maximal zwei Spieler umfasst vier Missionen plus Training. Die Spielmechanik ist mit dem Einzelspieler-Modus identisch, bis auf bestimmte Aufgaben, die nur zu zweit erledigt werden können.



Der Versus-Modus für bis zu vier Spieler wurde um einiges erweitert. Das Team der Spione treibt sein Unwesen, gejagt vom Söldner-Team. Die Söldner zocken dabei aus der Ego-Perspektive.

cke äußerst genissen vor. Dass sie ihre Taten regelmäßig kommentieren und vor sich hinplappern, untermauert den positiven Eindruck. Was ist sonst noch neu? Nun, Sam schlitzt virtuelle Gegner im Nahkampf mit dem Messer auf, hackt Computer aus der Ferne, stört Überwachungskameras mit der Sekundärfunktion seiner Pistole und wirkt durch seine staubtrockenen Sprüche cooler denn je.

MEHR SPIELER, MEHR FREUDE

Ist also alles in Butter? Nicht ganz. Die Übersichtskarte sieht zwar megafuturistisch und cool aus, doch richtig praktisch ist das Ding nicht. Außerdem wünschen wir uns für den vierten Teil weniger dunkle Levels. In den meisten Abschnitten sieht man ohne Nachtsichtgerät die Hand vor Augen nicht. Auch wenn der Mehrspieler-Versus-Modus des Vorgängers schon spaßig war – mit der runderneuerten Version aus *Splinter Cell 3* kann er nicht mithalten. Die komplett überarbeiteten Mehrspieler-Varianten erweiterte man um mehr Levels, coole Manöver und abwechslungsreiche Spielarten. Der Kooperativ-Modus umfasst zwar nur vier Missionen, doch dafür genießen hier zwei Spieler ein ausgefeiltes Erlebnis, das sich vor der Finesse und dem Missionsdesign der Einzelspieler-Kampagne nicht zu verstecken braucht. Für alle Mehrspieler-Modi gilt jedoch: Richtig Spaß macht es erst, wenn Profis teilnehmen. Laien üben also ausgiebig im Trainings-Level! Das lohnt sich, denn ein Versus-Match mit vier erfahrenen *Splinter Cell*-Hasen ist schöner als Sex und das Traurige daran ist, dass wir das total ernst meinen. Schon bald nach der Veröffentlichung des Spiels kommt übrigens ein Editor raus, mit dem Sie sich selbst als Level-Designer austoben können! AHMET ISCITÜRK

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Teil 1 habe ich geliebt. Teil 2 hat mich irgendwie genervt und *Splinter Cell Chaos Theory* begeisterte mich von der ersten Sekunde an. Die Grafik ist genial, die Neuerungen sind sinnvoll und die Missionen scheitern nicht mehr, bloß weil Sam dreimal entdeckt wurde. Der riesige Mehrspieler-Modus ist ebenfalls richtig geil – wenn man erfahrene Mitspieler hat. Das Bewertungs-Menü am Ende jeder Mission deprimiert mich, weil ich nie mehr als 100 % schaffe. Der größte Haken ist aber: Was bringt mir die famose Grafik, wenn es in 95 Prozent der Levels stockfinster ist?

SPLINTER CELL 3

MINDESTENS: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 4 GByte HD, Win 2000	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 49,-
	ENTWICKLER:	Ubisoft Montreal
	VERTRIEB:	Ubisoft
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 MByte RAM, Graka mit Shader-Model 3.0	**INTERNET:**	www.splintercell.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	31. März 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Koop-Modus, Versus-Modus: Story, Disk-Hunt, Deathmatch; 1 Sp./DVD **PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** 4 Spieler **INTERNET:** 4 Spieler

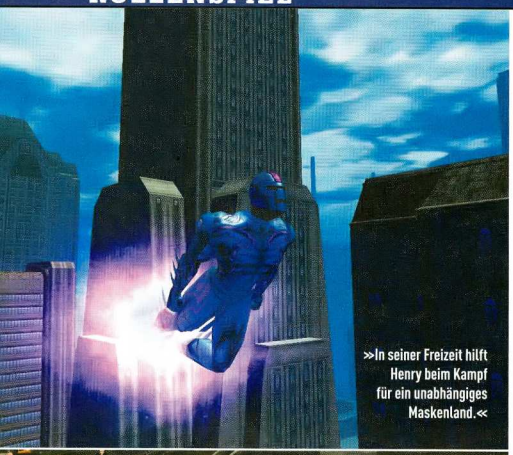
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	91 %
STEUERUNG	87 %
GRAFIK	93 %
SOUND	92 %
MEHRSPIELER	91 %

EINZELSPIELER

90 %

SEHR GUT – Ganz klar das bisher beste Splinter-Cell-Abenteuer!



»In seiner Freizeit hilft Henry beim Kampf für ein unabhängiges Maskenland.«



»Gute Menschen teilen einfach alles, sogar Unreine.«



»Osama: entladen.«



»Manchen Frauen kann Mann am Gesicht ablesen, dass sie ihre Tage haben.«

Held-Säcke

Nicht nur Kohle macht Sie zum Überflieger. Auch CITY OF HEROES kitzelt den Supermann aus Ihnen heraus.

Sie wollten schon immer mal so cool und beliebt sein wie Peter Parker, Clark Kent oder Bruce Banner? Das schminken Sie sich mal ab, Sie realitätsfremder Comic-Freak! Aber vielleicht hilft Ihnen das neuste Online-Rollenspiel von NC Soft. In *City of Heroes* erfüllen Sie sich wenigstens virtuell Ihren Traum von einem Alter Ego mit außerordentlichen Kräften.

DU HELD!

Wir fragen uns, warum bisher niemand auf die grandiose Idee gekommen ist, so ein Online-Rollenspiel auf die Beine zu stellen. Anstatt sich als angerosteter Ritter mit den ewig gleichen Drachen zu befassen, beschützen Sie bei *City of Heroes* in der Fantasie-Metropole Paragon City als Strumpfhosenträger unschuldige Zivilisten vor fiesen Ganoven – in feiner Comic-Optik. Das Beste: Sie stellen sich Ihren Superhelden selbst zusammen. Der Charakter-Baukasten ist umfangreich, aber simpel zu bedienen, sodass wir uns die erste Spielstunde nur mit der Gestaltung unserer Mutantin „Superludergirl" beschäftigten. Die schaute danach entsprechend scharf aus. Mit Lederkluft, Netzstrümpfen, langen schwarzen Haaren und Bundesadler auf der wohlgeformten Brust ist es kein Wunder, dass uns schon im prakti-schen Einführungslevel männliche Vertreter mit „Na, wie geht's?" und „Willst du mal meiner Party beitreten?", ansprachen. Positiv fällt die einsteigerfreundliche Bedienung auf. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, herumstreunende Gegner zu plätten. An Sammelgegenstände brauchen Sie keinen Gedanken zu verschwenden. Das Einzige, was Sie Schurken hier aus der Tasche ziehen, sind Spezialfähigkeiten für Ihren übernatürlichen Sprössling. Das mag sich für Rollenspiel-Veteranen dünn anhören, aber schließlich will nicht jeder Stunden in seinem Inventar kramen. Außerdem besticht die Spielgemeinde durch einen äußerst freundlichen Umgangston. Eine nette Party finden Sie noch schneller als Rainer Calmund die nächste Döner-Bude.

LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Aus Azeroth kriegt mich niemand weg. Dachte ich. Zwar fehlt in *City of Heroes* ein Spieler-gegen-Spieler-Modus (wird nachgeliefert). Doch die saugeile Thematik macht vieles wett. Eine spaßige, simple *World of Warcraft*-Alternative. Ein dickes Plus gibt's für die gelungenen Beilagen der deutschen Special-Edition.

CITY OF HEROES

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1GByte HD, Win98	**GENRE:**	Online-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 40,-/ca. 13 €/Monat
	ENTWICKLER:	Cryptic Studios
	VERTRIEB:	NC Soft/Flashpoint
	INTERNET:	www.cityofheroes.com
SINNVOLL: 1,7 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu 5.000 Typen auf dem deutschen Server; 1 Sp. pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: 5.000 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	76%
GRAFIK	73%
SOUND	68%
EINZELSPIELER	–
MEHRSPIELER	–

78%

GUT – Erfrischend anderes Superhelden-Online-Rollenspiel für Einsteiger.

- 17 Missionen
- Neues, durchdachtes Befehls-System
- 10 Mehrspieler-Level
- 17 Waffen
- Hohe KI der CPU-Charaktere

AUF DVD
VIDEO



>>Ich meinte Mörser, nicht morsen!<<

Vorwärts, Rohrknaben!

Wenn Sie gern fremde Menschen treffen und eine Granate als Freundin haben, ist das sehr schön für Sie. Wir spielen stattdessen BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30.

Ich bin getroffen!", röchelt ein deutscher Soldat. Sein Kamerad stimmt ein: „Wir werden alle sterben!" Wie Recht der Typ hat! Schließlich haben Sie die deutsche Einheit mit einer Ihrer Truppen auf einer schmalen Brücke festgenagelt. Mit dem Rest Ihrer Männer umgehen Sie in der Zwischenzeit die feindliche Stellung und pirschen sich von hinten an die Deutschen heran. Endlich freie Sicht auf die ahnungs- und vor allem deckungslosen Krauts. Zur Sicherheit schieben Sie und Ihre virtuellen Begleiter ein neues Magazin in die MP40 und laden durch. Dann geben Sie den Feuerbefehl und setzen die Brücke unter einen Kugelhagel. Nach einer halben Minute kehrt Ruhe ein. Das einzige Geräusch ist das Donnern der entfernten Flaks. Auf der Brücke rührt sich jedenfalls nichts mehr. Doch die Freude währt nicht lange: Hinter der nächsten Wegbiegung wartet bereits das nächste MG-Nest darauf, von Ihnen und Ihren Männern ausgehoben zu werden. An die Arbeit, Soldat!

STRAND-GRUPPE

Über die Hintergrundgeschichte von *Brothers in Arms: Road to Hill 30* berichteten wir bereits in den Vorschau-Artikeln der vorangegangenen Ausgaben. Für Themen-Neulinge eine Zusammenfassung: Sie spielen US-Sergeant Matt Baker, den Häuptling der 101. Luftlande-Fallschirmjäger-Einheit.

Mach's französisch!

Ja, ja, die „Frosch-Fresser" haben es schon gut. Die drei wichtigsten Gründe, warum Frankreich eine Eroberung wert ist. Wehren tun die sich eh nicht.



Rotwein: Laut Studien leben Anhänger (wie Clochards, dt.: Penner) des vergorenen Safts länger. Das liegt angeblich am Farbstoff, der die Bildung der roten Blutkörperchen fördert und in den Arterien richtig aufräumt. Zum Wohl!



Zigaretten: Auch hier haben die Franzmänner die Nase vorn. Wegen des meist unparfümierten und starken Tabaks zieht man den Dampf nicht so weit in die Lungen. Resultat: Die unteren Bronchien werden wesentlich weniger geschädigt.



Crêpes: Dünne Pfannkuchen, die man meist mit Früchten oder Schoko-Sauce genießt. Auch deftig schmecken die Dinger prima. Doch Vorsicht! Einige Arten sind ziemlich ungesund. Nehmen Sie sich besonders vor Hoden- und Lungen-Crêpes in Acht!







Bei einem Flugzeugabsturz purzelt der gesamte Haufen hinter den deutschen Linien vom Himmel und schlägt sich auf eigene Faust zum Strand durch. Hier warten bereits die amerikanischen Landetruppen auf den Einsatzbefehl. Schließlich schreiben wir den 6. Juni 1944. D-Day, der Tag der alliierten Invasion. Auf in die Schlacht! In der ersten, eher einfachen Mission stehen Sie noch unter der Fuchtel von Kriegsveteran Mac Hassey. Sie erfahren, wie man *Brothers in Arms* spielt und Leute befehligt. Das Ganze übt man in kleineren Einsätzen mit wenigen Gegnern. Auf diese Weise entsteht ein interessantes Tutorial, das nicht langweilt. Mit den neuen Fähigkeiten kommen aber auch die Probleme. Spätestens ab der dritten Aufgabe rennen Ihnen die Pixel-Nazis förmlich die Bude ein und ohne Deckung sieht die Truppe schnell aus wie Schweizer Käse. Und das sogar auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad. Deshalb ist es wichtig, *Brothers in Arms* nicht wie einen normalen Ego-Shooter zu zocken.

FEINE MORAL-SPIELCHEN

Meist besteht Ihre Horde aus Sturm- und Unterstützungs-Einheiten. Je weiter Sie im Spiel vorankommen, desto mehr der genannten Truppenarten tanzen nach Ihrer Pfeife. Ein geschicktes Spiel-Element, um die Motivation stets wieder aufzufrischen. Das Taktik-System ist simpel. Erst pirschen Sie sich mit den

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

VERGLEICH



BROTHERS IN ARMS



FULL SPECTRUM WARRIOR



VIETCONG

ATMOSPHÄRE

85% Die schlauen Kameraden und die engen Teambeziehungen fesseln ziemlich.

92% Stimmungsvoller kann man ein Kriegsspiel kaum in Szene setzen.

90% Die ständige Angst vor Fallen lässt einem das Blut in den Adern gefrieren.

GRAFIK

85% Die attraktive Optik ist stellenweise etwas detailarm.

84% Guter Kompromiss aus hübscher Grafik und geringen Anforderungen.

80% Feine Charaktere, doch die Umgebung ist auf die Dauer zu monoton.







KAMPFTAKTIK

85% Das Befehlssystem ist sehr umfangreich und dennoch simpel.

89% Der intuitive Taktikteil lässt kaum Wünsche offen. Sehr clever.

81% Hilfreiche Kameraden. Doch manchmal haben die Jungs einen Totalausfall.

SPIELSPASS

82% Neuartiges Spielprinzip, doch auf die Dauer fehlt die Abwechslung.

86% Bis auf die mangelnde Langzeitmotivation ein echter Volltreffer.

83% Echtes Teamgefühl, klasse Missionen. Nach wie vor ein super Spiel!

70%	30%	50%	50%	85%	15%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Ballern, ROT=Taktik

PRÜFSTAND

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 FX 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							

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra

1.024 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce FX 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

Flüssige Fronteinsätze mit einer optimalen Optik garantieren erst ein leistungsstarker 3D-Beschleuinger wie eine Geforce FX 5900 XT/Radeon 9800 Pro sowie eine 2.200-MHz-CPU. DirectX-7-Karten (Geforce4-MX- oder Geforce2-Reihe) werden dagegen nicht unterstützt. Spieler mit einer Geforce4 Ti-4200 sollten die Auflösung auf 800x600 herabsetzen und mit einfachen Reflexionen (Cubic Reflections) zocken.

PRO & CONTRA

- \+ Neues Spielprinzip
- \+ Gelungener Taktikteil
- \+ Einfaches und dennoch umfangreiches Befehlssystem
- \+ Sehr realistisch
- \+ Coole Atmosphäre
- \+ Hohe KI der Kameraden und Feinde
- \+ Viele Teamkollegen
- \+ Attraktiver Mehrspieler-Modus
- \- Gefallene kehren zurück
- \- Geringe Treffsicherheit
- \- Hohe Hardware-Anforderungen
- \- Mangelndes Team-Gefühl
- \- Auf Dauer monoton
- \- Granaten sehr unpräzise

Gruppen abwechselnd nach vorn und geben sich gegenseitig Feuerschutz. Einzelne, frei patrouillierende Gegner gibt es so gut wie nie. Die Deutschen drängen sich stets in Deckungen, die vom mickrigen Baumstamm bis zu schwer einnehmbaren Häuserfronten reichen. Je größer, desto schwieriger. Wenn Sie auf Widerstand stoßen, erkennen Sie die Moral der Schurken an einem Kreis über der Pixel-Birne. Beschießen Sie die Kerle, sinkt der Moralwert und die Jungs treffen nicht einmal mehr den Eiffelturm, selbst wenn sie direkt davor stehen. Außerdem erkennt man durch den auffälligen Kringel einen Hinterhalt schon 100 Meter gegen den Wind. Praktisch, aber nicht unbedingt realistisch und Spannung steigernd. Wer *Brothers in Arms* auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad durchzockt, bekommt als Belohnung den Authentic-Modus. Hier gibt es weder Zielkreuz, noch Moral-Kringel – Realismus pur. Mit den Unterstützungsjungs nageln Sie die lauernden Deutschen in der Stellung fest, während Sie mit Sturmtruppen geduckt an den Kontrahenten vorbeischleichen, um ihnen in die Seite zu fallen. Komischerweise gibt es in jedem deutschen Nest eine Stelle, die freie Schussbahn auf die verdutzte Belegschaft verspricht. Das unterstreicht aber auch, wie sehr die Entwickler *Brothers in Arms* auf die Flankierungs-Taktik zugeschnitten haben. Mit ein wenig Übung treiben Sie Ihre Schicksalsgenossen flott über das Schlachtfeld, ohne dass der Spielfluss stockt. Mehr dazu erfahren Sie im „So spielt sich"-Kasten. Die KI der Untergebenen macht den Vormarsch noch dynamischer. So nutzen die Burschen unterwegs Deckungen und setzen selbstständig Handgranaten ein. Sehr clever! Komisch nur, dass den Feinden ein dünnes Brettchen ausreicht, um vor den Salven Schutz zu finden. Ob Sie wollen oder nicht, Sie müssen die Krauts umgehen und flankieren, auch wenn es sich bei der Deckung nur um einen Strohhalm handelt. Diese Vorgehensweise macht zwar Spaß, doch auf die Dauer mutiert das ständige Stellungs-Ausgehebele zur Routinearbeit. Die Schöpfer haben

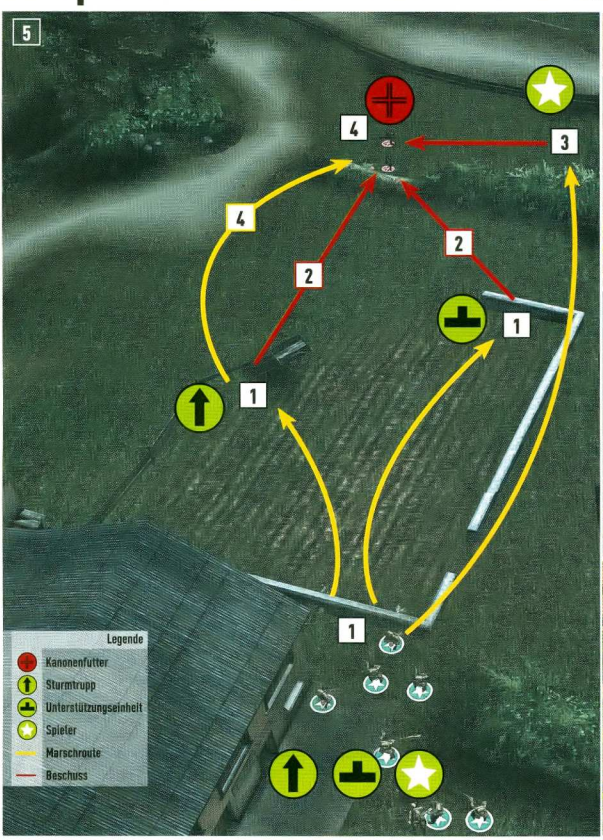
aber noch genügend Asse im Ärmel, die den Front-Alltag versüßen. So fahren Sie während des Normandie-Trips zum Beispiel als MG-Schütze auf einem Panzer mit oder lassen mit einem Stand-MG Gegnerscharen ins Gras beißen.

STIRB LANGSAM

Im Gegensatz zu Genre-Konkurrenten wie *Medal of Honor: Pacific Assault* aktiviert man das Zielkreuz erst im Optionsmenü. Echte Helden schalten allerdings auf die Kimme-und Korn-Ansicht um und jagen den Fieslingen die Pixel-Projektile millimetergenau zwischen die Glotzies. In aufrechter Haltung wackelt Ihr Alter-Ego jedoch wie ein Parkinson-Kranker und so manch sicher geglaubter Treffer geht auf magische Art und Weise in die Binsen. Das macht vor allem Nahkämpfe zur kniffligen Angelegenheit. Aber für die Drecksarbeit haben Sie ja Ihre Sturmtruppen. Ach ja, den Ankündigungen zufolge sollte *Brothers in Arms* eigentlich recht deftig ausfallen. Soldaten sollten sogar mal ein virtuelles Körperteil verlieren. In der uns vorliegenden Version gibt es zwar künstliche Blutspritzer und von Granatenopfer fehlt schon mal ein beachtliches Stück, doch die angedeutete üble Brutalität bleibt aus. Dennoch ist der Titel absolut nichts für die Kleinen. Schließlich findet man hin und wieder die Überreste von wirklich derb zugerichteten Kollegen und nach ein paar Treffern tut Franz dann doch ganz schön

So spielt sich Brothers in Arms

Das Spielprinzip heißt „Unter Beschuss nehmen und Flankieren". Da Sie sich nicht zerteilen können, greifen Sie auf Ihre KI-Kumpanen zurück.









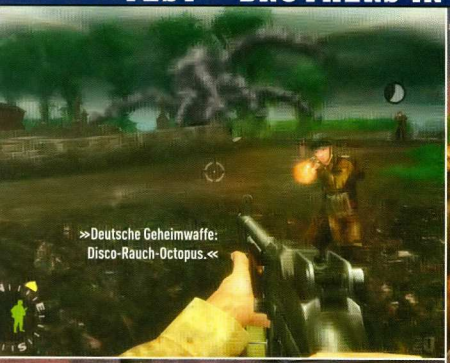
1 Der Spielablauf ist eigentlich immer der gleiche: Pirschen Sie sich solange vor, bis Sie auf eine feindliche Stellung treffen. Dann beginnt die Taktiererei. Das Befehlssystem ist genauso einfach zu verstehen wie anzuwenden. Mit der Tastatur wechseln Sie zwischen den Einheiten hin und her und per rechter Maustaste markieren Sie den Bestimmungsort der jeweiligen Bande.

2 Visieren Sie den Gegner an, nehmen Ihre Herren die Stellung unter Beschuss. Nutzen Sie hierfür am besten Ihre Unterstützungs-Einheiten.

3 Jetzt schleichen Sie mit dem Rest der Mannschaft um die Befestigung herum und fallen den konsternierten Feinden in die Seite beziehungsweise in den Rücken.

4 Außerdem können Sie jederzeit den Sturmbefehl geben und Ihre Männer jagen furchtlos auf das markierte Ziel zu. Sorgen Sie aber vorher unbedingt dafür, dass die restlichen Einheiten Feuerschutz geben, sonst fallen die Angreifer wie die Fliegen.

5 Für weitere Finessen schalten Sie in die Vogelperspektive um. Das Spiel pausiert und Sie begutachten das Szenario in aller Ruhe und planen die nächsten Schritte.







soßen ... Apropos Kollegen: Laut früherer Aussagen hieß es, dass man beim Abgang eines bekannten ‚Gesichts quälenden Herzschmerz fühlt. Nun ja, die Jungs sind wirklich sympathisch, aber wenn sie in einem Level eine Kugel in den digitalen Kopf bekommen, stoßen sie spätestens in der nächsten Mission wieder kerngesund zum Team. Anscheinend haben Sie in Ihren Reihen einen Wunderheiler.

SCHICK IN DIE HÖLLE

Optisch kommt *Brothers in Arms* in einem knitterfreien Look daher. Den Gesichtern der Charaktere sieht man die Kriegsstrapazen deutlich an. Leute mit einer lahmen Kiste kommen allerdings in den Genuss einer Dia-Show. Da hilft nur Aufrüsten. In der uns vorliegenden Test-Version lassen sich übrigens nicht alle Effekte aktivieren. Etwa die Grasdetails sahen bei einer früheren Präsentation deutlich knackiger aus. Hoffentlich behebt Gearbox dieses Problem für die Verkaufsversion. Über die technische Komponente gibt es ansonsten nichts zu motzen: Die Steuerung ist clever und trotz des Umfangs unkompliziert. Durch den markigen Dolby-Digital-Sound orten Sie genau, woher Schüsse kommen und Kumpels rufen. Sauber! Fehlt nur noch besseres Gras. RALPH WOLLNER

FAZIT



Ich gebe es zu: Stellungsspiele gehörten schon immer zu meinen Lieblingsbeschäftigungen. Und die bekomme ich bei *Brothers in Arms* zur Genüge. Obwohl das Spielprinzip nicht auf Ego-Shooter-Fertigkeiten setzt, ist es dennoch stimmig und actiongeladen. Ubisofts neues Kriegsabenteuer ist eben ein Ballervergnügen der besonderen Art. Wer auf Vernichtungs-Orgien im Rambo-Stil steht, ist mit *Call of Duty* oder *MoH: Pacific Assault* besser beraten. Aber wie sehen Sie das, Herr Fränkel?

FAZIT



Okay, Taktikfreaks kommen auf ihre Kosten. Wenn ich aber fast ausschließlich über die Flanken angreifen kann, weil Mauern aus Grünzeug gar keinen anderen Weg zulassen oder ich auf anderen Pfaden grundsätzlich hops gehe, bremst das die Begeisterung, Würde ich auf derartige Beschneidungen meiner Freiheit stehen, könnte ich ja gleich heiraten, oder? Vermisst habe ich aber vor allem die Stimmung eines *Call of Duty*, das mit seiner kinoreifen Präsentation viel authentischer und damit spannender wirkt.



Mehr Spiel!

Wenn Sie mit mehreren Leuten zocken wollen, benötigen Sie zwei oder vier Freiwillige. Jeder übernimmt je nach Mission die Kontrolle von ein oder mehreren Einheiten. Die Angreifer müssen Objekte (Bomben, Dokumente ...) finden und in Sicherheit bringen, die Verteidiger verschanzen sich und legen Hinterhalte. Ein knifflige Knobelei, bei der vor allem die Taktik entscheidet.

BROTHERS IN ARMS

MINDESTENS: 1 GHZ, 512 MByte RAM, 4 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Taktik-Shooter
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Gearbox
	VERTRIEB:	Ubisoft
	INTERNET:	www.brothersinarmsgame.com
SINNVOLL: 2,5 GHz, 1 GByte RAM	**SPRACHE:**	Englisch, dt. in Vorb.
	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu vier Soldaten kämpfen um die richtige Stellung; 1 Sp./DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	85%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	82%

EINZELSPIELER

82%

SEHR GUT – Besonderes Kriegsspiel mit cleverem Befehls-System, aber Längen.

Der Treibauseffekt

Detective John CONSTANTINE hat den meisten Menschen eine Erfahrung voraus: Er war schon einmal tot. Doch der Teufel setzte ihn wieder vor die Tür. Jetzt jagt er dämonisches Gesocks in Los Angeles.



»Unter den Einbeinigen ist der Arme König.«



»Obwohl er schon lange hinten anstand, wurde die Schlange nicht kleiner.«


»Menschen mit Ausstrahlung und leuchtenden Augen kommen einfach besser an.«

Herr Constantine hat im wahrsten Sinne des Wortes die Hölle durchgemacht. Der arme Kerl besitzt seit seiner Geburt die Gabe, übernatürliche Wesen zu erkennen. Als ihm der Stress zu viel wurde, brachte er sich kurzerhand um. Da sich so etwas nicht gehört, belebte man ihn zur Strafe wieder. Jetzt deckt er als unerschrockener Geisterjäger eine teuflische Verschwörung auf. Doch das Böse zeigt sich selten an der Erdoberfläche, es wartet tief unter Los Angeles auf die passende Gelegenheit, die Welt unter einer Welle des Terrors zu begraben.

STILLES MÖRDCHEN

Sie übernehmen die Rolle des Filmhelden und Spiel-Namensgebers *Constantine*. Sie begleiten den furchtlosen Dämonen-Töter in der Verfolger-Perspektive durch 14 Missionen des subtilen Horrors. Wie im Film (mit Keanu Reeves) spielen die Szenen entweder auf der Erde oder in der satanischen Unterwelt. Die meiste Zeit sind Sie damit beschäftigt, angemoderte Gegnerhorden zu beseitigen. Dazu stehen Ihnen fünf teilweise ungewöhnliche Waffen wie etwa der Nägel verschießende Kreuziger zur Verfügung. Wem das nicht reicht, der spricht einen der acht Zauberspräche oder verwendet die vier Zweitwaffen.

ALLES ANSICHTSSACHE

Neben spielerischer Durchschnittskost bietet *Constantine* einige frische Elemente. Per Tastendruck wechseln Sie etwa in den „Wahrheitsblick". Die Ansicht schaltet in die Ego-Perspektive um und zeigt das Geschehen in solch seltsamen Farben, wie man sie LSD-Trips nachsagt. Jetzt entdecken Sie versteckte Botschaften, Zeichen und entlarven von Dämonen besessene Menschen auf einen Blick. Dank der relativ gelungenen, weil nur selten hakeligen Steuerung nehmen Sie die Feinde geschmeidig ins Visier. Springen kann unser Held aber nicht, was die Bewegungsfreiheit in den Levels reduziert. Insgesamt eine gelungene Filmumsetzung mit vielen Boni. RALPH WOLLNER

FAZIT

RALPH WOLLNER

Endlich eine Lizenz, die nicht zum Fenster hinausgeworfen wurde. Gut, *Constantine* erfindet das Rad nicht neu, dennoch macht die Mischung aus Verfolger-Action und Ego-Shooter ordentlich Laune. Gerade bei den Passagen in der martialischen Unterwelt kommt feine Gruselatmosphäre auf. Durchschnittsspieler benötigen 15 bis 20 Stunden, um den Titel durchzuzocken. Einen Mehrspieler-Modus gibt es nicht.

CONSTANTINE

MINDESTENS: 1,5 GHz, 128 MByte RAM, 2,5 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Bits Studios
	VERTRIEB:	SCI Games/Ubisoft
	INTERNET:	www.constantinegame.com
SINNVOLL: 2,8 GHz 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: John Constantine ist und bleibt ein Einzelgänger.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	69%
GRAFIK	77%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **73%**

GUT – Solide Action-Kost für Mystik-Fans und Filmfanatiker.

- Über 30 neue Vehikel
- 80 Waffen
- Zwei neue Kartentypen
- Überarbeiteter Sound
- Zwei neue Klassen

»Problem: Garage nach Regen eingelaufen.«

IM VERGLEICH

Battlefield: Vietnam	91%
Joint Operations	87%
Söldner: Marine Corps	80%

Wie erwartet kommt *Söldner: Marine Corps* an die Doppelspitze aus dem Hause EA nicht heran. Dafür schauen die beiden Konkurrenten einfach zu gut aus, zocken sich etwas fixer und bieten ein ausgewogenes Spielgefühl. Hardcore-Clan-Spieler erfreuen sich aber an den riesigen Möglichkeiten des verbesserten Söldner-Daseins.

Deutsche Wehrarbeit

Obwohl das Entwicklungsstudio dicht ist, erscheint mit MARINE CORPS noch das Erweiterungspack zu SÖLDNER. Und das ist gut so!

Das Massen-Shooter-Geschäft ist schon heftig. Hartnäckig hält sich *Battlefield Vietnam* auf dem umkämpften Genre-Thron und haut der Konkurrenz mit schnieker Optik, einem riesigen Fuhrpark und klasse Spielbarkeit auf die Finger. Doch Verfolger *Joint Operations* weiß sich zu wehren und schlug vor kurzem mit der Erweiterung *Escalation* zurück. Den Zockern gefällt das, schließlich tobt dieser Machtkampf zugunsten der Anhänger von groß angelegten LAN- und Internetgefechten. Doch was ist das? Das bislang chancenlose *Söldner* erscheint nach Dutzenden Patches und einer aufgearbeiteten *Reloaded*-Fassung aus der digitalen Versenkung. Obwohl das deutsche Entwicklungsstudio Wings Simulations inzwischen geschlossen ist, will *Söldner* mit dem Add-on *Marine Corps* allen Zweiflern beweisen, dass auf dem digitalen Schlachtfeld noch längst nicht aller Tage Abend ist.

FAHR ZEUG!

Das Auffälligste an der Erweiterung ist die neue Optik. Nein, die Grafik-Engine tasteten die Programmierer nicht an – ganz im Gegensatz zur komplett aufgehübschten Soundkulisse. Die Rede ist von den neuen Kartenszenarien. Gab es in *Söldner: Secret Wars* mehr Gras zu sehen als in Wohnungen von Gangsta-Rappern, genießen Sie nun stimmige Wüstenszenarien und Insellandschaften, die riesig und für taktische Materialschlachten ausgelegt sind. Dies bedeutet im Klartext: Schwingen Sie Ihren Hintern in eines der 100 Fahrzeuge, die *Marine Corps* zu bieten hat. 30 davon sind neu. So freuen sich Menschen mit bedauernswerter Bundeswehrvergangenheit über den schnittigen Leopard 2 und den Gepard. Wer schon immer hoch hinaus wollte, sich aber mit ausländischen Maschinen nicht anfreunden will, darf den Milliarden teuren Eurofighter mal Probe fliegen. Hier erlaubte sich das Entwicklerteam von Jowood jedoch einen Programmierfehler: Nach zwei Minuten Einsatz in der Luft funktionierte der deutsche Jet immer noch einwandfrei. Echt unrealistisch! Hoffen wir, dass dieser Fauxpas bald durch einen Patch behoben wird.

GIB MIR MEHR!

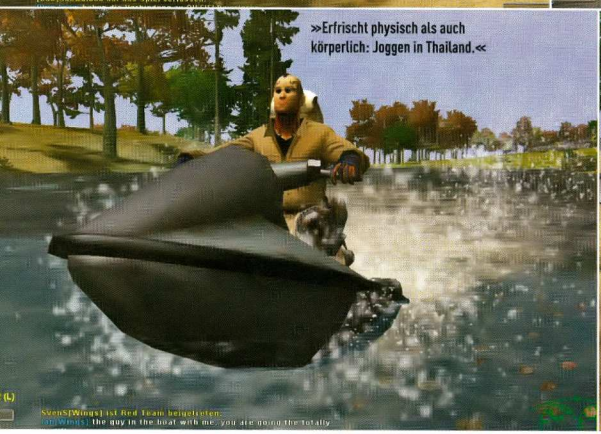
Es erwarten Sie im Add-on nicht nur neue Panzer und Flieger, sondern auch ausgefallene Vehikel. Sie haben sicherlich schon mal einen Halbstarken auf der Straße beobachtet, der sein Quad-Bike Gassi fährt, das seit neustem für die deutschen Straßen freigegeben ist. Natürlich darf solch ein „All Terrain Vehicle" in *Marine Corps* nicht fehlen. Der Vorteil: Sie brauchen nicht viel Kohle, um blitzschnell von A nach B zu gelangen. Die Dinger sind nämlich so wendig, dass Sie einen feindlichen Panzer dreimal umrunden können, bevor der überhaupt sein Rohr hochkriegt. Ebenfalls witzig ist der Scuba Diver, der zur neuen Klasse der Gerätetaucher gehört. An einer kleinen Boje klammern Sie sich fest und düsen unbemerkt durch das kühle Nass. Und wer dachte, dass echten Militärfetischisten ein Arsenal von 60 Waffen genug ist, der liegt vollkommen falsch. 20 neue Wummen, darunter die Heckler & Koch OICW, das G36, die Benelli M4 Super90 und die Arctic Warfare Magnum, laden zum munteren Herumballern ein.

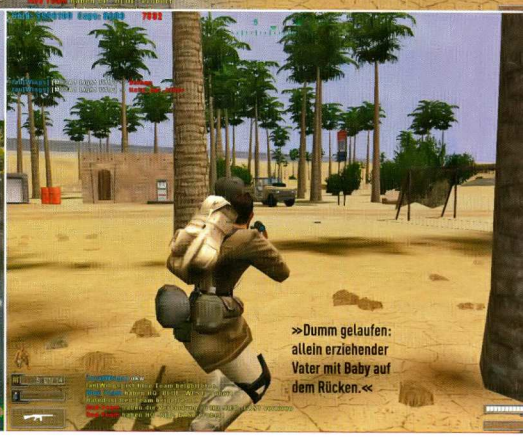
MACH MAL HIN!

Wir rekapitulieren jetzt mal ein typisches Szenario. Angenommen, Sie spielen zum ersten Mal *Söldner: Secret Wars* und machen sich mit dem









Menü vertraut. In mühevoller Kleinstarbeit scrollen Sie sich durch die fast unendlichen Listen, wählen die Primärwaffe, suchen eine Pistole für den Fall der Fälle, rüsten sich mit Granaten und anderem Schnickschnack aus und begrüßen nach wenigen Minuten das Schlachtfeld. Peng! Nach wenigen Schritten kreuzt ein gewiefter Feind Ihren Weg und hinterlässt eine Ladung Blei in Ihrem Digitalkorpus. „Super! Jetzt das gleiche langatmige Prozedere noch mal, oder was?", fragt sich der *Söldner*-Einsteiger. Die Antwort von *Marine Corps* lautet: „Nein! Für Fingerfaule gibt es doch die praktischen Voreinstellungen, dank derer die gesamte Ausrüstung mit einem Klick zur Verfügung steht." Die Zocker frohlocken.

DENK WÜRDIG!

Jowood schlägt mit der Erweiterung einen ungewohnten Weg ein. Zeitgleich mit der Verkaufsversion von *Marine Corps* erschien nämlich ein 220 Megabyte großer Patch, der alle *Secret Wars*- und *Reloaded*-Zocker auf den Stand des Add-ons bringt. Das Update beinhaltet grundsätzlich sämtliche neuen Karten, Waffen und Fahrzeuge. Der Trick ist, dass nur Käufer der Erweiterung die jungfräulichen Vehikel und Knarren auch nutzen können, alle anderen nicht. „Hä?", denken Sie. Also mal so rum: Auch wenn Sie das Add-on nicht erstehen, können Sie trotzdem den neuen Comanche-Kampfhubschrauber fliegen. Vorausgesetzt, Sie finden einen netten Mitspieler, der Ihnen das Ding kauft. Zwar ist die *Söldner*-Gemeinde für Ihre Freundlichkeit und Toleranz bekannt, aber haben Sie schon mal jemanden vor einer Audi-Niederlassung gefragt, ob er Ihnen vielleicht ein paar Cent für einen Neuwagen rüberschiebt? Eben. Deshalb empfehlen wir Mehrspieler-Ballermännern auch den Griff ins Händlerregal. Denn der lohnt sich diesmal.

LUKASZ CISZEWSKI

SÖLDNER: MARINE CORPS

MINDESTENS:	**GENRE:**	Mehrspieler-Shooter
1,8 GHz, 384 MByte RAM, 820 MByte HD, Win98, *Söldner*	**PREIS:**	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Wings Simulations
	VERTRIEB:	Jowood
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.secretwars.net
2,4 GHz, 1 GByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch, Eroberung, Geisel-befr., Extraction, CTF, CTV; 1 Sp./CD. **PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** 32 Spieler **INTERNET:** 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	66%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	76%
SOUND	72%
EINZELSPIELER	40%

MEHRSPIELER

80%

GUT – Umfangreiche und endlich bugfreie Militärsimulation. Sauber!

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Respekt! Mir gefällt der Umschwung vom waldreichen Infanteriegewusel zu wüsten Panzerfeldzügen und patschnassen Bootsgefechten sehr. Während es mir beim Hauptprogramm noch ziemlich auf den Senkel ging, dass ich als Einsteiger komplett hilflos gegenüber erfahrenen *Söldner*-Zockern ins Gras biss, gehe ich in *Marine Corps* nun mit meinem mächtigen Leopard-Panzer allen auf den Sack. Nahezu keine Bugs, überarbeitete Menüstruktur, noch mehr Waffen und die geilen Karten machen *Söldner* zu dem, was es immer schon sein sollte: Ein durchweg spaßiges Mehrspieler-Erlebnis.



Besorg's dir sofort!

In Zusammenarbeit mit Activision präsentiert Ihnen PC ACTION nicht nur diese geniale Klonkrieger-Maske. Zum Verkaufsstart des Star-Wars-Shooters REPUBLIC COMMANDO können Sie auch noch exklusive Preise im Gesamtwert von etwa 4.000 Euro abräumen.

Und das gibt's zu gewinnen!

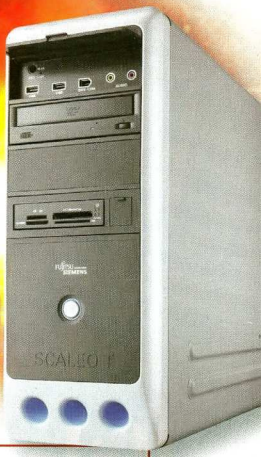


1x Soundsystem Creative Gigaworks S750 7.1

1. Preis

1x fetter Komplett-PC „Machine from Hell" (www.machinefromhell.de) von RedZac

Technische Daten:
AMD Athlon 64 3700+
1.024 MByte DDR-RAM 400
250 GByte S-ATA Festplatte
Multi-DVD +-R/RW Kombo-Brenner
LeadtekGeforce 6800 GT 256 MByte PCI-E.
Mainboard: Asus A8N Nforce 4 SLI
8in1 Flashkarten-Adapter
Scaleo-T-Gehäuse mit 400 Watt Netzteil



1x Soundkarte Audigy 4 PRO von Creative



Die nächsten 4 PC-Spiele von Lucas Arts gratis!
Ein *Republic Commando*-Fanpaket
(siehe Kasten „Für Fans!")

RED ZAC

Gesamtwert: ca. 2.500 Euro

2. Preis

1x Soundsystem Creative Inspire T7900 7.1



Die nächsten 4 PC-Spiele von Lucas Arts gratis!
Ein *Republic Commando*-Fanpaket
(siehe Kasten „Für Fans!")



1x Soundkarte Audigy 2 ZS Platinum 7.1 von Creative

Gesamtwert: ca. 750 Euro

3. Preis

1x Soundkarte Audigy 2 ZS von Creative



1x Soundsystem Inspire T5900 5.1 Dolby Digital von Creative



Die nächsten 3 PC-Spiele von Lucas Arts gratis!
Ein *Republic Commando*-Fanpaket
(siehe Kasten „Für Fans!")

Gesamtwert: ca. 500 Euro

4.- 50. Preis

Weitere Fanpakete (Kasten „Für Fans!", ohne USB-Stick)

Für JEDEN Teilnehmer
1x Aufnäher und 1x Poster

Gesamtwert: ca. 500 Euro

Für Fans!

Folgende streng limitierten Devotionalien zu *Republic Commando* erhält jeder unserer drei Gewinner:

- 2x Sammelposter
- 3x limitierte RC-Aufnäher
- 1x *Republic Commando*-USB-Stick 64 MByte
- 1x offiziellen Roman *Feindkontakt*

So greifst du ab!

Geniale Preise erfordern Einsatz. Um an der Verlosung teilzunehmen, trennen Sie die Maske aus der Schablone, klemmen sich das Teil vor das Gesicht und stellen damit etwas Verrücktes an. So etwa wie die PC-ACTION-Redakteure in der aktuellen Ausgabe von PC ACTION TV. Wichtig ist, dass Sie Ihre Aktivitäten auf Foto oder Video festhalten. Ihr Machwerk senden Sie entweder per E-Mail an gewinnspiel@pcaction.de, Kennwort: RC-Maske oder auf dem Postweg an die

Computec Media AG • PC ACTION, RC-Maske • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Bei mehreren Einsendungen entscheidet eine Jury von Activision und PC ACTION über die Preisvergabe. Die kuriosesten Meisterwerke haben die besten Gewinnchancen. Viel Glück!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich oder per E-Mail. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Einsendeschluss ist der 15. April 2005.

- 13 Aufträge
- Trainingsmission
- 3 Schwierigkeitsstufen
- 3 Mehrspieler-Modi
- 17 Mehrspieler-Szenarien
- Kooperations-Modus



»Bombig: kasachischer Schlüsseldienst.«

Hals- und Einbruch!

Bei SWAT 4 brauchen Sie als Mitglied eines Sondereinsatzkommandos Nerven aus Stahl. Terroristen können nämlich hinter jeder Ecke lauern.

Es erscheint völlig unerwartet. Es bewegt sich oft lautlos und im Dunkeln. Es ist sehr unangenehm, wenn es kommt. Und wenn es kommt, dann kracht es gewaltig. Igitt! Nicht was Sie denken. Wir sprechen von dem US-Sondereinsatzkommando namens SWAT. Das Kürzel steht für Special Weapons and Tactics (auf gut Deutsch: ausgefallene Wummen und Vorgehensweisen, oder so). Falls Sie noch nie etwas mit der *SWAT*-Serie am Hut hatten, hier eine kurze Beschreibung der Thematik: Die maskierten Jungs kommen auch im vierten Teil immer dann vorbei, wenn es richtig brenzlig wird. Skrupellose Geiselnehmer, militante Gruppen, nervige Kleinkriminelle – niemand ist vor der fünfköpfigen Mannschaft sicher. Obwohl die meisten Mitglieder des Kommandos heterosexuell sind, dringen sie vorzugsweise durch den Hintereingang ein. Und wenn ein böser Bube nicht gehorcht, dann kriegt er mächtig den Hintern versohlt. Das SWAT-Team verfügt nämlich über das modernste Waffenarsenal der Welt. Sie leisten am besten keine Gegenwehr.

SPANNUNGSGELADEN

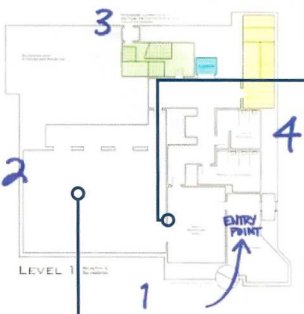
Die schlechte Nachricht zuerst: Im Gegensatz zur Genrereferenz *Raven Shield* hat *SWAT 4* keinen zusammenhängenden Story-Modus. Eine emotionale Beziehung zu Ihren Kollegen können Sie ebenfalls nicht entwickeln, weil die Gefahr eines digitalen Todes nicht besteht. Ihre Nebenmänner sind nach einer Salve feindlicher Munition lediglich kampfunfähig und beißen nicht endgültig ins virtuelle Gras. So sind Sie stets sicher, Ihre Kumpel im nächsten Einsatz wieder an der Seite zu haben. Diese Tatsache ist zwar nicht weltbewegend, doch hätten sterbliche Mitstreiter noch mehr Dramatik ins Geschehen gebracht. Diese beiden minimalen Kritikpunkte machen echten Taktikanhängern aber nicht groß was aus. *SWAT 4* bietet nämlich eine dermaßen dichte und authentische Atmosphäre, dass Sie noch mehr Adrenalin ausschütten als ein Diabetiker bei Unterzuckerung.

LICHT UND SCHATTEN

Die 13 Aufträge haben einen großen Pluspunkt. Keine Mission schaut gleich aus, die grafische Abwechslung sticht

So spielt sich SWAT 4

Die 13 Einsätze verlangen pure Konzentration, einen schnellen Finger und viel taktisches Verständnis. Hier erfahren Sie, wie so ein Tag im Leben eines SWAT-Mitglieds ausschaut.



ELIMINIEREN



Auch wenn Sie es eigentlich vermeiden sollen, müssen fiese Ganoven ab und zu mal dran glauben. Wer nicht hören will ...

FESSELN

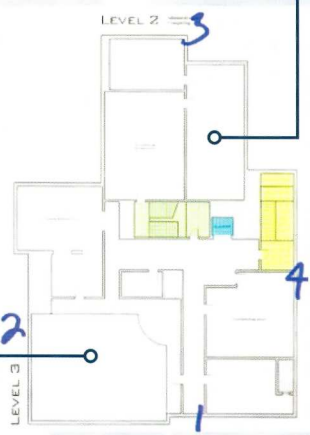


Brav! Sobald sich ein Gangster oder ein Zivilist ergibt, packen Sie die Handschellen aus, damit niemand Unfug treibt.

LAGE CHECKEN



Der Scharfschütze ist Ihr bester Freund! Er gibt sofort Bescheid, wenn ihm ein Fiesling vor die Flinte läuft.



DURCHFORSTEN



Bei Ihren Durchsuchungsaktionen stoßen Sie häufig auf düstere Geheimnisse. Halten Sie die Augen offen!

sofort ins Auge. Dieser Stich tut aber weh, wenn Sie wieder einmal in einen der wenigen Räume gelangen, der so ansehnlich ist wie die ungeschminkte Kader Loth. Einerseits überzeugt *SWAT 4* mit seiner sauberen und detaillierten Optik, andererseits trüben triste Texturtapeten und physikalisch falsche Licht-und-Schatten-Effekte den sehr guten Gesamteindruck. Dass manche Türen trotz völliger Dunkelheit wie von Geisterhand hell aufleuchten, stört aber wahrscheinlich nur Schulstreber und Petzen. Denn ansonsten gibt es bei der Gestaltung der Schauplätze nichts zu meckern. Betreten Sie beispielsweise das Haus des perversen Kindesentführers Lawrence Fairfax, fällt Männern vielleicht nichts Ungewöhnliches auf. Frauen hingegen bemerken auf Anhieb die herumliegenden Essensreste, die schmutzige Unterwäsche auf dem Boden und die Flecken auf der Couch. Ein weiteres Beispiel ist das versiffte Zuhause der durchgeknallten Sektenmitglieder um Dr. Theodore Drodszowski. Die Wände sind mit obskuren Phrasen wie „Die Verwandlung hat begonnen", „Der Vorhang ist gefallen" und „Aus der Dunkelheit ins Licht" vollgeschmiert. Überall liegen Bücher des Sektenführers herum und im Untergeschoss stoßen Sie auf ein schauriges Geheimnis der kranken Vereinigung. Wer oder was im Keller verscharrt liegt, finden Sie am besten selbst heraus. Dank der dynamischen Geräuschkulisse, die sich der Situation entsprechend anpasst, ist Gänsehaut garantiert.

ANSICHTSSACHE

Eine grandiose Funktion in *SWAT 4* sind die zusätzlichen Bildausschnitte, die Sie bei

Bitte lächeln

Die Männer und Frauen von Irrational Games haben Humor. Das beweisen zahlreiche Easteregs, die wir in SWAT 4 fanden.



Selbstironie: Der nie fertig gestellte Titel SWAT: Urban Justice findet sich hier als Lightgun-Shooter wieder.



Blau: Realistische Darstellung eines Computers mit Windows-Betriebssystem.



Lecker: Dank Fertigfraß wie diesem „Fried Chicken Dinner" fühlen sich Redakteure sofort heimisch.



Schleichwerbung: Prinzessin Julia, Protagonistin aus Tribes: Vengeance, fristet ihr Dasein als Pappaufsteller.



Superstars: Wenn R. Kelly und Lenny Kravitz zusammen ein Kind hätten, würde es wahrscheinlich so aussehen.

SWAT 4

VERGLEICH







STORY

51% Kein echter Leitfaden, nur aneinander gereihte Missionen.

51% Schon vor fünf Jahren fehlte uns eine Hintergrundgeschichte.

76% Terroristen + Chemiebombe = Gefahr. Nicht sehr innovativ, aber cool.

GRAFIK

86% Detailvielfalt und schöne Licht-und-Schatten-Effekte wissen zu gefallen.

68% (abgewertet) Der Zahn der Zeit nagt spürbar an dem fünf Jahre alten Taktikgeplänkel.

78% (abgewertet) Dank *Unreal Warfare*-Engine ein Spiel mit Ecken und Kanten.







GERÄUSCHKULISSE

89% Besonders die dynamische Hintergrundmusik trägt zur Atmosphäre bei.

85% (abgewertet) Schon der Vorgänger wusste, wie man Akustik richtig einsetzt.

91% Realistischer geht es nimmer: Die Soundreferenz im Genre.

SPIELSPASS

84% Durch den fehlenden Story-Modus knapp hinter *Raven Shield*.

73% Eine Hand voll Jahre alt, aber trotzdem immer noch spaßig.

86% Unglaublich spannend und realistisch – Genreprimus!

80% 20% | 80% 20% | 90% 10%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Taktik, ROT=Action

PRÜFSTAND

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								

1000 MHz 256 MByte RAM, GeforceFX 5200 Ultra | 1500 MHz 512 MByte RAM, Geforce4 Ti-4200 | 2000 MHz 1.024 MByte RAM, Radeon 9600 XT

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

Bereits mit einer 2-GHz-CPU und einer Radeon 9600 XT kann Ihr Sondereinsatzkommando den Geiselnehmern ruckelfrei den Garaus machen. Mit 512 MByte Speicher ist der Shooter zwar spielbar, die langen Ladezeiten sowie das Nachladen von Geometrie- und Texturdaten verschwinden aber erst mit der doppelten Menge. Spieler mit einer DirectX-7-Karte (Geforce2/4 MX) müssen auf Bump Maps und Glanzeffekte verzichten.

PRO & CONTRA

- \+ Detaillierte Grafik
- \+ Brillanter Sound
- \+ Spannende Missionen
- \+ Eingängige Steuerung
- \+ Spaßiger Kooperations-Modus
- \+ Nette Mehrspieler-Modi
- \+ Gelungener Missionseditor
- \+ Witzige Eastereggs
- \+ Umfangreiche Einsatzplanung
- – Bild-in-Bild-Funktion
- – Fehlende Story
- – Nervige Geiselsuche
- – Kollegen sind unsterblich
- – Knapp 10 Stunden Spielzeit
- – Gelegentliche Grafikfehler

Bedarf an die rechte obere Ecke Ihres Monitors blenden können. In vielen Einsätzen steht Ihnen nämlich ein Scharfschütze zur Seite und gibt Bescheid, sobald sich etwas in seinem Sichtfeld tut. Per Tastendruck übernehmen Sie die Kontrolle über das Präzisionsgewehr und erledigen die nichts ahnenden Geiselnehmer oder Hausbesetzer. Alternativ können Sie auch die Helmkameras Ihrer Kollegen einblenden. Dies ist praktisch, wenn Sie Ihr Team aufteilen und einen Angriff an zwei unterschiedlichen Orten einleiten wollen. Mit der Shift-Taste vergrößern Sie den Bildausschnitt und agieren aus der Sicht Ihres Kollegen. Bewegen können Sie den Knaben dabei nicht. Das bleibt *Raven Shield*-Spielern vorbehalten.

STEUER, MANN!

Wer schon einmal einen Taktik-Titel gezockt hat, weiß, dass Spieler bei einem heiklen Auftrag stets alle Hände voll zu tun haben. Deshalb müssen die Programmierer solcher Spiele die vielen Befehle möglichst unkompliziert in die Steuerung integrieren. Die Jungs von Irrational Games haben diese Aufgabe bravourös gemeistert. Mit der rechten Maustaste öffnen Sie ein kleines Aktionsfenster. „Bewegt euch dort hin!", „Stürmt diesen Raum!", „Fesselt den Mann!" oder „Nehmt Deckung!" – Nach wenigen Minuten beherrschen Sie die Steuerung perfekt, kommandieren Ihre vier Kollegen sou-

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Haben Sie bei *SWAT 4* Ihr Einsatzziel so gut wie leer geräumt, aber irgendwo noch eine Geisel oder einen einzelnen Verbrecher übersehen, tatschen Sie den gesamten Level noch mal millimetergenau ab. Eine derart verzweifelte Sucherei erlebt normalerweise nur mein Chef, wenn er vor dem Pissoir steht. Und obwohl hinzu kommt, dass alle Missionen ähnlich ablaufen, macht dieses Spiel viel Spaß! Die Atmosphäre ist dichter als es Harald Juhnke jemals sein konnte: Sie fühlen sich, als seien Sie bei einem realen Polizeieinsatz dabei.



»Bullen haben selten eine weiße Weste.«

verän von Raum zu Raum – und scheißen dabei äußerst lautstark ungehorsame Geiseln und Gegner zusammen.

VIRTUELLE REALITÄT

Insgesamt präsentiert sich *SWAT 4* sehr realistisch. Das merken Sie spätestens, wenn Sie erstmals in eine Flashbang-Granate schauen oder im Kooperations-Modus ohne Gasmaske in einen vernebelten Raum rennen. Ihre Sicht verschwimmt und ein heftiges Dröhnen durchdringt Ihren Hirnrinde. Wo wir gerade dabei sind: Der Koop-Modus ist wirklich allererste Sahne! Auch wenn eine Headset-Unterstützung für Online-Partien fehlt, kommen Zocker im lokalen Netzwerk voll auf Ihre Taktikkosten. Für *SWAT 4* lohnt es sich eben, Freunde zu haben.

LUKASZ CISZEWSKI

SWAT 4

MINDESTENS:	**GENRE:**	Taktik-Shooter
1 GHz, 256 MByte RAM, 1,8 GByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Irrational Games
	VERTRIEB:	Vivendi Universal
	INTERNET:	www.swat4.com
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Anfang April

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Barricaded Suspects, VIP Escort, Rapid Deployment, Koop.; 1 Sp./CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	86%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	86%

EINZELSPIELER

84%

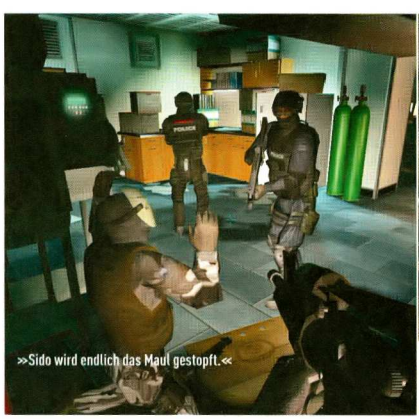
SEHR GUT – Atmosphärischer Taktik-Thriller mit feiner Optik- und Soundkulisse.

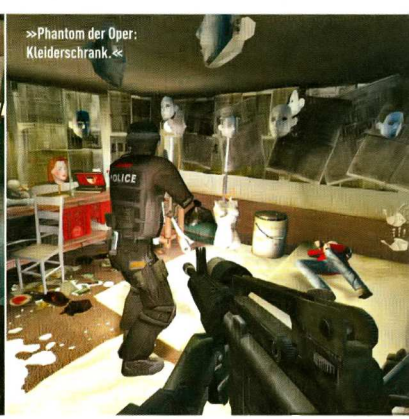
FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

„So. Ich mache bei drei die Tür auf und Sie werfen eine Blendgranate rein. Eins, zwei ... verdammt, die Tür ist verschlossen!" Der Kooperations-Modus ist einfach genial. Obwohl Kollege Fränkel und ich uns ständig Granaten vors Gesicht hauen, macht *SWAT 4* mit menschlichen Mitspielern noch mehr Laune als mit den manchmal etwas sturen Computerkollegen. Aber trotz fehlender Story und unsterblicher Kameraden ist der Einzelspieler-Modus spannender als jeder Krimi. Allerdings bleibt *Raven Shield* einen Tick besser.


»Sido wird endlich das Maul gestopft.«


»Phantom der Oper: Kleiderschrank.«

- 14 Levels
- 3 Kampagnen
- 12 Waffen
- Super Übersetzung
- 10 Gegnertypen

IM VERGLEICH

SW: Republic Commando	86%
Halo	80%
Star Trek: Elite Force 2	80%

Die humorvolle Sprachausgabe und das stimmige Spielprinzip machen *Republic Commando* zum atmosphärischen Baller-Hit. *Halo* besticht durch clevere Gegner, ist technisch aber veraltet. *Star Trek: Elite Force 2* kann wegen der angegrauten *Quake*-Engine nicht mehr groß punkten.



Knall bunt!

PC ACTION GOLD

Die Blechkollegen in STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO beherrschen endlich unsere Muttersprache. Am häufigsten sprechen aber die Waffen.

Gute Englischkenntnisse gehören heute genauso zur Allgemeinbildung der Jugend wie das Jamba-Klingelton-Monatspaket. Dennoch fällt es manchen schwer – und uns natürlich ganz besonders –, den intelligenten Wortwitz und Zynismus der Inselsprache vollständig zu kapieren. Aus diesem Grund tut uns Activision den Gefallen und übersetzt den peppigen *Star Wars*-Titel komplett ins Deutsche. Mit hohen Erwartungen schoben wir die CD ins Laufwerk ...

GRUPPENTHERAPIE

Am Spielprinzip hat sich freilich nichts geändert. Sie schlüpfen in die blecherne Haut des Klonkriegers RC-1138, kurz „Boss" genannt. Gemeinsam mit drei Kollegen bilden Sie die Delta-Squad – eine berüchtigte Elite-Einheit. Für Lichtschwerter haben die Eisen-Heinis genauso viel übrig wie Darth Vader für Rebellen. *Republic Commando* spielt nämlich zur Zeit der Klonkriege, lange bevor Jedi-Ritter Luke Skywalker überhaupt in Planung war. Das Geschehen beginnt, wo *Star Wars: Episode 2* endete: auf dem vom Krieg nahezu vollständig zerstörten Wüstenplaneten Geonosis. Sind Sie bereit für einen taktischen Ego-Shooter der besonderen Art?

LACH MAL WIEDER

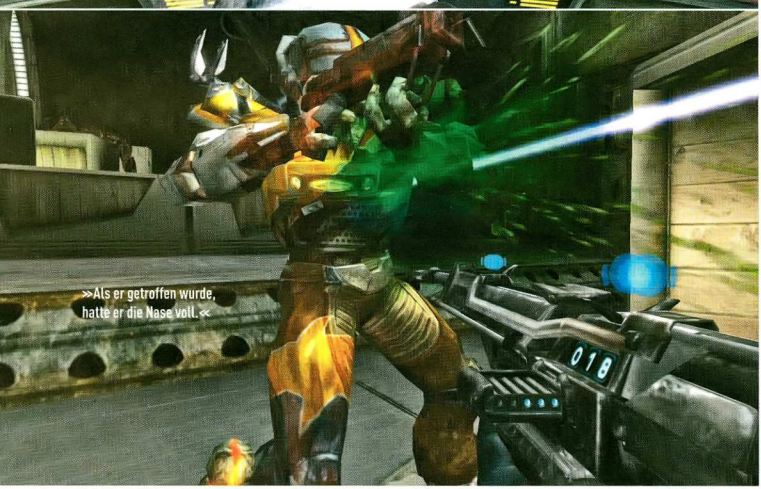
Bereits nach wenigen Minuten pfeifen uns sowohl feindliche Laserstrahlen als auch Scherz-Salven um die Ohren. Trotz der amerikanischen Herkunft strotzt *Republic Commando* vor typisch britischem Humor. Und der ist bekanntlich ziemlich schwarz. So tönt zum Beispiel Scharfschütze Sev, nachdem er einen Feind zerlegt hat: „Die sind noch hässlicher, wenn sie tot sind." Außerdem entpuppt sich Ihr Sprengstoffexperte Scorch als äußerst kompetent beim Entschärfen von Bomben: „War es rot, grün, blau oder doch eher blau, grün, rot?" Wenn Sie sich eine Weile nicht bewegen und die Lage sondieren, dauert das Ihren Kollegen schon mal zu lange: „Was stehen Sie denn hier so blöd herum?", raunzt Computerspezialist Fixer und nimmt eine fragende Körperhaltung ein. Überhaupt verhalten sich die Kameraden äußerst menschlich und agieren so, wie man es von einer hervorragend ausgebildeten Spezialeinheit erwartet. Das kommt Ihnen später beim Taktikteil von *Republic Commando* sehr zugute.

JETZT GEH ENDLICH!

Das Befehlssystem ist simpel: Wenn sich in der Umgebung Scharfschützen-Punkte, verschlossene Türen oder Kontrollzentren befinden, erscheint eine Markierung. Zielen Sie auf das Symbol und schon wetzt der entsprechende Klon los und macht sich ans Werk. Alles klar?



