WWW.PCACTION.DE

PC ACTION

UNZENSIERT! AB-16-DVD!

6/2005
MAI
€ 4,99

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,50

DVD XXL 8 GByte

VOLLVERSION INDUSTRIEGIGANT 2



DIE MONSTER-WISIM!
81%
PC ACTION

EXTRAS AUF DVD!

DAS OFFIZIELLE ZWEITE ADD-ON:

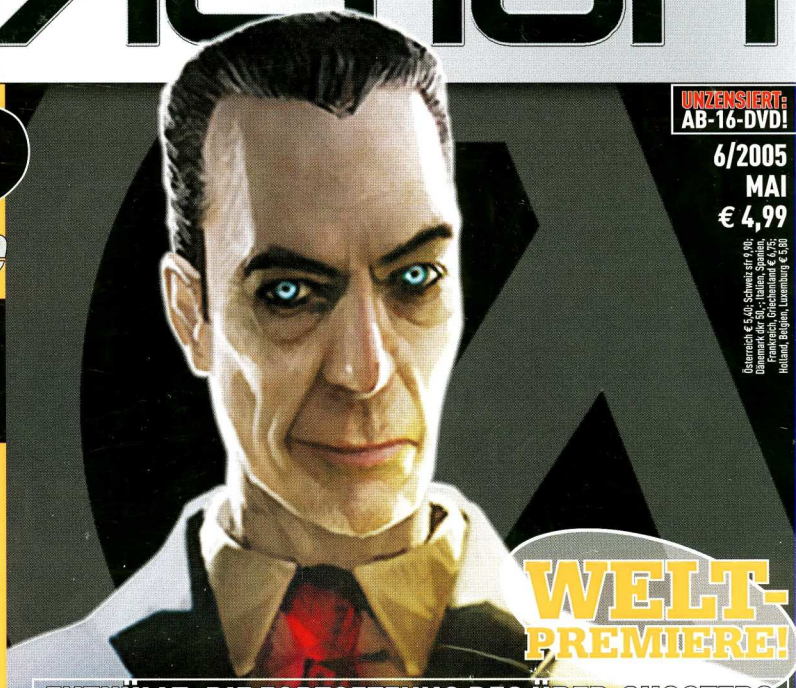
VIETCONG RED DAWN

& GENIALE MODS CALL OF DUTY SWAT, HALF LIFE 2 SOURCE FORTS, HALF LIFE 2 CTF, DOOM 3 SENSES, UT 2004 ROADKILL u. v. m.

WISSEN, WAS LÄUFT!

VORSCHAU: GOTHIC 3, DER PATE, UNREAL-ENGINE 3, SCARFACE u. v. m.
TEST: STRONGHOLD 2, EMPIRE EARTH 2, FREEDOM FORCE 2, TRACKMANIA 2 u. v. m.

4 195002 704998 06



WELT-PREMIERE!

ENTHÜLLT: DIE FORTSETZUNG DES ÜBER-SHOOTERS

HALF-LIFE 2: AFTERMATH

VALVE SCHICKT DICH ALS GORDON ZURÜCK AN DIE FRONT!

HURRA, ES IST EIN EGO-SHOOTER!

STARGATE SG-1

DAS SPIEL ZUR FERNSEHSERIE: DAS IST DEINE HAUPTROLLE, DU HAST SIE DIR VERDIENT!



(c) 1993-2005 by ZUXXEZ Entertainment AG, developed by Reality Pump Studios, published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH. All rights reserved. Earth 2xxO, Reality Pump and Zuxxez are Zuxxez are registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG.

WWW.EARTH2160.COM

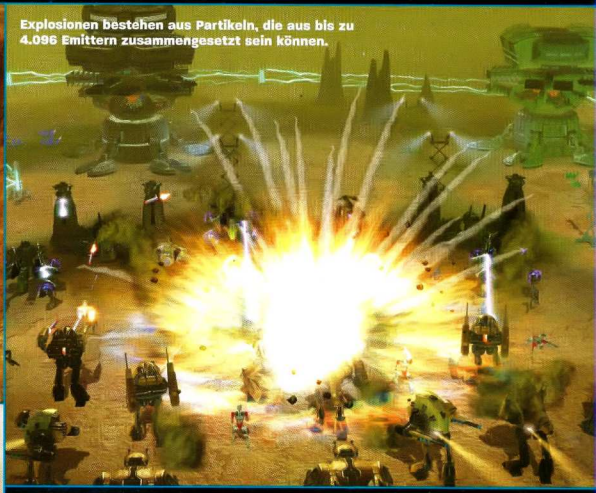
EARTH 2160

VON DER ERDE ZUM MARS

In zahlreichen, verheerenden Kriegen schaffte es die Menschheit in Earth 2150, die gute alte Mutter Erde zu vernichten! Die Überlebenden dieser Apokalypse suchten sich in den Weiten des Alls eine neue Heimat: den Mars. Die ersten Jahre auf dem Roten Planeten verliefen relativ friedlich und die drei Parteien Lunar Corporation, Eurasian Dynasty und United Civilized States kümmerten sich darum, ihr neues Zuhause bewohnbar zu machen. Doch anstatt gemeinsam für eine friedliche Zukunft zu kämpfen, kochte jede Fraktion ihr eigenes Süppchen. Schon bald flammte der alte Hass wieder auf. Und so bricht der Krieg in Earth 2160 erneut aus. Womit jedoch keiner rechnet, ist mit einer aufsässigen, außerirdischen Zivilisation. Angelockt von den Menschen, beschließen die Aliens, den Eindringlingen zu zeigen, wer die wahren Herrscher des Universums sind ...



Atmosphärische Effekte wie Nebel beeinträchtigen die Sicht und erfordern besondere Taktiken.



Explosionen bestehen aus Partikeln, die aus bis zu 4.096 Emittern zusammengesetzt sein können.



Energiezäune sind nützlich, um Ihre Basis vor unliebsamen Gästen zu schützen.



EARTH 2160 IST DAS OFFIZIELLE SEQUEL DER PREISGEKRÖNTEN UND BELIEBTEN STRATEGIE-SERIE

(c) 1993-2005 by ZUXXEZ Entertainment AG, developed by Reality Pump Studios, published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH. All rights reserved. Earth 2xx0, Reality Pump and Zuxxez are Zuxxez are registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG.

EARTH 2160

WWW.EARTH2160.COM

Taktiker, die einen der heutzutage beliebten Genre-Mixes befürchten, können sich beruhigt zurücklehnen. Earth 2160 ist ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel, mit allem was dazu gehört: Basisbau, Ressourcen-Management, Forschung und actionreiche Kämpfe in vier Einzelspieler-Kampagnen mit je sieben Missionen, dazu gibt's vier Mehrspieler-Modi für bis zu acht Kontrahenten! Das alles ist in einer spannenden Story verpackt. Zunächst wählen Sie Ihre Fraktion und bauen eine Basis auf. Schon bald dröhnen gewaltige Explosionen aus den Lautsprechern, wenn die Panzer und Soldaten der feindlichen Parteien ihre ersten Angriffe fahren.

Dermaßen detailliert haben Sie Schlachten in einem Strategiespiel noch nicht erlebt. Aus bis zu 5.000 Polygonen bestehen die Einheiten, die Sie mit der neuen Earth 4-Engine aus jedem Blickwinkel betrachten, selbst eine Ego-Perspektive ist möglich. Und dank Pixel-Shader-3.0-Unterstützung besonders spektakulär, wenn die Krieger auf dem Roten Planeten ums Überleben kämpfen. Doch nicht nur auf dem Mars geht es heiß her. Sie besuchen mehrere Monde und Planeten des Sonnensystems und entdecken später sogar Sprungtore, die Sie zu entlegenen Regionen des Weltalls führen.

BLITZLICHTGEWITTER & UNGLAUBLICHE EINBLICKE: EARTH 2160 IST SO DETALLIERT WIE EIN SHOOTER!



Die Lunar Corporation möchte hoch hinaus und zeigt das auch durch die Art ihres Basisbaus.



Ein Angriff auf eine Basis der Lunar Corporation. Bei derartigen Verteidigungsanlagen haben die Feinde nichts zu lachen.





Die dynamische Kamera ermöglicht jeden erdenklichen Blickwinkel. So sind Sie mittendrin, statt nur dabei.

(c) 1998-2009 by ZUXXEZ Entertainment AG, developed by Reality Pump Studios, published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH. All rights reserved. Earth 2160, Reality Pump and Zuxxez are Zuxxez are registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG.

MINISTECK: EINHEITEN-TUNING

Im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern geben Sie in Earth 2160 Fahrzeuge nicht einfach in Auftrag und schicken diese dann in den Kampf. Sie haben wesentlich mehr Kontrolle. Sie bestimmen die Grundart der Einheit, etwa einen Deimos-Gleiter der Lunar Corporation, und rüsten diesen nach Ihren Vorstellungen auf. Möchten Sie den Deimos beispielsweise gegen chemische Waffen schützen, wählen Sie einfach die entsprechende Panzerung. Treten Sie häufig gegen Feinde an, die eher konventionelle Geschütze einsetzen, so panzern Sie Ihr Fahrzeug dagegen. Auch unterschiedliche Waffensysteme wie Sonic-Geschütze oder Plasmakanonen lassen sich kinderleicht anlegen. Sämtliche Ausrüstungen erkennen Sie sofofort direkt an Ihrer Einheit, was jedes Fahrzeug individuell macht.

DEIMOS: BAUSATZ 1

Panzerung: Schutz vor konventionellen Waffen



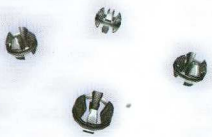
Grundeinheit



Leichtes Plasmageschütz



Antigravitationsantrieb 1



Fertig gestellter Gleiter 1



DEIMOS: BAUSATZ 2

Reflektionspanzerung: Schutz vor Lichtwaffen



Grundeinheit



Schallwaffe



Antigravitationsantrieb 2



Fertig gestellter Gleiter 2



FORSCHUNGSAUFTRAG

In Earth 2160 behindert Ihren Forscherdrang lediglich Ihr Kontostand, die Zahl der Rohstoffe und der Forschungszentren. Allerdings müssen zunächst bestimmte Grundtechnologien vorhanden sein oder ein außerirdisches Artefakt gestohlen werden, um die Forschung voranzutreiben.





(c) 1993-2005 by ZUXXEZ Entertainment AG, developed by Reality Pump Studios, published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH. All rights reserved. Earth 2xx0, Reality Pump and Zuxxez are Zuxxez are registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG.

EARTH 2160

WWW.EARTH2160.COM



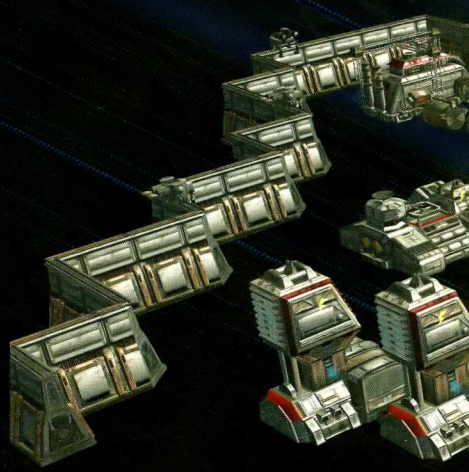
Das transparente, holografische Menü ermöglicht einen schnellen Überblick auf alle Funktionen.



Sie bereisen zahlreiche fremde und exotische Welten.

VON VIRTUELLEN AGENTEN UND KÜNSTLICHER INTELLIGENZ

Wenn Sie Angst haben, dass Ihnen der Basisbau und die Kämpfe im Spiel über den Kopf wachsen, dann können wir Sie beruhigen. Heuern Sie einfach einen der zwölf Virtual Agents an. Diese fleißigen Kerlchen nehmen Ihnen eine Menge Arbeit ab – natürlich gegen entsprechende Bezahlung. Haben Sie also keine Lust darauf, Rohstoffe abzubauen, beauftragen Sie einen Virtual Agent damit. Forschung liegt Ihnen auch nicht so? Dann fügen Sie einen weiteren Agenten Ihren Reihen hinzu, der sich darum kümmert. Nun können Sie sich den Dingen widmen, die Ihnen Spaß machen. Dadurch wird Earth 2160 auch für Einsteiger interessant, denen Strategiespiele bisher zu komplex waren. Auch die Künstliche Intelligenz der Gegner hat einiges zu bieten. Während in anderen Genre-Vertreten die KI auf Vorgehensweisen des Spielers mit einer programmierten Taktik reagiert, setzen die Entwickler Reality Pump und Zuxxez bei Earth 2160 auf eine dynamische künstliche Intelligenz. Diese analysiert die Taktiken des Spielers und fügt diese dem eigenen Grundregelwerk der Kriegskunst hinzu. Wundern Sie sich also nicht, wenn der Computergegner Sie mit Ihrer eigenen Strategie schlägt.





Selbstschussanlagen gehören zum A und O einer funktionierenden Basis.



Doppelradar der Eurasian-Dynastie



Die Gebäude der Lunar Corporation können jederzeit den Standort wechseln. So sind sich Angreifer nie sicher, ob erspähte Bauwerke bei der Attacke noch an der zuvor ausgemachten Stelle stehen.

(c) 1993-2005 by ZUXXEZ Entertainment AG, developed by Reality Pump Studios, published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH. All rights reserved. Earth 2xx0, Reality Pump and Zuxxez are Zuxxez are registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG.

BASISBAU LEICHT GEMACHT

Jede der Parteien in Earth 2160 verfügt über einen individuellen Stil, eine Basis zu errichten. So erstellen die United Civilized States eher klassische Komplexe aus einzelnen Bauten. Die Eurasian Dynasty dagegen verbindet Gebäude für Gebäude miteinander.

Die Bauwerke koppeln Sie mit einem Röhrensystem aneinander. Zunächst errichten Sie ein Kolonie-Zentrum. Danach Stromgeneratoren, Lager, Baracken und weitere Gebäude für Produktion und Forschung. Schließlich ziehen Sie eine Mauer um die Basis, die Sie mit beweglichen Kanonen schmücken. Anschließend benötigen Sie eine ausreichende Einheiten-Verteidigung. Jetzt noch einen Rohstoffsammler aussenden und Wasser, Metall und Silikon ernten, dann können die Feinde anrücken.



Barracken



Forschungsstation



Lagerhalle



Landezone



BASIS EINER EURASIAN DYNASTY:

Ohne das Röhrensystem zwischen den Bauwerken sind die Gebäude nicht funktionsfähig.



Ein Angriff auf eine Basis der Eurasian Dynasty. Noch halten die Mauern ...

ANDERE FRAKTIONEN, ANDERE BAUWEISEN

Earth 2160 setzt auf ein modulares Basensystem, ähnlich dem System des Einheitenbaus. So errichtet die Lunar Corporation ihre Gebäude in einer Art Lego-Stil. Dabei setzen Sie Modul für Modul übereinander, um einen gigantischen Turm zu bauen. In welcher Reihenfolge Sie dabei vorgehen, bleibt Ihnen überlassen. Bauen Sie das Lager über oder unter die Baracken? Wo hätten Sie denn gern den Flugplatz oder das Produktionszentrum? Erstellen Sie die Gebäude wie es Ihnen gefällt und wie Sie es für richtig halten. So unterscheiden sich selbst Basen derselben Partei deutlich voneinander.

(c) 1993-2005 by ZUXXEZ Entertainment AG, developed by Reality Pump Studios, published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH. All rights reserved. Earth 2xxO, Reality Pump and Zuxxez are Zuxxez are registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG.

Persönliche Schicksale und eine Geschichte, die nicht nur schmückendes Beiwerk ist, zeichnen gute Spiele aus. Deshalb verzichtet auch Earth 2160 nicht darauf. Während des Spiels folgen Sie dem Handlungsfaden der Kämpfer: Captain Ariah von den Lunar Corporation Special Forces und Major Michael R. Falkner von den Eurasian Dynasty Mars Forces. Je nachdem, ob der Spieler zunächst mit der Lunar Corporation oder mit der Eurasian Dynasty startet, begleiten den Spieler Ariah oder Michael von Beginn an auf dem Schlachtfeld. Ariah verkörpert eine Kämpfernatur, die jedoch mehr eine Kriegerin mit Herz als eine kühle und disziplinierte Soldatin ist. Ihre Kolleginnen schätzen sie als eine mutige, hartnäckige und entschlossene Frau, aber auch als gute Freundin. Trotz vieler Schlachten behielt sie ihre Weiblichkeit, Rüstung und Waffen können ihrem Charme und ihrer Ausstrahlung nichts anhaben. Durch ihre Offenheit gibt sie ihrem Gegenüber ein Gefühl der Vertrautheit. Wenn Ariah einem Befehl folgt, gibt es kein Zurück. Gehorsamkeit zählt zu ihren Tugenden, Sturheit und Widerspenstigkeit zu ihren Macken. Michael R. Falkner dagegen ist einer der besten Offiziere der Eurasian Dynasty Mars Forces. Sein Sinn für Humor und seine immer währende Fröhlichkeit machen ihn einzigartig. Michael ist die Art von Mensch, die noch Witze machen können, während sie bereits dem Feind ins Auge

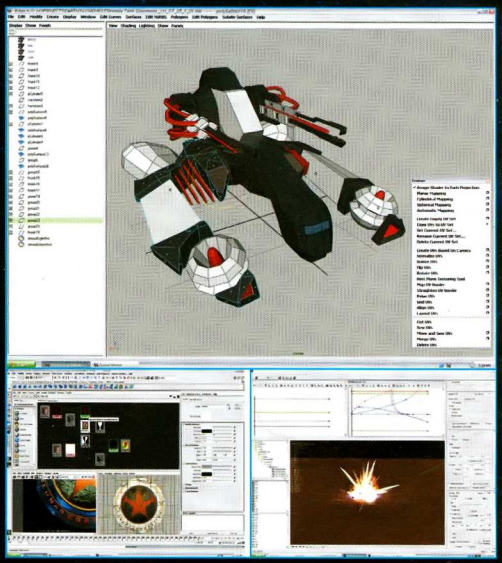
SCHWERE GESCHÜTZE & WAHRE DRAMEN: DIE HELDEN DES TAGES



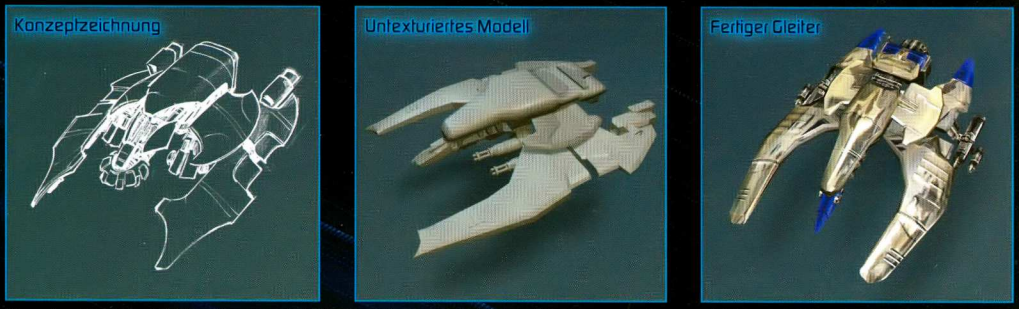
Der Truppentransporter der Eurasian-Dynastie kann acht Infanterieeinheiten schnell über weite Strecken transportieren und ist gut gepanzert.

WIE ENTSTEHT EINE EINHEIT?

Von der Konzeptphase zur fertigen Einheit ist es ein langer Weg. Zunächst erstellen Designer eine Zeichnung des Fahrzeugs, die nach Diskussionen entweder verworfen oder modifiziert wird. Ein Drahtgittermodell entsteht, das für die Struktur mit Texturen und Bumpmaps belegt ist. Weiterhin sorgen Diffuse-Maps und Reflection-Maps für einen realistischen Look der Einheiten.



Mit Programmen wie Maya 6 und dem eigens für Earth 2160 entwickelten Particle-Edit erstellen die Programmierer Einheiten und Effekte.



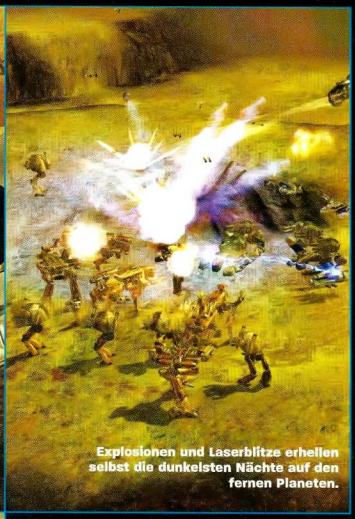
Hier sehen Sie die Entwicklung des „Scarabs" (UCS) von der Konzeptzeichnung über das untexturierte Modell bis zur fertigen Einheit im Spiel.

(c) 1993-2005 by ZUXXEZ Entertainment AG, developed by Reality Pump Studios, published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH. All rights reserved. Earth 2xx0, Reality Pump and Zuxxez are Zuxxez are registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG.

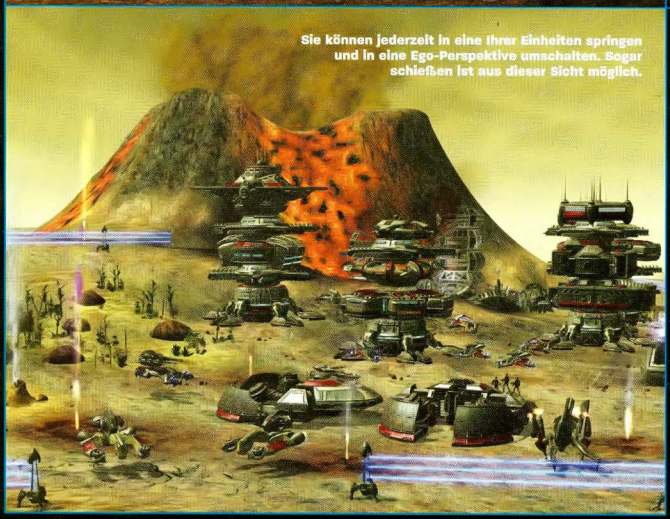
sehen. Dies wirkt sich natürlich auch auf die Moral und die Loyalität der Männer aus, die ihn begleiten. Hinter Michaels Fassade verbirgt sich jedoch eine bittere Wahrheit: Er blickte dem Tod bereits ins Antlitz. Er sah mit an, wie seine engsten Freunde starben und konnte doch nichts dagegen tun. Damals verödete auch ein Teil von ihm und seither versteckt er seine wahren Gefühle. Einen empfangenen Befehl hinterfragt er nie, obwohl er diesen nicht immer mit der von ihm geforderten Brutalität ausführt. Dabei ist er sich stets im Klaren, dass er jede Missachtung einer Anweisung mit seinem Leben bezahlen könnte. Während der ersten Kampagne stellt Michael verbittert fest, dass ihn die Leute, für die er sein Leben riskiert, im Stich lassen. Daraufhin beschließt er, die Sache in die eigenen Hände zu nehmen. Im weiteren Verlauf entwickelt sich aus dem einstigen Rebellen ein Held, auf dessen Schultern die Zukunft und das Fortbestehen der Menschen lasten. Im Laufe der Missionen gewinnen sowohl Ariah als auch Michael an Erfahrung, erhalten Zugang zu neuen Rüstungen, neuen Waffen und neuen Technologien, die sie im eigenen Inventar ablegen oder austauschen können. Die beiden Helden sind die wichtigsten Charaktere. Überlebt einer der beiden nicht, gilt die Mission als gescheitert. Schützen Sie Ariah und Michael – koste es, was es wolle.



Die Geschichte von Earth 2160 erleben Sie anhand der Schicksale der Helden Ariah und Michael R. Falkner.



Explosionen und Laserblitze erhellen selbst die dunkelsten Nächte auf den fernen Planeten.



Sie können jederzeit in eine Ihrer Einheiten springen und in eine Ego-Perspektive umschalten. Sogar schießen ist aus dieser Sicht möglich.

WELTENEDITOR

Für Bastler liefern die Entwickler von Earth 2160 einen leistungsstarken Editor mit. Damit lassen sich eigene Karten und Missionen kreieren. Bestimmen Sie Höhen und Tiefen des Terrains, legen Sie Täler, Ebenen, Canyons, Hügel und Berge an, um für taktisch anspruchsvolle Schlachtfelder zu sorgen. Selbst Flora und Fauna lassen sich mit etwas Übung schnell platzieren, genau wie feindliche Basen und Einheiten. Um für eine malerische Atmosphäre zu sorgen, geben Sie dem Himmel die entsprechende Farbe. Doch damit nicht genug: Sie drehen sogar kleine Filmchen mit dem Editor. Jetzt können sich Hobby-Regisseure austoben. Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

(c) 1993-2005 by ZUXXEZ Entertainment AG, developed by Reality Pump Studios, published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH. All rights reserved. Earth 2xx0, Reality Pump and Zuxxez are Zuxxez are registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG.

EARTH 2160

WWW.EARTH2160.COM



EXECUTIVE PRODUCER ALEXANDRA CONSTANDACHE, ZUXXEZ ENTERTAINMENT



Wenn Sie die feindlichen Verteidigungssystemen ausgeschaltet haben, beginnt der Sturm auf die Basis.

ÜBER EARTH 2160:

"Die Erde ist in 2150 „hops" gegangen und wir standen bei der Konzeption von Earth 2160 vor dem Dilemma, wie es nun weitergehen soll."

"Es sind schließlich die Völker der Erde, die im Jahre 2160 ein neues Zuhause suchen."

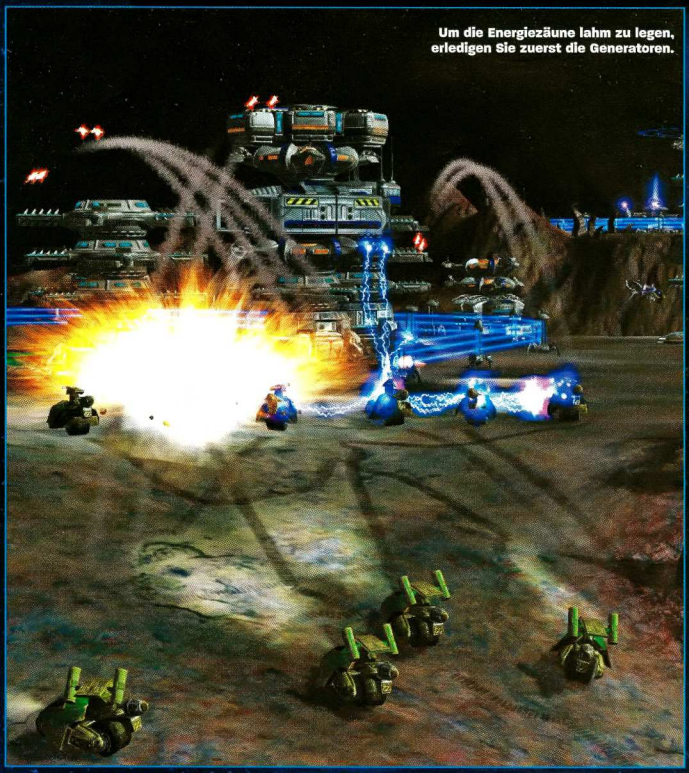
"Earth 2160 ein wirklich komplettes Echtzeit-Strategiespiel, mit allen Bestandteilen wie Ressourcenabbau, Basisbau, Forschung, Einheiten-Konstruktion, Taktik und Schlachten."

"Wir halten den Trend zu „Strategie-Leichtversionen" für am Spieler vorbeientwickelt."

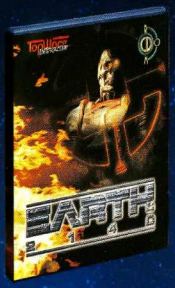
"Heute können wir einem Objekt anstatt 50 Polygonen über 5.000 spendieren."

"Vorkenntnisse über die Vorgänger sind nicht erforderlich."

„Ich glaube kaum, dass da Langeweile aufkommt."



Um die Energiezäune lahm zu legen, erledigen Sie zuerst die Generatoren.







DIE EARTH-SERIE:

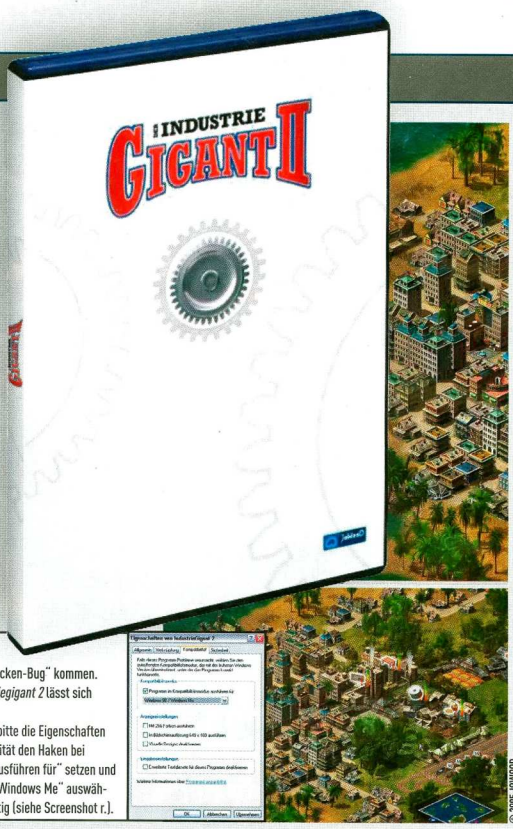
1996 erschien mit Earth 2140 der erste Teil der Serie. Damals noch in 2D, kämpften allein die Eurasian Dynasty und die United Civilized States um die versiegenden Rohstoffe der Erde. Drei Jahre später folgte mit Earth 2150 der Nachfolger in schickem 3D. Der Konflikt zwischen den Parteien spitzte sich so sehr zu, dass die Erde am Ende vernichtet wurde. Es folgten die Erweiterungen The Moon Project und Lost Souls.

(c) 1993-2005 by ZUXXEZ Entertainment AG, developed by Reality Pump Studios, published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH. All rights reserved. Earth 2xx0, Reality Pump and Zuxxez are Zuxxez are registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG.

Weitere Informationen siehe Impressum auf Seite 169.

VOLLVERSION:

INDUSTRIE-GIGANT II



Hochkonjunktur für alle WiSim-Fans:
Zeigen Sie Gerhard und Wolfgang, wie es geht!

- 160 Rohstoffe und Endprodukte
- Über 50 Transportmittel
- Karriere-Modus mit 18 Missionen und Endlosspiel
- Produktzyklen abhängig von Jahreszeiten
- Mehrspieler-Modus
- PCA-Wertung: 81 %

Seriennummern:
S62T-689J-ZYJG-445A
6EN3-5YZK-8FYE-4BB4
MS3T-HXR7-476M-3E78
S44H-4RJY-CAMF-43A5
G6C2-NVT7-VV2J-49B4
7JKV-9XYI-7B49-3B1E
QB98-IV8N-M94Q-3469
4R6E-WHW3-E4D4-1BA5
Y4N9-3YJ6-QZ8Y-5CC3
AI7R-7QMY-WXVN-943C

Geben Sie fein Acht:

Unter Windows XP kann es zum „Schnecken-Bug" kommen. Dieser interne Screensaver von *Industriegigant 2* lässt sich jedoch ganz einfach ausschalten:
Über einen Rechtsklick auf die ig2.exe bitte die Eigenschaften aufrufen. Dort in der Lasche Kompatibilität den Haken bei „Programm im Kompatibilitätsmodus ausführen für" setzen und dann im Pulldown-Menü „Windows 98/Windows Me" auswählen. Auf „Übernehmen" klicken und fertig (siehe Screenshot r.).

© 2005 JOWOOD

©2001-2005 JOWOOD. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. JOWOOD-LOGOS UND INDUSTRIEGIGANT SIND MARKEN UND/ODER EINGETRAGENE MARKEN VON JOWOOD. 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:

28 VIDEOS AUF DVD!
28 VIDEOS AUF AB-18-DVD!

NEWS
F.E.A.R.



VORSCHAU
Spellforce 2



JETZT IM HANDEL
Freedom Force vs. The 3rd Reich



REPORTAGE
Gothic 3



DEMOS:

9 DEMOS AUF DVD!
10 DEMOS AUF AB-18-DVD!

THE CHRONICLES OF RIDDICK
Vin Diesel spielt die Hauptrolle in dem Ego-Shooter. Die Demoversion umfasst den Mainframe-Level.

NUR AUF AB-18-DVD



TRACKMANIA SUNRISE
Die Demo zum durchgeknallten Rennspiel bietet sechs Strecken, drei Modi, Mehrspieler-Modus und Editor-Variante.



CREATURE CONFLICT: THE CLAN WARS
Rundenstrategie. In der englischen Mehrspieler-Demo fallen sich auf zwei Planeten drei verrückte Tierrassen an.



DOMINATION
Demo der Echtzeit-Strategie mit komplettem Tutorial, einer Mission der Free-Nations-Kampagne und Weltkriegskarte.



DEN KOMPLETTEN DVD-INHALT FINDEN SIE AUF SEITE 20!

DIGITAL EXTREMES BRINGT NEUEN WIND INS FPS GENRE

„DU BIST DR. JACK MASON UND HAST ZUSAMMEN MIT KARINA, EINER INFIZIERTEN PATIENTIN, AUF EINEM GEFÄNGNISPLANETEN NAMENS ERDE SCHIFFBRUCH ERLITTEN. KANNST DU ÜBERLEBEN?"



"SPANNENDE STORY, UMFANGREICHER MEHRSPIELERMODUS UND SUPER OPTIK."
"PC ACTION 01/05"

"FINSTERE ZUKUNFTSVERSION MIT STARKER TECHNIK UND MULTIPLAYER-SCHWERPUNKT."
"XBOX GAMES 03/05"



HIP GAMES
groove
DIGITAL EXTREMES
flashpoint

MAI 2005

WWW.PARIAHGAME.COM

PC CD ROM
XBOX
XBOX LIVE

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... bittet bei allen, denen er in den letzten drei Wochen auf den Schlips trat, um Verständnis und fordert vom Polen Genugtuung.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... hat festgestellt, dass er noch 12.416 Tage bis zu seiner Pensionierung arbeiten muss und tritt deshalb halbtags im Travestie-Kabarett auf.



AHMET ISCITÜRK
ACTION-, STRATEGIE- UND RENNSPIELE
... ist jetzt Kunsträuber und klaut deshalb seine eigenen Artikel.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... braucht nach zwei Wochen Extreme-Baby-Traging ein neues Rückgrat!



MARC BREHME
ADVENTURES, STRATEGIESPIELE UND WISIMS
... hat fünf Kilo abgenommen, obwohl ihm einige Kollegen immer die Äpfel wegfressen, und ist entrüstet, dass es keiner sieht!



RALPH WOLLNER
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... macht sich Sorgen, weil Brehme sich langsam verdünnisiert und fast schon vom Fleisch fällt.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... dankt Leser Julien Offenburg für das gesendete Fresspaket – auch wenn der Inhalt völlig ungenießbar war. :-o



LUKASZ CISZEWSKI
ACTIONSPIELE UND MEHRSPIELER-SHOOTER
... besiegte Chef Bigge bei *Pro Evolution Soccer 4* mit 4:1 – und wurde danach beinahe gefeuert.



HEINRICH LENHARDT
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... quält gern die auf eine Europa-Veröffentlichung wartende Leserschaft mit der Bestätigung, dass Sonys PSP echt ein tolles Teil ist.

Sehr anzüglich



Montage: Tobias Zellerhoff

Während sich normale Leute nur für vier Hochzeiten oder einen Todesfall schick machen, schmeißen wir uns für die wichtigen Dinge im Leben richtig in Schale.

Hesse: Aufwachen, Pack! Kracher sind in unserem Postfach eingeschlagen.

Bertits: Nicht so laut bitte! Ich halte gerade meinen Schönheitsschlaf.

Iscitürk: Das hilft bei Ihnen doch eh nichts. Ich will sofort wissen, was bei uns eingeschlagen ist.

Wollner: Lassen Sie mich raten: *Gothic 3*, *Stronghold 2*, ein neues *Doom*, *Stargate* oder ein *Half-Life 2*-Add-on.

Ciszewski: Hahaha! Guter Witz. Wo soll denn das herkommen?

Fränkel: Mir alles wurscht! In 15 Sekunden läuft die Auktion für meinen 1.500sten *John Sinclair*-Roman aus.

Brehme: Habe ich da Wurst gehört? Ich bin dabei, egal, um was es geht.

Bigge: Ignoranter Haufen! Gespräche einstellen, in die Tastatur hauen! Wir haben ALLES – *Half-Life 2: Aftermath* sogar als Weltpremiere! Die Tests zu *Doom 3: Resurrection of Evil* und *Cold Fear* stellen wir wegen Indizierungsgefahr der Titel nur auf www.pcaction.de. Marsch, marsch!



Verteidige, was du erschaffen hast!

Jetzt im Handel
www.stronghold2.de

GROSSES SPECIAL MIT HINTERGRUNDINFOS UND GEWINNSPIEL AUF:
wissen.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

Unterwegs mit dem XPS und Intel® Centrino™ Mobiltechnologie

Mit atemberaubender Power und Kontrolle für Ihr Gaming - ideal für unterwegs

Steigen Sie ein in eine neue Dimension™ atemberaubender Spielewelten. Das neue Dell™ 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, der brandaktuelle Intel® Pentium® M Prozessor und ein 17-Zoll-Ultra-Sharp-Display sorgen dafür, dass Sie in seinen Bann gezogen und das Schwindelgefühl wahrhaftig spüren werden. Dank der kraftvollen Intel® Centrino™ Mobiltechnologie ist der XPS 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 Dell™ 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])
- 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 80 Wh
- 1 Jahr Vor Ort Service am nächsten Arbeitstag[1]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])

2.199 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Jetzt mit 0 % Finanzierung[2]

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])	+ 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])
- 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
- Sound Blaster® Audigy™ 2 ZS 7.1 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])
- Dell™ Multimedia Tastatur und Maus, 8x USB 2.0

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

GRATIS Speicherupgrade: Jetzt 1024 MB statt 512 MB

Jetzt mit 0 % Finanzierung[2]

E-Value™: PPDE5-D05XP5

PC Games Hardware 02/05
Top-Produkt

Jetzt 0 % Finanzierung - Laufzeit 6 Monate[2]

Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 5 33 55 40 34** Geschäftskunden **0800 / 5 33 55 60 18** 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





Flüsterleiser 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[9])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 2x 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display , Dell™ E173FP für 231 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 256 MB PCI-Express nVidia® GeForce™ 6800, 2x DVI, VGA-Adapter
- Integrierte 5.1 Dolby Digital Soundlösung
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW, 16x DVD-ROM und 9-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft Works 7.0 (OEM[9])
- Dell™ Tastatur und optische Maus (USB), 8x USB 2.0

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

GRATIS Speicherupgrade: Jetzt 1024 MB statt 512 MB

Finanzierung schon ab 25,57 € mtl.[5] E-Value™: PPDE5-D05506

Upgrades

- Servicepaket BASIC: Vor Ort Service & Online Training + 128 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[9]) + 244 €
- Sound Blaster® Audigy™ 2 ZS 7.1 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss + 70 €

Kraftvoller Multimedia-PC

Dell™ Dimension™ 8400

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 630 mit HT Technologie (3 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[9])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 2x 160 GB** SATA Festplatten, 7.200 U/Min, RAID 0
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 324 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit NIC
- 256 MB PCI-Express nVidia® GeForce™ 6800
- Sound Blaster® Audigy® 2 ZS 7.1 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW & 16x DVD-ROM & Floppy
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[9])
- Dell™ Tastatur und optische Maus (USB), 8x USB 2.0

999 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.
Systempreis ohne Monitor

GRATIS Speicherupgrade: Jetzt 1024 MB statt 512 MB

Finanzierung schon ab 31,97 € mtl.[5] E-Value™: PPDE5-D05846

Upgrades

- Servicepaket PREMIUM: Vor Ort Service, Unfallschutz & Office Online Schulung + 255 €
- Microsoft® Office® 2003 Small Business Edition (OEM[9]) + 244 €
- Dell™ A425 Aktivboxen mit Subwoofer + 35 €

Leistungsstarker Power-PC

Dell™ Dimension™ 8400

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 640 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[9])
- 512 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 452 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit NIC
- 256 MB PCIe x16, ATi® Radeon® X850XT™ Platinum Edition, DVI/VGA & TV-Out
- Sound Blaster® Audigy™ 2 ZS 7.1 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW & 16x DVD-ROM & Floppy
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[9])
- Dell™ Tastatur und optische Maus (USB), 8x USB 2.0
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt

1.399 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.
Systempreis ohne Monitor

GRATIS Speicherupgrade: Jetzt 1024 MB statt 512 MB

Finanzierung schon ab 44,76 € mtl.[5] E-Value™: PPDE5-D05847

Upgrades

- Home Installation mit Internetanbindung + 196 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[9]) + 244 €
- 2048 MB Dual Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz (4x 512 MB) + 290 €

DELL™ ZUBEHÖR - IDEAL ZU IHREM SYSTEM

Dell™ Fotodrucker 540

Drucken Sie sich 10x15 Fotos in Laborqualität mit einem kleinen, benutzerfreundlichen und tragbaren Drucker[8]. Kompatibel mit den am häufigsten eingesetzten Digitalkameras oder Ihrem PC.



nur **179 €**
inkl. MwSt. + 17 € Versand

Axim™ X50 416 GPS

Bundle aus Dell™ Axim™ X50 416 MHz und Dell™ Bluetooth® GPS System. Inkl. der neuesten Europakarten.

-20%



Statt 579 € jetzt nur
463 €
inkl. MwSt. +13 € Versand

Dell™ 2300MP Micro-portabler Projektor

Beeindruckende Helligkeit (2300 ANSI Lumen[8]), enormer Kontrast (2100:1) sowie volle XGA-Auflösung von 1024x768 Bildpunkten.



Statt 1.739 € jetzt nur
1.391 €
inkl. MwSt. + 13 € Versand

-20%

Dell™ All-in-one Printer 942

Fotos randlos drucken[8] bis DIN A4, scannen, kopieren und faxen. Inkl. Speicherkartenleser und LCD-Display für direktes Drucken von einer Digitalkamera.

-20%



Statt 129 € jetzt nur
103 €
inkl. MwSt. + 17 € Versand

Axim™ X30 Wireless 624 MHz

Der schnellste von Dell™. 624 MHz Prozessor mit Intel® XScale® Technologie mit WMMX, 64 MB + 64 MB RAM. Ausgestattet mit 802.11b und Bluetooth®. Inkl. USB-Dockingstation.

-20%



Statt 382 € jetzt nur
306 €
inkl. MwSt. +13 € 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.

-25%



Statt 1.217€ jetzt nur
913 €
inkl. MwSt. + 23 € Versand

Wir bieten nicht nur spektakuläre Systeme für Spieler an, sondern auch viele andere - alle mit brandaktueller Technologie, wie dem leistungsstarken Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie, und günstigen 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







Highend Gamer-PC

Dell™ Dimension™ XPS Gen4

- **Intel® Pentium® 4 Prozessor** 660 mit HT-Technologie (3.60 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- **Microsoft® Windows® XP Home Édition (OEM[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
- Sound Blaster® Audigy™ 2 ZS 7.1 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW & 16x DVD-ROM & Floppy
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag [1]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[2])
- Dell™ Wireless Lan 1450 802.11 a/b/g USB Adapter
- Dell™ Multimedia Tastatur & optische Maus, 8x USB 2.0

2.499 € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand. **Systempreis ohne Monitor**

GRATIS Speicherupgrade: Jetzt 2048 MB statt 1024 MB

Jetzt mit 0 % Finanzierung[3]

E-Value™: PPDE5-D05XP6a

Upgrades

•3 Jahre Vor-Ort Service	+ 138	€
•Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[2])	+ 244	€
•2x 250 GB** SATA Festplatten, 7.200 U/Min, Stripe Raid 0	+ 151	€

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[2])**
- 256 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 80 GB** EIDE-Festplatte
- 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[2])

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

GRATIS Speicherupgrade: Jetzt 512 MB statt 256 MB

Finanzierung schon ab 46,36 € mtl.[3]

E-Value™: PPDE5-N05936

Upgrades

•PC Home Wireless Installation	+ 231	€
•Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[2])	+ 244	€
•17" WUXGA (1920x1200) TFT-Display	+ 116	€

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[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 80 Wh
- 1 Jahr Vor Ort Service am nächsten Arbeitstag [1]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[2])
- XPS Rucksack

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

Jetzt mit 0 % Finanzierung[3]

E-Value™: PPDE5-N04XP5a

Upgrades

• 3 Jahre CompleteCare™ Unfallschutz	+ 197	€
• Windows® XP Professional (OEM[2])	+ 70	€
• Microsoft® Office 2003 Professional (OEM[2])	+ 313	€
• 100 GB** Festplatte, 7.200 U/Min	+ 58	€

Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 5 33 55 40 34** Geschäftskunden **0800 / 5 33 55 60 18** 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 pentium 4 HT

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 inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand, sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig vom 27.04.05 bis 24.05.05. Zubehörprodukte inkl. MwSt., zzgl. 13 € Versand, 12 € bei TFT-Displays, 17 € bei Druckern und 23 € bei LCD-TV-Monitoren. Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. 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 Inc. 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 nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. [2]0% Finanzierung mit 6 Monaten Laufzeit erhältlich beim Kauf der XPS-Serie. Bei allen anderen Laufzeiten zwischen 12 und 48 Monaten beträgt der effektive Jahreszins 9,9 %. Gültig ab 300 € Bestellwert. 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. [3]Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die AktivierungsmaßnahmeN für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). "CompleteCare" Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension™ Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare™ kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare™ kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare™ Schutzes ist LGI (London General Insurance). [4]Druckgeschwindigkeit basiert auf US Papiergröße (215,9x279,4mm). [5]Basierend auf dem ANSI/NAPM IT7 .228-1997 Test (unter Benutzung neuer Leuchtmittel -34 bis 305 Geräte im Zeitraum 2002-2004 - je nach Modell) Die durchschnittliche Helligkeit in Lumen beträgt mindestens 90% der angegebenen maximalen Helligkeit. Dell GmbH, Monzastrasse 4, D-63225 Langen."2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment.

THEMA DES MONATS

ab Seite 52



Half-Life 2: Aftermath

Nein, für Gordon Freeman ist zum Glück noch lange nicht Schluss! Valve enthüllte für uns exklusiv das erste offizielle Add-on zu *Half-Life 2: Aftermath*. Außerdem kommt schon in Kürze ein kostenloser Bonuslevel namens *Lost Coast* mit jeder Menge neuer Source-Engine-Spielereien. Was Sie erwartet, erfahren Sie ab Seite 52.

VORSCHAU

ab Seite 56

Stargate SG-1

Mehr Spiel zum Film, erster Teil: Im ambitionierten Shooter zur Erfolgs-TV-Serie hüpfen Sie als Mitglied der interplanetarischen Eingreiftruppe durch Dimensionstore und schnetzeln Aliens. Wir haben für Sie schon mal losgeballert.



ab Seite 66



Der Pate

Mehr Spiel zum Film, zweiter Teil: Willkommen in der Corleone-Familie! Zeigen Sie in diesem Action-Märchen von Electronic Arts, dass Sie das Zeug zum Don haben. Also rauben, erpressen, heizen und meucheln Sie ganz wie bei *GTA*. Oder sogar besser?

PC ACTION 6/2005

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	168
Darauf wartest du	51
Die zock ich am liebsten	42
Gewinnspiel: Atari	28
Gewinnspiel: Hardware	31
Gewinnspiele-Übersicht	30
Hersteller-Hotlines	168
Impressum	169
Inserentenverzeichnis	168
Leserbriefe	40
Redaktionsspiegel	79
Sperrmüllabfuhr	44
Spielereferenzen	79
Testphilosophie	79
www.pcaction.de	166

AKTUELL

187: Ride or Die	24
1944: Winterschlacht in den Ardennen	23
25 to Life	25
50 Cent: Bulletproof	27
Ankh	27
Battlestation Midway	24
Conflict: Global Terror	23
Desperados 2	51
Die Chroniken von Narnia	23
DTM Race Driver 3	50
El Matador	24
F.E.A.R.	23
Gerüchteküche	25
Heroes of Might & Magic 5	22
Sniper Elite	23
The Roots	25
Top 10 Deutschland	23
War Front	27
World of Warcraft	27

BLICKPUNKT

Unreal-Engine 3 46
Valves Source-Engine gilt momentan als Platzhirsch unter den Grafikmaschinen. Epic rüttelt am Thron.
CeBIT: Samsung Euro Championships 48
Perfekt organisierte LAN-Turniere mit internationalem Flair mitten in Deutschland? Das geht. Wir waren dabei.

SEITENSPRUNG

Electra Assassin	117
Glory Days: The Essence of War	117
Gran Turismo 4	117
Mario Party 6	117
Metal Gear Solid: Snake Eater	116
Splinter Cell: Chaos Theory	117
Time Splitters: Future Perfect	116
Wade Hixton's Counter-Punch	117

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Half-Life 2: Aftermath & Lost Coast 52
Von wegen tot! Gordon Freeman lebt und ist agiler denn je. Wir verraten exklusiv, was Sie mit ihm in Kürze erleben.

Boiling Point 62
Der Pate 66
Gothic 3 70
Pariah 76
Scarface 73
Stargate SG-1 56
Star Wars: Empire at War 75

TEST

TEST DES MONATS:

Stronghold 2 80
Ein erfolgreicher Vorgänger, Ritter und Burgen, etwas mehr Aufbau – da kann nichts schief gehen. Oder etwa doch?
Aurora Watching 90
Back to Gaya 111
Bad Mojo Redux 103
Budget: Die Simpsons: Hit & Run 114
Budget: DTM Race Driver 2 112
Budget: Shadow Ops: Red Mercury 113
Budget: Spellforce: Platinum Ed. 113
Cossacks 2 100
Driver 3 108
Empire Earth 2 96
Fire for Effect 91
Freedom Force vs. The Third Reich 94
Incredible Challenge 111
Lego Star Wars 110
Maus Trophy 111
Jagged Alliance: Wildfire 102
Project Snowblind 88
Robots 111
SRS Streetracing 110
Stolen 86
Trackmania Sunrise 106
Wer wird Millionär? 111
World Snooker Championship 2005 103

SPIELERFORUM

Battlefield Vietnam 122
Browserspiele 120
Call of Duty 118
Doom 3 121
Enemy Territory 123
Gratisspiele 124
Half-Life 120
Half-Life 2 119/121
Unreal Tournament 2004 122
Vietcong 120

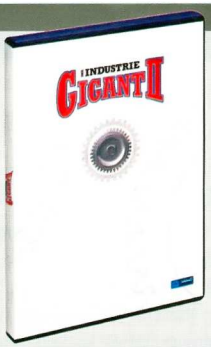
SPIELETIPPS

Act of War: Direct Action 141
Brothers in Arms: Road to Hill 30 131
Playboy: The Mansion auf DVD
Splinter Cell 3: Chaos Theory auf DVD
World of Warcraft 135

HARDWARE

Aktuelles 150
Hardware-Neuheiten direkt für Spieler.
BLICKPUNKT: CeBIT-Highlights 156
Ja, in Hannover gab's auch für Spieler was zu bestaunen.
Einkaufsführer 164
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick.
TEST: Einzeltests 160
Geprüft: Grafikkarte, PDA, DVD-Brenner
THEMA Technik: RAM-Probleme 162
Was tun, wenn der Arbeitsspeicher zickt?
VERGLEICHSTEST: Budget-Platinen 152
Wetten? Gute Mainboards müssen kein Vermögen kosten!
VERGLEICHSTEST: Spieler-Mäuse 158
Der richtige Nager für jeden Anspruch!

VOLLVERSION AUF DVD

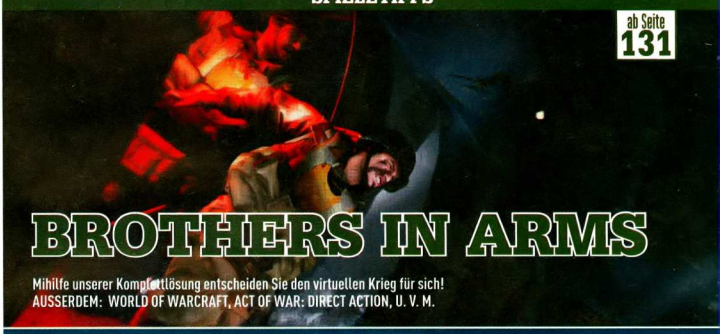


INDUSTRIE-GIGANT 2

Zeigen Sie Gerhard und Wolfgang, wie es geht! Hochkonjunktur für alle WiSim-Fans.

- 160 Rohstoffe und Endprodukte
- Über 50 Transportmittel
- Karriere-Modus mit 18 Missionen und Endlosspiel
- Produktzyklen abhängig von den Jahreszeiten
- Mehrspieler-Modus
- PCA-Wertung: 81%

SPIELETIPPS



ab Seite 131

BROTHERS IN ARMS

Mithilfe unserer Komplettlösung entscheiden Sie den virtuellen Krieg für sich!
AUSSERDEM: WORLD OF WARCRAFT, ACT OF WAR: DIRECT ACTION, U. V. M.

HARDWARE



ab Seite 152

Spar-Platinen

Wer einen flotten Spiele-PC haben will, muss einiges fürs Mainboard anlegen, heißt es. Quatsch! Es gibt Top-Komponenten zu erschwinglichen Preisen. Wir geben Empfehlungen für jeden Geldbeutel.

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



Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

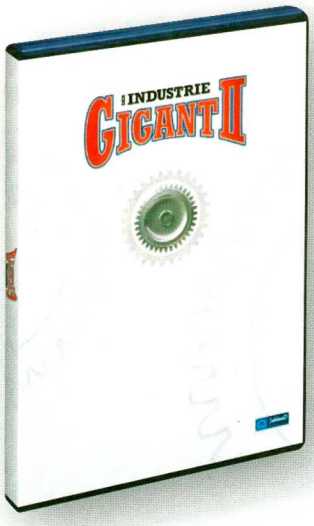
8 Gigabyte Daten • **Vollversion:** Industriegigant 2 • Kostenloses offizielles **Add-on:** Vietcong: Red Dawn • **9 Spiele-Demos**, darunter: Imperial Glory, 1944: Winterschlacht in den Ardennen, Juiced, Trackmania Sunrise, The Bard's Tale, Empire Earth 2 (Mehrspieler-Demo), Nibiru • **28 Videos**, darunter: Gothic 3, Spellforce 2, Black & White 2, Age of Empires 3, Freedom Force vs. The Third Reich, Stronghold 2, Driver 3 • Spielerforum, **10 Gratisspiele**, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber und Zusatzprogramme

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

8 Gigabyte Daten • **Vollversion:** Industriegigant 2 • Kostenloses offizielles **Add-on:** Vietcong: Red Dawn • 10 Spiele-Demos, **Zusatzdemo:** The Chronicles of Riddick • ansonsten identischer Dateninhalt

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

INDUSTRIEGIGANT II



© 2005 JOWOOD

Hochkonjunktur für alle WiSim-Fans:

Zeigen Sie Gerhard und Wolfgang, wie es geht!

- 160 Rohstoffe und Endprodukte
- Über 50 Transportmittel
- Karriere-Modus mit 18 Missionen und Endlosspiel
- Produktzyklen abhängig von Jahreszeiten
- Mehrspieler-Modus
- PCA-Wertung: 81 %

GENRE:	Wirtschaftssimulation
VORAUSSETZUNG:	P 350, 64 MByte RAM
HD-SPEICHER:	380 MByte
GRAFIK:	DirectDraw
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	http://ig2.jowood.com
VERTRIEB:	www.jowood.com

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 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:
Industriegigant II

DEMOS:
1944 (Datenbereich der Videoseite)
The Chronicles of Riddick (Datenbereich der Videoseite) (Nur auf Ab-18-DVD)
Creature Conflict: The Clan Wars
Domination
Empire Earth 2 Mehrspieler (Datenber. d. Videoseite)
Imperial Glory (Datenbereich der Videoseite)
Juiced
Nibiru (Datenbereich der Videoseite)
The Bard's Tale
Trackmania Sunrise (Datenbereich der Videoseite)

VIDEOS:
News:
Black & White 2
F.E.A.R.
Guild Wars
Vorschau:
Fable: The Lost Chapters
Spellforce 2
Jetzt im Handel:
Aurora Watching
Cossacks 2: Napoleonic Wars
Driver 3
Freedom Force vs. The 3rd Reich
Imperial Glory
Jagged Alliance 2: Wildfire
Project Snowblind
Robots
Stronghold 2
Reportage:
Age of Empires 3
Gothic 3
Spezial:
SWAT 4
Nintendo DS
April-Charts
PC ACTION bringt's
Vorlesung des Monats
Abspann + CompuBabes
Outtakes

Trailer:
Area 51
Juiced
Moto GP3
Stronghold 2
Trackmania Sunrise

SPIELERFORUM:
Battlefield Vietnam
Call of Duty
Command & Conquer: Die Stunde Null
Counter-Strike: Source
Doom 3
Enemy Territory
Gratisspiele
Half-Life
Half-Life 2
Vietcong

TIPPS & TRICKS:
Playboy: The Mansion
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Star Wars: Knights of the Old Republic 2
World of Warcraft

PATCHES:
Act of War: Direct Action Patch 1B (int)
Böse Nachbarn 2 (Windows XP SP2 fix)
Brothers in Arms: Road to Hill 30 v1.02 (d)
Elite Starfighter Grafikkarten-Update (d)
GTR: FIA GT Racing Simulation v1.300 von v1.2+(d)
Novasphere 13 v1.03 (d)
Painkiller v1.61 (int)
Painkiller v1.64 von v1.62+ (int)
Silent Hunter 3 v1.1 (eu)
Söldner: Secret Wars v33588
Warcraft 3: Reign of Chaos 1.18a (d)
Warcraft 3: The Frozen Throne 1.18a (d)
World of Warcraft v1.3.0 (d)

HARDWARE-TREIBER:
Win9x_Me:
Ati Catalyst 4.10
Nvidia Detonator 71.84
Nvidia Nforce 4.27
Nvidia Nforce-System-Utility 1.08.5
Via Hyperion 4-in-1 4.55

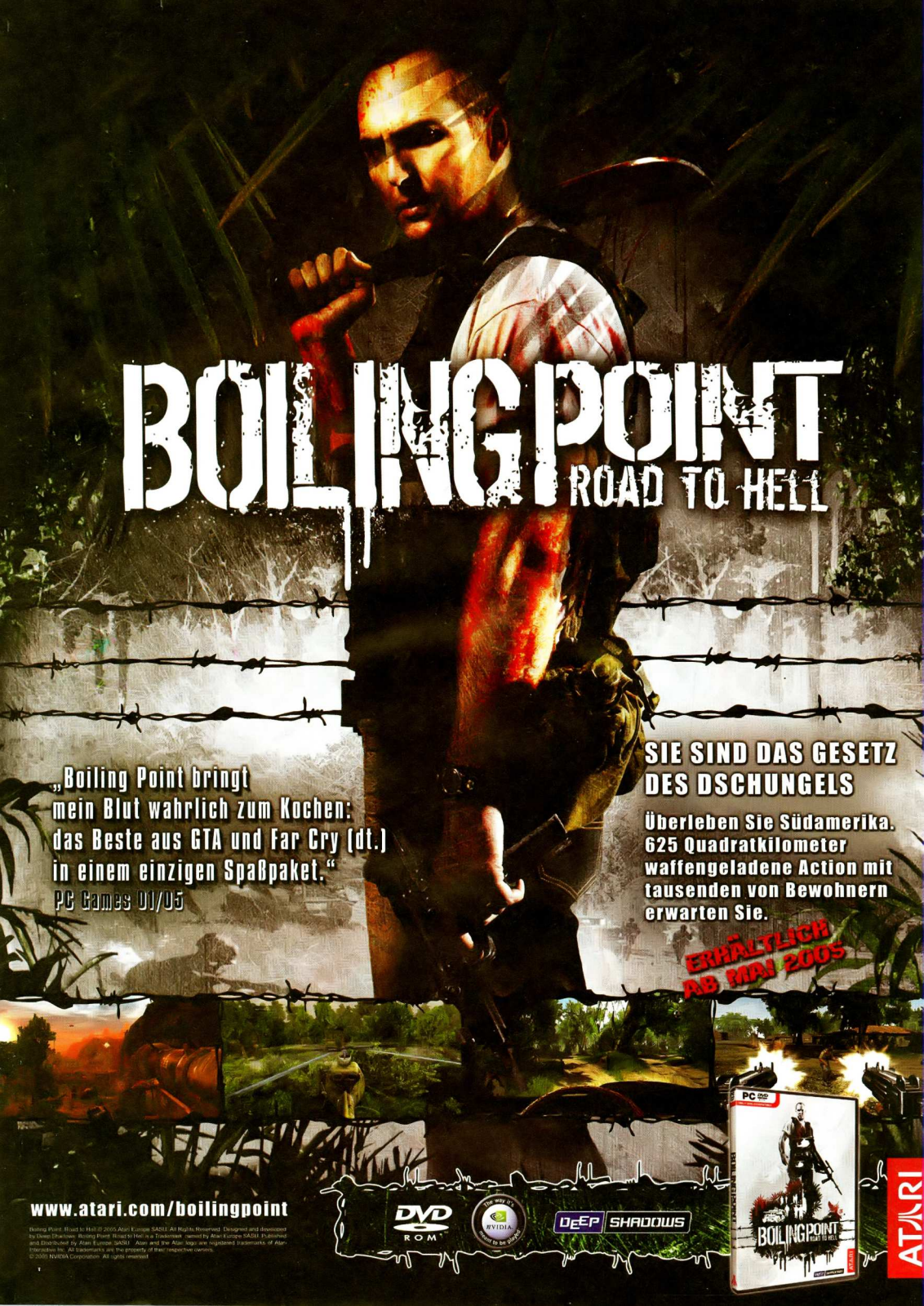
WinXP_2000:
Athlon 64 Cool'n'Quiet-Software 1.0.1.7 für Win2k Me
Athlon 64 Treiber 1.1.0.14 für WinXP
Ati Catalyst 5.1
Nvidia Detonator 66.93
Nvidia Nforce 5.10
Nvidia Nforce-System-Utility 1.08.5
Nvidia Nforce v.5.10 Win2000 XP
Via Hyperion 4-in-1 4.55

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
Lesereinsendung: Der Döner-Song
Mcafee Avert-Stinger v.2.4.7
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
WCG-Spieledemos
WCG-Finalspiele Broodwar, Warcraft und Counter-Strike
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.