»Bei Arabern beliebt: Großvisier.«



»Als er getroffen wurde, hatte er die Nase voll.«

WAS FÜR EIN FILM

Das Einsatzgebiet der Delta-Squad erstreckt sich von Geonosis über einen scheinbar herrenlosen Sternenkreuzer bis hin zu dem Planeten Kashyyyk, der Heimat der Wookies. Die letzten beiden Szenarien spielen unmittelbar vor dem neuesten *Star Wars*-Film *Die Rache der Sith*, der am 19. Mai in den deutschen Kinos anläuft. Fans erfahren durch das Spiel Details, die die Streifen nicht preisgeben. Her damit! RALPH WOLLNER

SW: REPUBLIC COMMANDO

MINDESTENS:	**GENRE:**	Taktik-Shooter
1 GHz,	**PREIS:**	Ca. € 45,-
256 MByte RAM,	**ENTWICKLER:**	Lucas Arts
2 GByte HD	**VERTRIEB:**	Activision
Win98	**INTERNET:**	www.swcommando.de
SINNVOLL:	**SPRACHE:**	Deutsch
2 GHz,	**USK-FREIGABE:**	Ab 16 Jahren
512 MByte RAM	**TERMIN:**	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Assault; 1 Sp./CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	84%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	77%

EINZELSPIELER

86%

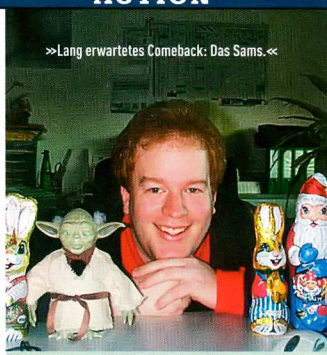
SEHR GUT – Herrlich witzige Sciencefiction-Ballerei mit gelungenem Taktikteil.

FAZIT



RALPH WOLLNER

Star Wars-Fans dürften bei *Republic Commando* durchdrehen. Nicht-Fans auch. Man braucht nämlich kein Vorwissen, um die Handlung zu kapieren. Die deutsche Version hat zwei dicke Pluspunkte: Sie ist ungeschnitten und vorbildlich synchronisiert. Besser kann man den Humor kaum übertragen. Der Taktikteil wirkt zu keiner Zeit aufgesetzt, der Spielfluss gerät durch das Herumkommandieren nicht ins Stocken. Fein! Mein Lieblingsspruch aus dem Spiel: „Wenn wir alle geklont sind, warum bin ich dann der Einzige, der Humor hat?" Das frage ich mich auch oft ...



»Lang erwartetes Comeback: Das Sams.«

INTERVIEW

„HUMOR LIEGT UNS EINFACH!"

Für die hervorragende Lokalisierung von *Republic Commando* ist das Studio Effective Media verantwortlich. Wir sprachen mit dem Chef, Peter Richter.

PC ACTION Wie viele Kommentare gibt es in *Republic Commando*?
Peter Richter: Jede Menge! Allein innerhalb der Delta-Squad gibt es 2.910 Sprüche. Insgesamt sind es allerdings knapp 7.000. Davon sind locker 2.000 nicht wirklich wichtig, sondern tragen lediglich zur Atmosphäre bei.

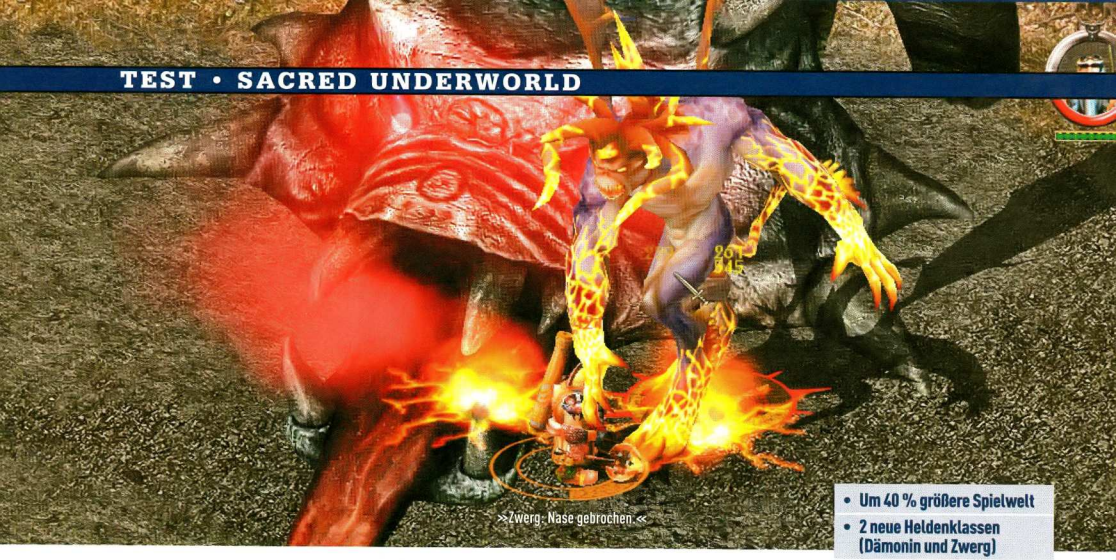
PC ACTION Wie habt ihr es geschafft, den Witz der englischen Version ins Deutsche zu übertragen?
Peter Richter: Das ging relativ reibungslos. Wir haben Skripts bekommen, in denen man den gesamten Stoff überblicken konnte. Da diese levelweise angeordnet waren, hatten wir mit der Übersetzung und dem Kontext keine Probleme. Außerdem kennen wir das Spiel in- und auswendig und arbeiten sehr eng mit Lucas Arts zusammen. Auch die Film-DVDs waren hilfreich.

PC ACTION Seid ihr ein Haufen Witzbolde und habt euren eigenen Humor einfließen lassen oder gab es strenge Vorgaben?
Peter Richter: Größtenteils haben wir uns an die Vorgaben gehalten. Spezielle Redewendungen kann man aber nicht einfach übernehmen, man muss ein entsprechendes deutsches Sprichwort wählen. Das ist vor allem bei Scherzen oft der Fall. Aber Humor liegt uns einfach!

PC ACTION Gab es irgendwelche Probleme bei der Lokalisation? Wenn ja, welche?
Peter Richter: Wir hatten ein kleines Problem mit dem Sprecher von Yoda. Derjenige, der ihn in den alten Filmen vertont hat, spricht ihn nicht mehr oder spricht vielmehr gar nicht mehr. Er ist nämlich leider bereits verstorben. Und der Sprecher aus *Episode 1* ist inzwischen auch tot. Da wir aber stets um Originalstimmen bemüht sind, haben wir den Synchronsprecher von Brad Pitt, Tobias Meister, engagiert, der Yoda nun auch im Spiel seine Stimme leiht.

PC ACTION Sind alle Stimmen eigentlich die originalen aus dem Film?
Peter Richter: Eigentlich ist nur Yoda original. Mehr war nicht möglich. Die viel beschäftigten Sprecher haben schlichtweg keine Zeit oder keine Lust auf Videospiel-Synchronisationen.

PC ACTION Wie viele Spiele hat Effective Media bereits übersetzt?
Peter Richter: Mittlerweile sind es weit über 500 Titel. Die wohl bekanntesten sind *Knights of the Old Republic 2*, *Shrek 2*, *Spider-Man 2*, *Jedi Outcast* und *Civilization 3*.



»Zwerg: Nase gebrochen.«

- Um 40 % größere Spielwelt
- 2 neue Heldenklassen (Dämonin und Zwerg)
- Erst mit einem Level-25-Charakter spielbar
- 30 neue Gegnerarten

Sputen Sie sich! In SACRED UNDERWORLD wartet eine holde Maid auf ihren Befreier. Schleifen Sie die Axt, denn Dämonen versperren Ihnen den gefahrvollen Weg.

Gut Ding braucht Beile

Ancaria ist gerettet und der finstere Shaddar besiegt! Friede, Freude, Eierkuchen? Nein, eher Pustekuchen. Denn die Befreiung des Fantasy-Landes kostete Prinz Valor das Leben, was seine Geliebte Vilya in tiefe Verzweiflung stürzt ... Schwups, schon erscheint ein neuer Finsterling direkt aus der Unterwelt und stibitzt das holde Frauenzimmer. Da Sie unter dem Helfersyndrom leiden, bleibt Ihnen gar nichts anderes übrig, als den Trip in die Hölle anzutreten. Und nein, Sie müssen das fesche Mädel nicht freien – retten langt!

ZEIT FÜR HELDEN

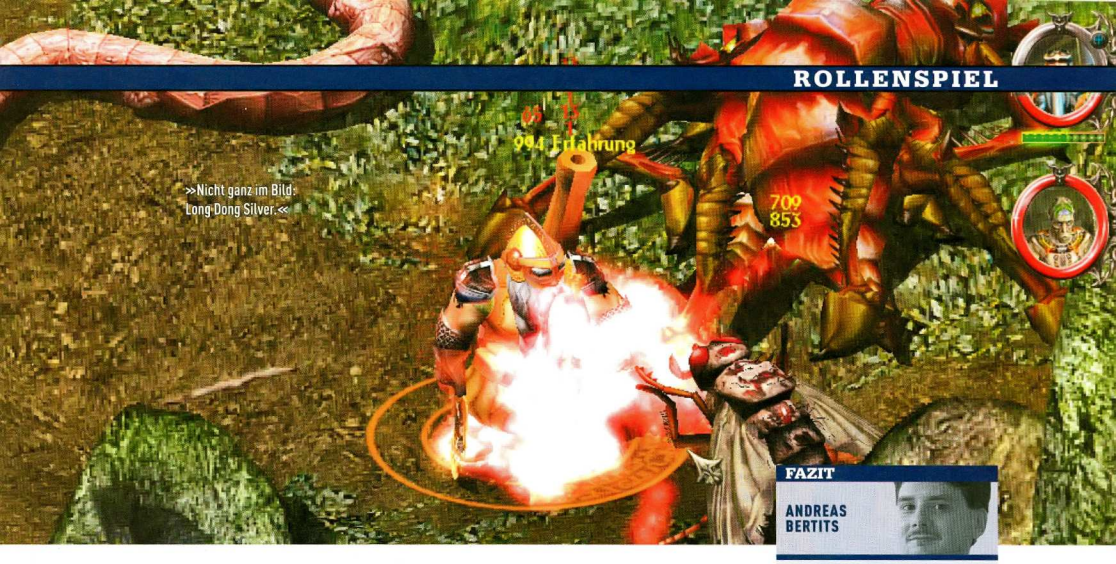
Sacred Underworld startet exakt dort, wo das Hauptspiel endete. Kramen Sie also Ihren inzwischen wohl etwas angegrauten Recken hervor und schärfen Sie das rostige Schwert. Vorausgesetzt der Heroe befindet sich mindestens in der 25. Stufe. Er hat noch nicht genug Erfahrung gesammelt, aber Sie möchten trotzdem in die neuen Gebiete des Add-ons vorstoßen? Dann nehmen Sie einen der mitgelieferten Helden. Sehr löblich. Falls Sie genug von den bekannten Klassen haben, dürfen Sie sich an den beiden frischen Charakteren Dämonin und Zwerg versuchen. Die heiße Schöne – ganz Frau – benutzt ihre Höllenfähigkeiten, um die zahlreichen Feinde auch aus der Luft zu attackieren oder zaubert mächtige Feuerwände, in denen die Monster verglühen. Der Zwerg setzt auf ordentlich Feuerkraft. Dazu trägt das dicke Kerlchen ein fettes Kanonenrohr auf dem Rücken,

IM VERGLEICH

World of Warcraft	93%
Sacred: Neue Auflage	85%
Sacred Underworld	83%
Dungeon Siege: LoA (abgew.)	82%

Das sehr umfang- und abwechslungsreiche *Sacred: Neue Auflage* bietet viel, dicht gefolgt von *Underworld*. *Dungeon Siege: Legends of Aranna* schlägt in dieselbe Kerbe. Alle Einzelspieler-Kandidaten kapitulieren aber vor dem Onlinegiganten *World of Warcraft*.

»Freut sich über seine neue Klampfe: Gitarrist von ZZ Top.«



»Nicht ganz im Bild: Long-Dong Silver.«

mit dem er ganze Horden niedermäht. Außerdem verbrutzelt der Kleine seine Widersacher gern mal mit dem hausgemachten Flammenwerfer – autsch!

KRISENGEBIETE

In *Sacred Underworld* machen Sie weitläufige neue Gebiete unsicher. Dazu erschuf Entwickler Ascaron knackfrische Areale, die von seltsamen Pilzwäldern über geheimnisvolle Inselwelten bis zu glühenden Lavalandschaften reichen. Dort treffen Sie neue Gegner wie Riesen-insekten und aufrecht laufende Schweine. Die Grafik wirkt – trotz Zoomfunktion – inzwischen allerdings etwas angestaubt. Außer einer höheren Auflösung vermissten wir vor allem eine lebendige und animierte Umgebung. Die Bäume beispielsweise stehen immer noch selbst bei Windstärke 12 absolut starr. Auch die Wegfindung ist nicht optimal. Der von uns beschworene Höllendiskus blieb schon mal an Wänden und Bäumen kleben. Das zwang uns, einen neuen zu zaubern – blöd. Dafür bringt das Add-on die düstere Stimmung der Höllenwelt klasse rüber. Sie treffen geballt auf Dämonen und Dutzende anderer merkwürdiger Gestalten, fast wie in den Büros der Arbeits-agenturen. Mit dem Unterschied, dass Sie sich in *Sacred Underworld* auf zahlreiche Aufgaben freuen dürfen. Für entsprechende Untermalung sorgt finstere Musik mit Chorgesängen und dumpfen Trommeln. Das passt.

ERWARTUNGSHALTUNG

Mit *Sacred Underworld* bekommen Fans von Action-Rollenspielen genau das, worauf Sie gewartet haben – Spannung, Handlung, Charakterausbau satt. Wobei der letztgenannte Aspekt etwas flöten geht, wenn Sie mit einem der Level-25-Charaktere beginnen. Es macht doch am meisten Spaß, seinen Helden von Null zu einem Halbgott hochzuzüchten. Wer auf dieses Genre abfährt, greift ohne Reue zu. ANDREAS BERTITS

FAZIT

ANDREAS BERTITS

Zur Hölle fahre ich so oder so. Dank *Sacred Underworld* bekomme ich schon mal einen Vorgeschmack. Zwar habe ich vom Add-on grafisch mehr erwartet, doch das Flair, das den Zocker schon im Hauptspiel in den Bann schlug, saugt erneut total rein. Das Spielgefühl duftet nicht mehr ganz so frisch wie vor über einem Jahr. Schon mal *World of Warcraft* gezockt? Egal. Es macht Laune, sich durch Horden von Dämonen zu metzeln und sein Alter Ego hochzuzüchten.

SACRED UNDERWORLD

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 2,7 GByte HD, Win98SE, Sacred	**GENRE:**	Action-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Ascaron
	VERTRIEB:	Take 2
	INTERNET:	www.sacred-game.de
SINNVOLL: 1,4 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	24. März 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativ oder Deathmatch; 1 Spieler pro CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	72%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	77%

EINZELSPIELER

83%

SEHR GUT – Dieses actionlastige Add-on schickt Sie direkt in die Hölle!



»Ein Hirngespinst muss vom Chirurgen entfernt werden.«



»Schmerzhaft: Gelenkentzündung.«

- Geschichte von Bestseller-Autor Dale Brown
- Realistische Größenverhältnisse der Spielobjekte
- 3 Parteien im Mehrspieler-Modus
- Über 30 Missionen

AUF DVD
DEMO & VIDEO



»Krank: nach S-Bahn-Surfen kam das Jet-Surfen.«

Supergaudi

Keine Toleranz! In ACT OF WAR: DIRECT ACTION heizen Sie Terroristen mit Armee und Nuklearwaffen ein.

Das war ja ganz lustig!“, meint Major Jefferson staubtrocken, nachdem die fünfte Wolverine-Atomrakete endlich den geheimen Bunker mitten in Downtown Washington geknackt hat. Mit gewaltigen Explosionen haben die Geschosse das halbe Viertel auseinander gerissen und nur einen tiefen, glühenden Krater hinterlassen. Doch das scheint die virtuelle US-Regierung nicht groß zu kratzen. Hauptsache, der Terrorist wurde erledigt. Was zählt da schon eine Stadt?

DIE AKTE KRIEG

Willkommen in *Act of War: Direct Action*, dem neuen Echtzeit-Strategiespiel von Atari. Hier dürfen Sie keine Hemmungen haben, den roten Knopf zu drücken, denn ohne Atomschläge erreichen Sie nie das Spielende. Worum geht es? Wir schreiben das Jahr 2010 und die Energiekrise hat ihren Höhepunkt erreicht. Terroristen verüben weltweit verheerende Anschläge, um die Ölpreise in die Höhe zu treiben. Hinter den bösen Buben stecken Großkonzerne als Drahtzieher,



»Haben einen Brand: Feuerwehrleute.«



»Beim Sturm auf die Oper ging die russische Polizei behutsam vor.«

deren Bosse mit ihren Milliardengehältern immer noch nicht zufrieden sind. Die Sesselpupser wollen für ihre anstrengenden Jobs noch mehr Kohle und wie könnten sie das einfacher bewerkstelligen als über horrende Benzinpreise? Das will sich die US-Regierung – zumindest im Spiel – nicht bieten lassen und beauftragt Sie, sich der Sache anzunehmen.

SPIEL DEN ROMAN

Mehr als 45 Minuten Zwischensequenzen treiben die Story voran. Sowohl in Spielgrafik als auch in Videos mit echten Schauspielern. Das Ganze erinnert stark an Tom-Clancy-Thriller à la *Das Kartell* und rockt optisch die Hütte. Lediglich die manchmal minutenlangen Gespräche nerven mitunter, weil Sie einfach zu lange dauern. Denn die Sequenzen reißen Sie schon mal aus dem Spiel, wenn es gerade am spannendsten ist. Besser sind die Videosequenzen, die mitten im Spiel in einem Fenster ablaufen. Auch, wenn dieses einen Großteil des Bildschirms verdeckt, während im Hintergrund weiterhin der Bär tobt und Ihre Einheiten beschossen werden. Insgesamt erfreut die gesamte Präsentation von *Act of War* aber das Spielerherz. Derart optische Opulenz lassen wir uns gern gefallen.

WILLST DU MICH PRODUZIEREN?

Sie stampfen mit ein paar einfachen Mausklicks auf das recht große, nicht ausblendbare Menü Hauptquartier, Ölpumpe, Raffinerie und Fabriken für Fahrzeuge aus dem Boden. Als Nächstes produzieren Sie Einheiten. Damit sind wir bei den Rohstoffen im Spiel. Öl regiert die Welt und markiert daher eine der drei Ressourcen. Weiterhin bringen verhaftete Gegner als Kriegsgefangene fette Kohle. In Städtemissionen besetzen Sie schließlich kurzerhand Banken, die dann ständig Moneten auf Ihr Konto transferieren. Steht eine schlagkräftige Truppe unter Ihrer Fuchtel, geht es ans Eingemachte. Hetzen Sie Ihre Armeen über die großen 3D-Karten, um die zahlreichen Feindnester auszuheben. So kann man den Großteil aller Missionen in *Act of War* kurz beschreiben. Da-


»Endlich: MG-Punkt gefunden.«

Buchstütze


»Alt geworden: Tom Cruise.«

Um in *Act of War* für eine spannende Geschichte zu sorgen, heuerten Eugen Systems und Atari den US-Bestseller Autor Dale Brown (*Feuerflug*) an. Dale ist im Computerspielebusiness kein unbeschriebenes Blatt. So wurde sein erster Roman *Flight of the Old Dog* im PC-Spiel *Megafortress* (1991) verewigt. Auch *Act of War* erscheint im Sommer in Romanform. Hurra!

ACT OF WAR: DIRECT ACTION

VERGLEICH





WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR



DIE SCHLACHT UM MITTELERDE

STORY

86% Der spannende Thriller wird etwas zäh präsentiert, macht aber Laune.

84% Die düstere Zukunftsvision wartet mit einigen Überraschungen auf.

93% Es geht einfach nichts über *Der Herr der Ringe*. J.R.R. Tolkien ist Gott!

GRAFIK

91% Fantastische Effekte und realistische Größenverhältnisse sorgen für Spaß!

88% Die dynamische Kamera generiert spektakuläre Schlachtszenen.

93% Butterweiche Animationen und feinste Details saugen Sie ins Spiel.







KAMPFTAKTIK

84% Durch die schlechte Wegfindung erschwert, aber dennoch knackig.

82% Die Action steht im Vordergrund. Taktiker haben trotzdem ihre Freude.

86% Gewaltige Massenschlachten in Tolkiens Welt. Was wollen Sie mehr?

SPIELSPASS

82% Einige Macken verwehren *Act of War* den Weg an die absolute Spitze.

85% (abgewertet) Mehr Action erleben Sie in derzeit kaum einem Echtzeit-Strategiespiel.

94% Unangefochtener Spitzenreiter. Strategen kommen nicht drum rum.

30% 30% 40% | 20% 60% 20% | 35% 25% 40%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Story, ROT=Action, BLAU=Taktik

PRÜFSTAND

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!



- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

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								

1.200 MHz 256 MByte RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 1.700 MHz 212 MByte RAM, Radeon 9600 XT | 2.200 MHz 1.024 MByte RAM, Radeon 9800 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

Damit der Echtzeitstrategie-Thriller flüssig spielbar ist, benötigen Sie mindestens eine 2,2-GHz-CPU, Radeon 9800 Pro und 1.024 MByte RAM. DirectX-7-Grafikkarten wie eine Geforce2 Ti oder Geforce4 MX werden dagegen nicht unterstützt. Besitzer einer Geforce4 Ti-4200 oder Geforce FX 5700 Ultra sollten mit einer verringerten Auflösung und Schatten sowie Texturen in der mittleren Qualitätsstufe zocken.

PRO & CONTRA

- \+ Fantastische Grafik
- \+ Realistische Größenverhältnisse
- \+ Umfangreiche Kampagne
- \+ Abwechslungsreiche Landschaften
- \+ Geschichte profitiert von einem Besteseller-Autor
- \+ Stimmungsvoller Sound
- \+ Actionreiche Kämpfe
- \+ Interessantes Szenario
- \- Schlechte Wegfindung und KI
- \- Videos zum Teil langweilig
- \- Parteien unterscheiden sich spielerisch kaum voneinander
- \- Unübersichtlich
- \- Dünner Mehrspieler-Modus



bei geht's aber ab wie die Hölle. Ein Beispiel: In engen Häuserschluchten liefern sich Ihre S.H.I.E.L.D.S., eine Art Mech-Krieger, heiße Gefechte mit waffenstarrenden Panzern. Drüben schlägt eine Rakete in eine Hauswand ein, dort zerreißt eine gewaltige Detonation klirrend Fensterscheiben. Dann erreicht auch schon eine zweite Division den Schauplatz des Geschehens. Jetzt können wir den Feind in die Zange nehmen. Plötzlich hören Sie die Warnung: „Feindliche Flugzeuge im Anflug!" Verdammt! Hoffentlich hält die Luftabwehr stand. Doch jetzt reißen Bomben tiefe Krater in die Erde unweit vom Hauptquartier. Stationäre Geschütze holen die Angreifer auf den Boden der Tatsachen zurück. Wie ein Meteoritenschauer regnet es brennende Jets vom Himmel. Jaaa! Der Angriff ist gestoppt! Schnell nachsehen, was die S.H.I.E.L.D.S. in der Stadt machen. Das läuft ja überhaupt



Die zwei Seiten der Medaille

GEIL

GRAFIK

Die genialen Effekte wie Spiegelungen, Schatten und gleißend helle Explosionen der bombastischen Grafik hauen Sie vom Hocker. So sollten Strategiespiele immer aussehen.

ABER

Alles hat seinen Preis. So bringt die hammermäßige Optik starke Geschwindigkeitseinbußen mit sich. Es sei denn, Sie sind stolzer Besitzer eines leistungsstarken Top-PCs.

GRÖSSENVERHÄLTNISSE

Endlich wandern Soldaten zwischen gewaltigen Hochhäusern und Fabriken umher. Das sieht einfach klasse aus und sorgt für eine einmalige Atmosphäre. Super!

So genial die realistischen Größenverhältnisse auch aussehen, der Übersichtlichkeit ist das nicht zuträglich. In Städten verdecken ständig Häuser Ihre Einheiten. Blöd.

DREI PARTEIEN

In *Act of War* treten Sie auf Seiten der Taskforce TALON und der US-Armee gegen das böse, terroristische Konsortium an. Das verspricht eigentlich heiße Mehrspieler-Kämpfe.

So löblich es auch ist, drei Parteien im Spiel zu haben, sie spielen sich alle fast gleich. Deswegen ist es egal, welche Seite Sie im Mehrspieler-Modus auswählen. Schade.

VIDEOS

Endlich gibt es mal wieder Videos mit echten Schauspielern in Computerspielen. Der hohe Produktionsaufwand spiegelt sich in den guten Leistungen wider.

Warum sind die Videos teilweise so langweilig? Minutenlange Debatten über Ölpreise lassen nicht gerade Spannung aufkommen. Mehr Explosionen und Action hätten hier gut getan.

nicht gut ... Okay, da hilft nur noch ein Atomschlag, der die Gegner strahlen und den ganzen Bildschirm erzittern lässt. So weit hört sich das Spiel nach *Command & Conquer* an? Bingo! *Act of War* unterscheidet sich spielerisch kaum von EAs großem Konkurrenten.

OPTISCH ANSPRECHEND

Dafür sieht es besser aus. Starten Sie das Spiel das erste Mal, klappt Ihre Kinnlade garantiert nach unten. Da spiegelt sich das Licht im wunderschönen Wasser, Bäume wiegen sanft hin und her, während Panzer die Pampa mähen. Gewaltige Explosionen reißen Fahrzeuge in glühend roten Feuerbällen buchstäblich in Stücke – und Sie greifen besser zur Sonnenbrille. Fliegt ein brennender Autoreifen auf die Kamera zu, zucken Sie unweigerlich zusammen. Licht- und Schatteneffekte erschaffen zunächst eine malerische Atmosphäre, die Explosionen im nächsten Moment zerreißen. Kommen Sie in eine der Städte, protzt Entwickler Eugen Systems erst recht mit realistischen Größenverhältnissen und Sie hocken mit offenem Mund vor dem Monitor. Gewaltige Hochhäuser recken sich in den Himmel und real existierende Gebäude wie der Buckingham Palace, das Kapitol oder das Weiße Haus lassen Soldaten klein und unscheinbar wirken. Parkbänke, Telefonzellen, Ampeln und Straßenschilder veranschaulichen die Detailverliebtheit der Entwickler. Sehr schön. Doch die Grafikpracht hat ihren Preis. Sie müssen schon einen ordentlichen PC Ihr Eigen nennen, um *Act of War* flüssig zu genießen. Für die nötige Atmosphäre sorgt die dynamische, stimmungsvolle Musik, die direkt aus einem Thriller entsprungen sein könnte. Je nach Situation bringen rhythmische Trommeln in Kämpfen das Adrenalin zum Kochen oder spannen dezente Geigeneinsätze in dramatischen Situationen Ihre Nerven bis zum Zerreißen – große Klasse! Auch die Soundeffekte mit derbsten Explosionen, dröhnenden Flugzeugen und Helikoptern, bei denen Sie unweigerlich aus dem Fenster nach dem vermeintlichen Fluggerät linsen, bringen Ihr Trommelfell zum Erzittern. Lediglich die Sprachausgabe der Soldaten sorgt mit Sprüchen wie „Mir hat's den halben Arm weggerissen!" oder „Sie haben meine Arterie getroffen!" gelegentlich für unfreiwillige Komik.

ALLES GUT ODER WAS?

Hört sich alles gut an, oder? Doch ein Naturgesetz lautet: Wo Licht ist, ist auch Schatten. So genial die realistisch großen Gebäude auch aussehen, in Großstädten sorgen die Wolkenkratzer für leichte Unübersichtlichkeit. Da hilft auch die Zoomfunktion wenig, da Sie zwar nahe ans Geschehen heran können, aber nicht weiter rauszoomen dürfen. Bleiben wir bei den Städten. Die Wegfindungsroutine Ihrer Einheiten lässt, wie so oft in diesem Genre, zu wünschen übrig. Klar, in anderen Strategiespielen reißt diese auch keinen vom Hocker und sorgt für Frusterlebnisse. In *Act of War* schlurfen Sie aber verdammt oft in engen Gassen umher. Schicken Sie Panzer zu einer Kreuzung, bleiben die Stahlkolosse schon mal an Häuserwänden hängen oder verhaken sich gegenseitig. Die Soldaten spielen lieber Ringelpiez mit Anfassen, statt den Marine in ihrer Mitte zu einem Feind zu lassen, damit dieser gefangen genommen werden kann. Auf dem Weg zum Ziel benutzen Panzer auch nur selten die Straße, sondern walzen häufig parkende Autos nieder. In einigen Missionen haben Sie die Aufgabe, Basen in Metropolen zu errichten. Bauen Sie dabei etwa eine Panzerwerk-



Jetzt folgt die Abrechung!

Act of War schickt sich an, *Command & Conquer: Generäle* in der Deluxe-Edition den Rang abzulaufen. Doch ob Ataris neues Echtzeit-Strategiespiel wirklich das Zeug dazu hat, verraten wir Ihnen anhand folgender Rechnung.

ACT OF WAR



Mit realistischen Größenverhältnissen, umwerfenden Effekten und einer extremen Detailverliebtheit beweisen die Entwickler, dass Echtzeit-Strategiespiele auch grafisch einiges auf der Pfanne haben können und sich nicht mehr länger hinter anderen Genres verstecken müssen. Weiter so!

Nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit. Die Einheiten lassen mittlerweise an Details vermissen und die Landschaft wirkt nicht so abwechslungsreich wie bei *Act of War*. Trotzdem immer noch sehr gut. Und wer sagt, dass es bei Strategiespielen nur auf die Grafik ankommt?



COMMAND & CONQUER

ACT OF WAR



Videos mit echten Schauspielern sind eine löbliche Sache. Die Umsetzung hätte aber etwas knackiger ausfallen dürfen. Dafür treten Sie nicht gegen Cyborgs an, sondern zeigen virtuellen Terroristen, wer die Hosen anhat. Die Geschichte von Autor Dale Brown sorgt zusätzlich für Spannung. Klasse.

Mit Cyborgs gegen andere Blechkameraden in den virtuellen Krieg zu ziehen, macht nicht ganz so viel Spaß wie ein realistisches Szenario. Auch fehlt *C&C: Generäle* einfach eine durchgängige, spannende Geschichte und motivierende Zwischensequenzen. Dafür stimmt hier die Taktik. Auch in Ordnung.



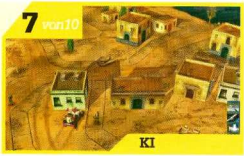
COMMAND & CONQUER

ACT OF WAR



Im Grunde können sich KI und Wegfindung mit denen anderer Genre-Vertreter messen, wäre da nicht der Umstand, dass das Spiel zu einem Großteil in Städten spielt. Wenn die Einheiten an Häuserwänden kleben bleiben und sich gegenseitig den Weg versperren, hört der Spaß auf.

Auch nicht das Gelbe vom Ei, doch aufgrund der weitläufigen Areale kein so großes Problem wie bei *Act of War*. Einheiten bleiben auch ab und zu hängen, doch fällt es hier nicht so ins Gewicht. Langsam wird es aber trotzdem Zeit, dass sich mal Grundlegendes tut!



COMMAND & CONQUER

ACT OF WAR



Drei Parteien, die sich spielerisch so gut wie überhaupt nicht voneinander unterscheiden, auf wenigen Karten in nur einem Spiel-Modus ist nicht viel. Der Mehrspieler-Part motiviert nicht wirklich und zieht sich wegen des langatmigen Basisbaus ziemlich in die Länge.

Vor allem durch das Belohnungssystem und die General-Punkte eine sehr motivierende Angelegenheit. Taktische Meisterleistungen werden mit Spezialangriffen belohnt. Die drei Parteien unterscheiden sich spielerisch. Dazu viele Karten und der virtuelle Krieg gegen Ihre Freunde kann beginnen.



COMMAND & CONQUER

ACT OF WAR



Die 33 Missionen der abwechslungsreichen Einzelspieler-Kampagne sorgen für einen langen Spielspaß. So soll das sein! Auch über 100 Einheiten verdienen ein dickes Lob. Dafür schwächelt der Mehrspieler-Modus, in dem Sie nur auf 15 Karten zocken dürfen. Das ist zu wenig.

Über 35 spannende Einzelspieler-Missionen versprechen lange Spielabende. Mit mehr als 150 Einheiten haben Sie auch verdammt viel Freude. Besonders gelungen sind jedoch die über 60 sehr ausbalancierten und abwechslungsreichen Mehrspieler-Karten. Fast grenzenloser Spielspaß ist garantiert.



COMMAND & CONQUER

ACT OF WAR

FAZIT

Sehr gute Ansätze, eine fantastische Optik und das abwechslungsreiche Szenario versprechen eine ganze Menge. Allerdings trüben vor allem KI, Wegfindung und der ziemlich dürftige Mehrspieler-Modus den Gesamteindruck. Dafür stimmt wiederum die umfangreiche Einzelspieler-Kampagne. Wer sowieso eher auf Kampagnenmissionen steht, den erwartet ein prächtiges Strategiespiel, auch wenn das weder das Rad neu erfindet, noch *C&C: Generäle* den Rang abläuft. Dafür gibt es Videos und jede Menge fette Action.

39 von 50

41 von 50

Selbst nach dem Frontalangriff von *Act of War* hält *C&C: Generäle* knapp die Stellung. Das ausbalancierte Spielgeschehen, die drei völlig unterschiedlichen Parteien, eine Unmenge an Mehrspielerkarten und das hervorragende General-Belohnungssystem motivieren noch heute. Aber die Grafik zeigt mittlerweile Alterserscheinungen und kann gegen die wesentlich beeindruckendere und detailliertere von *Act of War* nicht bestehen. Auch fehlt eine durchgängige Geschichte. Taktiker erhalten mit *Generäle* aber immer noch eines besten Strategiespiele.

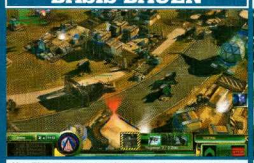
FAZIT

COMMAND & CONQUER

So spielt sich Act of War: Direct Action

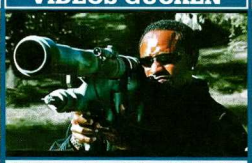
In *Act of War: Direct Action* fühlen sich Echtzeit-Strategen wie zu Hause. Das Spiel ist ein willkommener Zuwachs im Genre. Wie Sie den Terroristen am besten Feuer unter den Hintern machen, teilen wir Ihnen gern an dieser Stelle mit.

BASIS BAUEN



Um Einheiten zu produzieren, mit denen Sie die hinterlistigen Feinde aufstöbern können, ziehen Sie erst mal Gebäude für Gebäude hoch.

VIDEOS GUCKEN



Die interessante Geschichte erzählt *Act of War* in Form von Zwischensequenzen. Klasse Sache, wären die nicht teilweise etwas eintönig.

ATOMISIEREN



Haben Sie den Gegner gefunden, geht es ans Eingemachte. Hilft jegliche Taktik nichts mehr, werfen Sie eine virtuelle Atombombe.

statt zu nahe an eines der Gebäude, steckt der eben produzierte Stahlkoloss schon mal zwischen Werkstatt und Hochhaus fest und kann nicht eingesetzt werden. Hier gibt's im Gegensatz zu *Command & Conquer: Generäle* keinen Mindestabstand zwischen den einzelnen Bauwerken, um sicher zu stellen, dass Fahrzeuge durchfahren können. In *Act of War* pflastern Sie alles zu, sodass Ihre Einheiten in der eigenen Basis eingeschlossen sind oder Tanklaster keinen Zugang mehr zur Raffinerie finden. Passiert das, lacht sich der Gegner ins Fäustchen. Blöd ist auch, dass sich die Minikarte nicht mitdreht, wenn Sie die Kamera bewegen, was für Orientierungslosigkeit sorgt.

DA SPIELT DIE ACTION

Trotzdem: *Act of War* macht Laune. Die actionreichen Kämpfe bringen Sie ins Schwitzen. Besetzen Sie Gebäude und Hausdächer, um heranstürmende Gegner frühzeitig zu beharken. Überrollen Sie einen Außenposten mit einer Übermacht S.H.I.E.L.D.S. Kämpfen Sie um strategisch wichtige Punkte wie Ölfelder, Bunker oder Brücken. Freizeit-Generäle probieren unterschiedliche Taktiken aus, um ans Ziel zu gelangen, nehmen den Feind in die Zange oder fallen einfach mit schwerem Kriegsgerät ein. Klasse! Die Actionkomponente sowie die fantastische Grafik motivieren und sorgen dafür, dass Sie trotz kleinerer Frusterlebnisse immer wieder eine neue Mission starten. Dafür enttäuscht der Mehrspieler-Modus etwas. Das Team-Deathmatch für bis zu acht Zocker mit langen Aufbauphasen ist zu wenig, um alteingesessenen Titeln das Fürchten zu lehren. Die drei Parteien unterscheiden sich im Gegensatz zu denen aus *C&C: Generäle* spielerisch auch kaum voneinander. Es macht keinen großen Unterschied, ob Sie die US-Armee, das Konsortium oder die Taskforce TALON in den virtuellen Krieg schicken. Dafür messen Sie sich mit anderen Möchtegern-Generälen über ein Leiter-System.

TAKTIK-ACTION

Taktiker, die auf satte Bombast-Action stehen und bei denen es in Spielen ständig rumsen und bumsen soll, kommen bei *Act of War* voll auf ihre Kosten. Derzeit stellt *Act Of War* eine sehr gute Mahlzeit, aber noch kein opulentes Fünf-Gänge Menü dar. An die ganz großen Strategiehits kommt es aufgrund von Detailmängeln noch nicht heran. Allerdings versprach Atari, bis zur Veröffentlichung weiter kräftig daran zu feilen. Geht da wirklich noch was, kann das Teil dem großen Genre-Platzhirschen wie *Command & Conquer: Generäle* den Rang streitig machen. Zumindest im Einzelspieler-Part. ANDREAS BERTITS



ACT OF WAR: DIRECT ACTION

MINDESTENS: 1,5 GHz, 512 MByte RAM, 6 GByte HD, Win2000
SINNVOLL: 2,5 GHz, 1 GByte RAM, DVD-Laufw.

GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 50,-
ENTWICKLER: Eugen Systems
VERTRIEB: Atari
INTERNET: www.atari.com/actofwar
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch; 1 Spieler pro DVD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	91%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	79%

EINZELSPIELER

82%

SEHR GUT – Sehr spektakuläres Strategiespiel mit ein paar kleinen Detailmacken.

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Act of War zu zocken ist etwa so, wie das erste Mal asiatisch mit Stäbchen zu essen. Alles auf dem Tisch sieht fantastisch aus. Es zu genießen fällt allerdings schwer, da der Weg der Nahrung vom Teller bis zum Mund für Otto-Normal-Esser teilweise eine echte Herausforderung darstellt. *Act of War* macht das meiste richtig, umso mehr nerven Detailmängel. Dass ich meine Leute in der eigenen Basis einschließen kann oder Einheiten an Häuserwänden stecken bleiben, ist blöd. Dafür rockt die Präsentation und die Action stimmt.

FAZIT



MARC BREHME

Kollege Bertits nimmt mir wie immer nicht nur das Essen, sondern auch die Worte aus dem Mund. Bereits nach der ersten Präsentation freute ich mich auf *Act of War* wie auf ein 20-Unzen-Steak beim Mexikaner und konnte die Testversion kaum erwarten. Die protzte vor allem mit den Pfunden Action und Sound. Das letzte Quentchen bis zur Billanz fehlt aber einfach noch. Dem Titel mangelt es trotz der Kritik in unseren Vorschauartikeln am spielerischen Feinschliff. Da ich aber ein Kampagnen-Fan bin, hat *AoW* meine Gunst trotzdem erobert.



Halbnackte Tatsachen

»PC ACTION: Redaktionsalltag.«

Hickhack um PLAYBOY: THE MANSION. Kurz nach Redaktionsschluss der Vorausgabe zog Ubisoft die Testfreigabe zurück. Wir verraten, was passiert ist.

Wer den Test zu *Playboy: The Mansion* in PC ACTION 4/2005 gelesen hat, wundert sich vielleicht über diesen Nachtest. Für den gibt es zwei Gründe: 1. Ubisoft verschickte zunächst ein Testmuster, das auf manchen Rechnern noch Fehler produzierte. 2. Es liegt nun die lokalisierte Version vor. Noch immer steppt in den Hügeln über Los Angeles der Bär. „Wie soll ich's sagen, Hef? Die Party war kaum weniger verrückt als einige der anwesenden Gäste", fasst Ihre virtuelle Assistentin zusammen. Mit anderen Worten: ein Erfolg! Zumindest für Sie. Denn Sie mimen Playboy-Boss Hugh Hefner und sollen den Verkauf Ihres Herrenmagazins in Schwung bringen. Dafür brauchen Sie hübsche Frauen, die sich fotografieren lassen, sowie Prominente, die aus dem Nähkästchen plaudern.

AUF FEHLERJAGD

Positiv fallen die Unterschiede zur US-Version des Spiels auf. Bis auf wenige Relikte sind alle Texte samt Sprachausgabe mittlerweile übersetzt. Programmfehler merzte Entwickler Cyberlore aus. Vergessen Sie also die Horrormeldungen amerikanischer Internetforen. „Wir hatten über einen Monat mehr Zeit, das Spiel für Deutschland anzupassen", erklärt Chefdesignerin Brenda Brathwaite gegenüber PC ACTION. „Das genügt, um das Spiel so rausgeputzt auszuliefern, wie es Playmates nur sein können." Wo die Dame Recht hat, hat sie Recht. Die deutschen Texte gefallen uns ausgesprochen gut, ein Pluspunkt für den Sound. Das simple Spielprinzip kämpft trotzdem weiterhin mit Ermüdungserscheinungen. Schnell geraten Sie in die Alltagsmühle und beginnen sich trotz des Luxuslebens zu langweilen. Doch die wunderbaren Brustanimationen halten zumindest Computer-Chauvis eine Weile bei der Stange. Mehr davon! JOACHIM HESSE

FAZIT

JOACHIM HESSE

Der Feinschliff der deutschen Version gefällt mir. Doch selbst passionierten PC-Playboys dürfte es nach ein paar Stunden langweilen, eine Pixelbarbie nach der anderen gefügig zu machen. Doch was soll's? Da das lustige Spiel nicht schwer ist, eignet es sich perfekt, um abends auszuspannen. Wer genug hat, steigt wieder ins reale Leben ein, denn da hört der Spaß nicht zwangsläufig beim Höschen auf.

PLAYBOY: THE MANSION

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Wirtschaftssimulation
	PREIS:	Ca. € 46,-
	ENTWICKLER:	Cyberlore Studios
	VERTRIEB:	Ubisoft
	INTERNET:	unleashyourbunny.com
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hugh Hefner ist wie Rudi Völler: Es gibt nur einen.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	77%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	75%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

77%

GUT – Auch auf Deutsch eine tolle Chance, den Playboy zu mimen.

INTERVIEW

„DAS SPIEL KOMMT KOMPLETT AUF DEUTSCH"



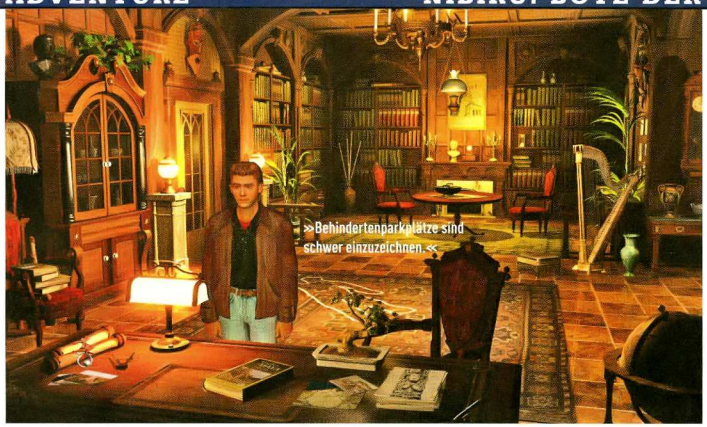
»Sensation: Vetter Itt zeigt sein Gesicht.«

Eine Frau über die Probleme mit den Frauen: Wir befragten Chefdesignerin Brenda Brathwaite.

PC ACTION: Was genau habt Ihr bei der deutschen Version verbessert?
Brenda Brathwaite: Wir haben das ganze Spiel leicht überarbeitet und Bugs weggebügelt. Das betraf hauptsächlich die Sprache, nichts Wildes. Aber wie bei Frauen machen manchmal gerade die kleinen Dinge den Unterschied aus.

PC ACTION: Ist das Spiel inzwischen völlig fehlerfrei?
Brenda Brathwaite: Das Spiel läuft großartig und macht einen Riesenspaß! Ich kann nicht versprechen, dass wirklich kein Fehlerchen mehr auftaucht, doch wir arbeiteten hart, um die zu entfernen, die uns aufgefallen sind.

PC ACTION: Wann erscheint der Nacktpatch für die deutsche Version?
Brenda Brathwaite: Ich schätze, diese Option kann ich bedenkenlos den Fans überlassen.



FAZIT



MARC BREHME

Zugegeben, ich hatte noch mehr erwartet. *Nibiru* glänzt im Gegensatz zu *Black Mirror* mit einer besseren Grafik, zeigt aber atmosphärische Schwächen. Martin Holan zieht mich nicht so in den Bann wie einst Samuel Gordon. Daran ändern selbst die bekannten guten Sprecher nichts. Aus der frischen und spannenden Geschichte wäre mehr herauszuholen gewesen. Trotzdem ist *Nibiru* ein schönes Adventure geworden – vor allem eben in grafischer Hinsicht.

Raumpatrouille

Als Archäologe Martin Holan machen Sie sich in NIBIRU: BOTE DER GÖTTER auf die Socken, um die legendäre Maschine aufzuspüren, die Unsterblichkeit verleiht.

Dass es Männer gibt, die nicht nur Jungfrauen, sondern auch Mutter Natur anbaggern, hat sein Gutes. Jedenfalls wurde so in Böhmen ein alter Tunnel der Nazis mit einem mystischen Geheimnis entdeckt. Angeblich forschten die Deutschen während des Zweiten Weltkriegs an einer Maschine, die Unsterblichkeit verleiht. Das wäre doch endlich mal was Gescheites! Als Archäologe Martin Holan jagen Sie in *Nibiru: Bote der Götter* dieser Legende nach und schlurfen durch 80 detaillierte, teilweise animierte 2D-Schauplätze. So rauchen etwa in Paris die Schornsteine, Regen prasselt geräuschvoll auf Blechdächer, in Mexiko schwirren Glühwürmchen um Lichtquellen herum und im modrigen Nazi-Bunker meinten wir echt, die verrosteten Rohre und nasskalten Wände spüren zu können.

IMMER SCHÖN NACH VORSCHRIFT

Genretypisch quatschen Sie per Mausklick Leute an, sacken Krimskrams ein und kombinieren im Inventar neue Gegenstände. Aus Holzkiste, Lineal und Bohnen zaubern Sie etwa eine Rattenfalle. Die Qualität der Rätsel schwankt von total simpel bis zu „Da kommt kein Schwein drauf". Zum Beispiel, wenn Sie einen gekidnappten Nager später mit Dynamit auf dem Buckel als tierischen Sprengmeister in einen Wandspalt schubsen. Peng! Aber *Nibiru* krallt sich an einer linearen Lösung fest wie Heide Simonis an ihren Ministerpräsidentinnenstuhl. Wir hielten uns eigentlich für intelligent genug, ein Kännchen sofort mit Öl zu füllen, mussten dafür aber unnötige Mausklicks vollführen.

ORDNUNG IST DAS HALBE LEBEN

Die Sprachausgabe ist gelungen, die Hintergrundmusik aber eintönig ausgefallen. Nur bei den zeitkritischen Rätseln, die Ihr virtuelles Leben bedrohen, bringt dynamische Musik den Puls auf Touren. Auch wenn viele Gegenstände lange tabu sind, bis sie im fortgeschrittenen Spiel endlich nutzbar sind, ist *Nibiru* ein kurzweiliges Vergnügen. Durch die übersichtlichen Schauplätze latschen Sie nur kurze Wege und freuen sich über ein aufgeräumtes Inventar, in dem kombinierfähige Dinge sogar aufleuchten. Das ist doch mal nett.

MARC BREHME

NIBIRU: BOTE DER GÖTTER

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 2,4 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Adventure
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Future Games/Unknown Id.
	VERTRIEB:	Dtp
	INTERNET:	www.nibiru-game.de
SINNVOLL: 1,4 GHz, 256 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Archäologen buddeln immer allein im Dreck.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

GUT – Ein schickes Adventure mit ausgereifter Bedienung.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	78%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

78%





- 3 Uni-Nachbarschaften mit neuen Wohngebäuden
- 11 Fächer, 4 neue Karrieren
- 100 neue Gegenstände
- Einflussnahme auf andere



»Nichtschwimmer nennt man auch Wasserpfeifen.«

In vollen Zügen genießen!

Bahnfahrten können Sie sich als Student nicht leisten – dafür andere Dinge. DIE SIMS 2: WILDE CAMPUS-JAHRE zeigt, dass das Uni-Leben dennoch kein Zuckerschlecken ist.



»An den kritischen Tagen sollten Frauen keine Urinprobe abgeben.«

Es ist so weit! EA beglückt uns mit dem ersten Add-on zu *Die Sims 2*. *Wilde Campus-Jahre* schließt die Lücke zwischen Teenagern und Erwachsenen und schickt Ihre Schützlinge zur Universität. Genau. Das große Gebäude mit den vielen Büchern, wo Sie im echten Leben bald Eintritt zahlen müssen. An Penunzen fehlt es den Studenten-Sims übrigens an allen Ecken und Enden. Ihr mickriges – und zu allem Überfluss von den Noten abhängiges – Stipendium bessern Sie mit schlecht bezahlten Jobs auf.

DA! BÜFFEL!

Doch irgendwann ist natürlich auch Studieren angesagt. Sie schreiben Ihren



»Blondine: „Die Sterne sind ja immer noch so weit weg?"«



»Einmal das Bett aus der Hüfte absaugen, bitte.«



»Eine Morgenlatte kann Gleichgewichtsstörungen verursachen.«

Protagonisten in eines von elf Hauptfächern ein, stecken Ihre Nase in Bücher, recherchieren mit Ihren Kommilitonen oder hacken Haus- und Seminararbeiten ins Notebook. Am Ende jedes Halbjahres stehen Abschlussprüfungen an. Versauen Sie die, ist es aus mit dem schönen Lotterleben und Sie fliegen vom Campus. Sie sind zu faul zum Büffeln? Dann lassen Sie doch jemand anderes für Sie lernen – vorausgesetzt, Sie haben genügend Einfluss erarbeitet. Sind die vier Jahre und alle Prüfungen glorios gemeistert, schmeißen Sie eine Abschiedsparty vom Allerfeinsten und nisten sich wieder in den „alten" Nachbarschaften von *Die Sims 2* ein. Hier können Sie nun eine von vier neuen Karrieren einschlagen. Neben Showbusiness, Naturwissenschaften und Kunst verdienen Sie Ihre Kröten dann sogar als paranormaler Ufo-Forscher.

DAS PASST JA GUT!

Das Add-on fügt sich nahtlos ins Hauptspiel ein und ist grafisch und musikalisch ein Hit. Nur kleinere Macken nerven: Fegt es etwa einen Sim vor Erschöpfung auf die Bretter, versperrt er möglicherweise wichtige Zugangswege. Aber da steigen, pardon ... stehen Sie doch wohl locker drüber, oder?

MARC BREHME



DIE SIMS 2: W. CAMPUS JAHRE

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,4 GHz, 1 GByte RAM, 128-MByte-Grafikkarte

GENRE: Lebenssimulation
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Maxis
VERTRIEB: EA
INTERNET: www.sims2.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Glauben Sie uns – Sie haben auch ohne alle Hände voll zu tun.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	88%
SOUND	77%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

89%

SEHR GUT – Kurze, aber sinnvolle Erweiterung. So macht das Studentenleben Spaß!

FAZIT



MARC BREHME

Mit etwa 15 Stunden Spielzeit ist *Wilde Campus-Jahre* nicht gerade ein Marathon. Trotzdem kann ich mich jetzt endlich wieder wie ein armer, aber lustiger Student fühlen, den sogar junge hübsche Dinger zu wilden Orgien einladen. Nur blöd, dass ich vor lauter Knutscherei die Abschlussprüfung verpennt habe ... Aber egal. Dann werde ich eben ein ultracooler Berufszocker, das hat ja auch im echten Leben schon richtig gut geklappt. Klappe, Kollege Bertits! Sie hat hier doch niemand gefragt.

DIE SIEDLER
DAS ERBE DER KÖNIGE
— Nebelreich —

INKLUSIVE KARTENEDITOR!

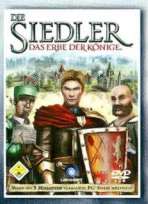


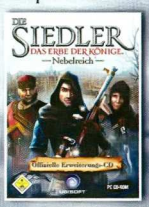


Errichtet neue Gebäude und nutzt zusätzliche Einheiten. So werden Diebe in der Taverne rekrutiert, Scharfschützen in der Schießanlage ausgebildet.



Brückenbau gibt Euch neue strategische Möglichkeiten in einer neuen Kampagne. Zusätzliche Einzel- und Mehrspielerkarten.





Die offizielle Erweiterungs-CD zu DIE SIEDLER® Das Erbe der Könige™

Ab Ende März überall erhältlich

PUBLISHED BY UBISOFT
www.ubi.com

PC CD-ROM

www.siedler.de

© 2005 Red Storm Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Die Siedler, Die Siedler - Das Erbe der Könige, Blue Byte und das Blue Byte-Logo sind Warenzeichen von Red Storm Entertainment in den USA und/oder anderen Ländern. Nebelreich, Ubisoft und das Ubisoft-Logo sind Warenzeichen von Ubisoft Entertainment in den USA und/oder anderen Ländern. Red Storm Entertainment Inc ist ein Unternehmen von Ubisoft Entertainment. Entwickelt von Blue Byte Software.

Sie benötigen die Vollversion von DIE SIEDLER® Das Erbe der Könige™









Brückentage

Ohne Überführungen läuft weder bei der Bahn noch beim DIE SIEDLER 5-Add-on NEBELREICH etwas. Bauen Sie mal los!

Dario kommt nicht zur Ruhe. Kaum hat er dem bösen Kerberos in *Die Siedler: Das Erbe der Könige* das schwarze Helmvisier verbeult, zieht erneut Ungemach im Königreich auf. Im Add-on *Nebelreich* machen Sie sich daran, bedrohliche Schatten und ein uraltes Geschöpf zur ewigen Ruhe zu betten. Dem blonden Jüngling stehen dabei neue Helden zur Seite. Die zierliche Yuki etwa pfeffert Ninja-Sterne durch die Luft und lehrt Feinde mit Feuerwerken das Fürchten. Diese sind grafisch so imposant, dass am Monitor fast Silvesterstimmung aufkommt. Sehr schick!

SPRENG DEN RAHMEN!

Zum Feiern war uns angesichts der mysteriösen Gegner allerdings selten zumute. Während wir durch dunkle Sümpfe mit dichten Nebelschwaden latschten, ereilte uns nicht der Griff ins Klo, sondern der in die Kasse. Hatte doch ein Schurke unsere Tresore ausgeräumt, war unerkannt über eine altersschwache Brücke entkommen und sprengte diese zum Schluss auch noch in die Luft. Brücken würzen das Nebelreich mit einer kräftigen Prise Gemeinheit. Die Dinger pflanzen Sie nämlich ab sofort in die wunderschön animierte Pampa, um sich strategische Vorteile zu sichern.

MEHR FÜRS GELD

Das Spielprinzip des Add-ons gleicht dem Hauptspiel wie ein Olsen-Zwilling dem anderen. *Nebelreich* schickt Sie in der Einzelspieler-Kampagne mit neun Levels durch feuchte Sümpfe und staubige Steppen. Dort prügeln Sie sich um Rohstoffe, bauen Ihre Basis aus und zerkratzen schließlich den geheimnisvollen Gegnern die blitzende Rüstung. Außerdem spendierte Blue Byte seinen Siedlern neue Gebäude und frische Einheiten, etwa Tavernen, Diebe und Büchsenschützen. Die acht großen Karten des Freispiel-Modus sind deutlich knackiger als die ohnehin schon herausfordernde Kampagne. Die Kamera ist nach wie vor fest montiert und es fehlen eine Warteschleife für mehrere Aufträge und Zeitrafferfunktion. Ansonsten: ein klasse Ding! MARC BREHME

FAZIT



MARC BREHME

Kein Kalkofe mehr? Etwas in mir seufzt erleichtert auf. Nicht nur der neue Sprecher, auch die zusätzlichen Einheiten erfrischen das Spielkonzept. Es macht Laune, mit dem Dieb Brücken in die Luft zu jagen und mithilfe des beiliegenden Editors endlich selbst Karten zu basteln. Schmackhafte Kost für *Siedler*-Fans.

DIE SIEDLER 5: NEBELREICH

MINDESTENS:	**GENRE:**	Strategie
1 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98SE, DirectX9-Graka., Siedler 5	**PREIS:**	Ca. € 25,-
	ENTWICKLER:	Blue Byte
	VERTRIEB:	Ubisoft
	INTERNET:	www.siedler.de
SINNVOLL:	**SPRACHE:**	Deutsch
2 GHz, 512 MB RAM	**USK-FREIGABE:**	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Eroberung, Technologie- und Zeitrennen, Blitzpartie. 1 Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	86%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	83%

EINZELSPIELER **83%**

SEHR GUT – Grundsolides Add-on mit neuen strategischen Herausforderungen.



Da kriegst du die Gischt!

U-Boot-Kommandanten werden von Spieleherstellern stiefmütterlich behandelt und hocken meist im Trockendock. Das ist gemein. Dank SILENT HUNTER 3 wird wieder alles gut, denn das taucht wirklich!

In den ersten Spielstunden von *Silent Hunter 3* irrten wir orientierungslos über den Ozean. Die Simulation verlangt dem Spieler ja auch einiges ab. Allein die Anzahl der verschiedenen Knöpfchen, Ventile und Schalter jagt blutigen Laien schon Angst ein. Wo ist Steuerbord? Was ist Backbord? Wo ist das Cockpit? Das sind Fragen, die sich Einsteiger stellen. Doch nach einigen Runden im virtuellen Unterseeboot entwickelten wir uns letztlich doch zum absoluten Angstgegner der Alliierten.

GANZ TIEF REIN

Kadetten-Schule, Karriere, Einzel-Missionen, Mehrspieler-Teil und Missions-Editor stehen bereit. Das Herzstück ist sicherlich der Karriere-Modus. Hier schlagen Sie die militärische Laufbahn ein. Das Ziel: aufseiten der Deutschen im Zweiten Weltkrieg Seeschlachten gewinnen. Ups! Neben den Kampfhandlungen bestimmen Sie Fahrtrouten, weisen der Mannschaft Arbeiten zu und machen auf dicken Max. Belohnungen gibt es auch. Gute Kommandanten steigen stetig im Rang und kassieren Orden. Während Ihrer Militär-Karriere passiert allerdings relativ wenig. Manchmal schipperten wir stundenlang durchs blaue Nichts, ohne auch nur einen Gegner zu treffen. Zum Glück kann man die Spielgeschwindigkeit jederzeit hochschrauben. Dass die Bildschirmauflösung maximal 1.024x768 Pixel beträgt und manchmal die Sprachausgabe nicht mit der Situation übereinstimmt, nervt aber. Nicht ausführbare Befehle quittiert das Programm dann einfach mit „Jawohl, Herr Kaleun!". Hoffen wir auf einen baldigen Patch. Genug gemosert! Die detailreiche Grafik sorgt für eine saumäßig realistische Anmutung. Fehlt eigentlich nur noch, dass Wolfgang Petersen (*Das Boot*) durch das Bild rennt und Regie-Anweisungen brüllt. Plötzlich hallen Schreie durch die Gänge, Lichter flackern bedrohlich, Funken sprühen, Crewmitglieder geraten ins Schwanken und dann tritt auch noch Wasser ein ... Der feuchteste Traum, den wir je hatten!

AHMET ISCITÜRK

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Es dauerte Stunden, bis ich mich sicher durch all die Kontrollen klickte, doch danach konnte ich nicht mehr aufhören. Auch wenn man an vielen Ecken und Kanten merkt, dass die Entwickler unter Zeitdruck litten. So fielen selbst mir Sim-Nullchecker Ungereimtheiten auf. Etwa, dass Matrosen manchmal auf Deck bleiben, wenn das Boot abtaucht ... Aus Mangel an Alternativen sehen Fans bis zum Patch über solche Schnitzer hinweg. Die breite Masse – damit meine ich nicht Kollege Brehmes Arsch, sondern die Mehrheit der Spieler – dürfte mit dem Titel aber wenig anfangen können.



SILENT HUNTER 3

MINDESTENS: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win2000, DirectX9.0c
SINNVOLL: 2,2 GHz, 512 MByte RAM, 128-MB-Grafik

GENRE:	Simulation
PREIS:	Ca. € 44,-
ENTWICKLER:	Ubisoft
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	www.silent-hunteriii.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Geskriptete und frei generierte Missionen; 1 Spieler/DVD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	84%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	83%

EINZELSPIELER

79%

GUT – Hardcore-Sim mit hoher Lernkurve und Langzeitmotivation.



»Die Raubkopie des Heiligenscheins erkennt man an der falschen Farbe.«



»Geplatzt: Ottfried Fischers Gürtel.«



»2020: Skoda baut immer noch die hässlichsten Fahrzeuge.«



»Kann bei einer Rolex passieren: Uhrknall.«

Fetzen fliegen!

Erneut düst ein Weltraum-Spiel zu den Sternen. Mal sehen, was STAR WOLVES wirklich vom Himmel holt ...

Auch im 23. Jahrhundert muss Kohle her. Ihr Held verdingt sich deshalb als Weltraumpilot. Als Kopfgeldjäger, inmitten des Ränkespiels dreier intergalaktischer Konzerne.

GUT GEBILDET

Mit einem Mini-Raumer fliegen Sie zu Spielbeginn Einstiegsaufträge. Sie patrouillieren um eine Fabrik herum oder retten einen vermissten Piloten. Später schmuggeln Sie Uran, beschützen All-Siedlungen vor Angreifern und jagen Verbrecher. Gefahren, etwa in Form von Piraten, lauern in jeder Weltall-Ecke. Bösen Buben entledigen Sie sich in Echtzeit mithilfe Ihrer Bordwummen. Dazu motzen Sie Ihre Flugschüssel zwischen den Missionen in *Need for Speed*-Manier auf. Zum Beispiel mit Laserkanonen, Heil-Bots, Raketen und Abwehrsystemen. Bei Ihren Flügen schließen sich Ihnen maximal fünf Begleiter an. Alle verfügen über spezielle Talente, die sich auf Ihre Taktik auswirken. Und auf die des Kampfgeschwaders. Ändern Sie mitten in der Schlacht Ihren Chef, kämpft das Team gerissener oder gelassener. Geübte Kapitäne manövrieren um Gegner herum, zielsichere Laserschützen nehmen den Feind aus sicherer Entfernung aufs Korn. Nahkämpfer gefällig? Investieren Sie gewonnene Erfahrungspunkte einfach in die entsprechende Disziplin. Das ist praktisch und macht süchtig. Ergibt aber strategisch gesehen nicht immer Sinn. Denn pure Feuerkraft führt oft schneller zum Sieg als minutenlanges Taktieren mit dem Feind.