Boiling Point: Road to Hell © 2005 Atari Europe SASU. All Rights Reserved. Designed and developed by Deep Shadows. Boiling Point: Road to Hell is a trademark owned by Atari Europe SASU. Published and Distributed by Atari Europe SASU. Atari and the Atari logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc. All trademarks are the property of their respective owners.
© 2005 NVIDIA Corporation. All rights reserved.

TOP NEWS

Aber bitte mit Fahne!

Hurra! HEROES OF MIGHT & MAGIC 5 steht in den Startlöchern und schaut schärfer aus als so manches Supermodel.

Runden-Strategie | Fantasy-Fanatiker kriegen eine nasse Hose: Die beliebte und äußerst erfolgreiche *Heroes of Might & Magic*-Reihe bekommt einen weiteren Nachkömmling. Am fünften Teil der Serie arbeiten diesmal Nival Interactive, die zuletzt mit *Etherlords*, *Silent Storm* und *Blitzkrieg* am Start gewesen sind. *HOMM 5* ist wie seine Vorgänger ein interessanter Mix aus rundenbasierter Strategie und lebhafter Fabel-Welt mit Rassen wie Elfen, Zwergen und Orks. Damit nicht nur alteingesessene Fans Gefallen an dem Titel finden, bekommt *HOMM 5* eine wunderschöne 3D-Grafik spendiert, die jeden Optik-Fetischisten überzeugen sollte. „Wir wollten eine tiefgründigere Spielwelt im *Might & Magic*-Universum erschaffen. Werke vom Fantasy-Veteran J. R. R. Tolkien und vielen anderen bekannten Autoren haben uns inspiriert, einen epischen Hintergrund auf die Beine zu stellen", erklärt *M&M*-Designer Richard Dansky. Einziger Wermutstropfen: Wir müssen uns noch mindestens ein Jahr gedulden, bis das Spektakel in den Regalen steht.

LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.mightandmagicgame.com

»Sonntagsspaziergang: Gerd und Doris.«



»Wiesenhof: Geflügelproduktion.«



»Offener Vollzug: Fabelhaft.«



Mit Haken und Bösen

In CONFLICT: GLOBAL TERROR kämpfen Sie gegen Terroristen. Nebenbei dürfen Sie sogar einen abseilen – nämlich einen Kollegen.

Taktik-Shooter | Die Shooter-Serie *Conflict* ist echten Militärstrategen wohl bekannt. Nach *Conflict: Desert Storm 2* und *Conflict: Vietnam* folgt nun *Conflict: Global Terror*. Erstmals verschlägt es Sie ins 21. Jahrhundert. Als Mitglied einer Anti-Terror-Einheit starten Sie in Kolumbien und zerschlagen einen Drogendealerring. Dabei kommt heraus, dass die Altnazis der Geheimorganisation March 33 die Kontrolle über die Welt an sich reißen wollen. Im Gegensatz zu den Vorgängern haben die Söldner in *CGT* einige neue Fertigkeiten erlernt. So stürmen Sie dank Leitern und Seilen die Gebäude nun durch Fenster. Als Schauplätze dienen Krisengebiete wie die Philippinen, Südkorea und die Kaschmir-Region. Im kommenden September können die virtuellen Terroristen einpacken. LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.conflict.com



Du hast es im Kreuz!

Achtung, bei SNIPER ELITE wird scharf geschossen. Im Berlin der Vierzigerjahre herrscht Bombenstimmung.

Action | Hurra! Endlich wieder ein Action-Titel, der im digitalen Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist! Spaß beiseite, Sniper Elite unterscheidet sich nämlich stark von der Konkurrenz. Hier sind nicht Frontsoldaten, Piloten oder Panzerkommandeure die Protagonisten, sondern ein stinknormaler Ami-Scharfschütze. Im Jahr 1945 knallt er in den Ruinen Berlins nicht nur Nazis ab, er ergründet auch die nuklearen Bestrebungen der Sowjetunion. Wahlweise aus Ego- oder Verfolger-Perspektive kämpfen Sie sich allein oder in Kooperation mit einem menschlichen Mitstreiter in 25 Missionen quer durch die damalige Reichshauptstadt. Einen Mehrspieler-Modus über LAN und Internet gibt es natürlich auch, kündigen die englischen Programmierer Rebellion an. Im Sommer soll's so weit sein. LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.rebellion.co.uk/sniperelite.htm

LIES MICH!

1944

Echtzeit-Strategie



Die letzte große Offensive der deutschen Wehrmacht erleben Sie in *1944: Winterschlacht in den Ardennen*. In drei Kampagnen mit insgesamt 20 Missionen führen Sie Panzer-Verbände aufseiten der Alliierten und der Deutschen etwa zur Brücke von Remagen oder in die Operation Nordwind. Der Nachfolger von den Machern von *D-Day* erscheint bereits am 9. Mai zum Schnäppchenpreis von 30 Euro bei CDV. (CB)

Info: www.1944-game.de

DIE CHRONIKEN VON NARNIA

Action-Adventure | Voraussichtlich im September beglückt uns Disney Interactive mit einer Knobelei zum gleichnamigen Animations-Kinostreifen der Disney Studios. In der Rolle von vier tapferen Comic-Streitern sollen Sie dann ballernd und hüpfend das seit 100 Jahren tiefgefrorene Land Narnia vom Fluch einer bösen weißen Hexe befreien. Dabei stellen sich Ihnen unter anderem Minotauren, Wölfe und Zyklopen entgegen. (CB)

Info: www.disney.de

F.E.A.R.

Ego-Shooter

Eine schlechte und eine komische Nachricht: *F.E.A.R.*, Monoliths Hoffnungsstern am Shooter-Himmel, kann sich laut Vertriebspartner Vivendi Universal bis ins Jahr 2006 verzögern. Als Gründe gab man an, man wolle die Mehrspieler-Modi CTF und Assault für Liga-Turniere interessanter machen. So, so! Dafür kündigte Warner angeblich einen *F.E.A.R.*-Kinofilm mit Vin Diesel in der Hauptrolle an, der auch 2006 erscheinen soll. Ja, ja! Wir glauben – zumindest bei zweiter Meldung – fest an einen Aprilscherz. (CB)



Info: www.whatisfear.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	Splinter Cell 3: Chaos Theory	Ubisoft
2	▲	NEU	Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre	EA
3	▲	NEU	Silent Hunter 3	Ubisoft
4	▲	NEU	Sacred Underworld	Take 2
5	▲	NEU	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft
6	▼	5	Die Sims 2	EA
7	▲	NEU	Act of War: Direct Action	Atari
8	▼	3	Half-Life 2	Vivendi Universal
9	▼	8	Die Siedler: Das Erbe der Könige	Ubisoft
10	▼	2	Star Wars: Republic Commando	Activision

Quelle: SATURN

Schieß Bürger!

Geschützter Verkehr ist besser! Aus diesem Grund haben Sie bei den Auto-Rasereien in 187 RIDE OR DIE jede Menge Wummen, um sich zu verteidigen.



»Auf den Rücksitzen von Gangster-Karren wird viel geknallt.«

Action | Hauptdarsteller des Gangster-Spektakels ist Buck, ein junger Schlawiner, der ein pompöses Leben mit heißen Girls und fetten Karren in Los Angeles führt. Einziger Nachteil ist die skrupellose Truppe von Cortez, der seine Schergen in der ganzen Stadt verteilt hat. Da sich echte Pimps nur ungern die Gucci-Schuhe dreckig machen, brettern sie lieber mit PS-Monstern durch die Gegend. Natürlich ist die komplette Belegschaft bis an die Zähne bewaffnet und kaum erscheint ein feindliches Gefährt am Horizont, feuern sich beide Parteien gegenseitig an. Der Schlüssel zum Erfolg liegt dabei in der Kombination aus Fahrkunst und kämpferischem Geschick. Die Auswahl der Gauner-Schüsseln erstreckt sich von alten Roadstern bis hin zu modernen Muscle-Cars. Obendrauf gibt es einen extra für den Titel produzierten Hip-Hop-Soundtrack. Eine Internet- sowie LAN-Funktion soll es ebenfalls geben. Im Sommer fetzen Sie los. RALPH WOLLNER

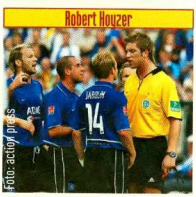
Info: www.187game.com

Die größten Gangster aller Zeiten

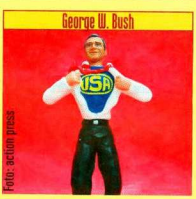
Schwere Jungs gibt es nicht nur im Spiel, sondern auch im echten Leben. Wir haben die bekanntesten Ganoven für Sie zusammengetragen.



Die schweinecoole Rap-Legende kann so viel kiffen, dass er keine Tüten dreht, sondern einen Salat daraus macht. Nebenbei hat er es geschafft, sich stattliche 13 Jahre in der berüchtigten Gangster-Szene zu behaupten, ohne eine Kugel durch den Kopf zu bekommen. Wäre auch egal, das Projektil könnte in Snoops Birne eh keinen Schaden anrichten.



Der Möchtegern-Schiri hat immer die besten Karten und pfeift auf den Sieg. Er hat ein absolutes Näschen für Sportwetten und gilt als unbestechlich. Wenn Sie die ehrliche Haut selber mal kennen lernen wollen, besuchen Sie ihn doch einfach im Café King, seinem Stammlokal in Berlin-Charlottenburg. Da ist er allerdings erst wieder in ein paar Jahren. Der Typ hat nämlich einen sitzen.



Nach dem dubiosen Wahlausgang im Jahre 2000 zählt der sympathische Cowboy zu den bekanntesten Schlingeln. Laut amerikanischem Gesetz gehört ihm die Welt. Deshalb macht er damit auch, was er will. Revolver-Schorsch ist so bescheuert, dass er Brezeln futtert, ohne zu schlucken. Das konnte die Gespielin seines Vorgängers im Präsidentenamt irgendwie besser.



Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT BERAUSCHT SICH AM OKTOBERFEST-SPIEL



»Tief gesunken: Kommissar Rex.«

Die Maß ist voll

Auch wenn ich in meinen 20 Jahren als Wahl-Münchner das Oktoberfest als überteuerte, überfüllte, generell peinliche und im nüchternen Zustand unerträgliche Plage in Erinnerung behalten habe, bin ich fasziniert von den Möglichkeiten des offiziellen Wies'n-Spiels. Diese Lizenz aller Lizenzen errang das Darmstädter Softwarehaus 10tacle – trotz bedenklicher geografischer Entfernung zur Weißwurst-Äquatorlinie. Die Pressemitteilung schwärmt von „Computer-, Video- und Handy-Spielen rund um die Festzelte, Fahrgeschäfte und Jahrmarktsbuden", und wir wissen alle, worauf es hinausläuft: eine Art Wies'n-*Tycoon* mit den obligatorischen Segnungen des Wirtschaftssimulations-Genres von der Bierpreis-Erhöhung bis zum Ausbau der Toiletten-Kapazitäten; Zuckerwatte- und Karussell-Idylle für den Massenmarkt. Vielleicht kommt aber auch eine originelle Überraschung heraus, schließlich liefert die Vorlage nicht nur Stoff für so manchen Vollrausch, sondern auch zeitgemäße, harte Spielkonzepte. Zur Inspiration verweise ich auf die News-Seite von www.oktoberfest.de: Die Debatte um Festwirt Ludwig Hagn und seinen blasphemischen Vorschlag, das Bier aus Sicherheitsgründen in Plastikkrügen zu servieren, ist aufregender als manche Ego-Shooter-Story. So was schreit doch nach mit Havok-Physik durchs Zelt fliegende Bierhumpen, Zusatzmunition entwendet man drallen Kellnerinnen. Neben Lebensenergie- und Harndrang-Balken wird die „Alkohol im Blut"-Anzeige untergebracht, wo das Erreichen eines gewissen Wertes den Spieler unkontrolliert in rhythmische Zuckungen verfallen lässt, sobald die Blaskapelle den Ententanz anstimmt. Für die Rolle des sinistren Oberbösewichts prädestiniert ist Wies'n Wastl, der ebenso rosarote wie offizielle Maskottchen-Mutantendackel, welcher seine mit Salz geladene Brez'n bedrohlich im Anschlag hält. Diese verkitschte Geschmacklosigkeit dürfte für mehr Albträume gut sein als der durchschnittliche *Doom 3*-Dämon. Und für den Tag danach gibt es die Ausnüchterungszelle als nahe liegenden Expansion-Pack. Oans, zwoa, gsuffa!



Hunde und Wurzeln schlagen!

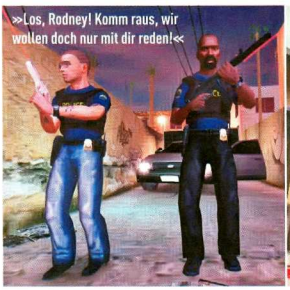
Mit der gleichnamigen Grammy-prämierten Rap-Truppe hat THE ROOTS nichts zu tun, aber so ein Action-Rollenspiel ist doch auch was Feines.

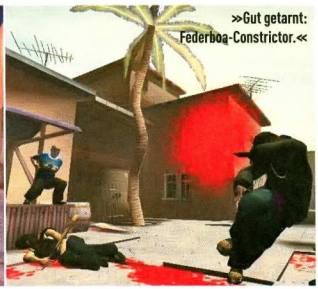
Rollenspiel | Cenega Publishing veröffentlichen im Herbst diesen Jahres ein Action-Rollenspiel, das auf den Namen *The Roots* (Wurzeln) hört. Das Spiel bietet 24 frei erkundbare Regionen, 120 Nichtspielercharaktere, über 400 Gegenstände, 70 Zaubersprüche, 100 verschiedene Gegnertypen und mehr als 70 Kampf-Arenen – zumindest laut Hersteller. Des Weiteren sind zwei Minispiele enthalten, die für die nötige Abwechslung sorgen: eine Art Puzzle-Abenteuer und – man höre und staune – ein rasantes Ballon-Rennen. Zur Story verrieten die Macher nicht sehr viel: Ein Jüngling macht sich auf, das Böse zu bekämpfen. Aha! AHMET ISCITÜRK

Info: www.cenega.com

Slum-Schlacht

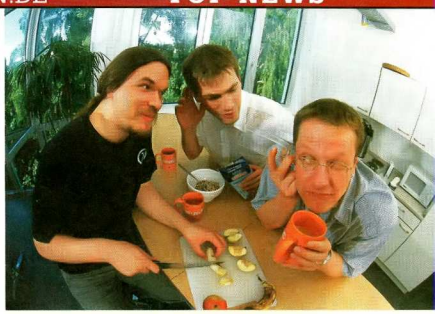
Lester Williams und Andre Francis haben nur ein Ziel: Das Ghetto zu säubern. In 25 TO LIFE helfen Sie ihnen dabei.





Action | In Los Angeles ist es so, dass man nach der dritten Straftat automatisch „25 To Life" bekommt. Also mindestens 25 Jahre bis lebenslänglich in den Bau wandert. Die Amis kennen eben kein Pardon. Kommen wir zum gleichnamigen Spiel, denn das bietet einen interessanten Ansatz. Den bleihaltigen Ghetto-Shooter erleben Sie nämlich nicht nur aus der Sicht eines knallharten Cops, sondern schlüpfen auch in die schwarze Haut eines Gangsters. Letzterer hat genug von all der Gewalt und will nicht nur um seines kleinen Sohnes Willen aussteigen. Doch vorher hat er noch einige offene Rechnungen zu begleichen ... Über 40 verschiedene Waffen und jede Menge Rapmusik sorgen dabei für große Löcher und Stimmung. Im Juli erscheint der Titel in den USA, ein deutscher Termin ist noch nicht bekannt. AHMET ISCITÜRK

Info: www.25tolife.com

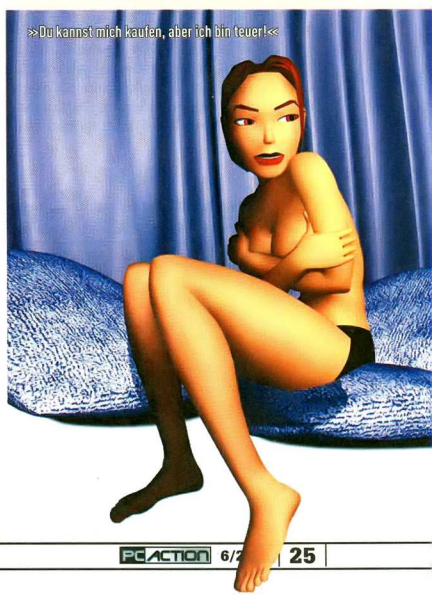


GERUCHTE KUCHE

Eidos wird verkauft, ist schon verkauft, doch nicht, oder doch? Und was hat Bono, der Sänger von U2, damit zu tun? Das Gezerre um den britischen Spielehersteller nimmt nicht ab, dafür aber immer skurrilere Formen an.

Am 22. März meldeten einige Wirtschaftsblätter Vollzug. Die britische Gruppe Elevation Partners habe Eidos (*Hitman, Tomb Raider*) zu einem Preis von rund 102 Millionen Euro gekauft. Hinter Elevation Partners steckt niemand Geringeres als Electronic-Arts-Präsident John Riccitiello und U2-Sänger Bono. Angeblich habe Eidos dieses Übernahmeangebot annehmen müssen, weil für ein in Aussicht gestelltes lukrativeres der Zeitdruck zu groß wurde. Die Bank von Schottland, bislang Hauptgeldgeber von Eidos, habe den 25. März als letztmöglichen Termin festgelegt. Nun, diese Zeilen entstehen Anfang April und bis heute gibt es immer noch keine offizielle Stellungnahme seitens Eidos. Dafür weiß man inzwischen, dass der Firma ein weiteres Übernahmeangebot des auch nicht gerade riesigen Spieleherstellers SCI (*Conflict*-Serie) vorliegt. Immerhin: Inzwischen redet niemand mehr von Ubisoft als möglichen Aufkäufer. Und die Fakten? Es gilt momentan als ziemlich sicher, dass Eidos den Besitzer wechselt. Wer aber letztendlich die Schatulle öffnen darf, bleibt abzuwarten. Vielleicht steht Lara Crofts nächstem Auftritt in einem Musikvideo – nach den Ärzten jetzt U2 – ja wirklich kaum mehr was im Wege. Ich würde mir das reinziehen. (CB)

Info: www.eidos.de



Meer-Action

Der Pazifik, unendliche Weiten. In BATTLESTATIONS MIDWAY gehen Sie dem auf den Grund.



»Macht Urlaub: indisches Flugzeug.«

Action | Unser Redaktionspole beweist, dass nicht nur Schlechtes aus dem Ostblock kommt. Eine weitere Bestätigung servierten die ungarischen Entwickler von Mithis Entertainment, die wir vor Ort in Budapest besuchten. Die Jungs arbeiten zurzeit mit Hochdruck am Action-Strategie-Mix *Battlestations Midway*. Hierbei kommandieren Sie während des Zweiten Weltkriegs Luft- und Wassereinheiten per Taktikkarte oder legen selbst Hand an, um den bösen Japanern auf die Finger zu hauen. Das Pazifik-Szenario erwartet Sie im Frühsommer dieses Jahres, unser Videobericht samt Interview mit Creative Director Zsolt Nyulaszi folgt voraussichtlich in der kommenden Ausgabe. LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.battlestations.net

Sucht und Ordnung

Südamerikanische Drogen-Kartelle sind der DEA schon lange ein Dorn im Auge. In EL MATADOR beseitigen Sie deren Problem.



»Gesellschaftlich aufgestiegen: Mola Adebisi.«



»Wo mein T-Shirt ist? Das habe ich geraucht.«



»Du Drecksau hast die Klobrille oben gelassen!«

Action | Keine Macht den Drogen! Sie schlüpfen in *El Matador* in die Rolle eines DEA-Agenten, der in Lateinamerika den Narco-Bossen gehörig in den Arsch tritt. Laut den Entwicklern haben Sie es dabei aber nicht nur mit menschlichen Bösewichtern zu tun. So wollen Ihnen im Dschungel sogar Krokodile ans Leder. Ob die Reptilien Handtaschen aus Menschenhaut tragen, bleibt offen. Sicher ist jedenfalls, dass es sich dabei um ein Action-Spiel aus der Verfolger-Perspektive handelt, in dem Ballern angesagt ist, aber auch Schleichmanöver erforderlich sind. Wann es soweit ist? Südamerika wird bereits diesen Herbst gesäubert. AHMET ISCITÜRK

Info: www.cenega.com

Wer zur Hölle ist eigentlich ...



»Häh, welches Piercing?«

HORST DWORCZAK?

Der Chef-Designer von Piranha Bytes lebt nach dem Motto „Finde dich selbst und lebe danach". Keine Ahnung, was das bedeutet!

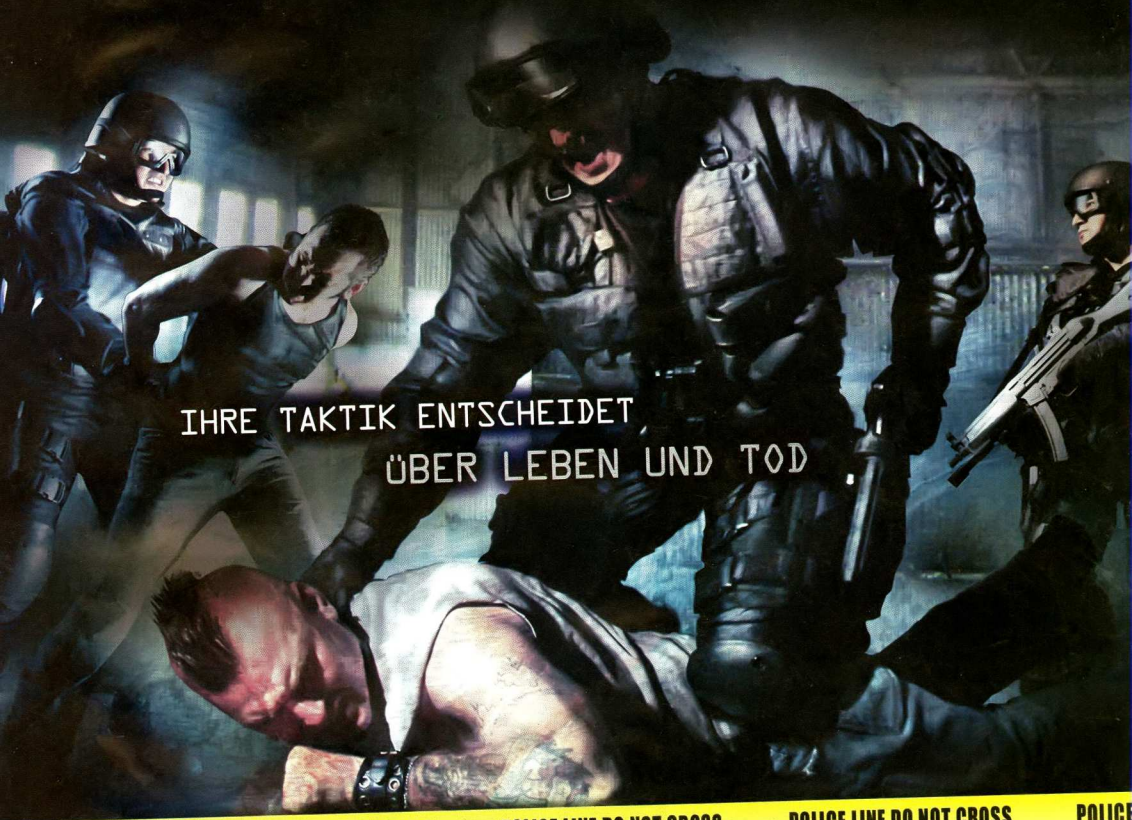
Als wir Horst nach seinem Geburtsdatum fragen, antwortet er nur, dass es irgendwann beim Urknall gewesen sei. Ob er wohl bei der Entstehung des Universums involviert war? Bei der Entstehung des *Gothic*-Universums auf jeden Fall und das was er uns vom dritten Teil zeigte, untermauert seinen Ruf als obercoole Designer-Sau. Sein Traumjob: als Cocktail-Tester in der Karibik zu jobben. Das verbieten wir ihm, denn in den Essener Entwicklungsstudios braucht man sein Können einfach dringender. Schließlich muss noch reichlich Monster designen. Sollte *Gothic 3* zum meistverkauften Spiel aller Zeiten avancieren, baut Horst ein *Gothic*-Imperium auf. Inklusive Fan-Artikel wie Bettwäsche und solches Zeug. Eventuell auch einem Waffeleisen, denn das hält er für die wichtigste Erfindung aller Zeiten. AHMET ISCITÜRK

"REALISMUS UND ECHTE TAKTIK - EIN MUSS FÜR JEDEN SIMULATIONS- UND TAKTIKFAN."

VISIER
Das internationale Waffen-Magazin

SWAT 4

SPECIAL WEAPONS AND TACTICS



E DO NOT CROSS POLICE LINE DO NOT CROSS POLICE LINE DO NOT CROSS POLICE LINE DO NOT CROSS POLICE







16
Freigegeben ab 16 Jahren gemäß JuSchG
usk

www.SWAT4.com

Irrational Games

gamespy

NVIDIA

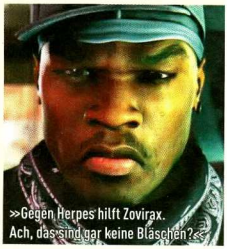
AMD 64

SIERRA

©2005 Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra, das Sierra Logo, SWAT und das SWAT 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. Entwickler Modifizierungen Copyright ©2005 Irrational Games. Benelli Produktabbildungen, Produktnamen, Marken und Logos werden mit Genehmigung von Benelli USA, Inc. genutzt. http://www.benelliusa.com. COLT, COLT (STYLIZED "C"), COLT M16, COLT M4, COLT M203, COLT 1991A1, COLT 1911, COLT 1911A1, und AR-15 (in Kombination und oder alleine) sind eingetragene und oder Handelsmarken der New Colt Holding Corp. oder Colt's Mfg. Co., Inc. Die Nutzung dieser Marken sowie jegliche Abbildung in Verbindung mit diesen Waffen erfolgt mit Genehmigung der jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten. Havok.com™ © Copyright 1999-2005 Havok.com Inc. (und seinen Lizenzgebern). Alle Rechte vorbehalten. Weitere Details auf www.havok.com. GameSpy und das „Powered by GameSpy"-Design sind Marken von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows ist in den USA und/oder anderen Ländern entweder eingetragene Marke oder Marke der Microsoft Corporation und wird unter Lizenz von Microsoft verwendet. Pentium ist eine eingetragene Marke der Intel Corporation. AMD Athlon ist eine Marke von Advanced Micro Devices, Inc. ATI und Radeon werden unter Lizenz genutzt und sind in den USA und oder anderen Ländern eingetragene Marken oder Marken von ATI Technologies Inc. NVIDIA und GeForce sind in den USA und oder anderen Ländern eingetragene Marken oder Marken der NVIDIA Corporation. Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

LIES MICH!

50 CENT: BULLETPROOF



»Gegen Herpes hilft Zovirax. Ach, das sind gar keine Bläschen?«

Action-Adventure | Wenn alles klappt, steuern Sie den fetten Rapper noch in diesem Jahr durch die Straßen New Yorks. Das Spiel mit 50 Cent funktioniert wie *GTA*. Sie treten gegen korrupte Drogenbosse an und decken eine weltweite Verschwörung auf, wobei es recht handfest zur Sache geht. Vivendi Universal verspricht zudem einen funky Originalsoundtrack. Klingt spannend. (CB)

Info: www.vugames-europe.com

WORLD OF WARCRAFT

Online-Rollenspiel | Sie haben sich gefragt, warum *WoW* nicht mehr in den Spielecharts auftaucht? Weil es weltweit ausverkauft ist und weitere Server vor einer Neuauflage her müssen. Vivendi Universal teilte mit, dass mit dem Blizzard-Monster inzwischen 1,5 Millionen Abonnenten der Realität entfliehen. Mal rechnen: 1,5 Millionen mal 45 Dollar macht 67,5 Millionen Umsatz, dazu fürs Abo etwa 14 Dollar pro Nase monatlich, also weitere 21 Millionen. Nett! (CB)

Info: www.wow-europe.com/de



»Zur Strafe musste der Innenarchitekt ein Jahr strammstehen.«

ANKH

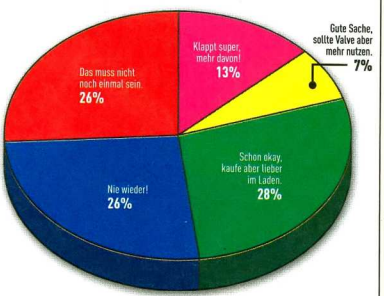
Adventure | Das deutsche Entwicklerteam Deck 13 will Sie im September ins alte Ägypten entführen – mit *Ankh*, einem klassischen Point&Klick-Abenteuer im schnieken 3D-Gewand. Dort rätseln Sie sich durch nett animierte Handlungsorte und helfen dem jungen Schlingel Assil, einen uralten Fluch wieder loszuwerden. Markenzeichen des Titels von Rebel Games: abgrundtief schwarzer Humor. (CB)

Info: www.rebel-games.com

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:

Wie beurteilen Sie inzwischen Valves Download-Dienst Steam?





»Völlig unsinnig: Luftangriff.«

Führerwechsel

Sie pusten in WARFRONT Oberbefehlshaber Adolf von der Landkarte. Das Spiel greift Genre-Spitzenreiter Codename: Panzers an.

Echtzeit-Strategie | Digital Reality, die Macher von *D-Day* und *Afrika Corps vs. Desert Rats*, haben viel vor. Bescheidenes Ziel: *Warfront* soll die beste strategische Kriegssimulation werden. Realisiert man alle geplanten Features, kann der Traum Wirklichkeit werden. Der Hoffnungsträger spielt gegen Ende des Zweiten Weltkriegs, erlaubt Basisbau wie in *Starcraft* und knallharte Panzer-Action wie in *Codename: Panzers*. Das Ganze sieht schon jetzt fantastisch aus. Weitere Schmankerl: Hitler eliminieren, Superwaffen erforschen, drei Kriegsparteien, steuerbare Lufteinheiten, Wettereffekte, Nachtmissionen, Ehrensystem, Netzwerk und Internet-Partien für bis zu zehn Spieler. CDV will *Warfront* Ende dieses Jahres in die Schlacht schicken. Her damit! CHRISTIAN BIGGE

Info: www.cdv.de

ATARI gibt Stoff!

Wie heißt der Schöpfer der *Driver*-Serie?

A) Martin Luther
B) Martini Bianco
C) Martin Edmondson
D) Martins Gans

Untergrund-Spitzel Tanner ist wieder da! Zur Feier lässt es Atari krachen und spendiert klasse Preise. Wenn Sie davon einen abstauben wollen, beantworten Sie einfach die Gewinnspielfrage. Viel Glück!

5 x Driver-3-Kuli – Nur für unsere schlauen Leser, die auch schreiben können.

5 x Driver-3-Tasse – Damit wird das nächste Kaffeekränzchen zum Hit!

5 x Driver 3 – Nigelnagelneu und absolut jungfräulich.

5 x Driver-3-Bild – Mit fettem Autogramm von Entwickler-Guru Martin Edmondson.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 30.

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



50.– Euro Gutschein + GRATIS





34.99

Driver 3 (DVD-ROM)
055611 8 (Ab 16 J.)



44.99

Cossacks II - Napoleonic Wars (CD-ROM)
054237 3 (Ab 16 J.)



19.99

Die Sims Deluxe (CD-ROM)
055642 3



9.99

Sonder-Edition 501 (CD-ROM)
055607 6



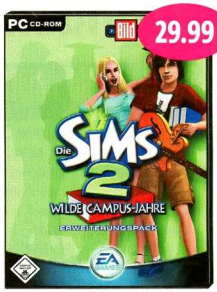
9.99

Totally RollerCoaster (CD-ROM)
055524 3 (Ab 6 J.)



47.99

Splinter Cell Chaos Theory (DVD-ROM)
055190 3 (Ab 16 J.)



29.99

Die Sims 2 - Wilde Campus-Jahre (Add-On!) (CD-ROM)
055535 9



24.99

Die Siedler - Das Erbe der Könige - Nebelreich (CD-ROM)
055597 9 (Ab 6 J.)



19.99

ADFC-EntdeckerRouten für Deutschland (CD-ROM)
055578 9



14.99

MS Windows Druckpaket (DVD-ROM)
055619 1



19.99

Fritz und Fertig (CD-ROM)
055418 8 (Ab 8 J.)



19.99

Wie geht Was: Spiel- und Lernbox (CD-ROM)
055574 8



64.99

Norton Internet Security 2005 (CD-ROM)
055185 3

Aus mehr als 2000 Büchern, CDs, CD-Rom, Videos & DVDs auswählen unter: www.clubvorteil.de



19.95

015906 1 (592 S.)
SVEN REGENER
Neue Vahr Süd



21.95

015912 9 (1 024 S.)
STEPHEN KING · **Der Turm (Der dunkle Turm VII)**



16.95

019055 3 (216 S.)
PROF. DR. D. GRÖNEMEYER
Mein Rückenbuch



16,95

019185 8 (240 S.)
HELMUT SCHMIDT
Die Mächte der Zukunft



19.95

001527 1 (1 008 S.)
FRANK SCHÄTZING
Der Schwarm



17.95

015873 3 (416 S.)
TESS GERRITSEN
Todsünde



16.95

001585 9 (388 S.)
KÜSTENMACHER · SEIWERT
simplify your life



16.95

0104927 (168 S.)
TIM MÄLZER
Schmeckt nicht gibt's nicht



14.95

002868 8 (416 S.)
LOU PAGET
Die perfekte Leidenschaft



12.95

019032 2 (176 S.)
N. WORM · D. MULIAR
Low Carb



19.95

009305 4 (768 S.)
DAS GROßE BERTELSMANN GESUNDHEITSLEXIKON



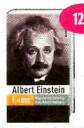
29.95

007641 4 (368 S.)
DER NEUE GROßE BERTELSMANN WELTATLAS



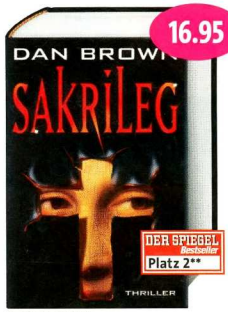
4.95

009682 6 (456 S.)
DER GROßE AUTOATLAS DEUTSCHLAND EUROPA 2004/2005



12.–

019187 4 (328 S.)
THOMAS BÜHRKE
Albert Einstein / E = mc²



16.95

010324 2 (608 S.)
DAN BROWN
Sakrileg
**Spiegel-Bestsellerliste 04/2005



17.95

015508 5 (1 024 S.)
Der Brockhaus in einem Band - Jubiläumsedition 2005



17.95

015644 8 (1 104 S.)
Duden - Das Fremdwörterbuch



17.95

001083 5 (1 440 S.)
LANGENSCHEIDT
Wörterbuch Englisch



7.95

015518 4 (240 S.)
BASTIAN SICK
Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod



10.95

015374 2 (192 S.)
LEMONY SNICKET
Das Haus der Schlangen



16.95

015208 2 (608 S.)
CHRISTOPHER PAOLINI
Eragon

Es handelt sich um ein Angebot der RM Buch und Medien Vertrieb GmbH, Ringstr. 16-20, 33378 Rheda-Wiedenbrück.

WÜNSCHE FREI IM WERT VON 50,- EURO

Versandkostenfrei!

Ihre Club-Vorteile:

- 14 Tage unverbindlich testen!
- Die beste Buchauswahl!
- Exklusive Club-Premieren!
- Garantiert günstiger!
- Taschenset gratis
- Immer für Sie da!

Der Club BERTELSMANN

JA, ich möchte Mitglied im Club Bertelsmann werden. Da ich zurzeit kein Mitglied im Club Bertelsmann bin, bitte ich Sie, mir folgende Wunsch-Titel für 14 Tage zur Ansicht zu schicken – mit vollem Rückgaberecht (bitte Bestell-Nr. eintragen): 10082

Anzahl	Bestell-Nr.	Titel	Preis/Stck.

Sollte der Bestellwert unter 50 € liegen, verfällt der Restbetrag (keine Barauszahlung). Wenn der Bestellwert über 50 € liegt, bezahle ich nur den Differenzbetrag, wenn ich die Artikel nach Ablauf der 14 Tage behalte. (Alle Artikel nur solange Vorrat reicht.)

Summe minus 50 €



GRATIS

Behalte ich die Titel, werde ich automatisch Club-Mitglied. Durch einen Einkauf pro Vierteljahr, bis zum im Katalog angegebenen Termin, sichere ich mir alle Club-Vorteile. Sollte ich dies einmal vergessen, bekomme ich den aktuellen Club-Bestseller zugeschickt (inkl. Umtauschgarantie). Ich profitiere von den vielen Club-Vorteilen nur solange, wie ich möchte. Wenn ich es wünsche, kann ich nach dem Kauf von 4 Artikeln jederzeit schriftlich kündigen. Ich habe keinen Mindestumsatz und keine Mitgliedsgebühr. Das Club-Kennenlern-Angebot kann ich nur einmal in Anspruch nehmen. Als Geschenk erhalten Sie das Taschenset, das Sie auf jeden Fall behalten dürfen.

Fax: 0180/ 5 220 111 (dtms 0,12 €/Min.) · **Internet: www.clubvorteil.de/action**

Bitte vollständig ausfüllen:

☐ Frau ☐ Herr (bitte ankreuzen)

Vorname AF 1000110293

Nachname

Straße, Nr.

PLZ

Ort

Geburtsdatum

Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

e-mail Adresse (für Informationen und Rückfragen)

Mitmachen und abgreifen per SMS!



ATARI: DRIVER 3

SEITE 28

Zur PC-Veröffentlichung von *Driver 3* haut Atari fünf Fanpakete – darin enthalten die Vollversion – raus. Wenn Sie eines davon abgreifen wollen, beantworten Sie die Frage auf Seite 28 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 39" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 39 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-Driver", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



HARDWARE-GEWINNSPIEL

SEITE 31

Das ist fett! In Zusammenarbeit mit Speed-Link und Innovatek setzt es diesen Monat Hardware-Preise im Wert von über 8.000 Euro. Diesmal dabei: gleich vier High-End-Zocker-PCs mit umfangreichem Zubehör und fünf Wasserkühlungs-Sets! Wer gewinnen will, beantwortet die Frage auf Seite 31 und schickt die Lösung per SMS mit dem Schlüsselwort „pca 40" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 40 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: „Hardware 6-05", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



WORLD OF WARCRAFT

SEITE 51

Das braucht der echte Fan! Vivendi Universal, Roessler-PR und PC ACTION verlosen zwei Dreiersets mit hochwertigen Horde-Sammelfiguren zu *World of Warcraft*. Um Trolle, Tauern und Untote einzusacken, beantworten Sie die Frage auf Seite 51 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 41" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 41 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: „WoW-Figuren", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



PC-TASCHEN & MAUSPADS

SEITE 150

Schon mal auf einer LAN gewesen und sich am sauschweren Heim-PC einen abgeschleppt? Muss doch nicht sein, für den Rechner-Transport gibt's doch diese coolen Trage-Bags! Davon verlosen wir zusammen mit Gamerswear gleich mehrere und packen noch Profi-Mauspads obendrauf. Um zu gewinnen, beantworten Sie die Frage auf Seite 150 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 42" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 42 A) 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: „Gamerswear", 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 37" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 37 Stronghold 2) 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 lieblingf@pcaction.de.



DARAUF WARTEST DU!

SEITE 51

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 51" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 51 Half-Life 2: Aftermath) 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.

Für Sie nur das Beste!

Und Sie brauchen keinen Cent dazubezahlen! Die tollen Preise im Gesamtwert von über 8.000 Euro stellen Speed-Link und Innovatek zur Verfügung. Die Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Nehmen ist seliger als geben! Das gibt es zu gewinnen:

Komplett-Systeme von Speed-Link
4x High-End-Rechner mit Speed-Link-Zubehör

Vier Leser dürfen sich auf einen neuen Spielerechner der Extraklasse freuen: Das edle Teil arbeitet mit einem Intel P4 mit 3,4 Gigahertz. Als Grafikkarte kommt eine Sapphire X800 Pro PCI-E zum Einsatz. An Bord sind ein Gigabyte DDR2-Arbeitsspeicher, eine 160-Gigabyte-SATA-Festplatte und ein Samsung-DVD-Brenner. Hochwertiges Zubehör gibt es obendrauf: Medusa 5.1 Surround Headset, Illuminated Metal Keyboard, Razer Diamondback und Razer Bundle (eXactMat und eXactRest).

Gesamtwert: ca. 6.600 Euro



Wasserkühlungssets von Innovatek
5x Innovatek SET Passiv XxK (Universal)

In Zusammenarbeit mit Innovatek verlosen wir fünf Top-Wasserkühlungssets. Diese bestehen jeweils aus einem Konvekt-O-Matic passiv Radiator (arbeitet komplett lautlos), einem High-End-CPU-Kühler (XX-Flow rev2.0), einer HPPS-12V-Pumpe und allen nötigen Schläuchen, Befestigungen und Schrauben.

Gesamtwert: ca. 1.500 Euro



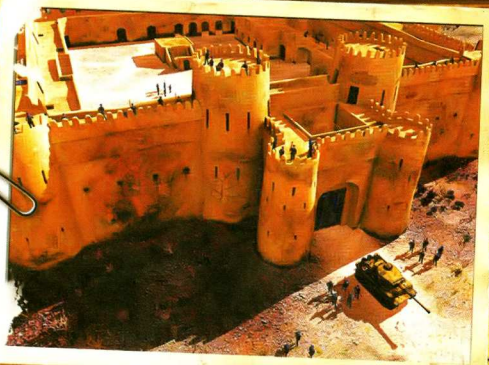
Das musst du wissen!

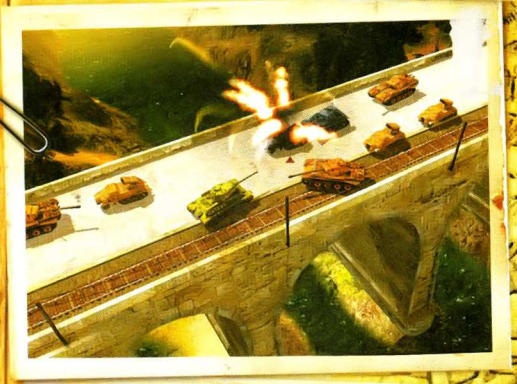
Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Statt Neuerung oder Erneuerung sagt man auch:

a) In dulci jubilo **b) Impotenz** **c) Innovation** **d) Istanbul**

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 30.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Der Einsendeschluss ist der 1. Juni 2005.





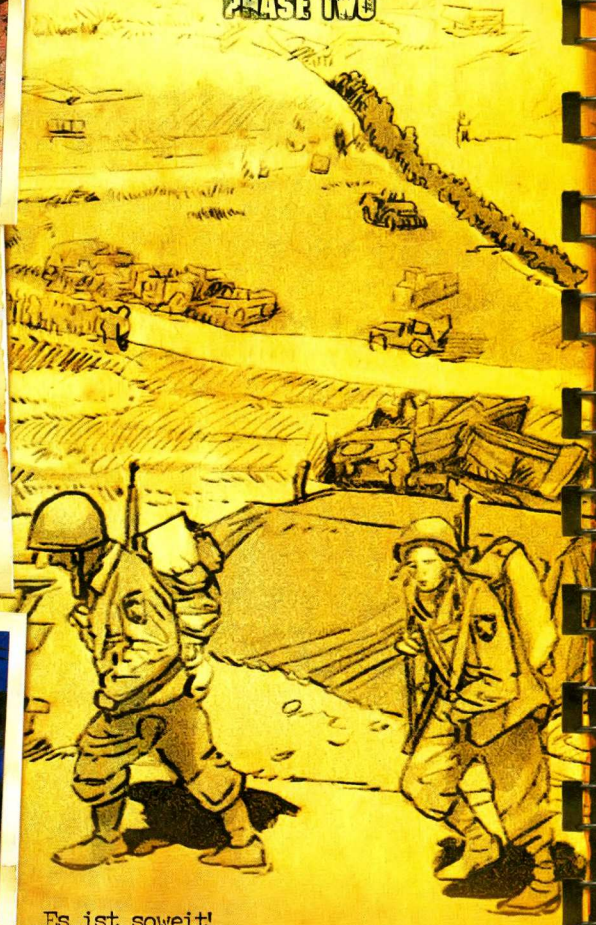




CODENAME:

PANZERS

PHASE TWO

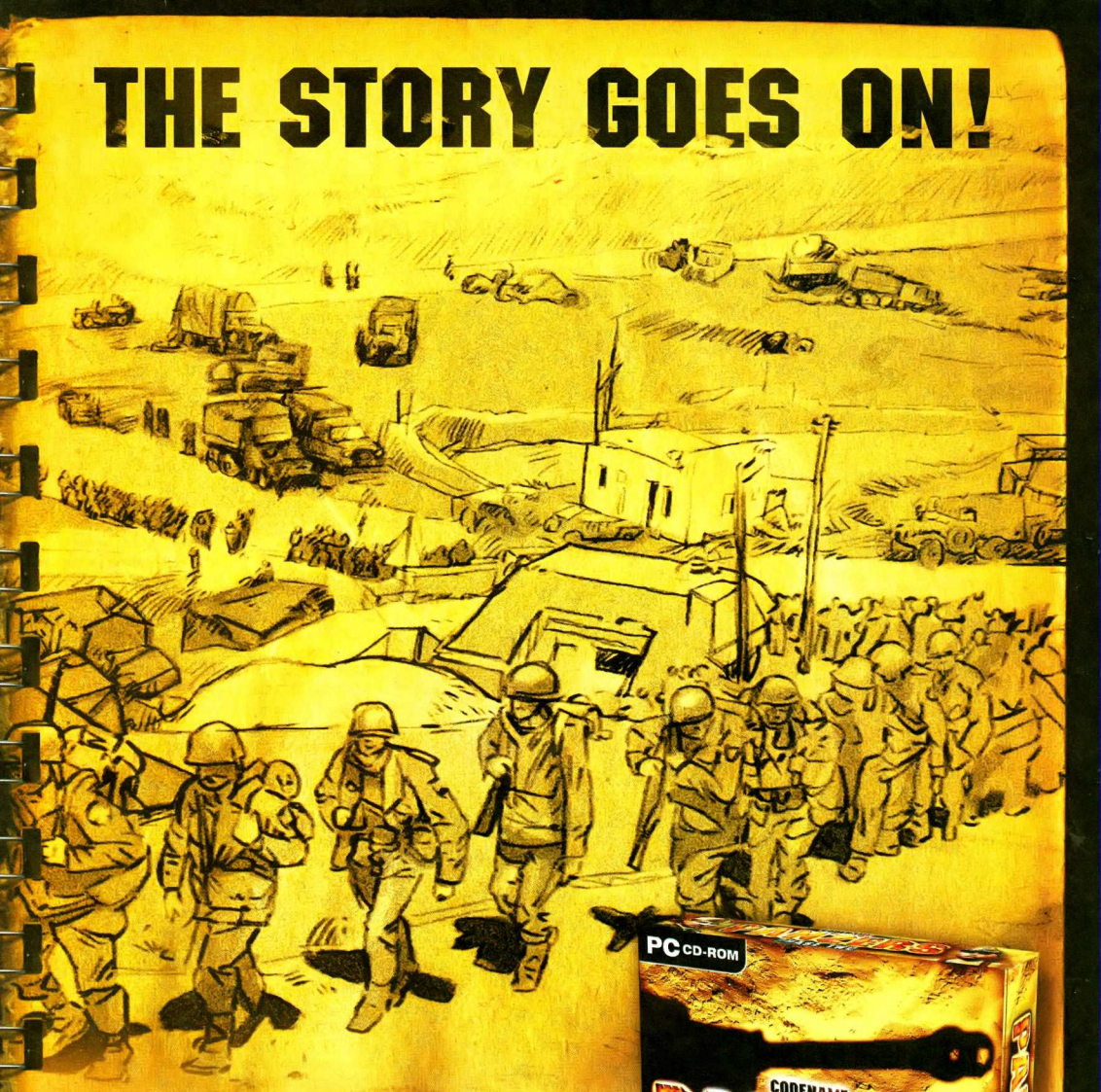


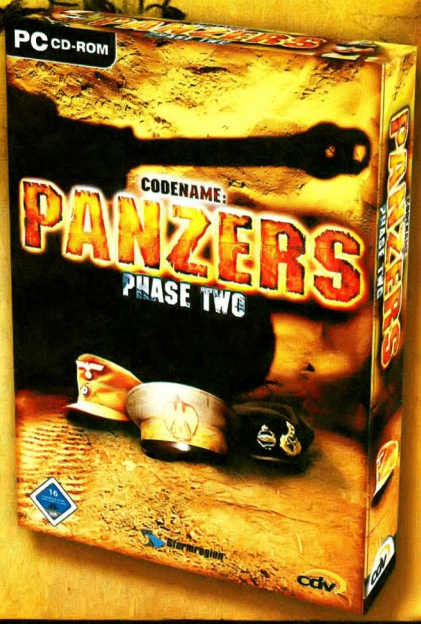
Es ist soweit!

Codename: PANZERS - Phase II lässt die heimischen Wohnzimmer ~~zittt~~ erzittern. Neue Helden treten zusammen mit bekannten Figuren in einer hollywoodreifen und spannenden Geschichte auf, die auch Sie fesseln wird.

Kämpfen Sie mit Ihren Truppen im heißen Wüstensand oder in den Gebirgen von Italien. Nutzen Sie die Dunkelheit der Nacht, um den Gegner zu überraschen.
Machen Sie sich bereit für stundenlange, actiongeladene Strategie!

THE STORY GOES ON!





JUNE 2005

WWW.PANZERS.COM

Stormregion

cdv
www.cdv.de

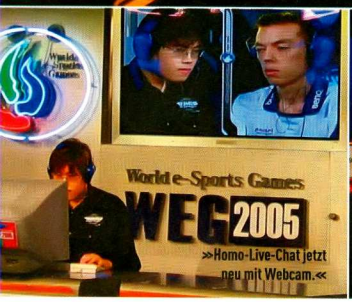
NET NEWS

Fotos: Mousesports/Levicom/Benq



Maulhelden

Nahe Seoul trainierten Profizocker für die WORLD E-SPORTS GAMES. Da war keine große Klappe, sondern Leistung gefragt, um 140.000 US-Dollar abzuräumen.





E-Sport | 40 *Counter-Strike*- und 16 *Warcraft*-Spieler aus aller Welt lebten und feierten sechs Wochen in einem ehemaligen olympischen Dorf nahe Seoul (Südkorea). Die Profispieler trainierten für die World E-Sports Games (WEG). Logisch, dass da manch lustiger Spruch geklopft wurde, doch am Ende zählte nur die Leistung. Alle paar Tage fuhren die Spieler zu einem Wettkampf ins E-Sport-Stadion, Ende März ging es dann zum Finale nach Schanghai, wo Fans und Groupies bereits warteten und Kamerateams bereitstanden. Mit dabei war das *Counter-Strike*-Team Mousesports. Die Deutschen waren begeistert von der Popularität, die der E-Sport in Asien erreicht hat: Jedes Spiel läuft live im Fernsehen und Fans betteln um Autogramme. Seit November 2003 ist E-Sport offizielle Sportart in China. Mit 140.000 US-Dollar Preisgeld lockte Veranstalter Istarzone die besten Spieler. Dementsprechend stark war die Konkurrenz. Mousesports konnte anfangs noch mithalten, wechselte dann aber den verletzten Spieler Franz „gore" Burghardt gegen den Amerikaner Michael „hare" O'Toole aus. Somit geschwächt, verlor Mousesports die Spiele gegen 4Kings und NoA, gewann aber das Match um Platz drei. Damit platzierte sich die Mannschaft hinter Team Noa (USA) und 4Kings (Großbritannien) und nahm 10.000 US-Dollar Preisgeld mit nach Hause. Das *Warcraft*-Turnier dominierten die Koreaner. Der Nachtelf Moon[One] siegte mit 3:0 gegen den Ork SK|Zacard. Den Trubel in Asien konnten europäische Fans nicht mitverfolgen, da sich die World E-Sports Games auf die TV-Übertragung in Asien konzentrierte. Das ändert sich, wenn die NGL eine europäische Qualifikation für die WEG 2005 ausrichtet und ihr Partner Gamesports die europäische Berichterstattung übernimmt. FELIX LOHMEIER

Info: www.worldesportsgames.com

Info: www.mousesports.com

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



FELIX LOHMEIER
22 Jahre
f.lohmeier@email.de

„Der neue deutsche E-Sport Bund hat sich sofort in die ‚Internet-Café = Spielhalle'-Debatte eingeschaltet. Die erste große Bewährungsprobe?"



Augen auf und durch!





Fotos: www.janhegenberg.de

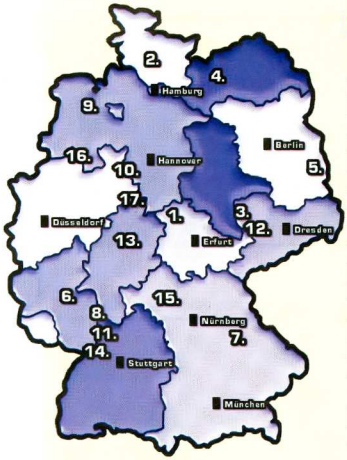
Bei der WELTMEISTERSCHAFT IM WACHBLEIBEN hielt Zocker-Barde Jan Hegenberg die Teilnehmer bei Laune.

Vermischtes | Jan Hegenbergs Zocker-Hymnen *Cheater an die Wand!* und *Warcraft-Song* dudeln auf tausenden PCs und MP3-Playern, er selbst rockt die größten LAN-Partys und sogar die Games Convention. Jetzt ging er mit BigFM, Deutschlands größtem Jugendsender, auf Tournee, und zwar im Rahmen der BigFM-*Weltmeisterschaft im Wachbleiben*. Fünf Finalisten hatten es sich nacheinander an den Hauptbahnhöfen in Mannheim, Frankfurt/Main, Stuttgart und Köln gemütlich gemacht, lösten täglich verschiedene Aufgaben, bekamen immer wieder Schlaflieder von Promis vorgesungen oder Gute-Nacht-Geschichten erzählt. Für den längsten Wachbleiber gab es am Ende satte 10.000 Euro. Jan: „Um die Finalisten bei Laune zu halten, habe ich extra eine Knallwachbleib-Hymne geschrieben. Dazu haben wir regelmäßig gezockt, was aber natürlich mit steigendem Schlafentzug immer schwieriger wurde. Für uns LAN-Party-Veteranen ist so etwas Alltag, aber wer es nicht kennt, der kriegt zum Schluss nix mehr auf die Reihe." Über die passenden Spiele wurde abgestimmt – auf Jan Hegenbergs neuer Webseite www.janhegenberg.de. Dort gibt es auch die Knallwachbleib-Hymne zum Gratis-Download. ANDREAS BERTITS

Info: www.bigfm.de

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN



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

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILNEHMER	WWCL	NGL	ANM.STATUS	URL
	DEUTSCHLAND							
1	fire.camp – spring days	29.04.2005	99713 Straußberg	510	✘	✘	■	www.fire-camp.de
2	NorthCon Sommer 2005	06.05.2005	24537 Neumünster	1888	✘	✔	■	www.northcon.de
3	LECLans LAN 7	06.05.2005	04107 Leipzig	350	✘	✔	■	www.leclans.de
4	Nclub LANMasters2k5	13.05.2005	19061 Schwerin	600	✘	✔	■	www.nclub-lanmasters.de
5	Leaving The Reality X	13.05.2005	15234 Frankfurt/Oder	1010	✘	✔	■	www.npffo-ev.de
6	BK(XX)L#2	14.05.2005	55543 Bad Kreuznach	560	✔	✘	■	www.bk-lan.de
7	Oberpfalz-Lan Phase 5	20.05.2005	92421 Schwandorf	380	✘	✘	■	www.oberpfalz-lan.de
8	Lanum VIII Karibik	20.05.2005	68526 Ladenburg	338	✘	✔	■	www.lanum.de
9	nFrag 5	27.05.2005	26123 Oldenburg	672	✘	✔	■	www.nnga.de
10	LANarena 10	27.05.2005	31785 Hameln	684	✘	✔	■	www.lanarena.de
11	Gigahertz LAN XVI	27.05.2005	76646 Bruchsal	408	✘	✘	■	www.gigahertz-lan.de
12	GrimmaLAN V	15.07.2005	04668 Grimma	316	✔	✘	■	www.grimmalan.de.vu
13	C-MaxX enlarged	22.07.2005	36304 Alsfeld	800	✘	✔	■	www.enlarged.de
14	Convention-X-Treme VII	29.07.2005	76689 Karlsdorf	410	✘	✔	■	www.convention-x-treme.de
15	LAN-Nation v7.0	02.09.2005	96160 Geiselwind	712	✘	✔	■	www.lan-nation.com
16	The Summit V	02.09.2005	49074 Osnabrück	1060	✘	✔	■	www.the-summit.de
17	The X-Treme LAN 9	02.09.2005	34359 Reinhardshagen	300	✘	✔	■	www.thexlan.de
	ÖSTERREICH							
	MiLLANium 2005	20.05.2005	1110 Wien	400	n. n. b.	n. n. b.	■	www.millanium.at
	DownundeR4LAN 5	15.07.2005	3100 St. Pölten	400	n. n. b.	n. n. b.	■	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



Die Klasse von 1999

Im Mai legt Codemasters beide Teile von ASHERON'S CALL neu auf. Die Add-ons sind mit im Paket der Online-Rollenspiele.



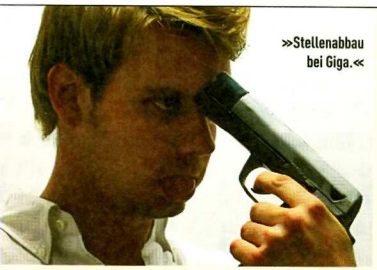
»Die Eier sind schon ab, jetzt geht's um die Wurst.«

Online-Rollenspiel | Ab Mai bietet Codemasters *Asheron's Call* samt Add-on *Throne of Destiny* und *Asheron's Call 2* mit der Erweiterung *Legions* an. Die Pakete wandern für je etwa 30 Euro über die Ladentheke. Für alle Online-Rollenspiel-Neulinge: Der 1999 gestartete erste Teil ist ein Klassiker des Genres und erfuhr mit *Throne of Destiny* eine Grafik-Überarbeitung. *Asheron's Call 2* ist rund zwei Jahre alt, bietet eine immer noch attraktive Optik und dank des *Legions*-Add-ons eine große Spielwelt, hunderte Aufgaben, ein Heldensystem, verschiedene Rassen. Ob das gegen *World of Warcraft* reicht? OLIVER HAAKE

Info: www.codemasters.de

BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ ÜBER MERKWÜRDIGE AUKTIONEN.



»Stellenabbau bei Giga.«

Ebay – das kann sich nur noch steigern!

Für mich als Schnäppchenjäger war das Online-Auktionshaus Ebay immer eine sichere Anlaufstelle. Doch Ebay ist viel mehr als nur ein Auktionshaus. Das bekannte Verkaufs-Portal spiegelt die Gesellschaft wider. Ähnlich wie die tägliche Talkshow mit Olli Geißen. Alles, was nicht niet- und nagelfest ist, findet auf Ebay irgendeinen Abnehmer. Neben den üblichen Sachen wie Luftgitarre, WLAN-Kabel oder Verlängerungsschnur für Bungee-Seile, gibt es aber auch wirklich abgefahrene Versteigerungen. Nein, ich spreche nicht etwa von dem *World of Warcraft*-Gold, das man gegen echte Euronen ersteigern kann, um somit ohne größeren Eigenaufwand mit einem stattlichen Transportmittel durch Azeroth zu reiten. Ich meine Versteigerungen wie den „gebooteten Laptop". Der Name ist Programm: Im Bildschirm des Notebooks klemmt ein dicker fetter Stiefel („Boot"), der wohl nach einem Aggressionsanfall im Monitor stecken geblieben ist. Ich rede von der Versteigerung eines „genüsslichen Kekses". Auf dem Bild ist nur ein leerer Teller mit ein paar Krümeln zu sehen. Der Verkäufer gibt an, dass man anhand der kargen Überreste erkennt, dass es sich um einen sehr leckeren Keks gehandelt habe, was den Preis von fünf Euro rechtfertige. Nicht minder beeindruckt war ich von der „mysteriösen Holzlatte", die jemand für einen Startpreis von neun Euro anbot. Auf dieser entstand durch Fugen und Verzerrungen eine Struktur, die Ähnlichkeit mit einem menschlichen Gesicht hat. Der Anbieter spricht von „seltsamen Umständen". Es könnte „nur" eine Holzlatte sein, aber was, wenn es doch eine mysteriöse Erscheinung ist? Die Latte wurde für 120 Euro verkauft. Da kam mir eine Idee: Wenn sich wirklich alles verkaufen lässt, was niemand mehr braucht, dann müsste man auch den Altkanzler verticken können. Einziges Problem sind die Versandkosten, die ersten Schätzungen nach im sechsstelligen Euro-Bereich liegen ...





Von den Machern von Chrome

CHROME SPECFORCE







Der Ego-Shooter mit Fuhrpark
- ab 2.6. im Handel!

www.specforcethegame.com

techland

www.softunity.de



Geölter Blitz

Aufgepasst! Im Sommer rauscht AUTO ASSAULT heran.

Online-Action | Sie können es kaum noch erwarten, bis das Online-Action-Spiel *Auto Assault* endlich startet und Sie sich hinter das Steuer futuristischer Karren klemmen? Im Sommer ist es so weit. Dann zerstören Sie nicht nur die Autos Ihrer Gegner, sondern auch die Umgebung – dank *Havok 2*-Physik-Engine höchst eindrucksvoll. Bis zum Startschuss tauschen Sie sich mit Gleichgesinnten schon mal in den frisch eröffneten Foren über die Straßenschlachten der Zukunft aus oder melden sich für den Beta-Test an. Auf geht's! ANDREAS BERTITS

Info: www.autoassault.com

DOMINA LUDENS

DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Sandra Klare
Beruf: Fachangestellte für Medien- und Informationsdienste/Archiv
Alter: 21 Jahre
Nickname: Antitussi
E-Mail: sandra.klare@web.de
Homepage: www.antitussi.de
Lieblingsgenre: Rollenspiele, Aufbausimulationen, 3D-Shooter
Lieblingsspiele: KotOR2, Sims 2, Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde
Seit wann ich spiele: 2003
Statement: Mein Pullover ist auch aus Leberwurst.

Anm. d. Red.: Dein Pullover? Was ist denn an dir noch aus Leberwurst? Apropos Wurst, hat dir niemand verraten, dass man den Zipfel nicht mitisst und nach dem Essen Mund abwischen angesagt ist? Solltest du aber mal Appetit auf arme Würstchen haben – komm vorbei, bei PC ACTION gibt's welche.

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!

KEIN E-SPORT IM INTERNET-CAFÉ

E-Sport | Nach dem Urteil des Bundesverwaltungsgerichts vom 9. März steht fest: Internet-Cafés benötigen eine – teure – Spielhallenlizenz, wenn dort in erster Linie Computerspiele laufen. Die können sich einige Betreiber nicht leisten und Minderjährige bleiben vor der Tür. Der deutsche E-Sport Bund fürchtet, dass dieses Urteil die Entwicklung des E-Sports in Deutschland bedroht, denn das Training in Internet-Cafés bleibt Jugendlichen somit verwehrt. Die Rechtslage für E-Sport-Veranstaltungen und LAN-Partys sei durch das Urteil nicht konkretisiert und weiterhin umstritten. (FL)

Info: www.bverwg.de

E-SPORT-WETTBÜRO

E-Sport | Es gibt einen neuen Weg, mit E-Sport Geld zu verdienen: die Sportwette. In den letzten Monaten starteten einige Wettbüros, darunter Betog, mit Toppaarungen aus Online-Ligen. Hauptattraktion sind Wetten mit Echtgeld auf alle Spiele der ESL-Pro-Series. Auch Veranstaltungen wie etwa die NGL-Finals finden sich im Programm der Anbieter. Wer zunächst mal unverbindlich antesten möchte, setzt Fantasietaler ein. (FL)

Info: www.betog.com

NORTHCON MIT 1.888 ZOCKERN

LAN-Party | Nach der Rekord-LAN-Party im Dezember mit 3.150 Teilnehmern knallten bei Veranstalter InnovaLAN die Sektkorken. Beschaulicher geht es bei der nächste Runde zu, da sind „nur" gut die Hälfte am Start. Das sind aber immerhin noch 1.888 Zocker, die wieder in die Holstenhallen nach Neumünster pilgern. Fein: Für die *NorthCon*-LAN-Party vom 6. bis 8. Mai sind noch einige Plätze frei. Der Eintrittspreis beträgt 34 Euro. Treue Fans werden belohnt: Wer noch sein Eintrittsband von der Rekordveranstaltung trägt, nimmt an einer Verlosung teil. Neulinge können sich als Insider ausgeben, wenn sie ein Rekord-Shirt im Shop nachbestellen ... (FL)

Info: www.northcon.de

Foto: F3-LAN



LAN-PARTY IN FRANKEN WIEDERBELEBT

LAN-Party | Es war einmal die größte und beliebteste LAN-Party in Franken: Das *Franken Frag Festival (F3-LAN)*. Als die Veranstalter alle ihre Ziele erreicht hatten, ruhten sie sich auf ihren Lorbeeren aus und zogen sich zurück. Jetzt juckt es sie aber doch wieder. Nach dem Motto „Zurück zu den Wurzeln" veranstalten sie eine kleine VIP-LAN-Party für 200 Teilnehmer und versprechen eine schnuckelige, familiäre und lustige Fete. Wer an den Start gehen möchte, beeilt sich besser. Mit etwas Glück gibt es noch Tickets für das Wochenendvergnügen vom 13. bis 15. Mai in Windsbach. (FL)

Info: www.f3-lan.de



SCREENSHOTS DER DEUTSCHEN VERSION



30 TÖDLICHE NAHKAMPF-KOMBINATIONEN

ATEMBERAUBENDE AKROBATISCHE MOVES

BLOODRAYNE™ 2

(Halb Mensch, halb Vampir und zum Töten verdammt)

TRETEN SIE MIT BLOODRAYNE, DER SUPER-SEXY, SUPER-TÖDLICHEN, ÜBERNATÜRLICHEN ANTIHELDIN DEN KAMPF GEGEN DAS BÖSE AN.

BLOODRAYNE2.COM

usk

PlayStation 2

XBOX

PC CD ROM

TERMINAL REALITY

MAJESCO

Copyright © 2004 Majesco Sales, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Das BloodRayne Logo, Charaktere und Artwork sind Marken von Majesco Sales, Inc. Entwickelt von Terminal Reality. "PS" und "PlayStation" sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox sind in den USA und/oder anderen Landern eingetragene Marken der Microsoft Corporation und werden unter Lizenz genutzt.

LESER BRIEFE

Mach Häufchen!

Sammler, und zwar nicht nur Sammler von Tassen, haben nicht alle Tassen im Schrank.

Sammler haben einen an der Waffel. Ich will ja keine Namen nennen, aber da wäre beispielsweise Arbeitskollege Joachim Hesse. Selbst wenn er noch fünfmal wiedergeboren würde, könnte er seine gehorteten Videospiel-Schätze nicht alle durchzocken. Und neuerdings gibt's jemanden in der Redaktion, der angefangen hat, *John Sinclair*-Heftchen anzuhäufen. Alles begann damit, dass er rund 1.200 Romane auf einmal bei Ebay ersteigerte und einige Tage später schwitzend vier im Büro angekommene Umzugskartons zu je 25 Kilo in sein Auto verlud, um sie nach Hause zu schaffen. Seitdem dreht er völlig am Rad, weil ja alle Heftchen in Plastikhüllen verpackt werden müssen. „Ich habe vom Sortieren der Nummern geträumt, bin davon aufgewacht und konnte nicht mehr schlafen", berichtete er freudig gestört von seinem Masochisten-Hobby. Über die Frage, wo er mehr als zwei Zentner Altpapier in seinem 44-Quadratmeter-Single-Heim unterbringen will, machte sich Herr Sammler erst mal keine Gedanken. Zur Not sucht er sich wahrscheinlich eine neue Wohnung, man muss ja Prioritäten setzen. Momentan liegt gezwungenermaßen alles auf dem Boden. Weil unserem Vollspinner eine komplette Sammlung allein nicht mehr reicht und er neuerdings auch noch Wert auf den Zustand legt, kontrolliert er jetzt außerdem, welche Hefte welche Risse und Knicke haben. Täglich treibt er sich auf Ebay herum, um Romane minderer Qualität auszutauschen und die noch fehlenden rund 250 Heftchen und 290 Taschenbücher zu ergattern. Außerdem kann dieser Bekloppte derzeit über nichts anderes reden und füttert seine Umwelt mit Informationen, die keine Sau interessieren: Zum Beispiel, dass der erste Sinclair-Roman am Freitag, dem 13. Juli 1973 veröffentlicht worden sei und er jetzt endlich ein Exemplar erstanden habe, sogar mit Autogramm, bla bla bla, und so weiter und sofort. Mittlerweile glaubt er, auch noch alle Hörspiele und diverse Original-Manuskripte von Romanen besitzen zu müssen, was ich fast schon besorgniserregend finde. Aber richtig erschreckend ist eine ganz andere Sache: Dieser durchgeknallte Hirni, das bin ich. Ich habe Angst. Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de



Und das geschah vergangenen Monat ...

„SAUDUMME KOMMENTARE!"

Hallo PC-ACTION-Team, seit einigen Jahren lese ich eure Zeitschrift, aber seit längerer Zeit muss ich feststellen, dass sie immer schlechter wird. Besonders schlimm sind eure saudummen Kommentare in der Rubrik Leserbriefe! [...] Schade, dass ihr nicht mehr so wie früher auf die Leser und Spieler eingeht! [...] Da ich eben gerade mein Abo gekündigt habe, obwohl ich lange Jahre euer Gehalt mitgetragen habe, brauche ich mich jetzt über euern Stuss nicht mehr ärgern. Denn ich gehe jetzt zur Konkurrenz. [...]

OLAF AHNFELDT, PER E-MAIL

Du könntest aber auch zur Konkurrenz fahren, das ist vielleicht nicht so anstrengend.

KLEINES PROBLEM

hallo, ich habe eine frage zu the elder scrolls 3: morrowind: Wo in der stadt vivec befindet sich simine fralinies buchladen?

CLEMENS RITTMEIER, PER E-MAIL

Gleich links neben der Shift-Taste.

SPRACHFEHLER

Sehr geehrte Damen und Herren, ich habe eine Frage zu den Übersetzungen einiger Spiele. Vor kurzem habe ich mir in Thailand die Orginalversionen von Star Wars: Republic Commando, Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde, NfSU 2 und Medal of Honor: Pacific Assault gekauft. Der Händler

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

hat behauptet, dass es die Thai-Versionen seien, man aber trotzdem auf Englisch oder Deutsch spielen könne. Als ich Republic Commando installiert habe, kamen bei der Installation nur Kauderwelsch-Zeichen und so musste ich mich mühsam durch die Installation klicken. Als ich das Spiel starten wollte, war es dann aber trotz der Aussage des Händlers in Thai. Wissen Sie, wie man die Sprache der Spiele ändern kann?

GREGOR SCHMIDT, PER E-MAIL

Geh halt umtauschen.

„GRENZE DES TRAGBAREN!"

Foto: action press



»Knochenjob: Elefanten-Dildo-Verkäufer.«

[...] Mir stellt sich die Frage, welche Zielgruppe wohl ein Interesse daran hat, die überaus dämlichen Kommentare zu den Bildern der PC ACTION zu konsumieren. Das Bildmaterial ist ein wichtiger Kaufentscheid für ein Magazin. Die niveaulosen Kommentare, oft genug bis an die Grenze des Tragbaren oder auch derber, sind ein Abschreckungsmittel. Leider färben diese Kommentare auch auf das allgemeine „Wertgefüge" ab. Wer einen solchen Müll verzapft, kann wohl kaum ernsthaft Spiele testen. [...] Kurzum: Anzüglichkeiten, Ehrverletzendes und Niveaulosigkeiten dieser Form gehören nicht in ein Magazin mit vornehmlich jugendlicher Zielgruppe. Nehmen Sie als Unternehmen die besondere Verantwortung bezüglich Jugendbildung in diesem Segment wahr? Ich wage es zu bezweifeln. Ein Spiel ist ein Spiel. Trotzdem geht es bei Act of War um eben einen solchen [Krieg]. *Und ein Bild-Kommentar wie er auf Seite 56 unten links zu lesen ist, vermag mich keineswegs zu amüsieren. [...]*

WOLFGANG LOSKE, PER E-MAIL

Sozialpädagogik-Studenten im 16. Semester, die beim Thema Humor mitreden wollen, finden wir irgendwie knuffig.

ICH KAUFE EIN E!

Hallo, wisst ihr, wo es dll-Dateien gibt?

DENNIS HILLA, PER E-MAIL

Bei Dell, die haben sich nur vertippt.

MAUERN SCHÜTZEN

*Wenn es einen Gott gibt, dann hält er seine schützende Hand über euch. Ihr seid so abgef***t geil, dass man glaubt, ihr hättet einen Pakt mit dem Teufel geschlossen, na ja, Hesse und Wollner sehen ja auch fast so aus. Aber nun mal im Ernst, ich schreibe euch, da ich nun endlich Internet habe. [...] Alles Gute dem gesamten PC-ACTION-Team. Ach ja, und lasst euch nicht von diesen ganzen Spinnern da draußen niedermachen.*

ALEXANDER SCHLÄFKE, PER E-MAIL

Keine Sorge, die Anstaltsmauern schützen uns.

ABSTURZSTELLE

Hallo, immer wenn ich im Spiel Star Wars: Battlefront eine Map des Szenarios Gal. Bürgerkrieg lade, stürzt das Spiel ab und leitet mich zum Windows-Desktop weiter. Wenn ich Maps des Szenarios Klonkriege lade, funktioniert jedoch alles. Ich erfülle alle Systemanforderungen und benutze Windows 98 SE. Bitte um Hilfe.

JAN BENDER, PER E-MAIL

Besser wäre, wenn auch dein Rechner alle Systemanforderungen erfüllen würde.

PC ACTION BRINGT'S



»Christian B. prahlt gern mit seinem besten Stück.«

FRÜHLINGSGEFÜHLE ODER: WENN MÄNNER MÄNNER LIEBEN

Es ist furchtbar, erniedrigt zu werden. Noch schlimmer ist es, sich selbst zu erniedrigen. Wir tun das jeden Monat – für Sie! Welche peinlichen Szenen sich diesen Monat wegen der Wette unseres Lesers Thomas Scheuring in der Redaktion abgespielt haben ... nun, Händchen haltende Männer, Männer in Frauenklamotten und Männer, die anderen Männern die Glatze streicheln, ach ... Eigentlich wollen wir gar nicht mehr drüber nachdenken. Wir nehmen trotzdem weiter jede Herausforderung an: Was glauben Sie, schaffen wir nicht? Schicken Sie Ihre Wettvorschläge an leserbriefe@pcaction.de. Einzige Bedingung: Wir können die Aktion innerhalb unserer normalen Arbeitszeit (zwischen 13 und 14 Uhr) über die Bühne bringen.

AUF DVD
PC-ACTION-TV



REDAKTEURE AM PRANGER

Tach, ihr Säcke! Also euer Interview mit Herrn Kesici [zu Call of Duty 2] *hättet ihr euch sparen können! Seine Aussagen zu den Screenshots waren fast noch witziger als eure. Und dadurch, dass ihr immer noch sein Bildchen (zum Glück nur sehr klein) dazugedruckt habt, wurde der Lachfaktor noch zusätzlich angehoben! Dass Herr Kesici keine Ahnung von Computern hat, beweist er ja dann noch mit der Aussage, dass sein PC 512 KILOBYTE RAM hat ... na herzlichen Glückwunsch. Ich glaube kaum, dass Call Of Duty bei ihm läuft. Also Maddin! Lass den Shit midde Innerwjuus und mach deine Mugge, du Honk, wa? Is des jeil? [...]*

MARCUS AMELANG, PER E-MAIL

An alle da draußen, die Herrn Kesicis Computerkenntnisse anzweifelten: Der wohl prominenteste *Call of Duty*-Spieler Deutschlands kann nix dafür! Es war **Christian Bigge**, der beim Tippen des Interviews auf den Seiten 56/57 den oberpeinlichen Fehler einbaute. Wir stellten ihm zur Strafe einen 512-Kilobyte-Rechner ins Büro. Unser Chef versuchte eine Woche lang verzweifelt, sein Lieblingsspiel *World of Warcraft* zum Laufen zu bringen. Er heulte Rotz und Wasser. Wir haben gelacht. Als er allerdings von einem Hochhaus hüpfen wollte, gaben wir ihm den richtigen PC zurück.

UND DIE IST AUCH DOOF!

REDAKTEUR
Tanja Menne

VERGEHEN
Verwechselte in den *World of Warcraft*-Tipps&Tricks auf Seite 156 versehentlich die Kürschnerei mit der Gerberei: Natürlich wird den Tieren in der Kürschnerei das Fell abgezogen und in der Gerberei entstehen daraus dann Rüstungen und nicht umgekehrt. Wir bitten, diesen Aussetzer zu entschuldigen. Frau Menne ist nach wie vor blond. Und eine Frau. Beim Aufeinandertreffen mehrerer unglücklicher genetischer Voraussetzungen kann schon mal ein Fehler passieren, das entschuldigen wir straffrei.

ANTRAGSTELLER
Frank Kaiser,
Dieter Rückoldt

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 – (1) HALF-LIFE 2
Valve



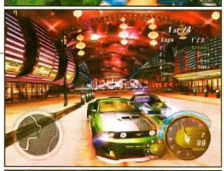
2 ▲ (3) FAR CRY
Crytek



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



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



5 ▼ (4) COUNTER-STRIKE SOURCE
Valve



6 ▲ (NEU) SACRED UNDERWORLD
Ascaron



7 ▲ (10) HDR: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE
EA LA



8 – (8) WORLD OF WARCRAFT
Blizzard



9 ▲ (NEU) BROTHERS IN ARMS
Gearbox

10 ▲ (NEU) REPUBLIC COMMANDO
Lucas Arts



11 ▼ (6) DOOM 3
id Software

12 ▼ (5) GTA: VICE CITY
Rockstar Games

13 ▼ (9) BATTLEFIELD VIETNAM
Digital Illusions

14 ▲ (17) VAMPIRE 2: BLOODLINES
Troika Games

15 ▲ (NEU) SPLINTER CELL 3
Ubisoft Montreal

16 ▲ (20) SIMS 2
EA Games

17 ▼ (15) SIEDLER 5: DAS ERBE DER KÖNIGE
Blue Byte

18 ▼ (11) KOTOR 2
Obsidian Entertainment

19 ▲ (NEU) ACT OF WAR: DIRECT ACTION
Eugen Systems

20 ▲ (NEU) PRO EVOLUTION SOCCER 4
Konami Tokio

DU HAST GEWONNEN!

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?



Dominik Schmechel, Mannheim erhält ein Spiel

SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY
(Test des Monats 5/2005)



Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „PCA 37" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: PCA 37 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.

BANANENSTAAT



Foto: action press

»Die Lauf-Trainer der DDR waren noch Motivationskünstler.«

Erst mal vorweg: Ihr seid das allerbeste Spielemagazin, das es gibt. Macht weiter so, meinen Segen habt ihr (bin treuer Abonnent)! Ich hoffe echt, die Beschwerdebriefe, über die ihr euch berechtigt lustig macht, sind in der Minderheit. Da ihr deutschlandweit vertrieben werdet, halte ich es aber für unangebracht, in jeder Ausgabe Ossi-Witze zu drucken. Es sei denn, ihr kompensiert das mit Wessi-Gags. [...] Ich check auch nich', warum sich der Herr Brehme da nich' beschwert, ... ich weiß, Alkohol macht das Leben schöner. [...]

RINGO KÖPGE, PER E-MAIL

Quatsch, Ossis werden doch schon gefügig, wenn man mit einer Banane wedelt.

LARS IST GEIL

Tolles Heft, hässliche Redakteure! Anbei ein Foto von einem echt geilen Kerl, von mir!

LARS ADAM, HAGEN



»Patrick Lindner: Ego-Perspektive.«

Supi, aber musstest du dich deshalb gleich beim Onanieren ablichten?

NICHTSWISSER

Hi PC ACTION, echt klasse Zeitschrift, die ihr habt. Wollte schon immer mal was schreiben, aber zurzeit weiß ich einfach nicht, was. Na ja, wenn mir was einfällt, dann schreib ich mal.

KAI DENKE, PER E-MAIL

Dein Name ist auch nicht gerade Programm.



Foto: action press

»Lindert Erkältungsbeschwerden: Wick Vaporub.«

WEG MIT DEN HASEN!

Betreff: Keine Schokohasen für Brehme. Liebe PC-ACTION-Redaktion, frohe Ostern euch allen. Und achtet auf den Ossi, mir scheint, der wird wirklich immer runder. Haut rein, Jungs.

FRIEDRICH HORN, PER E-MAIL

Lesers Wunsch ist uns Befehl! Wir haben Brehme verdroschen, bis er nicht mehr wusste, wo die Osterhasen stehen.

DIE RÜCKKEHR DES BLÖDI-RITTERS

Zur Rückkehr von Harald Fränkel erhielten wir 3.237.438 Zuschriften von Lesern, die ihre Freude bekundeten. 3.237.435 waren von Fränkels Mutter. Die restlichen drei stellen wir Ihnen vor.

Ein regnerischer Tag reihte sich an den nächsten. Die Vögel sangen schon lange nicht mehr, die Bäche führten nur noch Fischleichen, die Menschen auf der Straße waren ihrem Alltagstrott verfallen und marschierten in ihrer Routine zur Arbeit. Ein Schreckensregime einer bayerischen Partei zog langsam herauf, die Arbeitslosigkeit stieg in unermessliche Höhen, die vier Reiter der Apokalypse ritten über das Land und Bayern schlug Arsenal. Ein Albtraum. [...] Gott sah auf seine Schöpfung herab und schüttelte nur den Kopf. Wie konnte er ihr noch helfen? Wochenlang zermarterte er sich sein göttliches Gehirn. [...] Doch dann kam ihm die Erleuchtung. Ein Messias sollte die Erde heimsuchen. Ein längst tot geglaubter Krieger. [...] Ein Mann, der wieder eine Bestimmung brauchte. Und Gott sprach zu ihm: „Messias, führe deine Reise dort fort, wo du sie einst beendet hast!" Der Messias gehorchte und als die Sonne die Wolken über Fürth für kurze Zeit durchbrach, nutzte er die Gelegenheit und flog auf die Erde zurück. [...] Der Messias betrat die heiligen Hallen der PC-ACTION-Redaktion. [...] Er checkte die Leserbriefe und begann zu schreiben. Eine neue Ära brach an: Die Vögel sangen, die Menschen lachten, die Fische schwammen, die bayerische Partei verlor zunehmend Wähler und die Arbeitslosigkeit sank auf ein Minimum. Und das alles wegen eines Mannes, eines Kriegers, eines Erzengels, einer Legende: Harald Fränkel. [...] Ansonsten geht's mir aber ganz gut.

HENNING SCHULZE, PER E-MAIL

Und wenn du ganz mit dem Schnüffeln von Klebstoff aufhörst, verschwinden auch noch die Kopfschmerzen.

Hallo Fränkel, schön, dass du wieder da bist. Ich hab dich vermisst, du mich auch? Also ich mag dich wirklich immer noch, auch wenn ich kurz mit 'm Brehme fremdging. Also nur mal zur Info, ich bin zurzeit wieder Single und voll auf der Suche nach 'nem neuen Freund, wenn du Lust hättest, meld dich doch, bin ein ganz ein Lieber. [...]

JÜRGEN WITTMANN, PFAFFENHOFEN

Voll auf der Suche? Nein danke, Betrunkene riechen immer so aus dem Mund.

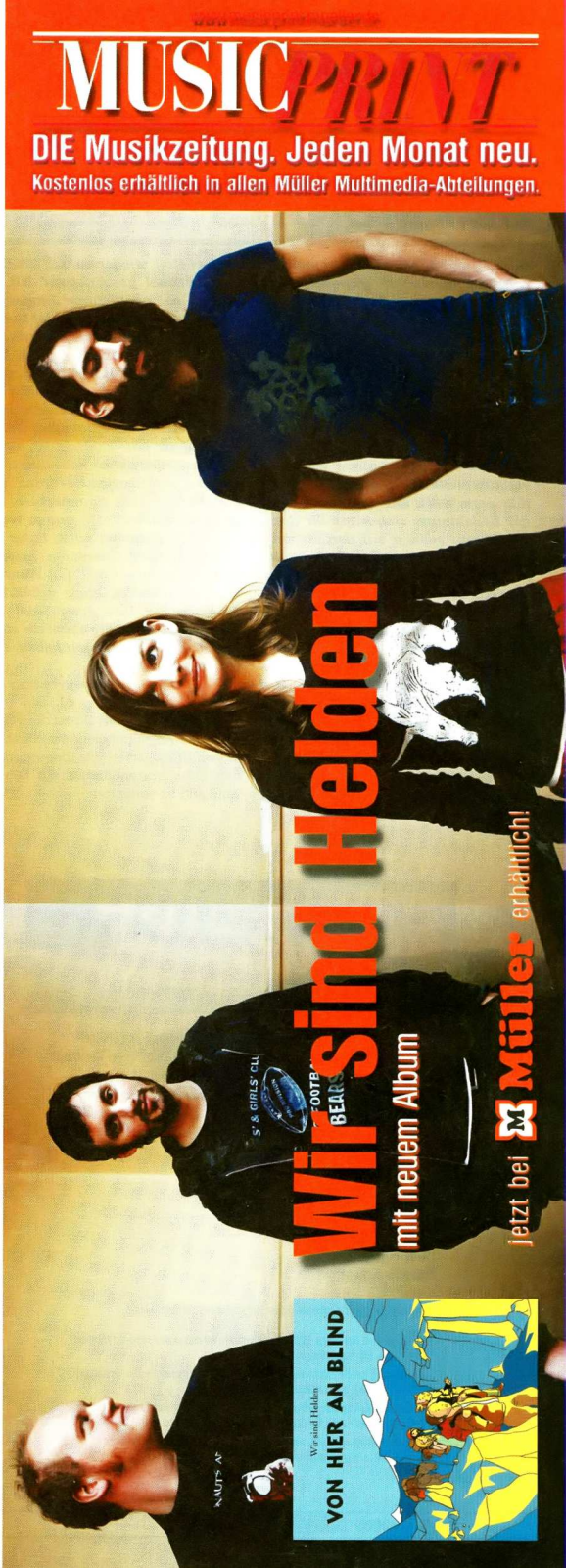
HALLELUJA! Meine Gebete wurden erhört! Meine Heiligkeit, ich werde sofort ein Abo beantragen! Ich werde euch mein Geld in den geheiligten Arsch schieben, Meister! [...]

ANDREAS VOGL, PER E-MAIL

Überweisen tut's auch.

PRICE-FRAGE

Hallo, ich wollte euch doch mal fragen, wer euch den Tipp gegeben hat, „lustige" Screenshot-Kommentare zu schreiben? Also ich als User freue mich eher über einen beschreibenden Text, der mir erklärt, was gerade auf dem Screenshot passiert, als unglaublich schlecht getextete



LESERBRIEF DES MONATS

Guten Tag, ich bin heute bei meinem Zeitschriftenhändler gewesen, um, welch Überraschung, Zeitschriften zu kaufen. Dabei ist mir ihre aktuelle Ausgabe der PC ACTION ins Auge gefallen. [...] Ich denke mir, super, nu' hast du wieder was zu lesen! Und marschiere nach Hause. Ich überfliege die ersten Seiten und bleibe beim Bericht von Brothers in Arms stehen. Auf Seite 86 wird ein Bild gezeigt, das einen alliierten Soldaten kniend vor einer verstümmelten Leiche zeigt. [...] Dann fällt mein Blick auf den Kommentar der Redakteurs: „Ich sagte dir doch, Sauerkraut schlägt auf den Magen." Beim dritten Lesen der Zeile schüttelte ich nur noch den Kopf! Wie kann man eine solche Aussage zu einem solchen Bild drucken lassen? Das ist mehr als geschmacklos! [...] Dann blättere ich im Schnelldurchlauf weiter und bleibe auf Seite 126 wieder stehen. Ganz unten auf der Seite auf dem Bild wird ein deutscher Wehrmachtssoldat von der Seite gezeigt. Der Spieler hält dort ein Messer in der Hand und steht nur wenige Zentimeter vor dem Soldaten. Kommentar: „Hut ab, jetzt kommt der Gehirnchirurg!" Mit Entsetzen schlug ich das Heft wieder zu. [...] WER hat diese Artikel geschrieben? Ich vermutete, ca. zwölfjährige Jungen, die cool sein wollten und zu viel Doom 3 gespielt haben. Aber nein, es sind 20- bis 30-Jährige Männer. [...] Ich frage mich gerade, warum DAS der Jugendschutz zulässt. Ich persönlich bin eher gegen den Jugendschutz, da die Eltern selbst wissen müssen, was für ihr Kind gut oder schlecht ist, aber in solchen Fällen bin ich schockiert, dass so was veröffentlicht werden darf. [...] Ich fand viele Kommentare, einige „nackte Tatsachen" und so weiter. Seite 83, Screenshot unten links: „Als Pac-Man beim Onanieren erwischt wurde, lief er rot an." [...] Wenn die Mail der Chefredakteur erhält/liest: Schicken Sie Ihre Jungs mal zum Psychiater! Wenn Sie ebenfalls solche Kommentare abgelassen haben, dann gehen Sie mit!

DAVID ETTE, PER E-MAIL

Es tut uns Leid, dass Ihnen die PC ACTION ins Auge gefallen ist. Wären wir in den USA, hätten wir Ihnen geraten, den Zeitschriftenhändler auf Schmerzensgeld zu verklagen.

„Sprüchlein" zu lesen. Ein paar meiner Freunde sind bereits Ex-PC-ACTION-Leser. Ich lese die Zeitschrift (wenn man das überhaupt lesen nennen kann) nur noch, weil ich sie jobbedingt „lesen" muss. [...]

ANDRE PRICE, HAMBURG

Fresse! Textchef, du kriegst doch schon 50 Euro mehr.

SCHÖNHEITS-MASKE

Hallo PC-ACTION-Team, danke für die geniale Klonmaske. Jetzt will mein Freund auch endlich wieder mit mir spielen.

SIMONE BRAUN, PER E-MAIL

War ja klar, dass Sie unter falschem Namen schreiben, Frau Merkel.



»Verwelkt leicht: Klatsch-Klon.«

GELDFRAGE

Mahlzeit. Lol, die Klonmaske in der 5/2005 is ja wohl totale Scheiße. Ihr habt euch wieder selbst übertroffen. Ich weiß schon, wieso ich nicht die doofe Konkurrenz abonniert hab. Mal ernsthaft, werdet ihr von Spielefirmen dazu gezwungen, so was zu veröffentlichen? Stellen die Schweine euch 'nen Tieflader voller Geld vor die Redaktion?

STEFFEN STRASCHEWSKI, PER E-MAIL

Derlei Mutmaßungen sind eine Frechheit! Der Tieflader wurde natürlich ordnungsgemäß in der Tiefgarage abgestellt.



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 168 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 168/169 mit Hersteller-Hotlines.



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



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

1 X TASCHENRADIO „SPLINTER CELL"
(allerdings ohne Batterien)

1 X ANSTECKABZEICHEN „STAR TREK"
(piept sogar auf Knopfdruck)

1 X FIGUR „COUNTER-STRIKE"
(potthässlich, aber total kultig)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Steven Becker, Sinzig (Mauspad „Leisure Suit Larry"), **Kathrin Könnecke, Groß Dahlum** (Kalender „Anstoss"), **Christian Theel, Berlin; Patrick Erb, Teufenthal (Schweiz); Daniel Uhrig, Bürstadt** (T-Shirts „World of Warcraft")



Nach **Afrika Korps vs. Desert Rats** und **D-Day** erleben Sie in *1944 - Winterschlacht in den Ardennen* die letzte große Offensive der deutschen Wehrmacht während des 2. Weltkriegs.

1944
WINTERSCHLACHT IN DEN ARDENNEN



www.1944-game.de

MONTE CRISTO
www.montecristogames.com

INTEX

© 2005 Monte Cristo Multimedia. All rights reserved.
Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by INtex. 3D engine and support provided by Digital Reality.

The way it's meant to be played

cdv

BLICKPUNKT



Mach 3

Spiele mit der UNREAL ENGINE 3 erscheinen nicht vor Anfang 2006. Wir haben die neueste Technologie-Demo bereits gesichtet – und uns den Sehnerv gezerrt.

»Flügel: schwarze Tasten vergessen.«

Die Videokamera bleibt zu unserem Bedauern im Köfferchen, als wir den Vorführraum von Epic auf der Game Developers Conference betreten. Von der neuesten *Unreal*-Engine-Demo sollen noch keine Bilder nach draußen dringen – Sie müssen sich also auf die Formulierungskünste des Korrespondenten verlassen. Der ist nicht der einzige Mensch, der von dem Spielemotor der nächsten Generation schwer beeindruckt ist. Die Liste der Lizenznehmer wird täglich länger: Microsoft verwendet die nächste *Unreal*-Engine für seine Spieleentwicklung, die Rollenspiel-Päpste von Bioware haben unterschrieben, weitere (noch geheime) Schwergewichte sollen an Bord sein. Epic selbst entwickelt derzeit zwei Titel mit der hauseigenen Technologie (unbestätigten Gerüchten zufolge soll an *Unreal 3* gebastelt werden).

WIE HEISST DIESES SPIEL?

Die Demonstration von Level-Designer Alan Willard beginnt mit einem Knaller: einer echten Spielszene, die von Alan live kontrolliert wird. Das Szenario könnte durchaus etwas mit der *Unreal*-Serie zu tun haben: Ein futuristisch anmutendes Soldatenteam erforscht eine Stadtruine und gerät in einen Hinterhalt. Verschanzte Gegner eröffnen von Gebäuden aus das Feuer, rasch verteilen sich die Männer auf der Suche nach Deckung. Die kurze Action-Kostprobe hat hohes Tempo und enorm detaillierte Charaktermodelle. Einzelne Kugeln lassen Putz von getroffenen Mauern rieseln. Den von Willard gesteuerten Helden sieht man aus der Verfolger-Perspektive. Das ist kein Verrat am Ego-Shooter, schließlich dient die neue Engine auch der nächsten Konsolen-Generation – und welche Version von welchem Spiel hier läuft, verrät Epic nicht.

UNSER DORF SOLL SCHÖNER WERDEN

Als Nächstes sehen wir ein neues Feature namens „Seamless World Support". Das Konzept: Die Engine kriegt automatisch auf die Reihe, welche Daten die jeweilige Spielszene gerade benötigt. Nahtlose Spielwelten mit intelligenter Speicherverwaltung, demonstriert anhand einer

INTERVIEW

„WIR ARBEITEN AN ZWEI NEUEN SPIELEN."



»Im Kino: *My Big Fat Greek Entwickler.*«

San Francisco, Game Developers Conference. Im Epic-Refugium des Ausstellungsgeländes herrscht Betriebsamkeit. Ein um die Pünktlichkeit der Engine-Demonstrationen besorgter Mark Rein, Vizepräsident bei Epic, knurrt noch schnell das Standpersonal an, bevor er sich mit uns ins Interview-Hinterzimmer verzieht.

PC ACTION Bei aller Liebe zur Engine-Entwicklung, vernachlässigt Epic die interne Spieleentwicklung nicht?
MARK REIN: Das erste Epic-Spiel, welches die Unreal Engine 3 verwendet, dürfte im Frühjahr 2006 herauskommen. Wir könnten keine tolle Engine machen, wenn wir nicht selbst Spiele damit entwickelten. Wir haben derzeit zwei Teams: Eines widmet sich einem Konsolen-Titel, das andere einem neuen PC-Spiel. Das ist der Entwicklungsfokus und schließt nicht aus, dass es später auch Umsetzungen von PC auf Konsole und umgekehrt gibt.

PC ACTION Welche Hardware brauche ich denn, um die neue Engine in ihrer ganzen Pracht mit allen Schikanen zu erleben?
MARK REIN: Eine Grafikkarte auf dem Niveau der 6er-Geforce-Reihe von Nvidia und ein ordentlicher Prozessor von Intel oder AMD sollten reichen. Wir haben ein Demosystem, das wir mit uns herumschleppen, um die Engine bei Klienten vorzuführen. Das enthält eine 6800GT-Grafikkarte und als CPU einen Athlon 64 3200+, damit läuft die Engine klasse. Das ist heutzutage kein superteurer Computer mehr – und wenn die ersten Spiele erscheinen, ist das ein ziemlich durchschnittliches System.

PC ACTION Zufrieden mit der bisherigen Lizenznehmer-Anzahl?
MARK REIN: Offiziell gaben wir Midway, Bioware und Microsoft bekannt. Es gibt aber mehr Lizenznehmer. Viele andere Firmen arbeiten schon mit der Engine, haben aber noch keine Verlautbarungen gemacht. Auf der E3-Messe im Mai laufen viele Spiele, die die Unreal Engine 3 verwenden.

PC ACTION Bioware entwickelt eine Art Rollenspiel-Erweiterung für die Engine. Ermutigt Epic die Lizenznehmer zu solchen handgemachten Bastelarbeiten?
MARK REIN: Wenn wir unseren Kunden die Engine liefern, dann erhalten sie auch den gesamten Source Code – sogar den von unseren Spielen. Die Lizenznehmer können damit machen, was sie wollen. Unsere neue Engine ist vielseitiger als frühere Versionen, es entsteht deshalb eine größere Bandbreite an Spielegenres, wo sie zum Einsatz kommt.

PC ACTION Du hast dich unlängst in einem Interview über Firmen wie Electronic Arts lustig gemacht, die wahnwitzige Produktionskosten für zukünftige Spielegenerationen prophezeien. Wie kann eure Engine das stete Wachstum der Entwicklungsbudgets bremsen?
MARK REIN: Wir haben Features wie das Skripting-System Kismet, das es den Designern erlaubt, viel mehr herumzuspielen, ohne ständig auf Programmierer angewiesen zu sein. Oder unser Shader-System. Das ermöglicht den Designern, etwa 95 Prozent aller Shader selbst zu entwickeln. Durch solche Dinge bist du viel effizienter bei der Produktion von Spielumgebungen und Charakteren. Wir rechnen damit, dass es uns nur etwa 30 bis 50 Prozent mehr kostet, Spiele für die nächste Generation zu produzieren. Die verrückten Zahlen, mit denen einige Hersteller um sich werfen, sollen wohl anderen Leuten Angst machen, damit diese aus der Spieleindustrie fliehen. Uns kostet es nicht 30 Millionen Dollar, ein tolles Spiel zu produzieren – wir machen's für erheblich weniger.



»Übertreibt es langsam: Gangsta-Rapper 50 Cent.«



»Kein Wunder, dass Romina ihren Albino verlassen hat.«

Geländewagen-Rundfahrt durch eine mittelalterlich anmutende Hafenstadt. Dann geht Willard in die Luft, zeigt die Architektur der Dächer, den aus Kaminen aufsteigenden Qualm und die durch Wolken gefächert aufs Wasser treffenden Sonnenstrahlen. Als die Kamera sich einem Kirchturm nähert, fängt dessen Glocke an zu schwingen, das Gebimmel schreckt eine Taube auf, die von dannen flattert. Wer diese Demostadt gesehen hat, will in City 17 nur noch Umzugskartons packen.

PHYSIK-KRAFT DANK PARTNERSCHAFT

Ein edles Äußeres ist ja schön und gut, aber spätestens seit *Half-Life 2* erwartet der Spieler auch großartige physikalische Leistungen. Epic integriert deshalb die NovodeX-Technologie von Ageia in die Unreal Engine 3. Die erlaubt zum Beispiel Nettigkeiten wie von Partikeln beeinflusste physikalische Objekte, vorgeführt am Beispiel eines Wasserrads, das vom herabfließenden Nass angetrieben wird. Um die Physik-Leistungsfähigkeit der neuen Engine mit früherer Technologie zu vergleichen, ließ Willard Felsen einen Abgang herunterkullern. Bei *Unreal Tournament 2004* simulierte man etwa 20 Objekte gleichzeitig physikalisch korrekt, also trudeln zehn Gesteinsbrocken den Demoabhang runter. „Das repräsentiert die Physik-Leistung der neuen Engine", grinst Willard und lässt dann einen gewaltigen, Objekt für Objekt minutiös physikalisch simulierten Mega-Steinschlag herabprasseln. Wir sind mit dem Zählen nicht nachgekommen, haben uns aber glaubhaft versichern lassen, dass 600 Felsen niedergingen. Die weiteren Aussichten? Rosig! NovodeX-Macher Ageia entwickelt auch den PhysX-Chip, eine Hardware-Lösung, die sich ganz den Berechnungen für Physik-Simulationen widmet. Mit der Unreal Engine 3 entwickelte Spiele sollen automatisch in der Lage sein, solche „Physik-Beschleuniger"-Karten auszunutzen. Zusammen mit den grafischen Fortschritten könnte PC-Spielen ein dramatisches Realismus-Wachstum blühen, wenn nächstes Jahr die ersten, mit dieser Engine entwickelten Titel erscheinen. HEINRICH LENHARDT

AUF DVD
VIDEOS DER FINALSPIELE

>>Neues Folterfoto aus dem Irak aufgetaucht.<<

Ein schrilles Örtchen

Die SAMSUNG EURO CHAMPIONSHIP als europäischer Auftakt der WORLD CYBER GAMES (WCG) auf der Cebit – ein gewaltiger Auftritt mit Prunk und Glamour und vielen E-Sport-Höhepunkten. PC ACTION war für Sie vor Ort.



>>Beschämend: Öffentliche Toiletten ohne Zwischenwände.<<

Was für eine geile Show! Im Rahmen der *Samsung Euro Championship* brachten die *World Cyber Games (WCG)* asiatische E-Sport-Begeisterung nach Hannover. Den erneuten Schlagabtausch zwischen den besten europäischen Teilnehmern der vorjährigen *WCG* inszenierte Veranstalter Advanced Cyber Entertainment als Messespektakel. Alles war also eine Spur größer, wichtiger und olympischer als gewohnt. 300 Spieler aus 30 Nationen liefen zur Eröffnungszeremonie mit ihren Nationalflaggen auf die Bühne. Eine Kapelle blies den passenden Marsch. Catwoman, Tigerlily und Lara Croft heizten dem Publikum ein. Schlipsträger in den ersten Reihen klatschten artig Beifall. Fans und Groupies verfolgten das Spektakel auf gigantischen Leinwänden und stritten sich um Autogramme. Was sonst nur aus Korea bekannt ist, wurde auch auf der Cebit Wirklichkeit.

BUSINESS UND GLANZ

Die Spieler freuten sich. Ein Wochenende lang waren sie absolute Helden. Bei der Standparty mit 1.500 Personen am Samstagabend inklusive Livekonzert, Büfett und freien Getränken waren sie Ehrengäste. Giga brachte sie ins Fernsehen. Dabei sein war aber nicht alles, immerhin lockten 150.000 Euro Preisgeld. Woher kam die gan-









ze Kohle? Bedanken können sich die Spieler bei der Firma Samsung, die sich mehr als spendabel zeigte. Die Messestände in Halle 27 gaben mächtig was her: Samsung präsentierte den originalen Audi RSQ aus dem Film *I Robot*, Ati verloste Grafikkarten und ließ Tanzmäuse hüpfen, AMD stellte 300 Turnier-PCs. Zocker schauten nicht nur zu, sondern daddelten an PCs und Xboxen einfach mit. Das nutzten selbst messegestresste Geschäftsleute für eine Verschnaufpause, wenn sie sich nicht gerade die Nasen an den Schaufenstern der umgebauten Rechner des Casemod-Wettbewerbs platt drückten. Szene-Insider hielten Vorträge über „E-Sport und Business".

KEINE ÜBERRASCHUNGEN

Schick, schick, schick – aber was kam letztendlich heraus? Gute Spiele, aber wenig Überraschungen. Deutschland nutzte den Heimvorteil und holte mit viermal Gold und zweimal Bronze die meisten Medaillen. Die Top-Wettbewerbe *Counter-Strike* und *Warcraft* gewannen aber andere Nationen. Das Team 4Kings.Intel dominierte klar das *Warcraft*-Turnier und besetzte mit 4k^Grubby (1.), 4K^ToD (2.) und 4k.zeus[19] (3.) das komplette Siegertreppchen. Das Team Alternate Attax schaffte bei *Counter-Strike* nur den 3. Platz. Hier siegten im Finale die Polen Pentagram in einem spannenden Spiel gegen SK-Gaming aus Dänemark. Die Favoriten Ninjas in Pyjamas gaben in der Vorrunde auf, da ein Spieler erkrankte. Glücklichster Sieger war wohl der beste Tastendrücker Andreas „neogetix" Rode, der im ungewöhnlichen „Mobile Gaming"-Wettbewerb in *Babe Rally* siegte und fette 5.000 Euro einstrich. Beim Casemod-Wettbewerb räumte Robert Stoppels aus den Niederlanden ab, der seinen PC in ein Aquarium verwandelt hatte.

GUT INSZENIERT

E-Sport-Kenner überraschten die Ergebnisse sicher nicht, dafür aber die perfekte Inszenierung. Weitere E-Sport-Veranstaltungen auf der Cebit (etwa ESL Showmatch oder Fatality Shootout) stellte die *Samsung Euro Championship (SEC)* klar in den Schatten. Ein verdammt erfolgreicher Start der diesjährigen *World Cyber Games*! Jetzt beginnen die Qualifikationsturniere für das große Finale Mitte November in Singapur. Wer sein Glück versuchen möchte, kann an Online-Turnieren teilnehmen oder sich über die LAN-Party-Liga WWCL qualifizieren. Wer scharf auf ein Computerfestival ist, merkt sich die Games Convention in Leipzig vor (17. bis 21. August). FELIX LOHMEIER

Info: www.wcg-europe.org

Goldige Jungs

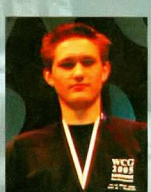
Deutschland gewann den Wettbewerb mit vier Goldmedaillen in *FIFA Soccer 2005*, *Starcraft: Broodwar*, *Need for Speed Underground 2* und *Halo 2* (Xbox). Dazu kommen zwei Bronzemedaillen in *Counter-Strike* und *Project Gotham Racing 2* (Xbox). Wir haben die mit Gold geehrten PC-Spieler nach ihren Eindrücken befragt.



Niklas „Sliver" Timmermann

Gold in *Need for Speed Underground 2*

„Die SEC war eine sehr gute Veranstaltung. Alles ganz lässig, offen und locker. Vor allem die Players-Party hat mir sehr gut gefallen."



Christoph „Mondragon" Semke

Gold in *Starcraft: Broodwar*

„Die Organisation, also Spielpläne, Live-übertragungen, Players-Lounge, Hotel und vieles mehr, war einfach allererste Sahne. Streitereien unter den Spielern gab es meines Wissens nie."



Amin „JiMmY" Ben Said

Gold in *FIFA Soccer 2005*

„Die Veranstaltung war sehr gut organisiert, die Stimmung super und die Systemverantwortlichen waren sehr kompetent. Ein schönes Gefühl, wenn einen Fans umgarnen und Autogramme wollen. Ich habe sehr viele nette Leute aus allen Teilen Europas kennen gelernt."

VORSCHAU

Halt dich schadlos!

Es ist kein Hirngespinst eines PR-Sprechers. DTM RACE DRIVER 3 kommt. Und zwar im nächsten Winter!



»Nick Heidfeld stellte sich wegen seines neuen Wagens anfangs ziemlich quer.«

»Die Fahrt ins Blaue endete feucht.«

Rennspiel | Realismus ist Trumpf. Bei Actionfilmen genauso wie bei Codemasters *DTM Race Driver 3*. Darin heizen Sie ab Winter 2005 auf originalgetreuen Rennstrecken um den Globus. Das gilt diesmal nicht nur für die exklusive DTM mit allen Autos, Fahrern, Strecken und Regeln der Saison 2005, sondern unter anderem auch für die British GT, V8 Supercars, Rallye und Sprint Cars. Nebenbei schlagen Sie sich wie ein Gelber Engel vom ADAC auch noch mit allen erdenklichen Pannen herum. Schuld daran sind aber nicht etwa billige Rennboliden wie Schumis Pannen-Ferrari, sondern schlicht und ergreifend die Detailverliebtheit der Entwickler. Fahrzeuge lassen sich auch diesmal komplett zerstören, allerdings mit wesentlich feiner herausgearbeiteten Details und Eigenheiten. Kühler überhitzen, Reifen fahren sich ab und am Ende geht der komplette Motor in die Luft. Das klingt ja richtig heiß. Wir buchen schon mal einen Werkstatt-Termin.

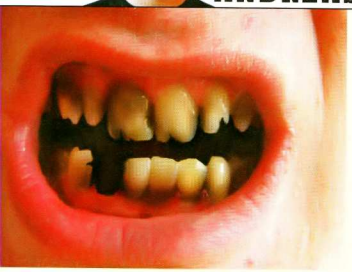
MARC BREHME

Info: www.codemasters.de/dtm3



BESSERWISSER

ANDREAS BERTITS ÜBER PROBLEMSIMULATIONEN



»Stonehenge verfällt zusehends.«

Der Zahn der Zeit

Die Fakten: Zahnschmerzen sind übel. Kommen die Beißer, tut es höllisch weh. Gehen sie – freiwillig oder nicht – nehmen die Schmerzen meist noch extremere Dimensionen an. Der Hintergrund: Meine Tochter zahnt zur Zeit. Die ersten Hauer bohren sich ihren Weg durch Knochen und Fleisch. Eklig, was? Das sind Schmerzen, die ein Miniaturwesen nicht anders ausdrücken kann als durch markerschütternde, nervige Schreie. Mit Schrecken sehe ich dem Tag entgegen, wenn ich mit meiner Tochter den ersten Gang zum Zahnarzt antrete ... Die Idee: Was, wenn jemand auf den Trichter käme, solche einzigartigen Erfahrungen in ein Computerspiel einzubauen? Etwa in *Die Sims 3,4*, wo Sie mit den Zahnproblemen der Kinder kämpfen, die Görren stets laut hals brüllen und Sie mit denen ständig zum Arzt rennen müssten? Wie unterhaltsam! Ich sehe schon das Add-on *Der Zahn der Zeit* vor mir. Wussten Sie, dass im *Warhammer*-Fantasy-Universum ein Dämon Zahnarzt heißt? Da möge eher der Teufel höchstpersönlich kommen, einem Dämon mit Namen Zahnarzt möchte ich echt nicht begegnen. Der pure Horror, es kann keinen besseren Namen für eine Ausgeburt der Hölle geben! Jetzt wische ich mir erst mal den Angstschweiß von der Stirn und wechsle meine Unterwäsche ...

Im Westen was Neues

Endlich, es kommt! DESPERADOS 2: COOPERS RACHE erstrahlt in 3D.



Strategie | Vor vier Jahren erblickte Revolverheld John Cooper in *Desperados – Wanted Dead or Alive* das Licht der Spielewelt. Bei Spellbound entsteht zurzeit der Nachfolger des Echtzeit-Taktikspiels: *Desperados 2: Coopers Rache*. Auffälligste Neuerung ist die 3D-Optik. Per Tastendruck wechseln Sie zwischen der bekannten isometrischen und der Ego-Perspektive eines reinrassigen 3D-Shooters. Auch geplant: gerenderte Zwischensequenzen und mehrere Schwierigkeitsgrade. Der Veröffentlichungstermin ist noch nicht benannt. MARC BREHME

Info: www.desperados2.com

WoW! Gewinne!

Ohne Kalorien können Sie hier so richtig fett absahnen!



Sie würden sich für einen *World of Warcraft*-Account sogar mal wieder in der Kirche blicken lassen? Nee, einen von unseren bekommen Sie nicht! Aber was anderes zum Thema. Schicke Fan-Artikel nämlich. Wir spendieren sagenhafte zehn T-Shirts des beliebtesten Online-Rollenspiels aller Zeiten. Obendrauf gibt's noch ein besonderes Schmankerl: Greifen Sie eines von zwei Dreiersets mit den je 30 Zentimeter großen Action-Figuren Troll, Taure und Untoter ab und schmücken Sie Heim und Haus damit. Sie möchten was an sich reißen? Dann beantworten Sie einfach unsere Preisfrage!

WELCHER PC-ACTION-REDAKTEUR IST WEGEN KRANKHEIT NICHT IN „PC ACTION BRINGT'S" ZU SEHEN?

a. *Andrea Bocelli* **b.** *Andreas Bertits*
c. *Andreas Türck* **d.** *Angela Merkel*

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

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 – (1) **GOTHIC 3**
Piranha Bytes, Anfang 2006



3 ∧ (5) **BATTLEFIELD 2**
Dice, Juni 2005



5 ∨ (4) **THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION**
Bethesda Softworks, Ende 2005



7 ∧ (NEU) **CALL OF DUTY 2**
Infinity Ward, Herbst 2005



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



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



4 ∨ (3) **F.E.A.R.**
Monolith, 2006



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



8 ∨ (7) **QUAKE 4**
Raven Software, 2005



10 – (10) **EARTH 2160**
Reality Pump, 2. Juni 2005

11 ∨ (8) **STAR WARS: EMPIRE AT WAR**
Petrogylph, 2005

12 – (12) **DUKE NUKEM FOREVER**
3D Realms, 2666

13 ∨ (11) **C&C: ALARMSTUFE ROT 3**
EA LA, Anfang 2006

14 ∧ (NEU) **TOTAL OVERDOSE**
SCI, Sommer 2005

15 ∧ (NEU) **DER PATE**
Electronic Arts, Ende 2005

16 ∨ (15) **ANNO 3**
Sunflowers, 2006

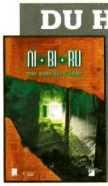
17 ∨ (13) **HITMAN 4: BLOOD MONEY**
IO Interactive, 2005

18 ∨ (14) **PARIAH**
Digital Extremes, Mai 2005

19 ∧ (NEU) **STARGATE SG-1: THE ALLIANCE**
Perception, Herbst 2005

20 – (20) **PARAWORLD**
SEK, 4. Quartal 2005

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



Mario Skorka, Menden erhält ein Spiel

NIBIRU



Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 38" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 38 Half-Life 2) an die 81114* (aus Deutschland), 72444** (aus der Schweiz) oder 0900 101010*** (aus Österreich).

Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651****, Schweiz: 0901 210 212*****
Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de.

*0,49 €/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37) **0,70 sfr/SMS ***0,60 €/SMS ****0,41 €/min *****0,50 sfr/min

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

Nachspielzeit

Das Ende von HALF-LIFE 2 kam Ihnen zu plötzlich? Dann ziehen Sie sich unsere weltexklusiven Infos zu AFTERMATH rein!



»Immer lustig: Franz Müntefering.«

- *Aftermath* ist die erste kostenpflichtige Zusatzepisode für *Half-Life 2*
- Neuer Handlungstag schließt an die Hauptspiel-Story an
- Nur als *Steam*-Download erhältlich
- Verbesserte *Source-Engine*
- *Lost Coast* ist ein kostenloser Zusatzlevel für *Half-Life 2*

Der Showdown von *Half-Life 2*. Ein letzter Schuss in den Reaktorkern der Alien-Zitadelle. Breen ist gestoppt, doch gelingt Gordon Freeman die Flucht? „Wir müssen hier raus", schreit Alyx, „vielleicht haben wir noch ..." Just als wir uns auf eine dramatische Fluchtsequenz einstellen, friert die Handlung ein und der G-Man kommt angeschlendert: „Zeit, Dr. Freeman?" Es folgt ein letzter Monolog mit der düsteren Andeutung, dass Gordons Dienste anderweitig gefragt sind. Dann verschwindet der Strippenzieher im Nichts und macht dem Abspann Platz. Ja, dieser „Schluss" war schon ein wenig arg plötzlich. Zumal er den Eindruck hinterließ, dass man Freeman erst in ferner Zukunft und zu einem anderen Zeitpunkt wieder begegnen würde. Aber wir haben als Erste herausbekommen, dass die Handlung des besten PC-Shooters aller Zeiten nahtlos fortgesetzt wird – in der neuen Episode *Aftermath*. Die hört ziemlich genau da auf, wo das Hauptprogramm endete. Sie steuern einzig und allein Gordon und erleben, welche Auswirkungen das Ende von Breens Herrschaft auf City 17 und den Rest der Welt hat.

EXTRASCHICHT FÜR GORDON

Während sich die Ereignisse von *Half-Life 2* über drei virtuelle Spieltage erstreckten, fügen die Geschehnisse von *Aftermath* einen weiteren Tag hinzu. Die genaue Spieldauer dürfte tatsächlich etwa bei einem Drittel des Hauptprogramms liegen. Auf unsere Frage, ob der Schluss von *Half-Life 2* kühles Kalkül war, um Appetit auf einen Nachschlag zu machen, meinte Valve-Sprecher Doug Lombardi: „Ich denke, dass jeder, der Einzelspieler-Titel mit einer komplexen Geschichte macht, sich diese Option gern offen hält. Es hat uns aber et-



»VW-Käfer-Produktion: Montagsauto.«

was überrascht zu hören, dass *Half-Life 2* scheinbar einen noch ärgeren Abgangs-Hänger hatte als *Half-Life 1*. Wenn die Spieler mit *Aftermath* beginnen, haben sie garantiert ein besseres Verständnis dafür, warum *Half-Life 2* so endete, wie es endete."

HANDELS-EMBARGO

Im Laufe des Sommers will Valve *Aftermath* im Rahmen seines Online-Vertriebskanals Steam anbieten – und nicht im Handel. Ein Preis steht noch nicht fest. Immerhin: Auch wenn Sie das Hauptprogramm im Laden gekauft haben, können Sie die Erweiterung über *Steam* erwerben. Leute ohne schnelle Internet-Verbindung dürften aber mit den Zähnen knirschen. Auf diese Bedenken angesprochen, meint Valve nur: „Es ist für uns das erste Mal, dass wir eine solche Art von Episode veröffentlichen. Wir sind sehr gespannt darauf, wie es ankommt." Bei einem Erfolg kann man davon ausgehen, dass Steam auch zukünftige Erweiterungen exklusiv vertreibt.

ALLES HAUSGEMACHT

Valve entwickelt *Aftermath* intern: Es enthält einige technische Verbesserungen der Source-Engine, HDR-Rendering für High-End-Grafikkarten wird unterstützt – mehr dazu später. Zudem soll es aber auch Optimierungen für Hardware am unteren Ende des Leistungsspektrums geben. Derzeit geizt Valve noch mit Informationen zu neuen Waffen und Fahrzeugen: „*Aftermath* gibt dem Spieler und seinen Verbündeten mehrere neue Werkzeuge. Diese konzentrieren sich alle darauf, die Art und Weise zu verbessern, wie du mit der Spielwelt interagieren kannst", ist das Äußerste, was wir Design-Manager Robin Walker zu diesem Thema entlocken können. Es riecht danach, als wolle man die *Half-Life 2*-Stärken Physik und Objektmanipulationen ausbauen und verbessern. Dass die *Source-Engine* neben Fahr- auch Flugsequenzen erlauben könnte, wissen wir schon länger. Ob Gordon in *Aftermath* aber tatsächlich in die Luft geht, ist noch offen.



»Macht keine Musik: Stirn-Band.«

KOMPLEXERE KÄMPFE

Allein der Screenshot oben mit den Antlions in City 17, macht Appetit auf die Verlängerung. *Aftermath* verspricht ein Wiedersehen mit vielen befreundeten Spielfiguren, die Ihnen im Kampf mit neuen Fähigkeiten beistehen. „Man erlebt einige Schlachten, die etwas komplexer sind als das übliche ‚Du gegen den Feind'", orakelt Doug Lombardi. Außerdem sind wir gespannt, welche neuen Schauplätze die Zusatz-Episode enthält. Weitere Details sind im Mai im Rahmen der E3-Messe in Los Angeles fällig – dort enthüllt Valve dann *Half-Life 2: Aftermath* ganz offiziell.

DAS GIBT ES GESCHENKT!

War's das schon? Längst nicht, denn es gibt ja noch *Lost Coast*, einen *Half-Life 2*-Zusatzlevel, den Valve schon länger als eine Art Versuchsballon für Experimente mit der Source-Engine bearbeitete. *Lost Coast* ist keine Fortsetzung der Hauptspiel-Story, sondern ein Nebenkapitel, das etwa



20 bis 40 Minuten Spielerlebnis und viel, viel fürs Auge bieten wird. Vorstellen kann man sich das Ganze als Abstecher der Haupthandlung, etwa zu dem Zeitpunkt, an dem Sie mit dem Buggy unterwegs sind. Voraussichtlich im Laufe des Monats Mai können sich alle *Half-Life 2*-Käufer den neuen Küsten-Level kostenlos via Steam herunterladen.

ANSCHAULICHE SOURCE-ZUKUNFT

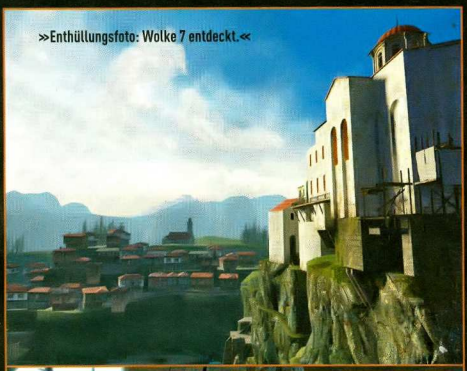
„In *Lost Coast* demonstrieren wir vor allem, was die Source-Engine zu leisten vermag. Es ist ein Vorzeigeprojekt für Technologie und Kunst. Der Level zeigt, was die Spieler von zukünftigen *Half-Life 2*-Erweiterungen bei der High-End-Grafik erwarten können." Dabei dreht sich alles um die drei Buchstaben „HDR" – die stehen nicht nur für gewisse Ring-Trilogien, sondern kürzen auch „High Dynamic Range"-Rendering vortrefflich ab. High Dynamic Range bedeutet eine hohe Bittiefe bei der Digitalisierung. Vereinfacht gesagt, bewirkt diese Technologie eine größere Licht-Bandbreite. Das Programm simuliert, wie eine menschliche Pupille in Wirklichkeit auf sich verändernde Lichtverhältnisse reagiert. Geht man zum Beispiel von einem durch Sonnenschein erleuchteten Vorhof in das Innere eines Klosters, wirkt die Umgebung im ersten Moment sehr dunkel. Doch nach wenigen Sekunden passt sich das Betrachterauge an, wodurch immer mehr Details im Raum erkennbar sind. Blickt man nun zu den Fenstern, wirkt das hereinbrechen-

Mehrspieler-Front

Aftermath erweitert ausschließlich die Einzelspieler-Geschichte von Half-Life 2. Wer neue Mehrspieler-Späße mit der Source-Engine erleben will, erhält bald seinen Einberufungsbefehl für das Remake von Day of Defeat.