WIE IM FLUG

Dank 25 Kampfschiffen, zahlreichen Upgrades und einer nichtlinearen Geschichte hätte *Star Wolves* das Zeug zu kosmischer Größe gehabt, wären da nicht einige lästige Designschnitzer. Ungeduldige Piloten wundern sich über zu viele Trips von A nach B. Selbst wenn Sie das Spiel auf die vierfache Geschwindigkeit beschleunigen, dauern einige Flüge eine kleine Ewigkeit. Auch über die Steuerung haben wir geflucht. Die Raumgleiter fliegen immer mal wieder paar Lichtjahre weiter als befohlen. Das ist vor allem in Kämpfen ärgerlich.

ALEXANDER FRANK

FAZIT



ALEXANDER FRANK

Die nichtlineare Geschichte lässt *Star Wolves* mehr wie ein Rollen- als ein Strategiespiel aussehen. So eine coole Charakterentwicklung gab es weder in *Nexus* noch in *Homeworld*. Die Taktik kommt aber etwas kurz. Geschmackssache also. Wer gern Rollenspiele zockt und trotzdem Feldherr sein möchte, greift zu.

STAR WOLVES

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,1 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Xbow Software
	VERTRIEB:	Pointsoft
	INTERNET:	www.starwolves.de
SINNVOLL: 1,8 GHz, 256 MByte RAM	**SPRACHE:**	Englisch, dt. geplant
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	24. März 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: ... hätten nicht geschadet. Aber dafür kostet das Ding nur 30 Flocken.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	73%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

80%

GUT – Gelungener Genre-Mix aus Strategie und Rollenspiel mit Suchtgefahr.

Sudeki



Auf Microsofts Xbox sind gute Rollenspiele rar, deshalb erwarteten Konsolenzocker *Sudeki* sehnlichst. Das Action-Rollenspiel entpuppte sich als grundsolide, doch das erhoffte Meisterwerk war es nicht. Ein halbes Jahr später legen auch wir PC-Spieler Hand an. Sie übernehmen das Kommando über ein bis zu vierköpfiges Team. In der frei begehbaren Fantasywelt steuern Sie die Helden aus der Verfolgerperspektive, zertrümmern herumstehende Behälter, die wertvollen Kram preisgeben, und quatschen mit NPCs. Tauchen Feinde auf, wechselt das Spiel automatisch in den Kampf-Modus. In Echtzeit hacken Sie dann mithilfe der Maustasten auf Monster ein, mit „Q" rufen Sie das Schnell-Menü auf. Darin wählen Sie besondere Aktionen oder verändern das Verhalten der KI-Mitstreiter. Ausgefallen ist das Combo-Schlagsystem. Nicht schnelles Tastengehämmere löst die Kombinationen aus, sondern zeitlich gut abgestimmtes Buttongeklicke. Beharken ein Dutzend Gegner Ihre Spielfigur, mutet es seltsam an, die Maustasten im Schneckentempo zu betatschen. Dafür ist die Grafik sehr schick und das Charakterdesign passt. AHMET ISCITÜRK

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Ich fand die Xbox-Version schon recht gut. Am PC nervt mich das lahme Menügeschalte aber ziemlich und das auf Timing basierende Combosystem ist für ungeduldige Zocker die Hölle. Ganz wichtige Info: Keine Schnellspeicherfunktion!

SUDEKI

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,8 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Action-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 28,-
	ENTWICKLER:	Climax
	VERTRIEB:	Zoo Digital Publishing
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM, DirectX9-Grafikkarte	**INTERNET:**	www.climaxgroup.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	25. März 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Rollenspieler sind halt einsame Typen und zocken solo.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80 %
STEUERUNG	77 %
GRAFIK	82 %
SOUND	81 %
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

76 %

GUT – Konsolentypisches Action-Rollenspiel mit sehr schicker Optik.

Psi-Ops



John Scryer hat es nicht leicht. Erst wacht er ohne Gedächtnis in einer Gefängniszelle auf, dann bemerkt der verwirrte Kerl, dass er übernatürliche Fähigkeiten besitzt. Die Hintergrundgeschichte: Mal wieder versucht ein Schurke die Weltherrschaft an sich zu reißen und Sie sollen das verhindern. Aus der Verfolgerperspektive steuern Sie Ihre Spielfigur und erledigen eine Wache nach der anderen. Entweder plätten Sie die Schurken mit einer der zahlreichen Wummen oder Sie lassen Ihre Psi-Kräfte spielen. Mit denen kann John Objekte durch die Luft wirbeln, die Lebensenergie der Gegner aussaugen und sogar seinen Körper verlassen und auf Seelenwanderschaft gehen. Das Ganze klappt wegen der verwendeten *Havok*-Physik-Engine echt hervorragend. Durch die Psi-Fähigkeiten gibt es für jede Situation mehrere Lösungswege. Das macht *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy* nicht nur actionreich, sondern auch reichlich knifflig. An der schnörkellosen Grafik im Konsolenstil gibt es nichts zu motzen – aber auch nichts zu loben. Im Gegensatz zur englischen Version hat man für die deutsche Variante die Gewaltdarstellungen drastisch reduziert. Macht nix, *Psi-Ops* ist ein feines Spiel. RALPH WOLLNER

FAZIT



RALPH WOLLNER

Ich finde John Scryers Abenteuer super. Keine nervigen Rätseleinlagen – stattdessen Action pur. Nach der Hälfte geht dem Titel aber ein wenig die Luft aus. Durch das ausgegorene Spieldesign tobt die Motivation allerdings stets auf Rauschniveau.

PSI-OPS: MINDGATE CONS.

MINDESTENS: 1,2 GHz, 256 MByte RAM, 2,7 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Actionspiel
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Midway
	VERTRIEB:	Zoo Digital Publishing
SINNVOLL: 2,8 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.psiopsgame.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe Erhältlich
	TERMIN:	

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Agenten sind und bleiben nun mal Einzelgänger.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80 %
STEUERUNG	71 %
GRAFIK	73 %
SOUND	77 %
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

79 %

GUT – Gnadenlose Ballerorgie mit wirklich geistreichen Physikspielereien.

Battlestrike: RTB

Battlestrike: Road to Berlin ist der indirekte Nachfolger von *Terrorist Takedown*, kommt ebenfalls von City Interactive und verpackt die *Moorhuhn*-Spielmechanik in solide 3D-Grafik. Während Sie in *Terrorist Takedown* die aktuell besonders beliebten Terroristen perforieren, geht es in *Battlestrike* zurück in die schlechte alte Zeit. Im Zweiten Weltkrieg ballern Sie auf Nazis oder deren Vehikel: Panzer, Züge, Motorräder, Flugzeuge und was damals sonst noch so für Unruhe sorgte. Für den Spieler bedeutet das in erster Linie, mit einem Fadenkreuz auf Fluten von Gegnern zu zielen und zu ballern, bis die Rohre glühen. Da die Rohre wirklich irgendwann glühen, behalten Sie besser die Waffen-Anzeige im Auge. Ist der Ballermann überhitzt, dauert es einige Sekunden, bis Sie wieder feuern können. Gesteuert wird ausschließlich mit der Maus. Das gestaltet sich vor allem dann ziemlich schwierig, wenn Sie im Cockpit eines Flugzeugs sitzen. Durch das Rumgeeier kann es bei sensibleren Naturen zu Kopfschmerzen und Schwindelgefühlen kommen. *Battlestrike* ist für zwischendurch ganz lustig, doch nach spätestens zehn Minuten wird es unheimlich – öde! AHMET ISCITÜRK



»Schlaue Gärtner verbrennen das Laub, bevor es auf den Boden fällt.«

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Okay, *BS* ist spielerisch genauso anspruchslos wie andere *Moorhuhn*-Klone. Dafür ist die Optik wirklich ganz ordentlich. Schlimm ist, dass sich Büsche und Baumzweige bei MG-Beschuss als undurchdringliche Hindernisse entpuppen.

BATTLESTRIKE: RTB

MINDESTENS: 1,2 GHz, 256 MByte RAM, 350 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 19,-
	ENTWICKLER:	City Interactive
	VERTRIEB:	Dtp
	INTERNET:	www.city-interactive.com
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Im Krieg ist im Endeffekt jeder auf sich allein gestellt! **PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	58%
STEUERUNG	69%
GRAFIK	72%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **56%**

AUSREICHEND – Als Moorhuhn Extrem gibt es eine gute Schießbudenfigur ab.

School Tycoon

Erinnern Sie sich mit Freuden an Ihre Schulzeit? Wir nicht. Motzende Pauker, nervige Mitschüler, allgegenwärtiger Schulleiter ... Doch schauen wir uns den Alltag in *School Tycoon* an, wären wir liebend gern wieder in der Pubertät (*Anm. der Red.: die ist beim Autor dieser Zeilen erst wenige Wochen vorbei*). Hier sind Sie alleinherrschender Direktor und erteilen gnadenlos Lehrern und/oder Schülern Verweise. Können Sie sich etwas Geileres vorstellen, als nach Stunden unnützer Potenzrechnung in eine Spielhalle zu stolzieren oder Achterbahn zu fahren? Wir nicht. Deshalb bauen wir Gokart-Strecken und eine Pizzeria neben die Matheräume oder den riesigen Sportplatz samt Luxus-Tennisplatz. Viele Schüler lieben uns dafür. Dies entnehmen wir den Notizen, die jeder Pennäler anfertigt. Die Kommentare reichen von „Der neue Springbrunnen schaut voll cool aus!“, bis „Dieser Unterricht ist zum Einschlafen!“ So wissen wir immer, was unsere Sklaven gerade beschäftigt. Und finden Sie, dass 15 Euro für eine witzige Wirtschaftssimulation mit netter Optik, bei allerdings wenig spielerischer Tiefe, zu viel sind? Wir nicht. LUKASZ CISZEWSKI



»Die Leipziger sind Stolz auf ihr neues Olympiastadion.«

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Ich war kein guter Schüler und nie wirklich fleißig. Deshalb bin ich ja auch bei der PC ACTION gelandet. Bei *School Tycoon* beschere ich als Machthaber – im Gegensatz zu Chef Bigge – meinen Untergebenen ein schönes Leben. Und das macht Spaß.

SCHOOL TYCOON

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD	**GENRE:**	Wirtschaftssimulation
	PREIS:	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Cat Daddy Games
	VERTRIEB:	Take 2
	INTERNET:	www.catdaddy.de
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Als Schuldirektor haben Sie keine Freunde. **PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	67%
SOUND	65%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **66%**

BEFRIEDIGEND – Verwirklichen Sie Ihren utopischen Traum einer Schule.

Oil Tycoon 2



Ewiggestrige Zocker frohlocken: Mit *Oil Tycoon 2* erscheint eine weitere Neuauflage zur legendären Wirtschaftssimulation *Oil Imperium* aus dem Jahre 1989. Jetzt erstmals in dreidimensionaler Optik, bleibt *Oil Tycoon 2* seinem uralten Vorbild in den Grundzügen treu. Ihre Aufgabe: Mutieren Sie zum milliardenschweren Ölmogul! Sie machen Jagd auf begehrte Ölquellen, errichten Fördertürme, vernetzen das Ganze mit Pipelines und pumpen somit das Geld direkt aus dem Boden in Ihren Geldbeutel. Vorausgesetzt, Sie befriedigen Ihre Arbeiter mit reichlich Kinos, Fußballstadien oder Parkanlagen. Ein Krankenhaus ist auch eine gute Investition, um seine Sklaven gesund und produktiv zu halten. Unseren erfahrenen Zockeraugen fiel aber sofort auf, dass eine Minikarte das Geschehen übersichtlicher machen würde. Auch der Geldfluss (Kauf von Tankern oder Aktien) ist undurchschaubar: Transparenz in den Finanzen hätte *Oil Tycoon 2* mehr als gut getan. Die unschöne 3D-Grafik überzeugt nämlich ebenfalls nicht vollends und quält uns mit Fahrzeugen, die dank der misslungenen Kollisionsabfrage durch Berge hindurchfahren. LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Als meine Kollegen vor 16 Jahren *Oil Imperium* für Amiga und Konsorten gezockt haben, spielte ich noch mit Lego. Mag sein, dass es damals Spaß gemacht hat, mit Öl zu handeln. Die öde Neuauflage bringt dies aber nicht wirklich rüber.

OIL TYCOON 2

MINDESTENS:	**GENRE:**	Wirtschaftssimulation
1 GHz, 256 MByte RAM, 400 MByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	Dartmoor Softworks
	VERTRIEB:	East Entertainment Media
	INTERNET:	www.oiltycoon2.de
SINNVOLL:	**SPRACHE:**	Deutsch
1,5 GHz, 512 MByte RAM	**USK-FREIGABE:**	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Mit bis zu fünf Kollegen mogulen Sie um die Wette; 1Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	60%
STEUERUNG	54%
GRAFIK	45%
SOUND	34%
MEHRSPIELER	57%

EINZELSPIELER

56%

AUSREICHEND – Sie bohren besser in der Nase oder in Ihrer Freundin rum.

Shopping C. Tycoon



In *Shopping Center Tycoon* bauen Frauen ihr zweites Zuhause nach und verwalten es. Aber auch die weibliche Zockerschaft hat nach wenigen Minuten genug von der lieblosen und altbackenen Optik, dem grauenhaften Sound, der zickigen Steuerung und dem unglaublich langweiligen Spielprinzip. Da bringen die 15 Aufträge auch keinen Spaß. Besuchen Sie lieber die örtliche Karstadt-Filiale. Das macht mehr Laune und kostet (nicht viel) weniger. LC

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 450 MByte HD, Win98 SE
HERSTELLER: Fantastic.tv/Koch Media
GENRE: Wirtschaftssimulation **PREIS:** Ca.€ 30,-

PREIS/LEISTUNG	31%
STEUERUNG	49%
GRAFIK	43%
SOUND	25%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 36%

Genius – Physik



Welchen Zocker interessiert denn sowas? *Genius – Unternehmen Physik* ist ein Spiel für Streber in der sechsten Klasse. In Ihrem Büro durchforsten Sie Stapel von Lehrbüchern und lösen langatmige Physikaufgaben. Dazwischen fummeln Sie in fünf drögen Strategiewelten hässliche Fabriken zusammen und versuchen, die Wirtschaft durch Fahrradbau auf Trab zu bringen. Nee, klar! Nebenbei bekommen Sie sämtliche Erfindungen genau erklärt. RW

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 850 MByte HD, Win 98
HERSTELLER: Radon Labs/Cornelsen Software
GENRE: Echtzeit-Strategie **PREIS:** Ca.€ 40,-

PREIS/LEISTUNG	46%
STEUERUNG	42%
GRAFIK	53%
SOUND	41%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 43%

Shoot the Roach



Es ist ein Kreuz mit dem Fadenkreuz: Seit dem Überraschungserfolg *Moorhuhn* versucht jeder Entwickler, das ausgelutschte Spielprinzip für sich zu erobern. Meist mit deutlich weniger Erfolg. Im jüngsten Vertreter dieser Fastfood-Ballereien schießen Sie sich durch fünf Szenarien. Ihr Feind: jede Menge Kakerlaken. Der Höhepunkt ist die „Splatter-Modus On"-Option. Sauber programmiert, aber langweilig wie die Zeitung von vorgestern. JO

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 51 MByte HD
HERSTELLER: Cuvi Bites/Rondomedia
GENRE: Action **PREIS:** Ca.€ 10,-

PREIS/LEISTUNG	25%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	36%
SOUND	14%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 24%

Hidden Stroke 2



Wie lange kann man Computerspiele melken? *Hidden Stroke 2* beweist, dass selbst aus versteinerten Spieleserien noch etwas Leben rauszuquetschen ist. In der Erweiterung zu *Sudden Strike 2* ziehen Sie mit über 760 Einheiten in den virtuellen Krieg. Die uralte Grafik sorgt dabei oft für Frusterlebnisse, etwa wenn Sie feindliche Einheiten im Pixelbrei schlicht nicht erkennen. Trotzdem kommen ausgehungerte Taktiker auf ihre Kosten. AB

MINDESTENS: 333 MHz, 64 MByte RAM, 350 MByte HD
HERSTELLER: Revolution Strategy/CDV
GENRE: Echtzeit-Strategie **PREIS:** Ca.€ 15,-

PREIS/LEISTUNG	66%
STEUERUNG	57%
GRAFIK	41%
SOUND	40%
MEHRSPIELER	62%

EINZELSPIELER 60%

BUDGET



»Auslaufmodell: Verbrennungsmotor.«

Auf zur Wiesn!

Mit JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING hat Novalogic einen würdigen Battlefield-Vietnam-Konkurrenten auf die Beine gestellt. Bis zu 150 Zocker tummeln sich pro Server im Internet – sind Sie schon dabei?

PC ACTION GOLD

Je mehr, desto besser. Dies gilt auch für die Teilnehmerzahl bei Mehrspieler-Shootern. *Joint Operations* erlaubt satte 150 Zockerlinge. Was geht überhaupt auf Servern mit so vielen Leuten ab? Regiert das Chaos oder dürfen Sie sich auf fesselnde Massenschlachten freuen? Kommt ganz drauf an, wer online ist. Falls da Typen am Werk sind, die gerade einen Clown vernascht haben, sollten Sie schleunigst Ihr Glück woanders probieren. Denn wenn Ihnen zum x-ten Male eine Blendgranate aus den eigenen Reihen vor die Füße fällt oder Ihre Kameraden es einfach nicht blicken, dass Fahrzeuge in *Joint Operations* als Taxis und nicht als Kamikaze-Geschosse einzusetzen sind, verliert man schnell die Nerven. Agieren Ihre Mitspieler im Team, entpuppt sich *Joint Operations* als motivierender Zeitkiller. Wenn mehrere Transporthubschrauber dutzende Soldaten an die Front schaufeln oder mit Schützenpanzern beladene Luftkissenboote eine Invasion vorbereiten, erleben Sie eine einzigartige Gänsehautatmosphäre.

DIÄT GEFÄLLIG?

Bei den Charakterklassen setzt Novalogic auf dieselben fünf wie *Battlefield 1942*. Mit einem Unterschied: Egal, ob Sie als Pionier, Sanitäter oder Gewehrschütze durch die grüne Hölle robben, Sie haben immer eine faire Chance im Zweikampf. Der gelungenen Waffenbalance sei Dank. Aber aufgepasst: Schleppen Sie zu viel Ballast mit sich herum, watscheln Sie langsamer umher als Ottfried Fischer nach dem dritten Frühstück. Das ist besonders nervig, wenn Sie keine Mitfahrgelegenheit bekommen und zu Fuß los müssen. Denn die Karten sind in *Joint Operations* durch die Bank riesig. Kleinere Schlachtfelder für 30 oder weniger Spieler suchen Sie vergebens. LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Eine simple Rechnung: Ich besitze 55 Euro – 30 Euronen gehen für *Joint Operations* drauf, für die restlichen 25 Tacken gibt es das aktuelle Add-on *Escalation*. Für den Preis eines Vollpreistitels kriege ich ein Paket mit Massenschlachten mit bis zu 149 Spielern, coolen Fahr- und Flugzeugen, einer ordentlichen Technik und einem riesigen Waffenarsenal. Was will ein Action-Fan mehr? Zwar liegt *Joint Operations* wegen der simplen Waffenballistik hinter *Battlefield Vietnam*, macht im Netz aber mindestens genauso viel Spaß.

JOINT OPERATIONS

MINDESTENS:	**GENRE:**	Mehrspieler-Shooter
1,2 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Novalogic
	VERTRIEB:	Electronic Arts
TEST IN AUSGABE: 9/04	**INTERNET:**	www.jointopsthegame.de
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Advance and Secure, TDM, King of the Hill, Co-op; 1 Spieler/CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 64 Spieler
INTERNET: 150 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88 %
STEUERUNG	88 %
GRAFIK	85 %
SOUND	83 %
EINZELSPIELER	50 %

MEHRSPIELER

87 %

SEHR GUT – Technisch sauberer und spielerisch überzeugender Massen-Shooter.

Dawn of War

Die Entwickler erweiterten in *Warhammer 40.000: Dawn of War* das klassische Echtzeit-Strategiespiel samt Basisbau um viele frische Ideen. Anders als üblich sammeln Sie etwa Ressourcen nicht durch Zerkloppen von riesigen Steinhaufen. Sie erzeugen Energie in Plasma-Generatoren und nehmen Kontrollpunkte und Reliquien ein, die auf der gesamten Karte verteilt sind. Obwohl Sie neue Einheiten in Ihrer Basis produzieren, entfällt bei *Dawn of War* das nervige Nachschicken von Frischfleisch an die Front. Per Mausklick verstärken Sie die zu Trupps zusammengefassten Infanterieeinheiten oder rüsten sie mit besseren Waffen aus. Sekunden später beamt sich der Kram grafisch effektvoll in die Pranken Ihrer Jungs. Das ist doch praktisch, oder?

NAHKAMPF

Dawn of War brilliert mit einer fantastisch detaillierten Grafik, bombastischem, orchestralem Sound, gelungenen Animationen – und einem unglaublich hohen Zoomfaktor. Dank der agilen Kamera ließen wir das Spiel häufiger pausieren, um uns am tollen Detailgrad der Akteure zu ergötzen. LUKASZ CISZEWSKI



FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Meiner Meinung nach haben Menschen, die sich Brettspielen widmen, kein Leben. Die Rettung ist aber da: *Dawn of War* bietet einen Arsch voll Action, spannende Missionen und schicke Optik – und das alles im *Warhammer*-Universum.

WARHAMMER 40.000: D.O.W.

MINDESTENS:	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
1,4 GHz, 256 MByte RAM, 1,8 GByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Relic Entertainment
	VERTRIEB:	THQ
TEST IN AUSGABE: 11/04	**INTERNET:**	www.dawnofwar-game.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Skirmish, Koop. und frei konfigurierbar, Siegkriterien festlegbar; 1 Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	90%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	86%

EINZELSPIELER

85%

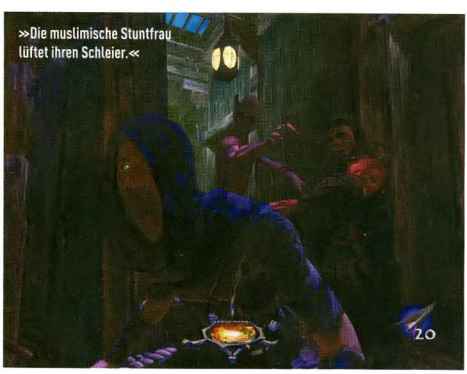
SEHR GUT – Ein Strategie-Feuerwerk vom Feinsten. Zugreifen!

Thief 3

Im dritten Teil der *Thief*-Serie übernehmen Sie erneut die Rolle des Meisterdiebs Garrett, schleichen durch mittelalterliche Szenarien, dringen in Gebäude ein und reißen sich alles unter den Nagel, was irgendwie wertvoll ausschaut. Was ist neu im Gegensatz zu den beiden Vorgängern? Zum Beispiel eine zusätzliche Kamera-Perspektive. Alternativ zur Ego- steht jetzt nämlich eine Verfolger-Ansicht zur Verfügung. *Thief*-Spieler der ersten Stunde erkennen darin natürlich den Untergang des Abendlandes. Doch wer erst einmal in der neuen Perspektive gezockt hat, meckert bestimmt nicht mehr. Denn die Jobs fallen Ihnen aufgrund des besseren Überblicks um einiges leichter als in den Vorgängerspielen *Dark Project* und *The Metal Age*.

LICHTE MOMENTE

Technisch geht bei *Thief 3* die Post ab. Vor allem die schicken Licht- und Schattenspielchen lassen Besitzer dicker Rechner frohlocken. Außerdem gibt es was auf die Ohren: realistische Umgebungsgeräusche, filmreife Sprachausgabe und der stimmungsvolle Soundtrack überzeugen. Fein! LUKASZ CISZEWSKI



FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Für *Thief 3: Deadly Shadows* brauchen Sie nicht nur schlappe 15 Kröten, sondern auch Geduld und Köpfchen. Zwar besitze ich beides nicht, trotzdem fesselte mich Garretts düsteres Geschleiche von Beginn an. Zugreifen!

THIEF 3: DEADLY SHADOWS

MINDESTENS:	**GENRE:**	Action-Adventure
1,4 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Ion Storm
	VERTRIEB:	Eidos
TEST IN AUSGABE: 7/04	**INTERNET:**	www.thief3.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Garrett ist ein sehr einsamer Mensch.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	83%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

87%

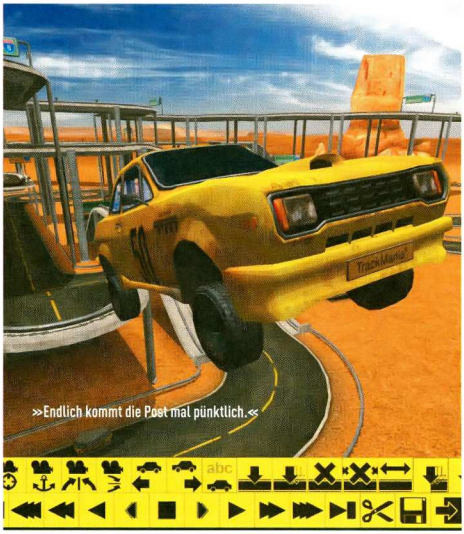
SEHR GUT – Hier bringen Sie Ihre Gegner lautlos und stilvoll um die Ecke.

Trackmania

Keine Frage, es gibt genug Rennspiele auf dem Markt. Und irgendwie zocken die sich doch alle ähnlich. Sie züchten Ihre Boliden hoch und drängen anschließend die Konkurrenz von der Straße. Nicht gerade hochgeistig. Bei *Trackmania* ist das anders. Hier steht die Raserei an zweiter Stelle. Denn bevor Sie auf der Piste starten, entwerfen Sie diese erst einmal. Anhand eines kinderleicht zu bedienenden Editors basteln Sie in bester *Rollercoaster Tycoon*-Manier aus 200 Bauteilen aberwitzige Strecken. Sie muten den Fahrern Loopings, brutale Steilkurven, unmenschliche Steigungen, Sprungschanzen und viele weitere Schikanen wie Eisflächen zu. Damit das Ganze optisch gut rüberkommt, klatschen Sie Häuser, Seen und Berge auf Ihre Modellbahn. Sie sind mit Ihrem Ergebnis zufrieden? Prima, dann klicken Sie auf „Play" und ab geht die Post! Auf Realismus kommt es bei *Trackmania* nicht an. Was zählt, sind coole Stunts. Und die kriegen Sie mit den unzerstörbaren Blechschüsseln super hin.

GEISTERBAHN

Sie sind ein fauler Sack und haben keine Lust, eine Strecke zu bauen? Dann treten Sie einfach auf einem der 51 enthaltenen Kurse gegen die Zeit an. Oder fahren Sie im Survival-Modus drei computergesteuerten Gegnern davon. Solange Sie nicht als Letzter durchs Ziel tuckern, geht es bis zu 13-mal eine Runde weiter. Auch sehr fein: die Spielvariante Puzzle. Hier sind nur Start und Ziel vorgegeben. Die beiden Punkte sollen Sie möglichst geschickt verbinden und anschließend die Bestzeit auf dem Asphalt hinlegen. Da lassen wir gern einen fahren! LUKASZ CISZEWSKI



FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Eigentlich habe ich an Editoren so viel Spaß wie Gerhard Schröder an den letzten Umfrageergebnissen. Der Streckenbaukasten in *Trackmania* macht aber dermaßen Spaß, dass ich schon mal die ein oder andere Nacht als Rennstrecken-Architekt verbringe.

TRACKMANIA

MINDESTENS:	450 MHz, 64 MByte RAM, 312 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Rennspiel
TEST IN AUSGABE:	6/04	**PREIS:**	Ca. € 20,-
		ENTWICKLER:	Nadeo
		VERTRIEB:	Koch Media
		INTERNET:	www.trackmania-the-game.de
		SPRACHE:	Deutsch
		USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
		TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Runden-Rennen, Zeitfahren, Teamrennen; 8 Spieler pro CD

PC: 1-8 Spieler
NETZWERK: 25 Spieler
INTERNET: 15 Spieler

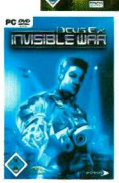
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	87%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	74%
SOUND	67%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER **77%**

GUT – Dieses kuriose Rennspiel befriedigt nicht nur Ihren Basteltrieb!







DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN
Alexander	Strategie	Ubisoft	64%	€ 30,-	2/05
Conflict: Vietnam	Action	Ubisoft	70%	€ 30,-	1/05
Counter-Strike: Condition Zero	Action	Vivendi	66%	€ 15,-	5/04
Deciples 2 Gold	Rollenspiel	Flashpoint	59%	€ 20,-	11/02
Deux Ex 2: Invisible War	Action	Eidos	85%	€ 15,-	4/04
Future Tactics: The Uprising	Action	Jowood	65%	€ 20,-	12/04
Hitman: Contracts	Action	Eidos	82%	€ 15,-	6/04
Impossible Creatures	Strategie	Microsoft	79%	€ 15,-	4/03
Joint Operations: Typhoon Rising	Action	Electronic Arts	87%	€ 30,-	9/04
Jurassic Park: Operation Genesis	Action	Vivendi	71%	€ 15,-	5/03
Miami Vice	Action	Koch Media	46%	€ 15,-	2/05
Myst 4: Revelation	Adventure	Ubisoft	76%	€ 30,-	12/04
Painkiller: Black Edition	Action	Dreamcatcher	71%	€ 40,-	2/05
Thief 3: Deadly Shadows	Action	Eidos	87%	€ 15,-	7/04
Trackmania	Rennspiel	Koch Media	77%	€ 20,-	6/04
Warhammer 40.000: Dawn of War	Strategie	THQ	85%	€ 30,-	11/04
War of the Ring	Strategie	Vivendi	76%	€ 10,-	1/04

Männer. Miezen. Motoren.

Der DSF Formel 1 und Tourenwagen Timer 2005 ist da!



Präsentiert von:

vodafone

Aktuelle Motorsportinfos im praktischen Taschenformat!

- *Top Infos zur Formel 1 und DTM*
- *Alle Teams & Fahrer*
- *Rennstrecken & Termine*
- *Ergebnisdienst zum Selbsteintragen*
- *Service & Statistik*
- *Großes Gewinnspiel*

Jetzt für 3,95 € überall im Handel!

Oder direkt hier bestellen: www.media-consulta.com/shop

Eine Publikation der

MEDIA CONSULTA

www.media-consulta.com

SEITENSPRUNG

Genau deine Kragenweite!

Töten Sie General Choi Song! Der schlimme Finger ist nämlich der gefährlichste Mann der Welt. Als Digi-Söldner tun Sie das in MERCENARIES, aber nicht fürs Vaterland, sondern für dicke Knete!

Xbox | General Song ist schon ein echt mieses Schwein. Selbst seinen eigenen Vater, den Präsidenten von Nordkorea, hat er gekillt und somit die Zugangscodes für Atomwaffen erhalten. Als Söldner übernehmen Sie die Jagd auf Song, denn das Honorar ist mehr als ordentlich. Dabei greifen Sie auf Methoden zurück, die nicht immer politisch korrekt erscheinen. Ihre Söldner steuern Sie dabei aus der Verfolger-Perspektive. Ähnlich wie in Rockstars *GTA*-Reihe rennen Sie frei durch die Schauplätze und machen alles platt, was Kohle bringt. Klar, dass ranghohe Anhänger von General Song mehr Knete in die Kasse spülen als ein Hanswurst. Im Onlineshop der Russenmafia investieren Sie Ihr sauer Verdientes in neue Ausrüstung. Auch schön: Weil ewiges Latschen anödet, schnappen Sie sich herumstehende Fahrzeuge wie Jeeps, Panzer oder Helikopter. So muss es sein!

AHMET ISCITÜRK









MERCENARIES	
HERSTELLER:	Pandemic Studios/Lucas Arts/Activision
INFO:	www.lucasarts.com
WERTUNG:	SEHR GUT

Loch, ich will!

Vergessen Sie die spießigen Herren in Leinenhosen! Beim OUTLAW GOLF 2 lochen leicht bekleidete Blondinen und tätowierte Rüpel ein.



Xbox | Da behaupte noch mal jemand, Golf sei eintönig: Acht Plätze und 13 Spielarten bietet das Spiel. Bezahlen brauchen Sie dafür nur 20 Euro. Fast geschenkt, wenn man bedenkt, dass vier Spieler zu Werke gehen können. Und genau hier liegen die Stärken des deutlich erweiterten zweiten Teils. Während die Computergegner meist zu gut einlochen, kommt gegen menschliche Mitspieler wahre Schadenfreude auf. Ernst nimmt sich *Outlaw Golf 2* ohnehin nie. Die Golfkeule zu schwingen ist extrem simpel und fernab der simulierten Realität eines *Tiger Woods PGA Tour*. Spaß und Schabernack sind angesagt. Dafür sorgen die eigenwilligen Charaktere, die Sie zusammen mit den Kursen nach und nach freischalten können. Schade, dass Take 2 die Sprachausgabe englisch beließ: Da auch Untertitel fehlen, dürften einigen Spielern die Feinheiten entgehen. Doch zumindest die Menüführung präsentiert sich auf Deutsch. Trotz schwacher Grafik ein unterhaltsames Spiel für entspannte Zockerabende.

JOACHIM HESSE

OUTLAW GOLF 2	
HERSTELLER:	Hypnotix/Take 2
INFO:	www.outlawgolf2.de
WERTUNG:	GUT

Auf Wolke sieben

Über 13 Jahre stand es auf dem Index. Ende 2004 befreite die Bundesprüfstelle das Spiel vom Bann. Jetzt gibt es WINGS sogar für den Game Boy.



»Benutzte unerlaubte Hilfsmittel: Sven Hannawald.«



»Vom Aussterben bedroht: Zugvögel.«

Game Boy Advance | *Wings* ist nicht mehr indiziert: Der Weg für die vor zwei Jahren in Amerika veröffentlichte Neuauflage ist frei. Da auf dem Game Boy Technik keine große Rolle spielt, präsentiert sich der Doppeldecker-Shooter weiterhin in guter Form. Als junger Pilot starten Sie aufseiten der Briten oder Deutschen eine Fliegerkarriere im Ersten Weltkrieg. Sie liefern sich Luftkämpfe in der Ego-Perspektive, spielen Bomberpilot in der Draufsicht und dezimieren den Feind in einer isometrischen Sicht. Zusammen ergibt das über 200 frische Missionen. Zwischendurch spinnen englische Texttafeln die Story weiter. Speichern dürfen Sie nach jedem Einsatz. Sobald Sie die Steuerung im Griff haben, erstrahlt *Wings* in altem Glanz. Per Linkkabel fordern Sie sogar einen Freund zur Luftschlacht heraus. Gelungen, nur gegen Ende etwas eintönig. JOACHIM HESSE



WINGS

HERSTELLER: Crawfish/Cinemaware/ZOO Digital Publ.
INFO: www.cinemaware.com

WERTUNG: GUT

Schießhunde aufgepasst!

Achtung: Nicht bei jedem „Kontra" reicht ein „Re"! Statt Worten brauchen Sie bei NEO CONTRA Waffen. Das ist nicht neu, knallt aber erfreulich angenehm.



»Neulich im Kreis-Saal.«



»England: Hauptsache der Linksverkehr läuft.«

Playstation 2 | Der Name *Contra* beziehungsweise *Gryzor* oder *Probotector*, wie die Serie in Deutschland zeitweise hieß, garantiert eines: Action am laufenden Band. Den spielerischen Höhepunkt feierte die Söldner-Schießerei 1992 auf dem Super Nintendo. Das ist lange her. Nennenswert ist seitdem nur noch das knackschwere PS2-Debüt *Contra: Shattered Soldier* mit solider Action aus der Seitenansicht. *Neo Contra* versucht, den Spielspaß in die dritte Dimension zu katapultieren. Mit Erfolg! Zu Beginn wirkt gerade die Grafik zwar ernüchternd, doch wenn die ersten Bossgegner den Bildschirm mit anspruchsvollen Projektilmustern füllen, steigt die Stimmung. Vor allem, wenn zwei spielen. Den fünften Level in der Alienwelt schalten Sie frei, wenn Sie der Versuchung, auf „Leicht" zu starten, widerstehen. Kein Meilenstein, aber eine Ballersünde wert. JOACHIM HESSE



NEO CONTRA

HERSTELLER: Konami TYO/Konami
INFO: www.konami.com/gs/neocontra

WERTUNG: GUT

MARIO VS. DONKEY KONG



GBA | Donkey Kong hat Spielzeug-Marios geraubt. Sie spielen den echten Mario und sammeln in sechs Welten die Entführten wieder ein. Statt nur zu hüpfen, knobeln Sie unter Zeitdruck Lösungswege aus. In jedem achten Level steht ein Kampf mit dem verärgerten Riesenaffen an. Mario beherrscht jede Menge Tricks und die Aufgaben fordern ab der zweiten Hälfte auch Profis. Wer die bewältigt, schaltet neue Abschnitte frei. (JO)

»Rotkäppchen hatte bei der Großmutter gleich Bedenken.«

HERSTELLER: Nintendo
INFO: www.mariovsdk.com
WERTUNG: SEHR GUT

AUF DVD SNAKES



N-Gage | *Snakes* ist der moderne Nachfolger des Uralt-Handyspiels *Snake*. Es sieht aus wie dem Film *Tron* entsprungen und präsentiert sich komplex. In 42 Levels sammeln Sie mit einer Schlange Energiepillen. Passen Sie auch im Zweispieler-Modus auf, dass Sie sich dabei nicht in den Schwanz beißen! Ein gelungenes Geschicklichkeitsspiel und zudem noch umsonst! Die aktuelle Version finden Sie auf unserer Cover-DVD. (JO)

»Pfui: King Kong ringt mit der einäugigen Schlange.«

HERSTELLER: iomo/Nokia
INFO: www.snakesoutbreak.com
WERTUNG: GUT

DONKEY KONG JUNGLE BEAT



Gamecube | Donkey Kong hüpft, springt und prügelt sich in diesem Jump & Run durch 15 Dschungel-Levels. Eigentlich nichts Besonderes, aber der Ton macht ja bekanntlich die Musik. Das gilt hier ganz speziell, denn gesteuert wird mit dem Bongo-Controller, der schon in *Donkey Konga* zum Einsatz kam. Klingt bescheuert, sieht bescheuert aus, bietet aber noch mehr Spaß als ein Zimmer voller nackter Weiber. Freak-Tipp des Monats! (AI)

»Die Maul-und-Klauen-Seuche hat Roberto B. kaum verändert.«

HERSTELLER: Nintendo
INFO: www.nintendo.de
WERTUNG: SEHR GUT

DEAD OR ALIVE ULTIMATE



Xbox | Warum braucht das Spiel zwei DVDs? Weil zwei alte Bekannte drauf sind. *Dead or Alive 1* dürfen Sie getrost vergessen. Dem Prügler sieht man seine acht Jahre deutlich an. Nur der neue Online-Modus entzückt. Doch den bietet auch Teil 2. Und der sieht mit 15 Kombattanten und 21 überarbeiteten Arenen hübscher aus als je zuvor. Sammler freuen sich über dutzende Kostüme, die sich nun freischalten lassen. Nörgler kramen *DoA 3* wieder raus. (JO)

»Nicht jedermanns Sache: Das Kamasutra.«

HERSTELLER: Team Ninja/Tecmo/Microsoft
INFO: www.deadoralivegame.com
WERTUNG: SEHR GUT

SPIELER FORUM



Haut ab!





Im HALF-LIFE 2-Mod DAS ROBOSS ziehen Sie den Gegner das Fell über die Ohren. Völlig umsonst bekommen Sie hier drei fette Levels lang Ballerorgien serviert.

Half-Life 2 | Sie vergötterten Will Smith in *I, Robot*, weil der den Blechdosen so richtig die Motorhaube verbeult hat? Dann haben wir hier genau das Richtige für Sie. In der Einzelspieler-Modifikation *Das Roboss* für *Half-Life 2* haben die nichtsnutzigen Combine anscheinend zu lange vor der Glotze gehockt. Nach der 117. Wiederholung von *McGyver* plünderten sie den Schrottplatz und schweißten im „Über-Bunker" einen Kampfroboter mit gigantischen Ausmaßen und dem lustigen Namen „Das Roboss" zusammen. Jetzt steht wieder mal das Schicksal der Welt auf dem Spiel. Das können Sie – wie immer eigentlich – absolut nicht zulassen. Ihre Aufgabe? Die Forschungsstation infiltrieren und den Koloss wieder zu Altmetall recyceln, bevor der Prototyp einsatzbereit ist.

MACH MIR DEN ROBOT

Auf drei Karten schleichen, kraxeln und ballern Sie sich durch eine feindliche Basis. Mit Ihren Wummen räumen Sie dabei von der popeligen Headcrab über fiese Combine-Soldaten bis hin zu den ekligen Ant-Lions alles aus dem Weg, was da durch die Gänge kreucht und fleucht. Die erste echte Einzelspieler-Kampagne für *Half-Life 2* bietet anspruchsvollen Spielspaß nach dem Motto: kurz, aber knackig. Denn schon nach etwa einer Stunde haben Sie entweder mal wieder die Welt gerettet – oder verrotten virtuell in einem stinkenden Abwasserkanal. Besitzen Sie das Zeug zum Roboss-Killer? Probieren Sie es einfach aus. Die Installationsdatei finden Sie auf unserer DVD. MARC BREHME

Info: www.tylak.com/dasroboss.html

AUF DVD

Mod zu: Half-Life 2
Autor: Tyler Munden
Filename: dasroboss.zip
Voraussetzung: Half-Life 2
Pro + Contra:
+ Knackige Action
– Kurze Spielzeit
FAZIT: „Besonders cool für HL2-Zocker, die schon I, Robot geil fanden."

Mit dem Zweiten spielt man besser!

Schluss mit der Einsamkeit in DOOM 3. Mit LAST MAN STANDING nehmen Sie die Monster nun auch im kooperativen Modus aufs Korn. Das fetzt doppelt!

Doom 3 | Das Böse auf dem Mars ist besiegt, aber Ihnen juckt noch immer der Finger am Abzug und das *Doom 3*-Add-on ist noch nicht in Sicht? Rettung naht und Deutschland macht Platz im Laufwerk. Wir haben den *Doom 3: Last Man Standing*-Mod für Sie im Gepäck. Endlich gibt es den lang ersehnten Koop-Modus für die Monsterhatz. Jetzt schnetzeln Sie in Begleitung menschlicher Mitstreiter. Damit das ob der Hilfe aber nicht so langweilt wie ein Halma-Abend mit Oma, passt sich die Gegnerstärke an die Zahl der Teilnehmer an. Neben den mitgelieferten Karten können Sie auch die Einzelspieler-Maps von *Doom 3* im kooperativen Modus beackern. Das wird allerdings nur inoffiziell unterstützt. Sie nieten so viele Monster wie möglich um und bleiben als letzter verbleibender Recke immer noch aufrecht stehen. Für Dariusz „Tiger" Michalczewski unmöglich, für Sie aber wohl ein Klacks. Oder? MARC BREHME



>>Der Bund der Leprakranken löst sich auf.<<

Info: http://lms.d3files.com

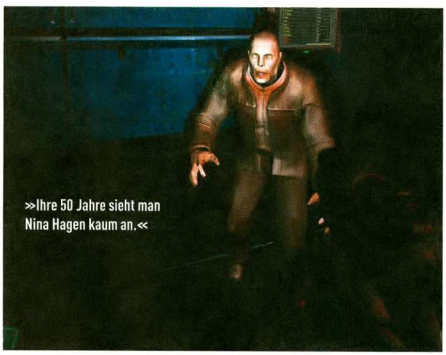
AUF DVD

Mod zu: Doom 3
Autor: Diverse
Filename: lms_beta02_windows.exe
Voraussetzung: Doom 3
Pro + Contra:
+ Kooperativer Modus
+ Fetter Sound
FAZIT: „Lieber gemeinsam statt immer nur einsam."

Bring es im Gang!

Alles hat ein Ende, nur DOOM 3 hat keins. In DUNGEONDOOM quälen Sie sich durch Irrgärten voller Zombies. Und obendrauf spendiert Doom3maps.org noch ein Map-Pack.

Doom 3 | Mit *Dungeondoom* hetzen Sie durch dunkle Gänge. Die simple Modifikation suggeriert, dass es sich dabei um ständig neu generierte Labyrinthe handelt. Genau wie die Bundesregierung Ihnen deutliches Wirtschaftswachstum vorgaukelt. Auf virtuellen Treppen gelangen Sie zu anderen Ebenen. Je tiefer Sie in den Dungeon eindringen, desto knackiger werden die Gegner. Murksen Sie die fiesen Kreaturen ab, sacken Sie Erbschaften in Form von Goldstücken ein. In Läden hauen Sie die Kohle für neue Waffen, Munition, Rüstung und Medikits auf den Kopf. Diese Tante-Emma-Läden sind die einzige Quelle für neue Ausrüstung. Doom3Maps.org und PC ACTION lieben Sie alle. Deshalb gibt es obendrauf wieder ein feines Menü sehr ansehnlicher Einzel- und Mehrspieler-Karten für den Höllen-Shooter. Guten Appetit! MARC BREHME



>>Ihre 50 Jahre sieht man Nina Hagen kaum an.<<

Info: www.doom3maps.org

AUF DVD

Mod & Maps zu: Doom 3
Autor: Diverse
Filename: doom3maps.org.rar
Voraussetzung: Doom 3
Pro + Contra:
+ Belohnungssystem
+ Schicke Karten
− Zu wenig Shops in der Mod
FAZIT: „Sorgt für feinste Verirrung."

INHALT

HALF-LIFE 2	
Das Roboss	Seite 122
Source Racer	Seite 124
DOOM 3	
Last Man Standing	Seite 123
DungeonDoom	Seite 123
ENEMY TERRITORY	
Fortess	Seite 124
BATTLEFIELD: 1942	
Battlefield 1918	Seite 124
BROWSERSPIELE	Seite 124
HALF-LIFE	
Task.Force	Seite 126
MAX PAYNE 2	
Doomed	Seite 127
SURF DOCH MAL DA RUM	Seite 127

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.

Klassenunruhen

In ENEMY TERRITORY FORTRESS wählen Sie einen von zehn Spielertypen und hauen sich gegenseitig aufs Maul.



Enemy Territory | Aufgemerkt! Auf unserer DVD wartet Version 1.2 von *Enemy Territory Fortress*. Kennen Sie nicht? Dann hier die Ultrakurzfassung: *Enemy Territory* (*ET*), der Mod zu *Return to Castle Wolfenstein, bekam* ebenfalls einen Mod-Absenker spendiert: *ET Fortress*. Das spielt sich ähnlich wie das altehrwürdige *Half-Life: Team Fortress* und buhlt nun um Ihre Zockergunst. Die teambasierte Mehrspieler-Modifikation wuchert mit etlichen Pfunden. Sie wählen aus Modi wie etwa CTF, Reverse CTF oder Capture & Hold. Mit einer von zehn Klassen greifen Sie zu gut einem Dutzend fetter Wummen wie Sturmgewehren und Railguns, um den Gegnern auf mehr als dreißig Karten Feuer unterm Hintern zu machen. Fett! MARC BREHME

Info: www.etfgame.com

AUF DVD

Mod zu: Enemy Territory
Autor: ETF Development Team
Filename: etf12_install.exe
Voraussetzung: Enemy Territory (v1.02)
Pro + Contra:
+ Gibt es auch für Linux
− Keine Bots
FAZIT: „Taktisch interessante Duelle mit gut ausbalancierten Klassen."

Rasen ohne Gummi!

Das tut gut: Im HALF-LIFE 2-Mod SOURCE RACER geben Sie ganz ohne Reifen mächtig Gas – und zwar in Propellerbooten. Heftiger, ungeschützter Verkehr garantiert.

Half-Life 2 | Wir haben zum Himmel gebetet, einem Tempel gebaut und den Teufel beschworen – und wurden erhört. Von dem coolen Mehrspieler-Mod *Source Racer* ist endlich die Beta der Version 2.0 erschienen. Schmeißen Sie die Kiste an, laden Sie Kumpels ins lokale Netzwerk oder Internet ein und jagen Sie über vier herausfordernde Karten. Genau wie in der Steinzeit verdingen Sie sich als Jäger und Sammler. Sie schubsen Ihre Gegner bei den Checkpoint-Rennen von der Rampe, lassen die Maschine mit dem Nitro-Power-up richtig aufheulen und legen Sprünge wie ein Känguru auf Koks hin, wenn Sie als Erster ins Ziel kommen wollen. Der Mod ist mit 50 Megabyte angenehm klein, bietet sogar Linux-Unterstützung und ist natürlich auf unserem Silberling zu finden. Wir wünschen allzeit gute Fahrt! MARC BREHME

Info: www.sourceracer.com



AUF DVD

Mod zu: Half-Life 2
Autor: Stefan Lednicky
Filename: srclient20.rar
Voraussetzung: Half-Life 2
Pro + Contra:
+ Coole Spielidee
− Bisher wenig Karten
FAZIT: „Schumi Freeman lässt es krachen!"

Ahoi, browse!

www.gdynamite.de gamesdynamite



»Aufrüstbar: Nintendo DS.«

Ab in die Wirtschaft!

Games Dynamite lässt Sie in BROWSERSPIELEN Kohle scheffeln und schickt Sie auf die Rennpiste.

Zocken Sie mal *Syndicates* (www.syndicates.4players.de) und greifen Sie ab! Hier geht es um Geld und Macht. In nicht allzu ferner Zukunft sind die Staaten dieser Welt ebenso bedeutungslos geworden wie der letzte Fünfjahresplan der DDR. Die Macht ist in einer Hand voll Großkonzerne gebündelt. Sie übernehmen die Kontrolle über eines dieser Unternehmen und versuchen, Ihre wirtschaftliche, militärische und politische Stärke zu maximieren, um Ihre Interessen durchzusetzen. In Friedenszeiten bauen Sie Ihre Infrastruktur aus, handeln mit Mitspielern, spekulieren an der Börse und entwickeln neue Forschungen. Im Krieg kommen fortschrittliche Militäreinheiten und hinterhältige Sabotageaktionen zum Einsatz. Die Stasi lässt herzlich grüßen. Voll krass, ey! Handfeste Action statt Wirtschaftsbrimborium finden Sie hingegen bei *Rumble Race* (www.rumblerace.de). Als Manager eines Rennstalls suchen Sie Sponsoren, stellen heiße Öfen in die Garage, heuern Fahrer und Mechaniker an und tüfteln Rennstrategien aus. Die Wagen sehen so schick aus wie Paris Hilton in ihrem Video und kommen besonders an den Renn-Wochenenden zur Geltung. Dann schicken Sie Ihr Team auf die Piste, lassen die Reifen quietschen und treten gegen Hunderte von Mitspielern an. Bestellen Sie am besten noch ein paar Boxenluder und lassen Sie bloß nichts anbrennen. (MB)

DEIN HANDY-KULT !!



NEU!! Jetzt mit Sound: Hot Movies für Dein Handy!





Für alle Handys mit Video Support (H263) siehe "Deine Bedienungsanleitung"

PERSONAL PICS JETZT FÜR 1,99 Euro

Für alle Handys mit Farbdisplay



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

POWER-RINGTONES Poly und Mono!

Preis-kracher ! RING-TONES 2,99 €

TOP-HITS

82884 Wie weit?
82883 Geile Zeit
82882 Only U
82881 Do Somethin'
82880 Drop It Like It's Hot
82879 Glaub an mich
82878 Femme Like U
82877 Liberatio
82876 Numb / Encore
82875 Chipz In Black
82874 Like Toy Soldiers
82873 The Sound Of S. F.
82872 One (A. Hardcore)
82871 Boulevard of Broken Dreams
82569 Sweetest Poison
82568 Fuffies im Club
82567 Pop Ya Collar
82566 American Idiot
82565 Leaving New York
82562 Call On Me
82561 Enjoy the Silence 04

CHART-BREAKER

82489 HOLZMICHL
82461 DRAGOSTEA DIN TEI
82539 Aus & Vorbei
82534 Space Taxi
82533 This is the World
82532 Everytime
82521 This Love
82522 Troy

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

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
82515 Heidi
82507 Bob der Baumeister
82341 Dallas

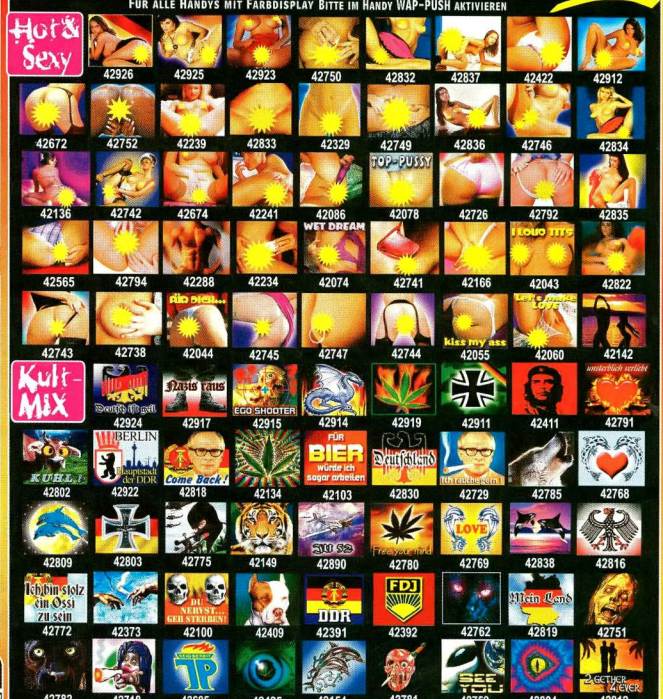
KULT

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 Reise
82509 YMCA
82343 Like Ice in The Sun.
82340 Sexbomb

Monophon: Für alle gängigen Nokia, Siemens Poly: Für alle Poly-Ringtones fähigen Handys

KULTIGE WALLPAPER-JETZT FÜR: 0,99 €

Sende "Giga" + "PAW" an 87555**
Für alle Handys mit Farbdisplay Bitte im Handy WAP-PUSH aktivieren



HANDY GAMES



Alle Games für:
Nokia 3100,3200,3300,6610,6600,6810, 6820,7200,7210,7250,7250i,7650, N-Gage,N-Gage QD

X = zusätzlich für:
Sharp Gx 10, GX 20,Motorola V525 Siemens CX 55,SonyEric. K700i,T610,

O = zusätzlich für:
Samsung E700,E800,E820,X460

Display-Clips



Für Alle Handys mit Farbdisplay



WAP: Über 100 Spiele für mehr als 200 Handytypen verfügbar - Für deinen Link sende SMS mit "GAME" an die 86677 (normale SMS-KOSTEN!!)

SO GEHT'S PER SMS:

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

Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag
Sende "START PAW" + Best.Nr. an die **87555****
z.B: "Start PAW 42819"
Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €

Fast 70% Rabatt

Sende "PAW"+Best.-Nr. an **0900 560330°** z.B. "PAW 42819"
€2/SMS

Sende "PAW"+Best.-Nr. an **914°** z.B. "PAW 42819"
3sfr/SMS max 2SMS

Oder telefonisch: 0190 **861257*****
1,86 €/min

:0900902324 SFR 4,22/min
:0900545424 € 3,63/Min

für WAP Download sende "LINK" an die 86677*

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PAW + urspr.Abname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag (bei 99ct-Abo max. 6 SMS/Monat),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 (Versand gem. uns. AGB)

ONLINE: WWW.GIGAHANDY.DE

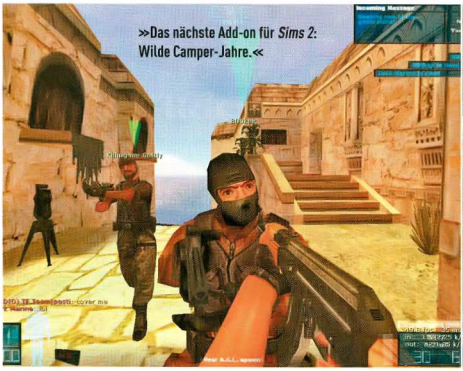
HOL DIR DEN GENIALEN DISPLAY CLEANER !!!



Augen zu, ich komme!

PC ACTION SUPER-MOD

Besonders toll sieht der HALF-LIFE-Mod TASK.FORCE nicht aus. Aber er ist endlich erschienen und macht Spaß.





Half-Life | Halleluja! Es geschehen noch Zeichen und Wunder. Mit *Task.Force* ist das *Duke Nukem Forever* der Mod-Szene erschienen. Nach vier Jahren Entwicklungszeit schlagen Sie sich entweder auf die Seite der Army of Global Liberation oder der namensgebenden Task Force und liefern sich Gefechte mit der jeweils anderen Partei. Ganz so wie bei den Landtagswahlen in Schleswig-Holstein. In diesem taktischen Team-Shooter statten Sie sich mit einer Waffe jeder Gattung (Pistolen, MGs, Rifles, Sniper) aus oder erleichtern erledigte Kämpfer um ihre Bleispritzen. In *Task.Force* geht es darum, dass das gesamte Team die Mission erfüllt, viele Frags sind nicht das zentrale Thema. Gelungen: Ein erhöhter Puls Ihres Protagonisten beeinträchtigt das Zielverhalten und sein Bewegungsvermögen. MARC BREHME

Info: http://taskforce-mod.net

AUF DVD

Mod zu: Half-Life
Autor: Diverse
Filename: taskforce.exe
Voraussetzung: Half-Life
Pro + Contra:
+ Moralsystem
– Angestaubte Grafik
FAZIT: „Was lange währt, wird endlich gut."





Endlich Erster!

PC ACTION SUPER-MOD

Wenn Sie die Waffen des Zweiten Weltkriegs nicht mehr sehen können, zocken Sie doch den BATTLEFIELD 1942-Mod BATTLEFIELD 1918. Inklusive Rückblenden in schwarz-weiß.

Battlefield 1942 | Populäre Ego-Shooter vor der Kulisse des Zweiten Weltkriegs gibt es viele. Das dachten sich wohl auch die Macher des Mods *Battlefield 1918* und passten sämtliche Waffen, Einheiten und Fahrzeuge von *BF 1942* an die Zeit um 1918 an. Entweder schlagen Sie sich auf seiten der Deutschen durch den Ersten Weltkrieg oder kämpfen als Franzose. In der endgültigen Version folgen noch vier weitere Nationen. Wie im häuslichen Schlafzimmer wird auch in *BF 1918* viel Wert auf Mannschaftsspiel gelegt. Gezockt wird im LAN oder Internet, wo sich bis zu 10.000 Spieler auf den derzeit vorhandenen Servern tummeln. Neben Panzern und PKWs finden auch Flugzeuge und sogar Zeppeline einen Platz im Spiel. Da sagen wir nur noch: Respekt und guten Flug! MARC BREHME

Info: www.battlefield1918.de

AUF DVD

Mod zu: BF 1942
Autor: Diverse
Filename: BF1918_1_51.exe
Voraussetzung: BF 1942
Pro + Contra:
+ Neue Waffen
+ Originelle Fahrzeuge
FAZIT: „Historisch korrekte Umsetzung des 1. Weltkriegs!"



AUF DVD

Mod zu: Max Payne 2
Autor: Dr. Hoshi
Filename: Doomed.ace
Voraussetzung: Max Payne 2
Pro + Contra:
+ Neues Futter für Einzelspieler
– Keine Story
FAZIT: „Wie eine Bifi: Kurz, aber knackig!"

Da legst' dich nieder!

Im DOOMED-Mod zu MAX PAYNE 2 besorgen Sie es Zombies und anderen Monstern erstmals in Zeitlupe. Langsam bekommen wir Lust auf mehr.

Max Payne 2 | Ihr lahmer Aldi-Rechner schnauft beim Zocken von *Doom 3* wie Joschka Fischer und Guido Westerwelle beim morgendlichen Joggen? Sie kommen nicht mal ansatzweise in den Genuss dieser Mördergrafik? Herzliches Beileid. Aber kramen Sie doch mal Ihr *Max Payne 2* heraus, wir zeigen Ihnen eine Alternative zum Aufrüsten. Die *Max-Payne-2*-Modifikation *Doomed* scheucht Sie durch zwei kurze Levels, für die *Doom 3* Pate stand. Bewaffnete Zombies wanken durch die düsteren Gänge und trachten Ihnen nach dem Leben. Halten Sie Ihre Knarren bereit. Geben Sie Ihnen Saures und gleichzeitig schön Acht, denn die Untoten können kräftig einstecken. Wie im Hauptspiel fegen Sie in Bullet-Time um die Ecken und winken den Gegnern mit den unterschiedlichsten Waffen und sogar Brandsätzen entgegen. Obwohl *Doomed* ein kurzes Vergnügen ist, lohnt sich die Installation. Zumal wir Ihnen die Datei sogar frei Haus liefern. MARC BREHME

Info: www.extreme-players.de

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.moddb.com	Hier finden Sie mehr als 2000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planten.
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.inwarcraft.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.gta3mods.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!
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!
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Zocker 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.seriousam.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.
Pro Evolution Soccer	www.pes-4.de	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





Patrimonium

Julian Hobler ist Student und somit chronisch pleite. Als wieder einmal die Geldeintreiber vor der Tür stehen, wird ihm alles zu viel. Er gibt Fersengeld und verkrümelt sich schnurstracks nach Ägypten. Soweit die Geschichte von Akt 1, der praktischerweise gleich in Akt 2 integriert wurde. Im Land der Pharaonen hat Ihr Freund, Mentor und ehemaliger Professor Peter Wonciek eine sensationelle Entdeckung gemacht. Jedenfalls glaubt er das ... Per Mausklick scheuchen Sie Ihre Spielfigur Julian durch abwechslungsreiche 2D-Bildschirme. Aktionen führen Sie durch das Zusammenbasteln von Wortgruppen aus. Das ehrwürdige SCUMM-System lässt schön grüßen. *Patrimonium* ist eine gelungene Hommage an alte 2D-Adventure-Klassiker aus dem Hause Lucas Arts. Echt super! MARC BREHME

Info: www.patrimonium.de

KOMMENTAR



Patrimonium lässt die guten alten Lucas-Arts-Zeiten wieder aufleben. In diesem Freeware-Adventure stecken mindestens ebenso viel Witz und gute Ideen wie in manchen Vollpreistiteln. Das nette Schmankerl für zwischendurch mundet mir gut.

	Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
	**N.J.A. SPACE SHOOTER** Action 4,7 MByte (Spiel auf DVD)	Ballern, bis die Schwarte kracht und alle Gegner vernichtet sind. Kein Problem. Das zu steuernde Raumschiff lässt sich frei navigieren und die Maussteuerung ermöglicht präzises Zielen.	Ein Arcade-Shooter	www.hyper-world.de.vu Trotz altbekanntem Spielprinzip und hakeliger Steuerung macht es Spaß!
	**ARKANOID3D.NET** Geschicklichkeit 3,5 MByte (Spiel auf DVD)	Wie beim Klassiker hauen Sie mit einem Ball Steingebilde zusammen. Neue Features wie etwa Wind machen das Spiel temporeicher. Zum Zocken benötigen Sie das Microsoft.NET-Framework.	*Arkanoid* mit Polygonen	http://offbyone.dyndns.org/UberWG/Software/Arkanoid/Arkanoid.aspx Die gelungene Neuauflage des Klassikers sorgt für Sehnenscheidenentzündung!
	**BONEHUNT** Action 1,8 MByte (Spiel auf DVD)	Getreu dem alten *Moorhuhn*-Spielprinzip knallen Sie hier alles über den Haufen. Die Hühner ersetzte man durch Skelette, die wie besoffene Penner durch die Gegend wanken.	*Moorhuhn* mit Skeletten	www.reinerstileset.4players.de Wer *Moorhuhn* und dürre Knochen mag, liebt *Bonehunt*!
	**DÄMONENWELT** Jump & Run 3,7 MByte (Spiel auf DVD)	Erzengel Gabriel hat aus Versehen in seine Trompete gehustet und damit den Weltuntergang eingeläutet. Ihre Aufgabe: die Zeittanten retten und das drohende Unheil abwenden.	*Super Mario*, nur ein bisschen anders	www.reinerstileset.4players.de Lustiges und kurzweiliges Jump & Run, das an C-64-Zeiten erinnert.
	**GENTLEMAN** Geschicklichkeit 10,3 MByte (Spiel auf DVD)	Die heutige Jugend ist rüpelhaft, taktlos und hat keinen Respekt vor der älteren Generation. Pah, von wegen! Sie sind ein Vorbild an Höflichkeit und geleiten ältere Damen über die Straße. Sofort!	Mit Schirm, Charme und Melone	www.projectbasement.de Witziges Spiel, das aber nur kurz motiviert.
	**RUMBEARD** Action 3,5 MByte (Spiel auf DVD)	Piraten sind echte Suffköppe. Also sammeln Sie mit Ihrem Schiff Rumfässer ein, damit Rumbeard und seine Mannen was zu feiern haben. Sind alle Fässer an Bord, schmeißen Sie im Hafen eine Fete.	Ein Arcade-Shooter mit Piraten-Szenario	www.reinerstileset.4players.de Ein *Sid Meier's Pirates!* für Hartz-IV-Empfänger und die Mittagspause.
	**WARS** Strategie 1,2 MByte (Spiel auf DVD)	Ein Runden-Strategiespiel im Mittelalter. Nur wer seine Einheiten klug einsetzt und Geländevorteile ausnutzt, kann siegen. Mehrere Geländetypen und verschiedene Einheiten bringen taktische Tiefe.	Das Game-Boy-Spiel *Advance Wars*.	www.polecatsoft.tk Abgesehen von der grausamen Grafik macht es vor allem zu zweit Laune.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

Ultra Flat Metal Keyboard

SPEED LINK

Exklusives Design in gebürstetem Aluminium. Zurückhaltend und elegant bildet das ULTRA FLAT METAL KEYBOARD einen attraktiven Blickpunkt auf jedem Schreibtisch.

Das schlanke Gehäuse und die flachen Notebook-Tasten sorgen für erhöhten Schreibkomfort.



1. Edles Notebook Design aus hochwertigem Aluminium
2. Zahlreiche Multimedia und Internet-Hotkeys zum direkten Zugriff auf den Internet Browser, Media-Player etc.
3. Extra flache Tasten für besonders leichten Tastenanschlag
4. Einfache Installation über USB



www.speed-link.com

Erhältlich bei:

ALTERNATE
HARDWARE » SOFTWARE » ENTERTAINMENT



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

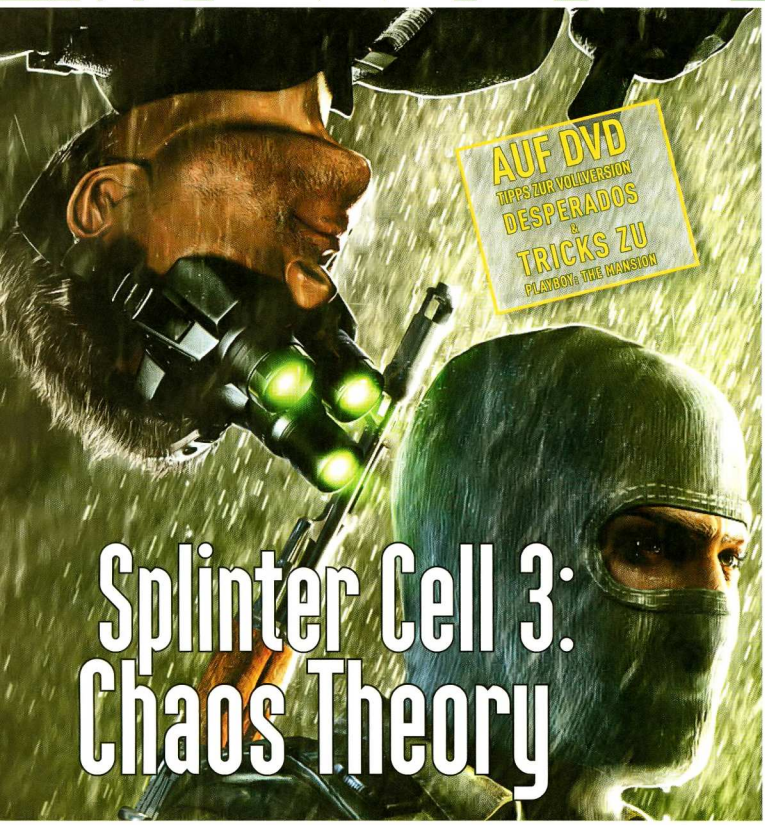
Exklusiv auch als Prämie im PC-Action-Abo unter http://abo.pcaction.de

PC-TUNING KIT 2005

DAS TUNING-PAKET FÜR PC-SPIELER AUF DVD. MIT EXTRA-BOOKLET!

AB SOFORT IM SOFTWARE-FACHHANDEL ERHÄLTLICH!

SPIELE TIPPS



Splinter Cell 3: Chaos Theory

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 ebenfalls 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. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

Dawn of War	132
Der Industriegigant 2	133
Die Sims 2	134
Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre	134
Emergency 3	132
Half-Life 2	134
Incadia	133
Knights of the Old Republic 2	132, 133
Oil Tycoon 2	133
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	134
RPM Tuning	133
Sacred Underworld	133
Splinter Cell 3: Chaos Theory	134
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	133

SPIELETIPPS

Desperados: Wanted Dead or Alive	auf DVD
Knights of the Old Republic 2	157
Playboy: The Mansion	auf DVD
Splinter Cell 3: Chaos Theory	135
World of Warcraft	141

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
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
Fußballmanager 2005	11/04
Gabriel Knight 3: BdH – BdV	12/04
Half-Life 2	2/05, 3/05
Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde	2/05, 3/05
Hitman: Contracts	7/04
Knights of Honor	12/04
Medal of Honor: Pacific Assault	1/05
Need for Speed Underground 2	1/05
Pirates!	3/05
Port Royale 2	6/04
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
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	6/04
Star Wars Battlefront	12/04, 1/05
Star Wars: Knights of the Old Republic 2	4/05
Star Wars: Republic Commando	4/05
The Chronicles of Riddick	4/05
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
World of Warcraft	3/05
X 2 – Die Bedrohung	4/04

Hilf mir mal kurz!

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Im *Star Wars*-Kracher *Knights of the Old Republic 2 – The Sith Lords* bearbeiten Sie die Datei **swkotor2.ini** im Spielverzeichnis mit einem Texteditor und fügen im Abschnitt **[Game Options]** die Zeile **EnableCheats=1** hinzu. Im Spiel öffnen Sie die Konsole mit **Umschalt-^** – diese bleibt unsichtbar! Ein Kommando eingeben und mit der **Eingabetaste** bestätigen, die Konsole schließt automatisch. Für **x** einen Wert bis maximal **99** auswählen.

Cheat	Wirkung
adddarkside x	Punkte für dunkle Seite
addexp x	Erfahrungspunkte zufügen
addlevel	Eine Stufe aufsteigen
addlightside x	Punkte für helle Seite
bright	Spiel aufhellen
givecomspikes	99 Computersonden
givecredits x	Geld hinzufügen
givemed	99 Verbesserte Medikits
giverepair	99 Verbesserte Reparatur-Kits
givesecspikes	99 Sicherheits-Überbrücker
Heal	Spieler heilen
infiniteuses	Unverwüstliche Gegenstände
invulnerability	Unverwundbarkeit
restartminigame	Minispiel neu starten
revealmap	Karte aufdecken
setawareness x	Bewusstsein
setcharisma x	Charisma
setcomputeruse x	Computerkenntnisse
setconstitution x	Konstitution
setdemolitions x	Sprengstoffeinsatz
setdexterity x	Geschicklichkeit
setintelligence x	Intelligenz
setpersuade x	Überreden
setrepair x	Reparieren
setsecurity x	Sicherheit
setstealth x	Tarnung
setstrength x	Stärke
settreatinjury x	Verletzung heilen
setwisdom x	Weisheit
turbo	Spiel beschleunigen, erneut eingeben für Normal-Modus

Mit dem Befehl **giveitem x** erschaffen Sie sich beliebige Ausrüstungsgegenstände. **X** ersetzen Sie durch eine Bezeichnung aus der unteren Liste (eine kleine Auswahl), ändern Sie die laufende Nummer am Ende der Bezeichnung ab, um verschiedene Varianten zu erhalten.

Gegenstandsliste

Roben:
a_robe_01 bis a_robe_30
a_robe_x01

Gürtel:
a_belt_01 bis a_belt_30
100_belt01

Implantate Stufe 1:
e_imp1_01 bis e_imp1_10

Implantate Stufe 2:
e_imp2_01 bis e_imp2_10

Implantate Stufe 3:
e_imp3_01 bis e_imp3_10

Implantate Stufe 4:
e_imp4_01 bis e_imp4_10

Gewehre
w_brifle_01 bis w_brifle_30
d_hk47_01

Helme:
a_helmet_01 bis a_helmet_30
100_mask01

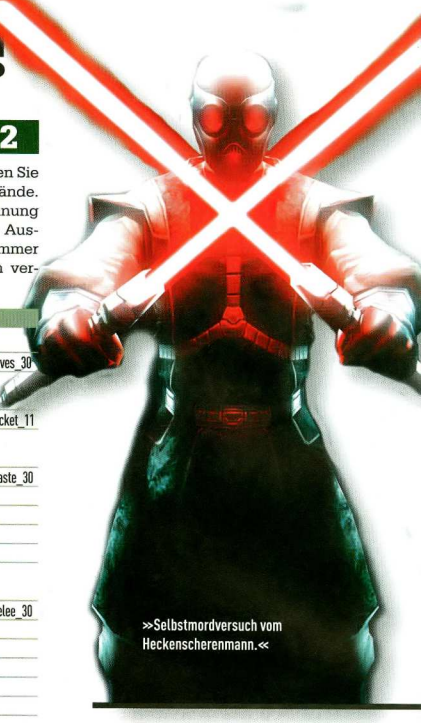
Kleidung:
g_a_clothes01 bis
g_a_clothes012
a_light_x02
a_light_x09
g_danceroutfit
mineruniform

Handschuhe:
a_gloves_01 bis a_gloves_30

Raketen:
w_rocket_01 bis w_rocket_11

Blaster:
w_blaste_01 bis w_blaste_30
w_blaste_x05
w_blaste_x20
killblaster
miningslaser

Nahkampfwaffen:
w_melee_01 bis w_melee_30
w_melee_x01 bis
w_melee_x03
w_melee_x12
g_w_drkjdisbr001
g_w_drkjdisbr002
g1_w_dblsbr001
g1_w_dblsbr002
g_w_dblsbr001 bis
g_w_dblsbr011
w_sls_x02
g1_w_lghtsbr01
g1_w_lghtsbr02
g_w_lghtsbr01 bis
g_w_lghtsbr11
g1_w_shortsbr01
g1_w_shortsbr02
g_w_shortsbr01 bis
g_w_shortsbr11
vibrocutter
w_ls_x01



Rüstung:
u_a_over_01 bis u_a_over_30
u_a_unde_01 bis
u_a_unde_30
g_i_upgrade002
g_i_upgrade003
g_i_upgrade004
g_i_upgrade008
g_i_upgrade009

Geld:
g_i_credits001 bis
g_i_credits014

Minen:
g_i_trapkit001 bis
g_i_trapkit025

Beispiel: Wenn Sie **giveitem a_robe_16** in die Konsole eintippen, liegt anschließend eine Zeison-Sha-Kriegerrobe in Ihrem Inventar.

EMERGENCY 3

Bringen Sie die Lebensretter auf Vordermann: Geben Sie im Spiel **hocus** ein, um die Cheats zu aktivieren. Ihnen stehen anschließend folgende Tastenkombinationen zur Verfügung:

Taste	Wirkung
„Strg-Shift-F10"	Alle Missionen und alle Medaillen verfügbar
„Strg-Shift-F11"	100.000 Credits
„Strg-Shift-F7"	Aktuelle Mission gewinnen
„Strg-Shift-F8"	Aktuelle Mission verlieren

DAWN OF WAR

Drücken Sie während des Spielens die Tastenkombination **Strg-Shift-Ö**. In die nun offene Konsole geben Sie die Cheats aus der Liste ein. Das **x** ersetzen Sie dabei durch einen (nahezu) beliebigen Zahlenwert.

Taste	Wirkung
cheat_revealall	Karte aufdecken
cheat_power(x)	Gibt x Energie
cheat_requisition(x)	Gibt x Requisition
cheat_killself	Mission verlieren



INCADIA

Schaffe, schaffe, Häusle baue – wenn Sie bei dem Bauklötzchenspiel gleich in höhere Levels vordringen wollen, gehen Sie folgendermaßen vor: Öffnen Sie im Installationsverzeichnis unter **\data** die Datei **settings.txt** mit einem Texteditor. Verändern Sie im Abschnitt **Game** die Zahlen zwischen den Anführungszeichen wie gezeigt, sodass Sie danach direkt bis Level 16 einsteigen können.

```
Game
{
Arcade_last = „16“
Arcade_max = „16“
Adventure_last = „16“
Adventure_max = „16“
}
```



OIL TYCOON 2

Nutzen Sie einen kleinen Designfehler, um ohne Mühe in den erlesenen Zirkel der Ölmultis aufzusteigen. Denn sobald Sie an der Börse notiert sind, fahren Sie mit Ihren eigenen Aktien die fette Kohle ein. Setzten Sie die Dividende ziemlich hoch an, so geht Ihr Aktienkurs auf Höhenflug. Stoßen Sie einen Großteil Ihrer Wertpapiere ab und streichen Sie die Dividende ein – jetzt saust der Kurs in den Keller. Kaufen Sie ^die Anteile für ein paar Cent zurück und wiederholen Sie das Spielchen. Klappt nicht immer, aber immer öfter ...



SACRED UNDERWORLD

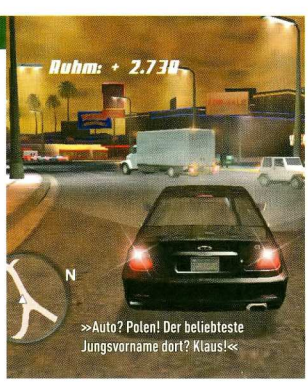
Rechtsklicken Sie auf die Verknüpfung zum Spiel, wählen Sie **Eigenschaften** und fügen Sie an die Zeile **Ziel** den Parameter **/cheat=1** an. Im Spiel öffnen Sie die Konsole mit der **Zirkumflextaste (^)**. Aktivieren Sie mit dem ersten Befehl zunächst die Cheats.

Cheat	Wirkung
sys cheat	Cheats aktivieren
cheat lord	Unsterblichkeit
cheat suicide	Selbstmord
cheat decap	Rübe ab!
exit	Konsole schließen

Lustig: Wenn Sie einen Charakter exportieren, mit dem Sie gecheatet haben, oder aber online mit so einem Charakter zocken, trägt der Held ein Hasenkostüm. Für die Mitspieler sind Sie dann ein falscher Hase ...

RPM TUNING

Geldsorgen? Vielleicht noch gestern ... Bevor Sie ein Rennen fahren, unternehmen Sie eine kleine Spritztour. Fahren Sie ein paar Runden im Kreis – allerdings rückwärts. Das bringt Ihnen mehr und mehr Ruhm ein. Haben Sie genug Punkte gesammelt, bestreiten Sie ein Rennen. Gewinnen Sie es, haben Sie anschließend jede Menge Schotter in der Tasche. Tipps für die Rennen: Die Nitro-Einspritzung immer nur kurz antippen, da es sonst ewig dauert, bis Sie erneut darauf zurückgreifen können. Fahren Sie den Computerheinis auch nicht blindlings in jede vermeintliche Abkürzung hinterher. Testen Sie selbst, welche Route die schnellste ist.



KURZ KNACKIG

KOTOR 2

Um bei *Star Wars: Knights of the Old Republic 2* schnell an viel Geld zu kommen, bitten Sie den Technikexperten Bao Dur um Schilde. Da diesmal keine Beschränkung vorliegt, lassen Sie sich eine beliebig große Anzahl herstellen und verkaufen diese schnell weiter. So greifen Sie schon früh im Spiel die richtig guten Gegenstände ab.

CLAAS DIGMAYER

DER INDUSTRIEGIGANT 2

Beim Hauptprogramm zu *Industriegigant 2* funktioniert folgende Nummer: Geben Sie einem beliebigen Terminal den Namen **Donald** – das spült Ihnen rund eine Million Spielgeld in die Kassen. Das geht in der Kampagne beliebig oft, im freien Spiel aber nicht. Falls eine Mission mal zu schwer ist, geben Sie **Scrooge** ein – und gewinnen auf einen Schlag das Szenario. MARKO SCHUSTER

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

Mit unseren Tipps besiegen Sie drei der Endgegner problemlos. Gegen die beiden Klingenbrüder im Keller der Giovanni-Villa benötigen Sie eine Waffe mit relativ großem Magazin und einer schnellen Nachladegeschwindigkeit (ideal: McLusky .50). Ist der Dialog abgeschlossen, gehen Sie in den Gang und hocken sich vor die Wand. Die Brüder kommen nacheinander angestürmt, teleportieren sich nach einigen Treffern jedoch wieder zurück. Sind die Typen nicht zu sehen, laden Sie nach. Mit dieser Methode und etwas Geduld und Spucke überstehen Sie den Kampf relativ unbeschadet.

Gegen das Oberhaupt der Leopoldsgesellschaft brauchen Sie entweder ein Scharfschützengewehr oder wieder die McLusky .50 und viel Munition. Zu Beginn des Kampfes zücken Sie eine Nahkampfwaffe, rennen hoch zu Gunther und attackieren ihn. Er teleportiert sich von dannen. Kauern Sie sich neben die verschlossene Tür. Gunther trifft Ihren Protagonisten nicht mehr, aber Sie den Gunni leicht und locker. Schießen Sie nur etwa alle 15 Sekunden einmal, die anderen Treffer absorbiert er.

Im Kampf gegen den Sheriff attackieren Sie den bösen Buben und rennen anschließend in die Mitte der linken Treppe. Dort wählen Sie die Schrotflinte oder eine beliebige andere Schusswaffe. Der Sheriff teleportiert sich in die Mitte des Saals. Erscheint er dort, geben Sie ihm reichlich Zunder – und er verschwindet wieder. Das Beste: Dank dieses Tricks trifft er Ihre Spielfigur nicht ein einziges Mal. MANUEL KLEIN

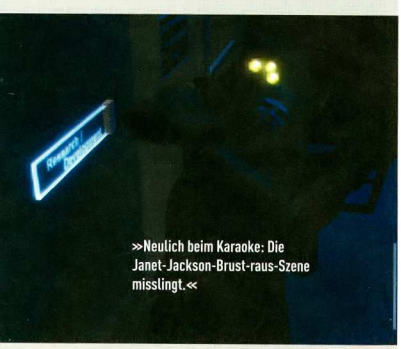
KURZ & KNACKIG

DIE SIMS 2

Für eine maximale Wirkung kombinieren Sie verschiedene Karriere-Belohnungen. Beispielsweise wirkt die ohnehin stark entwicklungsfördernde Grips-Milch bei Kleinkindern viermal so gut, wenn Mutti mit dem Denker-Käppchen ausgerüstet ist. KLAUS WACKER

HALF-LIFE 2

Bereits nach kurzer Spieldauer bewachen Sie im Gefängnis Nova Prospect einen Kontrollraum, in dem zwei automatische Geschütztürme stehen. Die programmiert die schöne Alyx zur Unterstützung von Gordon Freeman um. Ist Ihre Bewachungsaktion von Erfolg gekrönt, nehmen Sie die Drohnen einfach mit. Bald darauf landen Sie bei den Gefängniszellen, in denen weitere drei Kampfdrohnen auf den Abtransport warten. Im Zellentrakt gibt es einen Raum, den Sie nur über gestapelte Kisten erreichen. Dort stellen Sie die fünf Türme auf der Empore ab und lassen die Gegner nun ruhig kommen ... Falls es Ihnen nicht zu viel Mühe macht, behalten Sie die Geschütze im Reisegepäck. Zum Schluss gelangen Sie in die Halle mit dem Teleporter, dort haben Sie schließlich sogar satte acht Drohnen zur freien Verfügung. CHRISTIAN GRAF



»Neulich beim Karaoke: Die Janet-Jackson-Brust-raus-Szene misslingt.«

SPLINTER-CELL-3-DEMO

Auch als Waffenfeind kommen Sie in der Demo gut durch, denn nur ein Aufpasser ist niederzustrecken. Für Schützenvereins-Mitglieder und Fans gibt es ein kleines Extra: Im Raum mit dem Kamin liegen in der Ecke neben dem Verbandskasten Gewehrmunition und eine Splittergranate. MICHAEL MÜLLER

DIE SIMS 2: WILDE CAMPUS-JAHRE

Für die neue Erweiterung der Lebenssimulation greifen wir Ihnen mit einigen nicht mehr ganz unbekannten Cheats unter die Arme – zuzüglich einer kleinen, feinen Zugabe. Sie drücken **Strg-Shift-C**, um das Eingabefenster zu öffnen.

Cheat	Wirkung
aging off	Sims altern nicht
aging on	Sims altern
deleteallcharacters	Alle Sims entfernen
exit	Cheatfenster schließen
expand	Cheatfenster vergrößern
help cheat	Info zu einem bestimmten Cheat
help	Cheats auflisten
kaching	1.000 Simoleons bekommen
motherlode	50.000 Simoleons bekommen
moveobjects on moveobjects off	Freies Bewegen und Entfernen von Objekten an/aus
slowmotion x	Zeitlupe (x von 0 bis 8, Standard 0)
StretchSkeleton x	Skalierungsfaktor der Sims

Test-Modus

Geben Sie in das Cheatfenster den Befehl **boolProp testingCheatsEnabled true** ein. Damit wechseln Sie in den Test-Modus der Entwickler. Über Menüs können Sie nun fast alles beliebig verändern. Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie etwas an, um die vorhandenen Optionen anzuzeigen. Erstellen Sie einen neuen Sim, drücken Sie **Umschalt-N** für weitere Möglichkeiten. **Achtung:** Sie können in diesem Modus auch Ihr Spiel komplett versauen und zum Absturz bringen ...

PSI-OPS: MINDGATE CONSPIRACY

Markieren Sie im Menübildschirm den Punkt **Extras**, damit dieser gelb blinkt. Nun drücken Sie **V**. Dort geben Sie die folgenden Zahlencodes ein. Starten Sie die Bonus-Missionen und Spielmodi über den Menüpunkt **Extras**. Die Skins (Spielfiguren) wählen Sie beim Start von **Neues Spiel**, einem Spielmodus oder einer Bonus-Mission aus.

Extramodi

Code	Wirkung
05051979	Arcade-Modus
07041979	Kooperativ-Modus

Bonus-Missionen

Code	Wirkung
659785	Aura-Pool
154684	Ausrüstungswechsel
9442662	Benzin
568789	Boing, Boing
465486	Dunkel-Modus
05120926	Fallgrube
154897	Fass ohne Boden
456878	Gnomotron
76635766	Panikraum
565485	PSI-Pool
020615	Rauf & rüber
945678	Stopplichter
428584	Sturz des Götzen
7734206	Survival
090702	TK-Alley

Skins

Code	Wirkung
231644	Blake (Selbstmord)
431644	Der General (Clown)
978798	Dr. Kimiko Jones
196001	Edgar Barrett (70er-Stil)
196002	Edgar Barrett (Training 2)
196003	Edgar Barrett (Training 3)
196004	Edgar Barrett (Training 4)
196005	Edgar Barrett (Training 5)
196006	Edgar Barrett (Training 6)
497878	Edgar Barrett (Standard)
321646	FP1
698799	FP2
654659	FP3
459797	General (Standard)
364654	Hafenarbeiter
698798	Jack
468987	Jov Leonov
998789	Laborant
135454	Marlena Kessler (Bikini)
136876	Marlena Kessler (Leder)
65496873	Marlena Kessler (Saranae)
489788	Marlena Kessler (Standard)
456498	Nick Scryer (getarnt)
484646	Nick Scryer (Stadt)
564689	Nick Scryer (Training)
975466	Nick Scryer (Wüste)
135488	Sara (Standard)
468799	Sara Blake (Psi)
546546	Scorpion
678999	Tonya Blake
365498	UN-Soldat
454566	Verkohlter Soldat
978789	Wei Lu (Drache)
654654	Wei Lu (Ruhe)
231324	Wei Lu (Standard)



»Der gelangweilten Sekretärin im World Trade Center fiel langsam das Dach auf den Kopf.«

Splinter Cell 3: Chaos Theory

Selbst der Meister der Schatten hat es nicht leicht, sich in den Wirren des Chaos zurechtzufinden. Aber Sam Fisher wird's in SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY schon richten ...

ALLGEMEINE TIPPS

• Es gibt immer mehrere Wege zum Ziel, diese unterscheiden sich für gewöhnlich nicht sonderlich stark voneinander. Falls Sie jedoch an einer Stelle nicht weiterkommen, schauen Sie sich nach einer Alternative um. Im Zweifelsfall ist der offensichtlichere Weg der schwerere.

• Orientieren Sie sich in unklaren und schwierigen Situationen erst mal. Speichern Sie, überwältigen Sie kurzerhand die Gegner und sondieren Sie in aller Ruhe die Umgebung nach alternativen Wegen oder hilfreichen Gegenständen. Danach laden Sie einfach wieder und spielen die Szene noch mal, nun in der unauffälligen Variante.

• Sabotieren Sie, falls nötig, elektrische Geräte immer mit dem Spezial-Modus Ihrer Pistole, statt darauf zu schießen. Vorteil: Es fällt keiner Wache später etwas auf, da dabei nichts dauerhaft kaputtgeht. Nachteil: Die Wirkung ist nur von kurzer Dauer und ganz geräuschlos ist der Vorgang auch nicht.

• Schließen Sie Türen wieder hinter sich, lassen Sie das Licht brennen und verändern Sie nichts, es sei denn, das ist unbedingt nötig. Das macht die Wachen nur unnötig misstrauisch und es kann einige Zeit dauern, bis sie sich wieder beruhigt haben. Sehr ärgerlich, wenn Sie deswegen warten müssen oder sogar durch einen dummen Zufall entdeckt werden.

• Haben Sie einen Gegner im Schwitzkasten, nehmen Sie abschließend immer die nicht tödliche Variante und betäuben ihn lediglich, sonst gibt es auf Dauer Abzüge in der Wertung.

• Falls die Wertung wichtig für Sie ist: Fast alle Gegner lassen sich umgehen, ohne Aufsehen zu erregen oder jemandem ein Haar zu krümmen – genügend Geduld vorausgesetzt. Beobachten Sie die Laufrouten der Burschen, diese variieren teilweise von Runde zu Runde. Zudem bewegen sich einige der augenscheinlich festen Posten nach gewisser Zeit doch.

• In einigen Missionen gibt es versteckte und Bonus-Ziele, bei denen Sie sich viel Ärger einhandeln können. Überlegen Sie sich genau, ob Sie darauf eingehen. Trotz zusätzlich erledigtem Auftrag kann Ihre Wertung schlussendlich schon mal schlechter ausfallen – da lohnt sich der Aufwand häufig nicht.

• Sam braucht an Computern keinen Monitor. In der Nähe von Personal lassen Sie das Ding aus, es leuchtet zu stark.

• Sichern Sie vor einem Hackversuch immer das Spiel ab, da Sie nicht absehen, wie hoch die Sicherheitsstufe ist.

1. LEUCHTTURM

Wo finde ich Morgenholt?

Über die Felsen steigen Sie zu einem Spalt, durch den Sie in das Höhlensystem gelangen. Wenn Sie sich an der Brücke beeilen, umgehen Sie beide Wachen. Sie umrunden den Graben links herum über den schmalen Pfad in der Felswand und schlüpfen am Ende durch die schmale Öffnung. In dem Raum oben an der Leiter geht ein Bösewicht auf und ab. Scannen Sie die **erste Kiste** gleich neben dem Generator – das funktioniert wunderbar aus der Distanz. Warten Sie an den Stufen, bis der dortige Posten nach rechts entschwindet und riskieren Sie kurz einen Blick nach links zur **zweiten Kiste**. Huschen Sie weiter geradeaus die Treppe hoch an ihm vorbei.

Wie befreie ich Morgenholt?

Sie kommen zu spät, Morgenholt hat das Zeitliche bereits gesegnet. Sie lauschen dem Gespräch der Folterknechte, zerstören die Lampe oben an der Rampe und harren dort aus, bis einer der Männer hochkommt. Den anderen überraschen Sie an seinem Schreibtisch. Vorsicht, Ihr Schatten kann Sie verraten. Schleichen Sie sich nach links am vorderen Zelt vorbei und schlitzen Sie die Plane des zweiten Zeltes auf, um die **dritte Kiste** zu erreichen. Den zwei Wachen gehen Sie dank der Infrarotsicht locker aus dem Weg und schlüpfen weiter zum nächsten Sektor.

Wo bekomme ich die Informationen?

Links vor Ihnen an der beleuchteten Stelle lagert **Waffenkiste Nummer vier**. Nach dem Gespräch der Schurken klettern Sie über die Bruchstelle in der Mauer, stehlen sich rechts herum an dem Wartenden vorbei und steigen über die Kisten durchs Fenster ins Treppenhaus. Halten Sie sich links, den Schläfer samt seines Kumpans lassen Sie in Ruhe und durchqueren lediglich das Zimmer. Schleichen Sie über den Laufsteg, die Lampe gegenüber deaktivieren Sie kurzzeitig. Der Bursche am Fenster ist harmlos, durchsuchen Sie ganz entspannt den Laptop nach wichtigen Daten. Vor der durch ein Tuch abgegrenzten Kammer tratschen zwei Quasselstrippen, an denen Sie ungesehen nach links vorbeihuschen. Neben der Treppe bei den Kanonen lagert die **letzte Kiste**. Nehmen Sie den Weg runter zum Leuchtturm.

Am Leuchtturm

Der Patrouille folgen Sie mit etwas Abstand um den Turm und knacken die Tür, während er weiter seine Runden dreht. Als zusätzliches Ziel zerstören Sie das **Funkgerät**. Oben im Turm das Leuchtfeuer ausschalten. Damit Ihnen keiner in die Quere kommt, knöpfen Sie sich zunächst die Wache vor. Schöne Variante: Hechten Sie über das Außengeländer und angeln Sie sich von dort aus den bösen Burschen.



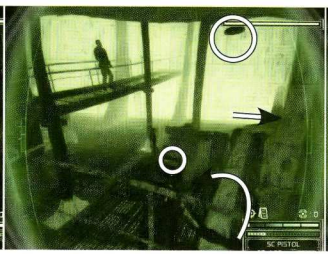
Die Wache schlendert nach rechts, Sam peilt links die Kiste an und verschwindet die Treppe rauf zu dem Gefangenen. Dem ist allerdings nicht mehr zu helfen.



Das übliche Bild: Die Wachmannschaft langweilt sich und tauscht den neuesten Klatsch aus. Links schneiden Sie das Zelt auf und überprüfen die Seriennummer der Box.



Gleich hinter dem Gauner steigen Sie im Dunkeln über die Kisten ins Treppenhaus.



Die Lampe ist aus, die Wachen verwirrt. Nutzen Sie die Gunst der Stunde, um die Lenzpumpe anzuschmeißen.



Im Maschinenraum klettern Sie auf die Gerätschaften und ziehen sich zur Treppe hoch – fertig!

2. FRACHTER

Ins Innere vordringen

Gehen Sie links über die Stufen und ein paar Schritte nach rechts, wo Sie zwischen den Containern verschwinden. Schlängeln Sie sich weiter durch den Korridor und behalten Sie die Richtung bei. Hinter der Fracht lassen Sie sich rechts durch den Spalt nach unten vor die Reling gleiten, gehen nach rechts und sofort die Treppe nach unten. Der schnarchende Matrose wird Sie nicht behelligen, benutzen Sie die Schiebetür zum Laderaum. Klettern Sie über den Krempel links gegenüber und durch den Spalt in den Nachbarraum, in dem Sie den **ersten Peilsender** anbringen. Verlassen Sie den Raum über die Leiter, die sich dort befindet.

Wo finde ich die Lenzpumpe?

Betreten Sie die Kabine am Ende des Flurs. Sabotieren Sie die Leuchte und verschwinden Sie im Schutz der Dunkelheit nach links in den Luftschacht. Den zwei Streithähnen an der **Pumpensteuerung** knipsen Sie im wörtlichen Sinne das Licht aus, hechten rechts über die Röhren nach unten und aktivieren die Pumpe. Machen Sie sich durch die Tür auf und davon. Gleich im nächsten Raum zur rechten Hand klebt der **Frachtbrief an der ersten Kiste**. Verlassen Sie den Raum zügig auf diesem Weg, ein paar Schritte weiter rechts steigen Sie durch eine Luke unter das Laufgitter.

Im Maschinenraum

Steigen Sie geradeaus über das Geländer zu den Antriebswellen, ziehen Sie sich an dem Stahlträger rauf und stiefeln Sie links die Treppe hoch. Den Posten umgehen Sie einfach, schräg gegenüber ist der Ausgang. Durch die Tür nebenan kommen Sie in Quartiere, in der ein Matrose die **zweite Waffenkiste** bewacht. Betreten Sie das Zimmer, wo sich der Computer befindet. Robben Sie links durch den Schacht. Hinter dem Typen am Rechner durchwühlen Sie den Dokumentenschrank nach **Transportunterlagen** und verabschieden sich durch den anderen Ausgang.

Wo ist Lacerda?

Gehen Sie nach draußen, unter der Treppe setzen Sie den **dritten Sender**. Steigen Sie hoch zu Deck 4. Betreten Sie die Brücke. Der Navigator rechts ist beschäftigt und stört sich nicht daran, wenn Sie den Kapitän nach **Lacerdas Kabine** ausquetschen. Gehen Sie nach unten, am Gangende steht die **vierte Kiste**. Rechts kommen Sie zu Lacerdas Kajüte. Belauschen Sie von der Küche aus die Konversation, um den Namen des Informanten zu bekommen. Zerren Sie **Hugo**, der sich am Kühlschrank gütlich tun will, auf den Flur – die Leibwächter bekommen so nichts mit.

Die Flucht

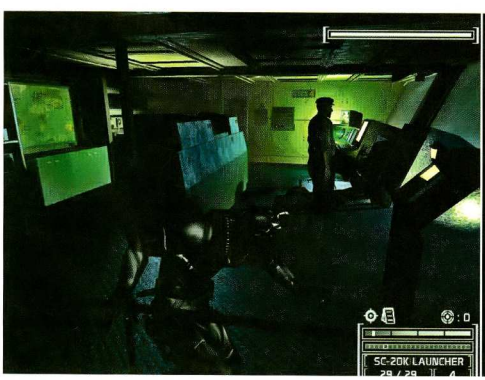
Ein Deck tiefer schieben Sie das Schott beiseite, biegen nach rechts ab und landen in der Messe. Die **fünfte Kiste** steht in der Küche zur linken Hand, nur bewacht von zwei dämlichen Labertaschen. Die schnellste Lösung ist es, per Gasausstoß der Kamera dazwischenzuplatzen. Durch die Luke vor Ihnen gelangen Sie in den Außenbereich, bewegen sich auf das Oberdeck und schleichen zum Heck. Zwischen den drei Seeleuten steht die **letzte Kiste**. Das Rettungsboot ist der Abholpunkt.

3. BANK

Anmerkung: Das zusätzliche Ziel mit den E-Mails ist nicht ohne Komplikationen zu erreichen, da Sie so ziemlich jeden Computer im Gebäude knacken und direkt an die Rechner heranmüssen. Falls Sie es doch riskieren wollen: Der Code für die unteren **Sicherheitsbüros** ist **3624**, was Sie am Empfang herausfinden.

Wie breche ich ein?

Arbeiten Sie sich langsam links an der Mauer entlang bis neben das Gebäude. Manipulieren Sie den Sicherungskasten, klettern Sie über den Haupteingang zur anderen Seite des Gebäudes. Links ist eine Kamera angebracht. Vor Ihnen befindet sich eine Leiter, über die Sie aufs Dach gelangen. Knacken Sie das Schloss des Stromhäuschens und seilen Sie sich ab. Die **Laserschranken** schalten Sie aus der Distanz (Taste „1") an einer der seitlichen Arbeitsstationen ab.



Der Navigator im Hintergrund rafft es nicht, wenn Sie sich den Kapitän zur Brust nehmen. Eine andere Möglichkeit ist ein Computer im Kabuff weiter links auf dem Oberdeck.



Solange die Unterhaltung läuft, schlagen Sie mit einer Kamera an der Wand zwei Fliegen mit einer Klappe: Durch den Gasausstoß träumen gleich beide Seebären süß.



Von hier aus folgen Sie der Wache bis auf die andere Seite – die Laser gehen automatisch aus.



Gleich am Eingang neben dem Server ist dieser Computer interessant. Hier schalten Sie das Überwachungssystem aus.



Der Haupteingang ist schwer bewacht. Rechts gelangen Sie auf das Dach, über das Rohr fliehen Sie.

Wie öffne ich den Safe?

Benutzen Sie den linken Ausgang. Seitlich hängt eine Kamera. Durch die Tür diagonal vor Ihnen schleichen Sie an dem Sicherheitsbüro vorbei und die Treppen hoch. Stellen Sie sich hinter eine der Säulen und watscheln Sie dem Aufpasser hinterher – so dicht wie möglich. Warten Sie vor dem Durchgang, bis er zurückkommt, dann Ihren Weg fortsetzen. Das gleiche Spielchen vollführen Sie beim zweiten Wachmann: Der erkennt Sie nicht, auch wenn Sie direkt in der Tür hocken. Betreten Sie den Glaskasten, wenn beide Wächter an ihrem Platz sitzen. Gleich neben dem Eingang benutzen Sie das **erste Sicherheitspad**, daneben steht ein Rechner im Regal, der alle **Kameras** steuert. Drücken Sie sich an der Wand entlang, die beiden Heinis bekommen davon nichts mit. In dem Büro dahinter surrt eine Kamera direkt über der Tür – Licht aus, fertig. Nebenan im Präsidentenbüro aktivieren Sie den Zugriff an **Sicherheitsschloss zwei**.

Der Safe

Gleiten Sie aus dem Fenster über die zwei Simse nach unten – achten Sie auf die Patrouille. An die Kamera an der Glastür brauchen Sie keinen Gedanken mehr zu verschwenden, wenn Sie vorab das System ausgeschaltet haben. Darunter krabbeln Sie durch den Schacht ins letzte Büro. An der Wand autorisieren Sie sich an der **dritten Sicherheitskonsole** und holen die Überweisungspapiere aus dem Container. Bevor Sie vis-à-vis die Treppe nach unten hetzen, öffnen Sie das Schließfach. Im Tresorraum benutzen Sie den Rechner an der Wand und sacken das **Geld** ein, das direkt hinter Ihnen im Schrank liegt. Manipulieren Sie die Laserschranken an der Safetür, bevor Sie hinaustreten. Auf dem Flur nehmen Sie den Notausgang. An der Stirnseite der Bank steigen Sie am Wasserrohr hoch und hangeln am Stahlseil zum Abholpunkt.

4. PENTHOUSE

Wie komme ich zu Zherkezhi?

Laufen Sie dem Gardisten hinterher. Rechts erklimmen Sie die Feuerleiter. Bei den Müllsäcken hangeln Sie sich an dem Sims weiter zum Wasserrohr und steigen hinab. Unten halten Sie sich rechts. Das Gebäude betreten Sie durch den beleuchteten Eingang. Nehmen Sie den Aufzug nach oben. Von den Regalen aus laufen Sie die Treppe hoch, sobald der Posten zum Lift unterwegs ist. Auf dem Dach passieren Sie rechts die Labersäcke und schalten von dem Kasten aus den rosa Schriftzug ab. Dahinter führen Stromleitungen zum Nachbargebäude.

Das Penthouse

Sam schlüpft auf der Dachterrasse links in das Haus, zerschneidet die Folie und robbt durch den Schacht. Passen Sie dort einen günstigen Moment ab, schlendern Sie nach rechts – der Schläfer bemerkt Sie nicht. Zapfen Sie die **erste Kamera** an. Der Söldner auf der Couch ist abgelenkt. Belauschen Sie das Gespräch vor der Tür, um den **Auftraggeber** zu identifizieren. Bei der Topfpflanze links surrt **Kamera zwei**. Stellen Sie dem einen Gesprächspartner nach und verharren Sie in der Küche, bis die Luft rein ist. Der Gang führt ins Wohnzimmer. Rechts zapfen Sie **Kamera drei** an, geradeaus wagen Sie sich hinter den Gobelins an **Nummer vier** ran. Den Soldaten links an der Säule stört es nicht, wenn Sie die Wendeltreppe nehmen. Hinter dem orangefarbenen Raumteiler verbirgt sich eine Geheimtür zu **Zherkezhis Servern**. Verwanzen Sie die **fünfte Kamera** und marschieren Sie den Flur entlang. Belauschen Sie das Gespräch im Gewächshaus. Informieren Sie sich bei einem der Männer über den **Auftraggeber** und manipulieren Sie drinnen die **letzte Kamera**. Kehren Sie zur Außentreppe mit der ersten Infrarotversion zurück.

Wo finde ich Dvorak?

Nehmen Sie diesmal den noch nicht benutzten Durchgang, das Magnetschloss ist nun offen. Rechter Hand zieht sich Sam auf das schräge Blechdach, deaktiviert die Mine und dringt ins Gebäude ein. Im links angrenzenden Raum steigen Sie hinter der Waschmaschine in den Schacht ein – Vorsicht, Mine! Unter der Treppe steht **Dvorak** und spielt Schach. Re-



Hier oben sieht Sie keiner. Allerdings ist der weitere Weg nur schwer zu erkennen. Über Ihnen befindet sich ein schmaler Absatz, an dem Sie weiterklettern.



Hier finden Sie gleich zwei der Kameras. Hinter dem Wandbehang schieben Sie sich vor. Durch den Gang rechts kommt Sam zum Abholpunkt.

den Sie ein paar Mal mit Ihm. Starten Sie den **Server** und schalten Sie die übrige Elektronik zu, je nachdem, welcher der Schränke gerade leuchtet. Kehren Sie danach zum Penthouse zurück. Vom Badezimmer links vor der Wendeltreppe aus führt ein praktischer Schacht direkt zum Aufzug, Ihrem Abholpunkt.

5. DISPLACE

Wie komme ich an den Algorithmus?

Unterbrechen Sie die Stromzufuhr zum Ventilator bei dem Techniker hinter dem Gitter. Knacken Sie die Falltür über dem Abluftschacht und seilen Sie sich ab. Warten Sie, bis sich die Versammlung auflöst. Die Herren mit dem Code streifen durch das Gebäude, suchen Sie unten nach ihnen. Sollte Ihr Hackversuch fehlschlagen, beenden die Herren ihre Runde im Hörsaal direkt vor Ihnen. Den Aktenkoffer peilen Sie aus sicherer Entfernung an und hacken den Laptop, um den **Algorithmus** zu erhalten. Zudem laden Sie noch das **Spionageprogramm** auf den Rechner ganz oben

Wo ist der Server?

Links vom oberen Ausgang des Saals aus knacken Sie die Glastür. Gehen Sie an der Treppe vorbei und deaktivieren Sie das Licht. An den Aufzügen ist eine Kamera angebracht. Gegenüber hechtet Ihre Spielfigur über das Geländer und hangelt sich in Richtung Empfang. Wenn der Weg frei ist, links in den Trainingsraum gehen, über das Rohr an der Wand zum Rechner klettern, diesen mit **Viren** versehen. Zurück am Schreibtisch krallen Sie sich den ahnungslosen Wachmann und gehen mit ihm durch die andere Tür – Retinascanner und Laserschranken sind mit ihm kein Problem mehr. Legen Sie ihn in die Abstellkammer bei der Küche. Ziehen Sie sich an den Stufen hoch. Überlisten Sie das elektronische Schloss zum **letzten Computer.** Daneben zwängt sich Fisher in den Schacht zum **Serverraum** rechts.

Wie komme ich nach oben?

Ziehen Sie sich ein Stück am Seil hoch, wenn der Strom angeht. Schleichen Sie aus der Tür hinaus zum Aufzug, mit dem Sie zu Level 3 fahren. Marschieren Sie links herum, dann rechts um die Ecke unter der Kamera durch. Im Büro hinten links spionieren Sie die Rechner aus und erhalten die benötigten **Informationen**. Wieder bei der Videokamera, schleichen Sie links an der Feuertür vorbei zum Aufenthaltsraum. Mit dem Lasermikrofon zeichnen Sie das Gespräch auf und enthüllen auf diese Weise **Milans Identität**.

6. HOKKAIDO

Einbrechen

Der Typ auf den Felsen dreht sich zeitweilig weg. In solch einem günstigen Moment huschen Sie direkt vor ihn unter die Felsen, drücken sich dagegen und tasten sich daran entlang. Der Wächter im Haus verlässt den Eingangsbereich nach kurzer Zeit. Steigen Sie aus dem Fenster hinter die Autos und nehmen Sie die **Kennzeichen** unter die Lupe. Halten Sie sich rechts, klettern Sie durchs Fenster und schieben Sie sich durch den Schacht. Links in dem mittleren Zimmer ist die **erste Wanze** hinter der Wanddekoration versteckt – dank des elektromagnetischen Feldes leicht zu entdecken. Ihr Protagonist läuft den Korridor in die entgegengesetzte Richtung weiter, an der Kochstelle vorbei zum Nebengebäude. Nach dem Dialog der zwei Sicherheitsleute klemmen Sie das **zweite Mikrofon** rechts auf halber Höhe ab.

Milan Nedich

Schauen Sie ins Badezimmer, die Röhre neben dem Waschbecken ist eine gute Wahl. Betäuben Sie die zwei Wachen. Entweder per Kamera, mithilfe der Sprinkleranlage und einem Schocker oder von dem Balken über Ihnen aus. Durchqueren Sie den Garten. Im Raum rechts von der Statue klebt das **dritte Mikrofon** neben dem Telefon. Schieben Sie die Tür auf. Kriechen Sie in den Schacht neben der geselligen Runde. **Nedich** zieht sich ins Badezimmer zurück, seine Leibwächter verlassen nach ein paar Runden den Raum. Sven pirscht sich heran und schaltet den Bösewicht aus. Ziehen Sie den Kerl vor die Wanne, sodass der Schatten nicht zu sehen ist und schließen Sie die Tür. Ziehen oder erschießen Sie ihn nicht durch die Wand und löschen Sie auch nicht das Licht – dem Leibwächter fällt das auf.

Zherkezhi gefangen nehmen

In dem Gang hinter der großen Statue, die Sie beim Reinschleichen umrundet hatten, steigen Sie in den Blechtunnel. Am Ausstieg an der Leitung hochkraxeln und über den Vorsprung bis zum Durchgang laufen. Hinter dem Fernsehsofa geradeaus steckt die **vierte**, gleich im Zimmer rechts die **fünfte Wanze** in der Wand. Verbergen Sie sich neben der Glastür, bis der Soldat verschwindet. Im Raum vor Ihnen befindet sich das gesuchte **letzte Mikrofon**. Springen Sie rechts über das Geländer, die Elektronik steckt erneut hinter dem Wandschmuck. Hängen Sie sich anschließend an den vorderen Treppenabsatz, von wo aus Sie herkamen. Sobald der Kerl oben den Flur erneut betritt, heften Sie sich an seine Fersen und schleichen schnurstracks geradeaus ans Ende des Ganges. An dieser Stelle den richtigen Moment zu erwischen, ist nicht leicht, da die Wachen einen unterschiedlichen Rhythmus haben. Zwischen den Farbeimern führt ein Schacht nach draußen. Beobachten Sie die Szene, eingreifen ist unmöglich. Schieben Sie links die Tür auf und klettern Sie nach draußen zum Zaun. Stehlen Sie sich zwischen den Söldnern hindurch nach rechts und kehren Sie zum Startpunkt zurück.

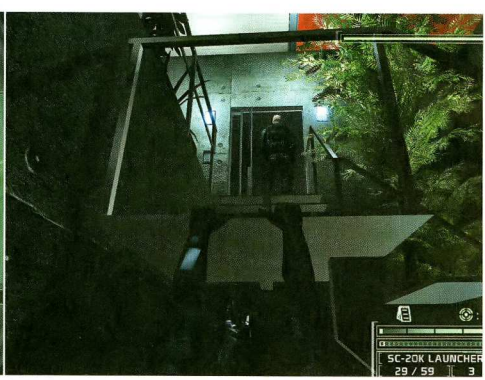
7. BATTERIE

In die Basis eindringen

Springen Sie unter dem Lastwagen in die Grube. Durchqueren Sie die Halle und klettern Sie auf der anderen per Leiter nach oben ins Büro. Versichern Sie sich vorher, ob oben die Luft rein ist. Gehen Sie geradeaus über den Flur. Rechts in dem verglasten Büro bekommen Sie am besetzten Rechner den **ersten Datensatz**. Lassen Sie das Zimmer hinter sich und latschen Sie durch den Schlafsaal. Vor Ihnen klebt an der Wand eine Kamera, rechts im Sicherheitsbüro gibt es den **zweiten Datensatz**. Schleichen Sie anschließend zwischen die Regale. Im Eck steigen Sie durch die Falltür.



An dieser Stelle treffen sich die Geschäftsleute mit dem Algorithmus. Sie brauchen übrigens nicht alle Computer mit dem Spionageprogramm versehen – der in der obersten Reihe genügt.



Sie hängen in aller Seelenruhe ab. Sobald der Bursche seine Runde beendet, schnellen Sie aus Ihrem Versteck und gehen hinterher.

Der Abschussgrund

Ihre Spielfigur kommt jetzt an einem Tieflader heraus. Überbrücken Sie die Elektronik daneben, sodass die Rakete abtransportiert wird. Hangeln Sie sich nun an der Transportschiene entlang bis zu dem rot illuminierten Bereich. Falls Sie ein **Bonus-Ziel** erreichen möchten, öffnen Sie im Gang das Gitter am Boden und steigen von dort aus in die westliche und östliche Halle – den Schacht benötigen Sie später noch einmal. Sabotieren Sie dort jeweils einen Sprengkopf, lassen Sie sich aber auf keinen Fall von den am Eingang versteckten Kameras entdecken. Zurück im Gang, benutzen Sie den Schacht links neben dem Aufzug und fahren hoch. Kriechen Sie vom Dach aus in den Spalt und weiter nach Süden. Lauschen Sie dem aufschlussreichen **Gespräch über den Start** in der Kommandozentrale.

Launcher Bios

Öffnen Sie das Gitter. Der zweite obere Computer enthält den **dritten Hinweis**. Fahren Sie zurück in das untere Stockwerk und marschieren Sie nach Westen zur Abschussrampe, idealerweise durch den erwähnten Schacht vor dem Lift. Im Steuerzentrum unter der Abschussplattform nehmen Sie den mittleren Rechner für den **letzten Hinweis** unter die Lupe. Den Techniker umarmen Sie kräftig, sonst hört der niemals auf zu reparieren. Mit dem Schalter öffnen Sie die Luke und gehen wieder nach oben, um das **Bios** zu klauen. Achten Sie hier unbedingt auf Ihren Schattenwurf.

Den Raketenstart verhindern

Auf zur östlichen Abschussrampe! Dem Soldaten vor dem Tor folgen Sie ein Stück und steigen dann weiter über den Laufsteg zur Elektronik. Steht das Tor offen, zündet die Rakete. Ein Countdown beginnt, der aber kein Problem darstellen sollte, selbst wenn Sie auf dem Rückweg erneut umständlich an der Wache vorbeischleichen. Gleich rechts neben der Tür vor Ihnen erhalten Sie den **Abbruch-Code**. Kehren Sie zurück zur östlichen Halle, wo die Raketen lagern, treten Sie durch die Tür und hacken Sie den Computer, der Ihnen am nächsten ist. An einer der Abschussrampen lassen Sie sich an der Leiter abholen.

8. SEOUL 1

Wo sind die Datenträger?

Seilen Sie sich auf die Straße ab. Steigen Sie linker Hand über das Wellblech. Grapschen Sie sich einen der Streithähne, wenn er sich auf der Straße erleichtern will. Links kappen Sie als **Bonus-Ziel** das **erste Lautsprecherkabel** und klettern über das Wasserrohr aus der Sackgasse. Seitlich von dem Transporter brüllt der **zweite Lautsprecher**. Der Funker verlässt den Lastwagen hin und wieder. Nutzen Sie die Gelegenheit, wenn der andere Soldat gerade nicht in der Nähe ist und zapfen Sie das **Kommandomobil** an. Falls der Kerl zu schnell zurückkommt, warten Sie noch einen Rundgang ab. In der Ecke mit dem brennenden Schutthaufen erklimmt Sam die Leiter, kappt die **letzte Flüstertüte** und verschwindet durch den Schacht daneben in den Serverraum. Holen Sie sich die **Festplatte von dem Server**.

Das Dach

Kurz darauf fliegt der Eingang in die Luft. Schieben Sie sich hinter dem Serverschrank an den stürmenden Soldaten vorbei und ziehen Sie sich an der Treppe hoch. Drücken Sie sich nördlich in den Toiletten in die Ecke. Steht nur noch ein Kämpfer vor dem Aufzug neben an, fahren Sie hoch – er bemerkt Sie nicht.

9. SEOUL 2

Die Radarstellungen

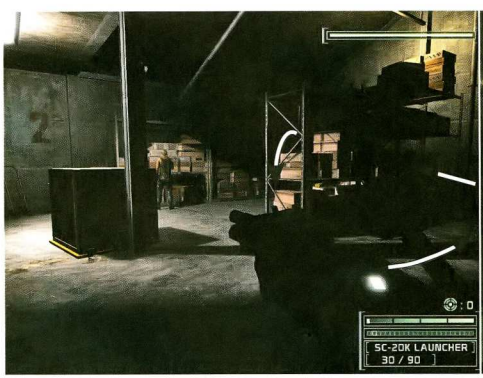
Unter dem Laufsteg schalten Sie zunächst die **erste Radarstellung** ab – den Laptop locker aus der Entfernung hacken. Lassen Sie sich dazu neben der Treppe nach unten fallen, von dort kommen Sie dann per Stahlseil zum Nachbarhaus. Hinter dem Maschendrahtzaun klebt eine Mine. Sam hangelt sich zügig an den Rohren über den Abgrund. Von dort aus knackt er den Computer gegenüber und schaltet das **zweite Radar** ab. Die fliegende Überwachungsdrohne setzen Sie per Pistole kurzzeitig außer Gefecht. Brechen Sie entweder unten die Tür auf oder klettern Sie neben dem Computer in das Haus, das Ergebnis ist identisch. Durch die zerstörten Toiletten lassen Sie sich Stück für Stück nach unten und schalten nebenbei die **dritte Radarstation** vor Ihnen ab.

Zur Absturzstelle

Springen Sie mit Anlauf zur nächsten Ruine. Bewegen Sie sich gleich ins Dunkel und schleichen Sie im Rücken der auftauchenden Patrouille durch die Tür. Über die zerborstenen Dielen gelangen Sie weiter nach unten. Lassen Sie sich etwas Zeit, die Angsthasen unten verdünnisieren sich. Den Laptop in der Küche knacken Sie dank der Durchreiche aus der Distanz und bekommen die **Spezifikationen der UAVs**. Klettern Sie über den Tresen zum Schacht. Im Hinterhof bekriegen sich gerade zwei koreanische Soldaten. Sam versteckt sich hinter der Ladefläche und mopst die Granaten von der Kiste. Klettern Sie vor dem Lastwagen über den Drahtzaun. Um die Ecke tobt wieder ein Gefecht. Die Gegner sind schwer beschäftigt, Mr. Fisher fällt dazwischen kaum auf. Rechts hinter dem Fahrzeug retten Sie sich über die Leiter. Schalten Sie oben die Reklametafel aus, bevor Sie über das Kabel die Straßenseite wechseln. Als **Bonus-Ziel** werfen Sie eine Granate in die Luke des **Panzers** und klettern hinter dem Schrotthaufen die Leiter hoch. Deaktivieren Sie dort das **vierte Radar** und bewegen Sie sich durch die Ruine.

Das Flugzeug

Gehen Sie von den Balkonen geradeaus weiter. Schalten Sie die Lichtreklame aus, das lenkt die Wachen ab. Drücken Sie sich in die Ecke vor die flackernde Lampe. Wenn das Licht erlischt und der Panzerturm gerade wegdreht, wetzen Sie neben das Wrackteil und weiter nach rechts zu den **Piloten**. Erklimmen Sie das Rohr neben dem Container, auf dem Dach steht die **fünfte und letzte Radarstation**. Schleppen Sie die Verwundeten in die Gasse, aus der Sie kamen. Falls beim zweiten Mann ein Soldat im Weg steht, lenken Sie ihn mit einer Kamera ab, er verschwindet dann. Über das Baugerüst neben dem Panzer geht es nach oben. Falls Sie den



Rechts spionieren Sie die Wachstube aus. Sie steigen dann zwischen den Regalen durch, gehen an dem Mechaniker vorbei und hinein in den Schacht.



Klettern Sie bei der Treppe über das Geländer. Von der Kiste aus peilen Sie das Notebook unter dem Laufsteg an und rutschen über das Seil zum Nachbarhaus.

zweiten Panzer erledigen wollen, ist jetzt ein guter Zeitpunkt.

10. BADEHAUS

Den Kontakt finden

Kauern Sie sich rechts in die Ecke, bis der Monteur gegenüber beschäftigt ist und die Wächter sich von Ihnen entfernen. Sam zapft die **erste Telefonleitung** an und steigt gleich daneben an der Röhre hoch. Nach der Rutschpartie klammert er sich an die Mauer und steigt seitlich hoch. Von dort hangelt er sich an dem Absatz über ihm entlang, bis er an eine weitere Röhre kommt. Vor dem Dach geht es in einen Abwasserschacht. Im Waschraum heften Sie sich an die Fersen des Mannes, kurz bevor der seine Runde beendet. Sie drücken sich im Trockenraum an der Wand entlang und schalten den Ventilator aus – die schlaffen Bettlaken bieten Sichtschutz. Bewegen Sie sich an der Rezeption nach links und dann gleich zur Tür bei den Vorhängen. In der Abstellkammer schieben Sie sich durch das Lüftungssystem. Sie landen an einem Arbeitsplatz: dort das **Überwachungssystem** abschalten. Weil draußen im Hof ein Wächter vor der Tür steht, nehmen Sie rechts die Treppe. Folgen Sie dem Schutzmann. Sie kauern sich hinter die letzte Säule, bis er Sie passiert hat und knacken das elektronische Schloss. Durchwühlen Sie den Aktenschrank nach dem **Kontakt**.

Shetland treffen

Von dem Schacht aus hacken Sie das Notebook im Nebenzimmer, um den **Namen des Auftraggebers** herauszubekommen. Zurück an der Rezeption krauchen Sie durch den Spalt, gehen diesmal allerdings links durch die Tür an dem Monteur vorbei ins Bad. Schneiden Sie die Plane entzwei. Schreiten Sie durch den Pool diagonal durch die Halle, wo die **zweite Telefonleitung** verläuft. Über den Flur daneben kommen Sie voran. Wenn der Raum vernebelt ist, gehen Sie zur Tür vis-à-vis. Damit die Sicht so schlecht bleibt, drehen Sie innen rechts an dem Ventil. Kommt ein Söldner hinterher, weichen Sie ihm per Spagatsprung aus. Das Dampfbad vernebeln Sie dank des Ventils links vom Eingang komplett und steigen dort über den Raumteiler. Am Empfang verkabeln Sie die **dritte Telefonleitung**. Gehen Sie an der nächsten Abzweigung nach links, dahinter gleiten Sie durch eine Öffnung in das private Bad und hinter der Glaswand kommen Sie rechtzeitig zum **Meeting**. Visieren Sie während des Palavers den **Laptop** auf der Bank an.

Shetland eliminieren

Benutzen Sie wieder die Lüftung, um auf den Gang zu kommen. Harren Sie aus, bis die Soldaten weiter vorstürmen und laufen Sie zur Abzweigung zurück. Diesmal nehmen Sie den anderen Weg. Der Zugang zu den weiteren Privatgemächern ist nun offen. Links bei den Leichen gibt es Munition, allerdings auch eine Kamera. Die Spezialeinheit rechts verfügt über Nachtsichtgeräte und Gas ist ebenfalls nutzlos. Mit zwei Rauchgranaten kommen Sie trotzdem ungeschoren davon.

Heizungsraum

Hier dürfen Sie für eine gute Bewertung die Soldaten durchaus k. o. schlagen, lassen Sie sich oder die Körper aber nicht blicken. Zwei der drei Bomben entschärfen Sie, ohne sich mit den Angreifern anzulegen, bekommen dann aber bei der letzten Ärger – greifen Sie also besser vorher ein. Steigen Sie über den Zaun. Direkt unter Ihnen liegt die **erste Bombe** hinter dem Kessel. Schleichen Sie dem Soldaten hinterher, bis er um die Ecke ist, und klettern Sie gleich oben an der Treppe links über den Metallwürfel. Springen Sie nach unten zum **zweiten Sprengsatz**. Fangen Sie erst mit dem Entschärfen an, wenn der Bursche wieder über Ihnen hinweggegangen ist, sonst entdeckt er Sie. Ziehen Sie sich am Laufgitter hoch und gehen Sie rechts und gleich wieder links zur Wand, wo Sie über die Maschine die **dritte Bombe** erreichen. Eine eventuell noch vorhandene Rauchgranate ist hier Gold wert. Aus der Tür gegenüber kommt der letzte Kämpfer.

11. KOKUBO SOSHO

Wo sind die Gefangenen?

Öffnen Sie das Tor, gehen Sie bis ans Ende des Tunnels und steigen Sie seitlich durch den Spalt. Die Putzfrau dreht Sam den Rücken zu, er gleitet in den Flur und hangelt sich an den Rohren nach rechts. Gleich hinter der Ecke steigt er durch den Spalt. An der Längsseite bewegt er sich durch das Gestrüpp bis hinter die **Offiziere**.

Die Operationszentrale

Steigen Sie zurück zum Flur, an der Glasdekoration vorbei und hangeln Sie sich rechts nach unten. Sie landen vor einer Tür, die in den Keller führt. Fahren Sie per Rolltreppe runter, schalten Sie die Kamera vor Ihnen aus und hacken Sie rechts den Retinascanner. Obacht, im **Serverraum** links hängen zwei verglaste Kameras zwischen den Rechnern. Per Server verschaffen Sie sich **Zugang zur Operationszentrale**. Gehen Sie zurück Richtung Rolltreppe, biegen Sie davor rechts ab und schlüpfen Sie durch die Automatiktür in den **Operationsraum**. Zunächst sabotieren Sie die Kamera an der Seite, laufen anschließend zur Ecke und ziehen sich auf die Deckenpaneele. Der Schacht führt ins Innere. Zeichnen Sie das Treffen auf und knacken Sie den **Laptop**.