Nach *Counter-Strike* widerfährt einem weiteren Mod-Klassiker aus *Half-Life*-Tagen die Gnade einer Source-Engine-Wiedergeburt. Im Laufe des Sommers soll *Day of Defeat Source* fertig sein, ein Weltkrieg-Zwo-Teamshooter mit diversen Soldatenklassen, aber ohne Vehikel. Derzeit läuft schon die geschlossene Beta, aber es ist noch viel zu tun. Valve will sämtliche Soldaten- und Waffen-Modelle erneuern. Mindestens vier klassische Karten sollen bei der Veröffentlichung im neuen Glanz erstrahlen: Zero, Avalanche, Flash und Donner. Die Schauplätze wirken erheblich eindrucksvoller und profitieren von der Physiksimulation, aber große spielerische Änderungen sind nicht geplant. Die Designer denken allenfalls darüber nach, der Bazooka-Klasse einen größeren Trefferradius zu gönnen. Wer sich sein *Half-Life 2* in Form eines Silber- oder Gold-Pakets auf Steam kaufte, erhält kostenlosen Zugriff auf *Day of Defeat Source*. Alle anderen können für voraussichtlich 15 US-Dollar (umgerechnet ca. 12 Euro) in den aufgehübschten Krieg ziehen.





»Enthüllungsfoto: Wolke 7 entdeckt.«



»Abgelehnt: Neues Design für Stanley Cup.«

de Tageslicht übermäßig grell. Geht man dann wieder nach draußen, ist man für einen Moment geblendet, die Spielfigur kneift sozusagen die Augen zusammen. Der grafische Effekt ist subtil, es fühlt sich einfach alles richtig und natürlich an.

NEUE TEXTUREN-DIMENSION

„Mindestens eine X800", antwortet Valve auf die Frage, was für eine Grafikkarte das alles darstellen soll. Ein schneller Prozessor und ein Gigabyte RAM schaden auch nicht. Dafür gibt's etwa am Strand Muscheln mit „Die steck' ich jetzt in mein Eimerchen"-echt wirkenden Hochglanztexturen. „Wir wollen rausfinden, wie weit wir mit der Source-Engine gehen können", meint Randy Lundeen, der sich um die Zukunft von Valves Technologie angesichts der HDR-Glanztaten wenig Sorgen macht: „So nahe wie möglich an Kinofilm-Qualität rankommen", ist das erklärte Ziel seines Teams.

HEINRICH LENHARDT

HL 2: AFTERMATH

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Valve
FERTIG ZU:	70%
ERSCHEINT:	3. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	Half-Life 2
INTERNET:	www.half-life2.com

KOMMENTAR



HEINRICH LENHARDT

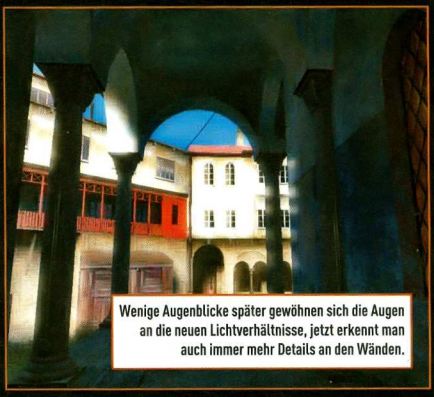
Wenn's am schönsten ist, soll man aufhören? Aber nur bis zur ersten Erweiterung. Die delegiert man im Falle von *Half-Life 2* zur allgemeinen Erleichterung nicht an eine andere Programmier-Klitsche. Valve selbst legt Hand an. Das weckt große Hoffnungen für die Qualität von Spielspaß und Technik. Bezüglich neuer Waffen, Vehikel und Innovationen geizt man noch mit Informationen und warten müssen wir auf *Aftermath* auch noch. Egal, wer früher Hand anlegen möchte, greift zum kostenlosen „Boah ey!"-Level *Lost Coast*. Leute mit Normalo-Systemen seien allerdings gewarnt: Ältere Hardware wird sich bei Darstellungsversuchen derartiger Pracht überfordert einen abröcheln.

Das sieht blendend aus!

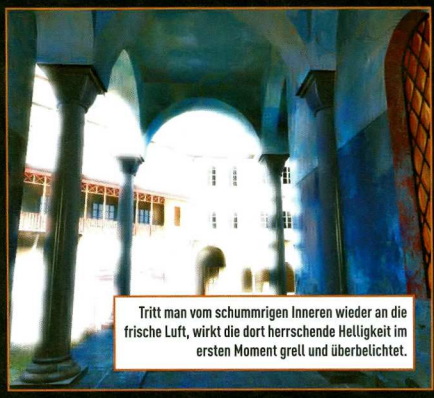
Für den Zusatzlevel *Lost Coast* hat Valve die *Source*-Engine mit weiteren Spielereien versehen. Sie simuliert das Verhalten des menschlichen Auges, was zu verblüffenden Effekten führt.



Unterbelichtete Kollegen sind wir ja gewohnt, aber so sieht's bei *Lost Coast* plötzlich aus, wenn man vom hellen Tageslicht in ein dunkles Gebäude geht.



Wenige Augenblicke später gewöhnen sich die Augen an die neuen Lichtverhältnisse, jetzt erkennt man auch immer mehr Details an den Wänden.



Tritt man vom schummrigen Inneren wieder an die frische Luft, wirkt die dort herrschende Helligkeit im ersten Moment grell und überbelichtet.



- *Unreal-Engine 2.5*
- 16 Hauptmissionen + Tutorial
- 11 Charaktere der TV-Serie
- 2 Fahrzeuge
- Koop-Story-Modus
- 8 Mehrspieler-Modi
- 27 Waffen

Tor des Monats

Wer durch eine Tür geht, kommt auf der anderen Seite wieder heraus. Nur in STARGATE SG-1: THE ALLIANCE ist diese andere Seite Lichtjahre entfernt. Unmöglich, sagen Sie? Dann lassen Sie sich von den Fernsehhelden eines Besseren belehren!

Im Wüstensand versteckt liegt ein ägyptisch anmutender Tempelkomplex. Drei Männer und eine Frau verlassen die sengende Hitze und steigen einen langen Gang hinab in dessen kühlen Bauch. Der Trupp trägt grüne Uniformen mit schweren, kugelsicheren Westen. Trotzdem sehen die Soldaten nicht gewöhnlich aus. Erst recht nicht der stämmige Schwarze: Wer in der Armee heißt schon Teal'c, balanciert einen zwei Meter langen Stab in den Händen und trägt ein goldenes Symbol auf der Stirn? Eben. „Bitte nichts anfassen!", warnt sein Kollege Daniel Jackson, der die Kammer am Fuß des Gangs als Letzter betritt. Zu spät, eine Skarabäus-Platte versinkt im Boden und vor den Ausgang der Katakomben rutscht ein Fallgitter. „Es sieht so aus, als seien wir gefangen", bemerkt Teal'c. Jackson wirkt nervös. „Das könnte ein Problem werden." – „Wieso?", schaltet sich Jack O'Neill, der dritte Mann im Bunde, ein. „Wieso?" Jackson ist angespannt. „Weil diese Dinge dazu neigen, übel auszugehen!" Und er weiß, wovon er redet: Es ist nicht das erste Mal, dass der Sprachexperte in der Falle sitzt. Aber bisher ging ja immer alles gut. Irgendwie. Wenige Momente später rieselt Staub von der Decke und die schwere Steindecke beginnt sich zu senken. Willkommen im Spiel! Die drei Herren kennen Sie inzwischen, die bisher schweigsame Blondine heißt Samantha Carter. Zusammen sind Sie SG-1, eine geheime Elite-Einheit der Armee der Vereinigten Staaten.

STAR WAS?

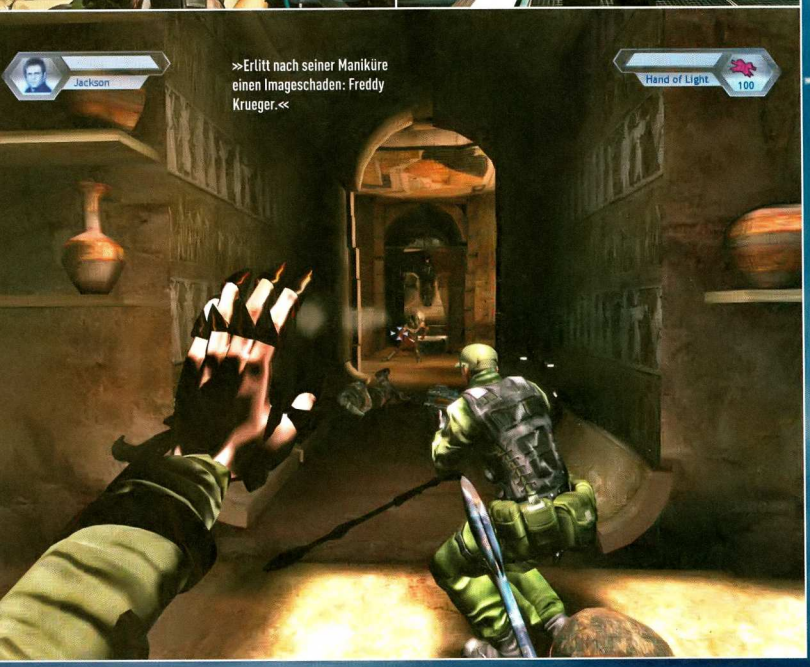
Im Bundesstaat Colorado liegt abseits der Augen der Öffentlichkeit der Cheyenne Mountain Komplex – das Hauptquartier des Stargate-Kommandos. Zweck der Organisation: Ein jahrtausendealtes Portal zu erforschen. Das transportiert Objekte und Lebewesen durch künstliche Wurmlöcher in weit entfernte Welten im Universum. Sofern man es zu bedienen vermag. Wer den Fernseher nicht meidet wie der Teufel das Weihwasser, hat vermutlich schon einmal eine *Stargate*-Folge in der



»Das Deo hat versagt: Er ist am ganzen Körper verschweißt.«



»Die Reise ins Ich: Ausgang.«



»Erlitt nach seiner Maniküre einen Imageschaden: Freddy Krueger.«

Glotze gesehen (siehe Kasten „Film ab!"). SG-1, deren Rolle Sie im Spiel übernehmen, ist eines der Teams, das durch erwähntes Sternentor reist. „Die Story beginnt mit SG-1, die von einer Außenwelt-Mission mit einem verletzten Teammitglied zurückkehren", erklärt Chef-Designer Viljar Sommerbakk. „Der Spieler absolviert danach ein Training, um sich auf den aktiven Dienst vorzubereiten. Dann erreicht das Stargate-Kommando eine Nachricht, in der Verbündete um Unterstützung bitten und SG-1 tritt zur Rettung an. Das Team muss einen großen Angriff ihres alten Feindes Anubis, einen der mächtigen Goa'uld, abwehren." Für nicht vorgebildete PC ACTION-Leser: Goa'uld sind keine indischen Inselbewohner, die ekstatisch tanzend bunte Pillen einwerfen, sondern eine herrschsüchtige, parasitäre Außerirdischen-Rasse, die aus ihren Wirtskörpern das Leben saugen. Mancher fragt sich jetzt vielleicht „Woher kennen diese Zeitschriftentypen meine Frau?", aber das ist eine andere Baustelle. Im Hintergrund lauert bei *Stargate SG-1: The Alliance* noch ein neuer Feind: die Haaken. Aggressiv und hinterhältig. Und alle Parteien sind hinter einem dreiteiligen Artefakt her.

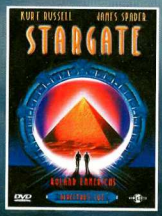
IN DER KLEMME

„Ich denke, dass wir die Anhaltspunkte in das Puzzle eingeben müssen." Die Decke senkt sich bedrohlich. „Ich stimme Colonel Carter zu. Wir sollten das Rätsel schleunigst lösen." Na dann los! Okay, wie war das noch? 8 … 1 … 7 … 4 … Skarabäus. Die Würfeloberflächen an den Säulen lassen sich drücken. Sehr gut. Sie beginnen mit der Ziffer 8. Die 1 ist auf der anderen Seite des Raums. Super, dass Sie alles allein machen müssen. Die faulen Kollegen könnten sich ruhig beteiligen. Okay, nur noch die 7 und die 4. Tadaa! Die Skarabäus-Bodenplatte fährt wieder nach oben. Noch einmal drauftreten und … die Wand gegenüber des Eingangs öffnet sich. Ein Gefühl wie am 24. Dezember. Fehlt nur noch, dass Sie „Sesam öffne dich" hätten sagen müssen und ein Schokoladen-Sarkophag zum Vorschein kommt. Jetzt keine



Film ab!

Star Trek, Star Wars, Stargate gehören zur Science-Fiction-Kultur. Die verfolgt man gern auch im TV.



1994

Am Anfang war der Kinofilm. Kurt Russell steigt 1997 als Colonel Jack O'Neil mit Sprachexperte Dr. Daniel Jackson und bewaffneten Militärs durch ein in Ägypten gefundenes Teleport-Tor, genannt Stargate. Das katapultiert das Team ans andere Ende der Galaxis. Dort treffen die Männer Sklaven, die den Gott Ra anbeten. Der entpuppt sich als Außerirdischer mit einem dicken Raumschiff.



Seit 1997

Kurt Russell kostete zu viel, deshalb spielt in der Fernsehserie *Stargate SG-1* Richard Dean Anderson, früher auch als MacGyver bekannt, den Colonel Jack O'Neill (inzwischen mit zwei „L"). 170 Folgen sind bereits abgedreht. In Deutschland zu sehen bei RTL 2, allerdings gern mal um ein paar Szenen geschnitten. Aber es gibt ja auch DVD-Boxen. Das Spiel hakt vor Staffel 8 ein (lief bisher noch nicht in Deutschland).



Seit 2004

Jede erfolgreiche Serie braucht einen Ableger. Der heißt in diesem Fall *Stargate Atlantis*. Über ein Stargate in der Antarktis gerät ein Forscherteam in eine sehr entlegene Welt. Dort suchen sie die Stadt Atlantis. Chronologisch ist der Pilotfilm der Serie nach der ersten Doppelfolge der achten Staffel von *Stargate SG-1* einzuordnen. Die erste Staffel von *Stargate Atlantis* und alte Folgen von *Stargate SG-1* sendet RTL 2 samstags und mittwochs.



»Warum bist du so prächtig gelaunt? Na, ich habe doch die Kapp der guten Hoffnung!«

Zeit mehr verlieren: „Los! Los! Los!" In letzter Sekunde entkommt SG-1 aus der Todesfalle. Ob SG-2 auch so erfolgreich ist? Sie können es die Männer hoffentlich noch fragen, falls Sie sie finden.

DAS AUGE SPIELT MIT

Stargate SG-1: The Alliance ist der erste Ego-Shooter von Perception. Obwohl schon seit zehn Jahren im Geschäft, veröffentlichten die Australier mit *Thunderboats* und *Top Down Racer* gerade mal zwei eigene Spiele. Rennspiele noch dazu. Was also dürfen Sie überhaupt erwarten? Jede Menge, wenn es nach Sommerbakk geht. „*Stargate* ist eine exzellent dokumentierte Serie, sodass wir eine ganze Bibel mit Bildern für jede Folge bekamen. Damit und mit den Serien-Grundlagen bauen wir das *Stargate*-Universum authentisch nach." Mittel zum Zweck: die Unreal Engine 2.5. „Wir nehmen notwendige Modifikationen an der Engine in Eigenregie vor", so Sommerbakk. „Wir sind sehr glücklich mit dem, was uns so möglich ist." Es hätte uns auch gewundert, etwas anderes zu hören. Wir als Kritiker hingegen sind erst glücklich, wenn in der Verkaufsversion die Figuren nicht mehr wie die Darsteller der Augsburger Puppenkiste herumhampeln und alle Licht-und-Schatten-Effekte integriert sind. Daran hapert es in der frühen Vorabversion noch – gerade im Vergleich zum Rest der Optik. Die Karten wirken geradezu monumental, die Gesichtstexturen fast wie im Fernsehen. Wer die Serie kennt, weiß sofort, wen er vor sich hat. Das liegt voraussichtlich auch an den deutschen Originalstimmen. „Wir haben vor wenigen Tagen die Synchronsprecher verpflichtet", versichert Udett Schaffrath, PR-Manager von Herausgeber Jowood.

SUCH DIR FREUNDE!

„Der Spieler kann die gesamte Story allein oder kooperativ durchspielen." Dieser unscheinbare Satz von Sommerbakk birgt Zündstoff. Ja ist wohlmöglich DAS Kaufargument schlechthin und die Chance, *Stargate* in den Himmel der unvergessenen Spielmomente zu hieven. Vier Spieler knacken gleichzeitig die

INTERVIEW

„GANZ DICHT AN DER SERIE!“



»Fand ihr Ziel: rechte Gerade.«

Ja, Perception sitzt in Australien. Chefdesigner Viljar Sommerbakk stammt allerdings aus Norwegen. Der 35-Jährige erklärt, wieso *The Alliance* nicht nur *Stargate*-Fans gefallen dürfte.

PC ACTION Gab es Nachteile, ein Lizenzspiel zu machen – etwa was die Gesichter der Darsteller betraf?
VILJAR SOMMERBAKK: Das empfinden wir nicht als Nachteil. Wir müssen zwar wegen der Freigabe-Abnahmen organisierter arbeiten, aber dafür verwenden wir die Gesichter des Original-*Stargate*-Teams und deren Stimmen. Dadurch sind wir so dicht an der Serie wie nur möglich. Tatsächlich wäre das Spiel unglaubwürdig ohne die Schauspieler.

PC ACTION Was ist wichtiger für das Spiel: Rätsel oder Waffen?
VILJAR SOMMERBAKK: Wir versuchten das Spiel möglichst ausgeglichen zu gestalten, doch wir glauben, dass Action eine größere Rolle spielt, besonders durch die Spezialfähigkeiten jedes Teammitglieds. Wir gehen so weit zu behaupten, dass das Team teilweise selbst eine Waffe wird und dass das sowohl im Einzelspieler als auch im Koop einer der bedeutendsten Aspekte ist.

PC ACTION In der Vorabversion spielten wir in einem Level O'Neill, in einem anderen Jackson. Ist es dadurch nicht schwierig, sich mit den Charakteren zu identifizieren?
VILJAR SOMMERBAKK: Wir glauben, der Fan legt los und identifiziert sich ruck, zuck dank Originalstimmen und den vertrauten Gesichtern aus der Serie. Wir arbeiten an weichen Übergängen, die dem Spieler helfen, sich zu orientieren. Auch Leute, die die Serie nicht kennen, sollten in der Lage sein, direkt einzusteigen.

PC ACTION Was ist deine Lieblingswaffe und was die mächtigste Waffe im Spiel?
VILJAR SOMMERBAKK: Der Fokus liegt wieder einmal darauf, wie das Team zusammenarbeitet, so ist es etwas sehr Wirkungsvolles, wenn du lernst, die Spezialfähigkeiten jedes Einzelnen zu beherrschen. Ich ganz persönlich als Fan der Fernsehserie liebe die Jaffa-Stabwaffe. Sowohl im Nahkampf als auch als Feuerwaffe ist sie extrem nützlich. Aber wir haben ja auch noch nicht alle der böseren Waffen und Gegner enthüllt.

PC ACTION Magst du eure Fahrzeuge mehr als die in *Unreal Tournament 2004*?
VILJAR SOMMERBAKK: Intern vergleichen wir uns mehr mit denen aus *Halo*. Du wirst das verstehen, sobald du das komplette Spiel in den Händen hältst.

PC ACTION Warum benutzt ihr noch nicht die Unreal Engine 3?
VILJAR SOMMERBAKK: Das erklärt sich ganz simpel aus dem Veröffentlichungstermin des Spiels. Ende 2005 soll es erscheinen. Wir wollen nicht mit einer unfertigen Engine arbeiten. Abgesehen davon unterstützt Unreal Engine 3 weder Playstation 2 noch Xbox.

PC ACTION Im Spiel finden sich eine Menge Scherze. Erzähl mir doch mal deinen Lieblingswitz aus *Stargate*?
VILJAR SOMMERBAKK: Ich verweise auf den Witz, den Teal'c in der Serie erzählt über den Schlangen-, Horus und Seth-Wächter – mit einer kleinen Ergänzung von uns. Die Fans wissen, was ich meine, aber ich kann die Pointe nicht verraten. (lacht)

PC ACTION Wenn du persönlich durch ein Stargate gehen könntest – wie sollte der Ort dahinter aussehen?
VILJAR SOMMERBAKK: Als Skandinavier denke ich, Walhalla wäre sehr cool.

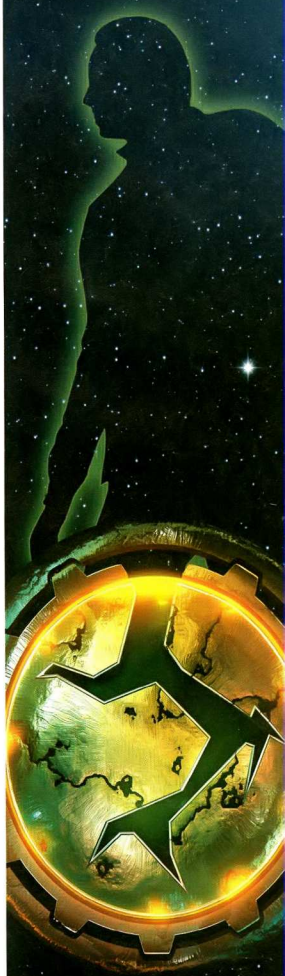


»Extravagant: Schnupftabakmaschine.«



»Lass uns Brennball spielen!«

Rätsel? Zusammen mit drei Freunden selbst *SG-1* zocken? Das klingt einfach zu schön! Und Nachholbedarf besteht hier ohne Frage, denn aktuelle PC-Spiele unterstützen diese Möglichkeit viel zu selten. Xbox-Besitzer haben es inzwischen oft besser, wie ein neidischer Blick auf *Doom 3* oder *Halo* beweist. Doch warten wir erst einmal ab. In der uns vorliegenden Alpha-Version ist von Koop noch nichts zu sehen. Wir müssen uns derzeit noch ganz auf das Versprechen von Perception verlassen. Doch der Koop-Modus ist nicht das Einzige, was die Australier für lange Netzwerk-Abende bieten möchten. Acht weitere Modi sind noch geplant: Deathmatch, Team-Deathmatch, Jaffa (ein Spieler verwandelt sich in einen Jaffa-Krieger), Last Man Standing, Foothold (Gegner-Horden fallen durch das Stargate ein), Capture the Flag, System Lord (Basen zerstören) und Enslave. „Enslave mag ich am liebsten“, lässt uns Sommerbakk wissen und beginnt zu erklären, was es damit auf sich hat: „Der erste Spieler, der stirbt, verwandelt sich in einen Goa'uld. Jeder weitere Tote ebenfalls. Die menschlichen Spieler erhalten zwei Punkte für jeden abgeschossenen Goa'uld, die Goa'uld hingegen fünf für je einen konvertierten Menschen. Der letzte Mensch im Spiel bekommt zehn Punkte. Falls nach einer Minute kein Spieler gestorben sein sollte, verwandelt sich nach dem Zufallsprinzip einer in einen Goa'uld. Der Clou: Die Goa'uld können zwischen Goa'uld und Menschen unterscheiden, während das die Menschen nicht können und Verluste durch eigenes Feuer möglich sind.“ Lecker, lecker. Wie lange

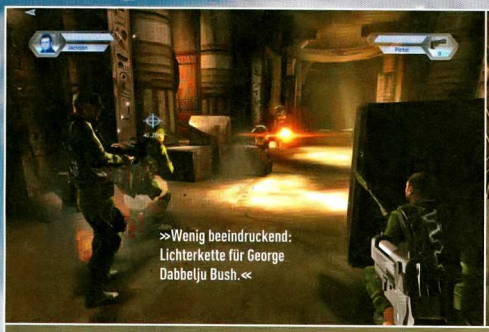


ED
Eurasian Dynasty

Major Michael R. Falkner

ID Nr. 456/96
ED Mars Forces, 7th Reg.

WWW.EARTH2160.COM



»Wenig beeindruckend: Lichterkette für George Dabbelju Bush.«



»Das kommt davon, wenn man einen ausländischen Koch für die Buchstabensuppe einstellt.«



»Die Astronauten-Gewerkschaft hat Golfen zur Betriebssportart erkoren.«

»Schmerzhaft für Muslime: Vor der Herdplatte beten.«



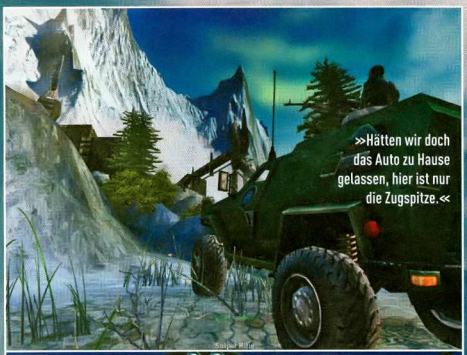
dauert es noch mal, bis das Spiel erscheint? Können wir den Termin nicht vorverlegen? Auf Morgen zum Beispiel?

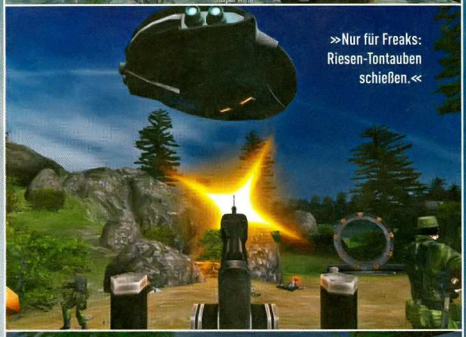
WAFFENGEIL!

Bei den Waffen setzen die Entwickler auf Masse. Derzeit existieren 27 virtuelle Mordinstrumente für Netzwerk-Gefechte, im Story-Modus verwenden lassen sich 14 sowie vier feste Geschütze. Die Durchschlagskraft der Waffen reicht von ganz nett (Pistole) bis brachial (Destruktor MK II). Dabei versucht Perception durchaus auch ausgetretene Pfade zu verlassen. Die Handspange etwa setzt eine Energie frei, die auf das Blut von Goa'uld reagiert und das Opfer von innen verbrennt. Auch auf Blendgranaten, Sprengstoff und diverse Strahlenwaffen dürfen Sie sich freuen. Wem das nicht reicht, der düst mit einem Jeep, Quad-Bike oder einem Gleiter herum. Nicht allein. Auf den Jeep und das Motorrad passt noch eine zweite Person. Die bedient vom Rücksitz aus ein M60 Maschinengewehr. „Der Vierradantrieb ist sehr cool und effektiv", merkt Sommerbakk an. Auf dem Gleiter hocken im Ernstfall sogar vier Typen. Der Pilot sitzt hinten, während die Beifahrer vorn und auf der Seite Geschütze bedienen.

AUSGEHANZUG

„Benutzt die Mäntel!", ordnen Sie an. In der nächsten Sekunde verschwindet SG-1 von der Bildfläche. Fast zu-







mindest. Denn wer jetzt genau hinsieht, entdeckt an der Stelle, wo die Kameraden standen, Umrisse, die die Farbe der Umgebung grobkörnig reflektieren. Auch Echtzeitschatten werfen die halb Unsichtbaren wie zuvor. Fehlt nur noch, dass ein Predator um die Ecke kommt. Na ja, vielleicht ist der Aufwand wirklich übertrieben – einen Befehl später schlappen alle enttarnt weiter. Hinter jeder Ecke sichten Sie erst einmal die Lage. Dann ist es so weit. Durch Ihr Fernglas erspähen Sie zwei Goa'uld-Diener. Feindkontakt! Die braungebrannten, altägyptisch gekleideten Männer stehen auf einer Empore. Sie drehen sich um: „In Deckung bleiben!" Doch die Flugdrohne hat Sie mit ihren stechenden roten Knopfaugen bereits entdeckt. Laserstrahlen zischen durch die Luft. Jetzt richten auch die beiden Horus-Jaffa ihre Aufmerksamkeit auf Sie. Ob das gut geht? Das erfahren Sie im Oktober – sofern Jowood den ambitionierten Erscheinungstermin tatsächlich einhält.

JOACHIM HESSE

Piek drei!

Einer für alle – das gilt nicht nur bei den Musketieren, sondern auch für die Stargate-Mitglieder. Mittels Spritze heilen Sie die verwundeten Kollegen. Lassen Sie diese zu lange warten, gilt die Mission als gescheitert. Damit die Dame und die Herren gar nicht erst auf der faulen Haut liegen, dürfen Sie ihnen einzeln drei Befehle erteilen: Konzentriertes Feuern, in Deckung gehen und Tarnmantel verwenden (erstes Bild).





STARGATE SG-1

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Perception/Jowood
FERTIG ZU:	65%
ERSCHEINT:	Oktober 2005
VERGLEICHBAR:	Republic Commando, Pariah
INTERNET:	www.stargate-thealliance.com

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

Als Freund der Serie gefällt mir das meiste, was ich bisher vom Spiel zocken durfte. Das befindet sich zwar noch in einem frühen Stadium, offenbart aber bereits gelungene Ansätze. Viele Serienschauspieler mit ihren Originalstimmen auftauchen zu lassen, sollte Fans in Ekstase versetzen. Spielerisch scheinen die Entwickler bewährte Shooter-Pfade abzulaufen: Schalterrätsel, Fahrzeuge, Teamkameraden. Doch der angekündigte Koop-Modus könnte das Spiel zum Pflichtkauf machen: Nichts ist spannender, als mit Freunden Missionen zu lösen. Bis dahin dürfen die Animationen gern noch etwas lebendiger wirken. Ich hoffe, der Zaunpfahlwink kommt in Australien an.



- Rollenspiel trifft Ego-Shooter
- 25 km² große Spielwelt, die nicht in Levels unterteilt ist
- 26 Fahrzeuge steuerbar
- 6 verschiedene Fraktionen



»Automatik-Sushi: Mit Reis gefütterte Fische wickeln sich selbst in Grünzeug ein.«



»Neuheit auf der IAA: Das blaue Auto hat einen 40.000-Liter-Tank!«



»Entschuldigung, könnten Sie mir bitte beim Pinkeln helfen? Ich habe keine Arme.«

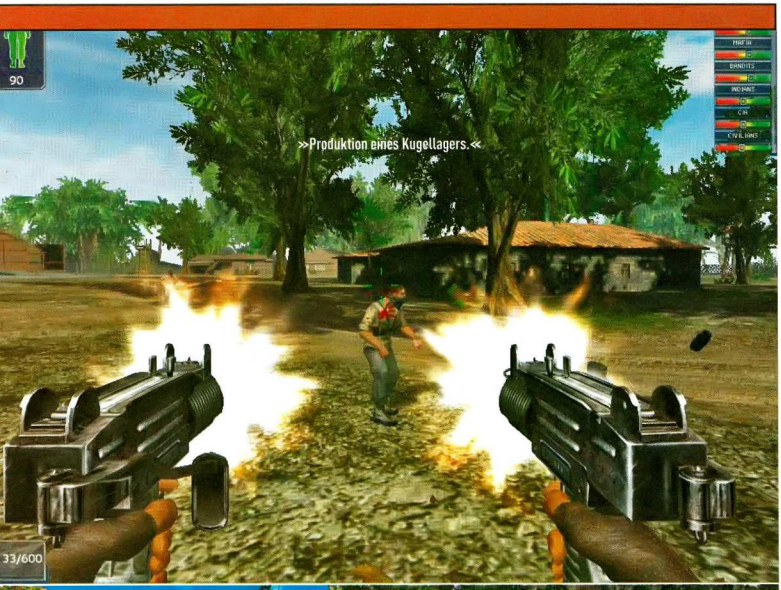
BOILING POINT: ROAD TO HELL versetzt Sie in die Rolle eines Vaters auf der Suche nach der Frucht seiner Lenden. Ob das wohl gut geht?

Nicht ohne deine Tochter!

Dieser Typ kommt uns irgendwie bekannt vor. Ist das ist nicht Habib Marwan? Der Ober-Terrorist aus der vierten Staffel der TV-Serie *24*? Er ist es tatsächlich, wie unsere Recherche ergibt: Arnold Vosloo, auch aus *Die Mumie* bekannt. In *Boiling Point: Road to Hell*, spielt er ausnahmsweise den strahlenden Helden. Dieser hört auf den Namen Saul Myers. Ein kampferprobter Typ, dessen Tochter in Südamerika spurlos verschwindet. Saul macht sich auf den Weg, um seine Lisa zu finden. Ab hier steigt der Spieler ins Geschehen ein. In einem Mix aus Ego-Shooter und Rollenspiel bewegen Sie sich völlig frei durch eine riesige Spielwelt, die überraschenderweise nicht in einzelne Levels unterteilt ist. Ladezeiten entfallen. Alles spielt sich in einem etwa 25 km² großen Areal ab, das aus kleinen Käffern, kilometerlangen Straßen, piranhaverseuchten Flüssen, Dschungel, Ruinen und Festungen besteht. Weil das Gebiet zu groß ist, um es abzulatschen, greifen Sie auf Autos, Laster, Boote, Panzer, Helikopter und weitere Fahrzeuge zurück. Praktisch!

MACH DOCH, WAS DU WILLST!

Presst man die Spielmechanik von *Boiling Point* in wenige Worte, entsteht der folgende, treffende Satz: *Far Cry* trifft auf *Morrowind* und *GTA*. Von vorn: Sie beginnen Ihr Abenteuer in einem tristen Dorf, wo Sie sämtliche Bewohner ausquetschen, Waffen und Ausrüstung kaufen oder Jobs annehmen können. Wer Lust und Laune hat, attackiert die Einheimischen und filzt ihre Körper nach Gegenständen. In diesem Fall setzt Sie eine Anzeige darüber in Kenntnis, dass Ihr Ansehen bei den Zivilisten gefallen ist. Je nachdem welcher der insgesamt sechs Fraktionen Sie Gutes oder Böses tun, ändert sich deren Verhalten im Spiel. Einer der wichtigsten Aspekte des Titels. Beispiel: Sie düsen fröhlich mit Ihrem Jeep über einen Dschungelpfad. Schüsse peitschen. Anscheinend liefert sich die Polizei mal wieder ein Feuergefecht mit Guerillas. Helfen Sie den Rebellen, sind Ihnen fortan die Polypen nicht mehr wohlgesinnt. Unterstützen Sie die Staatstragenden, sind Sie prompt ein Feind der Guerillas. Vielleicht ignorieren Sie das Ganze und fahren einfach weiter? Dann wiederum entgehen Ihnen wertvolle Informationen. Und jede Menge Munition und Waffen, die sich den virtuellen Leichnamen abknöpfen lassen. Also ballern Sie fröhlich mit, sacken Gratis-Waffen ein und widmen sich anschließend wieder Ihrer Mission. Das ist die Freiheit, die man schon in der *GTA*-Reihe so sehr schätzte.





BOILING POINT

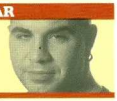
GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Deep Shadows
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	19. Mai 2005
VERGLEICHBAR:	Deus Ex
INTERNET:	www.deep-shadows.com

FALL-AUS-DER-ROLLE-SPIEL

Nehmen Sie etwa ein Maschinengewehr in die Hand, zielen Sie anfangs ungenau und zittrig. Keine Bange, je öfter Sie einen Gegenstand benutzen, desto besser gestaltet sich der Umgang damit. Das ist für einen normalen Ego-Shooter untypisch. Aber es geht noch weiter: Wenn Sie beispielsweise in ein bewachtes Grundstück eindringen sollen, können Sie sich durchs Haupttor ballern. Oder aber den Erbauer ausfindig machen, um Informationen über eventuelle Geheimgänge oder Ersatzschlüssel zu erlangen. Gehen Sie bei der Konversation geschickt vor, kommen Sie sogar fast ohne Gewalt aus. Oder Sie mieten ein Boot und schleichen sich über den Wasserweg rein. Wir haben kräftig herumexperimentiert, schnappten uns ein Auto, nutzten einen Felsen als Schanze, flogen so über die Mauer und walzten die Wachleute platt. Dann warf jemand eine Granate, unser Auto explodierte, wir wachten im Krankenhaus auf. Das bockt – auch wenn die Vorab-Version noch unter Rucklern, Spar-Grafik und Bugs leidet. So bleibt man oft an Objekten hängen, das Item-Menü zickt – generell macht alles einen ungeschliffenen Eindruck. Bekommen die Entwickler das bis zur Veröffentlichung noch hin, wird alles gut.

AHMET ISCITÜRK

KOMMENTAR



AHMET ISCITÜRK

Lieber Gott, bitte hilf mir wenigstens einmal in meinem Leben! Bitte mache, dass die Entwickler alle Bugs und ungeschliffenen Kanten entfernen. Dann steht uns nämlich ein Super-Hammer ins Haus. Da würde ich sogar die dezenten grafischen Schwächen tolerieren. In der Vorab-Version sehen die meisten Objekte aus der Nähe noch ziemlich grausig aus und trotzdem ruckelt es stellenweise heftig. Aber bis zur Veröffentlichung kann sich noch einiges ändern, wie wir alle wissen. Spielerisch hat mich die Mischung aus Rollenspiel und Ego-Shooter bereits voll in den Bann gezogen. Beten Sie alle mit!

Aliens

WWW.EARTH2160.COM


RELEASE: 02. JUNI 2005
STRATEGIEHAMMER
Mit Earth 2160 zieht ein Orkan am Strategie-Himmel auf, der uns umgeblasen hat.
- PC Action 09/04 -
BOMBASTISCHE OPTIK
Die brandneue Earth-4 Engine ist wegweisend für das Genre
- PC Games 02/05 -
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
Sceeenshots auf ATI X800 XL
Reality pump
PC DVD
ATI
WWW.EARTH2160.COM
Graphics made with Maya
Alias
ZUXXEZ
ENTERTAINMENT AG
DEEP SILVER



© 1993-2005 by ZUXXEZ AG, developed by Reality Pump, published by Deep Silver. All rights reserved.
Earth 2xxO, Reality Pump and ZUXXEZ are registered trademarks of ZUXXEZ AG.
All other trademarks are property of their respective owners.

Stadt der Bengel

- Buch und Film liefern die Rahmenhandlung
- Über 20 bekannte Charaktere
- 12 bis 15 Hauptmissionen
- Historisch authentisch nachgebildetes New York
- Einsätze zu Fuß und in Autos

Beim Spiel zum legendären Leinwandepos DER PATE dienen Sie sich vom Kleinkriminellen zum Mafiaboss hoch und erleben dabei die Geschichte um Vito, Michael und Sonny Corleone sozusagen aus der ersten Reihe mit.

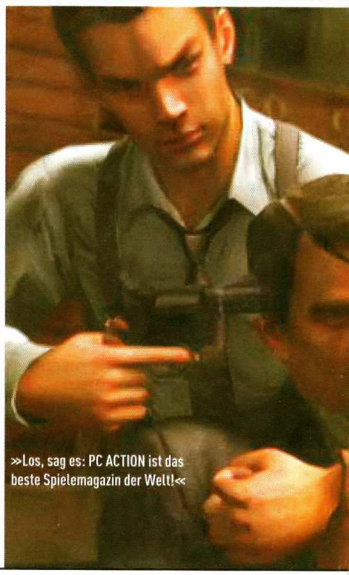
Tattaglia, Cuneo, Sollozzo, Brazini, Stracci. Wer jetzt an italienische Nudelgerichte oder Eissorten denkt, hat im Leben was verpasst. Das Buch von Mario Puzo oder den darauf basierenden Mafia-Film von Regisseur Francis Ford Coppola nämlich: *Der Pate*. Hier steht die Familie des Don Corleone im Mittelpunkt. Sie konkurriert mit den Tattaglias, Cuneos, Sollozzos, Brazinis und Straccis um Macht und Einfluss im New York der 40er- und 50er-Jahre. Voraussichtlich im Dezember soll nun das Spiel zum bekannten Epos erscheinen.

DIEN' DICH HOCH!

Grundsätzlich erinnert das Spielprinzip an *GTA Vice City* oder *Mafia*: Sie können sich zu Fuß und mit Autos frei in der authentisch nachgebildeten Stadt bewegen und erfüllen Aufträge. Allerdings nicht als einer der aus dem Film bekannten Charaktere, sondern in der Rolle eines Nobodys, den der PC-Besitzer in einem Charakter-Editor selbst erstellt. „Du wirst von den Corleones aufgenommen. Jetzt geht es darum, dein Ansehen bei der Familie zu steigern und deren Gebiet auszuweiten", erklärt David De Martini, Executive Producer bei Electronic Arts. „Du arbeitest dich hoch bis du selbst Pate bist." Es ist von den Entwicklern gewollt, dass Sie nicht einfach den Film nachspielen. Die eigentliche Story nutzen die Macher als Rahmenhandlung: „Erweitert um eine Hintergrundgeschichte, die unser Team geschrieben hat." Die Geschehnisse um das Familienoberhaupt Don Vito, im Film dargestellt von Marlon Brando, und seinen Söhnen Sonny (James Caan) und Michael



»Unfälle können beim Stöckchenapportier-Spiel mit Lumpi schon mal vorkommen«



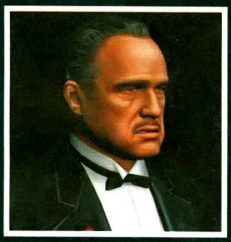
»Los, sag es: PC ACTION ist das beste Spielemagazin der Welt!«



(Al Pacino) erleben Sie trotzdem hautnah mit. Denn Ihr Italo-Amerikaner wird Zeuge diverser Schlüsselszenen. Am Fortlauf der Story kann er nicht rütteln: Luca Brasi wird also zum Beispiel definitiv stranguliert und Chauffeur Paulie stirbt seinen Tod im Weizenfeld. Ohnehin trifft der Spieler auf über 20 bekannte Charaktere, die dank der erfahrenen EA-Grafiker sofort wiederzuerkennen sind (lesen Sie dazu den Kasten „Gut getroffen!" auf Seite 64). Das Entwicklerteam wendet aber noch einen weiteren Kunstgriff an, um dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, Teil der dramatischen Ereignisse zu sein: Einige der Missionen sollen auf der Filmhand-

Gut getroffen!

In der Umsetzung des Films auf PC kommt der Spieler mit über 20 bekannten Charakteren zusammen. Da wären zum Beispiel:



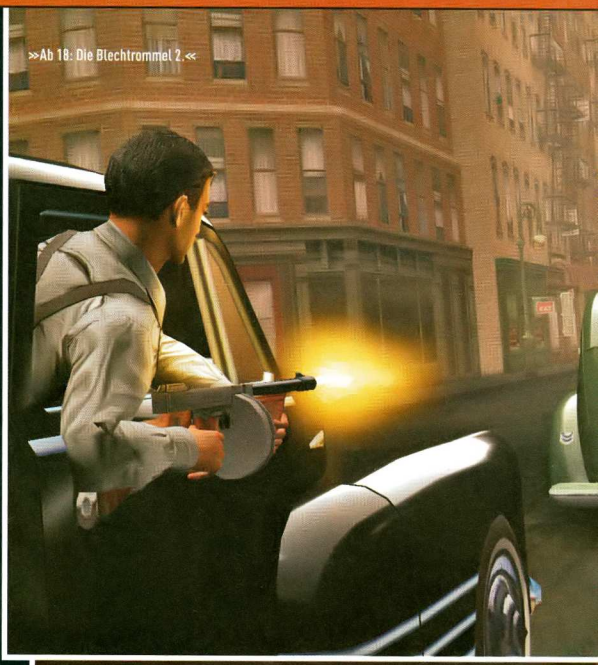
Vito Corleone:
Er ist der Don, der Pate, das Familienoberhaupt. Entsprechend fungiert er im Spiel als Auftraggeber. Einmal retten Sie Vito Corleone das Leben (mehr dazu im unten stehenden Interview).



Sonny Corleone:
Der älteste Sohn des Don soll nach dem Abtreten des Vaters die Familiengeschäfte übernehmen. Der Spieler erlebt unter anderem hautnah mit, wie Sonny bei einem Attentat ums Leben kommt.



Tom Hagen:
Stets ruhig und gelassen zeigt sich der Adoptivsohn des Don, der zudem als Anwalt und rechte Hand des Paten tätig ist. Dem Spieler steht Tom als Mentor zur Seite und vermittelt ihm diplomatisches Geschick.



»Ab 18: Die Blechtrommel 2.«

lung basieren, wie uns De Martini im Interview verriet (siehe Kasten unten). Zwölf bis 15 Aufträge seien für den Fortgang der Hintergrundgeschichte wichtig. Darüber hinaus biete das nichtlineare und reine Einzelspielerspiel praktisch eine unendliche Zahl weiterer Missionen. Entsprechend der Verbrecher-Thematik können Sie sich darauf einstellen, beispielsweise Banküberfälle zu begehen, Schuldner zu vertrimmen, Attentate zu verüben oder in Autoverfolgungsjagden verwickelt zu sein. Zu einer reinen Ballerorgie soll *Der Pate* nicht verkommen. Das liegt schon am Punkte- und Belohnungssystem, das sich die Macher ausgedacht haben. „Du kannst im Spiel von Toten kein Geld nehmen", sagt De Martini, „wenn du also losziehst und jeden umlegst, trägst du die Konsequenzen." Grundsätzlich allerdings darf jeder vorgehen wie er will, um Ruhm zu ernten – mit der Brutalität des aufbrausenden Sonny, dem diplomatischen Geschick von Familien-Anwalt Tom Hagen oder einer Mischung aus beiden Vari-

INTERVIEW

„WIR WOLLEN GAR KEINE NEUE VERSION

David De Martini hat nichts mit dem gleichnamigen wermuthaltigen Getränk zu tun, sondern ist Executive Producer bei Electronic Arts. Mit uns plauderte er über sein jüngstes Baby.



»Megaout: Mittelscheitel.«

PC ACTION: Es gibt in *Der Pate* ja mehrere aus dem Film bekannte Charaktere. Bekommt der Spieler diese nur zu sehen oder tritt er ihnen richtig gegenüber?
DAVID DE MARTINI: Er steht ihnen in vielen Situationen gegenüber. Luca Brasi bringt ihm bei, wie das Spiel funktioniert – in einer Art Tutorial. Im Lauf der Zeit treten weitere Mentoren wie Pete Clemenza, Salvadore Tessio, Tom Hagen und Sonny Vito auf. Der Spieler erlebt die Charaktere außerdem in vielen Schlüsselszenen des Films.

PC ACTION: Hast du ein Beispiel für eine Mission?
DAVID DE MARTINI: Eine Situation, die den Leuten sicher vertraut ist, ist die, als der Don vor dem Obst- und Gemüsestand niedergeschossen wird. Der Spieler kann natürlich nicht eingreifen und die Attentäter stoppen. Er nimmt aber an den Geschehnissen vor und nach dem Anschlag teil. So ist es beispielsweise seine Aufgabe, einen zweiten Angriff zu verhindern, damit der Don letztendlich ins Krankenhaus gebracht werden kann.

PC ACTION: Der Film ist bekanntlich sehr dialoglastig, beschert euch das nicht einen ziemlich langweiligen Hintergrund für ein Actionspiel?
DAVID DE MARTINI: Es stimmt, beim Film geht es viel weniger um Action. Das war einer der Gründe, warum wir entschieden haben, dass der Spieler eine selbst erstellte Figur bekommt. Denn wenn er sich als „Soldat" durch die Welt bewegt, fängt er erst mal von unten an und erledigt die Drecksarbeit. Wir kreieren also gewissermaßen einen Sandkasten und erlauben es





»Auch Hauptschüler toben sich in der Pause gern mal aus.«

anten, die wohl Michael Corleone bevorzugen würde. Sobald der Spieler Kontakt mit Nichtspielercharakteren hat, bleiben ihm immer mehrere Möglichkeiten, zu agieren. Die speziell dafür entwickelte Steuerung liefert Optionen wie „Verhandeln", „Bedrohen" und „Gewalt". Jetzt beobachten Sie die Mimik und Gestik Ihres Gegenübers ganz genau, wählen schnell eine Vorgehensweise und hoffen, dass es die der Situation angemessene und richtige ist. David De Martini bezeichnet das als „interaktives Pokerspiel". Einem selbstbewussten Polizeibeamten steckt man beispielsweise besser einen Brief mit Scheinen zu, statt ihn zu bedrohen oder gar zu verprügeln. Bei einem sichtlich schwitzenden und zittrigen Ladenbesitzer, dem man Schutzgeld abringen möchte, kann es reichen, kurz das Jackett zu öffnen, um die darunter verborgene Knarre zu zeigen. Der konkurrierende Mafioso, der dagegen seine Arme stur vor dem Körper verschränkt, braucht dann aber doch vielleicht etwas auf die Backen.

HIER SPIELT DIE MUSIK!

Damit der Spieler ordentlich auf die Ohren bekommt, bietet *Der Pate* nicht nur den Film-Soundtrack von Nino Rota. Weitere 100 Minuten an situationsabhängig eingesetzter Musikuntermalung liefert der bekannte Hollywood-Komponist Bill Conti (*Rocky*). Außerdem zeichnen in der englischen Version die Originalsprecher für die Synchronisation verantwortlich. Selbst Marlon Brando beteiligte sich vor seinem Tod noch an den Sprachaufnahmen. Wie es diesbezüglich mit der Lokalisierung der deutschen Version aussieht, ist noch offen.

HARALD FRÄNKEL

DER PATE

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Electronic Arts
FERTIG ZU:	70%
ERSCHEINT:	Dezember 2005
VERGLEICHBAR:	GTA Vice City
INTERNET:	www.eagames.com

KOMMENTAR



HARALD FRÄNKEL

Mein Problem mit dem Film *Der Pate*: Ich kann Marlon Brando nicht ganz ernst nehmen, weil er mit seinen dicken Backen aussieht wie ein Hamster kurz nach dem Oralverkehr. Trotzdem gefällt mir der Streifen und ich freue mich auf die Umsetzung. Wenn Sie aber erwarten, dass ich jetzt einen todsicheren Hit prophezeie, liegen Sie falsch. Es gab bislang einfach viel zu wenig vom Spielverlauf zu sehen: einige kurze Filmschnipsel der Playstation-2-Version, um genau zu sein. Und die Bilder unserer Vorschau sind auch keine echten PC-Screenshots, sondern gewissermaßen Konzeptstudien, die zeigen sollen, wie das Spiel am Ende mal aussehen soll. Trotzdem bin ich optimistisch: Die Ideen der Entwickler klingen klasse und EA ist eine Firma, die hochprofessionell arbeitet. Das wird schon!

DES FILMS MACHEN!"

dem Zocker, darin zu spielen und seinen Weg zu finden. Das Spiel ist also nicht außergewöhnlich dialoglastig.

PC ACTION: Aber wie läuft dann die Interaktion mit den Nichtspielercharakteren?

DAVID DE MARTINI: Dem Spieler eröffnen sich immer mehrere Möglichkeiten, abhängig von der Situation. Beispiel: Ich gehe in eine Metzgerei, die noch nicht von der Corleone-Familie kontrolliert wird und will an das Geld des Ladeninhabers. Jetzt gibt es diverse actionorientierte, zeitkritische Auswahlmöglichkeiten und es ist Action, Action, Action angesagt. Der Spieler kann beispielsweise in einen „Erpresser"-Modus gehen. Er kann aber auch entscheiden, den Laden zu verlassen, mit dem Inhaber zu verhandeln oder gewalttätig zu werden.

PC ACTION: *Der Pate* wird oft mit *GTA Vice City* und *Mafia* verglichen. Was soll euer Spiel besser machen als diese Titel?

DAVID DE MARTINI: *GTA* ist eines der besten Spiele dieses Genres und *Mafia* war in Europa sehr populär – deutlich populärer als in den USA. Aber ich denke, wir wollen gar kein *GTA* machen. *Vice City* ist eher ein Autoklau- und Rennspiel, in *Der Pate* verbringt man vielleicht zehn bis 15 Prozent der Zeit mit Fahrzeugen. Dennoch habe ich Respekt vor beiden Titeln und wäre glücklich, wenn unser Projekt so erfolgreich wie *GTA* würde.

PC ACTION: Wenn jemand sagen würde „Hey, *Der Pate* ist der beste Film aller Zeiten und ihr könnt das niemals so in einem Spiel umsetzen, damit es der Vorlage gerecht wird", was wäre deine Antwort?

DAVID DE MARTINI: Wir haben einen Heidenrespekt vor dem, was dieser Film erreicht hat. Wir fürchten uns aber auch nicht. Wir wollen keine neue Version des Films machen und uns außerdem nicht zu sehr auf die Lizenz verlassen ... Ein Fehler, der ja schon oft begangen wurde. Unser Produkt soll so gut werden, dass es auch für sich allein stehen kann. Wir machen kein Film-Spiel, sondern ein Spiel, das Ressourcen des Films nutzt.





- Über dreimal so groß wie seine Vorgänger
- 6 Spieler-Rassen
- 6 lernbare Berufe
- Verbesserte Steuerung
- Erscheint Anfang 2006

AUF DVD
VIDEO

Mord vom Ork!

Lange warten Rollenspiel-Fans schon auf GOTHIC 3. Jetzt ist es zwar immer noch nicht fertig, aber dafür haben wir jede Menge Mega-Infos und exklusive Bilder zur bösen Monsterinvasion!

Es ist 4 Uhr morgens, als der Wecker klingelt. Noch nie zuvor ist ein PC ACTION-Redakteur so früh aufgestanden. Schließlich machen wir den Job ja, weil wir keinen Bock haben, vor 12 Uhr zu arbeiten. Warum wir dann die Qualen des Frühaufstehens freiwillig dieses eine Mal mit Ihnen geteilt haben, fragen Sie? Ganz einfach: Weil wir Zocker vor dem Herrn sind und uns zum ersten Mal die Rollenspiel-Hoffnung *Gothic 3* in Aktion ansehen dürfen. Das ist wohl Grund genug, oder?

WANN KOMMT'S?

Die wohl wichtigste Neuigkeit zuerst: Als Erscheinungstermin geistert ja schon seit längerer Zeit „Ende 2005" durch die Medien. Bei unserer Audienz in der heiligen Schaffensstätte der Piranha Bytes in Bochum konkretisieren Björn Pankratz (Spiel-Designer) und Horst Dworczak (Chef-Designer) den Termin. „Q 4/2005 oder Q 1/2006", bemerken die Jungs beiläufig. Soll heißen: *Gothic 3* erscheint entweder im letzten Quartal dieses oder im ersten des nächsten Jahres. Die Geschichte der Spiele-Entwicklung lehrt uns, dass Anfang nächsten Jahres wahrscheinlicher ist. Eines ist uns jedoch aufgefallen. Jeder Aschenbecher im Piranha-Gebäude ist bis zum Anschlag gefüllt. Kaum ein Mitarbeiter, der nicht mit einer Fluppe im Mundwinkel durch die Hütte huscht. Würde man den Entwicklern das Rauchen verbieten, entfielen die zahlreichen Zigarettenpausen und wir könnten wohl schon nächsten Monat mit der Veröffentlichung rechnen. Wir haben uns bereits mit dem Verleger Jowood in Verbindung gesetzt, um so ein Verbot voranzutreiben.

WORUM GEHT'S?

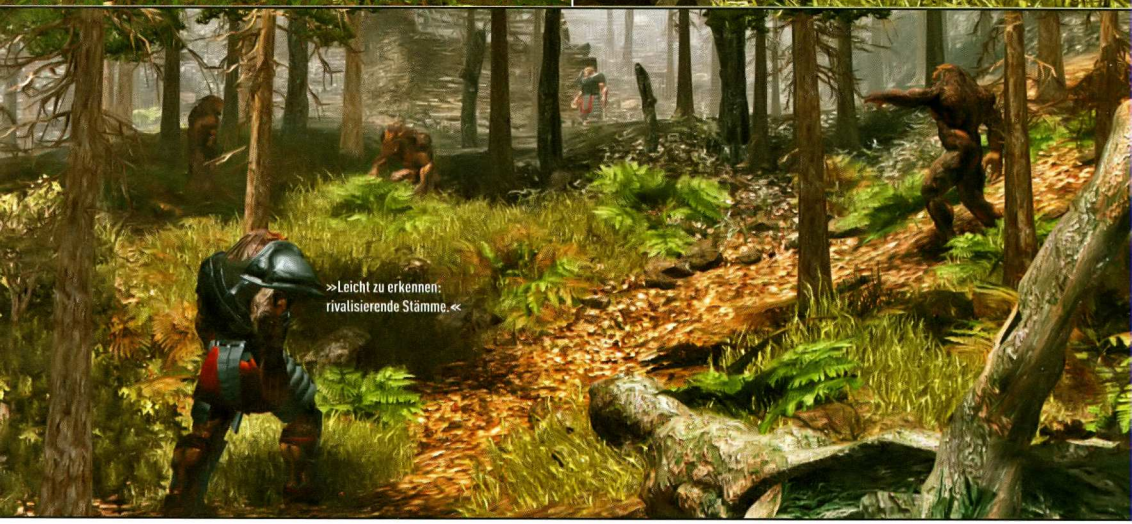
Zur Story wollten die Macher nicht allzu viel verraten, beschränkten sich auf das Wesentliche. Nur so viel: In den Vorgänger-Spielen bereiste der Held die Insel Khorinis. Während seiner Abenteuer tobte auf dem Festland ein fetter Krieg zwischen den Menschen und den Orks. In *Gothic 3* betritt er erstmals diesen riesigen Kontinent, wo nun die Orks das Sagen haben. Die besetzen ganze Städte, versklaven die Menschen und sind im Vergleich zu früher nicht einfach dumme Monster, sondern eine richtige Rasse mit eigener Kultur und Zielen. Es kommt aber noch schlimmer: Die Magie ist von der Erdoberfläche verschwunden. Damit sorgen die Entwickler dafür, dass der Spieler nicht mit dem zum Super-Mann gereiften Helden aus dem Vorgänger losspielt. Das soll aber nicht bedeuten, dass Sie das Ganze mit einer totalen Null als Charakter beginnen. „Der Typ hat schließlich Drachen getötet und schon deshalb bestimmte Grundfähigkeiten. Die Hauptfigur ist ein gestandener Kämpfer und steigert sich von Anfang an", erklärt Björn Pankratz. Natürlich findet die Magie (drei verschiedene Arten gibt es) nach und nach wieder ihren Weg ins Spiel und ins Repertoire des Helden. Das Beschwören mächtiger Dämonen soll jetzt nur an bestimmten Stellen, wie etwa besonderen Altären, funktionieren.



»Der alte Trick: Ich sage dir, wenn ich komme.«



»In den Achtzigerjahren waren Boy George und seine Band Culture Club beliebt.«



»Leicht zu erkennen: rivalisierende Stämme.«

GROSS, GRÖSSER, GOTHIC 3

Gegen die Spielwelt des kommenden Abenteuers erscheint das „alte" Khorinis geradezu lächerlich klein. Über dreimal größer als die Insel ist der Kontinent. Ob man zum Latschen verdammt ist oder auch Reittiere benutzt, wollten uns die Macher nicht verraten. Wenn wir deren Mimik richtig deuteten, wird es aber Reitviecher geben. Stefan Kalveram, unter anderem für die Geschichte zuständig, zeigt uns ein Poster auf dem die gesamte *Gothic 3*-Weltkarte abgedruckt ist. Wir versuchen ihn abzulenken, indem wir ihn über die Probleme beim Schreiben solch einer Geschichte ausfragen, und versuchen, die Karte zu klauen. Vergeblich. Mist! Die Welt ist aber in unterschiedliche „Themen" aufgeteilt. Es gibt unter anderem lebensfeindliche Wüsten, eisige Schnee-Gebiete, riesige Wälder – alles inklusive ortsspezifischer Monster. Genau wie in der Realität, wo bestimmte Raubtiere auch nur in besonderen Regionen vorkommen. Die Biester folgen ihrem eigenen Rhythmus, suchen nach Beute und jagen in Rudeln. Dabei darf man sie in *Gothic 3* auch beobachten. Klasse: Weil die Fans mehr Städte forderten, gibt es fette 20 Stück davon. Da viele von Orks regiert sind, zettelt unser Held sogar Aufstände an. Das funktioniert angeblich so: Städte, beziehungsweise deren Bevölkerung, verfügen über eine Art übergeordnete künstliche Intelligenz. Besiegt der Spieler eine bestimmte Anzahl der Besetzer-Orks, ermutigt das die versklavten Bewohner, dem Beispiel des Spielers zu folgen. Solche Aktionen verbessern den Ruf des Charakters und sorgen dafür, dass besonders starke Nichtspielercharaktere bereit sind, an dessen Seite zu kämpfen. Der Ruf ist sehr wichtig. Bestimmte Rassen profitieren von einer Heldentat, während anderen dadurch auf die Füße getreten wird und umgekehrt. Also immer schön darauf achten, wen man gerade ablinkt! Generell erlaubt *Gothic 3* mehr spielerische Freiheiten als die Vorgänger. Eine Einteilung in einzelne Kapitel gibt es nicht mehr. Piranha Bytes wollen trotzdem dafür sorgen, dass Sie nie den roten Faden verlieren. Unter anderem durch unterschiedliche Handlungsstränge. Vielleicht gibt es ja auch verschiedene End-Sequenzen?

KEINE LUST AUF PARTY?

Eine permanente Party gibt es auch dieses Mal nicht, dafür sind alte Bekannte am Start. Beispielsweise Diego, den *Gothic*-Fans einfach zu sehr ins Herz geschlossen haben, um ihn verschwinden zu lassen. „Den alten Bekannten spendieren wir diesmal auch eine eigene Geschichte. Potenziell kann ich jeden Bewohner der Welt als Party-Mitglied mitnehmen oder mit ihm handeln. Das werden wir einschränken, um uns auf die cooleren Charaktere zu beschränken. Diese Rekruten folgen mir dann bis zu einem bestimmten Punkt", so Björn Pankratz. Sechs Rassen teilen sich den Kontinent und im Gegensatz zum Vorgänger steht der Held um einiges später vor der Wahl, welcher Sei-

INTERVIEW

„GOTHIC 3 IST MICK JAGGER!“



»Doubelte schon Klaus Löwitsch: Ella Fitzgerald.«

Piranha Bytes' kurzhaarigster Spiel-Designer heisst Björn Pankratz, ist schon seit den Anfängen von Gothic dabei und mag eigentlich keine Interviews. Ein bisschen hat er uns dann doch erzählt.

PC ACTION **Was macht *Gothic 3* besser als seine Vorgänger oder als die Konkurrenz-Titel?**
Björn Pankratz: Die Größe der Welt auf jeden Fall und außerdem ist das Ganze viel reichhaltiger. Es gibt mehr als drei Gilden, die wir jetzt Bevölkerungsgruppen nennen. Etwa die Rebellen, Orks, Nordmar oder das Wüstenvolk. Außerdem wären da noch die erlernbaren Berufe. Der Gladiator zum Beispiel. Da haut man laschen Gegnern anfangs noch im Schweinestall aufs Maul und hat später die Möglichkeit, in riesigen Arenen gegen die Elite-Gladiatoren der Orks anzutreten. Im Gegensatz zu anderen Spielen bieten wir eine echte, lebendige Welt. Unsere Nichtspielercharaktere etwa. Beobachtet man einen Schmied, sieht man tatsächlich, wie er die unterschiedlichen Arbeitsschritte absolviert. Das Eisen schmieden, dann zum Eimer gehen, um das Schwert abzukühlen, abends in die Kneipe und dann ins Bett. Tiere grasen tagsüber auf der Wiese, verstecken sich nachts im Unterholz , in Höhlen und so weiter.

PC ACTION **Wie sieht es mit der Freiheit aus?**
Björn Pankratz: Es gibt nicht diese für Rollenspiele typischen verschlossenen Türen, für die wir erst einmal einen Schlüssel finden müssen. Nichts hindert dich daran, gleich zu Beginn saugefährliche Aufgaben zu bewältigen. Außer vielleicht die Tatsache, dass du dank der viel stärkeren Gegner stirbst.

PC ACTION **Spielen Frauen immer noch eine eher untergeordnete Rolle wie in den Vorgängern?**
Björn Pankratz: Frauen hatten ja schon im zweiten Teil etwas mehr zu melden als im Erstling, wo sie dem Helden höchstens Luft zufächelten (lacht). Eine Liebesgeschichte oder so gibt es aber nicht.

PC ACTION **Kommt *Gothic 3* auch für Konsole? Heutzutage kommt doch alles auf Konsole!**
Björn Pankratz: Wir sind nicht abgeneigt, aber wir sagen noch nichts dazu. Wenn, dann eher für Xbox 2 als für PS3. Erst mal kümmern wir uns um die PC-Fassung. Und die Modder-Szene wollen wir ja auch noch unterstützen.

PC ACTION **Wenn *Morrowind* Bryan Adams ist und *World of Warcraft* Queen, wer ist *Gothic 3*?**
Björn Pankratz: *Gothic 3* ist Mick Jagger!



»Fürst Rainier verlässt seinen Körper.«



»Dank der Amerikaner ist Teheran bald wieder eine blühende Wirtschaftsmetropole.«

GOTHIC 3

GENRE:	Rollenspiel
ENTWICKLER:	Piranha Bytes/Jowood
FERTIG ZU:	40%
ERSCHEINT:	Anfang 2006
VERGLEICHBAR:	Gothic 2, Morrowind
INTERNET:	www.piranha-bytes.com

te er nun sein Schwert leiht. Dazu kommen sechs Berufsklassen, wie etwa Schmied und sogar Gladiator. Dabei nimmt der Spieler an faszinierenden Gladiatorenkämpfen mit eigenen Regeln teil. „Du beginnst ganz unten, kloppst dich zunächst in einem popeligen Steinkreis, wirst immer besser und qualifizierst dich schließlich für die größeren Arenen“, erzählt der Spiel-Designer begeistert. Danach erwähnt er ganz nebenbei, dass es diesmal auch Schilde gibt. Gleichzeitig können Sie sich mit Zauberstäben und Waffen ausrüsten. Alles legt die Vermutung nahe, wesentlich mehr Ausrüstungsgegenstände im Spiel zu finden. Hallo Blizzard!

GUT BEDIENT UND GUT AUSSEHEND

Chef-Designer Horst Dworczak hat erfreulicherweise noch mehr gute Nachrichten: „Die gesamte Bedienoberfläche ist diesmal viel intuitiver und freier konfigurierbar.“ So soll etwa die Maus besser in die Steuerung eingebunden sein. Auf die Grafik-Optionen trifft das ebenfalls zu. Jede Menge Einstellungen sorgen dafür, dass jeder Spieler das Maximum aus seinem System holen kann. Wir durften uns bereits sabbernd einige Szenen und Ausschnitte ansehen, wobei sich diese allesamt noch im Entwicklungsstadium befanden. Trotzdem waren wir hellauf begeistert. Die gesamte Welt ist von Hand modelliert und nicht einfach nur im Baukasten-Prinzip zusammengewürfelt. Ein Waldgebiet etwa sah genauso aus, wie man es aus der Realität kennt. Kein Stein gleicht dem anderen, überall gibt es markante, individuelle und lebendig wirkende Grafik-Details. Auch die Monster und Spielfiguren sind optisch eine Wucht. Techniken wie Normal Mapping, Ragdoll-System und Echtzeit-Lichteffekte gibt es massenhaft. Was es nicht gibt, ist ein Mehrspieler-Modus. „Das kam für uns nicht in Frage“, so Björn Pankratz. Banane, geil wird *Gothic 3* wohl auch so. In unserem Schwestermagazin PC Games gibt es diesen Monat übrigens weitere Bilder. AHMET ISCITÜRK

KOMMENTAR



AHMET ISCITÜRK

So richtig fertige Spielszenen bekam ich von *Gothic 3* nicht zu sehen. Das heben sich die Piranhas wohl für die diesjährige E3 auf. Doch das Zeug, das ich zu sehen bekam, hat mich ehrlich beeindruckt. Was ich von den Entwicklern zu hören bekam, noch mehr. Sollte nur die Hälfte davon den Weg ins fertige Spiel finden, käme dies einer rollenspieltechnischen Offenbarung gleich. Man merkt den Jungs wirklich an, dass Sie ihren Job lieben und es als ihre heilige Pflicht ansehen, ein geiles Produkt abzuliefern. Da ist es dann auch egal, ob es noch dieses Jahr kommt oder erst 2006.



»Ordentlich durchgebumst: Tür.«

Narbe bekennen

Tony „SCARFACE" Montana lebt! In der Rolle des liebenswerten Leinwand-Ganoven bauen Sie ballernd, fahrend und kräftig fluchend ein neues Drogengeld-Kartell auf.

SCARFACE

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Radical/Vivendi Universal
FERTIG ZU:	50 %
ERSCHEINT:	4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	GTA: Vice City
INTERNET:	www.scarfacegame.com

KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT



Auf diesen Termin war ich wie immer top vorbereitet: „Super, dass ihr ein Spiel über die Akne-Probleme meines Kollegen Wollner macht!" Oh, kleines Missverständnis. Na ja, so viel wurde dann auch nicht vorgeführt. Der Produzent erklärte geduldig Features, beantwortete dumme Fragen und zeigte ein kurzes Video, aber selbst Hand anlegen konnte man noch nicht. Die Preisfrage „*Vice City* für Arme oder ganz großes Kino?", bleibt deshalb erst einmal unbeantwortet. Vor allem, weil die nebulöse PC-Version derzeit eher Poker- als Scarface ist. Die beabsichtigte Veröffentlichung ist bestätigt, Beweisbilder gibt's noch nicht. Alle bisherigen Screenshots haben Konsolenauflösung und sehen entsprechend mittelprächtig aus. Aber *Vice City* hat ja auch mal auf der Playstation 2 angefangen und ist auf dem PC groß und stark!

Alt und kriminell? Kein Grund, in den Ruhestand zu treten – die Spieleindustrie braucht dringend Promis, um all die geplanten *Grand Theft Auto*-Verschnitte zu veredeln. Electronic Arts hat seinen Paten, Warner buddelt Dirty Harry aus und Vivendi setzt auf Tony Montana. Al Pacino verkörperte diesen Unterwelt-Karrieristen in Brian de Palmas 83er-Kinoklassiker *Scarface*. Nur wie macht man ein motivierendes Spiel aus einem Film, bei dem der Titelheld im Finale die Radieschen von unten zählt? Mit viel künstlerischer Freiheit. Der Spielbeginn ist zugleich das Finale der Leinwandvorlage. In Montanas Villa rückt das Killerkommando an, doch mit gezückter M-16 zeigen Sie den Schlümpfen, dass Sie noch was vorhaben. Im Gegensatz zum Film kann Montana fliehen, taucht drei Monate lang unter – und beginnt dann mit seinem beruflichen Comeback.

RESPEKT UND GEWALT

Story-Missionen strukturieren den Aufbau eines Drogen-Imperiums. Langfristiges Ziel ist die Kontrolle über alle fünf Bezirke, in die Miami bei diesem Spiel unterteilt ist, um genug Bares für reputationsfördernde Statussymbole zu verdienen. Im Spielverlauf bereist man auch Schmuggel-Außenposten auf den Florida Keys oder den Bahamas. *Scarface* bietet eine Mischung aus (viel) Zu-Fuß- und (weniger) Vehikel-Action. Autos, Boote und Flieger dürfen Sie dennoch steuern. Die Ballereien sollen ausgefeilter sein als bei der *GTA*-Verwandtschaft. Beim Zielen lassen sich Trefferzonen anvisieren, die Gegner suchen angesichts einer auf ihre wertvollsten Körperteile gerichteten Mündung nach Deckung. „Beleidigungen sind ein Teil des Kampfsystems", verblüfft uns Produzent Ken Webber mit Feinheiten, wie wir sie sonst nur aus internen Konferenzen kennen. Per Tastendruck können Sie dem verschanzten Feind Unfreundlichkeiten entgegenschleudern, um ihn damit aus der Reserve zu locken.

TEMPERAMENTSAUSBRÜCHE

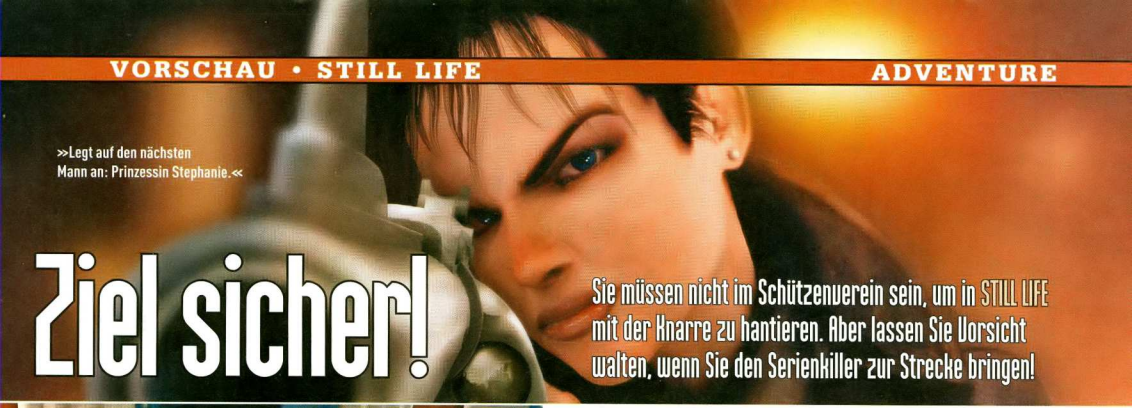
Bis zu vier Waffen tragen Sie gleichzeitig bei sich. Geht einem ein bestimmtes Kaliber ab, genügt ein Anruf – schon fährt ein Wagen vor, in dessen Kofferraum Austausch-Wummen liegen. Montanas hitziger Charakter äußert sich bei der „blinden Wut", einem quasi als Superwaffe auslösbaren Gemütszustand, bei dem einige Sekunden lang jeder Gegner im Sichtfeld schnell zu Boden geht. Ja, und Kokain-Großhändler Scarface hat durchaus seine moralische Prinzipien: Auf unschuldige Passanten mag er nicht ballern. HEINRICH LENHARDT



»Läufer auf F3.«



»Herr Ober, ich wollte den Steg blutig und nicht medium.«



Ziel sicher!

Sie müssen nicht im Schützenverein sein, um in STILL LIFE mit der Knarre zu hantieren. Aber lassen Sie Vorsicht walten, wenn Sie den Serienkiller zur Strecke bringen!







Polizist zu sein, ist nicht nur gefährlich, sondern kann auch ganz schön auf den Magen schlagen. Vor allem Frauen geht beim Anblick von toten Körpern schon mal das Essen durch den Kopf. So passiert es auch Victoria McPherson in Flashpoints Grusel-Adventure *Still Life*. Die FBI-Agentin hat außer ihrem Nachnamen übrigens nichts mit Topmodel Elle gemein. Anstatt über Laufstege stolziert die Gesetzeshüterin im Jahr 2005 in Chicago jeden Tag über eine andere Leiche.

DAS BLICKST DU NICHT

Nach fünf grausamen Morden hat es selbst die Polizei gemerkt: da ist wohl ein Serienkiller zugange. Da solche Typen ihr blutiges Handwerk so lange ausüben, bis sie endlich hinter Schloss und Riegel landen, schlüpfen Sie in die Rolle von Victoria, um den Verbrecher dingfest zu machen. Der Täter wählt seine Opfer nach einem bestimmten Schema aus, hinterlässt aber praktisch keine Spuren. Kommissar Zufall hilft mal wieder: In Aufzeichnungen Ihres Großvaters finden Sie Hinweise auf eine ähnliche Mordserie im Prag der Zwanzigerjahre – und entdecken mysteriöse Zusammenhänge.

ZEIG, WAS DU HAST!

Mit klassischer Maussteuerung stiefeln Sie durch vorgerenderte Schauplätze wie dunkle Gassen und verfallene Gebäude. Die liegen entweder in der Gegenwart oder – wenn Sie Großvater Gustav McPherson spielen – im Prag von vor rund 80 Jahren. Sie machen auf Kommissar Rex und suchen nach Blut und Haaren, knipsen Fotos der Tatorte und entschlüsseln geheime Zeichen. Der Grafikstil ist düster und unterstreicht die morbide Atmosphäre des Krimis. Zarte Gemüter wie Michael Jackson seien gewarnt: Die Darstellung der virtuellen Morde in Standbildern und Videoschnipseln ist alles andere als subtil.

SCHICK, SCHICK!

Schon in der Beta-Version ist hübsch anzusehen, was die Entwickler aus der *Syberia*-Grafikengine herauskitzeln. 3D-Akteure und die Schauplätze wirken dank vieler Animationen lebendiger als die Hintergründe in Cate Walkers letztem Sibirien-Abstecher. Apropos: Fans freuen sich auf ein Wiederhören mit Cates deutscher Synchronstimme, die in *Still Life* Victoria spricht. Test in der nächsten Ausgabe. MARC BREHME

STILL LIFE

GENRE:	Adventure
ENTWICKLER:	Microids/Flashpoint
FERTIG ZU:	99,9%
ERSCHEINT:	April 2005
VERGLEICHBAR:	CSI, Black Mirror, Obscure
INTERNET:	www.stilllife-game.com

KOMMENTAR



MARC BREHME

Ein morbides Adventure mit den digitalen Eltern *Post Mortem* und *CSI*? Anfangs war ich skeptisch und neugierig zugleich. Ob es die *Syberia*-Macher schaffen, eine spannende Grusel-Atmosphäre aufzubauen? Bereits die Vorab-Version zog mich mit düsteren Bildern und gut platzierten Schrecksekunden wie ein Thriller in den Bann. Allerdings begegnete mir auch wieder das *Runaway*-Syndrom, das mich zwang, einige Gegenstände erst zu benutzen, wenn das Programm es vorsieht. Trotzdem: Wenn Rätseldesign und deutsche Sprachausgabe stimmen, steht mehr als ein solides Adventure ins Haus.



»Elefanten mit vier linken Füßen haben kein angenehmes Leben.«

Gutes All-Gefühl

Kämpfen Sie um die Galaxis! In STAR WARS: EMPIRE AT WAR beeindrucken nicht nur die taktischen Schlachten im Weltraum und auf Planetenoberflächen, sondern auch die fantastische Grafik. Auf in den Krieg der Sterne!

Die gewaltige Armada aus imperialen Sternzerstörern schwebt lautlos im dunklen All. Plötzlich reißt eine Explosion eines der Schlachtschiffe in Stücke. Bunte Lichtblitze durchzucken die Finsternis, als die Rebellenjäger ihren Überraschungsangriff starten. Da jaulen schon die TIE-Fighter des Imperiums los, um den Gegenangriff zu lancieren. Währenddessen gelingt es einer kleinen Schar Rebellen, auf die Oberfläche des Planeten vorzudringen. Doch kaum gelandet, erwarten Sie schon die ersten gegnerischen AT-ATs ...

ZU LANDE UND IM ALL

Bisher durften Sie in imperialen Kampfjägern Platz nehmen, als Jedi das Lichtschwert schwingen und als Klon-Kommandant Basen in die Luft jagen. Doch mit *Star Wars: Empire at War* erwartet Echtzeit-Strategen eine ganz neue Herausforderung. Denn nun schicken Sie Ihre Einheiten sowohl im kalten All als auch auf Planetenoberflächen in taktische und überaus detaillierte Schlachten.



»Großaufnahme des Dickdarms: Die Kacke ist am Dampfen.«

LÜCKENFÜLLER

Angesiedelt zwischen den Kinofilmen *Star Wars Episode 3: Die Rache der Sith* und *Episode 4: Eine neue Hoffnung* erobern Sie entweder aufseiten des Imperiums die Galaxie oder befreien selbige als Rebellenführer aus den Klauen des ranzigen Imperators. Jetzt erfahren Sie, was sich in der Zeit zwischen den alten und neuen Filmen abspielte. Dabei beeindruckt vor allem die Präsentation. Detaillierter haben Sie die Fahrzeuge aus den *Star Wars*-Streifen nur im Kino zu Gesicht bekommen. Gut, auf Lichtschwertgefuchtel verzichten Sie, denn zu jener Zeit gab es bekanntlich so gut wie keine Jedi-Ritter mehr.

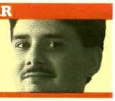
GESCHICHTSSTUNDEN

Die Missionsstruktur hält einzelne und zusammenhängende Aufgaben bereit, um eine spannende Geschichte zu kreieren. Dabei soll jeder Auftrag auch tatsächlich eine Wirkung auf das gesamte Spiel haben. Versauen Sie also mal eine Mission, kann es durchaus sein, dass durch Ihre Versagen das Imperium ein ganzes Sonnensystem unter die Fuchtel bekommt. Im Herbst schicken Sie die Petroglyph-Studios in den virtuellen Krieg der Sterne. Wir freuen uns. ANDREAS BERTITS

SW: EMPIRE AT WAR

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Petroglyph/Lucas Arts
FERTIG ZU:	65%
ERSCHEINT:	Herbst 2005
VERGLEICHBAR:	HdR: Schlacht um Mittelerde
INTERNET:	www.lucasarts.com

KOMMENTAR



ANDREAS BERTITS

***Star Wars: Empire at War* hat das Zeug zum Strategie-Knaller des Jahres. Genau wie 2004 *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde*. Bei Entwicklern, die sich größtenteils aus alten Westwood-Hasen zusammensetzen, bin ich sehr zuversichtlich, dass Strategen voll auf ihre Kosten kommen. Die Kämpfe sowohl im Weltraum als auch auf der Oberfläche von Planeten versprechen völlig neue taktische Möglichkeiten. So soll das sein! Dazu stelle man sich diese Grafik untermalt von John-Williams-Klängen vor! Weihnachten ist für mich gerettet.**



- 8 Waffen
- *Havok*-Physik-Engine
- 5 Mehrspieler-Modi
- Benutzt die betagte *Unreal Warfare*-Engine

Spreng Kopf!

Endlich durften wir den kommenden Ego-Shooter von den UT-Machern Digital Extremes selbst ausführlich Probe spielen. PARIAH hat tatsächlich das Potenzial, der Genrespitze die Stirn zu bieten.

Frauen bringen nur Probleme. Jeder Mann weiß das. Auch Dr. Jack Mason. Erst infiziert ihn seine Begleiterin Karina zu Beginn des Zukunftsszenarios *Pariah* mit einem tödlichen Virus. Okay, sie kann eigentlich nix dafür, dass ihr ein unachtsamer Kollege in die Schulter geschossen und der über das Blut übertragbare Erreger nun auch Mason zu einem Todgeweihten gemacht hat. Sie kann aber was dafür, dass sie im Laufe des Abenteuers ständig abhaut und dem Doktor nicht gehorcht. Klar, dass stinkige Militärs und Gangster die Solo-Dame auf dem Gefängnisplaneten Erde dauernd gefangen nehmen. Bei seinen ständigen Befreiungsmissionen hört sich der Arzt Phrasen wie „Hey Doc, es geht nur ums Mädchen! Im Leben geht's doch immer nur um Mädchen! Ach, leck mich doch!" von seinen Gegnern an. Wie charmant.

STICHHALTIG

Was eigentlich wirklich abgeht, wie gefährlich der Virus ist und was die Jungs von der Schnitte im hautengen Overall überhaupt wollen, erfahren Sie in der überraschend spannenden Hintergrundgeschichte. Überraschend deswegen, weil Ego-Shooter normalerweise ohne großartige Gefühlsduselei und logische Handlung auskommen. *Pariah* hingegen baut völlig auf die Verschwörung um Karina und Masons fiese Vorgesetzte. Jack ist anfangs total ahnungslos, wie der Hase läuft. Da ihm aber von allen Seiten Hochexplosives um die Ohren fliegt, wehrt er sich eben. Und dank seiner sieben Schießeisen kann er recht ordentlich zurückschlagen. Nicht nur, dass die Waffen optisch unkonventionell daherkommen und sehr frisch wirken, nein, das Prinzip unterscheidet sich auch komplett von anderen Genre-Vertretern. *Pariah* bietet nämlich keinen alternativen Feuer-Modus, sondern Waffenerweiterungen, die Sie nach und nach erhalten. So motzen Sie das Scharfschützengewehr, den Raketenwerfer und die Schrotflinte bis zu drei Mal auf. Geht Ihnen die Munition aus, greifen Sie sich einfach den praktischen Lasersäbel und verpassen Ihrenm Gegner einen Stich. Aber aufgepasst: Zögern Sie zu lange, laufen Ihnen die äußerst intelligenten Heinis entgegen und hauen Ihnen aufs virtuelle Fressbrett. Lassen Sie sich so etwas nicht bieten! Sehr witzig finden wir übrigens auch, dass die Fieslinge schon fast panisch nach Deckung suchen, wenn Sie sie mit einem Präzisionsgewehr aus sicherer Entfernung aufs Korn nehmen.

VISIER ULTRA

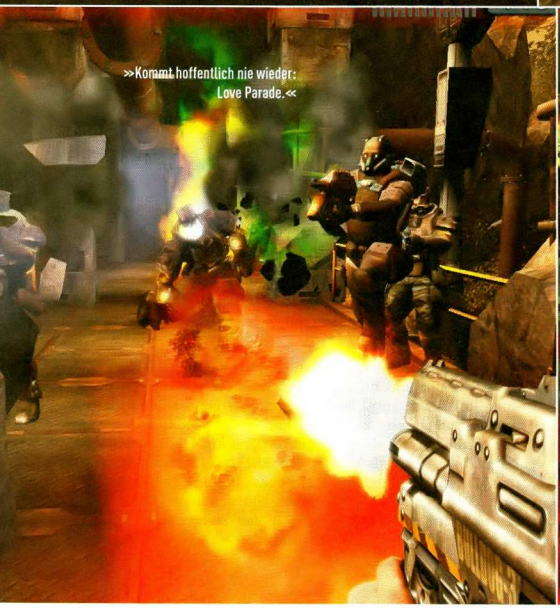
Besonders gut gefallen hat uns die Möglichkeit, den Kontrahenten den Kopfschutz und das Visier herunterzuknallen. Wir wollen nicht als Psychopathen dastehen, aber es hat schon was, wenn uns nach einem gezielten Flintenschuss



»Die systemtreuen Bauern im Irak wussten sich zu wehren.«



»Feuerfest: Armbranduhr.«



»Kommt hoffentlich nie wieder: Love Parade.«



»Nicht nur bei der Deutschen Bank: Anzugpflicht.«

Pixelblut und Glassplitter gleichermaßen entgegenfliegen. Apropos Grafikeffekte: Was die Kanadier von Digital Extremes aus der *Unreal Warfare*-Engine gezaubert haben, verdient das Wiederverwertungsabzeichen am güldenen Band. Die Außenareale schauen dank lebhafter Wälder, fließender Bäche und schöner Sonneneffekte brillant aus. Und wenn Sie eine Granate in eine Gegnerhorde wuchten, fliegen die Recken physikalisch korrekt durch die Luft, bleiben an Geländern hängen oder stapeln sich übereinander.

ZERSTÖRUNGSTRIEB

Erinnern Sie sich noch an den Ego-Shooter *Red Faction*? Dort zerlegten Sie Ihre Umgebung in alle Einzelteile und verschafften sich so Vorteile. Zwar ist die *Pariah*-Welt nicht ganz zerstörbar, doch in vielen Situationen kommt es schon vor, dass Sie sich mal richtig austoben dürfen. So sprengen Sie ab und zu eine Brücke in die Luft und begraben auf diese Weise Ihre Gegner. Und auch wenn Sie sich scheinbar in Sicherheit befinden – beispielsweise hinter einem Betonpfeiler, einer Kiste oder einem Blechschild – können die Feinde Ihr Versteck finden und es mit massig Feuerkraft in Staub verwandeln.

HÖR MAL HER!

Die Äußerungen der bösen Buben brachten uns permanent zum Schmunzeln. So schreien sie uns kurz vor unserem Ableben ein lockeres „Du bist tot, Mann!", entgegen. Und sollten sich die schlauen Kerle doch mal blöd anstellen und einen Kameraden anschießen, entgegnet dieser: „Nicht auf mich, du Vollidiot!" Die Soundkulisse mit dynamischer Hintergrundmusik ist überaus gelungen und das abwechslungsreiche Missionsdesign überzeugt. Sie spionieren Basen aus, manövrieren Vehikel und infiltrieren Stellungen. Und sollte nach der Einzelspieler-Kampagne tatsächlich Langeweile aufkommen, sorgen nette Mehrspieler-Modi und ein kinderleichter Karteneditor für weitere actionreiche Stunden im *Pariah*-Universum. LUKASZ CISZEWSKI

PARIAH

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Digital Extremes
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	6. Mai 2005
VERGLEICHBAR:	Half-Life 2, Doom 3
INTERNET:	www.pariahgame.de

KOMMENTAR



LUKASZ CISZEWSKI

Im Gegensatz zu meinen Kollegen interagieren die Computergegner in *Pariah* intelligent mit ihrer Umgebung. Das finde ich dufte. Die Missionen kommen schön abwechslungsreich daher, das gefällt mir ebenfalls. Von der Optik haben wir ja schon genug geschwärmt. Irgendwie habe ich das Gefühl, dass sich *Far Cry* und *Doom 3* Anfang Mai warm anziehen können.

TEST

Neueinsteiger gesucht

Der über 300 Megabyte große Universalpatch macht SÖLDNER: SECRET WARS gratis zu dem, was wir uns immer wünschten.

Mehrspieler-Shooter | Schade, dass Entwickler Wings erst die Pforten schließen musste, bis Sie *Söldner* ohne Bugs spielen durften. Der gerade veröffentlichte Patch auf Version v33588 umfasst alle bisher erschienenen Ergänzungen des Spiels und bringt *Söldner: Secret Wars*, *Söldner: Reloaded* und *Söldner: Marine Corps* auf den gleichen Versionsstand. Und der ist vorgeschrieben, um auf den offiziellen Servern von Jowood antreten zu können. Damit die „Anti Cheat Tool Wache" nicht fälschlich Alarm schlägt, installieren Sie am besten das Spiel komplett neu. JOACHIM HESSE

Info: http://soldner.jowood.com





Zu Recht zählt GTR: FIA GT RACING GAME zu den besten Rennspielen. Der neue Patch liefert weitere Argumente.

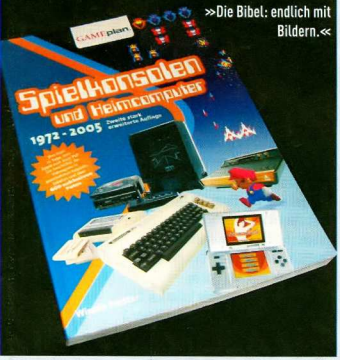
Rennspiel | Durch den Patch auf Version v1.3.0.0 läuft das Spiel stabiler und flüssiger. Mit anderen Worten: Sie brauchen ihn! Unbedingt! Nicht überzeugt? Nun, falls Sie in Ihrem Freundeskreis als technischer Vorreiter gelten möchten, dürfen Sie in *GTR* ab sofort mit der *TrackIR*-Hardware angeben. Über ein Headset setzt *TrackIR* Ihre Kopfbewegungen ins Spiel um – Flugsimulationsfreaks kennen das bereits. Mit Cup300 und Cup400 bekommen Sie außerdem zwei neue Rennklassen und, und, und. Für das 26-Megabyte-Update sollte sich *GTR* auf v1.2.0.0 befinden. JOACHIM HESSE

Info: www.10tacle.com/gtr-game



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE GIBT DEN BUCHTIPP DES MONATS



»Die Bibel: endlich mit Bildern.«

Bunt und in Farbe

Sie haben Post. Oder besser: Ich habe Post: „Lieber Jo, viel Spaß mit dem Schmöker. Ich hoffe, er läuft dir gut rein. Falls ja: Auch deinen Lesern zeigen! CU & Gruß vom Ammersee W." Aus dem Umschlag rutscht außerdem ein fettes Buch, das ein kleines Haustier oder Herrn Bertits erschlagen könnte. Was hat es damit auf sich? Nun, bei dem „Schmöker" handelt es sich um die erweiterte Neuauflage des Nachschlagewerks *Spielkonsolen und Heimcomputer* (24,80 Euro, ISBN 3-00-015290-3) und hinter „W." verbirgt sich Autor Winfried „Winnie" Forster. Da sein Wälzer in der Tat „gut reinläuft", rühre ich gern die Werbetrommel. Auf 224 bunten Seiten breitet der Branchenveteran für Sie die nahezu komplette Welt der Spielplattformen von 1972 bis heute aus. Während Xbox, PlayStation oder Game Boy wohl jeder kennt, sind garantiert Geräte auch abgebildet, von denen Sie wie 99,9 Prozent der Menschheit nie etwas gehört haben. Oder wussten Sie, dass es vom C64 eine tragbare Variante mit eingebautem Monitor, Tastatur, Diskettenlaufwerk und Modulschacht gab? Doch selbst falls Ihnen dieser zehn Kilogramm schwere „Schlepptop" tatsächlich bereits ein Begriff sein sollte: Die gut recherchierten und chronologisch sortierten Texte zu den mehr als 400 Geräten haben es in sich. Nur absolute Pedanten finden mit der Lupe minimale Fehler. Screenshots von Spielen zu den jeweiligen Konsolen und Heimcomputern runden das feine Gesamtbild ab und verleihen dem Buch die nötige Würze. Kurzum: Der Papier gewordene Ausflug in die Spielgeräte-Geschichte gehört in jeden guten Haushalt. Für Retrospielefreaks fast schon Pflichtlektüre. Kaufen, schenken lassen oder sonst wie besorgen!

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
EMPIRE EARTH 2	Nett, aber Renaissance-Optik packe ich nicht mehr.	Gut, aber für mich nicht gut genug.	Das Imperium schlägt zurück, aber ohne mich.	Ich bin der Imperator.	Weil es Teil 2 ist, gibt es zwei Punkte.	Ich bin sowieso schon der König der Welt.	Ich will endlich ein neues *C&C*.	So hässlich wie meine Ex.
STRONGHOLD 2	Eigentlich ein Fortschritt, aber die Fehler nerven.	Ritter und Burgen ja, wo bleibt das als Actionspiel?	Bauklötzchen aufstapeln und wieder umwerfen? Nein danke!	Ich spiele auch privat gern mal das Burgfräulein.	Ich bin Locutus von Burg.	Endlich kann ich von Fürth aus die Thüringer Wartburg erobern.	Eher stecke ich mir eine Gabel ins Auge.	Bigger, better, Burgen-King? Nicht für mich. *
PROJECT SNOWBLIND	Ein bisschen Technik darf schon sein.	Mir gefällt es trotz der Macken. Mehr!	Geht gut nach vorn los. Klasse Action.	Naja, ein Durchschnitts-Shooter halt. Nix für mich. Gähn.	Saugeile Waffen, aber etwas zu kurz.	Dieser Shooter kommt mir erst später auf die Platte.	Guter Shooter, aber unspektakulär.	Als Waffeninspektor bin ich begeistert.
FREEDOM FORCE VS. THE 3RD REICH	Der letzte Funke springt nicht über.	Ich wusste immer, dass Hitler so besiegt wurde.	Witzig, aber irgendwie seltsam.	Schön bunt und unterhaltsam. Nazis plätten macht Spaß.	Scheiß auf *WoW*! Das ist viel geiler!	Sieht nett aus und hat Superhelden. Gekauft.	Ich fand den ersten Teil schon fett.	Besser Humor statt Tumor: Daumen hoch!
DRIVER 3	Wer braucht das, wenn's schon *GTA* gibt?	Traurig, wenn man Teil 1 kennt.	Das arme Ende einer Spiele-Legende. Schade!	Ich kann schon im echten Leben nicht richtig Auto fahren.	Schon die Konsolen-Versionen fand ich schlimm.	Nö, da heize ich lieber mit *Colin 2005* über die virtuelle Piste.	Leider nicht so geil wie der Erstling.	Für *Driver* ist der Zug abgefahren.

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
Freedom Force vs. The 3rd Reich	Irrational Games	06/2005
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

- Kombination aus WiSim, Aufbau- und Echtzeitstrategie im Mittelalter
- Jetzt mit 3D-Grafik
- Zwei Kampagnen & freies Spiel
- Mehr als 100 Gebäude und 20 Einheitentypen
- Karten- und Szenario-Editor

»Antiker Reim:
Ich bin der neue Sire
und greif' euch an die Nasen.
Ich geh' auf jede Feier,
Ihr dürft mir einen ausgeben.«



Der große Rundturm mit Holzprotektion hat Schießscharten und bietet Schutz für Ihre Truppen.

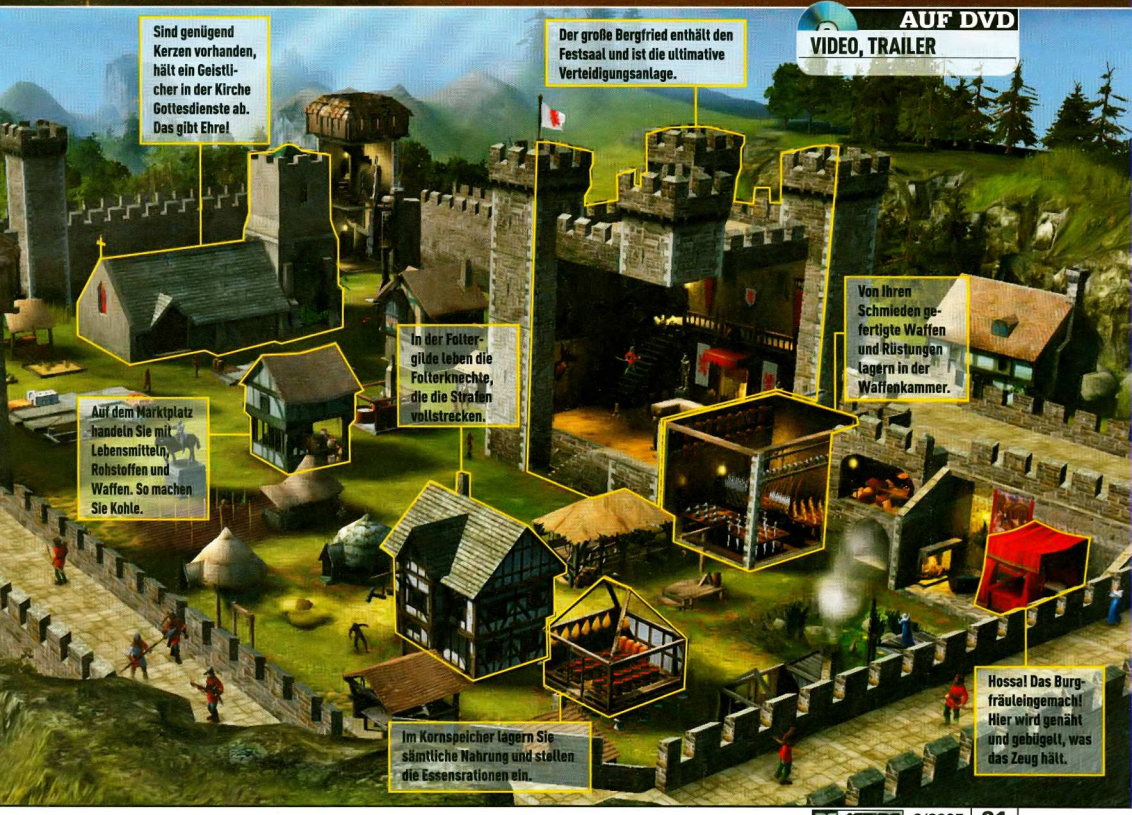
Noch mal Stein gehabt

Sie müssen jetzt ganz stark sein, denn STRONGHOLD 2 verlangt Häuslebauern alles ab. Steine, Eisen, Holz, Ehre und vor allem Geduld. Denn nicht immer können Sie auf die Routinen dieses Programms bauen.

Der Erstling und die dazugehörige Erweiterung *Crusader* waren in erster Linie Echtzeit-Strategie-Spiele, in denen meist gemetzelt wurde. Die Grund-Thematik ist in *Stronghold 2* zwar dieselbe, aber dafür rückt der Wirtschafts- und Aufbau-Aspekt in den Vordergrund. Das Beschützen oder Belagern von Burgen und Siedlungen ist nach wie vor Dreh- und Angelpunkt, doch jetzt regieren Sie wirklich mit allem, was dazugehört. Sie geben Bankette, veranstalten Ritterspiele, tragen dafür Sorge, dass Ihre Untertanen genug zu mampfen haben, spielen sogar Richter, verurteilen Straftäter und bestimmen deren Strafmaß. Selbst um die Beseitigung von Abfall und Exkrementen kümmern Sie sich. Dennoch hält sich unsere Begeisterung über die finale Testversion überraschenderweise in Grenzen, denn was einst vielversprechend aussah, sorgte beim Test-Marathon so manches Mal für Ernüchterung.

EIN BISSCHEN FRIEDEN

Was die Anzahl der Spielmodi betrifft, kleckerten die Entwickler nicht. Da wäre zunächst die „Lehrstunde", in der Neulinge die Grundlagen des Spiels erlernen. *Stronghold 2* splittet sich in zwei große Teile. Namentlich: „Der Weg des Friedens" und „Der Weg des Krieges". Erstgenannter ist eine Spielvariante, die sich eher auf den Wirtschafts-Part konzentriert. Als Unterpunkte stehen hier die Sim-Kampagne und „Freies Bauen" zur Auswahl. Die Kampagne findet ausschließlich auf einer Karte statt und stellt den Spieler ständig vor neue Herausforderungen, die hauptsächlich friedlicher Natur sind. Aber manchmal kommen Sie doch nicht um Kämpfe herum. „Freies Bauen" ist ein wahres Mekka für Hobby-Architekten. Da werkeln Sie nach Lust und Laune an Ihrer



STRONGHOLD 2 — PRÜFSTAND

VERGLEICH







GRAFIK

76% Alles in schickem 3D, aber an Polygonen und Texturen wurde gespart.

64% (abgewertet) 2D ist nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit. Trotzdem wuselt es gut.

71% (abgewertet) Trotz 3D nicht besonders detailliert, aber aus jedem Blickwinkel zu bestaunen.







KI

55% Soldaten handeln oft nicht nachvollziehbar und verweigern ihre Arbeit.

75% Die Gegner sprühen nicht vor Intelligenz, trotzdem machen die Kämpfe Laune.

60% Strohdumme Gegner lassen kein großes Strategie-Erlebnis aufkommen.

MITTELALTER-FLAIR

90% So könnte das Mittelalter wohl tatsächlich gewesen sein.

88% Sie fühlten sich schon damals ins dunkle Zeitalter versetzt.

85% Die Mischung aus *Warcraft* und *Stronghold* ist gelungen.

SPIELSPASS

70% Detaillierte Simulation des Mittelalters. Aber mit etlichen Macken.

75% (abgewertet) Macht trotz der veralteten Grafik momentan mehr Spaß als Teil 2!

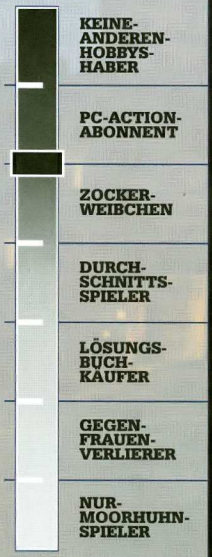
74% (abgewertet) Burgenbau okay, Kampf wegen dummer Gegner keine Herausforderung.

40%	60%	50%	50%	35%	65%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Burgen- und Wirtschaftsaufbau, ROT = Kampf

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									

1500 MHz 256 MByte RAM, GeforceFX 5200 Ultra | 2000 MHz 512 MByte RAM, Geforce FX 5900 XT | 2500 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 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

Soll das mittelalterliche Burgenbau- und Eroberungsspektakel auch in der niedrigsten Zoomstufe flüssig vonstatten gehen, brauchen Sie mindestens einen 2.500-Megahertz-Prozessor und einen leistungsstarken DirectX-9-Beschleuniger wie eine Radeon 9800 Pro. Mit DirectX-7- und DirectX-8-Karten ist *Stronghold 2* in Kombination mit einer flotten CPU ebenfalls gut spielbar, da nicht alle Details dargestellt sind.

PRO & CONTRA

- \+ Interessantes Szenario
- \+ Nette Grafikeffekte
- \+ Zum Teil schöne Animationen
- \+ Realistische Soundkulisse
- \+ Viele Kampagnen-Missionen
- \+ Burgenbau macht Spaß
- \+ Tolle Mittelalter-Atmosphäre
- \+ Mehr Truppen und Gebäude
- \+ Karten- und Missionseditor
- – Schwierigkeitsgrad nicht einstellbar
- – Undurchsichtiger Wirtschaftsteil
- – In Standardspielgeschwindigkeit zu zäher Aufbauteil
- – Unübersichtlicher Kampf
- – Fehler bei Kollisionsabfragen

Festung, ohne von Angriffen gestört zu werden. Das Bauen an sich macht Spaß, geht schnell und ist unkompliziert. Das Abbauen der Ressourcen aber erscheint im Verhältnis zur Spielgeschwindigkeit unglaublich langsam. Nett ist, dass Sie jederzeit in die Gebäude blicken können. Im späteren Spielverlauf gehen Sie sehr oft nach der Versuch- und Irrtums-Methode vor. Das Spiel gibt genau vor, wann Sie etwas tun sollen. Halten Sie das nicht ein, ist es sauschwer, wieder auf die Beine zu kommen.

KRIEG! KRIEG! KRIEG!

„Der Weg des Krieges" ist in Kampagnen- und Königsmacher-Modus unterteilt. In der kriegerischen Kampagne tritt der Wisim-Anteil etwas in den Hintergrund, Belagerungs- und Verteidigungssituationen nehmen zu. Den Königsmacher-Modus bezeichnet man am besten als „Skirmish Deluxe". Sie wählen die Zahl der gegnerischen Parteien aus, bestimmen, in welchem Land es zur Sache geht – und los geht's. Im Unterschied zum normalen Skirmish-Modus (Belagerung) ist das Ehre-System entscheidender. Je mehr Ehre, desto höher Ihr Rang. Das bedeutet wiederum mehr Gebäude, Truppen und Verteidigungsanlagen. Sie wollen nicht nur gegen Computer-Feinde zu Felde ziehen? Der Mehrspieler-Part erlaubt bis zu acht Burgherren. Da logischerweise die Spielgeschwindigkeit nicht zu verändern ist, spielt sich das Ganze aber mehr als zäh. Mittels Editor basteln Sie sich weiterhin eigene Karten und Belagerungssituationen. Für Abwechslung ist also gesorgt. Für Frust auch, denn während der Schlachten kann man die Spielgeschwindigkeit gar nicht weit genug herunterschrauben. Nicht nur Anfänger werden sonst überrannt, wenn Sie unter Belagerung stehen. Der Aufbauteil gestaltet sich wiederum extrem zähflüssig und animiert dazu, die Spielgeschwindigkeit bis zum Anschlag hochzudrehen. Zum Glück geht das. Sonst dauert es – wie bereits erwähnt – ewig, Ressourcen abzubauen. Also schraubt man das Tempo ständig rauf oder runter und ist nie wirklich glücklich mit seiner Wahl. Und die KI? Die ist stellenweise katastrophal.

Häufig tun Ihre Truppen das Falsche. Aua!

EHRE, WEM EHRE GEBÜHRT

Neben der Beliebtheit des Burgherrn beeinflusst das neue Ehre-System den Spielverlauf entscheidend. Wer etwa zu hohe Steuern kassiert, sorgt unter der Bevölkerung für Frust und im schlimmsten Fall wandern die undankbaren Schweine einfach ab. Mit Jauche getränkte Haufen, die zwischen Gebäuden herumliegen, stinken und ziehen Ratten an. Auch das sorgt nicht gerade für zufriedene Gesichter. Einfache Regel: Fällt der Beliebtheitswert unter 50, ist das schlecht. Über 50 bedeutet, dass Sie sogar neue Einwohner gewinnen. Mit dem Ehre-System verhält es sich komplizierter. Genau wie im echten Leben kehren Sie gegenüber den Mitmenschen Ihre gute Seite heraus. So veranstalten Sie etwa Festmahle oder Ritterspiele, halten Gottesdienste ab und verhalten sich generell ritterlich und sorgen dafür, dass das auch jeder mitbekommt. Was Sie davon haben? Es gibt zum Beispiel bestimmte Truppenarten, die Sie nur mit genügend Ehre erstellen können. Ehre sorgt zudem für Beförderungen und ist für die Vergrößerung Ihres Machtbereichs vonnöten. Dumm ist nur, wenn zum Beispiel Ihre Ritter oder Bogenschützen im Kampf draufgehen und nicht

So spielt sich Stronghold 2

Firefly polierte das Echtzeit-Strategiespiel mit einem umfassenden Aufbau-Strategieteil auf.

KÄMPFEN





Egal, ob Sie Wirtschaft mögen oder nicht. Das Herzstück von *Stronghold 2* ist nach wie vor der Belagerungs-Modus. Ist eine Bodenreform gefordert, geht es heftig zur Sache. Dann verteidigen Sie entweder Ihre eigene Bude gut oder gehen taktisch klug vor, um die des Feindes einzunehmen.

WIRTSCHAFTEN



In *SH 2* achten Sie stärker auf Ihre Wirtschaft als im Vorgänger. Stellen Sie einen funktionierenden Produktionskreislauf sicher!

SPIELSTAND LADEN



Die Missionen werden oft von der Versuch- und Irrtums-Methode beherrscht. Gehen Sie im Kampf unter, hilft oft nur das Laden des Spielstandes.

DÖRFER KAUFEN



Geld regiert die Welt. Haben Sie genügend Ehre angesammelt, kaufen Sie sich am besten ein Dorf, das Sie fortan mitversorgt.

JOBS ERLEDIGEN



Die Verteidige-deine-Burg-Aufträge aus *Stronghold 1* sind passé. Es warten Nebenaufgaben wie Wölfe erlegen und Räuber fangen.

FESTE FEIERN



Brutzelt ein Ferkel am Spieß, tanzen halbnackte Frauen und reißt ein Hofnarr Witze, entspannen sich sogar die härtesten Kämpfer.

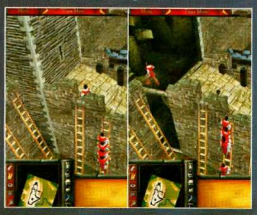


»In Gullivers Aschenbecher bildeten sich Monokulturen.«

Ich knall dir eine vor'n Bug!

Beim Zocken der *Stronghold 2*-Testversion v1.0 fielen uns viele Ungereimtheiten auf. Einige der von uns bemängelten Fehler bezeichnete man uns gegenüber zunächst als Feature. Urteilen Sie selbst.

MANGELNDE KOLLISIONSABFRAGE
Einheiten laufen nicht nur durcheinander, sondern stehen auch ineinander. Aus einem Wolf können so schon mal 15 werden, wenn Sie ihn angreifen. Auch blöd: Bauen Sie falsch, können Gegner mitten DURCH Ihre Mauern in Ihre Basis hineinlaufen. David Copperfield lässt grüßen!



UNÜBERSICHTLICHER KAMPF
Ihre Soldaten tippeln wie an einer Perlenkette aufgereiht durch die Lande und bilden im Kampf mit dem Gegner oft ein riesiges Knäuel aus Armen und Beinen. Große Schlachten sind damit sehr unübersichtlich und kaum zu beherrschen. Die Formationsbefehle werden nicht immer korrekt umgesetzt.



BALANCING-PROBLEME
Stärken und Schwächen der Einheiten sind teilweise schwer nachvollziehbar ausbalanciert. Egal, ob Sie gut ein Dutzend bewaffnete Bauern beim Kampf gegen einen Bären verlieren oder Ihre Gebäude bei zwei Schlägen eines Schwertträgers zusammenfallen. Da ist dringend Nachbesserung angesagt!



DIE KI
Nachdem gegnerische Kämpfer in unsere Länderei eindrangen, blieben sie grundlos stehen und attackierten nichts und niemanden mehr. Gütertransporte, die ohne Grund mitten auf der Strecke stehen blieben und Kämpfer, die sich selbst unter Beschuss nicht zur Wehr setzten, trüben den Spielspaß ebenfalls.

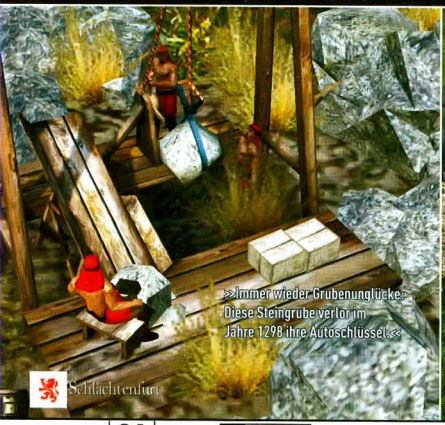


genug Ehre übrig ist, um neue zu erstellen. Dann heißt es ewig warten oder den Spielstand neu laden.

NIE MEHR FLACH
Die auffälligste Neuerung ist natürlich die 3D-Grafik. Eine frei dreh- und zoombare Kamera erlaubt detaillierte Einblicke ins Geschehen und die Animationen der verschiedenen Figuren sind auch hübscher. Die grafische Qualität ist nicht gerade überragend, aber wer aktuelle Hardware in seiner Bude stehen hat, freut sich über schicke Effekte und ziemlich realistisches Wasser. Dagegen erscheinen viele Texturen unscharf und stellenweise hätten ein paar Polygone mehr nicht geschadet.

Komisch: Wir glauben uns daran zu erinnern, dass unsere Vorschauversion tatsächlich etwas besser aussah. Nervig und wertungsmindernd ist die nicht vorhandene Kollisionsabfrage. Ständig sehen Sie, wie Spielfiguren durch andere Kerle und Objekte hindurchspazieren. Damit wollten die Macher Wegfindungs-Probleme umgehen. Das geht so weit, dass gegnerische Kämpfer hin und wieder durch unsere Festungsmauern liefen. Das darf doch wohl nicht wahr sein!? Wenn sich ein Haufen Ritter kloppt, ist es zudem saumäßig unübersichtlich, denn statt zwanzig Kämpfern bekommen Sie einen Wuselklumpen mit 40 Armen präsentiert. Eine Anzeige, die Auskunft über die Stärke so eines Gegner-Haufens gibt, fehlt. Das geht gar nicht!

MAN HÖRE UND STAUNE
Um so gelungener präsentiert sich der Sound, der zur Atmosphäre beiträgt. Beim ersten virtuellen Spaziergang über unseren Landbesitz wähnten wir uns fast im echten Mittelalter. Die Musik gereicht Walther von der Vogelweide zur Ehre und die liebevollen Sound-Effekte begegnen Ihnen sprichwörtlich an jeder Ecke. Sie hören Bienen um ihren Stock surren, das Vieh klappert mit den Hufen, jemand isst laut schmatzend einen Apfel, aus dem Gotteshaus dringt Kirchenmusik, gefolterte Verbrecher flehen um Gnade und sobald es zu einem Angriff kommt, bringt das Spiel Ihre Ohren richtig zum Glühen. Etwas mehr Sprachausgabe hätten wir uns in Stresssituationen trotzdem gewünscht. So freuen sich die Bewohner Ihrer Festung hörbar über Essensrationen, aber wenn ihre Gebäude Attacken anheim fallen, bleiben sie meist stumm. Gerade in diesem Genre ist die Bedienungsoberfläche ein entscheidender Faktor. Zwar reagiert das Spiel auf Kamerabefehle etwas zu sensibel, aber dafür erlauben die intuitiven Spielmenüs relativ zügige Kommandos. Das Ganze gestaltet sich nicht zu verschachtelt, bietet aber doch genug Tiefe. Dumm: Zer-







»Bei Turnieren hatten die Leute damals viel Spaß. Bei Turnieren-Transplantationen nicht so sehr.«



»Sir Lancelot, Sir Mixalot und Sir Echolot besichtigen das Gefangenenlager in Guantanamo Bay.«

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Wenn sogar ich Design-Schwächen in einem Strategiespiel entdecke, will das was heißen. Das ist so, als sähe Stevie Wonder, dass Angela Merkel eine tolle Frisur hat. Die KI hakt, die Kollisionsabfrage auch und irgendwie ließ man virtuellen Schlossherren zu wenig Freiheiten, was die Vorgehensweise betrifft. So viel geflucht wie hier habe ich höchstens bei Deutschlands Wiedervereinigung. Das ist schade, denn *Stronghold 2* hatte das Zeug, einen Strategie-Spieler aus mir zu machen. Dann eben nicht.

störte Gebäude lassen sich nicht anklicken. Sie liegen als undefinierbare Schutthaufen da. Geht etwa Ihr Sägewerk in die Binsen und Sie haben zufällig nicht hingesehen, erfahren Sie das erst, wenn es zu spät ist: dann, wenn mangels Holz nicht weitergebaut werden kann! Klar, anfangs hat man eine relativ überschaubare Anzahl Gebäude, doch später verliert man schnell den Überblick und da keine Meldung erscheint, wenn die Dinger zusammenfallen, schimpfen wir schon wieder. Denn eigentlich hat *Stronghold 2* großes Potenzial, das – hoffentlich! – zukünftige Patches freilegen. Firefly Studios, übernehmen Sie!

AHMET ISCITÜRK/MARC BREHME

IN LETZTER SEKUNDE!

Konfrontiert mit unseren Kritikpunkten, tat sich bei Firefly exakt 15 Minuten vor Redaktionsschluss tatsächlich noch was. Ein Patch soll pünktlich zum Verkaufsstart einige üble Schnitzer beseitigen:

- Abstandsroutine soll Stärke der Gegner sichtbar machen
- mehr Infos zu Ereignissen
- eingebauter Kompass
- verbesserte KI und Wegfindung
- Transportrouten änderbar
- verbessertes Balancing

STRONGHOLD 2

MINDESTENS:	1,4 GHz, 256 MByte RAM, 2,5 GByte HD, Win98, 32-MByte-Graka
SINNVOLL:	2 GHz, 512 MByte RAM, 64-MB-Graka
GENRE:	Strategie
PREIS:	Ca. € 49,-
ENTWICKLER:	Firefly Studios
VERTRIEB:	Take 2 Interactive
INTERNET:	www.stronghold2.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	22. April 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team Deathmatch; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	66%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	76%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	68%

EINZELSPIELER

70%

BEFRIEDIGEND – Schöne Mittelaltersimulation mit Designschwächen.

FAZIT



MARC BREHME

Könnten Sie mich jetzt live und in Farbe sehen, erblickten Sie ein enttäuschtes Gesicht. *Stronghold 2* ärgert mich mit zu vielen spielerischen Macken, als dass ich es Ihnen uneingeschränkt empfehlen könnte. Dafür wurde das Mittelalterflair so schön eingefangen, dass ich mich beim Zocken fast bei den Ritterspielen auf der Nürnberger Burg wähne. Aber wie meine Freundin immer zu sagen pflegt: Schönheit ist nicht alles, die inneren Werte zählen auch fett. Aber Moment mal. Warum bindet sie ausgerechnet mir das auf die Nase?



»Schizophren: Zwei Schachs halten sich für Mühlen.«



»Endlich im Arsch: Pink Floyds The Wall.«



- Keine tödlichen Waffen
- 5 Minispielchen
- 4 Missionen
- 4 Hightech-Spielzeuge

IM VERGLEICH

Splinter Cell 3: Chaos Theory	90%
Metal Gear Solid 2: Substance	80%
Stolen	50%

Keine Frage, *Stolen* liegt meilenweit von der Stealth-Spitze entfernt. Dafür macht *Splinter Cell 3: Chaos Theory* einfach eine zu gute Figur. Auch *Metal Gear Solid 2: Substance* behauptet sich trotz angestaubter Technik, aber dank feinem Spieldesign, eine ganze Klasse vor Anyas Abenteuer.

Bleib wach, Mann!

03

STOLEN raubt nicht nur fremde Spielideen, sondern auch Ihnen den letzten Nerv. Wenigstens tanzt die Hauptdarstellerin nach Ihrer Pfeife, wie es sich für eine Frau gehört.

Die Riege von Schleichern ist recht überschaubar. Der Pionier auf diesem Gebiet war Solid Snake, der mit zwei *Metal Gear Solid*-Abenteuern trotz riesiger Konsolen-Anhängerschaft nicht sehr viel Anklang bei der PC-Zockergemeinde fand. Sein direkter Konkurrent Sam Fisher führt hingegen seit Jahren die Rangliste an und begeistert gerade wieder seine Jünger mit dem grandiosen *Splinter Cell 3: Chaos Theory* – dank superber Grafik und exzellenter Spielbarkeit. Nun mischt *Stolen* vom Londoner Studio Blue 52 diese Reihenfolge auf. Das dachten wir zumindest. Bis wir anfingen, das Spiel zu zocken ...

FEMININE SEITE

Beginnen wir mit einem positiven Aspekt der Spiels: Sie verkörpern eine Frau. Jawohl! Anya Romanov ist keine Überbraut wie die Frauen und Freundinnen der Redaktions-Machos, aber wir blicken nun mal lieber auf einen Frauenhintern als auf einen durchtrainierten Knackarsch à la Sam Fisher. So, genug der Lobeshymnen. Kommen wir zu den Dingen, die uns gestört haben. Und uns hat sehr viel gestört. Da wäre zum Beispiel die unsaubere Grafik, die uns die Programmierer zumuten. Die Texturen sind – milde ausgedrückt – unspektakulär. Schmalspurige Licht-und-Schatten-Effekte sind zwar vorhanden, haben aber keine echte Funktion. Während Genrekonkurrent *Splinter Cell* komplett auf die Auswirkungen von Hell-Dunkel-Kontrasten setzt, können die Blindfisch-Wachmänner in *Stolen* mit ihren Taschenlampen direkt in Anyas Gesicht leuchten und merken trotzdem nicht, dass sie gleich Prügel erwarten. Dass bei höheren Auflösungen die Bildrate regelmäßig einbricht, sollte nicht unerwähnt bleiben.

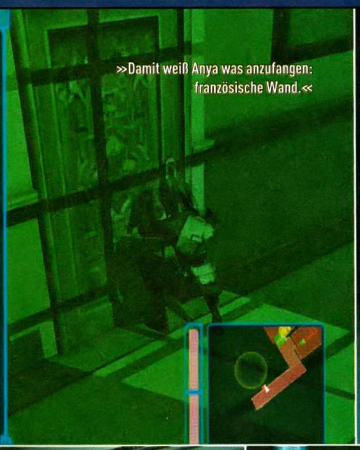
WAFFEN! LOS!

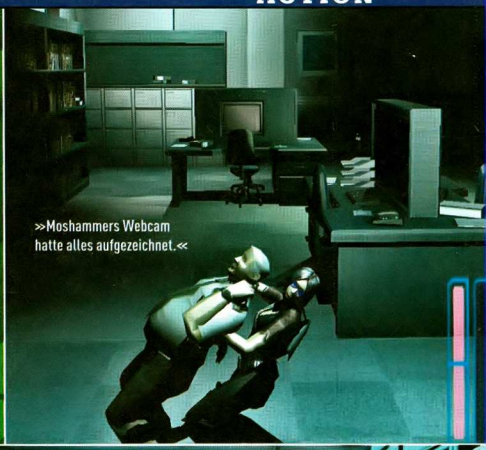
Frau Romanov hat übrigens keine tödlichen Waffen. Während Sie sich in *Chaos Theory* in Ruhe aussuchen können, mit welchem Schießeisen oder Messerchen Sie Ihre Gegner um die Ecke bringen, würgt, prügelt oder betäubt Anya lediglich. Diese Tatsache wäre nicht weiter tragisch, wenn die Gute mehr als nur drei Kampfanimationen gelernt und mehr nichttödliche Knarren eingepackt hätte. Und es würde uns nicht so sehr stören, wenn die erledigten Gegner wenigstens ein paar Minuten bewusstlos in der Gegend liegen blieben. Aber nein! Die stehen nach wenigen Sekunden tatsächlich wieder auf und gehen Ihnen etwas bei den nervigen, aber kriegsentscheidenden Minispielchen auf den Sack.