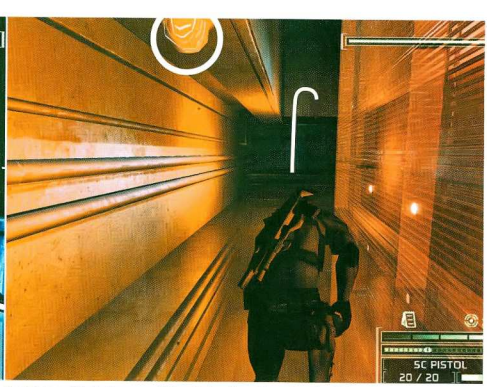
Otomos Server

Hangeln Sie sich neben der Wache auf den Boden, schlagen Sie einen Haken um den Burschen und verlassen Sie den Raum auf bekanntem Wege. Nehmen Sie den Aufzug nach unten, Sam Fisher sinkt über die Balken zu Boden. Gehen Sie nach links an der Wand entlang, dem Kommando hinterher. Hinter der Tür schalten Sie das Nachtsichtgerät ein und laufen im Zickzack um die Laserschranken. Steigen Sie rechts über das Geländer, dann an der Seite entlang, bis sie links eine Öffnung sehen. Klettern Sie dort hindurch und gehen Sie im Rücken der Soldaten weiter rechts zu den **Servern**. Sie benutzen den Computer, um die **Daten zu sichern**, bringen den **Sprengstoff** an und zünden die Ladung an der Treppe. Dort werfen Sie ein oder zwei Rauchgranaten und verschwinden unbemerkt durch den Graben daneben. Die Treppe rauf und Sie treffen **Otomo**, zu dem Sie durch den Schacht im Raum hinter Ihnen eilen.

ANSGAR STEIDLE



Sie kommen von gegenüber, hangeln sich in den Pool runter und steigen über das Gerüst wieder heraus. Rechts verläuft eine Telefonleitung, links geht es zum nächten Bad.



Deaktivieren Sie die Kamera mit Ihrer Sekundärwaffe, gehen Sie zügig an die Ecke und ziehen Sie sich neben der Wache hoch. Von dort aus führt ein Schacht in die Operations-Zentrale.

World of Warcraft

Die ersten Schritte auf neuem Terrain sind nicht nur im echten Leben die schwersten, sondern auch in WORLD OF WARCRAFT. Lesen Sie, worauf es zu Beginn ankommt.

GRUNDLEGENDE TIPPS

- Sie suchen Ihren Ausbilder oder einen Handwerksmeister in der Hauptstadt? Kein Problem. Die Stadtwachen geben Auskunft und weisen sogar per Kartenmarkierung den Weg.
- Stellen Sie den Heimatort Ihres Seelensteins auf Städte ein, in denen Sie viele Aufträge erledigen. So kommen Sie jederzeit schnell zurück. Denken Sie aber daran, der Gaststätte einen Besuch abzustatten!
- Beenden Sie das Spiel grundsätzlich in einer Gaststätte oder einer Hauptstadt, damit Ihr Alter Ego Kraft tanken kann. Ein ausgeruhter Recke (blauer Erfahrungspunkt-Balken) kassiert doppelt so viele Erfahrungspunkte beim Schnetzeln wie ein Nonstop-Dauer-Klicker (lila Balken). Ob Sie sich gerade erholen, zeigt das „zzz" neben Ihrem Porträt.
- Eignen Sie sich so früh wie möglich ein Handwerk an (siehe auch Kasten „Berufswunsch"). Die dazu notwendigen Materialien finden Sie am schnellsten in den Startgebieten.
- Um Lebenspunkte und gegebenenfalls Mana aufzufrischen, sollten Sie essen und trinken. Aufgepasst: das funktioniert nur außerhalb des Kampfes.
- Auch wenn das Schwert, der Hammer oder die Rüstung beim Händler noch so verlockend glänzt – Finger weg. Sparen Sie lieber das Geld. Durch Aufträge gibt es nette Gegenstände umsonst. Investieren Sie Ihre Knete lieber in neue Aktionen beim Klassenmeister oder in Gewinn bringende Berufe.
- Auch vom Reparieren beim Schmied sollten Sie in den anfänglichen Stufen absehen. Schließlich tauschen Sie Ihre Ausrüstung sowieso ständig aus.
- Gelegentlich finden Sie beim Monsterschnetzeln Rucksäcke. Sollten gerade Sie nicht so viel Glück haben, schauen Sie einfach beim Händler vorbei. Solch eine Anschaffung lohnt sich immer, da Sie so mehr Krempel mitnehmen und verkaufen können. Aufgepasst: Landet Ware ungewollt beim Händler, lässt sich der zuletzt verkaufte Gegenstand zum selben Preis zurückerwerben.
- Erkunden Sie ruhig einmal die Umgebung abseits der sicheren Straßen. Für neu entdeckte Bereiche erhalten Sie zusätzliche Erfahrungspunkte. Einmal **M** gedrückt und Sie wissen, wo Sie noch nicht waren.
- In den Banken der Hauptstädte können Sie Gegenstände einlagern. Zusätzliche Rucksack-Depots lassen sich erwerben.
- Neben Erfahrungspunkten, Moneten und Ausrüstung erhalten Sie nach Vollendung eines Auftrags zudem Fraktionspunkte (einsehbar im zweiten Charakterbildschirm). Je besser Ihr Ruf, desto besser sind die An- und Verkaufspreise.
- Per Post schicken Sie Gegenstände (mit einer realen Stunde Lieferzeit) und Geld zu anderen Spielern. Per Nachnahme lassen sich Objekte verkaufen. Vergessen Sie nicht, den vereinbarten Betrag einzugeben.

Klasse: Wahl!

Wie bestimmen Sie die für Ihre Wahl-Rasse sinnvollste Klasse? Mittels der Statuswerte? Die päppeln Sie doch locker mit der Ausrüstung auf. Also entscheiden Sie anhand der speziellen Fertigkeiten. Hier eine Kombinations-Hilfe:

Menschen:
Krieger profitieren von der Streitkolben- und Schwertspezialisierung, Priester durch die um fünf Prozent erhöhte Willenskraft. Der Paladin freut sich über beides.

Nachtelfen:
Für Diebe zählt Beweglichkeit. Die Zweiprozentchance, einem Angriff auszuweichen, wertet das Ganze noch auf. Auch für Jäger und Druiden in Bärengestalt sinnvoll.

Zwerge:
Jäger bieten sich aufgrund der Gewehrspezialisierung an. Krieger genießen zudem die Steingestalt, die auf bestimmte Zeit vor diversen Effekten schützt und die Rüstungsklasse erhöht.

Gnome:
Magier ergötzen sich an der um fünf Prozent erhöhten Geisteskraft. Ebenso Hexenmeister, die sich auf diese Weise verstärkt auf die für sie wichtigere Ausdauer konzentrieren können.

Orks:
Dank des 20-Sekunden-Blutrausches (25 Prozent stärker, Verlust von fünf Lebenskraft alle drei Sekunden) gut geeignet für Krieger. Jäger schätzen den erhöhten Schaden der Tiere.

Tauren:
Definitiv Krieger. Mit Kriegsdonner lähmen Sie für zwei Sekunden alle nahen Gegner und geben der Gruppe eine Verschnaufpause. Ein weiterer Grund ist die fünf Prozent höhere Ausdauer.

Trolle:
Allrounder durch Zehn-Prozent-Bonus-Regeneration im Kampf und Berserkerfähigkeit. Mit der zaubert und kämpft es sich um 25 Prozent schneller bei 20 Prozent verbliebener Lebensenergie.

Untote:
Die Fähigkeit, 20 Sekunden immun gegen Angst, Charme und Schlaf zu sein, sowie die erhöhte Lebenskraftgenesung durch Kannibalismus lässt alle Klassen aufatmen.



Ihre beiden Berufe (hier Kräuterkunde) sollten Sie von Anfang an ausüben, dann verbessern Sie ganz nebenbei Ihre Fertigkeiten. Hochwertige Produkte kommen Ihnen und Ihrer Gruppe zugute – und sei es nur in Form von harten Talern beim Verkauf.



Tauren sind dank ihrer Rassenfähigkeit Kriegsdonner als Krieger die allererste Wahl.



Besonders starke Elite-Gegner erkennt man an ihrem verzierten Symbol (oben links). Suchen Sie sich für Aufträge, bei denen Sie es mit solchen Burschen zu tun bekommen, eine Gruppe.



Wenn Sie ein Monster als Erster angreifen, ist dessen Namensschild farbig. Graue Symbole (im oberen Ausschnitt) bedeuten: Finger weg, dieses Monster wird schon angegriffen.

Eine Postbox finden Sie vor jeder Taverne.

• Bevor Sie loslegen, sollten Sie einen Blick auf die Tastaturbelegung werfen und diese gegebenenfalls anpassen. Hier entdecken Sie einige nützliche, jedoch nicht festgelegte Funktionen, beispielsweise automatisches Rennen.

• Anders als in *Diablo 2* können Sie Tränke nicht beliebig schnell runterspülen. Achten Sie auf die Zeitangabe für den nächsten Schluck!

• Nach dem Ableben eines Gegners funkelt dessen virtuelle Leiche. Per Rechtsklick sacken Sie seine Habseligkeiten ein.

• Das Monster war stärker, nun sind Sie hin. Zwei Möglichkeiten: Entweder rennen Sie zurück zu Ihrer Leiche (nicht in der Nähe von aggressiven Monstern auferstehen), oder Sie sprechen mit dem Engel am Friedhof. Im zweiten Falle verliert Ihre Ausrüstung 25 Prozent Haltbarkeit (auch im Rucksack). Mit höherem Level dezimieren sich zudem Ihre Statuswerte auf bestimmte Zeit.

• Achten Sie beim gemeinsamen Kampf mit anderen Spielern auf deren Stufe. Ist der Unterschied zu groß, regnet es nur noch spärlich Erfahrungspunkte für die kleinsten Abenteurer.

• Nützliche Funktion: Sprechzeile aufrufen, **Shift-Taste** gedrückt halten und gleichzeitig mit der Maus auf Auftrag oder Gegenstand klicken, um den entsprechenden Namen in das Chatfenster zu übernehmen. So sparen Sie sich die lästige Tipperei.

WICHTIGES ZUM CHARAKTER

• Mit jedem Levelanstieg steigen entsprechend der Klassenwahl Ihre Charakter-Attribute und -fertigkeiten.

• Alle zwei Stufen erhalten Sie bei Ihrem Ausbilder neue Fertigkeiten. Also immer Knete sparen.

• Ab Level 10 erhalten Sie Talentpunkte. Schauen Sie sich die drei Spezialisierungsbäume genauer an, bevor Sie Ihre Punkte setzen. Je nachdem, ob Sie allein oder zu mehreren losziehen und welche Rolle Sie übernehmen, sind die verschiedenen Kombinationen mehr oder weniger sinnvoll. Die Punkteverteilung können Sie notfalls gegen einen gehörigen Batzen Gold beim Ausbilder zurücksetzen. Vorsicht: Der Preis erhöht sich stetig.

• In den Hauptstädten erlernen Sie gegen Gebühr den Umgang mit zusätzlichen Waffen. Trainieren Sie Ihre neue Waffenfertigkeit an niedrigen Gegnern. Ungeübt treffen Sie ebenbürtige Schergen kaum.

OHNE ENDE AUFTRÄGE!

• Nehmen Sie so viele Aufträge wie möglich an, da etliche in die gleiche Richtung weisen. Goldene Ausrufezeichen bedeuten: „Hallo, hier gibt es etwas zu tun"; bei silbernen Ausrufezeichen besitzen Sie nicht den erforderlichen Level. Ist eine Aufgabe erledigt, sehen Sie ein goldenes Fragezeichen. Ansonsten bleibt das Fragezeichen silber.

• Der Schwierigkeitsgrad der Aufträge ist durch fünf Farbgebungen im Auftragsbuch dargestellt. Je schwerer der Auftrag, desto mehr Erfahrungspunkte springen dabei heraus.

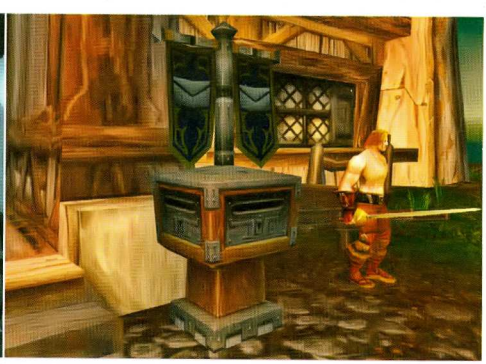
Grau: Sehr einfach.
Grün: Einfach.
Gelb: Ihrer Stufe entsprechend.
Orange: Vorsicht, hier wird es kritisch!
Rot: Hier sind mehrere Spieler gefragt.

Zudem können Aufträge den Zusatz „Elite" aufweisen. Bei solchen Jobs sollten Sie sich immer Mitstreiter suchen. **Tipp**: Manche Aufträge schreiben sich per „Auftragsteilung" in die Bücher der Gruppenmitglieder.

• Wenn Sie weiter aufsteigen, werden natürlich die Quests auch leichter und passen sich eventuell von der Farbe her an. Lassen Sie eine ohnehin leichte Aufgabe daher



Wer stirbt, kann zu seiner Leiche gehen oder sich vom Geistheiler erwecken lassen. Letzteres verursacht 25 Prozent Schaden auf die Rüstung und Ihre Kräfte werden zeitweise verringert.



Vor jeder Taverne sind Briefkästen postiert, an denen Sie Post versenden und empfangen. Mit einer realen Stunde Verzögerung verschicken Sie damit Gegenstände und Geld an Mitspieler.

Der richtige Server

Bevor Sie sich in die *World of Warcraft*-Welt stürzen, steht eine wichtige Entscheidung an – die Wahl des Servers.

PvE (Spieler gegen Umgebung)

Erstellen Sie Ihren Charakter auf einem „normalen" Server, verläuft das Spiel nach den ganz gewöhnlichen *World of Warcraft*-Regeln. Abgesehen von computergesteuerten Kreaturen rückt Ihnen niemand auf die Pelle. Wenn es Ihre menschlichen Mitspieler nach einem Duell mit Ihnen gelüstet, holen sie erst Ihre Zustimmung ein. Und auch dann sind die Kämpfe trivial – der Gewinner erhält durch seinen Sieg keinerlei Vorteile. Diskussionen in den Chat-Kanälen haben nicht unbedingt etwas mit dem Spielinhalt zu tun. Verschiedene Rassen kommen für gewöhnlich prima miteinander aus. Ideal also für Einsteiger.

PvP (Spieler gegen Spieler)

Gefährlicher wird es in einem PvP-Universum. Zwar leben Sie in den Gebieten Ihrer Fraktionen (Allianz bzw. Horde) sicher vor fremden Übergriffen, jedoch ändert sich das in neutralen und feindlichen Zonen. Dort greift Sie nämlich jeder an, der gerade nichts Besseres zu tun hat. Für Sie gilt ebenfalls: läuft Ihrem Recken ein Spieler der gegnerischen Mannschaft vor die Nase, dürfen Sie ihn vermöbeln. Vorsicht: Einige Kontrahenten machen sich einen Spaß daraus, deutlich schwächere Abenteurer zu überfallen. Anfänger sollten daher in ihren Ländereien bleiben. Für die Zukunft plant Entwickler Blizzard groß angelegte Schlachten zwischen Horde und Allianz.

RP (Roleplaying)

Die dichteste Atmosphäre herrscht auf Rollenspielservern. Hier versetzen sich die Spieler buchstäblich in die Haut ihrer Helden. Ork-Krieger sind beispielsweise brutal und gnadenlos, Nachtelfen sehen einen von oben herab an und die Untoten geben sich listig und tückisch. Die Gespräche laufen ebenfalls passend zur Charakterklasse ab. Ausrufe à la „Grüßet euch, tapferer Krieger!", oder „Gehabt euch wohl, treuer Verbündeter!", sind keine Seltenheit. Wer seinen Protagonisten auf diesen Servern gegen die Monsterhorden hetzt, erlebt ein sehr intensives Abenteuer. Denn die Spielleiter achten genau darauf, dass selbst in Chat-Kanälen nur *WoW*-Themen auftauchen.

nicht zu lange liegen, sonst bekommen Sie schließlich keine Erfahrungspunkte mehr. Bei grauen Missionen lohnt der Aufwand nicht.

AUF IN DEN KAMPF!

• Die Bewohner der Region unterscheiden sich durch drei Farbgebungen.
Grün: Freundlich gesinnt.
Orange: Neutral, lässt sich angreifen.
Rot: Agressiv. Greift an, sobald Sie in deren Nähe kommen.
Darüber hinaus erscheinen etliche Monster in Gruppen. Wegrennen, falls es zu viele sind! Die Viecher geben nach einigen Metern auf. Laufen Sie jedoch nicht in ahnungslose Mitspieler rein, die sicherlich nicht begeistert sind, spontan einer gefräßigen Meute zum Opfer zu fallen.
• Neben der Lebensanzeige des Gegners lässt sich der jeweilige Level erkennen. Es gilt die gleiche Einteilung wie bei den Auftragsfarben. Bei Biestern mit „???" als Stufenangabe suchen Sie schnellstens das Weite. Tauchen davon mehrere auf, haben Sie sich in ein für Ihre Stufe zu schwieriges Gebiet vorgewagt, das Sie auf kürzestem Weg wieder verlassen sollten.
• Nehmen Sie einen Gegner aufs Korn, färbt sich dessen Namensanzeige rot und gilt als von Ihnen markiert. Die Monster anderer Spieler besitzen eine graue Farbzeichnung. Hinweis: Schlagen Sie nie auf fremde Monster ein, außer Sie werden um Hilfe gebeten.
• Während ganz normale Biester einfach dumm sterben, stellen sich humanoide Gegner deutlich schlauer an. Kurz vorm Abnippeln laufen die Schergen weg. Unglücklicherweise zu ihren Freunden, die daraufhin zu Ihnen rennen. Seien Sie also gewappnet.

ATTACKE!

• Für den Anfang gilt als Faustformel für fast alle Klassen: Führen Sie bei Kämpfen Ihre anfangs vorhandene Spezialattacke aus, sooft diese bereit ist. Magier halten dabei natürlich mit der vorhandenen Zauberkraft haus.
• Haben Sie dazugelernt und besitzen Sie schließlich mehrere Talente, taktieren Sie damit. Spielen Sie erst Aktionen aus, die länger brauchen, bis sie erneut einsetzbar sind und beschäftigen Sie den Kontrahenten derweil anderweitig.
• Nicht alle Gegner reagieren gleich empfindlich auf die gleichen Attacken. Zauberkundige unterbrechen Sie nach Möglichkeit bei deren Sprüchen, Fernkämpfer zeigen meist im Nahkampf Schwächen. Experimentieren Sie bei neuen Monstern herum.

OBJEKTE DER BEGIERDE!

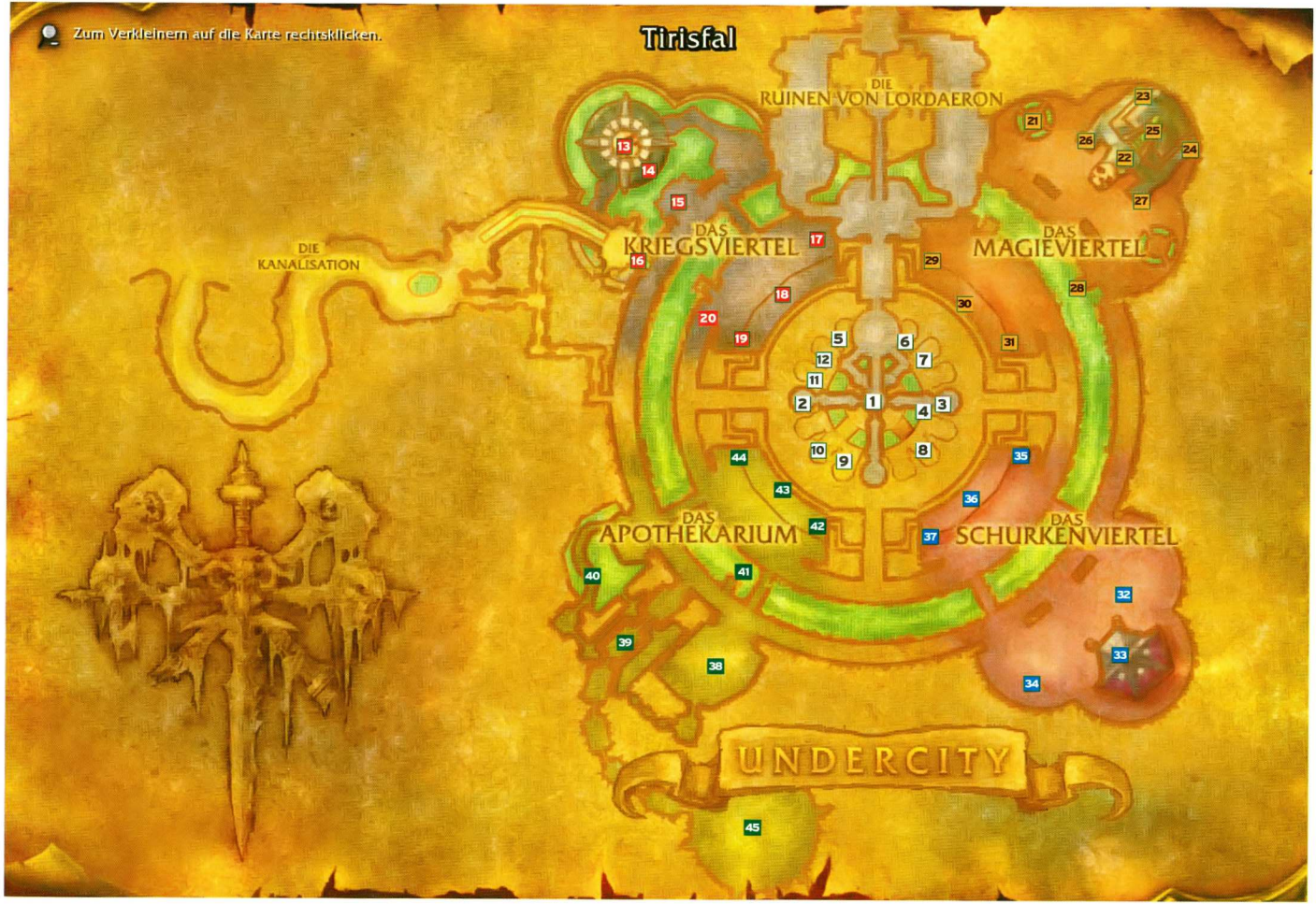
• Auch die Gebrauchsgegenstände unterscheiden sich durch die Farbdifferenzierung in der Qualität:
Grau: Den Schund kann nur der Händler gebrauchen.
Weiß: Wird im Handwerk verwendet.
Grün: Meist Edelsteine, die ebenfalls die Handwerker erfreuen.
• Rüstungen und Waffen besitzen ebenfalls einen Farbcode:
Grau: Ab zum Händler, sofern Sie etwas Besseres tragen.
Weiß: Keine besonderen Eigenschaften.
Grün: Magisch, verbessert Attribute.
Blau: Rare, wertvolle Ausrüstung.
Lila: Sehr seltene, begehrte Ausrüstung.
• Alle grünen und besseren Ausrüstungsgegenstände besitzen zudem zwei unterschiedliche Kennzeichnungen: „Bindet sich beim Ausrüsten" und „Bindet sich beim Aufheben". Sobald Sie Ersteres am Leib tragen, ist der Gegenstand „seelengebunden" und kann nicht mehr an andere Spieler, jedoch an den Händler verkauft werden. Bei Letzterem tritt dieser Zustand beim Aufheben ein. Also, in einer Gruppe nicht direkt losgrapschen, sonst gibt es Ärger mit den Mitstreitern. Durch Aufträge erhaltene Gegenstände sind grundsätzlich seelengebunden.



Ein ausgeruhter Held (blauer Balken) erhält doppelt so viele Erfahrungspunkte wie ein ausgelaugter Charakter. Ausruhen können Sie in Gasthäusern oder – in diesem Fall – Städten.



Es lohnt sich, mit einer Gruppe auf Monsterhatz zu gehen. Für Grünschnäbel gibt es beispielsweise in Orgrimmar den Ragefireabgrund, in dem Sie sich ab Level 13 austoben.


Zum Verkleinern auf die Karte rechtsklicken.
Tirisfal
DIE RUINEN VON LORDAERON
DAS KRIEGSVIERTEL
DAS MAGIEVIERTEL
DIE KANALISATION
DAS APOTHEKARIUM
DAS SCHURKENVIERTEL
UNDERCITY
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45

Undercity: Liste aller Nichtspielercharaktere

Name	Funktion	Aufenthaltsort
Abigail Sawyer	Bogenhändler	19
Adrian Bartlett	–	21
Aelthalyste	Priesterlehrer	14
Algernon	Alchemiebedarf	38
Allesandro Luca	Blaumond dies und das	43
Alyssa Blaye	–	16
Anastasia Hartwell	Magielehrer	23
Andreas Hartwell	–	15
Andrew Brownell	–	30
Andron Gant	–	38
Angela Curthas	Kriegerlehrer	13
Anya Maulray	Stallmeister	6
Apotheker Keever	–	39
Apotheker Lycanus	– (p) Umrundet	41
Apothekerin Katrina	– (p) Apothekarium und Kanäle	
Apothekerin Zinge	–	39
Apothekermeister Faranell	–	39
Archibald	Waffenmeister	18
Armand Cromwell	Angellehrer	28
Arthur Moore	Lederverarbeitungsexperte	37
Baltus Fowler	Kriegerlehrer	13
Bank		1
Basil Frye	Schmiedekunstgeselle	17
Benijah Fenner	Waffenhändler	18
Bewahrer Bel'dugur	–	44
Boyle	Brühschleimerhändler	41
Briefkasten		6
Brom Killian	Bergbaulehrer	19
Bruder Malach	–	15
Carendin Halgar	–	27
Carolyn Ward	Schurkenlehrer	33
Cedric Stumpel	– (p) Schurkenv. und Kanäle	
Charles Seaton	Klingenhändler	35
Chemiker Cuely	–	39
Chemiker Fuely	–	39
Chloe Curthas	–	15
Christoph Walker	Kriegerlehrer	13
Christopher Drakul	Gildenmeister	3
Dan Golthas	Ledergeselle	37
Daniel Bartlett	Gemischt- und Handwerksw.	5
Davitt Hickson	– (p) Magieviertel und Kanäle	
Doktor Herbert Halsey	Alchemiefachmann	39
Doktor Marsh	Alchemiebedarf	38
Doktor Martin Felben	Alchemiegesellenlehrer	39
Edrick Killian	– (p) Kriegsviertel/Kanäle	
Edward Remington	Gildenwams-Designer	3
Edward	–	15
Eldin Partridge	–	16
Eleanor Rusk	Gemischtwaren	8
Elizabeth Van Talen	Ingenieursbedarf	34
Estelle Gendry	–	34
Eunice Burch	Kochkunstlehrer	2
Ezekiel Graves	Giftverkäufer	35
Felicia Doan	Gemischt- und Handwerksw.	9
Francis Eliot	Waffenhändler	18
Franklin Lloyd	Ingenieurexperte	34
Fürstin Sylvanas Windrunner	Banshee-Königin	45
Ganoosh	–	40
Gasthaus		6
Gastwirt Norman	Gastwirt	6
Gefangene	–	39
Genevie Callow	–	9
Geoffrey Hartwell	Waffenhändler	18
Gerard Abernathy	–	20
Gillian Moore	Lederrüstungen	37
Godrick Farsan	Magielehrer	25
Gordon Wendham	Waffenhändler	11
Gothard Winslow	–	32
Graham Van Talen	Ingenieurgeselle	34
Gregory Charles	Schurkenlehrer	33
Hannah Akeley	Reagenzien	26
Helena Artwood	–	17
Hepzibah Sedgewick	– (p) Schurkenviertel und Kanäle	
James Van Brunt	Schmiedekunstexperte	17
Jeremiah Payson	Kakerlakenverkäufer	4
Jezelle Pruitt	–	21
Joanna Whitehall	–	20
Jonathan Chambers	Taschenverkäufer	37
Jorah Annison	–	31
Joseph Gregorian	Schneiderfachmann	29
Joseph Moore	Lederverarbeitungsbedarf	37
Josephine Lister	Schattengewebeschneiderm.	27
Kaal Soulreaper	Hexenmeisterlehrer	25
Kaelystia Hatebringer	Magielehrer	25
Katrina Alliestar	Kräuterkundelieferant	44
Killian Hagey	Kürschnerlehrer	37
Königl. Vorarbeiter Bauhaus	Undercity-Zählung	3
Künder Balthazad	– (p) Kanäle, innerer Ring	
Lauren Newcomb	Leichte Rüstungen	5
Lavinia Crowe	Verzauberkunstexperte	42
Leona Tharpe	–	20
Lexington Mortaim	Portallehrer	22
Lizbeth Cromwell	Angelbedarf	28
Louis Warren	Waffenhändler	11
Lucian Fenner	Schlossknackerlehrer	34
Lucille Castleton	Robenverkäufer	29
Luther Pickman	Hexenmeisterlehrer	25
Lysta Bancroft	–	15
Malcomb Wynn	Verzauberkunstgeselle	42
Marla Fowler	–	15
Martha Alliestar	Kräuterkundelehrer	44
Martha Strain	Dämonenausbilderin	25
Mary Erdras	Erste-Hilfe-Lehrer	36
Mattie Alred	– (p) Kriegsviertel/Kanäle	
Mennet Carkad	–	33
Merill Pleasance	Wamsverkäufer	3
Michael Garett	Fledermausführer	10
Miles Dexter	Schurkenlehrer	33
Millie Gregorian	Schneiderbedarf	29
Mirelle Tremayne	Schwere Rüstungen	17
Mortimer Montague	Bankier	1
Nathaniel Steenwick	Wurfwaffen	35
Nicholas Artwood	Schusswaffen	17
Ophelia Montague	Bankier	1
Oran Snakewrithe	–	30
Parqual Fintallas	–	41
Patrick Garrett	–	10
Pierce Shackleton	Magielehrer	25
Raleigh Andrean	Ex-Küchenchef	2
Randolph Montague	Bankier	1
Reginald Grimsford	– (p) Rundgang zwischen Magieviertel und Kanälen	
Rhiannon Davis	Schneiderexperte	29
Richard Kerwin	Hexenmeisterlehrer	24
Richard Van Brunt	–	15
Riley Walker	–	15
Robert Gossom	–	15
Ronald Burch	Kochbedarf	2
Salazar Boch	Buchanbieter	31
Samantha Shackleton	–	30
Samuel Van Brunt	Schmiedebedarf	17
Sarah Killian	Bergbaugrundbedarf	19
Selina Pickman	– (p) Rundgang zwischen Magieviertel und Kanälen	
Sergeant Houser	–	16
Sergeant Rutgar	–	16
Sharlindra	–	45
Sheldon Von Croy	Stoffrüstung	29
Silas Zimmer	–	27
Sukkubus	Martha Strain	25
Susan Tillinghast	Überlebenskunstlehrer (p) Schurkenviertel, rund um	35
Sydney Upton	Stabhändler	29
Tawny Grisette	Pilzverkäuferin (p) Rund um	1
Thaddeus Webb	Zauberkunstbedarf	42
Theodore Griffs	–	39
Theresa Windsong	–	39
Theresa	Gerards Gedankensklave (p) pendelt zwischen 14 und	20
Thomas Mordan	Reagenzien	7
Timothy Weldorn	Schwere Rüstungen	12
Travis Bosk	–	16
Tyler	–	15
Varimathras	–	45
Vater Lankester	Priesterlehrer	14
Vater Lazarus	Priesterlehrer	14
Velora Nitely	–	12
Victor Bartholomew	–	21
Victor Ward	Schneidergeselle	29
Walter Ellingson	Schwere Rüstungen	12
William Montague	Bankier	1
Winifred Kerwin	-	21
Zane Bradford	Zauberstabverkäufer	29

(o) oben | (u) unten | (p) patrouilliert


Zum Verkleinern auf die Karte rechtsklicken.
ORGRIMMAR
DAS TAL DER WEISHEIT
DIE KLUFT DES SCHATTEN
DIE GASSE
DAS TAL DER EHRE
DAS TAL DER KRAFT
DAS TAL DER GEISTER
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52

Orgrimmar: Liste aller Nichtspielercharaktere

(o) oben | (u) unten | (p) patrouilliert

Name	Funktion	Aufenthaltsort
Arnok	Erste-Hilfe-Lehrer	38
Aturk der Amboss	–	47
Asoran	Gemischtwaren	3
Auktionator Grimful	–	24
Auktionator Thathung	–	24
Auktionator Wabang	–	24
Auktionator	Kresky	24
Auktionshaus		24
Bank		27
Barkeeper Morag	–	25
Belgrom Rockmaul	–	vor 43
Borgosh Corebender	Waffenschmied	47
Borstan	Fleischverkäufer	(o) 19
Borya	Schneiderbedarf	17
Botschaft der Horde		32
Briefkasten		neben 23
Briefkasten		vor 27
Cazul	–	9
Craven Drok	–	(p) 5, Ausgang gegenüber, 8
Deino	Magielehrer	36
Doras	Windreitermeister	(o) 21
Doyo'da	–	25
Dan Droffers	Droffers und Sohn Bergungen	15
Dunkeldornen-Lodge	–	36
Enyo	Magielehrer	36
Etrigg	–	1
Fetika	Gemischtwaren	(p) vor 12 bis 17
Galthuk	Zweihandwaffenhändler	49
Gan'rul Bloodeye	–	9
Garyl	Wamsverkäufer	32
Gasthaus	–	25
Gastwirtin Gyrshka	Gastwirt	25
Geister-Lodge	–	35
Gest	Schurkenlehrer	5
Godan	Verzauberkunstexperte	11
Goma	–	25
Gorina	Bergbaugrundbedarf	44
Gotri	Taschenverkäufer	18
Grezz Razorfist	Kriegerlehrer	43
Grol'dar	Hexenmeisterlehrer	9
Grunzer Komak	–	28
Grunzer Mojka	–	vor 27
Hagrus	Reagenzien	9
Halle der Kriegerhelden		43
Hanashi	Waffenmeister	49
Handor	Tuch- und Lederrüstungen	16
Hexendoktorin Mau'ari	–	35
Holgar Stormaxe	–	draußen vor Südtor
Horthus	Reagenzienverkäufer	22
Jandi	Kräuterverkäufer	13
Jes'rimon	–	(o) 12
Jhag	Verzauberkunstexperte	11
Jin'sora	Bogenhändler	42
Kaja	Schusswaffen- und Munitionshändler	23
Kamari	Ledergeselle	16
Kandris Dreamseeker	Schamanenlehrer	2
Kareth	Klingenhändler	5
Karolek	Lederverarbeitungsexperte	16
Karus	Bankier	27
Katis	Zauberstabhändler	7
Keldran	–	40
Kelgruk Bloodaxe	Waffenmacher	49
Kildar	Wolfreitlehrer	51
Kiro	Kriegsharnische	41
Kithas	Zauberkunstbedarf	11
Koma	Bankier	27
Kor'geld	Alchemiebedarf	12
Kor'ghan	–	6
Kor'jus	Pilzverkäufer	8
Koru	Kolben- u. Stabverkäufer	(o) 49
Kozish	–	25
Krathok Moltenfist	–	47
Kriegsrufer Gorlach	–	(p) Westausgang und Kluft des Schatten
Kurgul	Dämonenausbilder	9
Lumak	Angellehrer	45
Magar	Schneiderexperte	17
Magenius	Reagenzienverkäufer	3
Makaru	Bergbaulehrer	44
Malton Droffers	Droffers und Sohn Bergungen	15
Maragus	Stabhändler	7
Mirket	Hexenmeisterlehrling	9
Morgum	Lederrüstungen	26
Nazgrel	Thralls Berater	1
Neeru Fireblade	–	8
Nogg	Ingenieur	46
Ochse	–	47
Ogunaro Wolfrunner	Zwingermeister	51
Okothos Ironrager	Rüstungsschmied	47
Ollanus	Leichte Rüstungen	26
Olvia	Fleischverkäufer	30
Ormak Grimshot	Jägerlehrer	50
Ormok	Schurkenlehrer	5
Orokk Omosh	–	47
Pephredo	Magielehrer	36
Ragefireabgrund	Instanz 13+	10
Rekkul	Giftverkäufer	5
Rilli Greasygob	–	46
Ring der Ehre		52
Roxxik	Ingenieurfachmann	46
Sagorne Creststrider	Schamanenlehrer	2
Sana	Panzerrüstung	26
Sara Steelfury	Schmiedekunstfachmann	48
Sarlek	–	14
Sarok	–	25
Sayoc	Waffenmeister	49
Searn Firewarder	–	2
Sergeant Ba'sha	Rüstmeister für Zubehör	33
Shan'ti	Obstverkäufer	4
Shankys	Angelbedarf	45
Shayis Steelfury	Rüstungsmacher	47
Shentul	Schurkenlehrer	5
Shim'la	–	50
Shimra	Gemischtwaren	31
Shoma	Waffenverkäufer	49
Sian'dur	Jägerlehrer	50
Sian'tsu	Schamanenlehrer	2
Snang	Schneidermeister	17
Snarl	Schmiedekunstexperte	47
Soran	Bankier	27
Sorek	Kriegerlehrer	43
Sovik	Ingenieurbedarf	46
Sukkubus	Diener von Kurgul	9
Sumi	Schmiedebedarf	48
Tamar	Lederverarbeitungsbedarf	16
Tamaro	–	14
Therzok	–	5
Thrall	Kriegshäuptling	1
Thund	Ingenieursgeselle	46
Thuul	Portallehrer	(o) 36
Thuwd	Kürschnerlehrer	16
Tor'phan	Tuch- und Lederrüstungen	17
Trak'gen	Gemischtwaren	31
Tumi	Schwere Rüstungen	48
Tür des Offiziers	–	33
Ug'thok	Schmiedekunstgeselle	47
Ukra'nor	Stabhändler	39
Ur'kyo	Priesterlehrer	37
Urtharo	Waffenhändler	29
Urtran Clanbringer	Gildenmeister	32
Uthel'nay	Magielehrer	36
Vol'jin	–	1
Whuut	Alchemiegeselle	12
X'yera	Priesterlehrer	(o) 37
Xan'tish	Nachtverkäufer	(p) 34 und Westtor
Xao'tsu	Tierausbilder	50
Xen'to	Kochbedarf	(o) 19
Xon'cha	Stallmeister	51
Xor'juul	Jägerlehrer	50
Yelmak	Alchemieexperte	12
Zamja	Kochkunstlehrer	(o) 19
Zando'zan	Schlossknackerlehrer	5
Zankaja	–	20
Zayus	Hohepriester	(o) 37
Zazo	–	25
Zeal'aya	Kräuterkundelieferant	13
Zel'mak	Kriegerlehrer	43
Zendo'jian	Waffenverkäufer	49
Zevrost	Hexenmeisterlehrer	9
Zilzibin Drumlore	–	14
Zor Lonetree	Ältestenscharfseher	2


Zum Verkleinern auf die Karte rechtsklicken.
BURG STORMWIND
DER ZWERGENDISTRIKT
DER KATHEDRALENPLATZ
DIE ALTSTADT
DER PARK
DER HANDELSDISTRIKT
DAS MAGIERVIERTEL
DAS TAL DER HELDEN
STORMWIND

Stormwind: Liste aller Nichtspielercharaktere

(o) oben | (u) unten | (p) patrouilliert

Name	Funktion	Aufenthaltsort
Acolyte Dellis	–	74
Adair Gilroy	Bibliothekar	74
Adam	–	(p) 21 und andere Stege
Aedis Brom	–	(p) Handelsviertel, 66
Agustus Moulaine	Panzerrüstungen	38
Akolyt Porena	–	(u) 7
Aldric Moore	Panzerrüstungenhändler	29
Aldwin Laughlin	Gildenmeister	26
Alexandra Bolero	Schneiderbedarf	14
Allan Hafgan	Stabhändler	15
Alyssa Griffith	Taschenverkäufer	68
Amme Lillian	–	54
Ander Germaine	Kriegertrainer	(o) 72
Anduin Wrynn	King of Stormwind	56
Angus Stern	Chefkoch	9
Archbishop Benedictus	–	40
Ardwyn Cailen	Zauberstabhändler	15
Argos Nightwhisper	–	1
Arnold Leland	Angellehrer	21
Arthur the Faithful	Paladin-Trainer	42
Aufseher Thelwater	–	54
Ausrufer Goodman	–	(p) große Runde am Kanal
Baros Alexston	Stadtarchitekt	37
Bartleby	Betrunkener	66
Ben Trias	Käserlehrling	25
Bernard Gump	Florist	23
Betty Quin	Zaubergeselle	73
Billibub Cogspinner	Ingenieursbedarf	48
Billy	–	(p) 21 und andere Stege
Bishop DeLavey	–	59
Bishop Farthing	–	40
Borgus Steelhand	Waffenmacher	46
Brandon	–	34
Brohann Caskbelly	–	52
Brooke Stonebraid	Bergbaubedarf	45
Brother Benjamin	Priesterlehrer	40
Brother Cassius	Reagenzienhändler	43
Brother Crowley	Scarlet Crusade Emissary	(u) 41
Brother Joshua	Priesterlehrer	40
Brother Sarno	–	40
Bruder Kristoff	–	44
Bryan Cross	Schildhändler	70
Caledra Dawnbreeze	–	60
Carla Granger	Stoffrüstungenhändler	29
Catherine Leland	Angelbedarf	21
Charys Yserian	Arkane Gegenstände	8
Christoph Faral	–	(p) Handelsviertel, 66
Collin Mauren	–	12
Connor Rivers	Kochlehrling	9
Corbett Schneider	–	(p) 25, 29 und 22
Dane Lindgren	Schmiedekunstexperte	49
Darian Singh	Feuerwerksverkäufer	5
Dashel Stonefist	–	67
David Langston	–	66
Demisette Cloyce	Hexenmeisterlehrer	7
Doc Mixilpixil	–	(u) 71
Donyal Tovald	Bibliothekar	62
Duncan Cullen	Leichte Rüstungen	14
Dungar Longdrink	Greifenmeister	24
Duthorian Rall	–	40
Edna Mullby	Handwerkswaren	28
Einris Brightspear	Jägerlehrer	51
Elaine Trias	Käsermeisterin	25
Eldraelith	Kräuterkundelieferant	13
Elling Trias	Käsermeister	(o) 25
Elly Langstorn	–	66
Elsharin	Magielehrer	Portal 10
Erich Lohan	–	(p) vor 8
Erika Tate	Kochbedarf	66
Erzmagier Malin	–	vor 10
Evan Larson	Hutmacher	11
Felicia Gump	Kräuterkundelieferant	23
Frederick Stover	Pfeil- und Bogenhändler	20
Furen Longbeard	–	49
Gakin der Dunkelbinder	–	7
Gastwirtin Allison	Gastwirt	19
Gazin Tenorm	–	40
Gelman Stonehead	Bergbauausbilder	(o) 45
General Marcus Jonathan	Hochkommandant der Verteidigung von Stormwind	32
Georgio Bolero	Schneidermeister	14
Gerik Koen	Zweihandwaffenhändler	63
Graf Remington Ridgewell	–	60
Grand Admiral Jes-Tereth	–	57
Gregory Ardus	Stab- und Kolbenhändler	39
Grimand Elmore	–	46
Gunther Weller	Waffenhändler	30
Hank der Hammer	–	49
Harlan Bargley	–	29
Harry Burlguard	–	66
Heinrich Stone	Schwerthändler	66
Hexer-Sanktum	Mit Portal	10
High Priestess Laurena	Priesterlehrer	40
Highlord Bolvar Fordragon	–	56
Horatio Montgomery, M.D.	Statue	(u) 71
Ilsa Corbin	Kriegertrainer	(o) 72
Imelda	–	nördlich vor 1
Jalane Ayrole	Schattengewebeschneider-meister	7
Janey Anship	–	(p) Handels-, Magieviertel
Jarel Moor	Schankkellner	6
Jasper Fel	Dunkle Geschäfte	71
Jenn Langston	–	(p) um Altstadtkern
Jennea Cannon	Magielehrer	Portal 10
Jenova Stoneshield	Stallmeister	vor 51
Jessara Cordell	Zaubereibedarf	73
Jillian Tanner	Lederverarbeitungsbedarf	68
Joachim Brenlow	Schankkellner	9
John Burnside	Bankier	17
Jorgen	–	33
Julia Gallina	Weinverkäufer	18
Justin	–	34
Justine Demalier	Stormwind-Anwerber	31
Kaita Deepforge	Schmiedekunstbedarf	49
Karrina Mekenda	Tierausbilder	51
Katherine the Pure	Paladin-Trainer	42
Kathrum Axehand	Axthändler	46
Keldric Boucher	Arkanarienverkäufer	27
Kelly Grant	–	(p) um 1
Kendor Kabonka	Kochrezeptemeister	66
Kimberly Grant	–	(p) um 1
Königl. Disponent Bathrilor	Stormwind-Zählung	(o) 37
Kyra Boucher	Reagenzienverkäufer	27
Lady Katrana Prestor	–	56
Lara Moore	Lederrüstungenhändler	29
Larimaine Purdune	Portallehrer	Portal 10
Lawrence Schneider	Schneidergeselle	14
Lenny „Fingers" McCoy	–	67
Lilliam Sparkspindle	Ingenieurexperte	48
Lylyssia Nightbreeze	Alchemieexperte	13
Lina Stover	Bogen- und Waffenhändler	20
Lisan Pierce	–	(p) Handels-, Magieviertel
Lisbeth Schneider	Tuchmacher	22
Lord Baurles K. Wishock	–	60
Lord Grayson Shadowb.	Paladin-Lehrer	42
Lord Gregor Lescovar	–	62
Lord Tony Romano	Schurkentrainer	71
Lucan Cordell	Zauberexperte	73
Maginor Dumas	Meistermagier	Portal 10
Major Samuelson	Stadtwache von Stormwind	58
Maldryn	Druidenlehrer	1
Marda Weller	Waffenhändler	30
Maria Lumere	Alchemiebedarf	13
Maris Granger	Kürschnerlehrer	68
Master Wood	–	72
Mayda Thane	Schuster	69
Mazen Mac'Nadir	–	74
Meister Mathias Shaw	–	(o) 71
Melris Malagan	Captain der Wache	31
Milton Sheaf	Bibliothekar	62
Mithras Ironhill	–	57
Morgan Prestle	–	27
Morgg Stormshot	Schwertschmied	53
Morris Lawry	–	35
Nara Meideros	Priesterlehrer	1
Nexton Burnside	Bankier	17
Nikova Raskol	–	vor 66
Nipsy	–	in 50
Offizier Areyn	Rüstmeister für Zubehör	vor 71
Ol'Beasley	–	67
Old Emma	–	(p) vor 28 und in 36
Olivia Burnside	Bankier	17
Osborne the Night Man	Schurkentrainer	vor 71
Osric Strang	Schwere-Waffen-Händler	66
Owen Vaughn	Reagenzienverkäufer	16
Randal Worth	Ledergeselle	68
Rebecca Laughlin	Wamsverkäufer	26
Reese Langstorn	Schankwirt	66
Rema Schneider	–	22
Renato Gallina	–	vor 27
Renzik „Das Messer"	–	(o) 71
Roberto Pupellyverbos	Rotweinkenner	18
Roman	–	34
Sandahl	Hexenmeisterlehrer	7
Sellandus	Schneidermeister	11
Seoman Griffith	Lederrüstungenhändler	68
Shailea	–	(p) zwischen 1 und 3
Shaina Fuller	Erste-Hilfe-Trainer	43
Sheldras Moontree	Druidenlehrer	1
Shoni die Stille	–	nordöstlich vor 47
Shylamiir	Kräuterkundelehrer	2
Simon Tanner	Lederverarbeitungsexperte	68
Sloan McCoy	Gifttieferant	71
Spackle Thornberry	Dämonenausbilder	7
Sprite Jumprocket	Ingenieurgeselle	48
Stephanie Turner	–	vor 28
Stephen Ryback	Kochausbilder	66
Steven Lohan	–	9
Stockades	World Dungeon	54
Suzanne	–	(p) Handels-, Magieviertel
Suzetta Gallina	–	18
Sylista	Stallmeister	3
Tannysa	Kräuterkundelehrer	vor 13
Tel'Athir	Alchemiegeselle	13
Teufelsjäger	Diener von Spackle Thornberry	7
Theresa Moulaine	Robenverkäufer	38
Theridran	Druidenlehrer	1
Therum Deepforge	Schmiedekunstexperte	49
Thomas Miller	Bäcker	(p) durch Handelsdistrikt
Thomas	Altarjunge	40
Thorfin Stoneshield	Jägerlehrer	(o) 51
Thulman Flintcrag	Schusswaffenhändler	47
Thurman Mullby	Gemischtwaren	28
Thurman Schneider	–	11
Topper McNabb	–	vor 20
Tyrion	–	61
Tyrions Spionagebot	–	61
Ulfir Ironbeard	Jägerlehrer	51
Untergrundbahn	–	50
Ursula Deline	Hexenmeisterlehrer	7
Verwalter Folsom	–	4
Wilder Thistlenettle	–	52
Wilhelm Strang	Post- und Rüstungskaufmann	66
Woo Ping	Waffenmeister	30
Wu Shen	Kriegertrainer	(o) 72
Wynne Larson	Robenhändler	11
Zardeth von den Blackclaw	–	7
Zaubermeister Andromath	–	10


Zum Verkleinern auf die Karte rechtsklicken.
Dun Morogh
DAS DÜSTERE VIERTEL
DAS MYSTIKERVIERTEL
DIE HALLE DER FORSCHER
DIE GROSSE SCHMIEDE
TÜFTLERSTADT
DIE TIEFENBAHN
DAS BANKENVIERTEL
DAS MILITÄRVIERTEL
DIE TORE VON IRONFORGE
IRONFORGE

Ironforge: Liste aller Nichtspielercharaktere

(o) oben | (u) unten | (p) patrouilliert

Name	Funktion	Aufenthaltsort
Advisor Belgrum	–	39
Alexander Calder	Warlock-Trainer	(o) 36
Auctioneer Buckler	–	25
Auctioneer Lympkin	–	25
Auctioneer Redmuse	–	25
Auktionshaus	–	25
Bailey Stonemantle	Bankier	24
Balthus Stoneflayer	Häutungsausbilder	5
Bank	–	24
Barim Jurgenstaad	Reagenzienlieferant	27
Barnum Stonemantle	Bankier	24
Beldruk Doombrow	Paladin-Trainer	31
Belia Thundergranite	Haustiertrainer	14
Bengus Deepforge	Kunsthandwerksschmied	3
Bilban Tosslespanner	Kriegertrainer	15
Bimble Longberry	Obsthändler	(p) um Mystikerviertelbrunnen
Bingus	Waffenhändler	30
Bink	Magieausbilder	31
Binny Springblade	–	Nebentreppe 35
Bixi Wobblebonk	Waffenmeister	18
Bombus Finespindle	Lederwarenlieferant	5
Braenna Flintcrag	Priesterlehrer	31
Brandur Ironhammer	Paladin-Trainer	31
Brenwyn Wintersteel	Stahlwaffenhändler	(u) 18
Bretta Goldfury	Waffenhändler	12
Briarthorn	Warlock-Trainer	36
Briefkasten	–	vor 24
Briefkasten	–	vor 28
Briefkasten	–	vor 43
Brombar Higgleby	The Keymaster	3
Bromlir Ormsen	Schwere-Waffen-Händler	(o) 26
Bruuk Barleybeard	Barmixer	13
Bryllia Ironbrand	Warenguthändler	22
Bullwyf Stonehand	Waffenmeister	18
Burbik Gearspanner	Handelslieferant	7
Courier Hammerfall	–	(p) um 3 und alle Viertel
Curator Thorius	–	(p) Bibliothek in Forscherhalle
Daera Brightspear	Jägerausbilder	16
Daryl Riknussun	Kochausbilder	9
Demnul Farmountain	–	14
Dinita Stonemantle	Gewölbeverwalter	24
Dink	Magietrainer	31
Dolkin Craghelm	Post- und Rüstungenhändler	19
Dolman Steelfury	Waffenhändler	23
Durtham Greldon	–	38
Edris Barleybeard	Barmädchen	13
Emrul Riknussun	Kochausrüster	(u) 9
Fenthwick	Schurkentrainer	38
Fillus Fizzlespinner	Handelslieferant	22
Fimble Finespindle	Fachlederwerker	5
Fizzlebang Booms	Feuerwerkshändler	43
Gasthaus	–	28
Gearcutter Cogspinner	Ingenieursbedarf	46
Geofram Boulderтoe	Bergbauausbilder	8
Gerrig Bonegrip	–	36
Gimble Thistlefuzz	Zauberfachmann	(o) 10
Ginny Longberry	Reagenzienlieferant	29
Gnoarn	–	46
Golnir Bouldertoe	Bergbau	8
Grand Mason Marblesten	–	20
Grenil Steelfury	Waffenhändler	23
Gretta Finespindle	Lederwarengeselle	5
Grimnur Stonebrand	Fischereiausbilder	35
Groum Stonebeard	Schmiedegeselle	3
Grumnus Steelshaper	Waffenhandwerker	3
Gryth Turden	Greifenmeister	1
Gwenna Firebrew	Barmädchen	28
Gwina Stonebranch	Kräuterkundler	2
Harick Boulderdrum	Zauberhändler	(u) 30
Hegnar Swiftaxe	Axthändler	(u) 18
High Explorer Magelias	–	41
High Priest Rohan	Priesterlehrer	31
High Tinker Mekkatorque	König der Gnome	45
Historian Karnik	–	39
Hjoldir Stoneblade	Klingenhändler	Nebentreppe 35
Hulfdan Blackbeard	Schurkentrainer	(u) 38
Ingrys Stonebrow	Rüstungenhändler	(o) 34
Innkeeper Firebrew	Gastwirt	28
Ironus Coldsteel	Spezialwaffenmacher	3
Jemma Quikswitch	Ingenieur	46
John Turner	–	(p) Bankenviertel Graben
Jondor Steelbrow	Gildenmeister	21
Jordan Stilwell	–	vor den Toren
Jormund Stonebrow	Schneidermeister	6
Jubahl Corpseseeker	Dämonentrainer	37
Juli Stormkettle	Magietrainer	31
Kelomir Ironhand	Keulen und Stöcke	18
Kelstrum Stonebreaker	Kriegertrainer	15
Kelv Sternhammer	Kriegertrainer	16
King Magni Bronzebeard	Lord of Ironforge	4
Klockmort Spannerspan	–	vor 46
Krom Stoutarm	–	39
Largo Blackwrench	–	vor 35
Laris Geardawdle	–	42
Librarian Mae Paledust	–	39
Lissyphus Finespindle	Leichtwaffenhändler	19
Lomac Gearship	–	vor 43
Lyesa Steelbrow	Wappenrockzunft	21
Lyon Mountainheart	–	40
Maeva Snowbraid	Robenhändler	34
Mage Tymor	–	32
Mangorn Flinthammer	Schwere-Waffen-Händler	26
Master Mechanic Castpipe	–	46
Milstaff Stormeye	Portaltrainer	31
Monty	Rattenfänger	Tiefenbahn
Muiredon Battleforge	–	(o) 31
Muren Stormpike	–	16
Myolor Sunderfury	–	3
Myra Tyrngaarde	Brothändler	(p) Bankenviertel Graben
Nissa Firestone	Erste-Hilfe-Ausbilder	(o) 2
Nittlebur Sparkfizzle	Magietrainer	(o) 31
Olmin Burningbeard	Jagdtrainer	14
Olthran Craghelm	Schwere-Waffen-Händler	19
Ormyr Flinteye	Gaunerausbilder	38
Outfitter Eric	Spezial-Schneiderei-Bedarf	(o) 6
Pilot Longbeard	–	17
Pithwick	Taschenhändler	22
Poranna Snowbraid	Schneiderin	6
Prospector Stormpike	–	39
Prynne	–	Nebentreppe 35
Raena Flinthammer	Leichtwaffenhändler	26
Regnus Thundergranite	Jagdausbilder	14
Reyna Stonebrach	Kräuterkundlerin	2
Roetten Stonehammer	–	(p) 41
Rotgath Stonebeard	Schmiedemeister	3
Royal Historian Achesonus	–	4
Sara Balloo	–	11
Senator Barin Redstone	–	4
Skolmin Goldfury	Bogenhändler	12
Sognar Cliffbeard	Fleischhändler	(p) vor 11
Soleil Stonemantle	Bankier	24
Soolie Berryfizz	Alchemiezubehör	46
Springspindle Fizzlegear	Kunsthandwerksingenieur	46
Sraaz	Pastetenhändler	(p) um 3
Tally Berryfizz	Alchemie-Experte	44
Talvash del Kissel	–	33
Tansy Puddlefizz	Fischereibedarf	35
Teufelsjäger	Diener v. Jubahl Corpseseeker	37
Thalgus Thunderfist	Waffenhändler	(u) 18
Theodrus Frostbeard	Priesterlehrer	(o) 31
Thistleheart	Warlock-Trainer	36
Thonus Pillarstone	Zauberei	10
Thurgrum Deepforge	Schmiedebedarf	3
Tilli Thistlefuzz	Zauberei	10
Tinkmaster Overspark	Master-Gnome-Engineer	46
Tisa Martine	–	13
Tiza Battleforge	–	(o) 31
Toldren Deepiron	Priesterlehrer	31
Tormus Deepforge	–	3
Trixie Quikswitch	Ingenieur	46
Tynnus Venomsprout	Dunkle Geschäfte	vor 38
Ulbrek Firehand	Stallmeister	14
Uthrar Threx	Schneidergeselle	6
Valgar Highforge	Paladin-Trainer	(o) 31
Vosur Brakthel	Alchemiegeselle	44
Xiggs Fuselighter	–	17


Zum Verkleinern auf die Karte rechtsklicken.
DIE ENKLAVE DES GENARION
DIE TERRASSE DER HANDWERKER
DIE TERRASSE DER KRIEGER
DIE TEMPELGÄRTEN
DIE TERRASSE DER HÄNDLER
DER TEMPEL DES MONDES
DARNASSUS

Darnassus: Liste aller Nichtspielercharaktere

(o) oben | (u) unten | (p) patrouilliert

Name	Funktion	Aufenthaltsort
Ainethil	Alchemiefachmann	(u) 15
Alaindia	Reagenzienverkäufer	(p) 17, 33 bis 36
Alassin	Stallmeister	3
Alegorn	Kochkunstlehrer	16
Anadyia	Robenverkäufer	31
Androl Oakhand	Angler	Rut'theran 18
Andrus	Stabhändler	31
Anishar	Schurkenlehrer	durch 8
Argentumwache Manados	–	15
Arias'ta Bladesinger	Kriegerlehrer	20
Ariyell Skyshadow	Waffenhändler	21
Astaia	Angellehrer	19
Astaril Starkseeker	Priester-Ausbilder	(o) 34
Bank	–	17
Briefkasten	–	vor 12
Caynrus	Schildhändler	30
Chardryn	Kräuterkundelieferant	33
Chef-Archäologe Greywhisker	–	35
Corand	–	neben 3
Crildor	–	(p) um 9, 17
Cylania	Nachtelfen-Rüstungsschmied	21
Cyridan	Lederrüstungenhändler	32
Cyroen	Reagenzienverkäufer	1
Dämmerungsbehüter Selgorm	–	15
Dämmerungsbehüter Shaedlass	–	15
Dannelor	Erste-Hilfe-Lehrer	10
Darianna	Ledergeselle	(o) 13
Darnath Bladesinger	Kriegerlehrer	20
Daryn Lightwind	–	Rut'theran 18
Denatharion	Druidenlehrer	1
Dendrythis	Lebensmittel- und Getränke-verkäufer	(p) vor 1
Dorion	Jägerlehrer	(o) 5
Ealyshia Dewwhisper	Zweihandwaffenhändler	(o) 29
Eladriel	Kürschnerlehrer	(o) 13
Elanaria	–	20
Elissa Dumas	Portallehrer	34
Ellandrieth	Gemischtwaren	24
Elynna	Schneiderbedarf	13
Erelas Ambersky	–	Rut'theran 18
Erion Shadewhisper	Schurkenlehrer	durch 8
Erzdruide Fandral Staghelm	–	(o) 1
Faelyssa	–	7
Faldron	Lederverarbeitungsexperte	(o) 13
Firodren Mooncaller	Kräuterkundelehrer	33
Fyldan	Kochbedarf	16
Fylerian Nightwing	Druidenlehrer	1
Fyrenna	Lebensmittel- und Getränke-verkäufer	23
Gamon	–	25
Garryeth	Banker	17
Gasthaus	–	12
Gastwirtin Saelienne	Gastwirt	12
Glorandiir	Axthändler	26
Gracina Spiritmight	–	(o) 34
Herold Moonstalker	–	(p) alle Gebiete
Idriana	Banker	17
Ilyenia Moonfire	Waffenmeister	21
Jaeana	Fleischverkäufer	(p) Runde um 26, 28
Jandria	Priester-Ausbilder	34
Jareth Wildwoods	–	25
Jartsam	Nachtsäbellehrer	2
Jeen'ra Nightrunner	Jägerlehrer	(o) 4
Jenal	Grabenbauarbeiter	6
Jocaste	Jägerlehrer	3
Kieran	Waffenhändler	(o) 26
Kyrai	Giftverkäufer	7
Lairn	Banker	17
Lalina Summermoon	Verzauberkunstgeselle	11
Landria	Bogenhändler	28
Lariia	Priester-Ausbilder	34
Lelanai	Tigerführerin	2
Lotherias	–	(o) 13
Lysheana	Gildenmeister	(o) 14
Mathiel	–	21
Mathrengyl Bearwalker	Druidenlehrer	(o) 1
Me'lynn	Schneidermeister	13
Melea	Panzerrüstungenhändler	30
Merelyssa	Klingenhändler	26
Milla Fairancora	Alchemiegeselle	(u) 15
Mydrannul	Gemischtwaren	23
Mythrin'dir	General Trade 1	südlich neben 11
Mythidan	Kolben- und Stabhändler	26
Nessa Shadowsong	Angelbedarf	Rut'theran 18
Nightshade	Jeen'ras Tier	(o) 4
Portal	Portal nach Rut'theran	18
Priesterin A'moora	–	(o) 34
Priesterin Alathea	Priester-Ausbilder	(o) 34
Rellian Greenspyre	–	9
Saenorion	Lederverarbeitungsbedarf	(o) 13
Sarin Starlight	–	neben 18
Schatten	Dorions Tier	(o) 5
Schiff	Auberdine	Rut'theran 18
Schildwache Dalia Sunblade	–	34
Schwester Aquinne	Priester-Novizin	neben 18
Shalumon	Wamsverkäufer	(o) 14
Shylenai	Eulenausbilder	23
Sildanair	Kriegerlehrer	22
Silvaria	Tierausbilder	(o) 5
Sylvanna Forestmoon	Alchemie-Experte	(u) 15
Syurna	Schurkenlehrer	durch 8
Taaelar	Fischverkäufer	19
Taladan	Verzauberkunstexperte	11
Telonis	Lederverarbeitungsfachmann	(o) 13
Thyn'tel Bladeweaver	–	22
Treshala Fallowbrook	–	(o) 27
Trianna	Schneidergeselle	13
Tunneleingang	–	8
Turian	Wurfwaffenhändler	(o) 28
Tyrande Whisperwind	Hohepriesterin von Elune	(o) 34
Ulthir	Alchemiebedarf	(u) 15
Wisp	–	34
Vaean	Zauberkunstbedarf	11
Vesprystus	Hippogryphenmeister	Rut'theran 18
Vinasia	Stoffrüstungen	29
Voloren	Angelbedarflieferant	19
Yidan	Taschenhändler	24


Zum Verkleinern auf die Karte rechtsklicken.
THUNDER BLUFF
DIE ANHÖHE DER GEISTER
ANHÖHE DER ÄLTESTEN
ANHÖHE DER JÄGER
1
2
3
43
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37

Thunder Bluff: Liste aller Nichtspielercharaktere

(o) oben | (u) unten | (p) patrouilliert

Name	Funktion	Aufenthaltsort
Ahanu	Lederüstungenhändler	14
Ansekhwa	Waffenmeister	11
Apothekerin Zamah	–	durch 43
Aska Mistrunner	Kochkunstlehrer	24
Atepa	Bankier	13
Auld Stonespire	–	8
Bank	–	13
Bashana Runetotem	–	35
Bena Winterhoof	Alchemie-Experte	20
Beram Skychaser	Schamanenlehrer	1
Brek Stonehoof	Bergbaulehrer	7
Briefkasten	–	vor 13
Brigitte Cranston	Portallehrer	durch 43
Bulrug	Stallmeister	vor 12
Cairne Bloodhoof	Oberhäuptling	28
Chepi	Reagenzienverkäufer	(p) um 6
Chesmu	Bankier	13
Clarice Foster	–	(p) durch 43
Cor Grimtotem	–	34
Delgo Ragetotem	Axthändler	26
Drayl	–	40
Elki	Panzerrüstungenhändler	14
Erzdruide Hamuul Runetotem	37	
Erzmagier Shymm	Magielehrer	durch 43
Etu Ragetotem	Kolben- und Stabhändler	26
Eyahn Eagletalon	–	vor 8
Fela	Händler für schwere Rüstungen	22
Fry Mistrunner	Brotverkäufer	5
Gasthaus	–	12
Gastwirt Pala	Gastwirt	12
Ghede	–	36
Gorm Grimtotem	–	34
Grod	Lederrüstungenhändler	22
Henen Ragetotem	–	vor 39
Hesuwa Thunderhorn	Tierausbilder	42
Hewa	Stoffrüstungenhändler	14
Hogor Thunderhoof	Schusswaffenhändler	27
Höhle	–	43
Holt Thunderhorn	Jägerlehrer	39
Jyn Stonehoof	Waffenhändler	11
Kaga Mistrunner	Fleischverkäufer	31
Kah Mistrunner	Angellehrer	29
Kard Ragetotem	Schwert- und Dolchhändler	26
Karn Stonehoof	Schmiedekunstexperte	6
Kary Thunderhorn	Jägerlehrer	39
Ker Ragetotem	Kriegerlehrer	39
Klifflläufer Windstrider	–	(p) um 32 und 6
Komin Winterhoof	Kräuterkundelehrer	18
Kon Yelloweyes	–	(p) vor 38
Kray	Alchemiegeselle	20
Kurm Stonehoof	Bergbaugrundbedarf	7
Krumn	Gildenmeister	9
Kuna Thunderhorn	Bogen- und Pfeilmacherbedarf	16
Kuruk	Gemischtwaren	10
Kym Wildmane	Druidenlehrer	37
Magatha Grimtotem	Ahnengreisin	34
Mahu	Lederverarbeitungs- und Schneiderbedarf	22
Mak	Ledergeselle	22
Malakai Cross	Priesterlehrer	durch 43
Mani Winterhoof	Alchemiebedarf	20
Melor Stonehoof	–	neben 38
Miles Welsh	Priesterlehrer	durch 43
Mooranta	Kürschnerlehrer	vor 22
Mosarn	–	41
Mot Dawnstrider	Verzauberkunstgeselle	21
Naal Mistrunner	Kochbedarflieferant	24
Nan Mistrunner	Obstverkäufer	17
Nara Wildmane	–	37
Nata Dawnstrider	Zauberkunstbedarf	21
Nida Winterhoof	Kräuterkundelieferant	18
Ohanko	Zweihandwaffenhändler	26
Orm Stonehoof	–	6
Pakwa	Taschenverkäufer	10
Pand Stonebinder	Erste-Hilfe-Lehrer	2
Pawe Mistrunner	–	3
Rahauro	Magathas Bedienter	34
Saern Priderunner	–	38
Sage Truthseeker	–	4
Sark Ragetotem	Kriegerlehrer	39
Sewa Mistrunner	Angelbedarf	29
Shadi Mistrunner	Handwerkswarenlieferantin	11
Sheal Runetotem	Druidenlehrer	37
Sheza Wildmane	–	33
Slin Skychaser	Schamanenlehrer	1
Sunn Ragetotem	Stabhändler	23
Sura Wildmane	Kriegsharnischverkäufer	25
Tagain	Stoffrüstungenhändler	22
Tah Winterhoof	–	30
Tal	Windreitermeister	15
Tand	Korbmacher	19
Tarn	Lederverarbeitungsexperte	22
Taur Stonehoof	Schmiedekunstbedarf	6
Teg Dawnstrider	Verzauberkunstexperte	21
Tepa	Schneiderexperte	22
Thrag Stonehoof	Schmiedekunstgeselle	6
Thrumm	Wamsverkäufer	9
Thurston Xane	Magielehrer	durch 43
Tigor Skychaser	Schamanenlehrer	1
Torm Ragetotem	Kriegerlehrer	39
Torn	Bankier	13
Turak Runetotem	Druidenlehrer	37
Una	Lederverarbeitungsfachmann	22
Urek Thunderhorn	Jägerlehrer	39
Ursyn Ghull	Magielehrer	durch 43
Vater Cobb	Priesterlehrer	durch 43
Veren Tallstrider	–	22
Vhan	Schneidergeselle	22
Xanis Flameweaver	–	vor 1
Zangen Stonehoof	–	32

Wer nichts wird, wird Wirt. Oder: Was bin ich?