FINGERKRAMPF

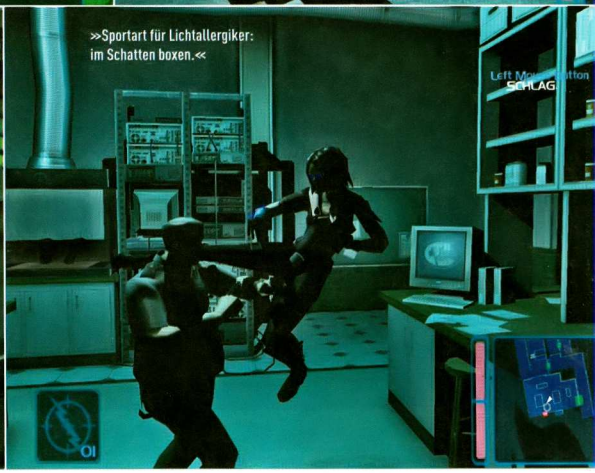
Weil wir gerade dabei sind: Neben simplen Diebstählen, Akrobatik- und Sprungeinlagen, dürfen Sie sich von den Miniaufgaben an Türen und Computern nerven lassen. So fügen Sie Bausteine ineinander, ahmen vorgegebene Tastenkombinationen nach oder schweißen Löcher, um in den nächsten Raum zu gelangen. Das Blöde daran ist, dass diese simplen Puzzleaufgaben für analoge Konsolen-Game-











pads angepasst sind und sich mit Maus und Tastatur dementsprechend nur sehr anstrengend lösen lassen. Das gleiche gilt auch für die Führung der Kamera – mal frei, dann mit festen Sichtwinkeln. Durchblick haben Sie selten, Verwirrung ist garantiert. Hektische und hölzerne Bewegungen der Diebin tun ihr Übriges.

MISSIONARSSTELLUNG

Das Missionsdesign ist so innovativ wie die Handlungsstränge in *Gute Zeiten, Schlechte Zeiten*. Die Verpackung von *Stolen* schwärmt von der großartigen „High-tech-Ausrüstung". Tatsächlich handelt es sich dabei um Pseudo-Werkzeug, das lediglich den linearen Spielverlauf vertuschen soll. Sie nutzen die Bewegungsmelder, Schallstrahler und Neutralisatoren nur an bestimmten, rar gesäten Stellen. Spielerische Freiheit? Fehlanzeige. Nur wenn es das Programm vorsieht, ein Gerät zu benutzen, packen Sie das Teil aus. Den Rest der Zeit hüpfen Sie meist von Wand zu Wand, balancieren auf Röhren, klauen Artefakte und quetschen sich durch enge Lüftungsschächte. Nach vier nicht sehr umfangreichen Missionen ist dann auch schon Schluss und Sie dürfen sich fragen, warum Sie die Kohle nicht lieber für ein paar Kinobesuche oder andere vergnügliche Dinge ausgegeben haben. Sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt. LUKASZ CISZEWSKI

STOLEN

MINDESTENS:	**GENRE:**	Action-Adventure
1 GHz, 128 MByte RAM, 2,6 GByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Blue 52
	VERTRIEB:	Hip Games
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.stolen-game.com
2 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zum Glück quälen Sie nur sich selbst.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

MANGELHAFT – Misslungenes Spieldesign, schlampige Technik, also Finger weg!

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	45%
STEUERUNG	48%
GRAFIK	49%
SOUND	60%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

50%

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Als mein Chef mir mit den Worten „Bei diesem Action-Titel spielst du eine Diebin. Du bist Pole. Ihr beide passt gut zusammen" das Testmuster zu *Stolen* auf den Tisch warf, ahnte ich noch nichts Böses. Schließlich schien das Schleichabenteuer von Profi-Langfingerin Anya Romanov bei der Präsentation vor ein paar Monaten sehr solides zu werden. Zumindest für die Konsole. Ich fragte mich, warum nur so wenig von der PC-Fassung zu sehen war. Jetzt weiß ich es. Übrigens: Korrekterweise müsste Anya mit Nachnamen Romanova heißen. Dies ist nämlich die richtige weibliche Form des russischen Nachnamens. Aber einen großen Unterschied macht das auch nicht mehr.

- Rund 8 Stunden Spielzeit
- Keine Schnellspeicher-Funktion
- Umfangreicher Mehrspieler-Teil
- Nur ein Schwierigkeitsgrad



»Auf Dauer macht die Schockwelle böse. Deshalb nennt man sie auch „Sauerwelle".«

AUF DVD
VIDEO

Lebe, Mann!

Nathan Frost fühlt sich wie neugeboren. Schließlich war er bereits tot. In PROJECT SNOWBLIND zeigt der Auferstandene, was in ihm steckt. Nämlich jede Menge Cyber-Implantate.

IM VERGLEICH

Republic Commando	86%
Deus Ex: Invisible War	85%
Project Snowblind	80%

Republic Commando bietet das beste Charakterdesign des Trios und die fettesten Bosskämpfe. *Deus Ex 2* punktet durch seine enorme spielerische Freiheit und die Rätsel. Taktik und Gehirnschmalz fordert *Project Snowblind* kaum, dafür gibt es Action ohne Ende.

Ist das Ego-Shooter-Genre tot? Die Frage ist vielleicht etwas krass formuliert, aber berechtigt. Innovationen sind im Shooter-Genre rarer gesät als PC ACTION-Redakteure, die schon mal Sex hatten. Meist ballern wir uns durch den Zweiten Weltkrieg, asiatische Todes-Dschungel oder befreien orientalische Wüstenkäffer. Da freut man sich ganz besonders über einen Titel wie *Project Snowblind*, der neben einem fiktiven Zukunftsszenario einige der wohl coolsten Ausrüstungsgegenstände der Spielegeschichte bietet. Entwickelt wurde das Ganze von Crystal Dynamics, die zum Beispiel für die *Legacy of Kain*-Reihe verantwortlich waren und am kommenden *Tomb Raider*-Abenteuer arbeiten. Der Ego-Shooter setzt auf Action und fulminante Feuergefechte, statt auf Taktik und Schleich-Einlagen.

DER UNTOTE!

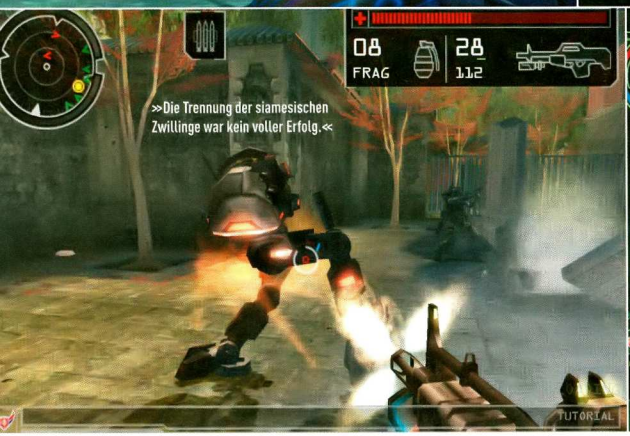
An manchen Tagen wünscht man sich ja durchaus, tot zu sein. Wenn man etwa kurz in Unterhosen zum Briefkasten rennt und die Wohnungstür fällt zu, oder feststellt, dass man wohl sein Leben lang Computerspiel-Tests schreibt. Für Nathan Frost, der sich gerade auf einem chinesischen Schlachtfeld befindet, geht dieser Wunsch in Erfüllung. Glück im Unglück: Er bekommt eine zweite Chance. Findige Wissenschaftler flicken ihn wieder zusammen und motzen seinen Körper mit Implantaten auf. Kurz: Frosty mutiert zum Soldaten der Zukunft, einer perfekten Waffe für besonders brenzlige Einsätze. Und so geht es in diesem Ego-Shooter dann auch ziemlich heiß zur Sache, denn die Gegner sind zahlreich, die Missionen selbstmörderisch und Zeit für Atempausen bleibt auch nicht. Nicht ungewöhnlich für einen Shooter? Dieser Titel enthält aber mindestens eine große Besonderheit: Nathans Waffenarsenal. Die biologischen Implantate sind zwar auch ganz lustig, aber der echte Star sind klar die Primär- und Sekundär-Waffen. Wie viel Spiele gibt es, die den Zocker dazu animieren, ausführlich mit der Ausrüstung zu experimentieren? In *Half-Life 2* etwa, ist es die Gravity Gun, mit der sich allerlei Schabernack treiben lässt. In Nathans Ausrüstung ist Gordons Spielzeug auch enthalten, heißt hier aber „Kicker".

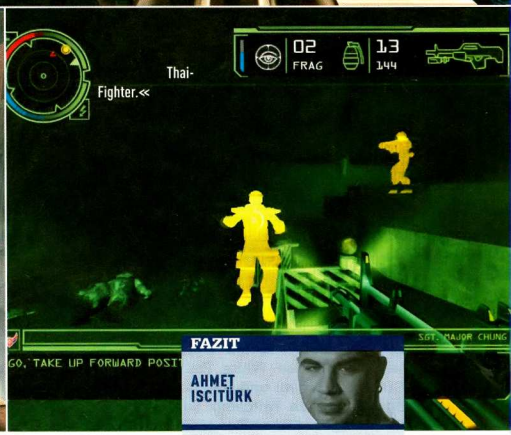
SPIELSACHEN FÜR MÄNNER!

Der Wow!-Effekt beginnt schon bei der einfachen Pistole. Hält man die rechte Maustaste einige Zeit gedrückt, lädt sich ein zielsuchender Schuss auf. Auch der Raketenwerfer haut auf Wunsch solche Projektile raus. Genauso wie die so genannte Flechette, deren Plasma-Projektile sich automatisch Ihre Opfer herauspicken, diese vernichten und dann weiterziehen. Auch kann man mit dem Ding um die Ecke ballern, wenn man die Schüsse von Wänden abprallen lässt. Der Rail-Laser durchschlägt sogar Hindernisse, was in Verbindung mit dem Thermal-Sicht-Implantat zu scharfen – äh – Doppel-Penetrationen einlädt. Das Scharfschützengewehr ist noch cooler. Mit Sekundär-Feuer getroffene Gegner flippen aus und richten sich gegen ihre eigenen Kameraden, was lustig anzusehen ist. Das ist aber immer noch gar nix. Die Roboter-Spinne nimmt Feinde selbstständig aufs Korn, lässt sich jedoch auch manuell steuern. Damit stellen gewitzte Spieler einiges an. Wie wäre es denn, dem Robokrabbler einfach noch eine Haftmine aufs Gehäuse zu kleben? Das fiese Teil können Sie übrigens auch









Gegnern an den Hintern pappen, damit diese nichts ahnend ihre Kollegen mit ins virtuelle Verderben reißen. Eine der wichtigsten Waffen ist der Icepick. Feuern Sie damit auf Roboter, stationäre Geschütze, Computer oder Kameras, lassen sich diese steuern oder zerstören. Lebensrettend ist die Riot-Wall. Das ist eine mobile Mauer, die Ihnen eine Zeit lang das Gröbste vom Hals hält. Kommen wir zu den Implantaten. Die erlauben es für kurze Zeit durch Wände zu sehen, unsichtbar zu werden, Blitz-Gewitter auszulösen und erweisen sich somit als äußerst nützlich.

ACTION NONSTOP!

In *Project Snowblind* vergeht keine Minute, in der nicht irgendetwas explodiert, Wände einstürzen oder Leute durch die Luft fliegen. Jeder ballert ständig in diesem Spiel. Sie, Ihre Kameraden und die Gegner. Die Levelstrukturen sind relativ begrenzt, bieten aber durch typische Elemente wie Lüftungsschächte alternative Routen. Die Gegner sind größtenteils dummes Kanonenfutter und stapfen freiwillig in den Bildschirmtod. Erst in Scharen oder in Verbindung mit dickeren Waffen sind die Typen eine Bedrohung, die Nathans Exitus herbeiführen. In solchen Fällen vermisst man die fehlende Schnellspeicherfunktion. Nur an bestimmten Stellen lässt sich ein Spielstand sichern. Ob das eingebaut wurde, damit wir manche Abschnitte wiederholen und so die geringe Spieldauer nicht auffällt? Nach rund acht Stunden ist nämlich Feierabend. Da hilft auch der Mehrspieler-Modus nicht viel, denn was Solisten als durchaus spaßig empfinden, prickelt bei bis zu 16 Spielern nicht wirklich und ist zudem unübersichtlich. Auch sieht man dem Titel seine Konsolen-Herkunft deutlich an. Grobe Texturen und detailarme Objekte versuchen die Macher mit jeder Menge Verwisch-Effekten und anderen Tricks zu tarnen. Trotzdem springt unterm Strich eine Kaufempfehlung heraus, was – wir betonen es noch einmal – vor allem an den coolen Waffen liegt. Denen können echte Männer nicht widerstehen.

AHMET ISCITÜRK

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Ich könnte eine ganze Seite allein damit füllen, wie vielfältig sich Nathan Frosts Ausrüstung einsetzen lässt. Dafür verdienen die Macher meinen Respekt. Hier geht im Sekundentakt die Post ab, das erregt mich ebenfalls auf angenehme Art. Aber: Über die detailarme Grafik täuschen auch die zahlreichen Wischi-Waschi-Effekte nicht hinweg. Dass die Gegner eigentlich nur Kanonenfutter sind und wie Ameisen nur in Massen zur Bedrohung werden, nervt ebenfalls. Gut ist *Project Snowblind* trotzdem.

PROJECT SNOWBLIND

MINDESTENS: 1,5 GHz, 256 MByte RAM, 3 GByte HD, Win2000	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Crystal Dynamics
	VERTRIEB:	Eidos
	INTERNET:	www.projectsnowblind.com
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: DM, TDM, Assault, Tactical Assault, Hunter u. a.; 1 Sp./DVD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	77%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	75%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	76%

EINZELSPIELER

80%

GUT – Non-Stop-Action, fantastisches Waffenarsenal und doofe Gegner.



»Müssen aufs Geld schauen: Rucksack-Terroristen.«

Danke, das schleicht!

Durch das Agentenabenteuer AURORA WATCHING kriechen Sie im Schneckentempo – und genau wie im grauen Alltag passiert nur selten etwas wirklich Neues.

Ich brauche irgendetwas gegen meinen Kater!" Mit diesen netten Worten begrüßt Sie White Fox, CIA-Spezialagent und Hauptfigur in *Aurora Watching*. Ja ja, Untergrundschnüffler sind harte Burschen. Aber es ist kein Wunder, dass Herr Fox zur Flasche greift. Denn etwas Restalkohol im Blut hilft, die eintönige Schleichorgie einigermaßen zu ertragen. Doch fangen wir vorn an ...

RUSSISCH ROULETTE

In einer geheimen Forschungsstation tief im eisigen Sibirien schmiedet ein russischer Ganove Pläne für ein zerstörerisches Atom-U-Boot. Außerdem basteln die Wodka-Virtuosen an einem Genexperiment herum, mit dem sie eine Horde übernatürlicher Krieger aus dem Ärmel schütteln wollen. Das zusammen ergibt mal wieder eine Bedrohung des Weltfriedens und ruft die Amis auf den Plan. Ganz wie in echt.

FRIER DIR KEINEN AB!

Sie steuern den CIA-Fuzzi aus der Verfolger-Perspektive durch wirklich trostlose Levels. Gut, *Aurora Watching* spielt am Arsch der Welt, aber wenn Sibirien wirklich so hässlich ist wie hier, wundert es uns, dass dort überhaupt noch jemand lebt. Damit Sie nicht auffallen, gibt es drei Fortbewegungsmöglichkeiten: Sie schleichen, gehen oder rennen. Doch auch mit der schnellsten Einstellung bewegt sich Agent Fox genauso flott wie Michael Schumacher beim Malaysia-Grand-Prix. Da Sie oft größere Strecken zurücklegen, nervt dieses Schneckentempo ganz gewaltig. Da helfen auch die stressigen Minispiele nichts, in denen Sie unter anderem mit einem nahezu unkontrollierbaren Schneeflitzer durch die Gegend eiern. Der größte Teil Ihrer Ausrüstung, wie etwa das Betäubungsgas oder der Sprengstoff, ist überflüssig. Denn die scheinbar vom Getreideschnaps verwirrten Wachen laufen Ihnen meist eh direkt vor die Flinte. Das erstickt jedwedes taktisches Denken im Keim. Ab dafür! RALPH WOLLNER

FAZIT



RALPH WOLLNER

Leise rieselt der Schnee. Genauso still rieselt mir das Spiel dezent am Hintern vorbei. Die ganze Zeit durch eintönige Winterlandschaften und dröge Forschungszentren zu huschen, macht keinen Spaß. Die Texturqualität ist genauso platt wie die Hintergrundgeschichte im Möchtegern-James-Bond-Stil. Immerhin kostet das Vergnügen nur 30 Mücken. Legen Sie lieber noch gut 15 Euro drauf und holen Sie sich den neuen Sam Fisher ins Haus. Da bekommen Sie eine intelligente Kampagne und einen klasse Mehrspieler-Modus. Letzteren gibt es in *Aurora Watching* auch nicht.



»Menschen, die im Büro ständig Feuer geben, nennt man Büromanen.«

AURORA WATCHING

MINDESTENS: 1,2 GHz, 256 MByte RAM, 512 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action-Adventure
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Metropolis
	VERTRIEB:	Atari
SINNVOLL: 2,2 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.aurora-game.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zum Glück bleiben Ihre Freunde verschont; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	62%
STEUERUNG	63%
GRAFIK	64%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

60%

AUSREICHEND – Mäßiges Schleichabenteuer mit langatmiger Handlung.

Fisherman's Friend

So elegant wie in Splinter Cell geht es hier nicht zur Sache. Dafür fräsen Sie sich in CT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT gleich mit zwei Kerlen durch die Gegnerscharen. Da kommt Freude auf.







Wieder versucht fieses Terroristenpack, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Der Nachrichtendienst meldet einen plötzlichen Anstieg zerstörerischer Aktivitäten in jedem Winkel der Erde. Sie bleiben locker. Schließlich sind Sie so was als Mitglied der Elite-Welt-Terrorabwehr-Einheit gewohnt. Da die Gegner auf nette Argumente nicht reagieren, lassen Sie die Waffen sprechen. Davon gibt es in *Fire for Effect* über 20 Stück.

NIMM ZWEI

Je nach Mission spielen Sie Owl oder Raptor. Owl schleicht im Sam-Fisher-Stil, während Raptor der Mann für's Grobe ist. Egal, welchen der beiden Sie herumkommandieren, stets bekommen Sie es mit einer Übermacht Halunken zu tun. Sie beobachten den Protagonisten aus der Verfolgersicht, können zum Zielen aber in die Kimme-Korn-Ansicht umschalten und Feinde präzise mit Blei vollpumpen. Ist die Geschichte auch abgedroschen, gibt es im Spiel etliche neue Elemente. Mit Owl stürzen Sie sich aus luftigen Höhen feindlichen Basen entgegen. Während der Flugphase, dem sogenannten Freier-Fall-Modus, jagen Sie mit über 300 km/h dem Boden entgegen und wehren sich gegen lästige Fallschirmspringer sowie anderes fliegendes Gesocks.

FAHRT-GENOSSEN

Wegen der vorzeigbaren Gegner-KI bleiben die Auseinandersetzungen lange spannend. Gegnerische Einheiten teilen sich auf, fallen Ihnen in den Rücken und beziehen taktisch geschickt Stellung. Damit der Spielverlauf nicht langweilt, gibt es in vielen Missionen Fahreinlagen. Mal legen Sie mit einem schwer bewaffneten Schlauchboot Lager in Schutt und Asche, dann heizen Sie mit einem fetten Jeep durch die Reihen. Die Steuerung der Fahrzeuge reagiert dabei übersensibel, mit ein wenig Übung ist das aber locker zu stemmen. Insgesamt ein gutes Spiel zu einem fairen Preis. Geheimtipp! RALPH WOLLNER

FAZIT

RALPH WOLLNER

Die *CT Special Forces*-Reihe hat mich bereits auf dem Game Boy Advance überzeugt. Obwohl man der PC-Version grafisch deutlich die Konsolenherkunft anmerkt, macht das Spiel ordentlich Laune. Das liegt nicht zuletzt am dicken Suchtfaktor, der einen nicht mehr loslässt, bis der Weltfriede gesichert ist. Bis dahin halten Sie fette Endgegner und clevere Gegnerscharen mächtig in Atem. Überzeugen Sie sich selbst!

CTSF: FIRE FOR EFFECT

MINDESTENS: 1GHz, 128 MByte RAM, 3,5 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Actionspiel
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Asobo Studio
	VERTRIEB:	Hip Games
SINNVOLL: 1,5 GHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.ctspecialforces.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Die wurden vom Sparschwein gefressen. Schade!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78 %
STEUERUNG	83 %
GRAFIK	60 %
SOUND	74 %
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

75 %

GUT – Spannende Baller-Orgie mit zwei coolen Hauptcharakteren.



//////////„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 ESL SPORTS LEAGUE

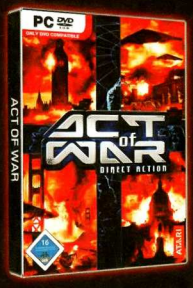
www.esl-europe.net



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

Missions-Briefing

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



www.atari.com/actofwar

DVD ROM · powered by gamespy · ATi · MSI RED FRIDAY: 18. MÄRZ 2005

ATARI

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



- 24-köpfige Heldentruppe
- 23 Hauptmissionen
- Gigantische Charakter- und Missions-Editoren
- Sehr geringe Hardware-Anforderungen
- Modding-Tools unterwegs

IM VERGLEICH

Freedom Force 2	84%
Freedom Force 1	82%
City of Heroes	78%

Im ersten *Freedom Force* mangelte es an einem guten Mehrspieler-Modus und abwechslungsreichem Missionsdesign. Dies wurde mit Teil 2 behoben. Das Online-Rollenspiel *City of Heroes* ist die Superhelden-Alternative für Spieler, die keine Einzelspieler-Abenteuer brauchen.

AUF DVD
VIDEO

»Danny DeVito spielt jetzt einen Astronauten. Der Typ im goldenen Anzug ist Berti Vogts.«

Held regiert die Welt!

Drei Jahre ist es her, dass die wohl lustigsten Superhelden der Spielegeschichte die Welt retteten. In FREEDOM FORCE VS. THE 3RD REICH haben Sie es mit einer neuen Bedrohung zu tun: Super-Nazis!

Wieder steht das Wohl der Menschheit auf dem Spiel, denn sonst müssten Superhelden ja in Rente gehen. Genaueres über die Geschichte von *Freedom Force vs. The 3rd Reich* zu verraten, wäre ein Frevel, denn die hält Überraschungen parat. Wir sagen nur so viel: 1. Der Fluss der Zeit wird negativ beeinflusst. 2. Das dritte Reich mischt mit. 3. Die Nazis sind nicht Ihr einziges Problem. Spielerisch hat sich zum Erstling nicht allzu viel verändert. Das Ganze ist nach wie vor ein Action-Taktik-Rollenspiel-Mix mit intuitiver Benutzeroberfläche. Sie steuern ein maximal vierköpfiges Superheini-Team, betrachten das Geschehen aus einer frei zoombaren Vogel-Perspektive und hauen Gegner in Echtzeit kurz und klein.

DIE SIND SUPER

Die einzelnen Super-Menschen wählen Sie im Spiel über die Zahlentasten 1 bis 4 an. Klicken Sie die entsprechende Taste doppelt, wechselt auch die Kamera auf den jeweiligen Charakter. Jede Ihrer Spielfiguren verfügt über spezielle Super-Kräfte. Die sind das taktische Salz in der Suppe. Es gilt zu überlegen, wann Sie welche Fähigkeit einsetzen. So sind manche Gegner besonders anfällig oder resistent gegen bestimmte Spezial-Manöver und ab und an ist es nützlich, wenn einer der Mitstreiter ein Auto werfen kann. Es gibt quasi für jeden Level den passenden Mann beziehungsweise die passende Frau. Zwischen den Einsätzen investieren Sie Ihre sauer verdienten Punkte, um das Team aufzuleveln.

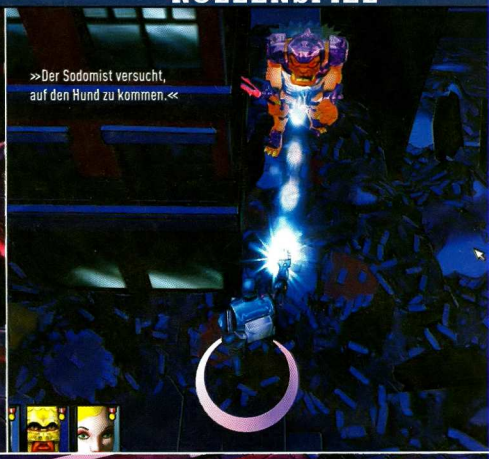
ICH LACH DICH PLATT

Die Missionsziele des Story-Modus bieten das Übliche: Zerstöre dies, beschütze das, finde jenes und kille den Bossgegner. Vereinzelte Widersacher dürfen auch verhört werden, nachdem man ihnen nicht nur die Pupillen geweitet hat. Während die Aufgaben im Vorgänger nicht ganz so abwechslungsreich waren, hat man sich jetzt einiges einfallen lassen, um den Spieler bei der Stange zu halten. Es kommt sogar vor, dass sich mitten in einer Mission die Primärziele ändern. Im Spiel kann man jederzeit pausieren, um den Superhelden in Ruhe Befehle zuzuweisen, die Eigenheiten des Geländes zu studieren oder in Ruhe einen Lachanfall ausklingen zu lassen. Denn die Dialoge sind grandios. Beispiel: Ein Kubaner bedankt sich überschwänglich für seine Befreiung und erhält als Antwort „Hoffentlich erinnerst du dich noch daran, wenn Fidel wieder mal über die USA lästert!"

WELTWEIT IM EINSATZ

Kommen wir zu den harten Fakten: Die Kampagne umfasst 23 Levels und eine stetig ansteigende Lernkurve. Die Primärziele sind unbedingt zu erreichen, die Sekundärziele nicht, aber dafür gibt es ordentlich Punkte. Dabei reist die Freedom Force um die halbe Welt – sogar in Berlin watschen Sie die Schergen des Blitzkriegs ab. Spielt man auf dem normalen Schwierigkeitsgrad, dauert es rund 16 Stunden bis zum Finale. Glücklicherweise ist









da noch der „Rumble Room", in dem Sie eine schier unendliche Anzahl verschiedener Einsätze generieren. Hier kommen auch Ihre selbst modifizierten Charaktere zum Einsatz.

UNTERM STRICH

Im Erstling war der Mehrspieler-Modus nicht so prickelnd, weil zu eintönig. Jetzt haben Sie neben zahlreichen Modi und Editier-Möglichkeiten die Fähigkeit, selbst erstellten Spielen eine eigene Geschichte zu tippen. Will jemand in Ihr Spiel einsteigen, sieht er sofort, worum es geht. In unserem Fall lautete die Anweisung meist: „Töte den stinkenden Nazi-Chefredakteur, indem du ihm sein eigenes Auto in die Fresse knallst!" War unser Chefredakteur anwesend, hieß die Geschichte „Böse Gewerkschafter wollen geregelte Arbeitszeiten einführen. Töte sie alle!" Grafisch ist *Freedom Force 2* zweckmäßig, bringt den Comic-Charme perfekt rüber und läuft auch auf Rechnern unterhalb der Ein-Gigahertz-Grenze. Spielerisch ist nicht alles perfekt. So agieren KI-gesteuerte Mitstreiter ziemlich zurückhaltend, hin und wieder leiden sie an Wegfindungsproblemen. Dank praktischer Richtungspfeile fällt die fehlende Minikarte nicht stark ins Gewicht. Wenn Sie mal wieder die Welt retten wollen, empfehlen wir Ihnen dringend, der irren Freedom Force beizutreten. AHMET ISCITÜRK

FREEDOM FORCE 2

MINDESTENS: 733 MHz, 128 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	Irrational Games
	VERTRIEB:	Dtp
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM, 2 GByte HD, Sinn für Humor	**INTERNET:**	www.freedomforce-game.de
	SPRACHE:	Engl. (deutsche Texte)
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	22. April 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Arena, Massacre, Tag Team Match; 1Spieler/CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

SEHR GUT – Spannend + ultraabgefahren - keine Minikarte = kaufen!

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	78%
SOUND	86%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER

84%

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Ich stehe ja nicht auf Comics, aber das gesamte Design des Titels hat mich wieder genauso umgehauen wie schon beim ersten Teil. Vor allem die Charaktere sind genial trashig und mir allemal lieber als ernsthafte Helden à la Batman, Spiderman & Co. Gut, spielerisch ist das Ganze nur eine gehörig aufgemotzte Variante des Vorgängers, weswegen gerade die Fans des Erstlings sicher nicht drauf verzichten möchten. Doch auch Neueinsteiger mit einem Faible für das Besondere sollten dem Titel eine Chance geben. Der Erstling ging in Deutschland unverdienterweise unter. Dem grandiosen zweiten Teil darf dieses Schicksal nicht widerfahren!

- 15 Zeitalter
- 3 Kampagnen (Korea, Deutschland, Amerika)
- 14 Zivilisationen
- 9 Mehrspieler-Modi



Harte Zeit, Alter!

12.000 Jahre dauern ganz schön lange. In EMPIRE EARTH 2 vertreiben Sie sich die Langeweile mit taktischen Schlachten.

»Der Pferdeflüsterer hat einen Schreianfall.«

AUF DVD

DEMO









Alle Neune!

Empire Earth 2 überraschte uns vor allem mit dem Mehrspieler-Modus. In neun Spielarten zeigen Sie taktische Meisterleistungen. Vor allem die beiden „Crown"-Modi haben es uns dabei angetan. Wer zuerst oder in einer gewissen Zeit alle Kronen im Militär-, Technik- und Wirtschaftsbereich gesammelt hat, gewinnt. Doch auch der normale Conquest-Modus, King of the Hill, Territory Control sowie Regicide (der König muss überleben), Hot Spots (besetzen Sie bestimmte Punkte auf der Karte) und Capitols und Allied Capitols (erobern Sie alle Hauptstädte) machen große Laune.

In der Ebene tobt der Kampf! Die Koreaner wehren sich mit allen Mitteln, feuern aus ihren alten Kanonenrohren durch den dichten Rauch auf gut Glück in Richtung des Feindes. Doch die Amerikaner haben bereits den Sprung in das nächste Zeitalter geschafft! Mit einem ohrenbetäubenden Dröhnen donnern die Bomber heran, im Sturzflug lassen sie ihre todbringende Fracht auf die Opfer fallen …

KRIEGSGESCHICHTE

Empire Earth 2 verdeutlicht, wie sehr die Geschichte der Menschheit von Konflikten geprägt ist. Von der Steinzeit über Mittel- und Industriezeitalter bis in die nicht mehr allzu ferne Zukunft führen Sie die Zivilisationen im Spiel. Dabei entwickelt sich natürlich primär die Kriegsmaschinerie weiter. Schleudern Ihre Wuselmänner im Jahr 2300 vor Christus noch mit Steinen herum, schicken Sie rund 4.500 Jahre später Raumgleiter und Mech-Kampfsoldaten in die Schlacht.

BAU, HERR!

Ohne Basis läuft in *Empire Earth 2* nichts. Also flugs ein Stadtzentrum in die Pampa gepappt und ein paar Arbeiter rekrutiert. Diese pflanzen weitere Gebäude wie Baracken, Fabriken und Docks oder bauen sieben Rohstoffe ab. Wie in diesem Genre üblich, stellen Sie schließlich eine Armee auf und bieten den Feinden Paroli. Währenddessen begleitet Sie stimmungsvolle Musik. Je nach Zivilisation und Zeitalter dudeln wilde Trommeln, Flötenklänge oder ein Marsch aus den Lautsprechern – kommt gut! Dafür kann die rotier- und zoombare Grafik nicht begeistern. Die polygonarmen Einheiten und Gebäude sprühen nicht gerade vor Details und einige Effekte wie Feuer wirken altbacken in die Landschaft geklebt. Kuriose Grafikfehler wie ein brennendes U-Boot unter Wasser sorgen für Stirnrunzeln.

ALLES LÄUFT NACH PLAN!

Okay, *Tetris* war auch keine Schönheit, hatte aber innere Werte. So auch *Empire Earth 2*. Anspruchsvolle Kämpfe soll der neue Schlachtenplaner garantieren. Auf dieser 2D-Karte planen Sie Angriffe, legen Routen für Ihre Einheiten fest und schicken die ausgetüftelte Taktik an Ihre Verbündeten. Jetzt noch Einheiten der Mission hinzugefügt und schwupps wundert sich der Feind über Ihre strategische Meisterleistung. Vor allem im Mehrspieler-Modus kommt richtig Spaß auf (siehe Kasten „Alle Neune!"). Schlägt das Wetter um, ist ebenfalls Taktik gefragt. Bei einem Sturm bleiben Ihre Flugzeuge durchaus mal auf der Startbahn, während dichter Nebel die Sicht behindert. Hier haben es die Entwickler allerdings etwas zu gut gemeint, denn der Grauschleier verdeckt nicht selten das gesamte Bild.

DAS SETZT DER SACHE DIE KRONE AUF!

Schnelligkeit steht in *Empire Earth 2* oft auf der Tagesord-

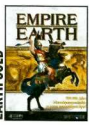




EMPIRE EARTH 2

VERGLEICH







ZEITFAKTOR

86% Die 15 Epochen fügen sich hervorragend in das Spielgeschehen ein.

82% 500.000 Jahre Menschheitsgeschichte. Wirkt beim Nachfolger frischer.

81% Hier erleben Sie Konflikte vom Mittelalter bis zum Zweiten Weltkrieg.

GRAFIK

72% Nicht sonderlich detaillierte Einheiten, aber einigermaßen ansehnlich.

62% (abgewertet) Den Zahn der Zeit merkt man den polygonarmen Figuren inzwischen an.

65% (abgewertet) *Empires* wartet mit verwaschenen Texturen, aber netten Effekten auf.







TAKTIK

84% Passen Sie sich an das jeweilige Zeitalter und die Nation an – gelungen.

80% Hier kommen Strategen auf Ihre Kosten, trotzdem bietet der Nachfolger mehr.

82% Herausfordernd dank gutem Balancing und abwechslungsreichen Missionen.

SPIELSPASS

83% Dank des Schlachtenplaners kommt Freude auf, trotz KI-Schwächen.

78% Inzwischen überholt. Es fehlt der Feinschliff und die motivierende Grafik.

80% (abgewertet) Diese Konflikte erleben Sie trotz nicht optimaler KI gern wieder am PC.

60%	40%	65%	35%	65%	35%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Kampf, ROT=Bauen

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								

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2.000 MHz 512 MB RAM, Geforce FX 5900 XT | 2.500 MHz 512 MB RAM, Geforce FX 5950 Ultra

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

Taktet Ihre CPU nicht mindestens mit 2.500 MHz, gleicht der Spielbetrieb gerade in der niedrigsten Zoomstufe einer Diashow. Zusätzlich benötigen Sie einen leistungsstarken 3D-Beschleuniger wie eine Radeon 9800 XT/Geforce FX 5950 Ultra. Schwächelt Ihre Hardware, sollten Sie die Schatten ausschalten und den Detailgrad der Effekte reduzieren. DirectX-7-Karten (Geforce2/4 MX) werden nicht unterstützt.

PRO & CONTRA

- \+ 9 spannende Mehrspieler-Modi
- \+ Taktisch herausfordernde Schlachten
- \+ Interessante Szenarien
- \+ 14 Zivilisationen spielbar
- \+ Atmosphärische Soundeffekte
- \+ Stimmungsvolle Musik
- \+ Motivierende Missionen
- \+ Innovativer Schlachtenplaner
- \+ Bild-in-Bild-Funktion
- \+ Neun abwechslungsreiche Mehrspieler-Modi
- – Grafik wirkt veraltet
- – Wegfindung nicht optimal
- – Gegner-KI dümmlich
- – Keine durchgehende Geschichte



nung. Im Laufe des Spiels gewinnen Sie drei Kronen in den Sparten Militär, Wirtschaft und Technik. Wer am schnellsten alle Forschungsziele erreicht, erhält so einen begehrten Kopfschmuck. Was das bringt? Sie dürfen sich danach eine spezielle Fähigkeit auswählen, etwa dass Flugeinheiten mehr Schaden verursachen. Klasse, oder? Doch ehrlich, Sie jubeln, wenn Sie eine Krone erhalten, denn so was motiviert. Doch damit nicht genug an Innovation: Um nicht die Übersicht zu verlieren, platzieren Sie an gewünschten Orten Kameras, die Ihnen im rechten unteren Bildschirmeck anzeigen, was dort gerade abgeht.

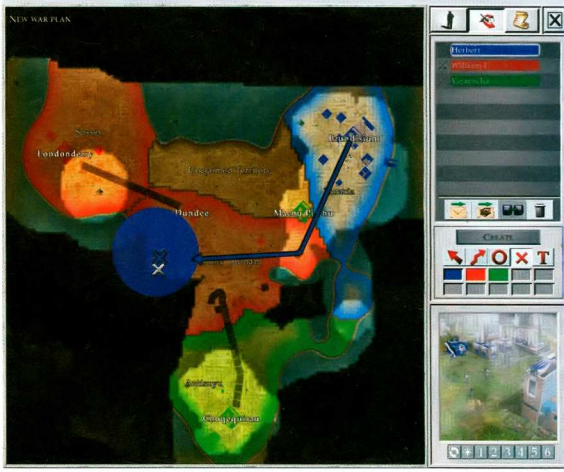


»Genau wie einst bei Lolo Ferrari: perfekte Proportionen.«

So spielt sich Empire Earth 2

Wie in jedem Strategiespiel kommen Sie auch in *Empire Earth 2* ohne Taktik nicht weit. Dazu benutzen Sie am besten den genialen Schlachtenplaner. Legen Sie das Zielgebiet fest und bestimmen Sie den Weg, den Ihre Einheiten dorthin nehmen sollen. Schließlich schicken Sie die Soldaten und Fahrzeuge in den Kampf, während Sie in Ruhe Ihre Basis weiter ausbauen.





VERHANDLUNGSSACHE

Tatsächlich: Nicht alles in *Empire Earth 2* artet immer in Krieg aus. Mittels diplomatischer Beziehungen schließen Sie Friedensverträge oder legen Handelsrouten zu Mitstreitern fest. Kommt es trotzdem zum Kampf, beweisen die Computergegner mäßige Intelligenz. So bleiben Einheiten einfach hinter einem Gebäude stehen, während zwei Häuser weiter der Bär steppt und Sie die feindliche Basis auseinander nehmen. Die Wegfindung überrascht einerseits damit, dass sich die Fahrzeuge und Soldaten gegenseitig aus dem Weg schubsen, andererseits bleiben Panzer ab und zu noch an Häusern hängen. Blöd.

VERBESSERUNGEN: WÜRDIG!

Inhaltlich verbesserten die Entwickler Mad Doc Software vieles im Vergleich zum Vorgänger und fügten nützliche Dinge wie den Schlachtenplaner hinzu. Hätten die Entwickler an der Grafik doch nur auch dermaßen viel geschraubt ... Taktiker haben auf jeden Fall dank des relativ guten Balancings der Einheiten Spaß an der umfangreichen Einzelspieler-Kampagne. Und noch viel länger am prima Mehrspieler-Modus, denn da fällt die karge KI nicht ins Gewicht. ANDREAS BERTITS

FAZIT

ANDREAS BERTITS



Empire Earth 2 erinnert mich an Angela Merkel: Sieht nicht sonderlich gut aus, aber es steckt durchaus was dahinter. Es macht Laune, sich durch die Zeitalter zu kämpfen und immer neue Technologien zu entwickeln. Gut, die KI der Gegner und die Wegfindung lassen mal wieder zu wünschen übrig, dafür entschädigen die ausgeklügelten Mehrspieler-Modi und der sinnvolle Schlachtenplaner. Damit hecke ich gemeine Pläne aus, um Kollege Brehme auf immer neue Art und Weise in die Knie zu zwingen.

FAZIT

MARC BREHME



Pah! Mich in die Knie zwingen? Sie scheinen mich offenbar mit ihren früheren Damenbekanntschaften zu verwechseln. Aber ich schweife ab. *Empire Earth* habe ich schon früher gern gezockt und auch der zweite Teil macht Freude. Besonders geil ist der Crown-Mehrspieler-Modus, bei dem ich Kronen sammle. Nicht nur deswegen erinnert mich *EE 2* an meine Zahnarztbesuche. Auch dort habe ich von mittelalterlicher bis zu modernster Technik schon alle Reize verschiedener Technologienstufen kennen- und auch fürchten gelernt.



EMPIRE EARTH 2

MINDESTENS: 1,5 GHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Mad Doc Software
	VERTRIEB:	Sierra/Vivendi Univ.
	INTERNET:	www.empireearth2.com
SINNVOLL: 2,5 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Engl., Dt. in Vorb.
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	29. April 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Neun Modi; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 10 Spieler
INTERNET: 10 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	72%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	87%

EINZELSPIELER

83%

SEHR GUT – Grafisch veraltete, aber taktisch herausfordernde Zeitreise.



- 6 Nationen
- 2 Ansichten: Kampf, Strategie
- 150 Einheiten
- Zusätzlicher Gefechts-Modus
- Historische Persönlichkeiten als Kommandanten
- Tausende von Einheiten kämpfen gleichzeitig

AUF DVD
VIDEO

IM VERGLEICH

Rome: Total War	84%
Knights of Honor	80%
Cossacks 2: Napoleonic Wars	75%

An den Suchtfaktor von *Rome: Total War* kommt *Cossacks* nicht heran. An der Komplexität eines *Knights of Honor* prallen die Kugeln der Kosaken ebenfalls ab – zu wenig Aufbau-Elemente. Auf dem Schlachtfeld zeigt *Napoleonic Wars* seine Stärke und stellt hohe taktische Anforderungen, allerdings nicht länger als ein paar Stunden.

Mit Mühle und Tod

Damit mehr als tausend Mann gleichzeitig zum Schuss kommen, ist keine Gangbang-Party nötig. COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS tut's auch!

Manches ändert sehr schnell das Gesicht. Zum Beispiel Niki Lauda. Oder Herr Jackson, dessen Versuche, mittels Operationen in eine weiße Weste zu schlüpfen, aber böse fehlschlugen. Der Wandel zieht auch an unserem Hobby nicht vorbei. Durch gestalterische Veränderung – in Form von spielerischer Abwechslung – trumpft manch ein Titel mit Spaß- und Suchtfaktor auf. Etwa das geniale *Rome: Total War*. Dieses Spiel kombinierte rundenbasierte Aufbau-Elemente mit grandiosen Massenschlachten in Echtzeit und forderte damit Wirtschaftsexperten und Feldstrategen zugleich. Dies versucht nun auch *Cossacks 2: Napoleonic Wars* – getreu dem Motto „Nimm zwei".

KEINE TECHNIK

Kartographen hätten es in *Cossacks 2* schwer. Das versetzt Sie nämlich in das frühe 19. Jahrhundert. Eine Zeit, in der Europas Grenzen durch die napoleonischen Feldzüge ständigen Veränderungen unterworfen waren. Der berüchtigte Franzose ist spielbar – hat aber mächtig Konkurrenz. Wollen Sie nicht in die Haut eines Parisers schlüpfen, so bieten sich Ihnen auch Helden aus Russland, Britannien, Preußen, Österreich und Ägypten an. Diese führen Sie zur Vorherrschaft auf dem ganzen Kontinent und bedienen sich dabei einer an das Brettspiel *Risiko* angelehnten Landkarte. Ähnlich wie in *Rome: Total War* verwalten Sie rundenweise Ihre Provinzen. Ihr Kommandant plant und führt Angriffe aus, schließt Bündnisse mit Nachbarn oder sabotiert deren Gebiete. Nach erfolgreichen Schlachten erklimmt er einen höheren Rang und befehligt mehr Truppen. Was der Kerl jedoch nicht macht, ist der Ausbau eigener Technologien. Sie legen lediglich fest, wie hoch Ihre Verteidigungsstufe sein soll – mehr ist in der Strategieansicht nicht drin. Die dazu benötigten Ressourcen erhalten Sie automatisch nach jeder Runde. Und wenn es schneller gehen soll, zwingen Sie Ihre Nachbarn, für Sie Platz zu machen. Allerdings kämpfen Sie nicht an mehreren Fronten gleichzeitig, denn mehr als einen Kommandanten haben Sie nicht. Ärgerlich!

JOBS MIT AUSSICHTEN

Dafür lockern die Aufträge Ihrer benachbarten Reiche die Kriegsatmosphäre auf. Mal wünscht der ägyptische Ahmed, dass wir den russischen Nikolay vermöbeln. Kein Problem, für 10.000 Goldbarren erklären wir den Wodka-Freunden den Krieg. In einer anderen Mission wollen die Preußen am französischen Baguette knabbern. Wir ergreifen Partei und versprechen den Froschzüchtern, eine ihrer geschwächten Provinzen fünf Runden lang zu verteidigen. Lohn der Mühe: weitere 8.000 Einheiten des Edelmetalls, die wir umgehend in die Ausbildung der Kavallerie stecken. Nun stehen unserem Befehlshaber Don Kosaken, Musketiere, Grenadiere und einige Kanonen zur Seite. Höchste Zeit für einen Kampf. Natürlich nicht, ohne vorher Sabotageakte zu verüben. Wir vergiften den Brunnen eines Gegners, um ihn für die nächste Runde zu schwächen. Und unsere Truppen zetteln einen Aufruhr an. Mit diesen Tricks sollte die Schlacht ein leichtes Spiel sein.

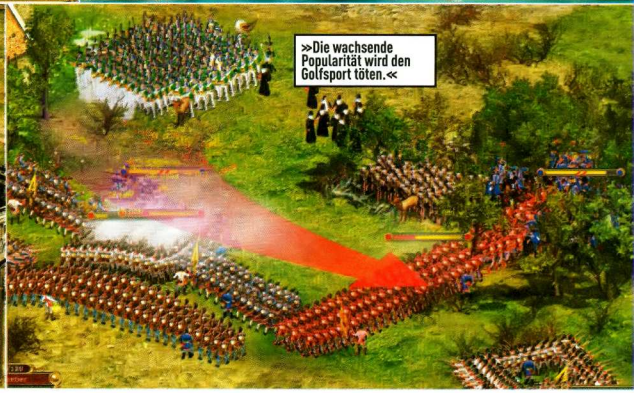
KRIEG

Und nun zeigt *Cossacks* sein zweites Gesicht – den Schlacht-Modus. Im Tutorial- und einem separaten Gefechts-Modus ist es möglich, Gebäude wie Fabriken, Wohnhäuser oder Kasernen aufzubauen. Im Hauptspiel nicht – hier kämpfen Sie nur. Viel Zeit hätten unsere Truppen ohnehin nicht, denn ein paar Augenblicke später rückt ihnen etwa die britische Armee auf die Pelle. Und zwar mit ei-









nigen tausend Einheiten. Für ein paar Sekunden vergessen Sie die Schlacht und starren auf die tobende Gegnermasse wie ein pubertierender Junge auf nackte Brüste. In solchen Momenten sollten Sie sich zusammenreißen. Die Masse ist zwar nicht ohne Bedeutung, mit guter Taktik lässt sich der Gegner aber schneller und effizienter besiegen. Eine Viereckformation der Infanterie hält gegnerischen Angriffen besser stand, ein Beschuss aus einem Hinterhalt senkt die Moral der Truppen – bis diese sich schließlich auflösen und in Panik fliehen. Je kürzer die Entfernung zu Ihren Feinden, desto höher die Trefferquote. Aber Vorsicht: Der Feind wendet dieselben Tricks an und lockt Sie flugs in eine tödliche Falle. Selbst erfahrene Feldherren machen in *Cossacks* öfter mal einen Rückzieher. Das fordert.

KURZES VERGNÜGEN

So authentisch Entwickler GSC auch die Atmosphäre des 19. Jahrhunderts einzufangen versucht – nicht jede Form von Realismus macht Spaß. Müll herunterbringen, Wäsche aufhängen, Staub saugen: All das bietet *Cossacks* zwar nicht, aber diese Hausarbeiten schaffen Sie locker, während Ihre Schwadronen von einem Kampf zum nächsten marschieren. Weiterer Kritikpunkt: die Spieldauer. Es kommt vor, dass Sie Europa an einem halben Tag fast erobern. Zwar munkelt man, dass es nicht auf die Länge, sondern auf die Technik ankommt, aber mit seiner zweidimensionalen Grafik stinkt *Cossacks* nicht gegen aktuelle Titel an – auch wenn die Einheiten allesamt sehr detailliert sind. Die Technologiebäume im separaten Gefechts-Modus überzeugen mit ihren wenigen Baumöglichkeiten ebenfalls nicht völlig. Fazit: Aufbau-Experten greifen lieber zu *Rome: Total War*, Feldherren werfen aber auf *Cossacks 2: Napoleonic Wars* einen Blick, dass durch taktischen Tiefgang punktet.

ALEXANDER FRANK

COSSACKS 2

MINDESTENS:	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
1 GHz, 256 MByte RAM, 1,75 GByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	GSC Game World
	VERTRIEB:	CDV
	INTERNET:	www.cossacks2.de
SINNVOLL:	**SPRACHE:**	Deutsch
2,6 GHz, 1 GByte RAM	**USK-FREIGABE:**	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gefechte, Schlachten; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

GUT – Auch mit kurzen Sachen hat man seinen Spaß!

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	73%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	77%

EINZELSPIELER

75%

FAZIT



ALEXANDER FRANK

Bei dieser Schlachtgeschwindigkeit wundert es mich nicht, dass Geschichtsbücher von Dreißigjährigen Kriegen schwadronieren. Warum haben die Entwickler keine Zeitbeschleunigungsfunktion eingebaut? Ein Rätsel bleibt mir ebenfalls, aus welchen Gründen der Spieler im Eroberungs-Modus keine Basis aufbauen kann. In Tutorial-Missionen geht das doch auch! Wenigstens machen die Schlachten richtig Spaß. Zumindest, solange sie sich nicht bildschirmfüllend abspielen. Dann arbeitet nämlich mein alter Dia-Projektor flüssiger, auch wenn im PC aktuelle Hardware steckt. Hoffentlich bessert GSC hier nach – im Mehrspieler-Modus ist das Ruckeln alles andere als willkommen.







Alt, aber geil!

JAGGED ALLIANCE 2: WILDFIRE kommt spät und mit antiker Grafik, lässt aber feuchte Taktikerträume wahr werden.

Totgesagte leben länger. Dieser Spruch passt perfekt zu *Jagged Alliance 2: Wildfire*. *Jagged Alliance 2*? War das nicht ein rundenbasiertes Strategiespiel, das 1999 unter Taktikern für wahre Begeisterungsstürme sorgte? Genau! Und jetzt, sechs Jahre später, erscheint endlich das selbstständig laufende Add-on. Super, was?

RUNDENRETTER

Die Geschichte spielt wieder in der fiktiven Bananenrepublik Arulco. Die despotische Herrscherin Deidranna lässt die todkündende Walküre raushängen, was der unterjochten Bevölkerung gar nicht gut gefällt. Also schickt man Sie los, um mit einem Söldnertrupp aufzuräumen. Wie im Hauptspiel stellen Sie zunächst eine Gruppe zusammen. Für die Ballermänner und -frauen drücken Sie allerdings ordentlich Knete ab. Die gilt es erst einmal zu verdienen. Dazu besetzen Sie Minen und erledigen knackige Aufträge. Auf einer Übersichtskarte verwalten Sie Ihre Kämpfer, scheuchen sie durch die Pampa, bilden sie weiter, heuern neue Rekruten an und rufen E-Mails ab. Achten Sie darauf, wer mit wem in einer Truppe unterwegs ist. So können sich etwa Flo und Razor so gut leiden wie Tom und Jerry. Das führt dazu, dass früher oder später einer der Kerle von der Fahne geht ... Kommt es zum Kampf, scheuchen Sie Ihre Jungs rundenweise auf einer detaillierten Ansicht des Gebiets herum. Sie gehen in die Hocke, robben durch den Dreck und ballern böse Buben nieder.

DAS IST DIE ÜBERSICHT!

Eine Auflösung von 1.024x768 sorgt für bessere Übersicht, wenn Sie Trupps mit bis zu zehn Söldnern in den Kampf schicken. Dabei agieren Feinde ziemlich intelligent, ballern auf Benzinkanister in Ihrer Gegend, verschanzen sich in Häusern und treten später den geordneten Rückzug an. Auf diese Weise bringt *Jagged Alliance 2: Wildfire* Ihren Kopf zum Glühen. Wer auf tonnenschwere Taktik mit antiker Optik steht, erlebt hier das Paradies auf Erden. Echt Klasse! ANDREAS BERTITS

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Dass ich das noch auf meine alten Tage erleben darf ... *Jagged Alliance 2* gehörte im letzten Jahrtausend zu den besten Taktikspielen dieser Welt. *Wildfire* lässt diese Zeit wieder aufleben, jedoch im Uralt-Gewand. Egal! Wäre das Add-on nicht so sackschwer, müsste ich mir jetzt nicht die grauen Haare färben!

JAGGED ALLIANCE 2: WILDFIRE

MINDESTENS: 333 MHz, 64 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Runden-Strategie
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Ideal Games
	VERTRIEB:	Zuxxez
SINNVOLL: 800 MHz, 128 MByte RAM	**INTERNET:**	www.ja2.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Sie sind der Kommandant und Sie sind allein!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

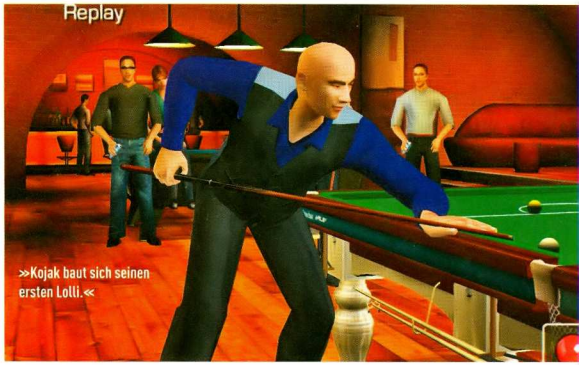
PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	52%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

81%

SEHR GUT – Spannendes, nostalgisches Taktik-Schwergewicht mit antiker Grafik.

WSC 2005



World Snooker Championship 2005 ist wie alle Billard-Simulationen für all diejenigen interessant, die gern das Queue in die Hand nehmen, aber keinen Bock auf verrauchte Kneipen haben. Der neue Bar-Billards-Modus simuliert das hier sehr schön, aber natürlich ist das nur eine nette Dreingabe, denn es geht schließlich um echte Meisterschaften mit 80 original nachgebildeten Snooker-Profis. Mittels eines überraschend einfachen Editors basteln Sie sich auf Wunsch auch einen eigenen Charakter zusammen. Die Steuerung vereinfachte man im Vergleich zum Vorgänger etwas, optisch ist der Titel auch schöner, wenn auch noch immer kein Grafikfeuerwerk. Eine besonders coole Dreingabe ist der freischaltbare Modus „League of Champions", in dem Sie Ihr Können gegen ehemalige Weltmeister unter Beweis stellen. Einen Mehrspieler-Teil gibt's auch wie im Vorgänger. Den Online-Modus konnten wir mangels Gegnern nicht testen. Insgesamt ist der Titel Pool-Fans und Snooker-Cracks sehr zu empfehlen, alle anderen 99 Prozent aller PC-Zocker dürften sich langweilen. Virtuelles Einlochen ist eben nicht jedermanns Sache. AHMET ISCITÜRK

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

***WSC 2005* ist ein Nischenprodukt, das nur einen kleinen Teil der Spieler-Gemeinde anspricht. Wer aber etwas mit dem Thema anfangen kann, hat damit viel Spaß. Mich störte allerdings das Hauptmenü, das cool aussieht, aber unübersichtlich ist.**

WORLD SNOOKER C. 2005

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98 SE	**GENRE:**	Sportspiel
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Blade Interactive
	VERTRIEB:	Sega
	INTERNET:	www.bladeinteractive.com
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Pool, Snooker, Bar Billards, Turnier, Doppel; 4 Spieler/CD

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

DAS URTEIL

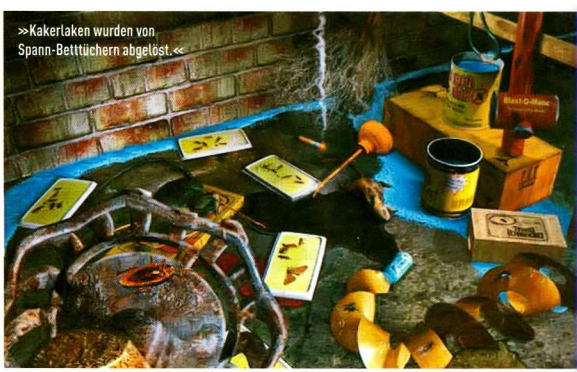
PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	93%
GRAFIK	79%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER

82%

SEHR GUT – Wer diesen Sport mag, kommt voll auf seine Kosten.

Bad Mojo: Redux



Vor fast zehn Jahren, 1996 um genau zu sein, erschien mit *Bad Mojo* ein echter Adventure-Meilenstein. Letztes Jahr wurde in den USA eine Art Director's Cut veröffentlicht, inklusive Bonus-Videos und Veränderungen, damit das Ding auf aktuellen Betriebssystemen läuft. Erst jetzt sind wir Deutschen an der Reihe und dürfen ab Mai in die Rolle eines zwielichtigen Insektenforschers schlüpfen, der sich in eine Kakerlake verwandelt. Während er als Ungeziefer durch das knackige Adventure krabbelt, findet er nach und nach heraus, warum ihm dieses Schicksal widerfuhr. Vergleicht man *Bad Mojo: Redux* mit anderen Adventure-Oldies, steht das skurrile Werk noch immer recht gut da. Gemessen an aktuellen Adventures wirkt es aber arg dünn. Von der Technik gar nicht zu sprechen. Das Ganze läuft mit einer maximalen Auflösung von 640x480 Pixeln und sieht dementsprechend alt aus. Die an sich coolen Videosequenzen leiden besonders unter dieser Mini-Auflösung. Kultfaktor hin oder her – *Bad Mojo: Redux* ist heute eben nur noch ein Uralt-Teil, dass eher alte Säcke mit Hang zur Nostalgie fesselt als den Otto Normalzocker von heute. AHMET ISCITÜRK

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

***Bad Mojo* ist 1996 ja wirklich geil gewesen. Das Adventure war schön krank und hatte Stil. Aber nach so langer Zeit sorgen auch die netten Bonus-Materialien nicht für eine Top-Wertung. Nostalgiker schlagen auf die Wertung 20 Prozent drauf.**

BAD MOJO: REDUX

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 20 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Adventure
	PREIS:	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Got Game Entertainment
	VERTRIEB:	Rebel Games
	INTERNET:	www.badmojoredux.com
SINNVOLL: 1 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	11. Mai 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kakerlaken sind in diesem Spiel echte Einzelgänger.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	48%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

58%

AUSREICHEND – Technisch grottig. Storytechnisch cool.

VERSANDFREI*

*Versandkostenfreie Lieferung ab 199,- € (bei Zahlung per Vorkasse)
Bei Zahlung per Nachnahme fallen 9.90 € Versandkosten an.

L@hoo.de
...garantierte Qualität!

Alle PC-Systeme werden standardmäßig ohne Betriebssystem ausgeliefert!

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



AMD Athlon 64 3500+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3500+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M6
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI RS480 M2-IL
- Festplatte: 200GB 8mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB Radeon X800Pro PCI-Express
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, 3xPCI, 1xPCI-Express, SATA, LAN

999.- €

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 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 3000+



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

299.- €

AMD Athlon XP 3000+



- Prozessor: AMD Athlon XP 3000+
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM AENEON PC333
- Mainboard: MSI K7N2 Delta L
- Festplatte: 80GB 2mb Cache 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, 5.1 Kanal Sound, 5xPCI, LAN, 1xAGP8x

429.- €

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

AMD Athlon 64 3200+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3200+
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M6
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N NEO 3-F
- Festplatte: 200GB 8mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB Nvidia GeForce 6200TC
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, Gigabit LAN, 1xAGP, 1xPCI-Express

549.- €

AMD Athlon 64 3000+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3000+
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M6
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8TM-ILS
- Festplatte: 200GB 8mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB Nvidia Geforce 6600+TV-Out,DVI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 5.1 Kanal Sound, LAN, 1xAGP, SATA

599.- €

AMD Athlon 64 3400+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3400+
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M6
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8TM-ILS
- Festplatte: 200GB 8mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB Nvidia Geforce 6600GT+TV-Out,DVI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 5.1 Kanal Sound, LAN, 1xAGP, SATA

699.- €

AMD Athlon 64 3400+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3400+
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M6
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N NEO 3-F
- Festplatte: 200GB 8mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB Radeon X800Pro PCI-Express
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, Gigabit LAN, 1xAGP, 1xPCI-Express

849.- €

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

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche von 08.00 - 19.00 Uhr für Sie erreichbar!

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · D-26446 Friedeburg

(04465) 944-0

- Drei neue Karossen
- Drei Szenarien
- Neuer Spielmodus
- Streckeneditor

AUF DVD
VIDEO, DEMO

IM VERGLEICH

Need for Speed Underground 2	87%
Trackmania Sunrise	78%
Trackmania (abgewertet)	76%

Trackmania Sunrise besticht durch größere Vielfalt, mehr Wagen und einen erweiterten Editor. Der Vorgänger kontert jedoch mit einem unschlagbaren Abgreifpreis. Unangefochten an der Arcade-Rennspiel-Tabelle liegt *NFS Underground 2* mit Edel-Optik und massig Tuning-Möglichkeiten.

>>Ausgebaut: Stairway to Heaven.<<

Saus und bau's!

In TRACKMANIA SUNRISE verwirklichen Sie Ihre eigenen Strecken-Utopien und rasen, was die Kiste hergibt.

Sie sitzen in einem windschnittigen PS-Monster und düsen auf der Autobahn mit durchgedrücktem Gaspedal dem Sonnenaufgang entgegen – der Traum aller (heterosexuellen) Männer. Plötzlich verliert Ihre Kiste die Bodenhaftung. Sie schweben nämlich völlig unerwartet mit mehreren hundert Kilometern pro Stunde einer weit entfernten Schanze entgegen. Anscheinend soll das Ding Sie auffangen. Mit voller Wucht krachen Sie kopfüber auf den Asphalt, machen mit der Karre eine dufte Pirouette auf der Stoßstange und rasen dann ganz unbeschadet durch den Zieleinlauf. Realismus hört sich anders an. Doch uns geht Authentizität am Allerwertesten vorbei, sofern Autorennen so viel Laune machen wie in *Trackmania Sunrise*.

HEB AB!