Gleich vornweg: Sie können nur zwei Hauptberufe pro Charakter gleichzeitig ausüben. Die Nebenberufe dürfen Sie sich allerdings allesamt schnappen. Welches Handwerk sich sinnvoll mit einem anderen kombinieren lässt, verraten wir hier:

Allgemeines:

Die ersten beiden Handwerksstufen erhalten Sie noch im niedrigen Level. Für die Fertigkeiten jenseits Stufe 125 muss Ihr Alter Ego bereits Level 20 sein. Für Stufe 225 und höher sogar Level 35. Erfahrung im Handwerk erreichen Sie beispielsweise durch die Herstellung der Güter. Hierbei gilt: Orangefarbene Kreationen geben immer Fertigkeitserhöhungen, gelbe oft, grüne selten und graue gar nicht. Kleiner Tipp: Fertigen Sie grundsätzlich die Gegenstände mit den niedrigsten Materialkosten der jeweiligen Lernstufe an. So sparen Sie Geld.

HAUPTBERUFE:

Schmiedekunst:

Mit dem Schmiedehammer in der Hand stellen Sie am Amboss beispielsweise aufwendige Helme, Beinkleider und Schneiden her. In einer höheren Stufe spezialisieren Sie sich entweder auf Rüstungs- oder Waffenkunst. Letzteres ist zudem in Hammer- oder Schwertschmiedung unterteilt.
Beste Kombination: Bergbau.
Beste Klasse: Krieger, Paladin.

Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte.
Bis Stufe 150: Hauptstädte, Duskwood (Allianz). Horde: Hauptstädte, Barrens.
Bis Stufe 225: Ironforge (Allianz), Orgrimmar (Horde), Stranglethorn (beide).
Bis Stufe 300: Ironforge (Allianz), Orgrimmar (Horde), Stranglethorn (beide).
Spezialisierung: Ironforge (Alliance), Orgrimmar (Horde).
Tipp: Sammeln Sie kräftig Edelsteine ein und packen Sie diese ins Bankdepot. Die brauchen Sie später.

Schneiderei:

Die von humanoiden Gegnern fallen gelassenen Stoffarten verwandeln Sie mit den Fäden der Händler in adrette Schuhe, Hüte oder Handschuhe. Mit Stufe 210 dürfen Sie dann die „Robe der Kraft" schneidern – ein Kleidchen nur für Sie. Allerdings brauchen Sie dazu elementare Zusätze.
Beste Kombination: Verzaubern.
Beste Klasse: Priester, Magier, Hexenmeister.

Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte.
Bis Stufe 150: Hauptstädte (Allianz). Hauptstädte und Barrens (Horde); Stranglethorn (beide).
Bis Stufe 225: Stormwind (Allianz), Undercity (Horde).
Bis Stufe 300: Dustwallow Sümpfe (Allianz), Hillsbrand Foothills (Horde).
Tipp: Mit dem Verkauf von Rucksäcken können Sie bereits im niedrigen Level einiges an Geld machen.

Kürschnerei:

Aus Lederstücken und den Fäden der Händler lässt sich so manches herstellen. Beispielsweise Ausrüstung, Munitionsbehälter und Verstärkungen der Rüstungsklasse. Ab einer höheren Stufe spezialisieren Sie sich durch einen Auftrag auf Drachenschuppen-, Elementar- oder Stammeskürschnerei.
Beste Kombination: Gerben.
Beste Klasse: Dieb, Jäger, Druide, Schamane.

Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte.
Bis Stufe 150: Hauptstädte, Ashenvale (Allianz); Hauptstädte, Barrens, Stranglethorn (Horde).
Bis Stufe 225: Darnassus (Allianz), Thunder Bluff (Horde).
Bis Stufe 300: Hinterlands (Allianz), Feralas (Horde).
Spezialisierung:
Drachenschuppen: Azshara (Allianz), Badlands (Horde).
Elementar: Searing Gorge (Allianz), Arathi Hochland (Horde).
Stamm: Feralas (Allianz), Stranglethorn (Horde).
Tipp: Mit der Herstellung von Verstärkungspaketen erhöhen Sie sehr schnell Ihre Fertigkeiten.

Alchemie:

Ein Kraut in der einen Hand, eine Glasphiole in der anderen – und schon können Sie mit dem Brauen Ihrer Tränke loslegen. Ob Heil-, Mana-, Stärkungs- oder Resistenztrank, die von Ihnen preiswert hergestellten Fläschchen sind immer brauchbar.
Beste Kombination: Kräuterkunde.
Beste Klasse: Alle.

Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte.
Bis Stufe 150: Hauptstädte, Ashenvale, Dustwallow (Allianz); Hauptstädte, Hillsbrand (Horde), Stranglethorn (beide).
Bis Stufe 225: Darnassus (Allianz), Undercity (Horde).
Bis Stufe 300: Feralas (Allianz), Sumpf der Sorge (Horde).
Tipp: Einige Ihrer Tränke sind für die Handwerksfertigkeiten anderer Spieler nötig. Also verscherbeln.

Ingenieurskunst:

Schrauben, Gewehrmunition, bunte Brillen, mechanische Hühner – die Ingenieurskunst bringt so manch skurrile und auch witzige Konstruktion zum Vorschein. Ab einer hohen Stufe können Sie sich per Rätsel auf die Gnome- oder Goblin-Kunst versteifen.
Beste Kombination: Bergbau.
Beste Klasse: Alle.

Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte.
Bis Stufe 150: Stormwind, Ironforge (Allianz), Orgrimmar, Undercity (Horde).
Bis Stufe 225: Ironforge (Allianz), Orgrimmar (Horde).
Bis Stufe 300: Tanaris (beide).
Spezialisierung:
Gnome: Ironforge (Allianz), Barrens (Horde).
Goblin: Tanaris (beide).
Tipp: Bis auf einige wenige Ausnahmen stellen Sie alle Ihre Güter für sich oder andere Ingenieure her.

Verzaubern:

Sie zersetzen mit „Entzaubern" magische Rüstungen und Waffen in ihre Einzelteile und benutzen diese, um Attributsverbesserungen auf Ausrüstungen zu zaubern. Sie können sich sogar einen Ohrring kreieren – vorausgesetzt, Sie besitzen Formel, Stufe 265 und die notwendigen Materialien.
Beste Kombination: Schneidern.
Beste Klasse: Priester, Magier, Hexenmeister.

Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte.
Bis Stufe 150: Hauptstädte, Feralas (Allianz); Hauptstädte (Horde).
Bis Stufe 225: Elwynn Wald (Allianz), Stonetalon Gebirge (Horde).
Bis Stufe 300: Uldaman – Level 40+ Instance in den Badlands (beide).
Tipp: Bis Stufe 100 tun Sie nichts anderes, als zu entzaubern. Vorsicht: Kostspieliges Handwerk.

Gerben:

Mit einem speziellen Messer (beim Händler erhältlich) ziehen Sie allen Tieren das Fell ab. Sie müssen die Viecher noch nicht einmal selbst töten, da etliche Spieler die Kadaver einfach in der Gegend liegen lassen.
Beste Kombination: Kürschnerei.
Beste Klasse: Siehe Kürschnerei.

Ausbilder:
Bis Stufe 300: Alle Hauptstädte.

Bergbau:

Mit der Spitzhacke vom Händler brechen Sie Eisen, Kupfer und sogar Edelsteine aus Minen. Die Suche vereinfachen Sie mit „Mineralien finden" aus dem Buch. Gelbe Punkte auf der Minikarte zeigen Standorte.
Beste Kombination: Ingenieurskunst, Schmiedekunst.
Beste Klasse: Siehe Ingenieurskunst, Schmiedekunst.

Ausbilder:
Bis Stufe 300: Alle Hauptstädte.

Kräuterkunde:

Eine wirklich einfache Angelegenheit. Sie benutzen die Fähigkeit „Kräuter finden" und grasen das Land nach Blümchen und anderem Gestrüpp ab. Aufgepasst: Einige Büschel befinden sich sogar unter der Wasseroberfläche.
Beste Kombination: Alchemie.
Beste Klasse: Siehe Alchemie.

Ausbilder:
Bis Stufe 300: Alle Hauptstädte.

NEBENBERUFE:

Angeln:

Die Rute und die Köder (nicht unbedingt notwendig) erhalten Sie bei den Fischer-Zulieferern. Ruhe und Geduld bringen Sie allerdings selbst auf. Sobald Ihr Schwimmer ruckt, draufklicken und fertig.
Beste Kombination: Keine.
Beste Klasse: Alle.

Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte.
Bis Stufe 150: Alle Hauptstädte (beide), Redridge, Wetlands (Allianz).
Bis Stufe 225: Per Buch in Booty Bay.
Bis Stufe 300: Per Aufgabe in Dustwallow.
Tipp: Beginnen Sie mit der Anglerei gleich in der Hauptstadt selbst und ziehen Sie später nach Menethil.

Kochen:

„Einmal Spinnenbeine gut durch, bitte." Die Rezepte für Ihre Kochkunst erhalten Sie bei Händlern und durch Aufträge. Ist keine Feuerstelle in der Nähe, entfachen Sie mit Holz, Feuerstein und Zunder (vom Händler) selbst ein Feuer.
Beste Kombination: Keine.
Beste Klasse: Alle.

Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte.
Bis Stufe 150: Alle Hauptstädte.
Bis Stufe 225: Per Buch in Ashenvale und Desolace.
Bis Stufe 300: Per Aufgabe in Tanaris.
Tipp: Alles, was nach Kochmaterial aussieht, stecken Sie am besten sofort in den Rucksack.

Erste-Hilfe:

Mit Bandagen aus allerlei Stoffresten von humanoiden Gegnern setzen Sie sich über die eventuell fehlende Heilkunst hinweg. Zudem können Sie Gegenmittel für normale und starke Vergiftungen herstellen.
Beste Kombination: Keine.
Beste Klasse: Alle.

Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte.
Bis Stufe 150: Alle Hauptstädte.
Bis Stufe 225: Per Buch in Arathi Hochland.
Bis Stufe 300: Per Aufgabe in Dustwallow (Allianz), Orgrimmar (Horde).
Tipp: Die Bandagen nach 225 lassen sich ebenfalls per Buch im Arathi Hochland erlernen.

TANJA MENNE/ANSGAR STEIDLE

Star Wars: Knights of the Old Republic 2

Der zweite Teil unserer Lösung zu KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC - THE SITH LORDS führt Sie zum Höhepunkt Ihrer Jedi-Karriere: dem Endkampf mit der Meisterin Kreia.

Anmerkung: Die Lösung und Bilder wurden mit der Xbox-Version erstellt. Charakter-Namen und Gegenstände können in der deutschen PC-Fassung leicht abweichen.

DANTOOINE

Khoonda-Ebene

Bei der Landezone erwidern Sie die Begrüßung der Frau mit der untersten Gesprächsoption. Wenn Sie einige zusätzliche Missionen annehmen wollen, nehmen Sie T3 in die Gruppe auf und legen alle Lichtschwerter aus der Hand. Auf diesem Planeten sind Jedi nicht willkommen. Unterhalten Sie sich mit dem alten Mann und erkundigen Sie sich über diesen Ort. Erforschen Sie die Gegend bei dem großen Gebäude und reden Sie mit dem Händler. Dillan hat an der Eingangstür weitere Informationen. Checken Sie das große Gebäude ab und halten Sie Ausschau nach Suulru, der eine Aufgabe für Sie hat. Zherron hat ein Problem, das Sie lösen sollen. In der Mitte des Abschnitts liegt der Raum von Terena Adare. Fragen Sie die Frau über die Jedi aus. Terena gibt Ihnen die Erlaubnis, die Jedi-Enklave zu betreten und erzählt von Jedi-Meister Vrook. Lassen Sie die Khoonda hinter sich und erforschen Sie den östlichen Abschnitt der Ebene. Im südlichen Bereich steht Saedhe. Er hat seine Atmosphärensensoren verloren und bittet Sie, die Augen offen zu halten. Im Südosten entdecken Sie die Kristallhöhle. Biegen Sie bei der ersten Abzweigung nach rechts ab und entscheiden Sie sich dann für den linken Gang. Am nördlichen Ende dieses Abschnitts finden Sie eine Kammer voller nützlicher Lichtschwertkristalle. Zherrons Nebenmission schließen Sie ab, indem Sie die Kinrath in der Kristallkammer ausschalten. Machen Sie sich auf den Weg zum Schiff. Wenn Sie die Höhle ein zweites Mal betreten, entdecken Sie im Eingangsbereich die Sensoren. Vergessen Sie nicht, dafür einen höheren Preis auszuhandeln, wenn Sie sich Ihre Belohnung abholen. Auf der Ebon Hawk rüsten Sie Ihre Lichtschwerter auf. Dann weiter zum Hof der Enklave. Benutzen Sie den Durchgang im Westen.

Jedi-Enklave

Unterhalten Sie sich mit Daraala. Wenn Sie sie über die Schrottsammler und die Enklave ausfragen, erhalten Sie einen Auftrag. Zudem verkauft Daraala nützliche Lichtschwertbauteile und -kristalle. Betreten Sie die Enklave durch den Eingang im Norden. Von der flüchtenden Gruppe erhalten Sie Informationen. In den Katakomben der Enklave erforschen Sie den Gang östlich des Brunnens. Nachdem Sie die Räume geplündert haben, betreten Sie den Korridor im Norden. Jorran versteckt sich im ersten Zimmer auf der linken Seite. Schaffen Sie alle Gegner aus dem Weg, bevor Sie ihn aus dem Raum holen. Nachdem er die Tür geöffnet hat, wählen Sie die Gesprächsoptionen 2, 2, 2, 1. Sie haben dadurch die Möglichkeit, drei seltene Lichtschwertbauteile zu kaufen. Weiter geht es zum Korridor, der von Westen nach Osten verläuft. Im zweiten Raum auf der rechten Seite liegt der erste tote Schrottsammler. In der Droidenbucht plündern Sie alle Schränke und Schrotthaufen. Sie erhalten Erfahrungspunkte für jeden Roboter, den Sie reaktivieren und in den „Grüß-Modus" versetzen. Den Raum im Osten ignorieren Sie und eilen zum Lagerraum im Süden. Sie lesen das Datapad und untersuchen das Computer-Kontrollfeld. Überladen Sie das Terminal und bringen Sie sich in Sicherheit. Die Explosion zerstört die Tür und Sie können die zahlreichen Behälter ausräumen. Der zweite Leichnam liegt bei den Sitzgelegenheiten im südlichen Korridor. Zum Schluss erforschen Sie den großen Raum im Osten. Nachdem Sie den Jünger ausgefragt haben, durchsuchen Sie die Söldner bei der Statue. Dann begeben Sie sich zum Ausgang und plündern das Quartier im Südwesten. Beim Brunnen verwickeln Gauner Sie in ein Scharmützel.

Söldnerangriff

Beim Lager der Schrottsammler überreden Sie Jorran, Ihnen Suulrus Modulator zu überlassen. Nachdem Sie den Gegenstand bei Suulru abgeliefert haben, reisen Sie zur Kristallhöhle. Halten Sie sich links, bis Sie eine Kammer erreichen – dort den Jedi-Meister befreien. Nach dem Gespräch abspeichern und die Höhle verlassen. Sie treffen auf Azkul, den Söldnerführer. Verweigern Sie ihm Ihre Hilfe und schalten Sie die Gegner mit dem Machtsturm aus. In der Khoonda reden Sie mit der Administratorin und treffen Vorbereitungen für den anstehenden Angriff der Söldner. So stärken Sie die Verteidigung: die Geschützürme reparieren, die verwundeten Soldaten behandeln, den Medibot in Ordnung bringen, die Tür im Nordwesten von außen sichern, die Verteidigungsdroiden in Gang setzen. Erstatten Sie Zherron Bericht und rekrutieren Sie diese Siedler: Suulru (in der Khoonda), Dillan (vor der Khoonda), Jorran (beim Schrottsammlercamp), Akkere (vor der Khoonda). Sie verstärken die beiden Minenfelder und reden erneut mit Zherron. Besiegen Sie den Söldneranführer und kehren Sie zum Raumschiff zurück: Abflug nach Nar Shaddaa und Geeda im Nordosten des Flüchtlingslandeplatzes aufsuchen. Setzen Sie ihn in Kenntnis, dass Dantooine sicher ist. Der Händler hat nun einen silbernen Farbkristall im Sortiment. Kurs auf Korriban setzen!

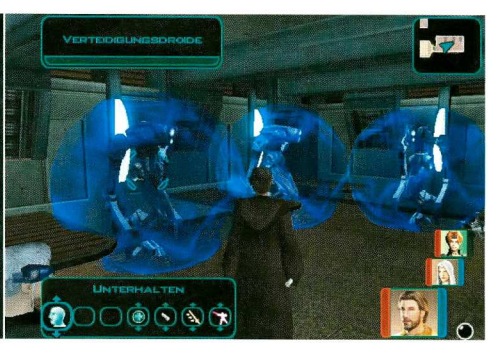
KORRIBAN

Sith-Akademie

Laufen Sie Richtung Süden zur alten Sith-Akademie. Ignorieren Sie zunächst die Höh-



In den Kristallformationen finden Sie Bauteile für Ihr Lichtschwert. Erlegen Sie zunächst die Monster, die sich in diesem Abschnitt eingenistet haben.



Bringen Sie die Verteidigungsdroiden auf Vordermann. Lassen Sie die Reparaturen von einem Spezialisten durchführen, damit Sie nur wenige Ersatzteile verbrauchen.

le und betreten Sie die verlassenen Ruinen. Bei der großen Kreuzung laufen Sie weiter nach Westen. Im Korridor biegen Sie nach links ab und betreten den ersten Seitengang links. Mit einem IT-Experten untersuchen Sie das Computer-Kontrollfeld. Erstellen Sie eine neue ID und versuchen Sie, Zugriff auf das Lernmaterial zu erhalten. Danach kehren Sie zu der großen Kreuzung zurück und betreten den Raum im Nordwesten. Beim Terminal erhalten Sie nützliche Informationen. Im Spind liegt eine Ladung Sprengstoff. Rennen Sie zurück zum Terminal und starten Sie den ersten Test. Die richtigen Antworten auf die Fragen lauten: Freedon Nadd, Zwanzig, Gizka, Ich lüge immer, Leidenschaft – Stärke – Macht – Sieg. Wählen Sie danach „Zugriff auf Trainingsraum". Von der Kreuzung aus geht es weiter nach Westen. Am Ende des langen Gangs biegen Sie nach Süden ab und starten das Trainingsprogramm. Nach dem Kampf benutzen Sie erneut das Terminal und betreten den gegenüberliegenden Raum. Hier finden Sie den hiesigen Jedi-Meister. Durchsuchen Sie die Überbleibsel. Danach bedienen Sie das Computer-Kontrollfeld und geben „Lonna Vash" ein und öffnen die Vordertür. Verlassen Sie den Komplex und flüchten Sie vor Sion, sobald sich Kreia einmischt. Bevor Sie dem Planeten endgültig den Rücken kehren, erforschen Sie die Shyrackhöhle.

Das geheime Grab

Erledigen Sie die Gegner und plündern Sie die Gefäße. Ihr Ziel ist das lilafarbene Energiefeld im Osten. Auf der kleinen Brücke warten einige Sith-Killer im Hinterhalt. Sobald Sie die Falle überwunden haben, geht es weiter nach Norden, wo Sie das geheime Grab betreten. Je nachdem, welche Antworten Sie geben, ändert sich Ihre Gesinnung. Beim folgenden Kampf benutzen Sie zuerst den Machtsturm, um Malaks Helfer auszuschalten. Wenn Sie das Gefecht gewinnen, erhalten Sie keine Punkte der dunklen Seite. Durchsuchen Sie die Nebenräume und arbeiten Sie sich weiter voran. Durchqueren Sie den Brutraum und eilen Sie anschließend nach Osten. Bei der zweiten Prüfung zerstören Sie die Minen allein, durchsuchen die Nebenkammern und laufen weiter in Richtung Osten. Bei der T-Kreuzung entscheiden Sie sich zunächst für den Raum im Süden. Sammeln Sie die Gegenstände bei dem leblosen Körper ein und marschieren Sie weiter in nördliche Richtung. Bei der nächsten Vision werfen Sie Kreia vor, dass sie Sie von Anfang an nur manipuliert hat. Wenn sie nach Reue fragt, wählen Sie die oberste Antwort. Danach schalten Sie nur noch Revan aus. Plündern Sie die Grabkammer und verlassen Sie den Ort. Kehren Sie zum Schiff zurück und fliegen Sie nach Onderon.

DXUN

Landezone

Vor den Angreifern flüchten Sie und landen auf dem Mond. Durchsuchen Sie von nun an alle bezwungenen Feinde gründlich, da Sie in deren virtuellen Überresten wichtige Missionsgegenstände finden. Im südöstlichen Bereich der Landezone erkunden Sie das Wrack und untersuchen den verrosteten Computeranschluss. Reparieren Sie das Gerät und greifen Sie auf die Systembefehle zu. Erneuern Sie den Kern und wechseln Sie anschließend in das Droiden-Steuermenü. Überladen Sie die drei Roboter, damit Sie noch mehr Erfahrungspunkte erhalten. Ihre Reise setzen Sie nach Norden fort. Unterwegs können Sie die Droiden reaktivieren und deren Systeme verbessern. Erledigen Sie die drei Kopfgeldjäger und betreten Sie den nächsten Kartenabschnitt. Falls Sie die speziellen Sprengladungen noch nicht in Korriban verwendet haben, biegen Sie nach rechts ab und demolieren das Tor des Lagerraums. Marschieren Sie nach Norden und verhalten Sie sich friedlich gegenüber den Mandalorianern.

Dschungel

Fragen Sie den Anführer, wie Sie nach Iziz kommen. Xarga, Zuka und der Captain der Wache haben einen Auftrag für Sie. Reparieren Sie die kaputten Kabel und verlassen Sie das Lager durch den Ausgang im Süden. Erforschen Sie diesen Abschnitt sorgfältig und lassen Sie keinen Connak entkommen. Im Nordosten treffen Sie auf den Boma, von dem Sie eine neue Macht-Fähigkeit erlernen. Der gefährliche Zakkeg treibt am südöstlichen Kartenrand sein Unwesen. Nehmen Sie eines seiner Ohren mit, um diesen Sieg beweisen zu können. Kumus steckt nordöstlich des Stützpunkts in Schwierigkeiten. Erledigen Sie alle Bumas, die sich in dem Kartenabschnitt aufhalten, bevor Sie Kumus aus der Patsche helfen. Eines der erwähnten Lager liegt im Nordwesten. Dort lösen Sie die Sprengsätze aus und wehren den Angriff der Bestien ab. Sie betreten das Lager und wechseln in den Solo-Modus. Ihr Protagonist entschärft die Minen und untersucht die Roboter. Wählen Sie die Angriffsoption, wenn Sie Erfahrungspunkte kassieren möchten! Diesen Kampf gewinnen Sie mühelos mit dem Machtsturm. Anschließend plündern Sie alle Metallkisten. Einige Container sind nur mithilfe einer Mine zu öffnen. Erforschen Sie das südwestliche Viertel und sprechen Sie mit Kelborn. Bieten Sie ihm Hilfe an und durchkämmen Sie den Gang im Westen. Sobald die beiden Spähtrupps ausgeschaltet sind, berichten Sie Kelborn von Ihren Kämpfen. Haben Sie alle drei Bauteile für Zuka gefunden, holen Sie Kumus ab und betreten das Lager.

Stützpunkt

Schließen Sie die Missionen ab und betreten Sie den kleinen Raum im nördlichen Teil des Lagers. Programmieren Sie den Telemetrie-Computer um. Zudem haben Sie die Möglichkeit, bei dem Wettstreit der Mandalorianer teilzunehmen. Halten Sie sich an die Regeln und stärken Sie sich vor den Duellen mit Machtzaubern. Reden Sie mit dem Sergeant und beenden Sie diese Bonus-Mission, indem Sie alle Mandalorianer besiegen. Gegen den Champion treten Sie sogar ohne Einschränkung an. Sind alle Missionen abgeschlossen, sprechen Sie mit Mandalore. Wehren Sie den Angriff ab und schlagen Sie sich zur Sicherheitstür durch.

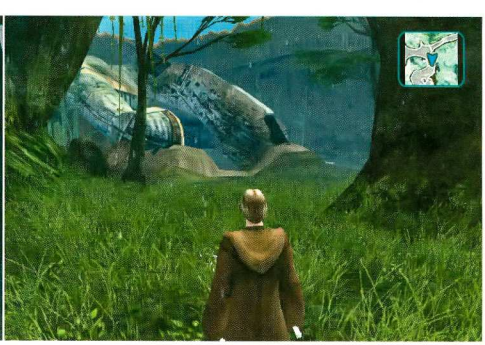
ONDERON

Iziz

Auf diesem Planeten steht der Konflikt zwischen der Königin und Vaklu im Vordergrund. Als guter Jedi unterstützen Sie die Herrscherin Talia. Nachdem Sie Mandalore aufgelevelt und ausgerüstet haben, rennen Sie zum großen Platz. Nach kurzer Unterhaltung stellen Sie dem Bestienmeister im Süden einige Fragen. Sobald Sie die Bestie ruhig gestellt ha-



Bleiben Sie am Eingang dieses Raums, damit Sie nicht gegen eine Übermacht kämpfen. Der Machtsturm ist in dieser Situation besonders nützlich.



Unter dem riesigen Wrack finden Sie ein altes Computerterminal. Wählen Sie alle Funktionen nacheinander aus, um zusätzliche Erfahrungspunkte zu kassieren.



Diese Gegnertruppe hat ein nützliches Raumhafenvisum bei sich. Für dieses begehrte Objekt erhalten Sie in der Cantina jede Menge Credits und seltene Lichtschwertbauteile.



Besorgen Sie die Holodiscs aus der Cantina, damit Sie den Jedi im Palast kontaktieren können. Nach dem Kampf gegen die Gauner wird der Palast der Königin angegriffen.

ben, betreten Sie das Händlerviertel. Wenn Sie dem Journalisten aus der Patsche helfen, verbessert sich Ihre Gesinnung. Rennen Sie nach Norden zu der großen Menschenmenge und bringen Sie Ponlar von seinem Vorhaben ab, indem Sie ihn nach den Bemühungen der Republik fragen. Betreten Sie den Schauplatz das nächste Mal, versucht Ponlar erneut, die Leute aufzustacheln. Schlagen Sie den Aufstand nieder, um die Königin zu schützen. Im Westen finden Sie zwei weitere Streithähne. An dieser Stelle haben Sie die Möglichkeit, in dem Konflikt Farbe zu bekennen. Halten Sie sich von Anda fern, wenn Sie gegen Vaklu sind. Betreten Sie anschließend den nächsten Abschnitt.

Westplatz

Sie werden von Gaunern attackiert. Schauen Sie sich in der Praxis um. Vor dem Gebäude erhalten Sie Informationen über Ihre Kontaktperson. Eilen Sie zu Captain Riiken und stellen Sie ihm Fragen zu den Mordmotiven. Auf dem Weg dorthin überfällt man Sie ein weiteres Mal. Durchsuchen Sie die Überreste der besiegten Gegner und sacken Sie das Raumhafenvisum ein. Kiph in der Cantina hackt das Visum für 500 Credits. Die nächsten Hinweise bekommen Sie von ihm und Nikko. Suchen Sie den Ort des Verbrechens auf und durchsuchen Sie den Müllhaufen. Nach einem Blick auf den zerstörten Droiden kehren Sie in die Cantina zurück und konfrontieren Panar mit den gesammelten Informationen. Er schickt Sie zu dem Händlerroboter 1B-8D südlich der Cantina. Fragen Sie nach Bahimas Kellnerdroiden und kaufen Sie ihm die Teile ab. Schließen Sie den Kriminalfall ab, indem Sie zuerst mit Kiph und anschließend mit Nikko sprechen. Nach den Gesprächen fragen Sie Dhagon aus und begeben sich in die Cantina. Erteilen Sie Bakkel eine Lektion und nehmen Sie ihre Habseligkeiten an sich. Neben den Holodiscs erhalten Sie ein offenes Raumhafenvisum. Die größte Belohnung für eines der Raumhafenvisa erhalten Sie von Sakarie in der Cantina. Da die Frau schwunghaften Handel mit Schmuggelware betreibt, verschlechtert sich Ihre Gesinnung, wenn Sie sich mit der Frau auseinandersetzen. Allerdings erhalten Sie von ihr einen seltenen Lichtschwertkristall. Wenn Sie alle Missionen abgeschlossen haben, suchen Sie den Doktor auf und kontaktieren den Jedi-Meister. Ganz egal für welche Seite Sie sich entscheiden, nach dem Vorfall in der Cantina kämpfen Sie sich den Weg zum Shuttle frei. Auf Dxun eilen Sie in Mandalores Raum und plündern die Kisten in der Kammer. Betreten Sie die Ebon Hawk und kehren Sie zu Kelborn zurück.

SCHLACHT UM ONDERON

Freedon Nadds Grab

Die erste Gruppe sollte aus starken Kämpfern bestehen, da die Sith über erfahrene Soldaten verfügen. Nehmen Sie Bao-Dur als Techniker mit. Wechseln Sie in den Solo-Modus und rennen Sie mit einem Charakter zu den Sensoren. Setzen Sie die Codes ein, um das Gerät auszuschalten. Schlagen Sie sich nach Norden durch und bedienen Sie das Sicherheitsterminal. Starten Sie das Defensivszenario und stürmen Sie zum Eingang der Grabstätte. In den Katakomben erkunden Sie zuerst den Ostteil des Abschnitts. Im kleinen runden Raum rennen Sie nach links und speichern ab, bevor Sie auf das Energiefeld steigen. Wenn Sie es schaffen, sich der dunklen Seite zu entziehen, bekommen Sie einen Punkt für die gute Seite der Macht. Untersuchen Sie das Terminal und starten Sie den Reparaturvorgang. Die Lösung für dieses Rätsel lautet: (6 * 2) - 8 + 9 * 1 = 13. Danach plündern Sie die Schatzkiste und reparieren den Droiden. Weiter zum Raum im Westen. Beim Terminal wählen Sie Antwort C. Setzen Sie Ihre Erkundungstour Richtung Norden fort. Bei der großen Kreuzung biegen Sie nach rechts in den Korridor ab. Am Ende des Weges untersuchen Sie das uralte Terminal und legen den unteren Hebel um. Kehren Sie zur



Die drei Jedi-Meister sind die Endgegner des geheimen Sith-Grabes. Stellen Sie eine Ihrer Figuren für Heilzauber ab, damit Sie diesen Kampf unbeschadet überstehen.



Das Kraftfeld schalten Sie mit dem Lichtschwert aus. Alternativ setzen Sie Boa-Durs Spezialfähigkeit ein, um das Hindernis aus dem Weg zu schaffen.

Kreuzung zurück und rennen Sie nach unten durch das Tor. Beim Endkampf konzentrieren Sie die Angriffe Ihrer Gruppe immer auf einen Sith-Meister. Sobald Sie die Bedrohung abgewendet haben, öffnen Sie den Sarg und schnappen sich die Waffen und Gegenstände. Zum Abschluss sprechen Sie mit Xarga.

Onderon Palast

Wählen Sie Ihre Begleiter aus und landen Sie in Iziz. Kämpfen Sie sich zum Palast vor. Nach der Zwischensequenz an der Rampe halten Sie sich links und betreten das Gebäude. Räumen Sie die Schränke aus und benutzen Sie die Werkbank, um Ihre Ausrüstung zu verbessern. Anschließend begeben Sie sich zum Kontrollpunkt im Nordosten. Deaktivieren Sie die Kraftfelder mit dem Lichtschwert und rücken Sie weiter vor zum Königspalast. Nachdem die Tür geschlossen wurde, erforschen Sie den Gang, der nach Süden führt. Betreten Sie den Raum am Ende des Korridors und machen Sie den Weg zur Gefängniszelle frei. Verschonen Sie Kiph und benutzen Sie das Terminal. Schalten Sie die Energiebarriere ab und öffnen Sie alle Sicherheitstüren. Reden Sie mit dem Captain und loggen Sie sich erneut in das System ein, um sich den Code zu holen. Kehren Sie zum Korridor zurück und laufen Sie zum nördlichen Rand des Kartenabschnitts. Halten Sie unterwegs an, um die Nebenräume zu erforschen. Plündern Sie das Museum und rennen Sie weiter den Gang entlang, um den Jedi-Meister zu treffen. Eilen Sie zum hintersten Raum und reparieren Sie die Öffnungssequenz mit den Zahlen 66, 45, 39. Danach unterhalten Sie sich in einem der Nebenräume mit Captain Kadron. Sobald die Unterhaltung vorbei ist, verhindern Sie den Tod der Königin. Setzen Sie die Kampfmeditation ein und stürmen Sie den Thronsaal. Nach der Zwischensequenz schaffen Sie Vaklu aus dem Weg und reden mit Meister Kavar.

SHOWDOWN

Jedi-Enklave

Da die Situation auf Onderon nun wieder gesichert ist, reisen Sie nach Nar Shaddaa zu Geeda, der neue Kristalle verkauft. Ihr nächstes Ziel ist die Jedi-Enklave auf Dantooine. Benutzen Sie den Südeingang der Enklave. Nach der langen Unterhaltung sprinten Sie zur Ebon Hawk und fliegen nach Telos. Erledigen Sie Atris mit einer Meister-Unruhe und setzen Sie die Gespräche fort. Sobald der Schauplatz wechselt, wehren Sie den Angriff der Sith ab. Schlagen Sie sich zum Unterhaltungsmodul durch. Mit dem Shuttle im Südwesten gelangen Sie auf das Raumschiff der Sith.

Ravager

Nach dem Kampf entscheiden Sie sich für den Gang, der nach Westen führt. Am südlichen Ende dieses Gangs betreten Sie die kleine Kammer und legen dort die erste Sprengladung. Weiter nach Osten. Im großen Raum, in dem sieben Feinde zu erledigen sind, biegen Sie nach Osten ab. Erforschen Sie die lange Halle und laufen Sie in den ersten Gang auf der rechten Seite. Am Ende dieser Sackgasse legen Sie die zweite Bombe. In der Halle rennen Sie weiter in Richtung Osten. Durchqueren Sie den Raum am südöstlichen Ende der Halle und betreten Sie den nächsten Korridor. Biegen Sie nach rechts ab und platzieren Sie Sprengladung Nummer 3. Folgen Sie dem Verlauf des Korridors und sehen Sie sich die Zwischensequenz an. Geben Sie Visas einen Moment Zeit, um sich in ihrer alten Zelle umzusehen. Rennen Sie den Korridor entlang und biegen Sie nach rechts ab, um zur Brücke zu gelangen.

Darth Nihilus

Arbeiten Sie sich bis zum letzten Raum vor und fordern Sie den Sith-Lord zum Kampf auf. Sagen Sie Visas, sie solle die Verbindung unterbrechen. Danach geben Sie Darth Nihilus den Gnadenstoß. Nach den Zwischensequenzen kehren Sie zum Hauptdeck zurück. Im nordöstlichen Bereich suchen Sie nach Tobin, den Sie dazu überreden können, sich Ihrer Sache anzuschließen. Sie betreten den Wartungsbereich und untersuchen den Raketenschacht. Im Anschluss daran begeben Sie sich zur Steuerkonsole in ebendiesem Raum und aktivieren die Startsequenz. Überbrücken Sie die Notfallsequenz. Nehmen Sie den Schacht erneut unter die Lupe und schnappen Sie sich den Protonenkern. Diese Bombe legen Sie im nordöstlichsten Raum dieses Abschnitts. Sobald die Arbeit erledigt ist, flüchten Sie zum Shuttle.

Malachor V

Halten Sie sich von den grünen Feldern fern, damit Sie nicht vergiftet werden. Hier gibt es nichts weiter zu tun, allerdings ist es wichtig, dass Sie alle Feinde erledigen, bevor Sie den nächsten Abschnitt betreten. Auch hier gilt es, die Gegend zu sichern. Die große Sturmbestie halten Sie sich mit dem Bestientrick vom Leib. Dadurch gewinnen Sie wertvolle Zeit, die Sie sinnvoll nutzen können, indem Sie sich heilen. Wenn Sie kampfbereit sind, schlagen Sie mit Ihrem mächtigsten Angriff zu und lähmen das Vieh erneut. Wiederholen Sie den Vorgang, bis Sie den Kampfplatz als Sieger verlassen. Betreten Sie nun die Akademie im Norden. Mit Mira gilt es jetzt, den Wookiee zu besiegen. Minen ablegen und davonrennen. Da Hanharr lediglich über Nahkampfwaffen verfügt, machen Sie ihn mit dieser Taktik schnell kampfunfähig. Mit Remote klappern Sie die einzelnen Schiffe ab und bedienen die Konsolen. Auf der Übersichtskarte sind alle Raumschiffwracks eingezeichnet.

Akademie

Es sind jede Menge Standardgegner aus dem Weg zu räumen. Im Osten liegt das Versuchsgelände. Betreten Sie diesen Bereich und schlagen Sie sich zum nördlichen Ausgang durch. Im Hauptabschnitt dann weiter nach Norden zum Trayuskern. Sion besiegen Sie mit den herkömmlichen Taktiken. Schutzzauber erleichtern Ihnen die Aufgabe. Danach treten Sie gegen Kreia an.

Der letzte Endgegner

Die erste Runde überstehen Sie auf dieselbe Weise wie gegen Sion. Führen Sie nun die Lichtschwerter in die Irre. Rennen Sie den Gang entlang, damit die schwebenden Schwerter hängen bleiben. Auf diese Weise können Sie sich die Gegner einzeln vorknöpfen. Alternativ locken Sie die Schwerter zu der kleinen Höhle am Ende der Brücke. Mit der Meister-Geschwindigkeit rennen Sie zu Kreia und geben ihr den Rest. Sobald Sie die Jedi-Meisterin erledigt haben, ist das Spielziel erreicht.

MICHAEL MEYER



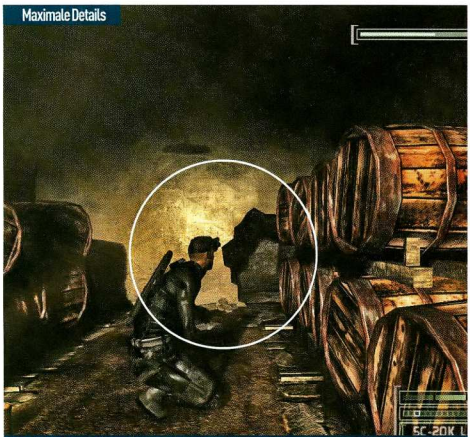
Greifen Sie Sion mit „Unruhe (Meister)" oder dem Machtsturm an. Setzen Sie alle Schutz- und Hilfszauber ein, die Ihnen zur Verfügung stehen.



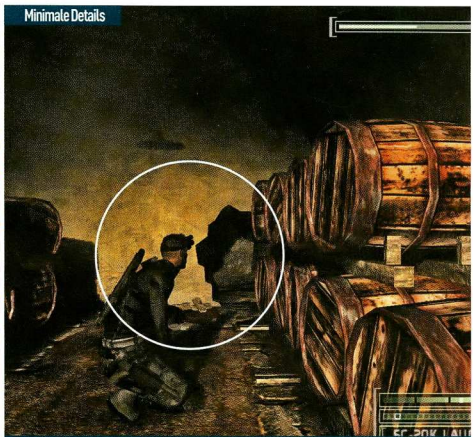
Locken Sie die schwebenden Schwerter zur anderen Seite der Brücke und vernichten Sie Kreia. Greifen Sie mit „Unruhe" an und verstärken Sie den Angriff mit „Meister-Geschwindigkeit".

Splinter Cell 3

Wer in SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY auf Schleicheinsatz gehen will, benötigt eine leistungsstarke Grafikkarte oder unsere Tuning-Tipps.



Splinter Cell 3: Chaos Theory sieht dank Soft Shadows sowie Bump und Specular Maps klasse aus. Dafür stressen diese optischen Höhepunkte Ihren 3D-Beschleuniger.



Spieler mit schwachem Pixeltriebwerk müssen zugunsten einer besseren Grafikleistung auf Glanzeffekte, weiche Schatten und hoch aufgelöste Texturen verzichten.

TUNING

UM BROTHERS IN ARMS IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.000 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Geforce FX 5900 XT

MIT 1.200 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Eine Auflösung von 640x480 auswählen
- ☐ Die „Shadow Resolution" auf niedrig setzen
- ☐ Das „Specular Lighting" deaktivieren
- ☐ Die „High Quality Textures" ausschalten
- ☐ Das „Trilinear Filtering" anschalten

MIT 1.600 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE4 TI-4200 SOLLTEN SIE:

- ☐ Eine Auflösung von 800x600 wählen
- ☐ Das „Secular Lighting" abschalten
- ☐ Die „Shadow Resolution" auf den niedrigsten Wert stellen

MIT 2.400 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5950 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Alle Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ Die Option „Anisotropic Filtering aktivieren
- ☐ Bei „Anisotropic Filtering" den Wert „4x" wählen



Das Menü „Advanced Display"

4 **Shader Model Type:** Den Pixel-Shader-3.0-Betrieb können nur Spieler mit einer Geforce6-Karte einschalten. Der Modus kostet allerdings sehr viel Grafikleistung, daher erst mit einer Geforce 6800 GT oder Ultra aktivieren.

8 **Antialiasing:** Für die Einstellung „Antialiasing 2x" benötigen Sie eine Radeon 9800 XT oder Geforce FX 5950 Ultra.

6 **Anisotropic Filtering:** Dank anisotroper Filterung werden die Texturen auch aus einiger Entfernung noch scharf dargestellt. Diese optische Aufwertung kostet Grafikleistung, daher sollten Sie erst mit einer Geforce FX 5950 Ultra/Radeon 9800 XT den Wert „4x" auswählen.

4 **Shadow Resolution:** Bestimmt die Auflösung der Schatten für Figuren und Objekte. Spieler mit einer Geforce4 Ti-4200 oder Geforce FX 5700 Ultra verringern die Schattenqualität auf „Low".

8 **Trilinear Filtering:** Der trilineare Texturfilter kostet deutlich weniger Leistung als der anisotrope. Daher kann er auch mit schwächerer Grafikhardware wie einer Geforce FX 5200 Ultra oder Geforce3 Ti-200 angeschaltet bleiben.

6 **Specular Lighting:** Glanzpunkte auf Modellen und Spielwelt-Elementen sehen klasse aus. Dafür ackert Ihre Grafikkarte richtig. Erst eine Radeon 9800 Pro oder Geforce 5900 XT sind ausreichend leistungsstark für dieses Grafik-Feature.

8 **High Quality Textures:** Werden diese Texturen nicht dargestellt, sieht das Spiel deutlich schlechter aus, läuft aber kaum schneller. Daher nur in Härtefällen ausschalten.

8 **Hardware Shadow Mapping:** Die realistisch wirkenden Schatten können zwar nur mit Nvidia-Grafikkarten dargestellt werden, sollten dann zwecks besserer Optik auch angeschaltet bleiben.

Brothers in Arms

Da es BROTHERS IN ARMS auch visuell krachen lässt, benötigen Sie einen guten 3D-Beschleuniger. Schwachen Rechnern hilft nur Tuning.



Brothers in Arms hat optisch eine Menge zu bieten. Für ein stimmiges Spielerlebnis sorgen Spiegelungen und eine realistische HDR-/Soft-Beleuchtung.



Mit einer Minimaloptik läuft der Invasions-Shooter auch auf älteren Grafikkarten. Aber ohne die vielen visuellen Höhepunkte haben Sie nur den halben Spaß.

TUNING

UM BROTHERS IN ARMS IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.200 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Geforce FX 5900 XT

MIT 1.200 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

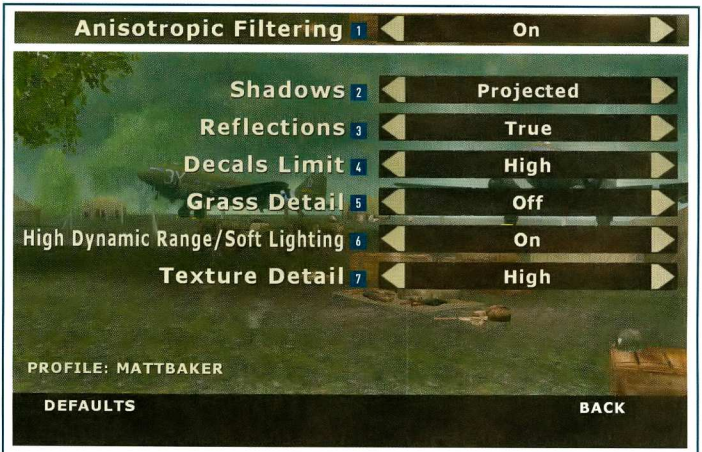
- ☐ Als Auflösung 800x600 auswählen
- ☐ Die Schatten ausschalten
- ☐ Bei „Reflections" den Wert „Cube" auswählen
- ☐ Das „High Dynamic Range/Soft Lighting" deaktivieren
- ☐ Die Texturendetails auf die niedrigste Stufe stellen

MIT 1.800 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE4 TI-4200 SOLLTEN SIE:

- ☐ Eine Auflösung von 800x600 wählen
- ☐ Die „Blob"-Schatten auswählen
- ☐ Bei „Reflections" den Wert „Cube" einstellen
- ☐ Die Texturendetails auf die niedrigste Stufe stellen

MIT 2.400 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5950 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Eine Auflösung von 1.024x768 auswählen
- ☐ Alle Einstellungen auf ihren jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ Das „Anisotropic Filtering" aktivieren



Das Video-/Leistungs-Options-Menü

1. **Anisotropic Filtering:** Anisotroper Filter stellt Texturen auch aus einiger Entfernung noch scharf dar. Das kostet Grafikleistung, daher sollten Sie erst mit einer Geforce FX 5950 Ultra/Radeon 9800 XT den Wert „4x" auswählen.
2. **Shadows:** Mit dieser Option bestimmen Sie die Qualität der Schattendarstellung. Bei Spielbetrieb mit einer Geforce FX 5200 Ultra wählen Sie „Keine", mit einer Geforce4 Ti-4200 „Blob" und erst mit einer FX 5950 Ultra „Projected".
3. **Reflections:** Legt den Detailgrad der Reflexionen fest. Spieler mit schwächeren Grafikkarten wie Geforce FX 5200 und Geforce4 Ti-4200 wechseln hier von „True" auf „Cubic".
4. **Decals Limit:** Hier stellen Sie ein, wie viele und wie lange Einschusslöcher zu sehen sind und bleiben. Spieler mit einer CPU unterhalb von 1.500 MHz wählen den Wert „Low".
5. **Grass Detail:** Die Darstellung des Grases mit detaillierten Texturen hält Ihre Grafikkarte auf Trab. Deshalb gönnen Sie sich diese optische Aufwertung besser erst ab einer Geforce FX 5900 XT.
6. **High Dynamic Range/Soft Lighting:** Die Spielwelt ist in einem hohen Dynamikbereich mit vielen verschiedenen Helligkeitsabstufungen ausgeleuchtet. Obwohl das sehr realistisch und schick aussieht, sollten Sie diesen Beleuchtungseffekt erst mit einer Geforce FX 5900 XT aktivieren.
7. **Texture Detail:** Bei einem niedrigen Wert sieht der Zweite-Weltkriegs-Shooter deutlich schlechter aus, läuft aber nur unwesentlich schneller. Daher nur mit einer Geforce FX 5200 Ultra auf den Wert „Low" herunterregeln.

Schnelles Mäuschen

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als KOSTENLOSES DANKESCHÖN die DIAMONDBACK Magma von RAZER.



Die RAZER DIAMONDBACK sorgt für Aufsehen in der Welt der Computerspieler! Perfekt auf die Bedürfnisse der Profispieler ausgelegt, ist die Maus der Favorit bei den Topspielern auf der ganzen Welt. Aufgrund ihrer Präzision, ihres geringen Gewichts und der extremen Gleitfähigkeit entscheiden sich immer mehr Spieler für die DIAMONDBACK. Schon nach kürzester Zeit können selbst Weltklasse-Spieler nicht mehr ihre Finger von der Maus lassen. Mit der DIAMONDBACK stellt RAZER die weltweit erste optische Maus mit einem 1.600-dpi-Sensor und einer kabelgebundenen 16-Bit-Hochgeschwindigkeits-Datenübertragung vor.

Selbst schnelle, sprunghafte Bewegungen setzt dieser Sensor absolut präzise, flüssig und ohne jegliche Verzögerung oder Abweichung um. Und das auf Unterlagen, an denen viele andere Mäuse scheitern!

Die hohe Abtastrate von 5,8 Megapixeln bei 6.500 Bildern pro Sekunde ermöglicht extreme Beschleunigungsraten von bis zu 15 G und eine maximale Geschwindigkeit von 1 m/s.Die von anderen Mäusen bekannte lästige Stand-by-Verzögerung wird durch die DIAMONDBACK außer Kraft gesetzt. Sensor und Tasten reagieren selbst auf kleinste Bewegungen. Sieben individuell programmierbare Tasten inklusive Scrollrad machen die RAZER DIAMONDBACK vielseitig einsetzbar. Die beiden Haupttasten sind mit einer Anti-Rutsch-Beschichtung versehen und lassen selbst verschwitzte Finger sicher auf den Tasten liegen. Durch ihr symmetrisches Design ist die Maus sowohl für Rechts- als auch für Linkshänder geeignet. Der aufsehenerregende Magma-Look verwandelt die Maus in ein rot glühendes Kraftwerk, welches insbesondere im Dunkeln alle Blicke magisch auf sich zieht. Die RAZER DIAMONDBACK ist die neue Referenz in Sachen Präzision und Schnelligkeit im Bereich der High-End-Mäuse und wurde als offizielle Maus der World Cyber Games ausgewählt.

Zum Lieferumfang der DIAMONDBACK gehört eine LAN-Pak genannte Transporttasche aus hochwertigem Neopren.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. 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 PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 51,60/12 Ausg. [= € 1,00/Ausg.]; Ausland € 63,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
ACHTUNG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 51,60/12 Ausg. [= € 1,00/Ausg.]; Ausland € 63,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

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:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Razer Diamondback Magma (Art.-Nr. 002637)

(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 17

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





MAINBOARDS

ASUS	Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-E Deluxe	S. GL, F, sA A / nForce2	D	84,-
K8V-X	S. GL, sA 754 / K8T800	D	69,-
A8V Deluxe	S. GL, F, sA 939 / K8T800P	D	114,-
A8N-SLI Deluxe	S. GL, F, sA 939 / nF4-SLI	D	159,-
P4P800 SE	S. GL, sA 478 / 865PE	D	94,-
P5P800	S. GL 775 / 865PE	D	89,-
P5GD1 Pro	S. GL, sA 775 / 915P	D	104,-
P5AD2-E Premium	S. GL, F, R 775 / 925XE	D2	239,-

GIGABYTE	Sockel / Chip	RAM	€
7N400 Pro2	S. GL, F, sA, R A / nForce2	D	74,-
K8NS	S. L, sA 754 / nF3-250	D	69,-
K8NSC-939	S. GL, sA 939 / nF3-Ultra	D	79,-
K8NF-9	S. GL, sA 939 / nForce4	D	99,-
K8N Ultra-9	S. GL, F, sA 939 / nF4-Ultra	D	129,-
K8NXP SLI	S. GL, F, sA 939 / nF4-SLI	D	189,-
8IPE1000-G	S. GL 478 / 865PE	D	72,-
8IP775-G	S. GL 775 / 865P	D	69,-

MSI	Sockel / Chip	RAM	€
K7N2-Delta2-LSR	S. L, sA A / nForce2	D	59,-
K8N Neo Platinum	S. GL, F, sA 754 / nF3-250	D	99,-
K8N Neo3-F	S. GL, sA 754 / nForce4	D	84,-
K8N Neo2-FX	S. GL, sA 939 / nF3-250	D	89,-
K8N Neo2 Platinum	S. GL, F, sA 939 / nF3-Ultra	D	129,-
K8N Platinum SLI	S. GL, F, sA 939 / nF4-SLI	D	169,-
K8N Neo4 Platinum	S. GL, F, sA 939 / nF4-Ultra	D	149,-
MS-6368	µATX, S, V, L FC / PLE133T	S+	57,-
865PE Neo2-PFS	S. GL, F 478 / 865PE	D	82,-

VIA	Sockel / Chip	RAM	€
ML5000EA inkl. VIA Eden 533 MHz CPU	M-ITX, S, V, L / CLE266	D	104,-
PD10000 inkl. VIA C3 Nehemiah 1,0 GHz CPU	M-ITX, S, V, L / CLE266	D	154,-
MII12000 inkl. VIA C3 Nehemiah 1,2 GHz CPU	M-ITX, S, V, L, F / CLE266	D	194,-

GAINWARD PCIe-Grafikkarte

Ultra/2400PCX GS

- „Golden Sample"
- NVIDIA® GeForce 6800GT
- 256 MB GDDR3-RAM
- 400 MHz Chiptakt
- 1.100 MHz Speichertakt
- 2x VGA & 2x DVI
- TV-Out
- PCIe x16
- retail



479,-

GAINWARD

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

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS	MB / Chip		€
EN6600GT/TD	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	199,-
N6600GT/TD	AGP	128-D3 / GF 6600GT	209,-
V9999GT/TD	AGP	128-DD / GF 6800GT	299,-

MSI	MB / Chip		€
NX6600-TD Lite retail	PCIe	128-DD / GF 6600	119,-
NX6600GT-TD Lite retail	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	189,-
NX6600GT-VTD	AGP	128-D3 / GF 6600GT	209,-

GAINWARD	MB / Chip		€
Ultra/1960PCX	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	199,-
Ultra/2800PCX	PCIe	256-D3 / GF 6800U	649,-
Ultra/1960 XP GS	AGP	128-D3 / GF 6600GT	229,-
Ultra/2400 GS GLH	AGP	256-D3 / GF 6800GT	449,-

SPARKLE	MB / Chip		€
SP-AG43DH +HDTV	AGP	256-DD / GF 6600	144,-
SP-AG436DH	AGP	128-D3 / GF 6600GT	179,-
SP-AG406PT	AGP	256-D3 / GF 6800GT	369,-

GIGABYTE	MB / Chip		€
NX66T128D	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	179,-
NX68T256DB	PCIe	256-D3 / GF 6800GT	399,-
N68128DH	AGP	128-DD / GF 6800	289,-

AOPEN	MB / Chip *		€
6600GT-DV +HDTV	AGP	128-DD / GF 6600GT	179,-
6800GT-DV	AGP	256-D3 / GF 6800GT	399,-

LEADTEK	MB / Chip		€
PX6800GT TDH	PCIe	256-D3 / GF 6800GT	399,-
6600GT TDH	AGP	128-D3 / GF 6600GT	199,-

ATI-Chipsatz

ASUS	MB / Chip		€
EAX800XL/2DTV	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	359,-
EAX850XT PE/2DHTV	PCIe	256-D3 / Rad. X850XT	649,-
A9550GE/TD	AGP	128-DD / Rad. 9550	69,-
A9600XT/TD	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	144,-

MSI	MB / Chip		€
RX800XL-VT2D	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	399,-
RX850XT-VT2D	PCIe	256-D3 / Rad. X850XT	539,-
RX9550SE-TD	AGP	128-DD / Rad. 9550SE	57,-
RX9600XT-TD	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	139,-
RX800 Pro-TD	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	379,-
RX800XT-VTD	AGP	256-D3 / Rad. X800XT	499,-

SAPPHIRE	MB / Chip		€
X800	PCIe	256-D3 / Rad. X800	289,-
X850XT Platinum	PCIe	256-D3 / Rad. X850XT	599,-
9600 Pro	AGP	256-DD / Rad. 9600 Pro	109,-
9800 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	189,-
X800 Pro	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	444,-
X800XT Platinum	AGP	256-D3 / Rad. X800XT	499,-

CLUB3D	MB / Chip		€
X800XL	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	339,-
7000	AGP	32-DD / Rad. 7000	27,-
9550SE	AGP	128-DD / Rad. 9550SE	59,-
X800XT	AGP	256-D3 / Rad. X800XT	479,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	59,-

GECUBE	MB / Chip		€
X800XL-D3	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	349,-
R9600 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9600 Pro	89,-
R9800XT	AGP	128-DD / Rad. 9800XT	219,-

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Celeron® (So478)	FSB	Cache	tray	boxed
2,40 GHz	400	128	74,-	77,-

Celeron® D (So478)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
325	2,53	533	256		79,-
330	2,66	533	256		84,-
335	2,80	533	256	88,-	94,-
345	3,06	533	256		124,-

Pentium® 4 (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,40 GHz	Northwood	533	512	134,-	
2,80 GHz	Northwood	800	512	174,-	
3,0E GHz	Prescott	800	1.024	174,-	179,-
3,2E GHz	Prescott	800	1.024	209,-	219,-
3,20 GHz	Northwood	800	512		239,-

Pentium® 4 (So775)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
520	2,80	800	1.024		159,-
530J	3,00	800	1.024		184,-
540J	3,20	800	1.024		234,-
550	3,40	800	1.024		289,-
560J	3,60	800	1.024		399,-
570J	3,80	800	1.024		649,-
640	3,20	800	2.048		279,-
650	3,40	800	2.048		379,-
660	3,60	800	2.048		599,-
Extreme	3,46	1.066	2.048		949,-

AMD

Sempron™ (SoA)	GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2400+	1,66	333	256	58,-	64,-
2500+	1,75	333	256	64,-	72,-
2600+	1,83	333	256	69,-	79,-
2800+	2,00	333	256	83,-	94,-

Athlon™ XP (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2700+	Thoroughbred A	2,16	333	256	89,-	
2800+	Barton	2,08	333	512		99,-
3000+	Barton	2,16	333	512		119,-
3000+	Barton	2,10	400	512	124,-	
3200+	Barton	2,20	400	512		139,-

Athlon™ 64 (So754)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
2800+	Clawhammer	1,80	800	512	114,-	124,-
3000+	Newcastle	2,00	800	512	129,-	144,-
3200+	Newcastle	2,20	800	512	169,-	184,-
3400+	Newcastle	2,40	800	512	194,-	219,-
3700+	Clawhammer	2,40	800	1.024		329,-

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Winchester	1,80	1.000	512	129,-	154,-
3200+	Winchester	2,00	1.000	512		194,-
3500+	Winchester	2,20	1.000	512		279,-
3800+	Newcastle	2,40	1.000	512		399,-
4000+	Clawhammer	2,40	1.000	1.024		599,-
FX-55	Clawhammer	2,60	1.000	1.024		849,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	59,-
WD1600JB	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	89,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	44,-
6Y080P0	U-133	80	9 / 8.192 / 7.200	58,-
6Y160P0	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-
6B200P0	U-133	200	8 / 8.192 / 7.200	99,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812N	U-133	80	9 / 8.192 / 7.200	56,-
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	84,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	49,-
HDS722512	U-100	120	8 / 8.192 / 7.200	72,-
HDS724040	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	299,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3120026A	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	74,-
ST3200822A	U-100	200	8 / 8.192 / 7.200	99,-
ST3400832A	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	319,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	159,-
WD1600JD	160	9 / 8.192 / 7.200	86,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	99,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6Y080M0	80	9 / 8.192 / 7.200	59,-
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	84,-
6B300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	189,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	54,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	77,-
SP1614C	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS722580	80	9 / 8.192 / 7.200	56,-
HDS722525	250	9 / 8.192 / 7.200	134,-
HDS724040	400	8 / 8.192 / 7.200	314,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST3160827AS	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-
ST3250823AS	250	8 / 8.192 / 7.200	134,-
ST3300831AS	300	8 / 8.192 / 7.200	189,-

RAM

Tagespreise!

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2.5	64,-	59,-
DDR	512 MB	400-233	89,-	84,-
DDR	512 MB	400-222	134,-	129,-
DDR	1,0 GB	400-CL2.5	114,-	
DDR	1,0 GB	400-233	179,-	
DDR	1,0 GB	400-222	264,-	
DDR2	512 MB	533-444	89,-	84,-
DDR2	512 MB	667-444	124,-	119,-
DDR2	1,0 GB	533-444	164,-	174,-
DDR2	1,0 GB	667-444	234,-	254,-

CORSAIR XMS		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-233	114,-	104,-
DDR	512 MB	400-222	144,-	139,-
DDR	1,0 GB	400-233	204,-	274,-
DDR	1,0 GB	400-222	269,-	
DDR2	512 MB	667-444	154,-	149,-
DDR2	1,0 GB	667-444	289,-	279,-

KINGSTON HyperX		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-232	99,-	89,-
DDR	512 MB	400-222	109,-	99,-
DDR	1,0 GB	400-232	174,-	
DDR	1,0 GB	400-222	194,-	
DDR2	512 MB	533-333	144,-	139,-
DDR2	512 MB	667-444	149,-	144,-
DDR2	1,0 GB	533-333	274,-	
DDR2	1,0 GB	667-444	284,-	

OCZ		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2-225		139,-
DDR	512 MB	500-CL2-228		129,-
DDR	1,0 GB	400-CL2-225	289,-	
DDR	1,0 GB	500-CL2-228	269,-	
DDR2	1,0 GB	533-CL4-4412	169,-	
DDR2	1,0 GB	533-CL4-4412		199,-
DDR2	512 MB	667-CL4-4412	134,-	
DDR2	512 MB	667-CL4-4412		119,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

DVD-LAUFWERKE

DVD-ROM ATAPI	bulk	Kit/ret.
AOPEN DVD1648AAP Chameleon		26,-
LG GDR-8163B	23,-	26,-
LITEON SOHD-167T	22,-	24,-
PHILIPS PCDV5016G schwarz	19,-	
PLEXTOR PX-130A	33,-	39,-
TOSHIBA SD-M1912	22,-	

DVD±RW ATAPI	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1608A Chameleon	16x / 2,4x		69,-
BENQ DW-1620 Pro	16x / 4,0x	64,-	69,-
LG GSA-4163B	16x / 4,0x	69,-	79,-
LITEON SOHW-1673S	16x / 4,0x	62,-	69,-
NEC ND-3520	16x / 4,0x	69,-	77,-
PHILIPS DVDR1625K	16x / 2,4x		79,-
PIONEER DVR-109XL	16x / 6,0x	79,-	
PLEXTOR PX-716A	16x / 4,0x	119,-	129,-
SAMSUNG TS-H552U	16x / 4,0x	62,-	69,-
TOSHIBA SD-R5372B	16x / 5,0x	72,-	

DVD±RW USB 2.0	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
IOMEGA SuperDVD	16x / 2,4x	119,-	
LITEON SOHW-1653SX	16x / 4,0x	99,-	
LG GSA-5163	16x / 2,4x	149,-	
PHILIPS ED16DVDRK	16x / 2,4x	114,-	
PLEXTOR PX-716UF +FW	16x / 4,0x	239,-	

DVD±RW/DL ATAPI Brenner

HP dvd640i

- Schreiben: 16x DVD+R, 8x DVD-R, 4x DVD±RW, 2,4x DVD+R Double Layer, 40x CD-R, 24x CD-RW
- LightScribe-Technologie (Beschriften ohne Drucker)
- retail inkl. Software & LightScribe CD-Rohling



89,-

HEWLETT PACKARD

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

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

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card v2.1	ISDN	PCI	59,-
FRITZ!Card v2.1	ISDN	USB	69,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PCMCIA	174,-
FRITZ!Box SL WLAN	DSL	WLAN	119,-
FRITZ!Box Fon Voice over IP	DSL	RJ-45	159,-
FRITZ!Box Fon WLAN VoIP	DSL	WLAN	199,-

Diverse	Art	Typ	€
56K Voice Modem	analog	PCI	12,-
128K ISDN Adapter	ISDN	USB	34,-
DEVOLO ML 56K	analog	PCI	27,-
DEVOLO ML ADSL Fun LAN	DSL	RJ-45	64,-

7.1 Soundsystem

CREATIVE Inspire T7700

- ein 24 Watt Subwoofer (Holz)
- ein 20 Watt Centerlautsprecher
- sechs 8 Watt Satelliten
- 40 Hz - 20 kHz Frequenzgang
- Kabelfernbedienung
- schwarz

CREATIVE
www.europe.creative.com



59,-

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	77,-

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG511	54	PCMCIA	34,-
WG111	54	USB	49,-
WG602	54	Access Point	69,-
DG834GB	54	Modem/Router	89,-
WGE111	54	Game-Adapter	79,-
WG311T	108	PCI	59,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G650+	54	PCMCIA	36,-
DWL-G122	54	USB	49,-
DSL-G664T	54	Modem/Router	74,-
DWL-G520	108	PCI	59,-
DWL-2100AP	108	Access Point	99,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WPC54GS	54	PCMCIA	64,-
WMP54GS	54	PCI	64,-
WRT54G	54	Router	69,-
WRT54GS	54	Router	84,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138g	54	PCI	27,-
WL-107g	54	Cardbus	29,-
WL-500g	54	Access Point	79,-

WL ROBOTICS	Mbit/s	Typ	€
WL PC-Card	100	PCMCIA	44,-

MONITORE

TFT	Farbe	Zoll		€
BELINEA 101555	gr	15,0	Sound	189,-
BELINEA 101725	si	17,0	Sound	219,-
BELINEA 101902	si	19,0	Sound	299,-
BENQ FP71E+	si	17,0	DVI-D/Sound	299,-
BENQ FP937s	si	19,0	DVI-D	444,-
EIZO L578	gr si bl	17,0	DVI-D	579,-
EIZO L778	gr si bl	19,0	DVI-D/Sound	799,-
IIYAMA PL E435S	gr si bl	17,0	Sound	279,-
IIYAMA PL E485S	gr si bl	19,0	DVI-D/Sound	379,-
SAMSUNG 701N	si	17,0		249,-
SAMSUNG 913N	si	19,0		399,-
SAMSUNG 910T	si	19,0	DVI-D	489,-
SAMSUNG 213T	si	21,3	DVI-D	839,-
VDG A-517	gr	17,0	Sound	199,-
VIEWSONIC VX910		19,0	DVI-D	369,-
VIEWSONIC VX912	bl	19,0	DVI-D	429,-

CRT	kHz	Zoll		€
BELINEA 103028	70	17,0		104,-
BELINEA 106055	96	19,0	Flat	154,-
PHILIPS 109B60	97	19,0	Flat	189,-
SAMSUNG 997DF	96	19,0	Flat	219,-
SAMTRON 98PDF	96	19,0	Flat	154,-

Farbabkürzungen: gr = grau / si = silber / bl = schwarz

19,0" TFT-Monitor

EIZO L778-K

- 48,0 cm sichtbares Bild
- Kontrast: 1.000:1
- Reaktionszeit: 12 ms
- VGA & DVI-D
- Surround Lautsprecher
- USB-Hub
- grau, silber oder schwarz



799,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
CHERRY G83-6105 Business	PS/2	15,-
CHERRY CyMotion XPress	PS/2, USB	25,-
CHERRY G81-3000	PS/2	27,-
LOGITECH Cordless Desktop EX100	PS/2, USB	36,-
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 Pad	USB	22,-
LOGITECH Rumblepad II	USB	24,-
THRUSTMASTER FS Dual Analog 3	USB	14,-

Joysticks	Anschluss	€
SAITEK Cyborg EVO	USB	32,-
THRUSTMASTER TG Afterburner II	USB	49,-

Mäuse	Anschluss	€
LOGITECH MX310 Optical Mouse	PS/2, USB	31,-
LOGITECH MX510 Optical Mouse	PS/2, USB	34,-
LOGITECH MX900 Optical Bluetooth	USB	59,-
LOGITECH MX1000 Cordless Optical	PS/2, USB	66,-
MS Wheel Mouse 1.1 Black	PS/2, USB	22,-
MS Optical Mouse Starck Blue	USB	26,-
MS IntelliMouse Explorer Platinum	USB	35,-
RAZER DiamondBack 1600m Optical	USB	49,-

Mauspads & Zubehör		€
Mousebungee V2	verschiedene Farben	14,-
COMPAD SpeedPad	verschiedene Farben	ab 18,-
EVERGLIDE Ricochet	verschiedene Farben	22,-
RATPADZ Ratpad GS		20,-
SHARKOON Luminous Mousepad		19,-

PC-GEHÄUSE

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzteil	€
PC-60 Alu	silber	Midi	--	119,-
PC-6070B Alu	schwarz	Midi	--	189,-
PC-V2000 Alu	silber	Midi	--	279,-
PC-70 Alu	silber	Big	--	199,-

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,-

THERMALROCK	Farbe	Typ	Netzteil	€
Ocean	schwarz	Midi	--	129,-
Ocean	silber	Midi	--	159,-
Dragon	schwarz	Midi	--	119,-
Dragon	silber	Midi	--	139,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzteil	€
A-330	grau	Midi	300 W	39,-
CASETEK C-1018	schwarz	Midi	--	59,-
COOLERMASTER CM Stacker	schwarz	Midi	--	141,-
ENERMAX CS-335TA	schwarz	Midi	--	59,-
THERMALTAKE Tsunami	silber	Midi	--	110,-
THERMALTAKE Tsunami	schw.	Midi	--	110,-

Netzteile	Leistung	Typ	€
ENHANCE Ultra Quiet BF	350 W	ATX	59,-
ENHANCE Invasion	460 W	ATX	79,-
SHARKOON SHA300-8P	300 W	ATX	24,-
TAGAN TG380-U01	380 W	ATX	59,-
TAGAN TG480-U01	480 W	EPS	84,-
THERMALTAKE Butterfly	480 W	ATX	79,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE SB Audigy 2 ZS	PCI	89,-
CREATIVE SB Audigy 2 ZS Platinum	PCI	179,-
CREATIVE SB Audigy 4 Pro	PCI	259,-
HERCULES GS Muse 5.1 +Headset	PCI	25,-
HERCULES Fortissimo IV	PCI	69,-
HERCULES 16/12 FireWire extern	PCI	599,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	149,-

Kopfhörer & Headsets	Typ	€
PLANTRONICS GameCom 1	Headset	34,-
PLANTRONICS GameCom Pro 1 USB	Headset	79,-
SENNHEISER PC 150	Headset	69,-
SENNHEISER PC 155 USB	Headset	119,-
SHARKOON Gamer Headset GHS1	Headset	24,-
SPEEDLINK Medusa 5.1	Headset	79,-
TEAC PM-HP-10	Headset	49,-
ZALMAN ZM-RS6F 5.1	Kopfhörer	39,-

BAREBONES

SHUTTLE	Sockel	Chip	€
XPC SN45GV3	A	nForce2	234,-
XPC SB756G2VP	478	i875P	329,-
XPC SN95G5V2	939	nF3-Ultra	339,-
XPC SN25P	939	nForce4	419,-
XPC SB81P	775	i915G	399,-
XPC SN85G4V3	754	nForce3	309,-

AOPEN	Sockel	Chip	€
XC Cube EZ18	A	nForce2	159,-
XC Cube EX1B	A	nForce2	159,-
XC Cube EZ65-V2	478	i865G	229,-
XC Cube EY65	479	i865GME	339,-

MSI	Sockel	Chip	€
Hetis 865GV-E Lite	A	i865GV	159,-
Hetis 865GV-E Giga	A	i865GV	179,-
MEGA 180 Deluxe	A	nForce2	299,-

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	189,-

ECS ELITEGROUP	Sockel	Chip	€
EZ-Buddie D2114-3	478	i865G	199,-
EZ-Buddie D2114-3 Set	478	i865G	239,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme	€
ALTERNATE PC Entry Celeron 1,7 GHz, 128 MB, 40 GB, CD-ROM, Grafik onboard	259,-
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 GF4 MX440	349,-
ALTERNATE PC Midrange Sempron 2400+, 256 MB, 80 GB, DVD±RW DL, 64 MB GF MX4000	399,-
ALTERNATE PC Premium Rev 2.0 Pentium 4 520, 512 MB, 80 GB, DVD±RW, 128 MB GF FX5200	599,-

Notebooks	€
ASUS W3451NLP Pentium-M 735, 14,0", 512 MB, 60 GB, DVD±RW/DL, XP Pro	1.679,-
JVC MP-XV941DE Pentium-M 1,0 GHz, 8,9", 256 MB, 40 GB, DVD-RW, XP Pro	1.989,-
SAMSUNG X20 XVM 1600 Pentium-M 730, 15,0", 512 MB, 60 GB, DVD±RW, XP Home	1.299,-
MSI S250-1556D Celeron-M 340, 12.1", 512 MB, 60 GB, DVD±RW, XP Home	959,-
MAXDATA Imperio 4500A Athlon 64-M 3000+, 15,0", 512 MB, 60 GB, DVD±RW, XP Home	999,-

Strategie	€
Age of Mythology Titans (Add on)	27,-
Alexander	46,-
Anno 1503	29,-
Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
C&C Generäle Die Stunde Null (Add on)	19,-
Die Siedler Das Erbe der Könige	47,-
Die Siedler Das Erbe der Könige (Add on)	24,-
Empire Earth II	42,-
Ground Control 2	24,-
Spellforce The Order of Dawn	43,-
Stronghold II	44,-
Warcraft 3 Reign of Chaos	18,-
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	25,-

Sport & Simulation	€
FIFA 2005	47,-
Colin McRae Rally 2005	44,-
Die Sims Hokus Pokus	19,-
Die Sims Super Deluxe	47,-
Die Sims Super Deluxe XL	49,-
Die Sims 2	47,-
DTM Race Driver 2	45,-
Flight Simulator 2004	47,-
Fussballmanager 2005	48,-
Need for Speed Underground 2	44,-
Silent Hunter III	42,-

Rollenspiele & Adventures	€
Diablo II Gold	19,-
Everquest 2	42,-
Sacred	34,-
Sacred Underworld (Add on)	27,-
Star Wars Knights of the old Republic II	44,-
Vampire The Masquerade Bloodlines	38,-

DEUTSCHER INTERNET PREIS

PC Praxis Leserwahl 2003

PCDirekt Anbieter des Jahres 2003

Hardware DES JAHRES 2004 1. Platz ALTERNATE

Wie bereits 2003 wurde ALTERNATE auch 2004 zum „Shop des Jahres" (PC Praxis) sowie zum „Hardwareversender des Jahres" (PC Games Hardware) gewählt. Als amtierender „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

ITSTORE
Mo - Fr: 9:00-20:00 Uhr
Sa: 9:00-16:00 Uhr



»Enthüllt: Aladin war ein Cheater.«

Billige Nummern

Der SEMPRON ist AMDs günstige Alternative zum Top-Prozessor Athlon 64. Nun gibt es drei neue Modelle.

CPU | Ohne offizielle Ankündigung brachte AMD drei neue Billigprozessoren auf den Markt. Die Modelle *Sempron 2600+*, *2800+* und *3000+* erscheinen im Sockel-754-Gehäuse und kosten zwischen 78 und 101 US-Dollar. Zusammen mit dem *Sempron 3100+* stehen nun vier Einsteiger-CPUs für den Sockel 754 zur Wahl. *Sempron*-Varianten für den Sockel 754 basieren auf dem Athlon-64-Kern, unterstützen aber nicht die AMD-eigene 64-Bit-Erweiterung. Für den Sockel 939 gibt es nach wie vor keine Sempron-Prozessoren. (CG/DM)

Info: www.ati.de



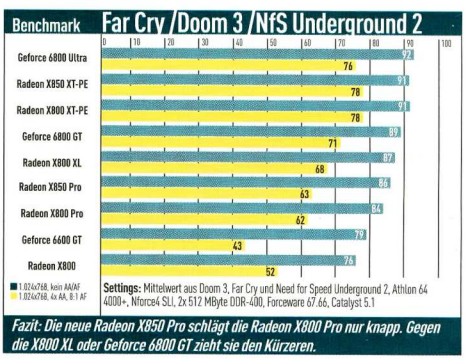
»R2D2 hat sich auf Hollywoods Walk of Fame verewigt.«

Flott, verdammt!

Wir haben einer Vorabversion der RADEON X850 PRO auf den Zahn gefühlt – was leistet Atis brandneuer Flitzer?

Grafik | Mittlerweile hat es Atis *Radeon X850 Pro* ins Testcenter geschafft. Im Gegensatz zum Topmodell *X850 XT-PE* verfügt der X800-Pro-Nachfolger über zwölf statt 16 Pixel-Shader-Einheiten. Die Taktraten korrigierte Ati seit der offiziellen Ankündigung nach unten: Statt mit 520 arbeitet der R480-Grafikchip mit 506 Megahertz, der Speichertakt wurde von 540 auf 520 Megahertz DDR gesenkt. Zudem fehlt bei unserem Referenzmuster die garantierte Übertaktung per Overdrive. Während Ati bei der *X850 XT-PE* auf eine Zwei-Slot-Kühlung setzt, ist bei der Pro-Karte eine Single-Slot-Kühlung im Einsatz. In unseren Benchmarks (siehe rechts) sind die *Radeon X800 XT Platinum* und die (etwa 100 Euro günstigere) *X800 XL* dank 16 Pixel-Shader-Einheiten der 12-Shader-Karte *X850 Pro* überlegen. Den Vorgänger *X800 Pro* schlägt sie lediglich um zwei Prozent. Die ersten *Radeon X850 Pro*-Modelle kommen von Sapphire und Gecube und kosten im Einzelhandel zwischen 425 und 450 Euro. (DM)

Info: www.ati.de



Fazit: Die neue Radeon X850 Pro schlägt die Radeon X800 Pro nur knapp. Gegen die X800 XL oder Geforce 6800 GT zieht sie den Kürzeren.

GEWINNSPIEL

Für den Mausgebrauch

PC ACTION und Raptor Gaming verlosen Mäuse und Mauspads im Wert von 450 Euro.

Der präzise Sensor mit 1.600 dpi, die griffige Oberfläche und ein mitgelieferter Satz Mausgleiter: die besonders leichte M1 von Raptor Gaming ist wahrlich eine außergewöhnliche Spieler-Maus. Mit dem P1 liefert der Hersteller sogar die passende Mausunterlage. Im P2-Paket sind neben dem Pad auch Maus-Skates und Silikonspray für tadelloses Gleiten der Maus enthalten.

WELCHE TECHNIK SPENDIERT ATI DER RADEON X300 SE?

a) Hypermemory
b) Hyper Threading
c) Den unendlichen Unwahrscheinlichkeits-Drive





Wandlungsbedarf

Nach Nvidia konvertiert auch Ati PCI-E-Karten für das ältere AGP-FORMAT.

Grafik | Ati setzt das aktuelle PCI-Express-Angebot auch für das ältere AGP-Format um. Den Anfang macht die *Radeon X700 Pro*, die voraussichtlich ab April verfügbar ist. Danach folgen die „normale" *X800* und die *X800 XL*. Langfristig werden die kompletten *X700*- und *X800*-Familien per Rialto-Bridge-Chip für AGP umgesetzt, die *X850*-Karten (R481) dagegen ohne. Die *Radeon 9800 Pro* gibt's indes – noch weiter im Preis gesenkt – weiterhin als günstige Budget-Karte für Sparfüchse. (DM)

Info: www.ati.de

>>An der Klagemauer ist Wüstenrot-Tag.<<

So ein Sau-Preis!

Dank HYPERMEMORY bringt Ati DX9-Karten für faire 60 Euro.



>>Billiger Trick: Dominosteine festkleben.<<

Grafik | Die neuen Hypermemory-Karten von Ati verwenden – wie Nvidias Turbocache-Modelle – neben lokalem Grafik-RAM den Hauptspeicher des PCs. Ein Cache-Controller bestimmt dabei dynamisch, welche Daten im (schnelleren) lokalen RAM abgelegt werden und wofür der Hauptspeicher genutzt wird. Die *Radeon X300 SE 128* Megabyte mit Hypermemory-Technik hat 32 Megabyte lokalen RAM und kostet rund 60 Euro. Ein Preis für die *X300 SE 256* Megabyte mit 128 Megabyte Grafikspeicher steht noch nicht fest. Beide Karten arbeiten mit 325 Megahertz Chip- sowie 300 Megahertz DDR-RAM-Takt (64 Bit) und nutzen bis zu 128 Megabyte Hauptspeicher. (DM)

Info: www.ati.de



Was druckst du?

Mit der LIGHTSCRIBE-TECHNIK beschriften Sie Rohlinge direkt mit dem Brenner.

Brenner | Die Lightscribe-Technik beruht auf einem speziellen Laser, der Lichtenergie in die dünne Farbschicht-Oberfläche spezieller Rohlinge abgibt. So gelangt das vorher am Rechner entworfene Text- und Bilddesign auf die Oberseite des Rohlings, der nach dem Brennvorgang umgedreht wird. Namhafte Firmen wie Philips oder Hewlett-Packard verkaufen Lightscribe-fähige CD- und DVD-Rohlinge noch in diesem Quartal. Zum Beschreiben der Bildseite eignet sich das Programm Nero 6, das diese Technik bereits beherrscht. (DM)

Info: www.philips.de | www.hp.com

>>Hat seine Frau verprügelt: Rohling.<<

LIES MICH!

STEUER AUF SLI-PCS

Komplett-PCs | Der Newsdienst Inquirer berichtet, dass Komplett-PC-Anbieter eine bestimmte Gebühr für jedes verkaufte SLI-System an Nvidia entrichten. Gegenüber PCA bestätigte Nvidias Luciano Alibrandi die SLI-Steuer: „Genau wie Microsoft oder Intel erhebt Nvidia einen Lizenzbetrag." Dieser sei aber eher als Marketing-Fonds zu verstehen, verwendet für Stabilitätskontrollen von SLI-Systemen. (DM)

Info: www.theinquirer.org

GAMMACHROME VON S3

Grafik | Die chinesische Webseite hkepc.com berichtet über die PCI-Express-Serie von S3: Das Topmodell *Gammachrome S19* greift auf acht Pixel und vier Vertex Shader zurück. *S18* und *S14* verfügen über vier Pixel-Shader-Einheiten. Beim *S14* verzichtet S3 auf Vertex Shader. Ungewöhnlich: Der *S18* berechnet pro Takt vier Pixel und vier Texel (4x4-Architektur). Alle Karten unterstützen das Shader Model 2.0. (DM)

Info: www.hkepc.com



>>R2-Gay2: Rückansicht.<<

GEFORCE 6200 NUN AUCH FÜR AGP

Grafik | Nach der *Geforce 6600*-Reihe konvertiert Nvidia per Bridge-Chip auch die Einsteiger-Karte *Geforce 6200* für den AGP-Standard. Die Spezifikationen der 130 Euro günstigen DX9-Platine sind identisch zum PCI-Express-Modell. (DM)

Info: www.nvidia.de



>>Pro verkaufter Karte geht ein Euro an die Leukämie-Stiftung.<<

PCI-EXPRESS-KARTEN VON XGI

Grafik | Auf der Webseite tcmagazine.info tauchten Informationen zu den PCI-E-Karten von XGI auf: Die *XG47* soll für 30 US-Dollar in Konkurrenz zur *X300* treten und wie bei Nvidias Turbocache den Hauptspeicher nutzen. Interessanter ist die 50 US-Dollar günstige *XG45*. Diese ist ähnlich schnell wie eine *X700* und unterstützt Shader Model 3 . Beide Karten sind für Mai angekündigt. Die günstigen Preise bestätigte XGI gegenüber PC ACTION nicht . (DM)

Info: www.tcmagazine.info

MSI: DEFEKTE 6800 GT

Grafik | MSI gibt bekannt, dass zahlreiche *Geforce 6800 GT* für PCI Express nur mit zwölf Pixel Shadern und fünf Vertex Shadern in den Handel gelangt sind (Standard: 16 Pixel-, sechs Vertex Shader). Fehlerhafte Karten können Sie gegen Vorlage des Kaufbelegs beim Händler umtauschen. (DM)

Info: www.msi-computer.de



Nie wieder Riegelbeschwerden!



Damit das klar ist!

DDR400
Aktueller Standard für DDR1. Taktet mit 200 Megahertz, Datentransferraten bis 3,2 Gigabyte pro Sekunde.

DDR2-533
Aktueller Standard für DDR2. Taktet mit 266 Megahertz, Transferraten bis 4,3 Gigabyte pro Sekunde.

SPEICHERLATENZEN
Wartezeiten, die beim Auslesen einer Speicherzelle entstehen.

SPD-ROM
Kleiner Dauerspeicher, enthält die Latenzen, die der Hersteller für das Modul empfiehlt.

Endlich müssen Sie nicht mehr bluten. Wofür ein Gigabyte ARBEITSSPEICHER wirklich ausreicht, ob DDR2 echte Vorteile bringt und welcher Hersteller die besten Module liefert – unser großer Vergleichstest lässt keine Fragen offen.

Dass man keinen Billigspeicher, sondern besser Markenmodule kauft, hat sich mittlerweile herumgesprochen. Allerdings gibt es auch bei Markenmodulen Qualitäts- und Leistungsunterschiede. Um Ihnen einen Überblick über die aktuelle Speicherlandschaft zu verschaffen, haben wir 21 Speicherriegel getestet. Im Testfeld befinden sich 15 DDR1- und sechs DDR2-Module. Alle Speichersorten prüften wir mit je zwei 512-Megabyte-Riegeln im Zwei-Kanal-Betrieb. Für die Tests setzten wir ein AMD- und zwei Intel-Systeme ein. Dabei hat sich herausgestellt, dass alle Riegel zumindest mit Standardtakt (DDR400 oder DDR2-533) und den vom Hersteller festgelegten Speicherlatenzen fehlerfrei arbeiten. Zu den einzelnen Tests:

DDR1-SDRAM

DDR400: TWINMOS TWISTER PRO: GUTER TUNING-SPEICHER ■ Twinmos' neuester DDR1-Speicher durchläuft alle Belastungstests fehlerfrei. Dazu bieten die Pro-Module mit 250 Megahertz (AMD-System) und 275 Megahertz (Intel-System) sehr hohes Overclocking-Potenzial. Beim Latenz-Tuning erreicht der Speicher auf beiden Testsystemen stabil sehr scharfe Latenzen von CL2-2-2-5 bei DDR400-Betrieb (reale 200 Megahertz Taktfrequenz). Der Preis des Modulpärchens ist mit rund 230 Euro absolut angemessen.

DDR400: KINGSTON KHX3200UL/512: HIGH-END-RAM ■ Kingstons *KHX3200UL/512* aus der Hyperx-Serie bietet mit Spei-

Noch Fragen im Laden?

Welchen Arbeitsspeicher Sie am besten kaufen? PC ACTION gibt (nicht nur) Hardware-DAUs Antworten.

DDR1 ODER DDR2?

Da nur Pentium-4-Systeme auf Sockel-775-Basis von DDR2-Speicher Gebrauch machen, stellt sich diese Frage für AMD-Nutzer noch nicht. Intel-Fans greifen nur dann zu DDR2-Speicher, wenn ein Plattformwechsel ansteht und dabei Zukunftssicherheit den Ausschlag gibt. DDR2 bietet derzeit noch keinen Leistungsvorteil, löst aber langfristig DDR1 ab.

EIN ODER ZWEI GIGABYTE RAM?

Derzeit profitieren nur wenige Spiele wie *Star Wars Galaxies* oder *Half-Life 2* von zwei Gigabyte RAM. Und selbst dabei verkürzen sich nur die Ladezeiten etwas. Die Fps-Rate hingegen steigt nicht. Daher ist das Aufstocken des Speichers momentan nicht angesagt. Wie sich die Situation im Laufe des Jahres entwickelt, ist derzeit unklar.

OVERCLOCKING-RAM KAUFEN?

Overclocking-Speicher lohnt sich lediglich, wenn Sie auch tatsächlich übertakten. Für den Betrieb bei normaler Taktrate eignet sich gängiger Markenspeicher. Momentan ist DDR400 der aktuelle Standard bei DDR1, bei DDR2 ist DDR2-533 das abgesegnete Maß aller Dinge. Modulsorten wie DDR466 oder DDR2-667 fallen unter die Rubrik „Overclocking".

NIEDRIGE LATENZEN

Low-Latency-Speicher bietet gegenüber normalem RAM zwar Vorteile, Wunder dürfen Sie jedoch nicht erwarten. In unseren Tests hat sich gezeigt, dass im Optimalfall der Leistungsunterschied bis zu fünf Prozent beträgt. Die Mehrkosten von Low-Latency-RAM betragen aber bis zu 100 Prozent. Wägen Sie ab, ob Geiz da nicht geiler ist ...

cherlatenzen von CL2-2-2-5 (bei DDR400) viel Tuningspielraum. In der Kategorie Übertakten erzielen die beiden DDR1-Module eine gute Wertung: Sowohl auf dem AMD- als auch dem Intel-Testsystem läuft der Speicher mit 245 Megahertz. Die Stabilitätstests durchlaufen die Riegel ohne Fehler. Der Kaufpreis ist mit 220 Euro vertretbar.

DDR400: KINGSTON KVR400X64C3AK2/1G: GÜNSTIGER ALLROUNDSPEICHER ■ Für Kingstons Einsteiger-RAM sind 150 Euro fällig. Die bietet auf unserem AMD-Referenzrechner ein Übertaktungspotenzial von ordentlichen 25 Megahertz. Auf dem Intel-Referenzsystem sind mit 230 sogar fünf Megahertz mehr Übertaktungsspielraum drin. Auf beiden PCs läuft der Speicher mit Latenzen von CL2-3-3-6 stabil.

DDR400: PQI PC3200 TURBO BLACK MIRRORED R3: TEURER OVERCLOCKING-SPEICHER ■ Der noch nicht so bekannte Speicherhersteller PQI feiert mit den DDR400-Modulen *3200-1024DBU* seinen gelungenen Einstand. Die Teile laufen im DDR400-Betrieb selbst mit Latenzen von CL2-3-3-6 fehlerfrei – ein gutes Ergebnis. Auf dem AMD-Rechner erreichen sie satte 250, beim Intel-System gute 260 Megahertz. Mit 250 Euro schlägt das Modulpärchen jedoch heftig zu Buche.

DDR400: OC-WEAR PC3200 TCCD SERIES: SCHNELL UND TUNINGTAUGLICH ■ Der Online-Shop OC-Wear bietet unter eigenem Namen Overclocking-Speicher an. Die Module lassen sich auf unserem AMD-System bis zu 245 Megahertz übertakten, auf dem Intel-Rechner reicht das Übertaktungspotenzial bis 240. Beim Latenz-Tuning arbeitet der Speicher bei DDR400 noch mit CL2-3-3-6 stabil. OC-Wear bietet die soliden Overclocking-Module für faire 220 Euronen an.

DDR600: G.SKILL F1-3200DSU2-1GBLB: GUTER HOCHLEISTUNGSSPEICHER ■ Der im Speichermarkt neue Hersteller G.Skill möchte hoch hinaus: Das Modulpärchen soll bis 300 Megahertz realen Takt verkraften. In unseren Tests arbeiten die Module auf dem AMD-System nur bis 250 Megahertz zuverlässig, auf dem Intel-PC sind es 260. Auch wenn der vom Hersteller beworbene Takt nicht erreicht wurde, ist das Übertaktungsergebnis gut. Erfreulich das Latenz-Tuning: Auf beiden Testsystemen wirken die Module zuverlässig mit CL2-2-2-5. Wermutstropfen: Der Spaß kostet fette 280 Euro.

DDR400: INFINEON DDR400: STARKE LEISTUNGSWERTE ZUM SEHR GUTEN PREIS ■ Für nur 150 Euro verkauft Infineon zwei DDR400-Riegel mit jeweils 512 MByte Kapazität. Serienmäßig laufen die Double-Sided-Module mit den hohen Latenzen 3-4-4-8. In unserem Test waren jedoch 2-3-3-6 problemlos möglich. Zudem schafft der Infineon-Speicher auf unserem Nforce4-SLI-Board gute 240 MHz und schlägt damit die meisten anderen Modelle in dieser Preisklasse.

DDR400: GEIL PC3200 VALUE SERIES: GÜNSTIGES EINSTEIGER-RAM ■ Neben den High-End-Modulen der Ultra- und Golden-Dragon-Serien bietet GEIL auch Einsteigermodelle an. Die *PC3200 Value Series* kann auf AMD-Systemen bis 215 Megahertz übertaktet werden, auf dem Intel-System sind sogar 220 Megahertz möglich. Das Latenz-Tuning fällt mit CL2,5-3-3-7 als kürzeste Latenzen mittelmäßig aus. Der Preis ist mit 142 Euro niedrig angesetzt.

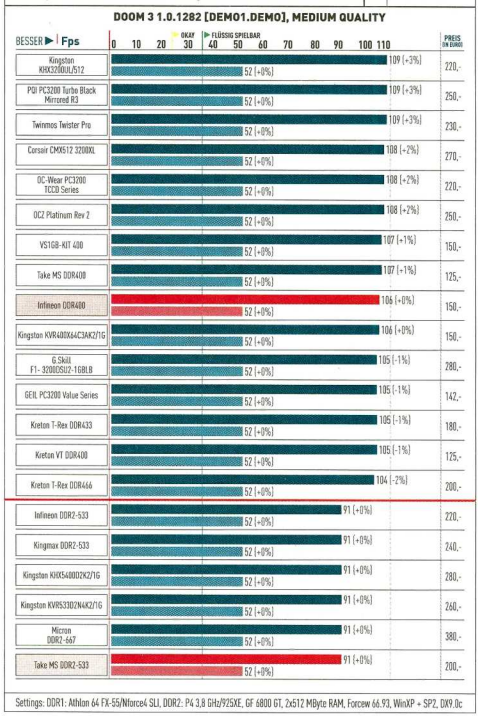
DDR400: CORSAIR VS1GBKIT 400: GUT UND GÜNSTIG ■ Wie Geil führt auch Corsair eine Einsteigerserie. Das Übertaktungspotenzial des Dual-Channel-Kits ist mit 215 Megahertz auf unserem AMD-Rechner Mittelmaß, mit dem Intel-System sind immerhin 230 möglich. Beim Latenz-Tuning erreichen die beiden Module stabil Latenzen von CL2,5-3-3-7. Den Spaß gibt es für 150 Euro.

DDR400: TAKE MS DDR400 512 MBYTE: PREIS-LEISTUNGS-TIPP ■ Beim Latenz-Tuning erreichen die Module mittelmäßige Werte von CL2,5-3-3-7. Das Übertaktungspotenzial fällt mit 205 bei AMD und 215 Megahertz bei unserem Intel-PC sehr gering aus. Die von Take MS zur Verfügung ge-

Leistung: Speicher

- Alle Benchmarks werden bei DDR400/DDR2-533 und SPD-Latenzen durchgeführt.
- Module mit kurzen SPD-Latenzen erzielen bis zu fünf Prozent bessere Ergebnisse.
- Die Ergebnisse der DDR2-Module sind wegen der schwächeren CPU schlechter.

1.024x768, 32 Bit
1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF

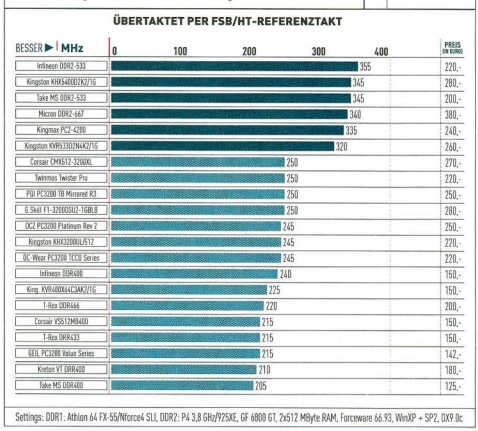


Settings: DDR1: Athlon 64 FX-55/Nforce4 SLI, DDR2: P4 3,8 GHz/925XE, GF 6800 GT, 2x512 MByte RAM, Forcew 66.93, WinXP + SP2, DX9.0c

Overclocking: Speicher

- Naturgemäß kann DDR2-Speicher deutlich höher getaktet werden als DDR1-RAM.
- Die meisten Overclocking-Module bringen die beworbene Mehrleistung.
- Die T-Rex-Riegel bleiben hinter den Erwartungen zurück.

DDR2
DDR1



Settings: DDR1: Athlon 64 FX-55/Nforce4 SLI, DDR2: P4 3,8 GHz/925XE, GF 6800 GT, 2x512 MByte RAM, Forceware 66.93, WinXP + SP2, DX9.0c

Corsair CMX512-3200XL

PC ACTION GOLD

Hochwertiger, aber teurer DDR1-Speicher mit großem Tuning- und Overclocking-Spielraum.



Im Gegensatz zu den Pro-Modulen hat Corsair die LEDs eingespart.

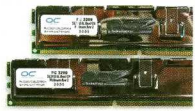
Corsair hat das Low-Latency-Modell neu aufgelegt. Im Vergleich zur alten Version wurden die Latenzen von CL2-3-2-5 auf CL2-2-2-5 verkürzt, so wie es beim *Twinx1024-3200XLPRO* bereits der Fall ist. Da die Module nicht mit den aufwendigen LEDs bestückt sind, fällt der Kaufpreis des Speicherpärchens mit 270 Euro etwas geringer aus. Zum Vergleich: Die Pro-Module kosten durchschnittlich 280 Euro. Bei den Spiele-Benchmarks liegt der Corsair-Speicher auf den vorderen Rängen und bei den Stabilitätstests patzen die Module nicht. Bei den Overclocking-Tests erreichen wir mit dem AMD-System bis zu 250 Megahertz, beim Intel-Rechner 265 – ein gutes Ergebnis. Die Speicherlatenzen schrauben wir sowohl auf dem Nforce4- als auch auf dem i875P-System bis CL2-2-2-5, ohne dass die Belastungstests Fehler anzeigen. Der einzige Nachteil ist, dass es sich um doppelseitig bestückte RAM-Riegel (double-sided) handelt. (OH)

GESAMTNOTE: **85 %**
Preis: € 270,- Preis-Leistg.: Befriedig.
Weitere Infos finden Sie in der Testtabelle unten.

OCZ Platinum Revision 2

PC ACTION GOLD

Nach dem großen Erfolg der ersten Platinum-Serie bietet OCZ nun eine Neuauflage an.



Macht sich gut in Casemod-Rechnern: der chromfarbene Kühlkörper.

Die *Revision 2* hat uns nicht enttäuscht: In den Übertaktungstests überzeugen die Module mit einem sehr guten Übertaktungspotenzial. So lassen sich die Module auf unserem AMD-Referenzsystem mit Nforce4-SLI-Chipsatz bis zu 245 Megahertz takten. Beim Intel-Referenzrechner mit i875P-Chipsatz (Canterwood) fällt das Übertaktungsergebnis mit 265 Megahertz sogar noch besser aus. Das Tunen der Speicherlatenzen ergibt ebenfalls sehr gute Ergebnisse. So laufen die beiden getesteten 512-Megabyte-Module selbst noch mit ultrakurzen Latenzen von CL2-2-2-5 sowohl mit dem AMD- als auch dem Intel-Rechner fehlerfrei.

Die Optik des chromfarbenen Kühlkörpers ist zudem ein Augenschmaus. Im Vergleich zu den Corsair-Modulen ist der OCZ-Speicher mit 250 Euro pro Modulpärchen klar günstiger. Aber auch der Platinum-Speicher besitzt eine Achillesferse: Die Module sind doppelseitig mit Speicherchips bestückt (double-sided). (OH)

GESAMTNOTE: **85 %**
Preis: € 250,- Preis-Leistg.: Befriedig.
Weitere Infos finden Sie in der Testtabelle unten.

stellten 512-Megabyte-Module bieten für insgesamt 125 Euro aber eine absolut akzeptable Leistung. Resultat: Die Module erhalten unsere Preis-Leistungs-Empfehlung.

DDR433: T-REX T512M-3500: RAM FÜR ÜBERTAKTUNGSEINSTEIGER ■ Der auf dem hiesigen Markt noch relativ neue Hersteller Kreton zielt mit der T-Rex-Serie ganz klar auf Tuning-Einsteiger ab, die lediglich geringfügig übertakten möchten. So lassen sich die Speichermodule sowohl auf dem AMD- als auch dem Intel-System dementsprechend auch nur bis 215 Megahertz hochschrauben. Das Latenz-Tuning fällt mittelmäßig aus: Im DDR400-Betrieb liefen die Module nur mit Speicherlatenzen von CL2,5-3-3-7 stabil. Zum Ausgleich fällt der Preis mit moderaten 180 Euro angemessen aus.

DDR466: KRETON T-REX 512MB DDR466: ENTTÄUSCHENDE LEISTUNG ■ Das zweite T-Rex-Modul soll laut Hersteller mit bis zu 233 Megahertz laufen. In unseren Tests erreichen wir auf dem Intel-System lediglich 225 Megahertz, auf dem AMD-Rechner nur bescheidene 220. Beim Latenz-Tuning arbeiten die 512-Megabyte-Module bestenfalls mit CL2,5-3-3-7 (bei DDR400). Für diese Leistung ist der Preis mit 200 Euro zu hoch.

DDR400: KRETON VT-SERIE 512MB DDR400: MÄSSIGE LEISTUNG ■ Die Module der VT-Serie bedienen den Preis-Leistungs-Markt. Zwei 512-Megabyte-Module kosten absolut korrekte 125 Euro. Das Übertaktungspotenzial fällt mit 210 (bei AMD) und 230 Megahertz (bei Intel) etwas bescheiden aus. Beim Latenz-Tuning erreichen wir mit dem AMD-PC Latenzen von CL2,5-3-3-7, während beim Intel-System CL2-3-3-6 drin sind.

DDR1-SDRAM

ARBEITSSPEICHER	CMX512-3200XL	PC3200 Platinum R2	KHX3200UL/512	Twister Pro	PC3200 TB Mirrored R3	PC3200 TCCD Series	3200DSU2-1GBLB
Hersteller	Corsair	OCZ Technology	Kingston	Twinmos	PQI	OC-Wear	G.Skill
Webseite	www.corsairmemory.com	www.oc-wear.de	www.kingston.com	www.twinmos.com	www.oc-wear.de	www.oc-wear.de	www.gskill.com
Preis*/Preis-Leistungs-Verhältnis	€ 270,-/befriedigend	€ 250,-/befriedigend	€ 220,-/gut	€ 230,-/gut	€ 250,-/befriedigend	€ 220,-/gut	€ 280,-/ausreichend
AUSSTATTUNG	**67 %**	**67 %**	**67 %**	**67 %**	**75 %**	**51 %**	**55 %**
Anzahl und Größe	2 x 512 MByte	2 x 512 MByte	2 x 512 MByte	2 x 512 MByte	2 x 512 MByte	2 x 512 MByte	2 x 512 MByte
Kühlkörper	Vorhanden	Vorhanden	Vorhanden	Vorhanden	Vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
EIGENSCHAFTEN	**60 %**	**60 %**	**60 %**	**54 %**	**60 %**	**60 %**	**54 %**
Typ/Single/Double-Sided	DDR400/Double	DDR400/Double	DDR400/Double	DDR400/Double	DDR400/Double	DDR400/Double	DDR600/Double
SPD-Latenzen AMD/Intel	CL2-2-2-5/CL2-2-2-5	CL2-2-2-5/CL2-2-2-5	CL2-2-2-5/CL2-2-2-5	CL2-2-2-5/CL2,5-2-2-5	CL2-2-2-5/CL2-2-2-5	CL2-3-3-6/CL2-3-3-6	CL2,5-4-4-8/CL2,5-4-4-8
Spannung laut Hersteller	2,75 Volt (DDR400)	2,75 Volt (DDR400)	2,6 Volt (DDR400)	2,6 Volt (DDR400)	2,6 Volt (DDR400)	2,6 Volt (DDR400)	2,85 Volt (DDR600)
LEISTUNG	**99 %**	**99 %**	**99 %**	**99 %**	**95 %**	**92 %**	**90 %**
Stabilitätstest	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
Spieleleistung	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Latenz-Tuning AMD/Intel	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Gut/sehr gut	Gut/gut	Sehr gut/sehr gut
Übertaktungspotenzial AMD/Intel	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/gut	Sehr gut/gut	Sehr gut/gut
FAZIT	**GESAMT 85 %**	**GESAMT 85 %**	**GESAMT 84 %**	**GESAMT 84 %**	**GESAMT 84 %**	**GESAMT 77 %**	**GESAMT 76 %**
	+ Sehr stabil + Tuning-Potenzial - Sehr teuer	+ Sehr stabil + Tuning-Potenzial - Sehr teuer	+ Sehr stabil + Tuning-Potenzial - Relativ teuer	+ Sehr stabil + Tuning-Potenzial - Relativ teuer	+ Sehr stabil + Tuning-Potenzial - Teuer	+ Sehr stabil + Tuning-Potenzial - Relativ teuer	+ Sehr stabil + Tuning-Potenzial - Sehr teuer

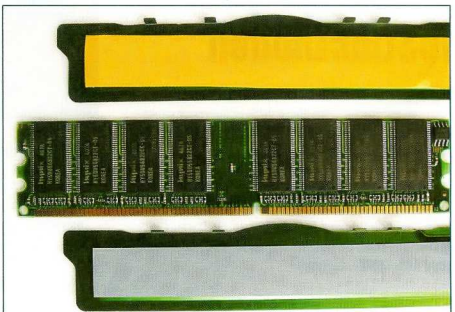
* Preise basieren auf 2 x 512-MByte-Modulen

TUNING Welches Modul erreicht welche Latenzen?

DDR1-SDRAM				
Latenzen:	**CL3-4-4-8**	**CL2,5-3-3-7**	**CL2-3-3-6**	**CL2-2-2-5**
Arbeitsspeicher				
G.Skill F1-3200DSU2-1GBLB				
Kingston KHX3200UL/512				
OCZ Platinum Rev 2				
PQI PC3200 TB Mirrored R3				
Twinmos Twister Pro				
Corsair CMX512-3200XL				
Infineon HYS64D64320GU-5-C				
Kingston KVR400X64C3AK2/1G				
OC-Wear PC3200 TCCD Series				
Kreton VT 512MB DDR400				
Corsair VS1GB-KIT 400				
Take MS DDR400				
GEIL GE1GB3200BDC				
Kreton T-Rex DDR433				
Kreton T-Rex DDR466				
DDR2-SDRAM				
Latenzen:	**CL4-4-4-12**	**CL3-4-4-12**	**CL3-3-3-11**	**CL3-2-2-8**
Infineon HYS64T6400HU-3.7-A				
Kingston KHX5400D2K2/1G				
Kingston KVR533D2N4K2/1G				
Micron MT16HTF6464AY-66784				
Take MS DDR2-533				
Kingmax DDR2-533				

Stabil Absturz

RAM-KÜHLER Sinn oder Unsinn?



Kingmax: Die bei den Modulen der Hardcore-Series verwendeten Pads isolieren die Wärme, statt sie besser abzuleiten.

Belastungstests haben gezeigt, dass nicht jeder Kühlkörper die Wärmeleitfähigkeit von Speichermodulen verbessert. Kühler, die per Wärmeleitpad mit den Speicherchips verbunden sind, isolieren in der Regel mehr, als Wärme abzuleiten (siehe Bild). Guter Übertaktungsspeicher kommt auch ohne Kühlkörper aus, das beweisen die Module von OC-Wear und G.Skill. Setzen Sie jedoch hochwertige Wärmeleitpaste (mit Silberanteilen) ein und liegen die Speicherbänke noch dazu in einem kühlen Luftstrom, sind RAM-Kühler sinnvoll.

DDR2-SDRAM

DDR2-533: KINGMAX PC2-4200: PREISWERTER HOCHLEISTUNGSSPEICHER ■ Mit dem *PC2-4200-RAM* beweist Kingmax, dass die Firma neben hochwertigem DDR1-Speicher auch erstklassiges DDR2-RAM herstellen kann. In den Overclocking-Tests erreicht der Speicher bei zwei Volt RAM-Spannung noch satte 335 Megahertz, was DDR2-670 entspräche. Beim Latenz-Tuning kommen wir allerdings nur auf mittelmäßige CL4-4-4-12. Der Preis für zwei 512-Megabyte-Module ist für DDR2-Speicher mit 240 Euro aber noch relativ günstig.

DDR2-675: KINGSTON KHX5400 D2K2/1G: HOCHWERTIG, ABER TEUER ■ Kingstons hochwertiges DDR2-Speicherkit heißt *KHX-5400D2K2/1G* und erreicht laut Hersteller bis zu 338 Megahertz RAM-Takt. In unseren Tests laufen die Riegel sogar noch mit 345 Megahertz (bei 2,1 Volt RAM-Spannung). Das Latenz-Tuning fällt mit CL3-3-3-11 ebenfalls gut aus. Für das Speicherpärchen sind 280 Euro gefordert, was selbst für DDR2-RAM eindeutig zu viel ist.

DDR2-533: KINGSTON KVR533D2N4K2/1G: GUT, ABER NOCH ZU TEUER ■ Kingstons zweites DDR2-Modul stammt aus der Value-Serie und läuft selbst mit 320 Megahertz fehlerfrei (bei 2,0 Volt RAM-Spannung). Beim Latenz-Tuning erreichen die Module wie die Hyperx-Riegel bis zu CL3-3-3-11 – ein gutes Ergebnis. Kingstons Speicherkit kostet 260 Euro. Nicht nur für Standard-DDR2-RAM eine Menge Knete.

DDR2-667: MICRON MT16HTF6464AY-66784: SOLIDER SPEICHER ■ Mit den neuen DDR2-667-Modulen bietet auch Micron Overclocking-Speicher an. Die Module erreichen bei 2,0 Volt

DDR1-SDRAM

	DDR400	KVR400X64C3AK2/1G	VS1GB-KIT 400	T-Rex DDR433	PC3200 Value Series	DDR400	VT DDR400
ARBEITS-SPEICHER							
Hersteller	Infineon	Kingston	Corsair	Kreton	GEIL	Take MS	Kreton
Webseite	www.infineon.de	www.kingston.com	www.corsairmemory.com	www.kreton.com	www.oc-wear.de	www.takems.de	www.kreton.com
Preis*/Preis-Leistungs-Verhältnis	€ 150,-/sehr gut	€ 150,-/sehr gut	€ 150,-/sehr gut	€ 180,-/gut	€ 142,-/sehr gut	€ 125,-/sehr gut	€ 125,-/sehr gut
AUSSTATTUNG	**67 %**	**62 %**	**50 %**	**67 %**	**67 %**	**51 %**	**51 %**
Anzahl und Größe	2 x 512 MByte	2 x 512 MByte	2 x 512 MByte	2 x 512 MByte	2 x 512 MByte	2 x 512 MByte	2 x 512 MByte
Kühlkörper	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Vorhanden	Vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
EIGENSCHAFTEN	**47 %**	**47 %**	**54 %**	**54 %**	**54 %**	**54 %**	**54 %**
Typ/Single/Double-Sided	DDR400/Double	DDR400/Double	DDR400/Double	DDR433/Double	DDR400/Double	DDR400/Double	DDR400/Double
SPD-Latenzen AMD/Intel	CL3-4-4-8/CL3-3-3-8	CL3-3-3-8/CL3-3-3-8	CL2,5-3-3-8/CL2,5-3-3-8	CL2,5-4-4-8/CL2,5-4-4-8	CL2,5-4-4-8/CL2,5-4-4-8	CL2,5-3-3-8/CL2,5-3-3-8	CL2,5-4-4-8/CL2,5-4-4-8
Spannung laut Hersteller	2,6 Volt (DDR400)	2,6 Volt (DDR400)	2,6 Volt (DDR400)	Keine Angabe	2,55-2,95 Volt	2,5 Volt	Keine Angabe
LEISTUNG	**84 %**	**80 %**	**80 %**	**74 %**	**74 %**	**78 %**	**75 %**
Stabilitätstest	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
Spieleleistung	Gut	Gut	Sehr gut	Gut	Gut	Sehr gut	Gut
Latenz-Tuning AMD/Intel	Gut/gut	Gut/gut	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/gut
Übertaktungspotenzial AMD/Intel	Gut/gut	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/befriedigend	Ausreichend/befriedigend	Ausreichend/befriedigend
FAZIT	**GESAMT 73 %**	**GESAMT 70 %**	**GESAMT 69 %**	**GESAMT 69 %**	**GESAMT 69 %**	**GESAMT 68 %**	**GESAMT 66 %**
	+ Sehr stabil + Günstig – Double-Sided-Modul	+ Sehr stabil + Günstig – Double-Sided-Modul	+ Sehr stabil + Günstig – Double-Sided-Modul	+ Relativ günstig – Mäßiges Tuning-Potenzial – Double-Sided-Modul	+ Sehr günstig – Mäßiges Tuning-Potenzial – Double-Sided-Modul	+ Sehr günstig – Geringes Tuning-Potenzial – Double-Sided-Modul	+ Sehr günstig – Geringes Tuning-Potenzial – Double-Sided-Modul

* Preise basieren auf 2 x 512-MByte-Modulen

ARBEITSSPEICHER

Testmethoden



Jedes Modul wird in mehreren Testsystemen auf Leistung, Stabilität sowie Tuning- und Overclocking-Potenzial geprüft.

NEUES WERTUNGSSYSTEM

Aufgrund der großen Änderungen im Speichersektor haben wir die Testtabelle angepasst. Die Noten des Einkaufsführers passen wir in der nächsten Ausgabe an.

TESTPARCOURS

Für die DDR1-Tests verwandten wir ein Nforce4-SLI-Mainboard (*MSI K8N Diamond-54G*) und eine i875P-Platine (*Asus P4C800-E*). Für die DDR2-Tests setzten wir das *925XE*-Mainboard *Abit-AA8XE Fatality* ein.

STABILITÄT

Für die Stabilitätstests kamen *Prime95* und die CPU-Demo von *Unreal Tournament 2004* zum Einsatz. Alle Module im Test bei aktueller Spezifikation: Bei DDR1-Modulen legten wir uns auf DDR400 und bei DDR2-Riegeln auf DDR2-533 fest. Speicherlatenzen und Speicherspannung wurden aus dem SPD-ROM gelesen.

LEISTUNG

Wir testeten alle Module auf Spieletauglichkeit mit *Doom 3*, den Speicherdurchsatz ermittelten wir mit *Sisoft Sandra 2005*.

TUNING UND OVERCLOCKING

Wir übertakteten alle Testkandidaten über den FSB- (Intel) beziehungsweise den HT-Referenztakt (AMD). Dabei stellten wir für DDR1-Module eine Speicherspannung von 2,8 Volt ein, bei DDR2-Modulen 2,1 Volt. Die Latenzen schraubten wir auf möglichst kurze Werte bei DDR400/DDR2-533.

FAZIT



OLIVER HAAKE

Für mich ist die Wahl des Arbeitsspeichers glasklar: Ich kaufe Markenmodule, aber derzeit nur die der preiswerten Value-Serien von Infineon, Take MS, Corsair oder Kingston. Denn übertakten brauche ich momentan nicht, da die Prozessorkraft meines P4 mit i875P-Chipsatz noch ausreicht. Weil der Chipsatz nur DDR1-Speicher unterstützt, ist DDR2 erst recht nicht angesagt. Übrigens: Das gilt genauso für Besitzer eines AMD-Rechners, denn der Athlon 64 unterstützt ebenfalls keinen DDR2-Speicher. Ich stocke aber eventuell auf zwei Gigabyte DDR1-Speicher auf.

RAM-Spannung allerdings auch 340 Megahertz. Die Speicherlatenzen der Module lassen sich zudem problemlos auf schnelle CL3-3-3-11 tunen. Für zwei 512-Megabyte-Module aber 380 Euro abdrücken? Das ist zu viel, lieber abwarten, bis die Preise sinken.

DDR2-533: INFINEON DDR2-533: SEHR HOHE LEISTUNG, GERINGER PREIS ■ Infineons neuer DDR2-533-Speicher geht mit 355 Megahertz enorm hoch und beim Latenz-Tuning arbeiten die Speichermodule selbst mit scharfen CL3-3-3-11 ohne den kleinsten Aussetzer. 220 Euro für zwei 512-Megabyte-Module sind eine lohnende Investition.

DDR2-533: TAKE MS DDR2-533: SEHR HOHE LEISTUNG ■ Neben günstigem DDR1-Speicher bietet Take MS auch preiswertes DDR2-RAM an. Für ein Modulpärchen berappen Sie mit 200 Euro vergleichsweise wenig. Das Übertaktungspotenzial ist mit einer maximalen Taktfrequenz von 345 Megahertz überdurchschnittlich.

UNSER FAZIT: DDR1 HAT NOCH NICHT AUSGEDIENT

Die Spiele-Benchmarks zeigen, dass DDR2-Speicher noch keinen spürbaren Leistungsvorteil bringt und immer noch relativ teuer ist. Die Preise sinken jedoch stetig. Zum Vergleich: Vor einem halben Jahr waren DDR2-Module etwa doppelt so teuer wie DDR1-Speicherriegel. Mittlerweile kostet gutes DDR2-RAM nur noch das Eineinhalbfache. Aber auch für DDR1-Speicher können Sie ein kleines Vermögen ausgeben. Tuning-Module von Corsair oder OCZ liegen fast auf DDR2-Preisniveau. Solche Speicherriegel lohnen sich nur, wenn Sie definitiv tunen und übertakten, um das letzte Quäntchen Leistung aus Ihrem PC herauszuquetschen. Können Sie auf zwei bis drei Prozent mehr Leistung verzichten, sparen Sie besser Ihr Geld und greifen zu Markenmodulen der Preis-Leistungs-Serien. Billige No-Name- oder Drittpartie-Module sollten Sie aber meiden. AMD-Fans müssen zudem vorsichtig sein. Alle getesteten DDR1-Module sind doppelseitig, was auf Athlon-64-PCs zu Problemen führen kann: Bei einigen Athlon-64-Mainboards (Sockel 939) reduziert sich der Speichertakt von DDR400 auf DDR333, wenn mehr als zwei solcher Speichermodule im Einsatz sind. Die damit verbundenen Leistungsverluste: etwa vier Prozent. Nicht tragisch, aber ärgerlich. OLIVER HAAKE

	DDR1-SDRAM	DDR2-SDRAM					
ARBEITSSPEICHER	T-Rex DDR466	DDR2-533	KHX5400D2K2/1G	PC2-4200	KVR533D2N4K2/1G	DDR2-533	DDR2-667
Hersteller	Kreton	Infineon	Kingston	Kingmax	Kingston	Take MS	Micron
Webseite	www.kreton.com	www.infineon.de	www.kingston.com	www.kingmax.com	www.kingston.com	www.takems.de	www.micron.com
Preis*/Preis-Leistungs-Verhältnis	€ 200,-/mangelhaft	€ 220,-/befriedigend	€ 280,-/ausreichend	€ 240,-/befriedigend	€ 260,-/ausreichend	€ 200,-/befriedigend	€ 380,-/mangelhaft
AUSSTATTUNG	**67 %**	**52 %**	**56 %**	**75 %**	**48 %**	**46 %**	**50 %**
Anzahl und Größe	2 x 512 MByte	2 x 512 MByte	2 x 512 MByte	2 x 512 MByte	2 x 512 MByte	2 x 512 MByte	2 x 512 MByte
Kühlkörper	Vorhanden	Nicht vorhanden	Vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
EIGENSCHAFTEN	**47 %**	**70 %**	**70 %**	**70 %**	**70 %**	**70 %**	**47 %**
Typ/Single/Double-Sided	DDR466/Double	DDR2-533/Single	DDR2-675/Single	DDR2-533/Single	DDR2-533/Single	DDR2-533/Single	DDR2-667/Double
SPD-Latenzen AMD/Intel	CL3-4-4-8/CL3-4-4-8	-/4-4-4-12	-/4-4-4-12	-/4-4-4-12	-/4-4-4-12	-/4-4-4-12	-/4-4-4-12
Spannung laut Hersteller	Keine Angabe	1,8 Volt	1,85 Volt	1,8 Volt	1,8 Volt	1,8 Volt	1,8 Volt
LEISTUNG	**71 %**	**93 %**	**90 %**	**83 %**	**90 %**	**87 %**	**90 %**
Stabilitätstest	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
Spieleleistung	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Latenz-Tuning AMD/Intel	Ausreichend/befriedigend	-/gut	-/gut	-/ausreichend	-/gut	-/befriedigend	-/gut
Übertaktungspotenzial AMD/Intel	Befriedigend/befriedigend	-/sehr gut	-/gut	-/gut	-/gut	-/gut	-/gut
FAZIT	**GESAMT**	**GESAMT**	**GESAMT**	**GESAMT**	**GESAMT**	**GESAMT**	**GESAMT**
	66 %	**82 %**	**79 %**	**79 %**	**78 %**	**75 %**	**74 %**
	+ Sehr stabil + Sehr teuer - Geringes Tuning-Potenzial	+ Sehr stabil + Tuning-Potenzial - Relativ teuer	+ Sehr stabil + Tuning-Potenzial - Sehr teuer	+ Sehr stabil + Tuning-Potenzial - Sehr teuer	+ Sehr stabil + Tuning-Potenzial - Sehr teuer	+ Sehr stabil + Tuning-Potenzial - Relativ teuer	+ Tuning-Potenzial - Double-Sided - Extrem teuer

* Preise basieren auf 2 x 512-MByte-Modulen

BOMBASTISCHE AUSWAHL

HARDWARE ROGGE

... EINFACH BOMBIG !

Levicom Netzteil
Visible Power - 450 W
ab **44.90 €**



Thermaltake Amor
in Schwarz und Silber
ab **139.00 €**



Thermaltake Kandelaf
in Schwarz und Silber
ab **169.00 €**



Revoltec Star Serie Chromus II
- 400W, 450W u. 500W
ab **84.90 €**



Levicom Watercube Rev.2
- Schwarz
179.00 €



Sharkoon USB Link Bridge
28.90 €



Laing DDC-1T Pumpe 12V
65.90 €



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, 9.00-16.30 Uhr
Irrtümer, preisänderungen und zwischenverkauf vorbehalten.Alle preise inkl. 16% MwSt.
Dem Verbraucher i.S.d. § 13 BGB steht ein Widerrufsrecht von 14 Tage zu.



Chipvisite

Intel renovierte seinen PENTIUM 4 ganz kräftig und reicht einige wichtige Zusatzeinrichtungen nach. Wir schauten mal nach, ob AMDs Athlon 64 bei Spielen nun ernsthafte Konkurrenz bekommt.