Eines vorweg: Korinthenkacker, die Dinge von sich geben wie „Das ist aber kein V6-, sondern ein V8-Motor, du Depp! Hast du denn von gar nix eine Ahnung?", können gleich weiterblättern oder *GTR* ins Laufwerk schmeißen. Diese Sorte Zocker findet nämlich mit *Trackmania Sunrise* nicht ihr Glück. Hier stehen spannungsgeladene Verfolgerduelle im Hintergrund. Die Strecken, die sich die Jungs von Nadeo ausgedacht haben, sind noch durchgeknallter als es Klaus Kinski je war. Ob Sie nun mit einem Affenzahn einen Riesenlooping fahren, durch Löcher in der Straße springen oder an Häuserwänden entlanggurken – all dies ist so weit von der Wirklichkeit entfernt wie die Bestrebungen der deutschen Nationalmannschaft, Fußball-Weltmeister zu werden. Und das Beste: Sie dürfen sich mithilfe des praktischen Streckeneditors (Seite 107, unten rechts) Ihre eigenen utopischen Szenarien verwirklichen und sogar mit anderen Streckenbauern im Internet austauschen. Sie entscheiden selbst, wie groß die Klippen, wie weit die Geraden und wie scharf die Kurven sein sollen. Und da die Editorleiste nur mit Symbolen arbeitet, mutieren sogar Analphabeten zu Straßenbauarchitekten.

KOPFARBEIT

Selbst Hand anlegen und Kreativität rauslassen sind aber keine Pflichtveranstaltungen. Sie können auch auf die vier Modi des Einzelspielerparts



>>Brutal: Schlaglöcher.<<


>>Gesundheitsministerin Ulla Schmidt fordert: mehr Sport wagen.<<

Die blödesten Stunts der Welt

Spektakuläre Stunts sind gefährlich. Zwar nicht in *Trackmania Sunrise*, aber in der Realität.

KOPF! LOS!



In Österreich ließ sich ein alkoholisierter Mann von einer Kellnerin dazu überreden, mit dem Kopf gegen die Wand zu laufen. Danach war er tot. Wir geben dem Alkohol die Schuld. Wäre dieser hochprozentiger gewesen, hätte der Mann gar nicht mehr laufen können.

STUHLGANG



In den USA waren drei Studenten so blöd, dass sie trotz Warnungen die MTV-Sendung *Jackass* nachahmten. Sie warfen einen brennenden Stuhl von einem fahrenden Lastwagen. Einer von ihnen stolperte dabei und starb an seinen Verletzungen.

PUBLIKUMSSURFEN



Österreich die Zweite: Ein deutscher Urlauber kletterte in einer Bar auf eine Brüstung und wollte auf die Tanzfläche springen, wo ihn seine „Kumpels" auffangen sollten. Dabei schlug er sich den Kopf auf. Wer solche Freunde hat, braucht keine Feinde.



»Airbus.«



»Stürzen sich ins Vergnügen: Bungee-Autos.«



»Hamburg-Finkenwerder: Landebahnausbau doch noch gelungen.«

zurückgreifen und sich ohne weitere Verzögerungen hinters Lenkrad klemmen. Für Abwechslung sorgt beispielsweise der neue Plattform-Modus, bei dem Ihre einzige Aufgabe darin besteht, ohne Zeitdruck ins Ziel zu tuckern. Für die mitunter sehr knackigen Stunt-Rätsel schalten Sie also auch mal Ihr Hirn ein. In welchem Winkel sollte ich landen, um mich nicht zu überschlagen? Bremse ich auf der nächsten Geraden eher ab als zu beschleunigen, um nicht über das Ziel hinauszuschießen? Solche Kopfarbeit ist in diesem Genre beileibe nicht üblich. Aber gerade deswegen macht es richtig Spaß! LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Fliegende, unzerstörbare Blechkarossen mit 500 km/h Spitze sind vielleicht Geschmackssache. Aber hier geht es auch nicht um Wirklichkeitsnähe, sondern um saugeile Stunts, riesige Loopings und irrwitziges Streckendesign. Nadeo hat die Optikkulisse dezent verfeinert, neue Szenarien eingebaut und die Steuerung schön simpel belassen. Und zu guter Letzt überzeugt auch der kinderleichte Editor, der eigentliche Kaufgrund für *Trackmania Sunrise*. Arcade-Anhänger machen schon mal Platz im Laufwerk.

TRACKMANIA SUNRISE

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 755 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,5 GHz, 256 MByte RAM, Gamepad

GENRE: Rennspiel
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Nadeo
VERTRIEB: Koch Media
INTERNET: www.trackmania.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: 27. April

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hot-Seat, Rundenrennen, Zeitfahren, Teamrennen; 8 Sp./CD
PC: 1-8 Spieler
NETZWERK: 25 Spieler
INTERNET: 15 Spieler

GUT – Noch einen Tick besser als der überzeugende Vorgänger.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	80%
SOUND	65%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER

78%



Fahrer flucht!

- 70 Fahrzeuge
- Drei Städte: Miami, Nizza, Istanbul
- 30 Missionen
- Über ein Dutzend Waffen
- Begehbare Gebäude
- Kein Mehrspieler-Modus

IM VERGLEICH

GTA: Vice City	92%
True Crime	70%
Driver 3	64%

GTA Vice City ist Reflections neuem Titel in allen Belangen überlegen. Sogar grafisch kann *Driver 3* sich nicht merklich von der älteren Konkurrenz absetzen. *True Crime* besticht durch knallharte Faustkämpfe und einen fulminanten Soundtrack. Den hat *Driver 3* allerdings auch.

AUF DVD
VIDEO

Nach mehreren Millionen verkaufter Spiele versucht Reflections mit DRIVER 3 die Erfolgsgeschichte fortzuschreiben. Es bleibt beim Versuch.

Geheimagent Tanner gehört zu den bekanntesten Videospiel-Charakteren aller Zeiten. Kein Wunder, wanderten die beiden *Driver 3*-Vorgänger doch wie geschnitten Brot über die Ladentheke. Gut, es waren Konsolentitel und sie konnten wegen mäßiger Technik und Optik die PC-Gemeinde nicht fett begeistern. Mit *Driver 3* sollte sich das ändern. Entwickler Reflections versprach, die Möglichkeiten eines modernen Computers auszuschöpfen und nicht mit einer schnöden Konvertierung aufzuwarten. Schließlich ist das Ziel der Spieleschmiede aus Newcastle kein geringeres, als *GTA* vom Thron zu schubsen.

OH TANNER-BAUM

Am Spielprinzip hat sich seit dem ersten Teil erschreckend wenig geändert. Nach wie vor jagt Tanner Gangsterautos hinterher, meistert Hindernis-Parcours, flüchtet vor der Polente oder versucht Zeitlimits zu unterbieten. Dabei hat sich das Umfeld des Agenten gewaltig verändert. Statt eines heruntergekommenen Zimmers in einem Schmuddel-Hotel bezieht der deutlich dicker gewordene Spitzel jetzt eine helle Luxuswohnung mit Pool. Ein krasser Gegensatz zu dem schmierigen Milieu, in dem man sich während des Spiels bewegt. Die übelsten Spelunken zerlegen, Zuhälter durchsieben und dann in eine Yuppie-Bude heimkehren. Irgendwie seltsam.

OH WIE SCHADEN!

Damit der Spieler ordentlich was zu erkunden hat, gibt es in *Driver 3* gleich drei Großstädte: Miami, Nizza und Istanbul. Die verwirrende Hintergrundgeschichte um Autoschieber-Banden und Schmugglerringe führt Sie in die entlegendsten Winkel der genannten Metropolen. Schade nur, dass









wegen der fehlerhaften und stellenweise ruckeligen Grafik keine Stadt sonderlich hübsch ausschaut. Die meiste Zeit sind Sie mit einem Gefährt unterwegs. Im Gegensatz zu den Vorgängern stehen Ihnen diesmal auch Motorräder und Schifflein zur Verfügung. Für wilde Hetzjagden eignen sich zumindest die Zweiräder allerdings nicht. Das liegt zum einen an der gnadenlos sensiblen Steuerung, zum anderen bietet ein Krad kaum Schutz vor den Kugelsalven der Feinde. Besonders ärgerlich: Oft bleibt ein Feuerstuhl an einem unscheinbaren Hindernis wie etwa einer Bordsteinkante hängen, Herr Tanner purzelt auf den Asphalt und die Gauner sind über alle Berge. Resultat: Die Mission beginnt von vorn. Daran dürfen Sie sich sowieso gleich gewöhnen. Nur wer die Aufgabe auswendig kennt, hat eine Chance, an plötzlich auftauchenden Straßensperren vorbeizupreschen oder nicht in eine Falle im nächsten Hinterhof zu tappen. Hat man einen Fehler gemacht, fängt man noch mal an, meistert die gemeine Stelle, um direkt in die nächste böse Überraschung zu schlittern. Irgendwie sinnig, denn ohne diese Streckelemente wäre *Driver 3* locker in sechs bis acht Stunden durchgedaddelt.

ALTER LAUFBOLD

Ähnlich wie im zweiten Teil sind Sie bei *Driver 3* auch zu Fuß unterwegs, um unwegsames Gelände zu erkunden und verwinkelte Häuser zu erforschen. Erstmals in der *Driver*-Reihe benutzt Tanner alle möglichen Schießeisen und leistet aktive Sterbehilfe. Blöd nur, dass die Latschpassagen aufgesetzt wirken. In den Auseinandersetzungen stehen die Kontrahenten steif voreinander herum und pumpen sich so lange voll Blei, bis einer umfällt. Kein Hauch von künstlicher Intelligenz. Dafür wirken wenigstens die unglaublich hölzernen Animationen der Gegner Furcht einflößend. Wir beteten, dass die sich bloß nichts brechen. Zum Glück dauern die Fußmärsche nie lange und sind auch nicht sonderlich fordernd.

STRASSENUNRUHEN

Ein ordentlicher Bolide unter dem Hintern macht klar, was die Serie so erfolgreich gemacht hat. Bei keinem anderen Spiel rattert man so herrlich um Kurven. Dazu kommt die grandiose Fahrphysik und das detaillierte Schadensmodell, welches sich aber kaum auf das Fahrverhalten auswirkt. Freaks basteln aus den Wiederholungen ganze Spielfilme zusammen, wobei sie Kamerawinkel und Drehgeschwindigkeit selbst bestimmen. Mit dem abgespeicherten Ergebnis dürfen Sie bei Ihren Freunden protzen. Apropos Freunde: *Driver 3* können Sie nur allein spielen. Ein Mehrspieler-Modus fehlt. RALPH WOLLNER

FAZIT



RALPH WOLLNER

Als ich noch jung und knackig war, arbeitete ich für ein Playstation-Magazin. Damals durfte ich auch *Driver* testen. Und ich liebte es. Nach dem fraglichen Vergnügen des dritten Teils steigt Reflections für mich in die Zweite Bundesliga ab. Kein Wunder, dass Häuptling Martin Edmondson die Firma verlassen hat und sich neuen Herausforderungen widmet. Die langweiligen Fußpassagen sind so überflüssig wie ein zweiter Hintern. Ähnliches gilt für die veraltete Optik und die eintönige Gestaltung der Missionen.

DRIVER 3

MINDESTENS: 2 GHz, 256 MByte RAM, 5,5 GByte HD, Win2000	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Reflections
	VERTRIEB:	Atari
SINNVOLL: 2,8 GHz 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.driv3r.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt's nicht. Sie fragen: „Warum nicht?" Wir auch! 1Sp./DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

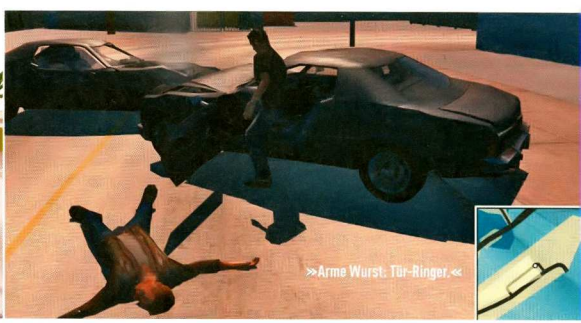
PREIS/LEISTUNG	67%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	64%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

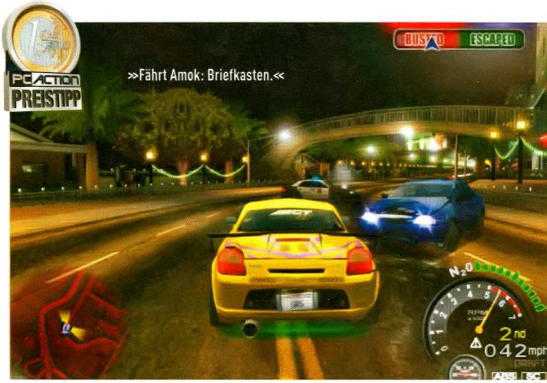
64%

***BEFRIEDIGEND** – Annehmbare Verfolgungsjagden, insgesamt müder GTA-Gegner.*





Street Racing Syndicate



Namco macht es geschickt und schwimmt auf der aktuellen Welle der Untergrund-Rennspiele mit. Damit sich *SRS* ordentlich von den Konkurrenz-Titeln abhebt, verpasst man dem Ganzen einen fairen Preis. Für 20 Euro bekommen Sie über 40 original nachgebildete PS-Schüsseln aus aller Welt, die drei befahrbaren Städte Philadelphia, Miami, Los Angeles, und jede Menge Tuning-Teile von 15 namhaften Herstellern. Bereits nach kurzer Spieldauer entpuppt sich *Street Racing Syndicate* als dreister, aber guter *Need for Speed Underground 2*-Klon. Wie beim Vorbild beweisen Sie in illegalen Straßenrennen, dass Sie die coolste Sau sind. Deshalb pilgern Sie von einem Proleten-Club zum nächsten und fahren den Jungs davon. Für gute Platzierungen hagelt es Preisgelder und die Konkurrenz zollt Ihnen Respektpunkte. Je höher Ihr Ansehen, desto vielfältiger und härter die Herausforderungen. Durch den stetig steigenden Schwierigkeitsgrad bleibt *SRS* über die gesamten 72 Rennveranstaltungen spannend. Zwar sorgt die mäßige Gegner-KI manchmal für Verwirrung und komische Rennverläufe, aber das kann man bei dem Preis verschmerzen. RALPH WOLLNER

FAZIT



RALPH WOLLNER

Vorsicht, Schnäppchen-Alarm! *SRS* ist zwar eine abgespeckte *NfSU 2*-Kopie, aber wen stört das? Ich war besonders von den 18 Boxen-Mädels begeistert, die Ihnen sogar ihre Privat-Videos vorführen. Also: Ab in den Schlitten, ran an die Schnitten!

STREET RACING SYNDICATE

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 600 MByte HD Win98	**GENRE:**	Rennspiel
	PREIS:	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Eutechnyx
	VERTRIEB:	Namco/Hip Games
	INTERNET:	www.hip-europe.com
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Einzel- und Checkpoint-Rennen, Zeitfahren, Pink-Slip; 2 Sp./CD
PC: 2 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	73%
SOUND	57%
MEHRSPIELER	72%

EINZELSPIELER **73%**

GUT – Stimmiges Rennvergnügen mit Original-Autos zum günstigen Preis.

Lego Star Wars



Sie finden es albern, wenn erwachsene Männer mit kleinen, bunten Plastiksteinen spielen? Und es ist für Sie unerklärlich, warum sich Menschen für abgedrehte Weltraumopern begeistern? Dann hassen Sie uns ja! Wir stehen nämlich voll auf *Lego Star Wars*. Hierbei zocken Sie in astreiner Klotz-Grafik die ersten drei *Star Wars*-Episoden nach. Die Programmierer waren bei ihrer Arbeit so detailverliebt, dass wir theoretisch alle Szenarien aus diesem Action-Titel originalgetreu nachbauen könnten. Aber wir sind ja schließlich keine total Durchgeknallten. Der Spielablauf ist genau wie die Steuerung simpel und sicherlich für die jüngere Zielgruppe ausgerichtet. Sie säbeln sich als Obi-Wan durch Droiden-Horden, räumen dank Macht-Fähigkeiten nervige Hindernisse aus dem Weg und befreien ballernd Königin Amidala aus ihrem Palast in Naboo. Besonders gefallen haben uns die „nachgebauten" Zwischensequenzen aus den Filmen. Aber Vorsicht! Wer sich seinen Kinobesuch im Mai nicht verhauen möchte, der spart sich besser die Kampagne von *Episode 3: Die Rache der Sith* noch auf. Da lüftet sich nämlich das eine oder andere Geheimnis. LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Als damals mein Kumpel im Alter von 16 Jahren immer noch mit Lego spielte, zeigte ich hämisch mit dem Finger auf ihn und lachte. Dank *Lego Star Wars* merke ich aber, dass sogar ausgewachsene Menschen Spaß an den bunten Dingern haben können.

LEGO STAR WARS

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Travellers Tales
	VERTRIEB:	Eidos
	INTERNET:	www.lego.com/starwars
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM, Gamepad	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	22. April 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativ-Modus; 2 Spieler pro CD
PC: 1-2 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	71%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	82%

EINZELSPIELER **78%**

GUT – Liebevolle Klötzchen-Umsetzung der drei Star-Wars-Episoden. Geil!

Robots

AUF DVD
VIDEO

Genau wie der gleichnamige Kinofilm oder Michael Jacksons Hobby ist *Robots* eher auf Kinder zugeschnitten. Das beginnt schon beim knuffigen Charakter-Design, zieht sich durch die seichten Dialoge und endet beim relativ unkomplizierten Spielprinzip. Sie hüpfen, ballern und kloppen sich aus der Verfolger-Ansicht durch Robot City und sammeln in jedem Abschnitt Bauplanteile, um in den nächsten Level vorzudringen. Hin und wieder gibt es sogar Möchtegern-Rätsel und an ein Rennspiel angelehnte Passagen. Jungspunde, die den Kinofilm mögen, haben sicherlich ihren Spaß. Vorausgesetzt, sie schaffen es, die absolut verkorkste Steuerung zu meistern. Die Maus lässt sich nämlich nicht einbinden. Also blicken wir uns per Tastatur in der 3D-Welt um. Vor allem das Ballern aus der Ego-Perspektive gerät so zu einem absolut traumatischen Erlebnis. Wohl dem, der ein Joypad mit Analog-Funktion besitzt? Nicht ganz, denn die Konfiguration ist so nervenaufreibend, dass man schon viel Geduld braucht, um alles seinen Wünschen anzupassen. Die Quintessenz: Mit einer anständigen Steuerung hätte es locker 20 Prozent mehr gegeben. AHMET ISCITÜRK



>>C3POs Sohn hörte in Bars gern den geilen Espresso-Maschinen beim Stöhnen zu.<<

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

So eine bescheuerte Tastatur-Steuerung gibt es zum Glück selten. Beim Joypad ist wiederum die Konfiguration eine Tortur. Kurz: *Robots* ist wie Deutschland. An sich nicht schlecht, aber das Steuersystem macht alles kaputt.

ROBOTS

MINDESTENS:	**GENRE:**	Action
1 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98SE	**PREIS:**	Ca. € 39,-
	ENTWICKLER:	Eurocom
	VERTRIEB:	Vivendi Universal
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.robotsgame.com
2 GHz, 512 MByte RAM, Analog-Joypad	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Mit behinderten Robotern will niemand gern spielen.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	42%
STEUERUNG	28%
GRAFIK	79%
SOUND	77%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **41%**

MANGELHAFT – An sich solide Actionkost mit extrem übler Steuerung.

Maus Trophy



Gelegenheitsspielern mag's Spaß machen, Hardcore-Zocker finden selbst Bauchnabelfusseln aufregender: Bei *Maus Trophy* lotsen Sie Ratten, Hamster und ähnliches Getier unter Zeitdruck durch 30 Levels, vorbei an tödlichen Fallen und lästigen Hindernissen. Steuern können Sie die Viecher nicht, sondern nur beeinflussen. So bringen Sie die Nager beispielsweise mit beweglichen Labyrinthteilen oder Hilfsmitteln wie Käse auf den richtigen Weg. HF

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 201 MByte HD
HERSTELLER: Bhv Software
GENRE: Denkspiel **PREIS:** Ca.€ 20,-

PREIS/LEISTUNG	67%
STEUERUNG	61%
GRAFIK	39%
SOUND	50%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **52%**

Back to Gaya



Back to Gaya war 2004 der erste deutsche, komplett digital produzierte Animations-Kinofilm. Auch im Spiel dazu stapfen Sie durch die Fantasywelt Gaya, wo Sie als Knuddelwesen Sino versuchen, dem fiesen Professor Icely einen gestohlenen Magie-Stein wieder zu entreißen. Dazu knobeln und hüpfen Sie sich kindgerecht durch 16 quietschbunte Levels, die auch mal Rennspieleinlagen enthalten. Seicht und technisch nicht ganz auf der Höhe. CB

MINDESTENS: 1,2 GHz, 256 MByte RAM, 530 MByte HD
HERSTELLER: 4 Head Studios/East Ent. Media
GENRE: Action-Adventure **PREIS:** Ca.€ 30,-

PREIS/LEISTUNG	45%
STEUERUNG	60%
GRAFIK	70%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **52%**

Incredible Challenge



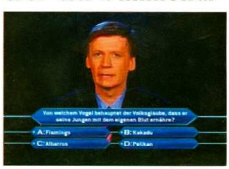
Anders als *Crazy Machines* bringt *Incredible Challenge* wenig Freude: Die 3D-Grafik wirkt aufgesetzt und billig, die rund 50 Rätsel schlampig. Es gilt, Monster Ed auf eine Plattform zu bugsieren. Trotz Trainingslevels stehen Sie im Regen, was die Funktionen der Objekte betrifft. Tja, eine Spielanleitung hätte der Box gut gestanden. So bleibt nur Probieren. Da auch die Steuerung nicht immer das macht, was Sie möchten, sollten Sie sich das Spiel sparen. JO

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MByte RAM, 84 MByte HD
HERSTELLER: Monster Studios/Dtp
GENRE: Denkspiel **PREIS:** Ca.€ 10,-

PREIS/LEISTUNG	51%
STEUERUNG	58%
GRAFIK	17%
SOUND	16%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **46%**

Wer wird Millionär



Was den reinen PC-Versionen jahrelang verwehrt blieb, ist nun dank DVD-Player-Variante Wirklichkeit: Günther Jauch persönlich stellt Ihnen die Quizfragen mit den vier Antwortmöglichkeiten! „Prima, richtige Antwort", lobt der Showmaster, falls Sie richtig liegen. Wer 15-mal richtig rät, gewinnt die virtuelle Million. Nach wenigen Spielrunden wiederholen sich allerdings die nur rund 1.000 Fragen sowie der gute Günther. Mittelprächtig. JO

MINDESTENS: Software-DVD-Player
HERSTELLER: Celador/Zoo Digital Publishing
GENRE: Denkspiel **PREIS:** Ca.€ 39,-

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	71%
SOUND	76%
MEHRSPIELER	62%

EINZELSPIELER **66%**

BUDGET



Rasend wüten

Echte Rennsportfans bekommen dank DTM RACE DRIVER 2 feuchte Augen und feuchte Träume. Ab jetzt sogar zum Abgreifpreis.



Die Karosserie Ihres Testwagens ist zerknautscht, der Chef sauer. Sie sind ein schlechter Fahrer und daran sollte sich besser schnell was ändern. Der Traum vom umjubelten Rennchampion ist fürs Erste geplatzt, stattdessen stehen mickrige Preisrennen auf dem Plan. Und wer hat hier die Arschkarte gezogen? Natürlich Sie! Zum Glück schlüpfen Sie im Story-Modus diesmal nicht in die Haut von Ryan McKane: Der Unsympath aus dem ersten Teil wurde wegrationalisiert. Dafür erleben Sie die schmierige *DTM 2*-Seifenoper um verwegene Manager, heiße Schnecken und fiese Kontrahenten in zahlreichen Videofilmchen aus der Ego-Perspektive. Das sorgt für viel Motivation und hebt *DTM Race Driver 2* aus der Masse schnöder Rennspiele heraus.

ZIELSTREBIG

Ziel in *DTM Race Driver 2* ist es, einen der begehrten Jobs beim Sharks-Werksteam zu ergattern. Dazu brettern Sie durch acht Saisons und erfüllen Vorgaben. Ein Sieg ist dabei nicht immer Pflicht. Oft genügt ein Podiumsplatz oder eine bessere Platzierung als ein bestimmter Konkurrent, um eine Runde weiterzukommen. Das frickelige Feintuning vor den Rennen übernimmt Ihr Mechanikerteam, für Sie geht es ohne Umschweife auf die Piste. Den Realismus der Fahrphysik siedelte man irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Renner an. Kleine Fahrfehler verzeiht das Programm gnädig und dank antrainiertem Fingerspitzengefühl verschaffen Schleudermanöver sogar Vorteile – sofern Sie dabei auf dem Asphalt bleiben. Bei allen Flitzern schießt das Fahrgefühl von Gamepad, Tastatur oder Lenkrad direkt ins Kleinhirn. Vorausgesetzt, der Spieler hat die clevere Steuerung verinnerlicht und auf das Fahrverhalten der Wagen übertragen. Nur dann entfaltet sich die große Spieltiefe des Titels. Aber das sollte für echte Autofreaks wohl kein Problem sein! LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Eigentlich hätte *DTM Race Driver 2* einen anderen Namen verdient. Wie wär's zum Beispiel mit *Formel Nascar-Hotrod-Supertruck-Tourenwagen-Oldie-Rally Driver 2*? Dank 30 mitunter kuriosen Rennserien, zahlreichen Originalstrecken und einem astreinen Schadensmodell gebührt dem Titel auch ein Jahr nach seiner Veröffentlichung die Rennspiel-Krone. Ein wahres Eldorado für gelangweilte Schumi-Anhänger und Benzinschnüffler. Wir wollen jetzt endlich Teil 3!

DTM RACE DRIVER 2

MINDESTENS:	**GENRE:**	Rennspiel
800 MHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Codemasters
	VERTRIEB:	Codemasters
TEST IN AUSGABE: 6/04	**INTERNET:**	www.codemasters.de/dtm2
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Eine dicke Palette an Rennveranstaltungen; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 12 Spieler
INTERNET: 12 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	88%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	90%

EINZELSPIELER

90%

SEHR GUT – Fett, fetter, DTM Race Driver 2. So sieht ein Rennspiel aus!

Spellforce Plat.

PC ACTION GOLD

PC ACTION PREISTIPP

Kennen Sie dieses wohlig-warme Gefühl, wenn Sie mal wieder Ihre Lieblings-CD hören oder die Herzdame Ihnen ein besonderen Empfang bereitet? Genau diese Empfindung stellt sich ein, wenn das zweite Add-on zu *Spellforce* über Ihren Monitor flimmert. Zum vorerst letzten Mal kehrt der Held in *Shadow of the Phoenix* in die Fantasywelt Eo zurück. Nicht gleich in Tränen ausbrechen! Denn zunächst bestehen Sie wieder ein fantastisches Abenteuer. Und für alle, die das Vorgeplänkel verpasst haben, gibt es nun eine Platinum-Edition zu *Spellforce* mit dem Hauptspiel und den Erweiterungen, inklusive dem ersten Add-on *Breath of Winter*. Fein!

ABSOLUTE BEGINNER

Shadow of the Phoenix ist bereits die zweite *Spellforce*-Erweiterung in einem Jahr. Zu Beginn haben Sie die freie Wahl. Entweder Sie starten mit dem Helden aus dem Hauptprogramm oder dem Recken aus *Breath of Winter*. *Shadow of the Phoenix* startet an zwei Stellen und Sie bauen Ihren Haudegen bis in die 50. Stufe aus. Es gibt also ordentlich zu tun für *Spellforce*-Neulinge! LUKASZ CISZEWSKI



»Nachdem das öffentliche Interesse an den Jurassic-Park-Filmen nachließ, verhungerten die Hauptdarsteller.«

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Üblicherweise halte ich von solchen Fantasyspielchen genauso viel wie Dieter Bohlen von guter Musik. Aber wer kann schon zu einem umfangreichen Hauptprogramm und zwei gelungenen *Spellforce*-Add-ons nein sagen?

SPELLFORCE: PLATINUM ED.

MINDESTENS:	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
1 GHz, 256 MByte RAM, 800 MByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Phenomic
	VERTRIEB:	Jowood/Koch Media
TESTS IN AUSGABE: 1/04, 8/04, 1/05	**INTERNET:**	www.spellforce.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch, kooperativ; 1 Spieler pro CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	94%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	89%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER

89%

SEHR GUT – Dieses riesige Paket vertreibt Fans die Zeit bis zum Nachfolger.

Shadow Ops: Red M.

Natürlich ist Ihr digitaler Schützling in *Shadow Ops: Red Mercury* Amerikaner, von Beruf Spezialagent und er nennt sich Frank Hayden. Der Typ ist sofort total angefressen, als er erfährt, dass Terroristen mit einer Miniatombombe die Welt um ein paar Millionen Menschen ärmer machen wollen. Also zieht er los und fängt an zu ballern. Mit Schrotflinte, Sturm- und Scharfschützengewehr oder Panzerfaust – wenn Frank schon Terroristen jagt, dann richtig. Sie fangen in Syrien an, das vom Szenario her stark an den Kinostreifen *Black Hawk Down* erinnert. Auf den staubigen Straßen segnen Sie sofort das Zeitliche, wenn Sie sich nicht schleunigst Deckung suchen. Aus allen Richtungen strömen ambitionierte Freiheitskämpfer auf Sie zu und verteilen Bleirationen.

LÄUFIG

Im Verlauf der eher nebensächlichen Kampagne verschlägt es Frank in den Dschungel, der filmreif in Szene gesetzt ist. Besonders der Hammersound rockt das Trommelfell. Da sieht man doch glatt mal über die ein oder andere Schwäche des etwas eintönigen Leveldesigns hinweg. LUKASZ CISZEWSKI



»Moment bitte, mir ist die Kontaktlinse rausgefallen.«

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Auch wenn ich im Urwald wie ein Depp in der Gegend herumgeballert und trotzdem keinen der fast unsichtbaren Scharfschützen erwischt habe, hat die kurzweilige und simple Terroristenhatz seinen nichtlinearen Reiz.

SHADOW OPS: RED MERCURY

MINDESTENS:	**GENRE:**	Ego-Shooter
1 GHz, 256 MByte RAM, 4 GByte HD, Win98 SE	**PREIS:**	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Zombie Studios
	VERTRIEB:	Atari
TEST IN AUSGABE: 12/04	**INTERNET:**	www.atari.com/shadowops
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch, CTF und VIP-Eskorte; 1 Spieler pro DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	73%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	75%

EINZELSPIELER

67%

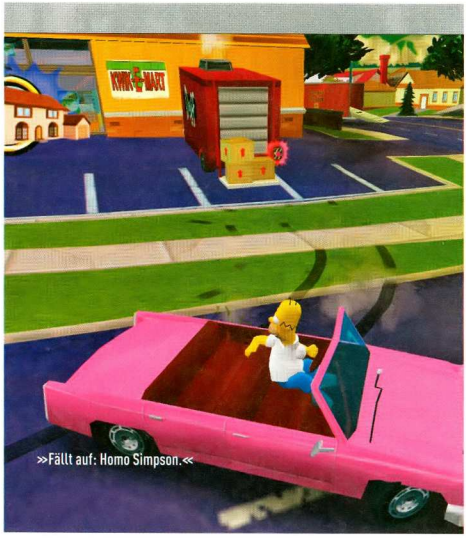
BEFRIEDIGEND – Anhänger von unkomplizierter Ballerkost greifen zu.

Simpsons: Hit & Run

Wenn Storys in Spielen einen Bart haben, ist das doof. Ausnahme: *Simpsons: Hit & Run*. Hier dürfen Sie mit Bart, dem Balg, die hübsch in 3D umgesetzte Comic-Stadt Springfield unsicher machen. Ebenfalls unter Ihrer Fuchtel sind in sieben Kapiteln wechselweise Hausherr Homer, Streberin Lisa, Mama Marge und der Abgelaufene-Lebensmittel-Verkäufer Apu. Für das Spiel schrieben Autoren der TV-Serie die Geschichte: Es geht um eine außerirdische Verschwörung, die was mit Cola zu tun hat. Schon klar! Zu 90 Prozent brezeln Sie wie ein Bekloppter mit einem von über 40 gekauften oder „geborgten" Vehikeln durch die Stadt – etwa in einer Seifenkiste oder einem Schulbus. Prima: Das Fahrverhalten der Wagen variiert stark.

GEISTERBAHN

Der Spieler absolviert in über 70 Story-, Mini- und Bonus-Missionen flotte Rennen. Manchmal mit bis zu drei Konkurrenten, manchmal allein gegen die Uhr. Oder er zerstört Fahrzeuge. Aufträge erteilen 17 weitere Charaktere aus der Serie. Spätestens wenn Sie für ein Versuchslabor 30 Affen einsammeln, ist klar: Hier regiert der sati(e)rische Simpsons-Humor. So quäkt Bart bissig und mit der deutschen Originalstimme: „Videospiele töten keine Menschen, sie machen nur deren Gehirn krank." Kurz darauf verfolgt er einen Lkw und bumst ihn an, damit der seine gefährliche Fracht verliert – brutale Computerspiele ... Zu Fuß warten Hüpfeinlagen und Sie prügeln auf Getränkeautomaten und ominöse Robot-Bienen ein, was Geld bringt. Das hat schon was. LUKASZ CISZEWSKI



»Fällt auf: Homo Simpson.«

FAZIT


LUKASZ CISZEWSKI

Das an *GTA* erinnernde Spielprinzip und die vielen Minispielchen motivieren. Und obwohl die hektische Kameraführung und ein paar Grafikfehler den Gesamteindruck trüben, ist *Hit & Run* das beste *Simpsons*-Spiel, das es je gab.

SIMPSONS: HIT & RUN

MINDESTENS:	700 MHz, 192 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
TEST IN AUSGABE:	1/04	**PREIS:**	Ca. € 15,-
		ENTWICKLER:	Radical Entertainment
		VERTRIEB:	Vivendi
		INTERNET:	thesimpsons-hitandrun.com
		SPRACHE:	Deutsch
		USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
		TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: In Springfield treiben Sie sich als Solist herum.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

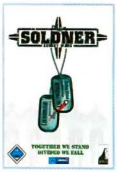
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	77%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

80%

GUT – Das umfangreiche Nonplusultra für Gelbsüchtige.







DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN
Blitzkrieg	Strategie	CDV	81%	€ 15,-	4/03
DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters	90%	€ 30,-	6/04
Gothic 2	Rollenspiel	Jowood	81%	€ 10,-	12/02
Hidden Stroke 2	Strategie	CDV	60%	€ 15,-	5/05
Hotelgigant	Simulation	Jowood	54%	€ 10,-	6/02
Kao: Round 2	Action	Take 2	80%	€ 15,-	12/04
Kohan 2	Strategie	Take 2	78%	€ 10,-	11/04
Obscure	Adventure	Atari	79%	€ 15,-	8/04
Shadow Ops: Red Mercury	Action	Atari	67%	€ 15,-	12/04
Simpsons: Hit & Run	Action	Vivendi	80%	€ 15,-	1/04
Singles: Flirt up your Life	Simulation	Koch Media	79%	€ 10,-	4/04
Spellforce: Platinum Edition	Strategie	Koch Media	89%	€ 40,-	6/05
Söldner Gold (inklusive Add-on)	Action	Jowood	80%	€ 40,-	5/05
Syberia: Deluxe Edition	Adventure	Atari	79%	€ 30,-	7/04
Transportgigant	Simulation	Jowood	73%	€ 30,-	7/04
Transportgigant: Down Under	Simulation	Jowood	73%	€ 15,-	1/05
Wings of War	Simulation	Take 2	70%	€ 10,-	10/04

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. [= € 4,80/Ausg.]; Ausland € 63,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 51,60/12 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:

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

SEITE SPRUNG



Angst und Schlange

Die Welt steht kurz vor der nuklearen Katastrophe. Als US-Agent Naked Snake hauen Sie in METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER den Russen auf die Finger.





Playstation 2 | Lange Schlangen gibt's nicht nur in den Hosen der PC ACTION-Redakteure und an den Kassen Ihres örtlichen Supermarkts, sondern auch im Urwald. Dorthin verschlägt es den Protagonisten im dritten Teil von Hideo Kojimas Agentenepos *Metal Gear Solid*. Bei *Snake Eater* ist der Name Programm: Sie beißen sich durch den sowjetischen Dschungel, sammeln Essbares vom Boden und hauen alles weg, was halbwegs nach Tier ausschaut. Wie heißt es so schön: In der Not frisst der Teufel Fliegenpilze, oder so. Wer damals im Geschichtsunterricht gepennt hat, kriegt bei den kinoreif inszenierten Zwischensequenzen Nachhilfe in Sachen Kubakrise und Kalter Krieg. Ob Sie Ihre Gegner nun lautlos um die Ecke bringen oder wild rumballern wollen, ist völlig gleich. *MGS*-Kenner fühlen sich sofort heimisch und rollen Ihren Gebetsteppich für Hideo-San aus. Nörgler und Sam-Fisher-Fanatiker mögen die festen Kamerawinkel bemängeln. Wer aber den rechten Analogstick geschickt einsetzt, hat immer den Durchblick. Auch die gewöhnungsbedürftige Steuerung mag manche abschrecken. Echte Veteranen juckt dies aber nicht. Wie unser Redaktions-Osmane zu sagen pflegt: „Des is' alles wurscht, *Medel Gier* is' einfach geil!" Wahre Worte. LUKASZ CISZEWSKI



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER
HERSTELLER: Konami
INFO: www.metalgearsolid.com
WERTUNG: HERAUSRAGEND

Schlachtanfall

Falls Sie mal neben sich stehen, kann das viele Gründe haben. Bei TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT sind Sprünge durch die Zeit der Grund.



Xbox | Die Idylle trügt. Die Luft Schottlands ist im Jahr 1924 mit Blei geschwängert. Sie schwingen als Space-Marine Cortez eine altmodische Bleispritze und stürmen eine Burg. In den 13 Episoden stehen Ihnen schusswillige Helfer zur Seite, manchmal sogar Sie selbst. Zwar weiß jeder Trekkie oder Fan von *Zurück in die Zukunft*, dass man nicht in der Vergangenheit herumpfuschen sollte, in *TimeSplitters: Future Perfect* spielt das jedoch kaum eine Rolle. Der Grund: Außerirdische bedrohen die Welt. Mal wieder. Ihre Chance besteht darin, das Übel an der Wurzel zu packen und durch die Zeit zu reisen. Misslingt Ihre Mission, kommt es auf gewisse Raum-Zeit-Ungereimtheiten nicht mehr an. Die Vorgänger erschienen bei Eidos, nun nahm sich Electronic Arts des Ego-Shooters an. Mit Erfolg. So gut wie heute war *TimeSplitters* noch nie: Top-Synchronstimmen (Wesley Snipes), feine Grafik, Koop-Modus für zwei Spieler, Xbox-Live-Unterstützung und, und, und. So machen Fortsetzungen Spaß! JOACHIM HESSE



TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT
HERSTELLER: Free Radical Design/Electronic Arts
INFO: www.electronic-arts.de
WERTUNG: SEHR GUT

Für echte Tourenböcke

Sie stehen auf Autos? Dann kommen Sie wieder runter! Dank GRAN TURISMO 4 brauchen Sie nicht mal das Haus zu verlassen, um Benzin zu schnuppern.





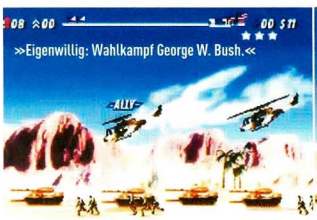
Playstation 2 | Sie wünschen sich einen heißen Schlitten, Ihre Freundin ist aber zu hässlich, um Geld für eine neue Karre ranzuschaffen? Dann sollten Sie es mal mit *Gran Turismo 4* versuchen. Im bisher umfangreichsten *GT* verschlägt es Sie in 700 fahrbaren Untersätzen auf 52 Strecken – darunter Stadtkurse wie Paris, Seattle oder New York, unbefestigte Rallyepfade und authentische Schauplätze wie das japanische Suzuka. An Umfang für monatelange Zockorgien mangelt es also nicht. Da schon die Vorgänger die Grenzen der Playstation-Hardware ausloteten, wundert es nicht, dass die brillante Optik auf großen Fernsehern Flimmerprobleme offenbart. Der lang erwartete Online-Modus verkümmerte zu einem Netzwerk-Modus, die Ladezeiten sind manchmal minutenlang. Auch das beste PS2-Rennspiel der Welt ist eben noch nicht ganz perfekt. LUKASZ CISZEWSKI



GRAN TURISMO 4	
HERSTELLER:	Polyphony Digital/Sony
INFO:	www.granturismo-4.com
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Flieg dich wieder ein!

Gleitzeit für alle! Mit GLORY DAYS: THE ESSENCE OF WAR kein Problem. Mit Helis und Flugzeugen ballern Sie sich durch die Lüfte.





Game Boy Advance | Der Bunker ist verloren, der Feind rückt vor. Nur noch zwei Linien bis zur Niederlage. Von der Startbahn am rechten Bildrand erhebt sich eine Propellermaschine. Können Sie den Vormarsch der gegnerischen Bodentruppen noch stoppen? Acht Bomben später schleppen Sie Ihren qualmenden Stahlsarg zurück, um sich reparieren und den Munitionsvorrat aufstocken zu lassen. Sie landen unsanft, verspielen dadurch Ihren letzten Rest Energie und verlieren ein Leben. Ja, das ist hart. Zumindest auf „Normal". Denn da sehen Sie ab Mission 8 garantiert kein Land mehr. Falls Sie hingegen auf „Leicht" beginnen, erwartet *Choplifter-* und *Wings of Fury*-Veteranen ein unterhaltsames Wochenende. Wer alle 16 Missionen meistert, bekommt zur Belohnung einen F-18-Jet und Apache-Helikopter. *Glory Days* verlangt vollen Einsatz von Ihrem Steuerdaumen. JOACHIM HESSE



GLORY DAYS	
HERSTELLER:	Odenis Studios/Flashpoint
INFO:	www.e-neko.com/games.html
WERTUNG:	GUT

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY



N-Gage | Das Spiel gibt es zwar auch für PC, doch die abgespeckte Mobil-Version lohnt sich trotzdem. Über Bluetooth kabellos zu zweit kooperativ oder zu viert im Deathmatch zu spielen, ist grandios. Da nehmen N-Gage-Besitzer garantiert auch die üblichen Macken in Kauf: langsame Bildrate und hakelige Steuerung. Die acht Levels kurze Einzelspieler-Kampagne bietet neben spannender Story auch Speicherpunkte. (JO)

HERSTELLER:	Gameloft/Nokia	WERTUNG:
INFO:	www.n-gage.com/de-DE/games	SEHR GUT

WADE HIXTON'S COUNTER PUNCH



GBA | Boxer Wade strandet in der Kleinstadt Big Piney. Dort prügelt sich Ihr Protagonist durch die achtköpfige Riege der Dorfprominenz. Bis auf den dezent unfairen Obermotz Don ein unterhaltsamer Zeitvertreib, da stets Taktik statt schnellem Klicken gefragt ist. Neue Spezialschläge kaufen Sie sich von Ihrem Preisgeld. Für *Punch Out*-Veteranen ein gefundenes Fressen, nur zu kurz und simpel. (JO)

HERSTELLER:	Inferno Games/ZOO Digital Publishing	WERTUNG:
INFO:	www.wadehixton.com	GUT

MARIO PARTY 6



Gamecube | Die Entwickler ließen sich endlich etwas Neues einfallen. Neben noch mehr Minispielen, die maximal vier Zocker gleichzeitig austragen, enthält das Paket jetzt einen Mikrofon-Controller. Dank Spracherkennung lassen sich Spielkommandos also brüllen. Saucool! Das große Manko von *Mario Party 6* ist jedoch, dass nur eine Hand voll der rund 80 Minispiele per Mikrofon spielbar ist. (AI)

HERSTELLER:	Hudson/Nintendo	WERTUNG:
INFO:	www.marioparty6.com	GUT

ELEKTRA: ASSASSIN



Handy | „Was trägst du für komische Klamotten?" – „Ich bin Elektra, das ist meine Arbeitskleidung." Aha. Zwischen 13 Levels klicken Sie sich durch sinnfreie Dialoge. Doch auch im dazugehörigen Kinofilm kommt es eher auf Action an. Die erinnert hier stark an den Uralt-Klassiker *Shinobi*: viel prügeln, laufen, Shuriken werfen, eine Plattform höher springen und so weiter. Stupide, aber für ein Handyspiel passabel. (JO)

HERSTELLER:	Mforma Arcade	WERTUNG:
INFO:	www.mforma.com/elektra	AUSREICHEND

SPIELER FORUM

Staatlicher Zuschuss



»Hässlich: nach dem Zimmerbrand die Sonnenbrille abnehmen.«

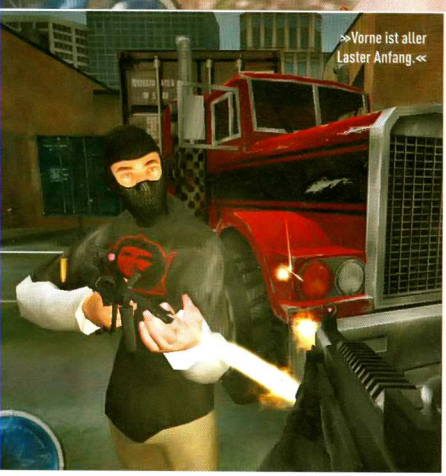
PC ACTION SUPER-MOD

Im CALL OF DUTY-Mod SWAT geht es mächtig zur Sache. Holen Sie schon mal Ihre Flinte raus!

»Long Dong Silver: Ego-Ansicht.«

AUF DVD

Mod zu: Call of Duty
Autor: Diverse
Filenamen: swat_v02_installer.exe
SWATbeta03_patch.zip
SWATbeta04.zip
Voraussetzung: Call of Duty v1.5
Pro + Contra:
✚ SWAT-Atmospäre
✚ Schicke Karten
FAZIT: „SWAT GEHT? VIEL!“



»Vorne ist aller Laster Anfang.«

Call of Duty | Ab in den Keller und das gute alte *Call of Duty* wieder herausgekramt! Nach einem Jahr Entwicklungszeit steht der Total-Conversion-Mod *SWAT* zum öffentlichen Beta-Test bereit. *SWAT* spielt in der Gegenwart, ist eine Mehrspieler-Modifikation und bietet nicht nur komplett neue Wummen, Texturen und Skripte, sondern auch frische Klangeffekte, Musik und Laberei. Das interessiert Sie in etwa so wenig wie *World of Warcraft*-Junkies das echte Leben? Gut, dann hier die harten Fakten: Bei den Waffen haben Sie die freie Auswahl. Alte Bekannte wie AK47, MP4, Uzi oder Steyr Aug, rumsen ebenso gewaltig wie die neueren Teile, etwa das G36. Vor allem, wenn Sie zudem noch ein paar Blendgranaten durch die Gegend pfeffern, Tränengas oder Nachtsichtgerät zum Einsatz bringen und sich im Dunklen anschleichen. Haben die Gegner allerdings eine Taschenlampe dabei, fällt dieser Plan flach.

DIE GLORREICHEN SIEBEN

In sieben Spielvarianten (Got Money, VIP Escort, Hitman, Team Arrest, Double Domination und natürlich auch Deatchmatch und Team Deathmatch) geht es auf aktuell neun Karten heftig zur Sache. Für die finale Version sind mehr als ein Dutzend Karten geplant. Selbst Pazifisten freuen sich: In Team Arrest verwunden Sie gegnerische Teammitglieder nur und nehmen sie gefangen, um als Sieger dazustehen. So kommen dann endlich auch Toilettenpapier-Wiederaufbereiter auf ihre Kosten. Wir sind auf die endgültige Version verdammt gespannt! MARC BREHME

Info: www.swat-mod.com

Fahnenflucht



Im Gegensatz zu Wehrdienstverweigerern flitzen Sie in HALF-LIFE 2: CAPTURE THE FLAG nicht vor, sondern mit der Flagge weg.

AUF DVD

Mod zu: Half-Life 2
Autor: Diverse
Filenamen: hl2ctf_beta12_full.exe
Voraussetzung: Half-Life 2
Pro + Contra:
+ Endlich auch CTF in *Half-Life 2*!
– Keine neuen Waffen
FAZIT: „Spannende Flaggenhatz auf schicken Karten!"

Half-Life 2 | Was Valve nicht auf die Beine stellt, macht eben die Community. Für *Half-Life 2* ist mittlerweile die Beta-Version 1.2 von *Capture the Flag* erhältlich. Wie der Name schon verrät, geht es in dem Mehrspieler-Mod darum, dem gegnerischen Team die Flagge zu klauen und diese in der eigenen Basis wieder aufzustellen. Fast so wie bei den Ossis während der Wiedervereinigung. *CTF* bietet keine anderen Waffen als das Hauptspiel, dafür eigene Karten – darunter die neu gestrickte Gunshot – und ein nettes Punktesystem. Pusten Sie den gegnerischen Fahnenklauer aus den Socken, erhalten Sie einen Extrapunkt. Für das Niederstrecken von Gegnern im Grenzbereich Ihrer Flagge erhält der *CTF*-Schütze zwei Tage Sonderurlaub. Bei Version 1.2 sind im Vergleich zur Alpha die Bugs entfernt. Server-Administratoren aktivieren nun eine Verzögerung vor dem erneuten Auftauchen eines bereits erledigten Spielers ein. Außerdem im Programm: Warm-up-Modus und Auto-Team-Balance-Funktion. Na super, dann klappt's auch mit dem Nachbarn. MARC BREHME

Info: www.hl2ctf.com

PC ACTION SUPER-MOD

Fort und Totschlag!

In HALF-LIFE 2: SOURCE FORTS bauen Sie zu Ihrer Verteidigung eine Burg.





Half-Life 2 | Schaffe, schaffe, Häusle baue. Das geht nicht nur mit Schwäbisch-Hall, sondern auch mit *Half-Life 2*. Im Mehrspieler-Mod *Source Forts* schustern Sie zunächst mit Gravity-Gun und Freezer-Pistole aus Metallkisten, Blechen und allem, was herumliegt und Schutz bietet, eine fette Festung zusammen. Da erblasst sogar Bob der Baumeister vor Neid. So, nun sind Sie hoffentlich sicher eingemauert. Genau wie die Ostberliner zu Zeiten des Kalten Krieges. Nach Ablauf der Bauzeit ist das Schlachtfeld frei und die Action beginnt. In einer Mischung aus Capture the Flag und dem geliebten *Half-Life 2*-Deathmatch versuchen beide Teams, die gegnerische Basis zu stürmen. Die war bei unserem Probezocken mit einer Art ausladender Brücke versehen. Dort empfing man uns mit Granaten und Dauerfeuer und wir bissen öfter ins virtuelle Gras als der Autor in seine geliebten Rostbratwurstbrötchen. Sie sehen schon: *Source Forts* bietet unzählige Möglichkeiten, den Gegner mit fiesen Fallen zu überraschen. So lieben wir das. MARC BREHME

Info: http://knd.org.uk/sourceforts

AUF DVD

Mod zu: Half-Life 2
Autor: Daniel Callander
Filenamen: sourceforts_v1-3-2.zip
Voraussetzung: Half-Life 2
Pro + Contra:
+ Super Mod mit fettem LAN-Potenzial
– Noch wenig Server und Verzögerungen
FAZIT: „Rockt jetzt schon die Hütte, hat aber trotzdem noch Ausbaupotenzial."

INHALT

BATTLEFIELD VIETNAM
Invasion: Gotland Seite 122
CALL OF DUTY
SWAT Seite 118
DOOM 3
Mods und Map-Pack Seite 121
ENEMY TERRITORY
True Combat: Elite Seite 123
HALF-LIFE
Natural Selection Seite 120
HALF-LIFE 2
CTF und Source Forts Seite 119
CS Source Map-Pack Seite 121
UT 2004
Roadkill Warriors Seite 122
VIETCONG
Red Dawn Seite 120

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 mb@pcaction.de.

Halb Mensch, halb Tier

Auf Seiten der Marines oder außerirdischen Viechern kämpfen Sie im HALF-LIFE 1-Mod NATURAL SELECTION.



Half-Life 1 | Obwohl der Nachfolger seit Monaten mit superber Grafik und cooler Physik im Handel steht, basteln Modder weiterhin fleißig an Erweiterungen zu *Half-Life 1*. In *Natural Selection* schlagen Sie sich als außerirdisches Wesen oder in Gestalt eines beinharten Marines durch die Gänge eines Raumschiffs, um die jeweils andere Fraktion zu Pixelbrei zu verarbeiten. Während Sie als Zweibeiner mit fetten Wummen hantieren, wechseln Sie als Alien mal eben die Erscheinungsform, flitzen blitzschnell die Wände hinauf und zersäbeln menschliche Gegner mit virtuellen Krallen und scharfen Zähnen. Mehr als 300 Veränderungen nahmen die Entwickler seit der letzten Version vor und bauten neue Spielmodi ein. Natürlich haben wir den Mod mit mehr als zehn neuen Karten auf unsere Heft-DVD gepackt. Weidmannsheil!

MARC BREHME

AUF DVD

Mod zu: Half-Life 1
Autor: Unknown Worlds Entertainment
Filenamen: ns_install_v3.exe
Voraussetzung: Half-Life 1
Pro + Contra:
- Gelungener Mix zwischen Action und Strategie
- Atmosphärisches Leveldesign und Soundtrack

FAZIT: „Ein gefundenes Fressen für alle Half-Life-Aliens. Muahahaha."

Info: www.unknownworlds.com/ns

Ab in die Verlängerung!

Für VIETCONG-Zocker steht mit RED DAWN ein weiteres Add-on bereit. Kostenlos und natürlich auf unserer DVD.





Vietcong | Es gibt sie noch! Entwickler, die auch lange nach Veröffentlichung eines Spiels noch Patches und kostenlose Updates anbieten. Pterodon hat sich jetzt ein besonderes Lob der Community verdient. Die Entwickler der *Vietcong*-Spiele haben ein komplettes Add-on für den Shooter veröffentlicht. An sich nichts Besonderes, aber die Erweiterung *Red Dawn* ist wie Gemüsesuppe aus der Bahnhofsmission – schmackhaft und absolut kostenlos. Das Beste: Um den Download brauchen Sie sich nicht zu kümmern! Wir haben das schicke Teil nämlich auf unseren Datenträger gepackt und brezeln Ihre alte *Vietcong*-Installation damit um eine kooperative Kampagne, eine Einzelspielermission und einen frischen Soundtrack auf. Obendrauf gibt es noch neue Mehrspielerkarten, die als Sahnehäubchen KI-Bots bieten. Wir meinen: Das ist spitze! MARC BREHME

Info: www.pterodon.com

AUF DVD

Mod zu: Vietcong
Autor: Pterodon
Filenamen: reddawn.rar
Voraussetzung: Vietcong
Pro + Contra:
- Von den Machern des Originals
- Umfangreich und kostenlos

FAZIT: „Glaubt es ruhig: Pterodon liebt euch!"

Ahoi, browse!

www.gdynamite.de gamersdynamite



»Kinderüberraschung: Neverland.«

Feuchtfröhlich und im All gemein

Sie sind reif für die Insel oder mögen den All-Tag? Dann zocken Sie diese Browserspiele!

Genau wie Quasimodo-Doppelgänger bei den Frauen kommen Grafikliebhaber bei Browserspielen ja oft zu kurz. *Oceanfight* (www.oceanfight.de) hingegen schmeichelt dem Auge. Um Ihre Insel aufzubauen, sammeln Sie Rohstoffe und pflanzen neben Gemüse auch Gebäude in die Pampa. Dann stechen Sie erst in See und später in Ihre Gegner, denen Sie es kräftig besorgen. Außerdem gibt es Helden und Würfelspiele in der Kneipe. Fiese Zeitgenossen nutzen die Möglichkeit zur Sabotage. Die Macher haben sich nach eigenen Angaben ein wenig von *Sacred* inspirieren lassen – immerhin haben sie an dem Projekt bei Ascaron mitgearbeitet. Apropos Arbeit. Ein Browserspiel mit noch schrägerem Humor als Ingo Appelt ist *IceWars* (www.icewars.de). Gewöhnen Sie sich in diesem Weltraum-Aufbauspiel an Rohstoff-Förderanlagen wie Eis-Zerkleinerer und Tauchsieder sowie eine blau-weiß-rosa-schwarze Benutzeroberfläche. Da verwundert es natürlich nicht, dass ein Plüschhase mit riesigem Geschlechtsteil als Logo dient. Schaurig-schön und kultig – genau wie wir!

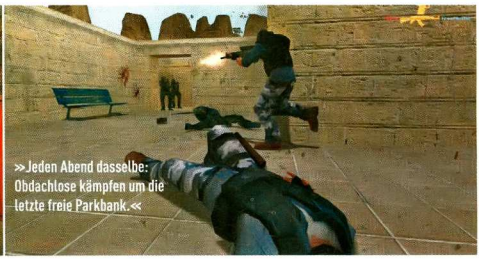
MARC BREHME

Nur die Karten bekommen neue Karten

Misten Sie Ihre alten Dinger aus! Gemeinsam mit den Jungs von inhalflife.de haben wir uns mächtig für Sie ins Zeug gelegt. Auf unserem Silberling finden Sie fünfzehn schmucke Karten für Ihre COUNTER-STRIKE SOURCE-Installation.



»RTL2 hat schon das nächste Konzept parat: *Big Brother – das Ghetto.*«



»Jeden Abend dasselbe: Obdachlose kämpfen um die letzte freie Parkbank.«

Counter-Strike Source | Eigentlich wussten wir es schon immer. Der Osten kommt – gewaltig! Nein, wir meinen nicht die sexuelle Revolution in Polen oder Tschechien, sondern das Potenzial, das in der russischen Wirtschaft steckt. Nehmen wir etwa Alex Zarubin. Der Russe hat mit der Map de_dust3 eine Neuauflage gewagt, die Sie im Map-Pack von inHalflife.de finden. Damit tritt er die schwere Nachfolge von de_dust 1 und 2 an. Ob es ihm gelungen ist, entscheiden Sie am besten selbst. Wir verraten aber so viel: Die Karte ist mit einer zentralen, sehr ansehnlichen Kuppel relativ kreativ gestaltet, aber die typischen dust-Elemente wie Tunnel oder lange Gänge sind auch vorhanden. Ebenso vielversprechend sieht mit de_go_nuke eine schicke Umsetzung von de_nuke für *Counter-Strike Source* aus. Da können wir den Mappern nur sagen: Hut ab! Aber damit nicht genug. Wir liefern noch jede Menge weiteres Futter für Counter-Striker. Also ziehen Sie nicht Leine, sondern sich lieber mal alle Karten rein. Fröhliches Fraggen! MARC BREHME

Info: www.inhalflife.de

AUF DVD

Maps zu: Counter-Strike Source
Autor: Diverse
Filenamen: inhalflife.de_mappack.zip
Voraussetzung: Counter-Strike Source
Pro + Contra:
+ **Viele geile Karten**
+ **Kreative Gestaltung**
FAZIT: „Macht Frühjahrsputz im Counter-Strike Source-Map-Ordner!"

Jetzt kommt die Sinnflut

Sie wollen Ihre Auffassungsgabe testen? SENSES und weitere Mods für DOOM 3 helfen Ihnen dabei. Außerdem gibt es drei coole Maps.

»Der Soldat ist nicht nur an einen Footballspieler angelehnt, sondern auch an die Wand.«

AUF DVD

Mods & Maps zu: Doom 3
Autor: Diverse
Filenamen: doom3maps.org.zip
Voraussetzung: Doom 3
Pro + Contra:
+ **Hübsche Karten**
– **Langweilige Bots**
FAZIT: „Kartenklassiker sinnvoll aufpoliert."

Doom 3 | Studenten sind also doch zu etwas zu gebrauchen! Ingo Grebe, Benjamin Lüpfert und Guido Schenk beweisen, dass die intellektuelle Elite unseres Landes auch Konstruktives auf die Beine stellen kann. An der Uni der Ossi-Metropole Potsdam haben die Jungs nämlich einen sehr feinen Mod mit dem Titel *Senses* für *Doom 3* kreiert, der die Benutzeroberfläche mit zwei Anzeigen ergänzt. So beschreibt eine Textzeile die Aussprüche Ihres Charakters (Beispiel: „Ich seh' da was!"), während die Indikatorleiste den Bedrohungszustand der Situation wiedergibt. Wow! Sollten Sie mal etwas Lebenssaft verlieren, hören Sie den Soldaten angestrengt hecheln. Doch *Senses* ist nicht das einzige, was Ihnen unser aktuelles *Doom 3*-Map-Pack zu bieten hat. Sie finden auch die Alpha-Version der Sabot-Mehrspieler-Bots und drei interessante Karten. Während Sie Station M und Comm Outpost in obligatorische Gänge führt, ballern Sie sich im mittelalterlichen Szenario Medievil durch eine Burg. Einen Almöhi suchen Sie aber vergebens. LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.doom3maps.org

LIES MICH!