Wie Umfragen ergaben, steht für rund 80 Prozent der PC ACTION-Leser fest: Der Athlon 64 ist der bessere Spieleprozessor. Doch Intel schläft nicht und greift mit einem renovierten Pentium 4 an.

BLEIB MAL KÜHL

Seit Mitte Februar hat der Chip-Hersteller eine neue Prozessorserie im Programm: den 6er-Pentium-4. Der Chip besitzt einen größeren L2-Cache und arbeitet deshalb schneller. Außerdem ist er 64-Bit-fähig, beherrscht den XD-Schutz und bleibt wegen eines verbesserten Energiesparmanagements kühler. Zumindest auf dem Papier zeichnet sich der Intel-Prozessor nun auch durch jene Leistungsmerkmale aus, die der Athlon 64 bereits seit eineinhalb Jahren bietet. Des Weiteren unterstützt der Pentium 4 Hyper Threading und SSE3 (Abkürzung für Streaming Single Instruction Multiple Data Extensions, gemeint sind zusätzliche Prozessorbefehle). Im Vergleich zu den bisher verkauften Pentium-4-Prozessoren der 5er-Reihe arbeitet der neue Chip bei Spielen tatsächlich zwischen drei und sieben Prozent schneller. Einen Athlon 64 mit gleicher virtueller Taktfrequenz kann der Pentium 4 aber immer noch nicht überholen. Von einigen Ausnahmen abgesehen (*Call of Duty*), liegt der Intel-Chip bis zu fünf Prozent hinter einem Athlon 64.

IST DAS HEISS HIER

Wegen des größeren L2-Caches – jetzt zwei statt einem Megabyte – hat der neue Pentium 4 mehr Transistoren und eine größere Chip-Fläche. Details dazu finden Sie in der Tabelle. Dennoch gibt Intel die gleiche Verlustleistung wie bei den älteren Prozessoren der 5er-Reihe an – 115 Watt hat der Rechner im schlimmsten Fall zu kühlen. In unserem Test erhitzte sich der Pentium 4 660 unter Volllast auf 52° Celsius, der „alte" P4 560 sogar auf 68°. Die neuen Lüftersteuerung funktionierte ordentlich, nur bei Volllast arbeitete der Prozessorlüfter des Intel-Referenzkühlers nervend laut. Auch die Stromaufnahme sank geringfügig, der Komplettrechner mit dem neuen Pentium 4 660 benötigte unter Volllast etwa 270 Watt, bei einem Pentium-4-560-Prozessor waren es 290 Watt. Im Leerlauf sank die Stromaufnahme um beachtliche 39 auf 122 Watt (alle Werte beziehen sich auf den kompletten Rechner).

DAS KÖNNEN SIE SICH SPAREN

Möglich macht das Intels Energiespartechnik EIST, die „Enhanced Intel Speedstep Technology". Schon länger beim Pentium M eingesetzt, ist sie nun für die Desktop-Prozessoren angepasst. EIST funktioniert prinzipiell genauso wie AMDs Cool'n'Quiet-Technik: Bei geringer Last taktet der Prozessor herunter und senkt die Spannung – der Chip benötigt weniger Strom und bleibt kühler. Dafür stehen nach Angaben von Intel mehrere Spannungs- und Frequenzkombinationen zur Verfügung. Die Energiespartechnik funktioniert allerdings nicht mit jedem Mainboard – bei einem Abit Fatal1ty-Board taktete der Prozessor im Leerlauf nicht herunter, sondern lief konstant mit 3.600 MHz. Mit einem Intel-Board lief das Energiesparmanagement dagegen problemlos.

NAMEN SIND SCHALL UND RAUCH

Zu Intels Energiesparmanagement gehören neben EIST auch die Komponenten TM2 und C1E. Der Thermal



Damit das klar ist!

NX/XD-Schutz
Verhindert die Ausführung von bösartigen Programmen in Datenbereichen, bietet Virenschutz.

Hyper Threading
Mit zwei Prozessorkernen auf einem Chip werden ganze Threads parallel abgearbeitet.

L2-Cache
Prozessornaher, besonders schneller Speicher zwischen L1-Cache und Hauptspeicher.

Cool'n'Quiet
Technik, mit der Athlon-64-Prozessoren automatisch heruntergetaktet werden.

ÜBERSICHT Prozessoren

Intel	Pentium 4	Pentium 4	Pentium 4	Pentium 4 EE	Pentium 4 EE
Codename	Northwood	Prescott	Prescott 2M	Gallatin	Prescott 2M
Frontside-Bus-Takte	100 bis 200 MHz QDR	133, 200 MHz QDR	200 MHz QDR	200, 266 MHz QDR	266 MHz QDR
Taktfrequenzen	1.600 bis 3.400 MHz	2.800 (520) bis 3.800 (570) MHz	3.000 (630) bis 3.600 MHz (660)	3.200 bis 3.467 MHz	3.733 MHz
Max. Verlustleist. (TDP)	89 Watt (3.400 MHz)	115 Watt (3.800 MHz)	115 Watt (3.600 MHz)	111 Watt (3.467 MHz)	115 Watt (3,73 GHz)
Registerbreite (GPR)	32 Bit	32 Bit	64 Bit	32 Bit	64 Bit
L1-Cache (Daten)	8 KByte	16 KByte	16 KByte	8 KByte	16 KByte
L1-Cache (Befehle)	12.000 Mikro-Ops	12.000 Mikro-Ops	12.000 Mikro-Ops	12.000 Mikro-Ops	12.000 Mikro-Ops
L2-Cache	512 KByte	1.024 KByte	2.048 KByte	512 KByte	2.048 KByte
L3-Cache	-	-	-	2 MByte	-
Transistoren	55 Millionen	125 Millionen	169 Millionen	169 Millionen	169 Millionen
Die-Größe	131 mm^2	112 mm^2	135 mm^2	240 mm^2	135 mm^2
Befehlssatz-Erweiteru.	MMX, SSE, SSE2	MMX, SSE, SSE2, SSE3	MMX, SSE, SSE2, SSE3	MMX, SSE, SSE2	MMX, SSE, SSE2, SSE3
Herstellungsprozess	130 Nanometer	90 Nanometer, Strained Silicon	90 Nanometer, Strained Silicon	130 Nanometer	90 Nanometer, Strained Silicon
Besonderheiten	Hyper Threading (nur bei neueren Mod.)	Hyper Threading	Hyper Threading, XD, EIST, EM64T	Hyper Threading	Hyper Threading, XD, EM64T

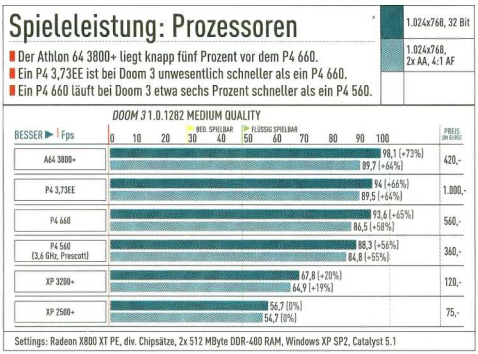
Monitor 2 (TM2) ist eine verbesserte Version des bekannten Überhitzungsschutzes TM1. Die neue Technik senkt jetzt neben dem Takt auch die Spannung und dämmt dadurch die Hitzeentwicklung ein – bislang hielt der Prozessor lediglich in kurzen Intervallen an. Intel spricht von einer 40-prozentigen Reduzierung der Wärme dank Thermal Monitor 2 und einem „wesentlich geringeren Einfluss auf die Leistung". Das gefürchtete „Throttling", der Leistungsverlust bei Überhitzen, gehört der Vergangenheit an. Schließlich setzt Intel bei den 6er-Prozessoren einen verbesserten „Halt-Modus" ein. Während der einfache Halt-Modus (C1) nur den Prozessortakt aussetzt, senkt der C1E (C1 Enhanced) auch die Spannung. Selbst wenn Intel von drei verschiedenen Techniken spricht, ist die Funktionsweise im Prinzip gleich. Alle drei Modi nutzen dieselben Schaltkreise.

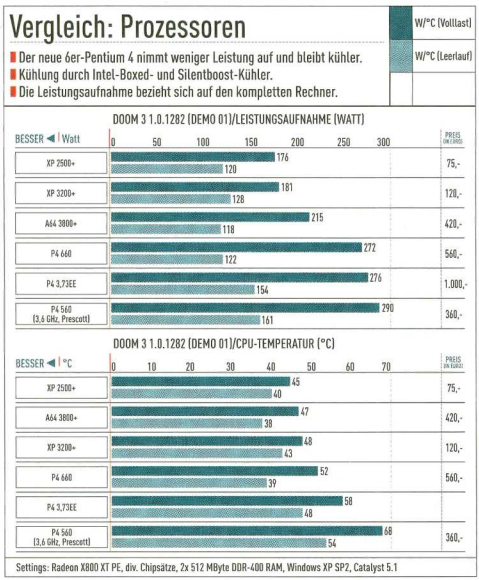
WATT IS' DENN DA LOS

Mit den 6er-Prozessoren stellt Intel außerdem einen neuen Extreme-Edition-Prozessor vor. Der Pentium 4 3,73EE ist allerdings nicht einfach eine 300 MHz schnellere Variante des bekannten P4 3,46EE, sondern basiert auf einem anderen Kern. So besitzt der neue Extreme-Edition-Chip keinen L3-Cache mehr, dafür aber 2 Megabyte L2-Cache. Die Eckdaten ähneln denen des Pentium 4 660. Zwei gravierende Unterschiede gibt es aber: Die Extreme Edition läuft mit einem 266 MHz schnellen Frontside-Bus-Takt und unterstützt keine der Stromspartechniken. Der höhere Frontside-Bus bringt bei Spielen kaum mehr Leistung, zusammen mit dem knapp 170 MHz schnelleren Kerntakt ist der P4 3,73EE etwa fünf Prozent schneller als ein P4 660. In Einzelfällen ist ein älterer P4 3,46EE schneller – der große L2-Cache kompensiert den zusätzlichen L3-Cache offenbar nicht. Beim Energieverbrauch ordnet sich die neue Extreme Edition zwischen dem alten und dem neuen Pentium 4 ein: 276 Watt benötigte unser Test-PC unter Volllast, der Prozessor erwärmte sich dabei auf 58° Celsius.

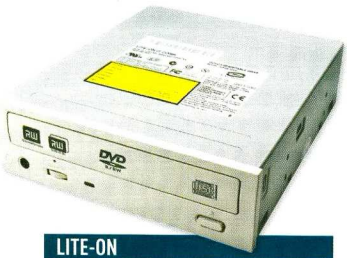
DER PREIS IST HEISS

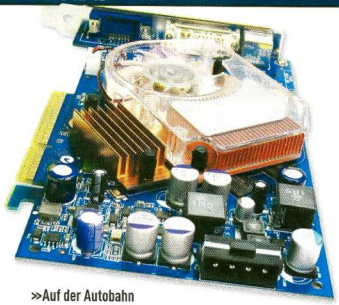
Rund 1.000 US-Dollar verlangt Intel für den P4 3,73EE, 600 Dollar sind für den neuen P4 660 fällig – der ältere und gleich schnell getaktete Pentium 4 560 ist um satte 183 Dollar günstiger. Der heftige Aufpreis für eine Hand voll neuer Bestandteile ist kaum gerechtfertigt – die Konkurrenz bietet schließlich seit eineinhalb Jahren Ähnliches an. Immerhin bekam Intel endlich die enormen Hitzeprobleme in den Griff. Wer aufrüstet, beißt also wohl oder übel in den sauren Apfel und berappt den Aufpreis für einen 6er-Prozessor. Neben dem 660 bringt Intel auch die langsamer getakteten Modelle 650 (3,4 Gigahertz, 400 US-Dollar), 640 (3,2 Gigahertz, 273 US-Dollar) und 630 (3,0 Gigahertz, 224 US-Dollar) in den Handel. Im Verlauf des Jahres folgen ein neues Spitzenmodell mit 3,8 Gigahertz sowie einige weitere, langsamer getaktete Einstiegsprozessoren. CHRISTIAN GÖGELEIN





»Macht dem Grünen Punkt Konkurrenz: das Gelbe Viereck.«





»Auf der Autobahn verendet: Robo-Schlumpf.«

»Gibt's nicht nur in der Bronx: schwarze Mäuse.«



LITE-ON SOHW-1653S

Preis:	Ca. € 35,-
Preis/Leistung:	Gut
Webseite:	www.liteon.com

- + Preis
- + DVD-Plus-Brenndauer
- − CD-Zugriffszeit
- − Schreibqualität

Ausstattung: 78%
Eigenschaften: 83%
Leistung: 82%
Gesamt: 83 %

ASUS N6600 GT

Preis:	Ca. € 209,-
Preis/Leistung:	Sehr gut
Webseite:	www.asuscom.de

- + Höherer Chip-/Speichertakt
- + Gutes Software-Paket
- − Keine Lüftersteuerung
- − S-Video-Kabel fehlt

Ausstattung: 75%
Eigenschaften: 91%
Leistung: 73%
Gesamt: 77 %

LOGITECH MX518

Preis:	Ca. € 59,-
Preis/Leistung:	Gut
Webseite:	www.logitech.de

- + Empfindlichkeitsumschaltung
- + Absolut präzise
- + Sehr gute Ergonomie
- − Nicht für Linkshänder geeignet

Ausstattung: 94%
Eigenschaften: 93%
Leistung: 98%
Gesamt: 97 %

Lite-On präsentiert mit dem SOHW-1653S Diamond einen neuen 16x-DVD-Brenner.

Die 16fache Schreibgeschwindigkeit (DVD+R) des *SOHW-1653S Diamond* resultiert in einer geringen Brenndauer von 6:13 Minuten. DVD-Minus-Rohlinge brennt das Laufwerk in akzeptablen 7:15 Minuten, hier bremst die maximale Schreibgeschwindigkeit von 12x das Laufwerk. Wesentlich länger wartet man allerdings auf einen DVD-Plus-DL-Rohling: Trotz einer Schreibgeschwindigkeit von 4x dauert der Brennvorgang eines doppelschichtigen Datenträgers mit einer maximalen Speicherkapazität von 8,5 GByte satte 27 Minuten. Obwohl der Brenner mit 17 Zentimetern sehr kurz bemessen ist, empfehlen wir den *SOHW-1653S* nur bedingt für den alleinigen Einsatz in einem PC, denn die CD-Zugriffszeit fällt mit 128 Millisekunden lediglich befriedigend aus. Ein weiterer Kritikpunkt ist die schwankende Brennqualität – bei manchen Testrohlingen stieg die Fehlerzahl bedenklich. Unser Tipp: Sichern Sie bis zum nächsten Firmware-Update wichtige Daten mit 8facher-DVD-Geschwindigkeit. Mit einer Lautstärkeentwicklung von 2,8 Sone ist der Lite-On *SOHW-1653S* zwar relativ leise, die Zugriffszeiten und die DVD-Brennqualität sollte Lite-On jedoch dringend mit neuer Software überarbeiten. LCR

Die N6600 GT verspricht für den AGP-Port gute Spieleleistung und ein faires Preis-Leistungs-Verhältnis.

Asus bringt die *N6600 GT* mit dem höheren Chip- und Speichertakt von 520 MHz/550 MHz DDR für den AGP-Hochgeschwindigkeitsport (Accelerated Graphics Port) heraus (Standard: 500/450). Mit dem mitgelieferten Tool Smart Doctor übertakteten wir unser Testexemplar auf 550 MHz/600 MHz DDR, bevor Bildfehler auftraten. Für Grafik- und Brückenchip regelt ein Kupfer-Kühler die Temperatur. Den montierten 45mm-Lüfter betreibt man mangels Lüftersteuerung unter Windows und in 3D-Anwendungen mit zwölf Volt. Mit gemessenen 2,6 Sone bzw. 38 dB(A) ist der Propeller kein Leisetreter, stört aber nicht massiv. Während die Temperaturanzeige in der Forceware eine GPU-Temperatur von 87 °Celsius anzeigte, maßen wir auf der Platine nur 45 °Celsius. Die Speicherbausteine kommen ohne Kühlung aus, wobei sich diese im 3D-Betrieb mit gemessenen 48 °Celsius nicht sehr stark erwärmen. Das Software-Paket geht dank der Spiele *Xpand Rally* und *Joint Operations* sowie der *Media Show SE 2.0* für Präsentationen in Ordnung. Weiterhin finden Käufer Composite-Kabel und DVI-VGA-Adapter im Karton. Die *N6600 GT* bietet ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und ist Anwendern, die unter 250 Euro ausgeben wollen, zu empfehlen. DW

Mit der MX518 präsentiert Logitech die beste Maus, die wir je in unserem Testlabor hatten.

Die Ergonomie der Logitech-Kabelmaus *MX518* (ca. 100 Gramm schwer) ist praktisch perfekt. Das Gehäuse ist für kleine und große Hände gleichermaßen geeignet, die gummierten Seiten sorgen für eine gute Griffigkeit und die acht hochwertigen Maustasten sind leicht und ohne Ermüdungserscheinungen zu erreichen. Das Mausrad hat exakt den richtigen Widerstand und rastet deutlich spürbar ein. Fünf hochwertige, abriebfeste Teflonpads sorgen für geniales Gleitverhalten. Einziger Nachteil: Die Maus entwickelte man konsequent für Rechtshänder. Der neue Sensor (kein Laser wie bei der *MX1000*) arbeitet mit maximal 1.600 dpi. Der Clou: Mit zwei kleinen Tasten ober- und unterhalb des Mausrads schalten Sie die Auflösung des Sensors auf 800 oder 400 dpi um. Im Praxistest funktionierte das einwandfrei. Ein Beispiel: Sie hetzen mit 1.600 dpi durch einen Level, nehmen ein Snipergewehr auf und wechseln per Knopfdruck in den 800-dpi-Modus, um beim Zielen nicht zu verreißen. Klasse! Die Maus arbeitet in allen Empfindlichkeitsstufen absolut latenzfrei, Bewegungsbefehle werden punktgenau umgesetzt. Damit markiert die Logitech *MX518* die neue PC ACTION-Referenz für anspruchsvolle Spieler. Glückwunsch! KB

Die nächste Evolutions-Stufe der PC-Systeme

All inclusive PC`s der nächsten Generation
build by A&O Evolution, das A und O in Sachen IT-Systeme

www.evo24pc.de



Alle Preise inkl. Versand

Evo i-Mod 64 3200+

420 Watt Low Noise Midi Design Tower
mit Seitenfenster, blau beleuchtet
2x Front + 4x Rear USB & Front Audio
Gigabyte K8NF-9 *Nforce-4* Mainboard
AMD Athlon 64 3200+ So-939
Arctic Silencer64 ULTRA TC *Low Noise* Kühler
512 MB DDR PC400 *Infineon* RAM
16x48x DVD-Rom / 16x16x *DVD+/-R/RW DL*
16 in 1 Card Reader mit *Front SATA* Anschluss
160 GB Samsung HD *SATA 8MB* Cache 7200U
256 MB Nvidia *Geforce 6600* TV+DVI *PCI-E*
10/100/1000 Mbit Netzwerk
7.1 Dolby Digital Sound
Tastatur & Wheelmaus / Nero 6 / DVD-SW
Nvidia Hardware Firewall + Norton I-Security 2004 + AMD Firewall

699.-€ *Mit Windows XP Home dt. 799.- €*

Evo i-Mod 3000+

420 Watt Low Noise Midi Tower
mit Seitenfenster, blau beleuchtet
2x Front + 4x Rear USB & Front Audio
AMD *Sempron 3000+* / FSB333
Arctic Cooper Silent 2 Low Noise Kühler
512 MB DDR PC-333 *Infineon*
16 in 1 Card Reader mit *Front SATA* Anschluss
8x DVD+/-R/RW Brenner
160GB Samsung *SATA* HD 7200U
256 MB Radeon 9550 TV+DVI AGP
10/100 Netzwerkchip RJ-45
Dolby 5.1 Soundchip
Tastatur & Wheelmaus / Nero 6 / DVD - SW

499.-€ *Mit Windows XP Home dt. 599.- €*

Evo Liberty 3000

420 Watt Low Noise Midi Tower
2x Front + 4x Rear USB & Front Audio
AMD *Sempron 3000+*
Arctic Cooper Silent2 *Low Noise*
512 MB DDR PC-400 *Infineon*
in 1 Card Reader mit *Front SATA* Anschluss
8x DVD+/-R/RW Brenner
80GB Hitachi HD 7200U
128 MB Radeon 9200SE TV+DVI AGP
10/100 Netzwerkchip RJ-45
Dolby 5.1 Soundchip
Tastatur & Wheelmaus / Nero 6 / DVD - SW

399.-€ *Mit Windows XP Home dt. 499.- €*

Evo Liberty 3000 Pro

420 Watt Low Noise Midi Tower
2x Front + 4x Rear USB & Front Audio
AMD *Athlon XP 3000+*
Arctic Cooper Silent2 *Low Noise*
512 MB DDR PC-400 *Infineon*
16 in 1 Card Reader mit *Front SATA* Anschluss
16x48 DVD-Rom / 16x16x DVD+/-R/RW
160GB Samsung HD 7200U
256 MB Radeon 9550 TV+DVI AGP
10/100 Netzwerkchip RJ-45
Dolby 5.1 Soundchip
Tastatur & Wheelmaus / Nero 6 / DVD - SW

499.-€ *Mit Windows XP Home dt. 599.- €*

Evo Liberty 64 3200+

420 Watt Low Noise Midi Tower
2x Front + 4x Rear USB & Front Audio
AMD *Athlon 64 3200+*
Arctic Silencer64 ULTRA TC *Low Noise*
512 MB DDR PC-400 *Infineon*
16 in 1 Card Reader mit *Front SATA* Anschluss
8x DVD+/-R/RW Brenner
160GB Samsung HD 7200U
256 MB Nvidia *Geforce 6600* TV+DVI AGP
10/100 Netzwerkchip RJ-45
Dolby 5.1 Soundchip
Tastatur & Wheelmaus / Nero 6 / DVD - SW



599.-€ *Mit Windows XP Home dt. 699.- €*



Evo ECO 2600

350 Watt Midi Tower *Low Noise - 2x Front USB + Audio* - AMD Sempron *2600+* - Arctic Cooper Silent 2 *Low Noise Kühler* -
256 MB DDR PC-333 *Infineon - 16x DVD+/-R/RW DL* - 80 GB Hitachi 7200U - 32-128 MB Unichrome 3D VGA shared - 10/100 LAN
Dolby 5.1 Soundchip - Tastatur & Wheelmaus - Nero 6 / DVD SW - *AGP Port Free*

299.-€ *Mit Windows XP Home dt. 399.- €*

Evo Moonlight 3200i

420 Watt Low Noise Midi Tower - *2x Front + 4x Rear USB & Front Audio* - Intel P4 Prescott 3,2 Ghz 1MB
Arctic Super Silent 4 ULTRA TC *Low Noise - 512 MB DDR* PC-400 *Infineon - 7 in 1 Card Reader*
16x48 DVD-Rom / 16x16x DVD+/-R/RW DL - 120GB Samsung HD 7200U
256 MB Radeon 9550 TV+DVI AGP - *10/100* Netzwerkchip RJ-45
Dolby 5.1 Soundchip - Tastatur & Wheelmaus / Nero 6 / DVD - SW

599.-€ *Mit Windows XP Home dt. 499.- €*



Connect3D
512 MB USB2.0
Speicherstick
Ultra Flach
39.-€



Microsoft Office
XP Professional
Word, Excel, Access,
Powerpoint & Outlook XP
288.-€



Gigabyte
Geforce 6600 PCI-E
256 MB DDR
TV-DVI Retail
129.-€



MS-Tech LU-355S
Externer SATA
HD Rahmen mit Samsung
160GB SATA HD 8MB
139.-€
inkl. SATA blende und Kabel anschliesbar an jeden SATA Mainboard Controller



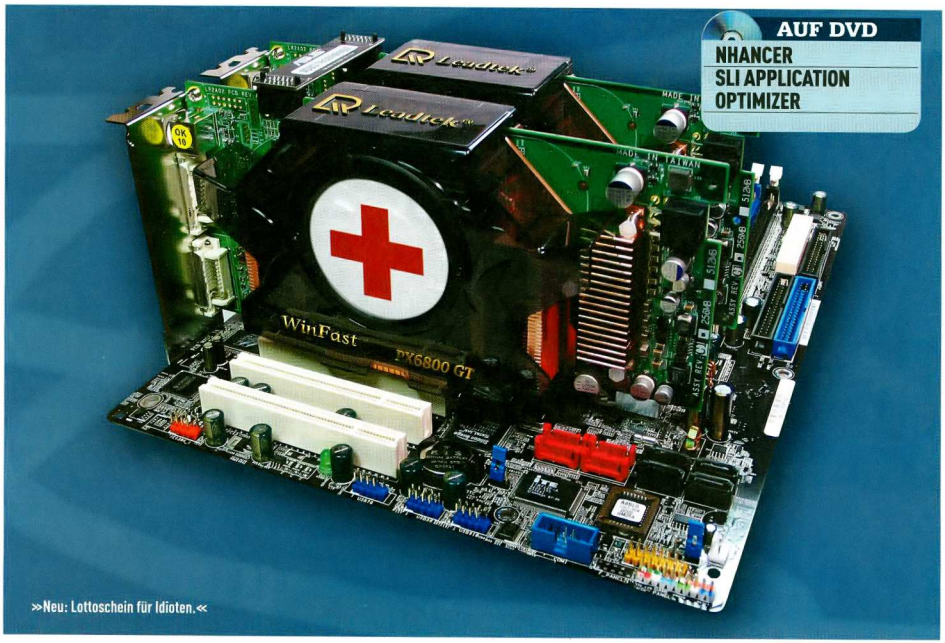
512 MB DDR PC400 Inf.
55.-€
256 MB DDR PC400 Inf.
29.95€

Alle Evolution PC-Systeme...

- inkl. 2 Jahre, 24 Std. Pick up & return Service
- betriebsbereit inkl. Maus & Tastatur (kpl. Vorinstalliert bei Order mit OS)
- inkl. 3D Belastungstest vor Auslieferung und Qualitätsicherung
- mit LOW NOISE Architektur, super leise aber Leistung pur!

Bestell Hotline: Endkunden 06257-94400 / Händler 06257/944030

PC-Systeme - Server Systeme - Komponenten und Peripherie - Build To Order - Großhandel



»Neu: Lottoschein für Idioten.«

Gut zur Selbsthilfe!

Mit der Doppel-Grafikkarten-Technik SLI versetzt Nvidia viele Spieler in Verzückung. Doch liegen Begeisterung über die Leistungssteigerung und Kompatibilitäts-Frust oft nahe beieinander. Wir wissen Rat.

Zwei gekoppelte Grafikkarten – die so genannte SLI (Scalable Link Interface)-Technik – versprechen mehr Leistung. Karten von verschiedenen Herstellern funktionieren aber oftmals nicht im SLI-Betrieb. Spielen Sie auf beide Karten das gleiche BIOS (Basic Input/Output System, dt.: grundlegendes Ein- und Ausgabesystem) auf, klappt's auch mit der Nachbarin. Sie benötigen dafür das Nvflash-Programm, erhältlich unter http://downloads.guru3d.com/download.php?det=972. Fertigen Sie erst eine bootfähige Startdiskette an. Rufen Sie den Explorer auf und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Diskettenlaufwerk. Ein Kontextmenü poppt auf: „Formatieren" anwählen. Im neuen Fenster setzen Sie einen Haken vor „MS-DOS-Startdiskette erstellen" und betätigen den Button „Starten". Entpacken Sie Nvflash und kopieren Sie die Datei auf die Diskette. Bauen Sie eine der Grafikkarten aus und stecken Sie die Selectorkarte um.

BIOS-UPDATE

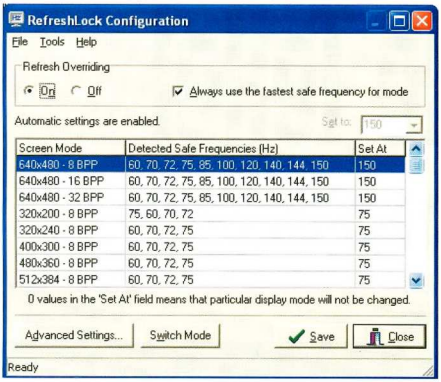
Starten Sie den PC mit nur einer Grafikkarte neu und booten Sie von der Diskette – hierfür müssen Sie eventuell die Boot-Reihenfolge im Mainboard-BIOS verändern. Ist der Rechner von der Diskette gestartet, speichern Sie das Grafikkarten-BIOS mit dem Parameter „nvflash.exe -b bios.rom". Tauschen Sie die Grafikkarten aus und aktualisieren Sie das neue BIOS mit dem Parameter „nvflash.exe bios.rom -4 -5 -6". Anschließend fahren Sie den PC mit beiden Grafikkarten hoch – Windows erkennt diese jetzt als SLI-kompatibel. Bedenken Sie jedoch, dass ein BIOS-Update stets mit Risiken verbunden ist, eventuell geht die Garantie flöten. Von Nvidia zertifizierte SLI-Produkte wie Grafikkarten und Mainboards listet der Hersteller unter www.nzone.com/object/nzone_sli_certified.html auf.

NUR 60 HERTZ MIT SLI?

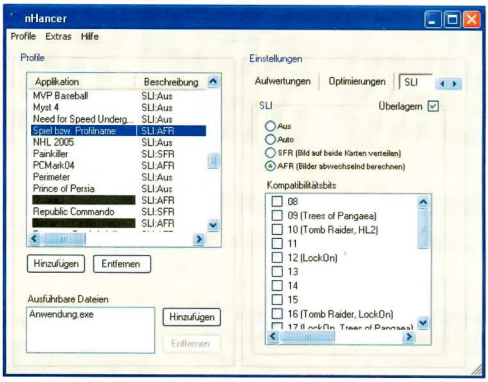
Mit der SLI-Technik ist der 60-Hertz-Bug von Windows XP und 2000 wieder aufgetaucht. In der Treiber-Registerkarte „Überschreibung der Bildwiederholfrequenz" vorgenommene Einstellungen zeigen bei Open-GL-Spielen (wie etwa *Doom 3* oder *Call of Duty*) keine Wirkung – diese laufen stur mit stark flimmernden 60 Hertz. Abhilfe schaffen Werkzeuge wie Refreshlock, das Sie unter www.pagehosting.co.uk/rl/download.html finden.

SLI BEI JEDEM SPIEL

Nicht jedes Spiel profitiert automatisch von zwei Grafikkarten. Daher legt Nvidia mit Profilen fest, ob bei einem Spiel die Multi-GPU-Technik zum Einsatz kommt oder nicht. Für neue Spiele existieren oft noch keine Profile, da



Im SLI-Betrieb laufen Open-GL-Spiele nur mit 60 Hertz. Mit dem Werkzeug Refreshlock beseitigen Sie das Problem und spielen flimmerfrei.



Mit dem Nhancer legen Sie SLI-Profile an. Sogar mit nur einer Grafikkarte können Sie diese nun individuell für Spiele bestimmen.

FORCEWARE Profile per Hand editieren

1 Datei „nvapps.xml" editieren

```
<PROFILE Label="Spiel bzw. Profilname">
  <APPLICATION Label="Anwendung.exe" />
  <PROPERTY Label="multichip_rendering_mode" Value="1" Itemtype="predefined" />
</PROFILE>
```

Mit einem Texteditor (u. a. Wordpad) öffnen Sie die Datei „nvapps.xml" und fügen manuell Spieleprofile für SLI hinzu.

2 Anwendungsprofil auswählen



Neu hinzugefügte Profile wählen Sie über die Forceware zunächst an, damit der Treiber den eingestellten SLI-Modus aktiviert.

SLI Kompatibilität verbessern

1 BIOS sichern

```
13.01.2005  14:48                33 CONFIG.S
11.08.2004  13:50           186.348 nvflash.
11.08.2004  13:48            20.473 CWSDPMI.
              17 Datei(en)          783.658 By
               0 Verzeichnis(se),           553
A:\>nvflash.exe -b bios.rom
```

Erstellen Sie eine Boot-Diskette und kopieren Sie hierauf die nvflash.exe. Sie starten mit der Diskette, dann sichern Sie das Grafikkarten-BIOS.

2 BIOS aufspielen

```
13.01.2005  14:48                95 AUTOEXEC.
13.01.2005  14:48                33 CONFIG.SY
11.08.2004  13:50           186.348 nvflash.e
11.08.2004  13:48            20.473 CWSDPMI.E
              17 Datei(en)          783.658 Byt
               0 Verzeichnis(se),           553.
A:\>nvflash.exe bios.rom -4 -5 -6
```

Mit diesem Befehl spielen Sie das gesicherte BIOS der ersten Grafikkarte auf die zweite 3D-Platine. Anschließend funktionieren beide im SLI-Modus.

diese nur zusammen mit einem neuen Grafikkartentreiber angeboten werden. Fehlt für einen Titel das Profil, deaktiviert der Treiber automatisch den SLI-Modus. Mit dem Programm Nhancer von unserer Heft-DVD erstellen Sie selbst komfortabel Spieleprofile. Damit das Teil funktioniert, benötigen Sie den Forceware-Treiber in der Version 6x.xx und das .NET Framework 1.1 von Microsoft (www.microsoft.com/downloads/details.aspx?displaylang=de&FamilyID=262d25e3-f589-4842-8157-034d1e7cf3a3). Nhancer ist auch für Anwender interessant, die kein SLI-System besitzen, aber beispielsweise mit Spieleprofilen die Bildqualität regeln möchten (etwa Modi für Kantenglättung, anisotrope Filterung, Bild-Optimierungen).

EIGENE SLI-PROFILE ERSTELLEN

Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf „Hinzufügen" und geben bei „Applikation" einen Namen für das Profil ein. Markieren Sie die Anwendung und klicken Sie unter „Ausführbare Dateien" auf „Hinzufügen". Wählen Sie hier die Exe-Datei aus, mit der das entsprechende Spiel startet. Nun wechseln Sie unter „Einstellungen" zur Registerkarte „SLI" und setzen einen Haken vor „Überlagern". Anschließend legen Sie die SLI-Methode fest. Über den Menüpunkt „Profile" ex- und importieren Sie die erstellten Profile. So frickeln Sie diese nach einer Treiberneuinstallation nicht nochmals wieder zusammen.

SELBST IST DER MANN

Sie sind fit im Schritt und ein Windows-Experte? Klasse, dann legen Sie nämlich ganz ohne externe Programme neue Spieleprofile an. Die speichern sie samt und sonders unter „C:\Windows\system32" in der Datei „nvapps.xml". Klicken Sie die Datei mit der rechten Maustaste an und wählen Sie „Öffnen mit Wordpad". Erweitern Sie die Liste um vier Programmierzeilen (siehe Bild „Profile per Hand editieren)". Sie können diese Zeilen auch kopieren und die Parameter ändern. Wichtig ist der Punkt „Application Label": Tragen Sie den vollständigen Namen der Startdatei ein. Schauen Sie dafür im Installationsordner des jeweiligen Spiels nach. Mit dem Wert bei „Value" bestimmen Sie den SLI-Modus. Die Ziffer „1" sorgt dafür, dass jede Grafikkarte abwechselnd ein Bild berechnet. Mit dem Wert „2" wird die Berechnung eines Bildes auf beide Karten verteilt, während Sie mit „4" den SLI-Betrieb deaktivieren. Sind die Änderungen abgespeichert, wählen Sie als Erstes das erstellte Profil im Forceware-Menü (Registerkarte „Leistungs- und Qualitätseinstellungen") aus.

DANIEL WAADT/DANIEL MÖLLENDORF

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

MSI K8N Neo3-F



MSI stößt mit dem *K8N Neo3-F* in eine Marktlücke: Die Platine basiert auf dem Nforce4-Chipsatz und bietet endlich PCI-Express-Unterstützung für Athlon-64-Prozessoren (Sockel 754). In Spiele-Benchmarks erzielt das *K8N Neo3-F* solide Leistungen und dank PCI Express sind Sie mit dem MSI-Mainboard auch für zukünftige Grafikkartengenerationen gerüstet. Zusätzlich ist ein „alter" AGP-Slot vorhanden, der per Bridge am PCI-Bus angeschlossen ist. Aktuelle AGP-Grafikkarten verlieren durch die Bridge-Verbindung aber bis zu 50 Prozent Leistung. (US)

- + PCI Express für Sockel 754
- + Sehr gute Spieleleistung
- + Niedriger Preis
- − Beengtes Platinen-Layout

Hersteller: MSI
Preis: € 90,-
Webseite: www.msi-computer.de
Preis/Leistung: Sehr gut

GESAMT: **87%**

PNY Geforce 6600GT



Technische Details der *Geforce 6600GT* von PNY sind Taktraten von 500 MHz (Chip) und 450 MHz DDR (RAM) sowie ein 2,6-Sone-Lüfter und 128 MByte GDDR3-Speicher mit 2,0 Nanosekunden Zykluszeit. Die Karte besitzt ein hohes Übertaktungspotenzial, aber nur wenig Extras. (US)

- + Guter Preis
- + HDTV-Adapter
- + Viel Taktspielraum
- − Keine Software-Beigaben

Hersteller: PNY
Preis: € 189,-
Webseite: www.pnyeurope.com
Preis/Leistung: Sehr gut

GESAMT: **87%**

Trust GM-3300



Bei dem *GM-3300* lockt Trust vor allem mit einem günstigen Preis von 40 Euro. Das Trust-Lenkrad besitzt eine gute Ausstattung und Leistungen sowie eine Vibrationsfunktion. Arcade-Racer lassen sich sehr gut steuern – für Simulationen ist die Pedaleinheit etwas zu klein und rutschig. (US)

- + Vibrationsfunktion
- + Reaktion Lenkrad
- + Preis
- − Pedalerie nicht rutschfest

Hersteller: Trust
Preis: € 40,-
Webseite: www.trust.com
Preis/Leistung: Gut

GESAMT: **79%**

GRAFIKKARTEN



DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Leadtek Winfast A6600 GT TDH	€ 199,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	80%
MSI NX6600GT-VTD128	€ 209,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	80%
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 219,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	525 MHz/525 MHz DDR	78%
Aopen Aeolus 6600GT-DV128	€ 199,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	450 MHz/450 MHz DDR	78%
MSI NX6600-VTD128 Diamond	€ 195,-	Geforce 6600	128 DDR [2,0 ns]	400 MHz/400 MHz DDR	77%
Sparkle SP-AG43GDH	€ 199,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	74%
Sparkle SP-AG43DH	€ 149,-	Geforce 6600	128 DDR [3,6 ns]	300 MHz/275 MHz DDR	74%
MSI 9800Pro-TD128	€ 184,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	378 MHz/338 MHz DDR	68%
Sapphire Atlantis 9800 Pro	€ 199,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	68%
MSI FX 5900 XT VTD128	€ 189,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	67%

GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
HIS Excalibur X800 XT IceQ II	€ 559,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	92%
Leadtek Winfast A400 Ultra TDH	€ 509,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	92%
Innovision Geforce 6800 Ultra	€ 499,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	91%
MSI NX6800U-T2D256	€ 499,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	91%
Gigabyte GV-R80X256V	€ 449,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	90%
Asus V9999 Ultra Deluxe	€ 479,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	90%
Albatron Trinity Geforce 6800 Ultra	€ 489,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	90%
Leadtek Winfast A400 GT	€ 409,-	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	90%
Asus AX 800 XT	€ 499,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	90%
Sapphire Toxic X800 Pro Vivo	€ 449,-	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [1,6 ns]	472 MHz/452 MHz DDR	90%

LAUTSPRECHERSYSTEME



STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Verkabelung	Wertung
Logitech Z-3	€ 77,-	2+1	40 Watt	Umständlich	88%
Creative I-Trigue L-3500	€ 112,-	2+1	48 Watt	Einfach	82%
Creative T2900	€ 54,-	2+1	29 Watt	Einfach	82%
Terratec Home Arena TXR 335	€ 44,-	2+1	35 Watt	Einfach	79%
Logitech X-220	€ 37,-	2+1	32 Watt	Umständlich	79%
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 62,-	2+1	60 Watt	Einfach	78%

MEHRKANALSYSTEME

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Dekoder	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 329,-	5+1	450 Watt	Integriert	94%
Creative Gigaworks S750	€ 429,-	7+1	700 Watt	-	90%
Logitech Z-5300	€ 139,-	5+1	280 Watt	-	87%
Teufel Concept E	€ 99,-	5+1	140 Watt	-	86%
Creative Inspire T7700	€ 60,-	7+	192 Watt	-	84%
Creative Inspire T5900	€ 89,-	5+	174 Watt	-	82%

TASTATUREN



Modell	Preis	Sondertasten	Anschluss	Anschlag	Wertung
Cherry Cymotion Master Xpress	€ 23,-	29	PS/2, USB	Hart	93%
Microsoft Multimedia Keyboard	€ 18,-	17	PS/2	Mittel	93%
Logitech Internet Navigator	€ 23,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	Mittel	93%
Typhoon Navigator Office XP	€ 11,-	31 + Scrollrad	PS/2	Mittel	92%
Ideazon Zboard ZBD101	€ 43,-	Je nach Auflage	PS/2, USB	Mittel	83%

Hinweis: Einige Produkte wurden abgewertet



MAINBOARDS

MAINBOARDS SOCKEL A (ATHLON XP)						
Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Asus A7N8X-E Deluxe WE	€ 100,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	85%
Aopen AK79D-400 Max	€ 100,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	84%
MSI K7N2 Delta 2 Platinum	€ 90,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	83%
Abit AN7	€ 94,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-300 MHz	82%
Abit NF7 2.0	€ 60,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-300 MHz	82%
MAINBOARDS SOCKEL 754 (ATHLON 64)						
Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Epox 8KDA3+	€ 110,-	Nforce3 250 Gb	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	92%
MSI K8T Neo-FSR	€ 80,-	K8T800	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	89%
Asus K8V Deluxe SE	€ 110,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	84%
MSI K8N Neo Platinum	€ 110,-	Nforce3 250 Gb	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	84%
Abit KV8-Pro	€ 94,-	K8T800 Pro	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	84%
MAINBOARDS SOCKEL 939 (ATHLON 64)						
Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Gigabyte K8NXP-9	€ 165,-	Nforce4 Ultra	PCIE x16/5/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	94%
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 160,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/2/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	92%
MSI K8N Diamond-54G	€ 230,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	91%
Abit Abit AV8	€ 110,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-333 MHz	85%
MAINBOARDS SOCKEL 478 (PENTIUM 4)						
Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Abit IC7-Max3	€ 170,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	88%
Asus P4C800-E Deluxe	€ 175,-	Intel i875P	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	86%
Abit IC7	€ 120,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	-	100-412 MHz	85%
MSI 865PE Neo2-PFS PE	€ 87,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	82%
MAINBOARDS SOCKEL 775 (PENTIUM 4)						
Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI x1/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Abit Fatality AA8XE	€ 240,-	Intel 925XE	PCIE/2/2/4xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-400 MHz	89%
MSI 865PE Neo3	€ 95,-	Intel i865PE	AGP 8X/-/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	84%
MSI 915P Neo2 Platinum	€ 144,-	Intel i915P	PCIE/2/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-500 MHz	84%
Abit AG8 + Third Eye	€ 130,-	Intel i915P	1/3/2/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	84%



SOUNDKARTEN

Modell	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
Creative SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	92%
Creative SB Audigy Player	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	89%
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 144,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	88%
Hercules Fortissimo III	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	83%
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	74%



MONITORE

MONITORE CRT 19 ZOLL					
Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
Philips 109B50	€ 209,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	Gut	82%
LG 901B	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	77%
CTX VL951T	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	77%
MONITORE TFT 17 ZOLL					
Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
Sony SDM-HS75P	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	82%
Iiyama Prolite E435S	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	82%
Viewsonic VP171b (8 ms)	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	79%
MONITORE TFT 19 ZOLL					
Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
Sony SDM-HS94P	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	82%
Hyundai Imagequest L90D+	€ 479,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	78%
Viewsonic VX912	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	77%



MÄUSE

Modell	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Wertung
Logitech M518	€ 59,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800/600/400 dpi	97%
Logitech MX1000 Laser	€ 54,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	95%
Logitech MX510	€ 30,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800 dpi	89%
Razer Diamondback	€ 42,-	7 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1.600 dpi	88%

ENDKRASSE PCs



DER EINSTEIGER-PC

„Knapp 800 Euro und Sie haben ein brauchbares Einstiegssystem zum Zocken."

€ 804,- *

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Sempron 3100+ (Paris)	€ 99,-
Kühler	Thermaltake TR2-M6	€ 7,-
Hauptplatine	MSI K8T Neo-FSR (K8T800, Sockel 754)	€ 68,-
Arbeitsspeicher	Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL3	€ 59,-
Grafikkarte	Sparkle SP-AG43DH (Geforce 6600)	€ 127,-
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 23,-
Festplatte	Maxtor 6Y080L0 (80 GByte)	€ 48,-
Netzteil	Coba Ultra Silence AP400-X	€ 69,-
Gehäuse	GMC Neo Classic	€ 39,-



DER AUFSTEIGER-PC

„Beim Aufsteiger-PC erhalten Sie bereits sehr gute Spieleleistungen für gerade einmal 1.100 Euro."

€ 1.095,- *

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 3200+ (Winchester)	€ 178,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 20,-
Hauptplatine	Elitegroup Nforce4-A939 (Nforce4, Sockel 939)	€ 76,-
Arbeitsspeicher	Infineon 2x 512 MByte, DDR400, CL3	€ 150,-
Grafikkarte	Asus N6600GT Extreme (Geforce 6600 GT)	€ 194,-
Soundkarte	Creative SB Audigy LS	€ 21,-
Festplatte	Samsung SP1213N (120 GByte)	€ 67,-
Netzteil	Coba Ultra Silence AP400-X	€ 69,-
Gehäuse	Casetek CS-1020	€ 55,-



DER HIGH-END-PC

„Der Protzer-PC besitzt ausreichend Leistung für alle aktuellen Spiele und ist dank SLI-Mainboard für die Zukunft gerüstet."

€ 2.471,- *

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 4000+ (Sledgehammer)	€ 645,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 20,-
Hauptplatine	Asus A8N-SLI D. (Nforce4 SLI, S.939)	€ 139,-
Arbeitsspeicher	Corsair C2 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 194,-
Grafikkarte	HIS Radeon X850 XT PE (Radeon X850 XT)	€ 564,-
Soundkarte	Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 210,-
Festplatte	Western Digital WD740GD (74 GByte)	€ 149,-
Netzteil	Sharkoon Silentstorm SHA480-9A	€ 87,-
Gehäuse	Lian Li PC-V1000	€ 198,-

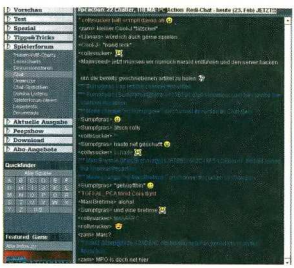
* Die drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Diskotten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

www.pcaction.de



Wie, Sie kennen unsere geniale 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, den 30. März 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! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele auch unter www.pcaction.de wählen. 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".

Organizer

Eine der coolsten Funktionen unserer Webseite ist der Organizer. Hier verwalten Sie nicht nur wie bei Outlook Ihre Termine, sondern schicken auch auf bequeme Art E-Mails an Ihre Freunde aus der PC ACTION-Community. Natürlich erreichen Sie mit Ihren virtuellen Briefen auch die Mitglieder aller anderen COMPUTEC-Foren. Um die Organizer-Funktion zu nutzen, benötigen Sie einen registrierten Nick. Die Mitgliedschaft kostet Sie keinen müden Cent, bringt aber eine Menge Vorteile. Beispielsweise dürfen Sie am Chat teilnehmen oder mit der Redaktion und Gleichgesinnten im Diskussionsforum quatschen.



Top News

Was gibt es Neues aus der Welt der Spiele? Unsere Top News verraten es! Hier erhalten Sie ständig die aktuellsten Meldungen rund um Ihr heiß geliebtes Hobby. Ob Piranha Bytes endlich neue Infos zu *Gothic 3* rausgerückt hat – hier erfahren Sie es! Damit Sie auf den ersten Blick wissen, was im Moment Gesprächsstoff Nummer 1 ist, werden die wichtigsten Meldungen in leuchtendem Gelb hervorgehoben. Vollbedienung!

Diskussionsforen



Sie möchten am liebsten rund um die Uhr mit Gleichgesinnten über Gott und die Welt oder Ihr Lieblingshobby reden? Dann sind unsere beliebten Foren genau das Richtige für Sie! Hier diskutieren selbst die Schreibsklaven der PC ACTION-Redaktion über die zweitschönste Nebensache der Welt mit. Die Registrierung ist selbstverständlich kostenlos und wartet mit jeder Menge interessanter Dinge auf. So verschicken Sie etwa kostenlos E-Mails an andere Mitglieder, notieren sich wichtige Ereignisse im Organizer (siehe links oben) oder nehmen am Chat teil. Worauf warten Sie noch? Probieren geht über Studieren. Die Redaktion wartet schon auf Sie.

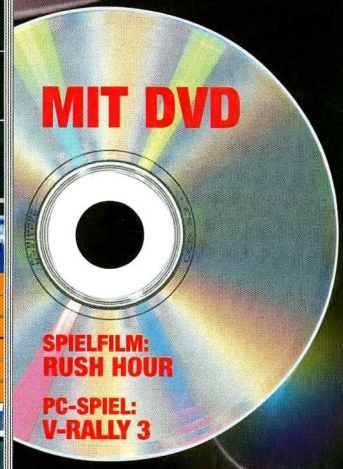


SUPERTEXT

SFT - SPIELE FILME TECHNIK

ENTERTAINMENT HOCH DREI





JETZT NEU AM KIOSK FÜR NUR

2,99 €

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 5/2005

❑ DVD ❑ DVD „Ab-18-Edition"

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

FEHLERBESCHREIBUNG:

INSERENTENVERZEICHNIS:

Activision Deutschland GmbH 2
Alternate 164/165
Atari Deutschland GmbH 72/73
Brunen IT 48/49
CDV Software Entertainment AG 50/51
COMPUTEC MEDIA AG 31, 45, 130, 163, 183
Dell Computer GmbH 14-17
Eidos 32/33
Electronic Arts Deutschland GmbH 34-36, 38
First Wise Media GmbH 129
Flashpoint AG 3-10
G&W Verlag 43
Hardware Rogge 173
ICS 177
Media Consulta 119
Take 2 Interactive 13, 21, 188
Ubisoft Entertainment GmbH 109
Zuxxez 12, 27, 71

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

ACCLAIM	www.acclaim.de	01 90-82 46 63	01 80-52 22 52 46 (techn. Fragen) Mo-So 8:00-24:00 Uhr
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55 01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen) 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
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83 01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-So 14:00-17:00 Mo-So 14:00-17:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88 01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich 24 Std. täglich
BIGBEN INTERACTIVE	www.bigben-interactive.de	01 90-88 24 16 (techn. Fragen) 01 90-88 24 15 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-So 8:00-24:00
BLUE BYTE SOFTWARE	www.bluebyte.net	01 90-88 24 12; 01 80-55 54 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Do 15:00-19:00; Fr 15:30-19:00
CDV	www.cdv.de	01 80-52 66 299; 01 80-52 99 266 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-17:00
CODEMASTERS	www.codemasters.de	01 90-82 46 44; 01 90-87 32 68 61 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-22:00
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 01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00 Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06 01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	24 Std. täglich Mo-Sa 11:00-20:00
EMPIRE INTERACTIVE	www.empireinteractive.de	01 90-75 47 74 76; 01 90-75 47 74 75 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-20:00
FLASHPOINT	www.flashpoint.de	01 90-84 60 27; 01 90-84 60 26 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
JOWOOD	www.jowood.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
KOCH MEDIA	www.kochmedia.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps) 01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 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 80-56 72 255	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
POINTSOFT	www.pointsoft.net	01 90-82 46 68; 01 80-55 54 935	Mo-So 8:00-24:00
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 0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11 01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00 Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10 0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 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.), Harald Wagner (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

REDAKTION HARDWARE
Thilo Bayer (Ltg.), Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Christian Gögelein, Oliver Haake, Daniel Möllendorf, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt

REDAKTION SPIELETIPPS
Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Michael Meyer

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 Deutschland GmbH
Gestaltung: Carola Giese

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: GameStar, N-ZONE, PLAYZONE, SFT, Widescreen, Hardware, X3RX ZONE, Video Games

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: € 57,60
Österreich: € 64,80
Restliches Ausland: € 69,60

ABO-SERVICE
Computec Media AG, PC ACTION
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Telefon: +49-089-20959-125
Fax: +49-089-20028-111
E-Mail: computec@csj.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. Obrowcow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ANZEIGENKONTAKT

CMS MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114 / Fax: ++49-911-2872-241
ANZEIGENBERATUNG:
Sven Blaukat: Telefon: +49-89-620896-14
E-Mail: sven.blaukat@computec.de
Peter Kusterer: Telefon: +49-89-485-115
E-Mail: peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Thorsten Szameitat: Telefon: +49-911-2872-141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
Susanne Szameitat: Telefon: +49-911-2872-142
E-Mail: susanne.szameitat@computec.de

Ina Willax: Telefon: +49-911-2872-346
E-Mail: ina.willax@computec.de
Sven Wedig: Telefon: +49-30-859 54 64-1
E-Mail: sven.wedig@computec.de
ANZEIGENDISPOSITION:
Judith Linder: E-Mail: judith.linder@computec.de
DATENÜBERTRAGUNG:
via E-Mail: anzeigen@computec.de
ANZEIGENLEITER:
Oliver von Quadt (Verantwortlich für Anzeigen)

ES GELTEN DIE MEDIA-DATEN NR. 18 VOM 1.10.2004

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

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 4. Quartal 2004: 108.099 Exemplare.

DIE PC ACTION 5/2005 ERSCHEINT AM 23. MÄRZ 2005.

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? _____

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

	HABE ICH	WILL ICH
KAUFEN		
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 = bah!)

	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 = bah!)

	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
☐ 701 bis 1.000 MHz
☐ 1.501 bis 2.000 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz
☐ 501 bis 700 MHz
☐ 1.001 bis 1.500 MHz
☐ 2.001 bis 2.500 MHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

Blickpunkt: Nintendo DS	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Pole Position: Pariah	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Vorschau: Call of Duty 2	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Vorschau: Area 51	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Vorschau: Rise & Fall	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Vorschau: Juiced	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Vorschau: Commandos: Strike Force	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Test: Splinter Cell 3: Chaos Theory	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Test: Brothers in Arms	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Test: Act of War: Direct Action	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Test: Sacred Underworld	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Test: SWAT 4	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Tipps: World of Warcraft	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Tipps: Splinter Cell 3: Chaos Theory	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Hardware: Arbeitsspeicher	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Hardware: Prozessoren	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐

A = (Noch) nicht gelesen, 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: Bei on Soldiers	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Vorschau: Der Pate	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Vorschau: Area 51	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Reportage: World of Warcraft: Der Verkaufsstart	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Reportage: Sacred Underworld	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Reportage: Juiced	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Jetzt im Handel: Splinter Cell 3: Chaos Theory	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Jetzt im Handel: Act of War: Direct Action	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Jetzt im Handel: Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre	A ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Jetzt im Handel: SWAT 4	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 ☐

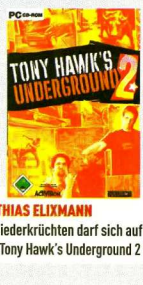
A = (Noch) nicht gesehen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

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 5/05
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



MATTHIAS ELIXMANN
aus Niederkrüchten darf sich auf das Spiel Tony Hawk's Underground 2 freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

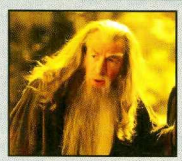
DIE EINZIG WAHREN OSTER-INFOS



PLATZ 1
PATERNOSTER



PLATZ 2
PALMSONNTAG



PLATZ 3
AYATOLLAH KHOMENI



PLATZ 4
CHOLESTERIN-HASE



PLATZ 5
CHUCK NORRIS

LEGENDENTAUGLICHKEIT

Der Fahrstuhl, der wie ein Impotenter nie zum Stehen kommt, ist angeblich an der Entstehung von Ostern beteiligt. **7,5**

Gaben wirklich Palm-PDAs dem Palmsonntag seinen Namen? Das hat definitiv das Zeug zur Super-Legende. **10**

Wurde der iranische Diktator wirklich nach toll bemalten Ostereiern benannt? Das wäre in der Tat eine Sensation. **8,5**

Angeblich gibt es nur deshalb Ostereier, weil der Osterhase zu hohe Cholesterin-Werte hatte. Schockierend! **7,0**

Asiatische Kampfsportfilme (Eastern) seien die Basis für das Osterfest. Vor allem Chuck Norris ist wohl verantwortlich. Cool! **6,0**

ENTSTEHUNG

1293 wurde der katholische Pater N. Oster Zeuge eines Wunders. Er sah Exkremente in einer Kutsche reisen und nannte das Phänomen treffend „Fahr-Stuhl". Um dem Ereignis zu huldigen, wurde dieser Tag fortan Oster-Sonntag genannt und Fahrstühle bezeichnete man als Paternoster. **100**

In den Schweizer Alpen lebte 400 v. Chr. ein Heiliger namens Palm-Öhi. Seine Geliebte Palmolive wollte ihm aus Eifersucht die Hoden entfernen. Aus Angst versteckte der Palm-Öhi seine Familien-Juwelen und tarnte diese als elektronische Datenbanken. Der Palmsonntag war geboren. **73,5**

Bei Khomenis Geburt fielen der Hebamme Rica sofort die verfärbten Genitalien auf. Aufgeregt rief sie „Eier! Toll! Ah!" Seine Eltern wandelten den Ausspruch in „Ayatollah" um. Zusatz-Info: Der noblen Amme Rica zu Ehren benannte Columbus angeblich das Land America. **45,6**

Als der Osterhase zu seinem Hausarzt ging, teilte man ihm mit: „Ihr Cholesterin-Wert ist viel zu hoch. Deshalb müssen Sie ab jetzt beim Frühstück die Eier streichen!" Der Hase missinterpretierte die Warnung und bemalte seine Hoden, statt sein Frühstückskei wegzulassen. **39,4**

Kung-Fu-Filme nennt man auch „Eastern". Bruce Lee nannte daher seine Video-Sammlung „Eastern Eck". Daran angelehnt, nannte der Karate-Champ Chuck Norris seine Porno-Video-Ecke „Easter Egg". Außerdem versenkte er seine Eier gern in scharfen Hasen, die zu viel Make-up trugen. **1,8**

WAHRHEITSGEHALT

In der abstrusen Geschichte kommen weder Explosionen, Eier, Busen noch Hasen vor. Das klingt erschreckend real. **88,9**

Klingt auf jeden Fall glaubwürdiger als die Legenden vom Pocket-PC-Sonntag oder der Gleichberechtigung der Frau. **77,8**

Abgesehen davon, dass der tolle Eier-Witz so einen langen Bart hat wie Khomeni selbst, ist die Story wohl Humbug. **24,5**

Unwahrscheinliche Geschichte, da der Osterhase genauso wenig existiert wie der Weihnachtsmann oder das Ozonloch. **11,1**

Aus stark bemalten, eiergeilen Betthasen, wurden unbemalte Hasen, die bemalte Eier verstecken. Klingt plausibel **61,1**

ERGEBNIS

9.556,8	**6.496,3**	**1.325,5**	**515**	**476,6**

Formel: (Legendentauglichkeit + Entstehung) x Wahrheitsgehalt = Ergebnis

Leser-Operation



Für Spiele-Konsolen sind so genannte Cheat-Systeme ja schon lange der Hit. Mit solchen Dingern aktivieren Sie Tricks wie Unverwundbarkeit oder springen direkt in den letzten Level. Eigentlich ein alter Hut, doch für Bücher stellt es eine Sensation dar! Jawohl, wir haben das „Action Replay for Bücher" erfunden! Es erlaubt durch Cheats wie etwa „Auf die letzte Seite blättern" einfacheren Lesespaß und das Ganze ohne teure Hardware. Zusatz-Features wie „Freihändig lesen" oder „Leser-Chirurgie" rocken ebenfalls. Patentamt, wir kommen!

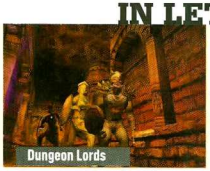
RECHNER DER ENTERBTEN

Unser Kollege Iscitürk ist überglücklich. Nach rund vier Jahren spendierten ihm seine Chefs einen neuen Arbeitsrechner. „Wahnsinn, was so ein neuer Computer an Leistungszuwachs bringt. Hätte nicht gedacht, dass die 6800 Ultra so viel mehr Power hat als die 3DFX Voodoo 1", grunzt der selbst ernannte fette Knoblauchhalbaffe überglücklich und erzählt fast beschämt: „Jetzt wird mir auch erst klar, dass *Doom 3* gar kein Point&Click-Adventure mit vorgerenderten Standbildern à la *Myst* ist!" Erfreut ist er auch über die verbesserte *Splinter Cell 3*-Performance. Links sehen Sie das Spiel auf seinem alten System, rechts auf dem neuen.



IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr



Das heiß erwartete Action-Rollenspiel *Dungeon Lords* will beweisen, dass *World of Warcraft* doch nicht der Weisheit letzter Schluss war. Zum Strategiegeplänkel auf hohem Niveau treten die Kandidaten *Earth 2160* und *Empire Earth 2* gegeneinander an.

Außerdem ...
Hallo, Herr *S.T.A.L.K.E.R.*? Startklar für den Trip nach Tschernobyl? Zudem haben wir einen Termin mit *Hitman* und zocken vorab *Spellforce 2*. Dazu gibt's Profi-Tipps zu *World of Warcraft* und *Splinter Cell 3: Chaos Theory*.



EPILOG

HESSE: Tschissowisch, wie finden Sie es, dass nun wieder Herr Fränkel die Leserbriefe beantwortet?

CISZEWSKI: Ich suche immer noch.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 20. APRIL 2005

www.koda-game.com

CATEIA GAMES' *proudly presents*

RELEASE:
April 2005

PC CD-Rom

The Kings of the Dark Age

Aufbau

Handel

Diplomatie

Rundenstrategie

Ein Spiel wie Ihr es selten gesehen, Geschichten, wie Ihr sie kaum je gehört, stehen Euch bevor... Ein Abenteuer werdet Ihr bestehen, wie selten ein Ritter in dieser Fülle an Gefahren eines bestanden hat...

...und Sie finden sich im finsteren Mittelalter wieder!



TREND

CATEIA GAMES

ZUXXEZ

© 2002-2005 by ZUXXEZ Entertainment AG, developed by Cateia Games, published by Trend Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH. All rights reserved. The Kings of the Dark Age and ZUXXEZ are registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG. All other trademarks are property of their respective owners.

Verteidige, was du erschaffen hast!



FIREFLY STUDIOS'

STRONGHOLD 2

Detaillierte 3D-Grafik, verbesserter Burgenbau, noch gewaltigere Belagerungsschlachten und viele frische Ideen
GAMESTAR

Bigger, better, Burgen-King
PC GAMES

Baue deine eigene Burg und verfolge den Alltag deiner Untertanen in all seinen Details. Geniesse die atemberaubende, komplett neue 3D-Grafik – noch nie war das Mittelalter so schön. Verteidige deine Burg vor dem feindlichen Ansturm und führe neue Einheiten in epische Massenschlachten. Werde Teil einer grandiosen Saga und vernichte deine Widersacher im Kampf um Königreich und Krone.

FIREFLY

PC CD

Ende April im Handel
www.stronghold2.de

2K GAMES

© 2005 FireFly Studios, Ltd. Stronghold 2, FireFly Studios and the FireFly Studios logo are trademarks of FireFly Studios. 2K Games and the 2K Games logo, A Take2 Company logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. Developed by FireFly Studios. Published by 2K Games. All rights reserved.