GARRY'S MOD



Half-Life 2 | Mit der Modifikation *Garry's Mod* missbrauchen Sie die *Havok*-Physik-Engine von *Half-Life 2* für allerlei verrückte Dinge. So verbinden Sie etwa Gegenstände oder fügen einfach Spielfiguren hinzu. Ganz fiese Zeitgenossen setzen sogar Pixelmännchen in Brand. In der neuesten Version von *Garry's Mod* sind nicht nur viele Bugs ausgemerzt, sondern auch einige Neuerungen wie positionierbare Lampen und magnetisierbare Gegenstände hinzugekommen. Zudem gibt es neue Kamera-Optionen. Von A wie „Absolut krank" bis Z wie „Ziemlich gestört" ist alles möglich. Auf der DVD finden Sie die Versionen für *Half-Life 2*, *Counter-Strike: Source* und *Half-Life 1: Source*. Wir wünschen Ihnen viel Spaß bei diesem lustigen Unsinn! (MB)

Info: www.garry.tv/garrysmod

PRIVATEER REMAKE 1.0



Privateer Remake | Alte Besen kehren doch noch gut. Das dachten sich wohl Fans des vor mehr als zehn Jahren erschienenen Weltraumspiels *Privateer* von Spielemacher-Urgestein Chris Roberts und programmierten eine Neuauflage des Klassikers. *Privateer Remake 1.0* will aber mehr sein als eine Kopie des Originals, die nur mit 3D-Grafik aufgebohrt ist. Sie durchstreifen das gesamte Universum und halten sich mit Handel und Söldneraufträgen über Wasser. Je besser das klappt, umso hochwertiger die Ausrüstung, mit der Sie die 30 Missionen erfüllen können. Besitzer eines Macs oder Linux-Systems müssen nicht in Tränen ausbrechen wie Ahmet Iscitürk bei seiner täglichen Dosis *Nur die Liebe zählt*. Die Neuauflage läuft nämlich sogar auf ihren Systemen. Ein echter Grund zum Feiern! (MB)

Info: http://priv.solsector.net/downloads.htm

C&C HOLLAND

Command & Conquer | Mitte März ist die Version 1.7 des Mods *Holland* für *Command & Conquer Generäle* erschienen. Das Update auf v1.7 (auf DVD) setzt die Version 1.6 voraus. Dieses fügt die Kriegspartei Holland sowie deren drei Generäle an. Allerdings treffen Sie nicht Rudi Carrell mit seinem Wohnmobil, sondern andere Niederländer. Windräder sorgen für Strom, Leopard-2-Panzer rumpeln aus Scheunen und F-16 Kampfjäger rauschen ab jetzt über die Felder. Wenn Sie den versteckten Coffee-Shop entdecken, mailen Sie an mb@pcaction.de. Der Adressat ist immer breit. (MB)

Info: www.cnholland.com

THIEF 3 EDITOR

Thief 3 | Geschenke nehmen wir doch immer gern an. Noch dazu, wenn es sich um einen Editor handelt, auf den die Community lange gewartet hat. Ion Storm hat die Fans erhört und den Levelbastler für *Thief 3: Deadly Shadows* veröffentlicht. Mit dem Tool können Hobbyentwickler Karten erstellen und verändern, Dialoge entwerfen sowie Skripte aufbauen. Dem 323 Megabyte großen Editor liegen mehrere Tutorial-Karten bei. Dann stehen uns demnächst neue Abenteuer für Garrett ins Haus. Hurra! (MB)

Info: www.thief3.com

Kalter Schwede!

Im BATTLEFIELD VIETNAM-Mod INVASION: GOTLAND meucheln Russen die Skandinavier. Oder umgekehrt.





Battlefield Vietnam | Welche Kämpfe würden Sie gern sehen? Ottfried Fisher gegen den ersten deutschen Sumo-Weltmeister Jörg Brümmer oder lieber Russland gegen Schweden? In dem *Battlefield Vietnam*-Mod *Invasion: Gotland* ballern Sie sich durch diesen fiktiven Konflikt. Als 1977 ein russisches U-Boot vor der schwedischen Küste sinkt, ist die Kacke am Dampfen. Kämpfen Sie sich als Russe oder Schwede in der Beta-Version über die ersten vier von geplanten zwölf Karten. ANDREAS BERTITS

Info: www.invasiongotland.com

AUF DVD

Mod zu: Battlefield Vietnam
Autor: Diverse
Filenamen: Install_InvGot_v040.exe
Voraussetzung: Battlefield Vietnam
Pro + Contra:
+ Interessantes Szenario
− Bisher wenig Server
FAZIT: „Besser als jeder Schweden-Eisbecher!"

Kommt Zeit, kommt Rad!

Im Mod ROADKILL WARRIORS für UT 2004 finden Sie an jeder Ecke flotte Kisten für den Kampf in der Endzeit. Und das in Echtzeit.



UT 2004 | Mit *Roadkill Warriors* erblickte kürzlich ein sehr spaßiger Mehrspieler-Mod im Endzeitszenario das Licht der Datenwelt. Sie rasen mit alten Schrottkisten durch die Gegend und setzen Ihren Gegnern mit brachialer Gewalt zu. Egal ob Sie sie über den Haufen fahren, mit Knarre oder Schraubenschlüssel beglückwünschen oder Ihnen etwas Benzin und ein Streichholz kredenzen, es geht stets rabiat zur Sache. Kein Wunder, denn im Jahr 2024 tobt nach einem grauenvollen Weltkrieg ein unerbittlicher Kampf von zwei Gruppen auf der Erde. Praktisch: Die Fahrzeuge mit unterschiedlicher Bewaffnung können zu zweit bemannt werden. Gute Fahrt! MARC BREHME

Info: http://roadkillwarriors.com

Gebäudereiniger!



»Guido Westerwelle hält für seine Freunde ein Hintertürchen offen.«

»Die Männer von der Kistenwache sind immer gut drauf.«

Bei TRUE COMBAT: ELITE geht es dreckig zur Sache. Beim Häuserkampf sind Taktik und Mannschaftsgeist gefragt.

RtCW: Enemy Territory | Sie wollen schnelle Action, spannungsgeladenes Mannschaftsspiel und realistische Waffenbehandlung? Kein Problem, diese drei Wünsche erfüllen wir Ihnen nicht per Kinderüberraschung, sondern mit *True Combat: Elite* auf unserer DVD. Die Modifikation basiert auf *True Combat* und damit einem der erfolgreichsten *Quake 3*-Mods der letzten Jahre. In der realistischen Kampfsimulation im Mehrspieler-Modus erwartet Sie statt Zweitem Weltkrieg ein urbaner Häuserkampf, in dem taktisches Vorgehen für die Teams ebenso wichtig ist wie billiges Dosenbier für Obdachlose in der Fürther Innenstadt. Für die Gefechte mit festgelegten Missionszielen greifen Sie zu den besten Waffen der modernen Kriegsführung. Das noch rudimentäre Missionssystem befindet sich noch im Aufbau und soll weiter verbessert werden. Eine nette Idee: Während des Spiels ist ein Wechsel zwischen den Klassen möglich und je nach Runde und Fertigkeiten stehen reichlich Waffen zur Auswahl. Da staunen Sie! MARC BREHME

Info: www.truecombat.com

AUF DVD

Mod zu: RtCW: Enemy Territory

Autor: Team Terminator und Groove6 Studios

Filenamen: tcetest_0.48_full.exe

Voraussetzung: Wolfenstein: Enemy Territory

Pro + Contra:

- Missionsziele
- Wechsel der Spielerklasse möglich

FAZIT: „Teamaction mit Pfiff – unbedingt ausprobieren!"

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	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
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 umfassend über das, 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	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.gta3mods.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Spiele. Vollbedienung 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	Komplette Abhandlung der Themen *Half-Life 1* und *Half-Life 2*. Ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite 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 finden Sie 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, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze!
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Max Payne	www.mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden.
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*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Pro Evolution Soccer	www.pes-4.de	Fundgrube zur Nummer eins unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann 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!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. 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





Afterburner 3D

Sie hingen Ende der Achtzigerjahre in Spielhallen herum oder haben von Ihren Eltern Gute-Nacht-Geschichten über diese legendären Orte des Vergnügens gehört? Dann interessiert Sie sicher die Neuauflage des Klassikers *Afterburner*. Hinter dem Steuer eines F-14-Kampfjets starten Sie von einem Flugzeugträger und düsen über verschiedene Landschaften. Dabei ballern Sie feindliche Flieger vom Himmel und weichen deren Geschossen aus. Das Geschehen betrachten Sie dabei aus der Verfolger-Perspektive. Hört sich simpel an? Geschicklichkeit ist schon gefragt. Für ein Gratisspiel wartet der Titel von Brodaroda Software mit erstaunlich ansehnlicher 3D-Optik auf. Die Mucke geht mit der Zeit auf die Nerven, doch *Afterburner 3D* ist auf jeden Fall ein nettes Ballervergnügen für zwischendurch. MARC BREHME

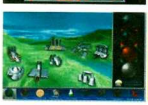
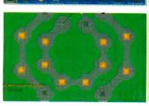
Info: www.brodaroda.dk3.com

KOMMENTAR



MARC BREHME

Was habe ich die Wessis beneidet! Während die in Spielhallen abhingen, erntete ich Kartoffeln. Dafür komme ich jetzt in den Genuss von einem der damaligen Höhepunkte. *Afterburner 3D* macht Laune und sieht für ein Gratisspiel ziemlich gut aus.

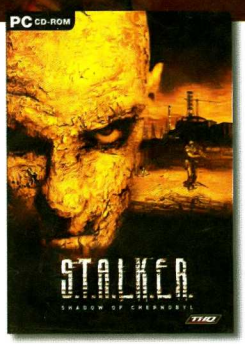
	Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
	**17+4** Kartenspiel 0,2 MByte (Spiel auf DVD)	Im Gegensatz zur Flensburger Verkehrssünderkartei sammeln Sie hier gern möglichst satte 21 Punkte oder versuchen zumindest, mehr als Ihr Computergegner einzufahren.	ein sehr einfaches *Blackjack*.	http://schwarm.dyndns.org/Freeze.Dev/freeze/downloads/siebzehn.zip Macht zwar Laune, aber die Grafik bekommt die gelbe Karte.
	**DWARF** Action-Rollenspiel 1,3 MByte (Spiel auf DVD)	Als Gnom-Held stiefeln Sie durch gefährliche Dungeons. Neben simplen und Erfahrung steigernden Kampfeinlagen gegen Monster warten auch knifflige Passagen und Jump&Run-Einlagen.	*Diablo 2* mit schlechterer Grafik.	http://home.arcor.de/he/hennerarts86/Dwarf.htm Actionlastiges Hack&Slay-Spiel mit hohem Spaßfaktor
	**GALAXY ATTACKS 2** Strategie 7,8 MByte (Spiel auf DVD)	Sinn des rundenbasierten Strategiespiels ist es, den Rang einer Legende zu erreichen, genau wie Daniel Kübelböck. Dabei helfen eine funktionierende Wirtschaft oder kriegerische Begegnungen.	*Master of Orion*.	www.z-software.de Auch wenn es keiner glaubt oder wahrhaben will: Rundenstrategie lebt – immer noch!
	**MINIGOLF MADNESS** Sport 1,5 MByte (Spiel auf DVD)	Minigolf mit vielen Spezialfeldern und Extras. Spielen Sie offline und brechen Sie den Platzrekord oder treten Sie online gegen bis zu sieben Spieler an. Im Editor zaubern Sie eigene Rundkurse.	Golf in klein mit wirrem buntem Zeugs.	www.unrealsoftware.de Witziges Golfspiel, das immer wieder einen Schlag wert ist
	**PUDDINGBEUTEL BATTLE** Action 0,5 MByte (Spiel auf DVD)	Schon gewusst? Aliens leben von Pudding. In einer Galaxie ist nun Streit zwischen Puddingbauern ausgebrochen. Beide halten ihre Süßspeise für die bessere und klatschen sie sich um die Ohren.	*Worms* in 2D als Grundprinzip mit leicht taktischen Zügen.	http://cweb.cybton.com/index.cweb/pbb/ Spaßiges Spiel für zwei Leute, an dem auch Dr. Oetker seine wahre Freude hätte
	**SHOOT THE SMILE** Action 1,9 MByte (Spiel auf DVD)	Alle Smileys sind verrückt geworden. Wenn niemand etwas dagegen unternimmt, dann machen sie die gesamte Menschheit auch ohne PC ACTION irre. Unternehmen Sie etwas!	*Moorhuhn*, nur schneller.	http://cweb.cybton.com/index.cweb/sts/download Unkompliziertes Ballerspiel für zwischendurch
	**SPACE SHOOTER** Action 1,3 MByte (Spiel auf DVD)	Das Übliche: Beschützen Sie die Welt vor feindlichen Aliens. Navigieren Sie Ihr Spaceshuttle der neuesten Generation sicher durch den Meteoritenhagel, sonst winkt der Schrottplatz!	die moderne Version von Arcade-Legenden.	http://home.arcor.de/space_shooter Oft gesehen, macht aber trotzdem Spaß

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

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**
(€ 51,60/12 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**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 51,60/12 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

SFT - SPIELE FILME TECHNIK

ENTERTAINMENT HOCH DREI

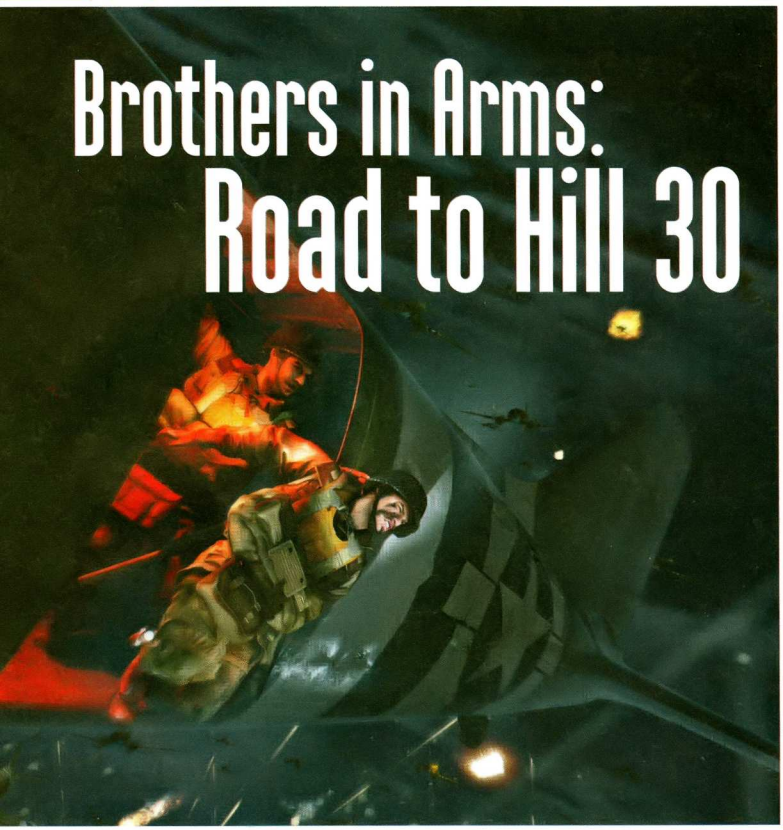




JETZT NEU AM KIOSK FÜR NUR

2,99 €

SPIELE TIPPS



Brothers in Arms: Road to Hill 30

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

Act of War	129
Aurora Watching	129
Brothers in Arms: Road to Hill 30	128
Call of Duty: United Offensive	129
Constantine	129
Driver 3	130
Scrapland	129
Sid Meier's Pirates!	129
Star Wars: KOTOR 2	129
SWAT 4 Demo	128, 129

SPIELETIPPS

Brothers in Arms: Road to Hill 30	131
World of Warcraft	135
Act of War	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
Call of Duty: United Offensive	12/04
Codename: Panzers - Phase 1	7/04, 8/04
D-Day	9/04
Desperados: Wanted Dead or Alive	5/05
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: B. d. H. – B. d. V.	12/04
Half-Life 2	2/05
Half-Life 2 Easter-Eggs	3/05
Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde	2/05, 3/05
Hitman: Contracts	7/04
Knights of Honor	12/04
KOTOR 2	4/05, 5/05
Medal of Honor: Pacific Assault	1/05
Need for Speed Underground 2	1/05
Pirates!	5/05
Playboy: The Mansion	5/05
Port Royale 2	6/04
Rollercoaster Tycoon 3	1/05
Rome: Total War	12/04
Sacred	5/04
Soldiers: Heroes of WW2	9/04, 10/04
Söldner: Secret Wars – Reloaded	8/04, 2/05
Spellforce: Breath of Winter	9/04
Spellforce: Shadow of the Phoenix	2/05
Splinter Cell 3: Chaos Theory	5/05
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	6/04
Star Wars Battlefront	1/05, 12/04
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, 5/05

Hilf mir mal kurz!

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

Bevor die Hilfsmittel funktionieren, öffnen Sie im Spielverzeichnis im Ordner **\System** die Datei **bia.ini** mit einem Texteditor. Ändern Sie in folgendem Abschnitt die Zahl hinter dem Gleich-Zeichen, wie sie hier zu sehen ist:

[Engine.Console]
ConsoleKey=66

Wichtig: Speichern Sie die Datei, machen Sie einen Rechtsklick darauf, wählen Sie „Eigenschaften" und setzen Sie das Häkchen bei **„schreibgeschützt"**. Nun starten Sie das Spiel. Per **B-Taste** öffnen Sie die Kommandozeile, wo Sie die Cheats eintippen. Hinter „switchlevel" setzen Sie die Bezeichnung der gewünschten Karte aus der Liste, ansonsten ersetzen Sie **x** durch einen Zahlenwert.



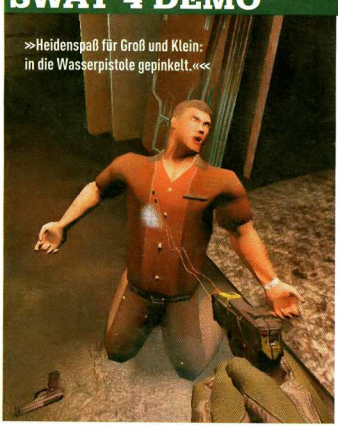
Cheat	Wirkung
god	Unverwundbarkeit umschalten
behindview 0/1	Beobachter-Perspektive aus/ein
ghost	Unverwundbarkeit, Flug-Modus, durch Wände gehen
fly	Flug-Modus
walk	Ghost oder Fly ausschalten
loaded	Waffen und Munition
allammo	Volle Munition
viewself	Ego-Perspektive
freeCamera 0/1	Freie Kamera aus/an
godAll	Komplettes Team unverwundbar umschalten
slomo x	Spielgeschwindigkeit x (Standard 1)
brightness x	Helligkeit 0 bis 1
contrast x	Kontrast 0 bis 2
gamma x	Gammakorrektur 0 bis 3
shot	Screenshot erstellen
fov x	Blickwinkel x
suicide	Freitod
killpawns	Team und entdeckte Einheiten verschwinden
playersonly	Computercharaktere einfrieren umschalten
setsensitivity x	Mausempfindlichkeit einstellen
setgravity x	Gravitation einstellen
quit, exit	Programm beenden
switchlevel x	Karte wechseln

KARTENLISTE:

Name	Bezeichnung
1. Hügel 30	OD7_1300_HILL30
2. Rendezvous mit dem Schicksal	D0_0130_EAGLES
3. Eliminierung der Flak	D0_0200_SILENCE
4. Hinterhalt bei Ausgang 4	D0_0700_EXIT4
5. Ziel XYZ	D0_1015_XYZ
6. Fourcarville-Blockade	D0_1500_FOUCARVILLE
7. Rommelspargel	D0_2000_ROMMELSASPARAGUS
8. Kampf bei Vierville	D1_0900_VIERVILLE
9. Dead Man's Corner	D1_1830_DEADMANSCORNER
10. Tagesanbruch	d2_0630_crackofdawn
11. Der Fall von St. Come	D2_1000_FALLOFSTCOMEDUMONT
12. Kampf um den Bauernhof	D3_0900_BUYINGTHEFARM
13. Alternative Route	D3_1300_ALTERNATEROUTE
14. Purple Heart Lane	D4_1800_PURPLEHEARTLANE
15. Coles Angriff	D5_0615_COLESCHARGE
16. Erntezeit	D5_0800_RIPEPICKINGS
17. Vorstoß auf Carentan	D6_0500_PUSHINTOCARENTAN
18. Tom und Jerry	D6_1200_CHURCHTOWER
19. Ein schöner Ort, um zu sterben	d7_1400_NOBETTERSPOT
20. Sieg in Carentan	D8_0930_VICTORYINCARENTAN



SWAT 4 DEMO



Gehen Sie im Spielverzeichnis in den Ordner **\Content\System**. Dort klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei **SwatEquipment.ini**, wählen „Eigenschaften" und entfernen das Häkchen bei **„schreibgeschützt"**. Öffnen Sie nun die Datei mit einem Texteditor. Suchen Sie nach den Einträgen **MagazineSize** und ändern Sie die Zahl dahinter für entsprechend viel Munition. In diesem Beispiel hat nun die Elektrowaffe 100 Schuss:

[SwatEquipment.Taser]
;RoundBasedWeapon configuration
MagazineSize=100

Damit die Leute Ihren Anweisungen schneller Folge leisten, öffnen Sie nach dem gleichen Schema die Datei **AI.ini** und ändern in dem folgenden Abschnitt die Zahl hinter dem Moralwert auf **0**:

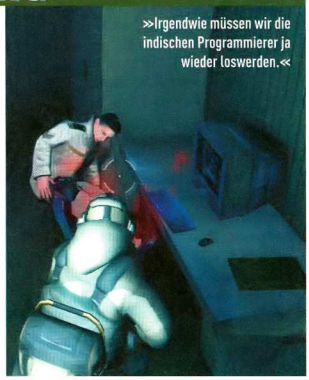
[SwatAICommon.CommanderAction]
;Maximum Morale for any character
MaxMorale=0

Im Spiel selbst können Sie ein paar Dinge ganz schnell per Konsole verändern. Drücken Sie hierfür die **Ö-Taste** für die Eingabezeile. Ersetzen Sie **X** dann durch einen entsprechenden Zahlenwert.

Cheat	Wirkung
behindview 0/1	Verfolger-Perspektive
brightness x	Helligkeit
gamma x	Gammakorrektur
contrast x	Kontrast
setsensitivity x	Mausempfindlichkeit
shot	Screenshot erstellen

AURORA WATCHING

Wählen Sie in Ihrem Inventar den PDA=, benutzen Sie ihn per **E-Taste** und drücken Sie schließlich **G-0** (eine Null!), um zu den Hacking-Optionen zu gelangen. Folgende Codes funktionieren:


»Irgendwie müssen wir die indischen Programmierer ja wieder loswerden.«

Cheat	Wirkung
3815	Unverwundbarkeit
8745	Volle Gesundheit
0132	Doppelte Medikit-Wirkung
7018	Alle Gadgets
6422	Doppelter Schutz
8700	Alle Waffen
8249	Unbegrenzte Munition
7663	Doppelter Schaden
4394	Trefferquote 100%
2733	Gegner blind
1554	Gegner taub
0926	Lautlose Bewegung

SCRAPLAND


»Dauerbrenner im Beate-Uhse-Programm: Afterburner.«

Während des Spielens öffnen Sie mit **Strg-^** die Konsole. Nun können Sie die unteren Cheats nutzen. Achten Sie aber auf die genaue Schreibweise. Ersetzen Sie **x** durch eine beliebige Zahl.

Cheat	Wirkung
/god	Unverwundbarkeit
/freeze	Alles anhalten
/unfreeze	/freeze wieder aufheben
/speed x	Spielgeschwindigkeit auf x setzen
/free	Freie Kamera; erneut eingeben, um sie abzustellen
/stop	Pause
/go	Pause beenden
/load	Letzten Spielstand laden
/Scrap.SetMoney x	x Geld erhalten

ACT OF WAR


»Selten: Frau mit Durchblick.«

Ihr Kampf gegen die Terroristen gerät ins Stocken? Dann zaubern Sie sich per Cheats Nachschub. Während des Spielens drücken Sie die **Eingabetaste** und geben dort die aufgeführten Kommandos ein, damit Sie die jeweilige Belohnung einheimsen können:

Cheat	Wirkung
blackhawkdown	SA 12 SAM
bringoutthedead	Krankenwagen
coolihaveanewcar	CIA-Van
coolimthepresident	US-Präsident
duckhunt	Fliegende Ente
fortknox	1.000 $
greenjelly	Britischer Polizist
keyholemaster	Karte aufdecken
motherrussia	Russischer T-80-Panzer
swatatyourorders	Ein Swat-Polizist
yeepeekaye	Bombe auf Bildausschnitt
ymca	US-Polizist

KURZ & KNACKIG

CONSTANTINE

Am Ende des zweiten Levels finden Sie das durch einen Zauber geschützte Sangre de Dio. Nachdem Sie es aufgesammelt haben (mit Wahrheitssicht auf die per Strahl markierten Symbole treten), stellt sich Ihnen der Rattendämon in den Weg. Einfache Schüsse schaden ihm nicht. Setzen Sie den kreischenden Käfer gegen ihn ein – ein Exemplar davon liegt in den Mauernischen. Rennen Sie zu ihm, solange er taub ist und schlagen Sie zu. Der Dämon zerfällt in seine Einzelteile und ist verwundbar. Ballern Sie, was das Zeug hält, sammeln Sie flugs den Käfer auf und wiederholen Sie den Angriff. GERD WEIZFELD

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Die Programmierer sind wohl *Half-Life*-Fans und haben ein entsprechendes Easteregg versteckt. Schauen Sie sich in der zweiten Mission der amerikanischen Kampagne, also der ersten Nachtmission, die Soldaten genauer an. Dort stiefeln nämlich zwei Uniformierte mit eigentlich unscheinbaren Namen rum: Private Gordon und Private Freeman. GUNTER FUCHS

SID MEIER'S PIRATES!

Mit einem einfachen Kniff geben Sie gleich zwei Schüsse auf einmal ab: Wählen Sie bei Ihren Kanonen die Ketten als Munition. Schalten Sie dann aber direkt nach dem Schuss auf die normalen Kanonenkugeln um – für gewöhnlich fliegen jetzt beide Ladungen auf einmal zum Gegner. SVEN SCHRADER

STAR WARS: KOTOR 2

Warten Sie erst mal ab, wenn Ihr Charakter einen Rang aufsteigt. Falls nämlich im nächsten Kampf die Lebensenergie zur Neige geht, lassen Sie den Kämpfer eine Stufe aufsteigen und haben auf diese Weise gleich wieder die volle Energie, ganz ohne Medi-Kits oder Ähnliches verbraucht zu haben. CLAUDIO FLOCKE

SWAT 4 DEMO

Manchmal halten Zivilisten Sie unnötig lange auf, da diese einfach nicht kooperieren wollen. Falls Sie also nicht herumstehen und reden möchten, bis Sie Handschellen anlegen können, verwenden Sie eine nicht tödliche Waffe, um die Person zu überzeugen. Das funktioniert unter anderem mit dem Elektroschocker, der grünen Schrotflinte oder einer der harmloseren Granaten. Für eventuelle Verletzungen bekommen Sie allerdings geringe Punktabzüge. TINA MEYER

DRIVER 3



Eins der versteckten Autos in *Driver 3* ist superleicht zu finden: Düsen Sie im **„Freie Fahrt"-Modus** vom **ersten** Startpunkt aus – **Tanners Apartment** – in **Miami** los. Kaum sind Sie aus der Einfahrt raus, biegen Sie **links** ab und folgen der Straße bis zur **Brücke**, über die Sie fahren. In der Mitte dieser Verbindungsstraße geht **rechts** ein Weg ab, der in einer Sackgasse auf einer kleinen Insel endet. Fahren Sie bis ans Ende vor die Garage. Das Tor öffnet sich automatisch, dahinter steht ein brandneuer GT40-Sportwagen. Den können Sie dann in Zukunft auch gleich als fahrbaren Untersatz beim Einstieg wählen.

KLAUS GINSTER

NIZZA



1. Den ersten der Timmy-Charaktere finden Sie in einem Lagerhaus in unmittelbarer Nähe des westlichen Startpunkts.
2. Den zweiten Timmy entdecken Sie am Ufer des Flusses.
3. Auf dem Tower am Flughafen hält sich Timmy Nummer 3 auf.
4. Den vierten Timmy entdecken Sie rechts neben der Kirche.
5. Fahren Sie die Rampe hoch. Im Gebäude mit dem Holzdach hat sich der Gesuchte verschanzt.
6. Folgen Sie dem durch Geländer eingesäumten Fußweg die Felsen hoch.
7. Den Timmy auf dem Leuchtturm erledigen Sie vom Boden aus.
8. Bei den Dünen wartet ein weiterer Timmy.
9. In der Grotte finden Sie den nächsten Timmy.
10. Der letzte Timmy hält sich bei einem Kistenstapel auf einem Betriebsgelände auf.

MIAMI



1. Begeben Sie sich zu dem auf der Karte markierten Block. In der Garage mit der Nummer A1 erwartet man Sie bereits.
2. Durch den Tunnel erreichen Sie ein verstecktes Gebäude, in dem Sie einen Timmy treffen.
3. Im Stadion finden Sie den nächsten Timmy, der sich hinter einem Getränkeautomaten verschanzt hat.
4. Auf einem Dach bei der Baustelle, die Sie im Undercover-Modus verwüstet haben, hält sich der nächste Timmy auf.
5. Den fünften Timmy finden Sie in einer Ecke bei dem Gebäude neben dem Basketballplatz.
6. Der sechste Timmy versteckt sich in einer Garage am Ende einer Sackgasse.
7. Nummer 7 verbirgt sich in einem Bootshaus rechts hinter der Brücke.
8. Im Gebäude, das genau auf dem zweiten i-Punkt des Miami-Schriftzugs auf der Karte liegt, finden Sie den nächsten Timmy.
9. Statten Sie Tanners Nachbarn gegenüber einen Besuch ab. Laufen Sie rechts herum am Zaun entlang hinter das Haus.
10. Begeben Sie sich auf das Dach des Hotels, in dem Sie den Wagen für Calita klauten. Im Fahrstuhl beim Leuchtschriftzug verschanzt sich der letzte Miami-Timmy.

ISTANBUL



1. Den ersten türkischen Timmy finden Sie im Sopu-Inci-Club.
2. Suchen Sie bei den Holzgebäuden am Hafen nach der Nummer 2.
3. Den dritten Timmy entdecken Sie in dem kleinen Hafen-Gebäude direkt am Wasser.
4. Den vierten Timmy finden Sie unterhalb der Brücke.
5. Timmy Nummer 5 versteckt sich zwischen mehreren Gebäuden.
6. Im Keller dieses Gebäudes hält sich ein weiterer Timmy auf.
7. Feuern Sie eine Granate in die Küche im dritten Stock des Fitnesscenters.
8. Im Keller des türkischen Bades wartet der nächste Timmy-Charakter auf Sie.
9. Im obersten Stockwerk des Rohbaus finden Sie den vorletzten Timmy.
10. Den letzten der Istanbul-Timmys entdecken Sie an der Endstation der Eisenbahn.

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Für die wichtigsten Schlachten der BROTHERS IN ARMS haben wir Taktiken ausgearbeitet. Willkommen in der Normandie!

Grundlegende Tipps

• Allzu große Unterschiede gibt es bei den Waffen nicht. Beim Ansturm ist ein großes Magazin praktisch, da Sie prinzipiell auf mehrere Soldaten stoßen. Die MP40 ist eine gute Alternative zur M1A1. Gewehre sind genauer, aber im Nahkampf meist zu langsam. Gerade der K98 Karabiner ist stark. Treffsicherheit ist wichtig, um das kleine Magazin und die Repetierpausen auszugleichen. Da sind M1 Karabiner oder Garand besser.

• Ohne das Gewehr im Anschlag zu haben treffen Sie genauso präzise wie über Kimme und Korn – nur ohne das nervige Verwackeln. Schalten Sie das Fadenkreuz ein oder zielen Sie per Augenmaß über die Mitte des Bildschirms.

• Ihre Teams sind (mit Ausnahme des Panzers) nicht besonders gut, wenn es darum geht, eine Stellung zu erstürmen. Selbst ist der Mann – soweit es die Gesundheit erlaubt.

Foucarville-Blockade



In der Straße

Schicken Sie Ihre Jungs zum Lastwagen vor (1). Sie selbst schleichen an dem Fahrzeug vorbei nach links. Betreten Sie das Haus von hinten. Achten Sie dabei auf die Gegner im Raum und direkt vor dem Gebäude. Von der Tür aus feuern Sie auf die die erste Gruppe (A). Lassen Sie anschließend auf die zweite Gruppe (B) anlegen und rücken Sie vor – damit ist die Gasse frei.

Die MG-Stellungen

Gleich neben den Fässern (A) marschieren Sie zwischen den Häusern durch und halten sich dabei so weit es geht rechts. Sie kommen schließlich linker Hand durch einen kleinen Anbau zu zwei Soldaten (2). Ihre Kameraden stellen sich neben das erste MG-Nest (C), wo zuvor die Widersacher standen. Ist die Luft rein, ziehen Sie gemeinsam weiter über die Straße (3) und schlagen sich nach rechts zum zweiten MG42 durch (D).

Die Kirche

Auf der Wiese postieren Sie die Männer hinter den Wall (4), befehlen Sperrfeuer auf die rechte Stellung (E) und schleichen sich auf dieser Seite über den Feldweg von hinten ran. Steigen Sie über die Stufen (5) zum Friedhof und drehen Sie rechtsherum eine Runde. Klemmen Sie sich hinter das 42er-Maschinengewehr. Vergessen Sie dabei nicht, Ihr Team immer wieder auf die anrückenden Kämpfer anzusetzen. Durch die Lücke im Zaun, die die Granaten gerissen haben, rennen Sie links über die Wiese und an der Hecke entlang. Das Team gibt nun Richtung Norden Feuerschutz, der Befehlsführer rennt aus Westen zu den Mörsern. Treffen Sie sich nach getaner Arbeit mit Mac, der am Zaun auf Sie wartet.

Kampf bei Vierville



Verabredung mit dem Panzer

Bewegen Sie sich nordwestlich durch den Garten. Vor Ihnen trifft gleich der Panzer ein. Harren Sie solange in der Deckung aus, er vertreibt die Verteidiger.

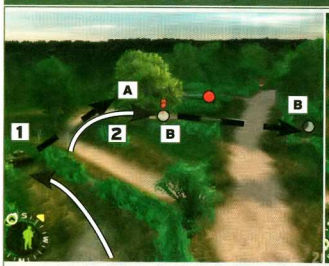
Vierville sichern

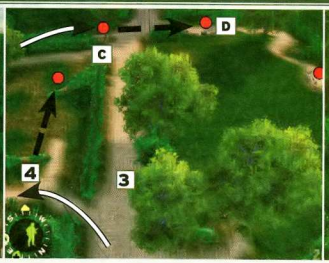
Schlagen Sie nicht den Weg zu Ihrem Zielpunkt ein, der nächste Schlag kommt von den Scheunen im Südwesten (A). Stellen Sie den Panzer neben dem Wassergraben ab (1), das sollte genügen. Marschieren Sie nach Westen weiter. Vor der Kirche stehen zwei PAK (B), lassen Sie daher den Panzer hinten. Ihre Männer laufen zur Mauer (2) neben den Geschützen und greifen von der Seite ein – eine Granate vertreibt die Grenadiere. Schicken Sie den Panzer zum Wegpunkt (3). Die Hand voll Gegner ist kein echtes Problem.

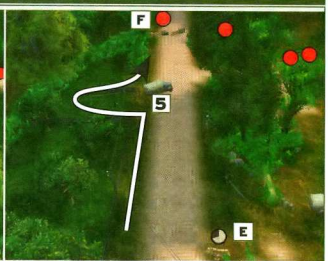
Den Panzer vernichten

Die vom Kompass vorgegebene Richtung führt Sie zum Bauernhaus (4) mit Sturmgeschütz (C) und zwei Soldaten (D). Sie können von hinten auf den Koloss klettern und ihn sprengen oder aber Risner darauf ansetzen. Ziehen Sie sich zur Kirche hinter die Begrenzungsmauer zurück (5). Den Panzer parken Sie vor den Häusern (6), sodass das auf der Straße links anrückende StuG nicht gleich eingreifen kann. Ist der Weg frei, laufen Sie schnell zwischen den Häusern durch und werfen von hinten die letzte Granate in das Kettenfahrzeug – oder lassen Sie Risner ran. Die Infanteristen gehen besser nach rechts aus der Schussbahn.

Dead Man's Corner







Erste Verteidigungslinie

Postieren Sie den Stuart-Panzer links (1) an der Abzweigung, damit das Gefährt die linke Seite sichert, wo weiter hinten Gegner erscheinen (A). Baker selbst bewegt sich mit seinen Mannen weiter (2) über den Feldweg und greift die beiden Gruppen rechter Hand (B) an. Die Bande hinter der Hauptstraße ist mit einer Panzerfaust ausgestattet. Ist die Gefahr gebannt, prescht der Panzer vor zu dem Schutzwall weiter im Süden. Lassen Sie ihn kurz hinter der Durchfahrt stehen (3), gerade so weit vorn, dass Risner das MG42 (C) hinten beharken kann. Sie biegen links ab, lassen Ihre Männer Feuerschutz von der Hecke (4) aus geben und laufen links weiter. Holen Sie die Kameraden nach und werfen Sie eine Granate hinter die Kanone (D). Nun kann der Stuart loslegen.

Zweite Verteidigungslinie

Setzen Sie den Panzer auf das MG42 (E) gleich rechts an der Ecke an. Lassen Sie Risner danach scharf links am Zaun entlang bis zu dem Lastwagen (5) fahren, sodass ihn die PAK (F) nicht treffen kann, und schicken Sie ihn dann links herum auf die Weide. Von dort aus hat er absolut keine Probleme, einen direkten Angriff auf die Kanone zu fahren. Nun rollt der Stuart das Feld von hinten auf. Abschließend beordern Sie ihn ganz rechts weiter zum letzten MG-Nest.

Dead Man's Corner

Sprinten Sie nach links über die Straße. Ihr Team nimmt dort die Gruppe hinter dem Drahtzaun aufs Korn, Baker macht sich währenddessen wie immer von hinten an die Unholde ran. Fallen Sie dann den Gegnern auf der Straße geschlossen in den Rücken.

Tagesanbruch







Die Ortschaft sichern

Platzieren Sie Ihr Feuerteam direkt hinter den Pferdekarren (1), die anderen gehen nach links und arbeiten sich bis zum MG (A) oben an der Straße vor. Dort laufen Sie geschlossen an der Feldküche vorbei nach Osten. Rennen Sie mit der Truppe rechts durch den Spalt (2), halten Sie sich auf dieser Seite und arbeiten Sie sich bis zur Flak (B) vor.

Am Haus

An dieser Stelle ist es selbst für Feuerschutz zu gefährlich. Deshalb: Alle Mann links vor dem Garten vorbei (3). Das Sturmteam zieht weiter zum Haus und legt auf das MG (C) an. Nun kann sich das Feuerteam an die Mauer trauen, von wo es die Gegner in Schach hält. Den Gegenangriff vereiteln Sie, indem Sie die Soldaten nördlich hinter dem Haus (4) platzieren, die andere Ecke sichern Sie persönlich per MG42.

Der Fall von St. Come







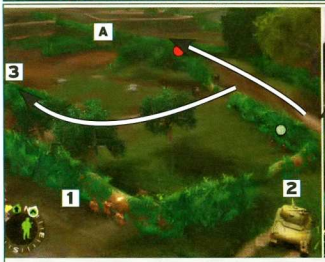
Mörserfeuer

Das Sekundärteam legt auf (A) an, Gruppe 1 geht zur Box (1), von wo aus Sie die Verteidiger überwältigen. Rennen Sie scharf links in Richtung des Mörsers, im Schutz der Strohballen erwischt Sie das Maschinengewehr nicht. Stellen Sie das Feuerteam bei den Kisten ab, die anderen passieren links den Schuppen. Nördlich steht ein Team hinter dem Transporter (2), rechts zieht der Rest zum Haus (3). Sprechen Sie mit Mac, rechts führt ein Weg zu den Stallungen.

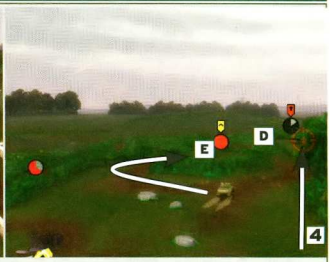
Der Panzer

Lassen Sie die Soldaten im Stall. Nach zwei Angriffswellen rückt das Fahrzeug vor. Baker schleicht links zu den Munitionskisten (4) mit Panzerfäusten. Von hinten braucht er zwei Treffer, von vorn vier bis fünf.

Kampf um den Bauernhof







Auf dem Feld

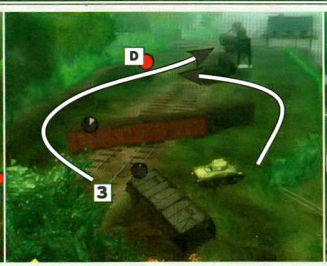
Ziehen Sie die Kämpfer links die Straße entlang (1), den Panzer postieren Sie vor dem Gestrüpp (2). Legen Sie am besten selbst Hand an und bemannen Sie das oben montierte Geschütz des Panzers. Im Nordosten setzen Sie dem Soldaten mit der Panzerfaust zu (A), gehen dann aber mitsamt schwerem Gerät an den Bäumen vorbei (3). Der Sherman greift direkt die Stellungen an. Sie kommen erst nach, wenn die Luft rein ist.

Der Bauernhof

Auf der Einfahrt kommen Ihnen drei Gegner mit einer Panzerfaust entgegen (B). Lassen Sie den Sherman dort stehen, gehen Sie ganz nach links hinter dem Schuppen vorbei und fallen Sie der PAK (C) in die Flanke. Sobald diese frei ist, suchen Sie Schutz hinter dem Lastwagen und lassen den Panzer anrücken, der dann keine ernst zu nehmenden Gegner mehr hat. Bewegen Sie sich zügig vom Hof weg an der westlichen Hecke entlang (4). Laufen Sie direkt weiter bis zu dem Mörser (D), Ihr Panzer greift derweil das Sturmgeschütz (E) an.

Alternative Route







Der Weg zur Brücke

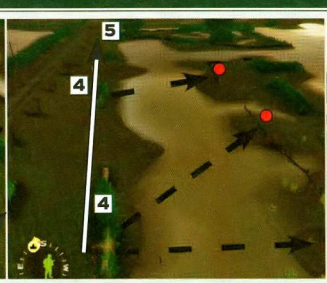
Der Panzer feuert auf die Infanteristen hinter der Mauer (A). Ihre Gruppe stößt links vor neben die Widersacher (1). Baker sollte keine Schwierigkeiten haben, von hinten eine Granate in das Sturmgeschütz (B) zu stecken. Lassen Sie den Sherman aus der Distanz die Brücke räumen (2), während das Sturmteam über den Wall zur Kanone (C) hüpft. Bei den Waggons bekommen Sie zusätzlichen Ärger mit Soldaten am Fluss, lassen Sie aus diesem Grund dem Sherman unbedingt den Vortritt. Das zweite Sturmgeschütz (D) ist sehr schwer zu erreichen, da muss ebenfalls der Panzer ran. Stoßen Sie dann erst links weiter vor (3), eventuell erwischen Sie das Gefährt jetzt doch noch.

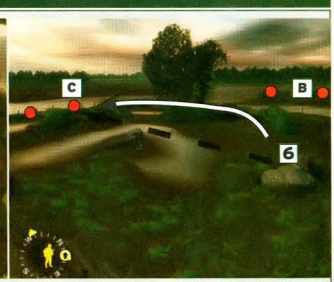
Sprengung!

Vor der Brücke biegen Sie rechts ab und überqueren den Damm, während der Panzer gegen die Stellung (E) vorrückt. Vorsicht, auf der andere Seite steht links eine weitere PAK (F). Der Sherman rollt über die Brücke, währen Baker flugs zu dem Auslöser hinter der Kanone stürmt (4) und damit die Mission abschließt.

Purple Heart Lane







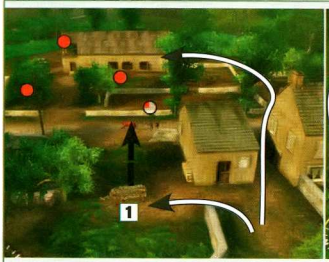
Zur Brücke

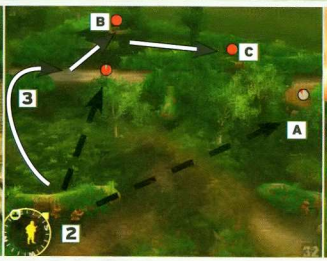
Legen Sie Sperrfeuer auf den Posten im Süden (A). Stiefeln Sie anschließend rechts entlang bis zu der Hecke (1). Die ganze Mannschaft bewegt sich nun nach Osten. Das Feuerteam postiert sich hinter dem Baumstamm (2), Baker flankiert links (3). Folgen Sie dem Kompass. Laufen Sie über die Bretter und stellen Sie alle Männer hinter die Deckung, da am Ufer zwei Trupp Fallschirmjäger auftauchen. Unter der Brücke stocken Sie Ihre Munition auf und verteilen die Jungs an die Hecken am Fluss (4). Laufen Sie gleich mit vor und lassen Sie die näheren Gruppen aufs Korn nehmen. Rennen Sie weiter dicht am Wasser entlang. Wenn Sie hinten angekommen sind (5), ist alles vorbei.

Am Tor

Beharken Sie die verbliebenen Kräfte im Norden (B), dort kommt nun auch keine Verstärkung mehr an. Kriechen Sie zu dem Baumstumpf (6) und feuern Sie auf die westlichen Infanteristen (C) – den Rest des Teams lassen Sie hinten. Sprinten Sie rechts herum hinter das MG-Nest, wenn die Luft rein ist.

Erntezeit







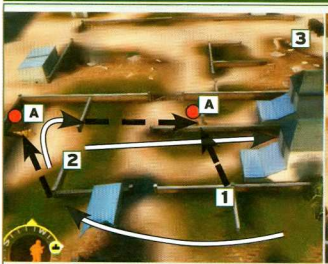
Retten Sie Combs

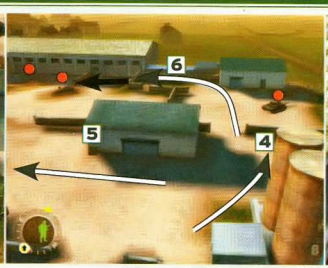
Laufen Sie jetzt zum Dorf, biegen Sie davor aber sobald es geht nach rechts ab. Die Kameraden sitzen relativ gut geschützt hinter dem Holzstapel (1). Matt rast hinter das Haus und dort die Treppe hinauf zum 42er, wo sie sich alle wieder zusammenrotten. Die Gruppe positioniert sich automatisch richtig (2). Feuern Sie zunächst auf die Fässer (A) vor Combs, ordern Sie dann Sperrfeuer nach Osten und flankieren Sie links herum (3). Anschließend zerstreuen Sie mit einer Granate die Grenadiere (B) und helfen zuletzt mit Ihrem zweiten Exemplar im Süden (C) aus.

Zurück zum Bauernhaus

Bemannen Sie das MG, während die Gefährten rechts stürmen. Den Bauernhof zu verteidigen ist simpel. Gehen Sie den Angreifern entgegen und verteilen Sie Ihre Kompagnons an zwei Mauern, wie auf dem Bild oben zu sehen. Falls nötig, bewegt sich Baker seitlich vor.

Vorstoß auf Carentan







Das Gewerbegebiet sichern

Matt stellt sich an die Kisten vor dem Haus und feuert auf den Hintermann des MG. Ziehen Sie dann geschlossen an der andere Ecke hinter das Haus, von wo Sie eine Granate zu dem Posten schleudern und die Attacke einleiten. Stellen Sie beide Gruppen an die niedrige Mauer (1) und lassen Sie allesamt nach Westen feuern. Der Kommandant bewegt sich zügig und in geduckter Haltung nach Süden und greift die zwei Trupps (A) an. Lassen Sie sich nicht auf ein Gefecht mit den Widersachern hinter dem Zaun ein, kehren Sie zur Straße (2) zurück. Das Feuerteam stellt sich an den Lastwagen (3), das Sturmteam huscht zu dem Schuppen rechts davon weiter.

Die Panzer

Verstecken Sie die Jungs. Mit eingezogenem Kopf warten Sie hinter der Mauer (4) und springen auf das Panzerfahrzeug – eine vorhandene Granate vorausgesetzt. Ansonsten lagern links Panzerfäuste (5). Beide Gruppen halten die Stellungen in Schach (6), währen Sie nach Osten spurten, wo ebenfalls Raketen liegen.

Im Lagerhaus

Betreten Sie das Lagerhaus, rennen Sie in den Raum vor Ihnen und arbeiten Sie sich hinten links in die Ecke vor. Von dort hasten Sie hinter den Lastwagen, zielen nach Osten und wechseln bei Gelegenheit zum nächsten Transporter. Ist der Hof sicher, bewegen Sie sich in die Halle im Süden. Hinter das zweite MG kommen Sie so allerdings nicht. Schießen Sie auf das Tor neben dem Schützen, so locken Sie ihn kurz von seinem Posten weg. Sie ergreifen die günstige Gelegenheit und bewegen sich zur westlichen Treppe (7) hin.

Ein schöner Ort, um zu sterben





Auf dem Feld

Das Feuerteam sucht sich Deckung hinter dem Baumstamm ein paar Schritte gen Norden, Sie gehen rechts den Weg hoch, lassen das Angriffsteam von dort feuern und bewegen sich weiter zu den Steinen (1). Schießen Sie auf den Feind (A) und lassen Sie das Feuerteam dorthin laufen. Schlagen Sie mit dem anderen Team eine Haken nach Süden (2). Nun wechseln Sie erneut die Flanke, ziehen das Feuerteam nach (3) vor und bewegen sich letztendlich mit dem Sturmtrupp ganz rechts nach Westen (4) voran.

Die Panzer finden

Bleiben Sie im Graben geduckt, bis Sie Order bekommen, die Panzerdivision zu suchen. Rennen Sie rechts entlang, dann an der Kreuzung geradeaus und steigen Sie hinter dem Panzer rechts die Böschung hoch. Nun gilt es zu warten, bis das patrouillierende Fahrzeug links vorbei ist. Springen Sie in vorgegebener Richtung auf den Weg und bewegen Sie sich über die nächste „Insel". Erobern Sie das MG, rechts brechen Gegner aus dem Gebüsch. Rennen Sie nun, was das Zeug hält ganz rechts bis zu den Baumstämmen vor der Brücke, wo Sie sich verschanzen, bis die Situation geklärt ist. Die Panzer fahren automatisch zu Ihnen (siehe Bild).

World of Warcraft

Das Gruppenspiel in WORLD OF WARCRAFT ist spätestens in Instanzen entscheidend. So geht's

„Warum greifen mich die Monster an, ich heile doch nur?" Dieses Mysterium und andere Geheimnisse führen schnell zu Frust und Ärger beim *World of Warcraft*-Spielen in der Gruppe. Doch das ist vermeidbar. Mit den folgenden Tipps erklären wir Ihnen, wie man sich in einer Gruppe verhält, um erfolgreich zu sein und auch die härtesten Aufgaben zu bestehen. Wenn Sie allein unterwegs sind, haben diese Tipps keinerlei Bedeutung; in der Gruppe sind sie jedoch wichtig für das Überleben – vor allem in Instanzen.

Wodurch entsteht „Aggro"?

Generell sollte sich jeder in einer Gruppe bewusst machen, dass man durch eine wie auch immer geartete Handlung (Angriff mit der Waffe, Heilspruch, Feuerball u. v. m.) die Aufmerksamkeit mindestens eines Monsters auf sich zieht. Die Entfernung zum Untier spielt hier keine Rolle. Ein einfaches Beispiel: Sie sind Priester und wollen einen Mitstreiter durch den Spruch MACHTWORT: SCHILD für kurze Zeit unverwundbar machen, statt ihn ganz normal zu heilen. Wenn Sie diesen Gedanken mitten im Kampf umsetzen, stürzen sich alle Monster, die sich nicht gerade mit Mitgliedern Ihrer Gruppe auseinander setzen, auf Sie. Denn: Es handelt sich um einen sehr starken Defensiv-Zauber, der Monster entsprechend „zornig" macht – im Fachjargon wird hier oft der Begriff „Aggro" benutzt. Ein ganz normaler Heilzauber hätte zwar auch Aggro erzeugt, aber deutlich weniger als das eingangs erwähnte magische Schild. Dadurch wären auch die Chancen eines Angriffs durch ein Monster auf die eigene Spielfigur geringer gewesen. Um die Mechanik hinter *World of Warcraft* zu verstehen und möglichst effektiv zu spielen, empfiehlt es sich, die gesamten Tipps durchzulesen und so Einblicke in andere Klassen zu bekommen. Darüber hinaus gilt: Üben, üben, üben. Am besten mit nicht ständig wechselnden Mitspielern.

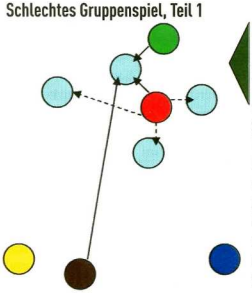
Wie heilt man richtig?

Geben Sie zunächst den Brechern (Kämpfer und Paladine) in Ihrer Gruppe ausreichend Zeit, die Aufmerksamkeit der Monster (also deren Aggro) auf sich zu ziehen. Als Heiler ist es nicht Ihre Aufgabe, die Gruppe mit vollen Lebenspunkten aus einem Kampf marschieren zu lassen. Die Gruppe soll nur sicher überleben! Grundsätzlich gilt: Heilen Sie zu Beginn eines Kampfes in geringen Dosierungen. Sie können mit so genannten „Heal-over-Time"-Sprüchen (HoT) wie ERNEUERN beginnen; Sprüche, die über einen bestimmten Zeitverlauf heilen. Erst wenn die Lebenspunkte der Brecher auf rund 40 bis 50 Prozent gesunken sind und absehbar ist, dass der Kampf noch einige Zeit dauert, greifen Sie zu stärkeren Heilzaubern. Dann sollte auch Aggro kein Problem mehr für Sie sein: Die anderen Gruppenmitglieder haben nämlich zu diesem Zeitpunkt so viel Schaden ausgeteilt beziehungsweise eingesteckt, dass Sie selbst durch einen großen Heilzauber nicht genug Aggro erzeugen, um noch Monster auf sich zu ziehen.

Wer lebt, wer stirbt?

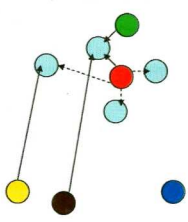
So makaber es klingt: Als Heiler entscheiden Sie, wer einen Kampf überlebt. Es gibt Situationen, in denen ein Mitspieler zu opfern ist. Wenn Magier oder Diebe – die Klassen, die den höchsten Schaden erzielen können – durch falsche Vorgehensweise zu viel Aggro gezogen und dadurch zu Beginn eines Kampfes fast alle Lebenspunkte verloren haben, kann ein Rettungsversuch mit großem Heilzauber fatale Folgen haben. Da der Kampf noch nicht weit genug vorangeschritten ist, ziehen Sie durch einen mächtigen Heilspruch normalerweise alle freien, nicht angegriffenen Monster auf sich und bekommen dadurch selbst Schaden. Wenn Sie als Priester dann ein MACHTWORT: SCHILD oder normale Heilzauber auf sich selbst anwenden, erzeugen Sie noch mehr Aggro, das die Brecher-Klassen unmöglich von Ihnen entfernen können. Die Monster bleiben also für den Rest des Kampfes an Ihnen kleben. Die Niederlage ist somit vorprogrammiert, da Sie viel Mana und

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 1



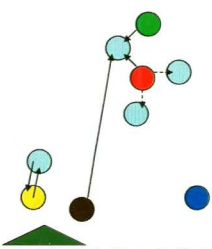
Der Kämpfer beginnt den Kampf. Mit DEMORALISIERUNGSRUF zieht er Aggro von allen Monstern, wählt gleichzeitig eines aus, das bekämpft werden soll. Der Schurke und einer der Magier benutzen ein Assist-Makro, um das Monster schnell zu erledigen. Sobald der Kämpfer merkt, dass alle ihr Assist-Makro angewendet haben, benutzt er RÜSTUNG ZERREISSEN, RACHE und ENTSCHÄRFEN auf die anderen Monster, um von jedem ausreichend Aggro zu ziehen.

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 2



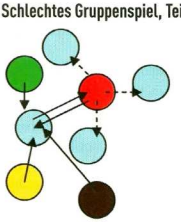
Alle kämpfen vor sich hin. Magier 2 benutzt jedoch kein Assist-Makro und wählt absichtlich oder versehentlich ein anderes Ziel aus.

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 3



Dadurch zieht Magier 2 Aggro, der Kämpfer verliert die Kontrolle über eines der vier Monster, welches nun Magier 2 angreift. Dieser bekommt in kurzer Zeit sehr viel Schaden, da er kaum Rüstungsschutz besitzt. Es gibt nun vier verschiedene Möglichkeiten (4a, 4b, 4c, 4d).

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 4a

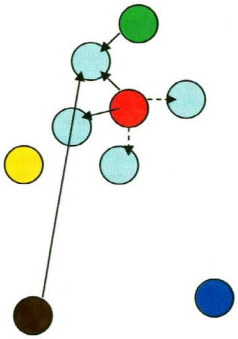


Der Kämpfer läuft zum Monster, das Magier 2 angreift, und gewinnt über SPOTT die Kontrolle zurück. Weil das aber nur geringfügig Aggro erzeugt, setzt er noch RACHE und RÜSTUNG ZERREISSEN ein. Der Schurke hat gesehen, dass sich der Kämpfer bewegt, und reaktionsschnell seine Angriffe eingestellt. Er sieht, dass der Kämpfer ein neues Ziel angreift, und benutzt wieder sein Assist-Makro. Das Gleiche macht Magier 1. Das ist die perfekte Lösung, die aber nur sehr selten eintritt. (Ende.)

Legende:

Monster	- - - Erzeugt Aggro bei den entsprechenden Charakter
Krieger	
Schurke	
Magier 1	—— Attackiert/ unterstützt den jeweiligen Charakter
Magier 2	
Priester	

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 4b



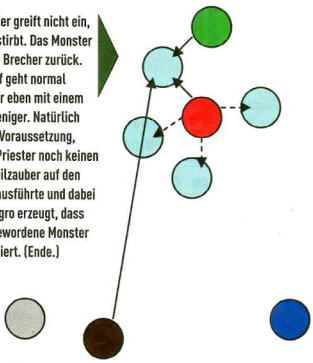
Magier 2 erkennt seinen Fehler. Er stellt seine Angriffe ein und rennt in Richtung Kämpfer, um das Monster in dessen Reichweite zu bringen. Der Kämpfer erkennt die Situation und streut – neben seiner normalen Rotation – SPOTT auf das Monster, das den Magier angreift. Die Situation ist jetzt unter Kontrolle und der Magier kann über das Assist-Makro wieder eingreifen, sobald er sieht, auf welches Monster sich der Kämpfer konzentriert. Der Kampf geht jetzt normal weiter. (Ende.)

Legende:

Monster	- - - Erzeugt Aggro bei den entsprechenden Charakter
Krieger	
Schurke	
Magier 1	—— Attackiert/ unterstützt den jeweiligen Charakter
Magier 2	
Priester	

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 4c

Der Priester greift nicht ein, Magier 2 stirbt. Das Monster kehrt zum Brecher zurück. Der Kampf geht normal weiter, nur eben mit einem Magier weniger. Natürlich unter der Voraussetzung, dass der Priester noch keinen großen Heilzauber auf den Kämpfer ausführte und dabei so viel Aggro erzeugt, dass das frei gewordene Monster ihn attackiert. (Ende.)

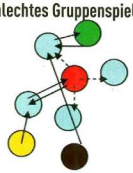


Zeit darauf verwenden, sich selbst am Leben zu halten – Mana und Zeit, die zum Heilen anderer Gruppenmitglieder nicht mehr zur Verfügung stehen. Sie wägen also manchmal besser schon zu Beginn ab: Heile ich den Magier/Dieb oder ist es sicherer, mich auf die anderen Mitglieder zu konzentrieren und ihn nach dem Kampf wiederzubeleben? Keine einfache, aber eine notwendige Entscheidung. Machen Sie sich immer bewusst: Es ist nicht Ihre Schuld. Der Magier/Dieb hat sich selbst in diese Situation gebracht, weil er zu schnell zu viel Schaden ausgeteilt hat. Im Fachjargon spricht man von „Overaggro".

Wie teile ich Schaden aus, ohne die Kontrolle zu verlieren?

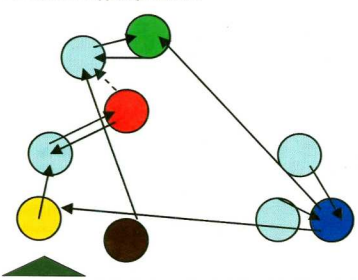
Geduld ist eine Tugend. Das gilt vor allem für alle Klassen, die in der Fachsprache als „Damage Dealer" bezeichnet werden – also Klassen wie Magier, Schurken oder Schamanen, die in kurzer Zeit hohen Schaden austeilen können. Analog zu Heilern greifen gute Magier, Schurken oder Schamanen nicht sofort zu Beginn eines Kampfes in die Trickkiste. Sie warten einige Zeit, bevor sie in Aktion treten. Sehr wichtig: Damage Dealer sollten grundsätzlich immer nur das Monster attackieren, welches auch der Brecher angreift.

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 4d



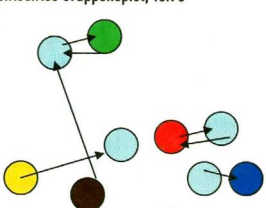
Der Krieger läuft zum Monster, das Magier 2 angreift, und gewinnt über SPOTT die Kontrolle zurück. Weil das aber nur geringfügig Aggro erzeugt, setzt er noch RACHE und RÜSTUNG ZERREISSEN ein. Der Schurke reagiert nicht schnell genug. Einige seiner Angriffe auf das ursprüngliche Monster gehen ins Leere, er befindet sich außer Reichweite. Er läuft der Monsterhorde hinterher und zieht – da sich der Krieger nun auf das Monster des Magiers 2 konzentriert – Aggro des ursprünglich vom Krieger bekämpften Monsters, welches daraufhin vom Krieger ablässt und ihn attackiert. (Weiter mit Teil 5.)

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 5



Der Priester entschließt sich einzugreifen. Er heilt zunächst Magier 2, der schon auf dem Zahnfleisch kriecht, dann den Schurken. Das produziert so viel Aggro, dass die beiden – nur durch die Rotation des Kriegers gehaltenen Monster – auf den Priester losgehen. Das ist der schlimmste Fall. Denn: Priester müssen auf jeden Fall den Kampf überleben. Sie sind die Einzigen, die eine Gruppe zurück ins Spiel bringen können. Das weiß der Krieger und ändert abermals sein Ziel ... (Weiter mit Teil 6.)

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 6



Dem Krieger gelingt es, nach einiger Zeit die Kontrolle über eines der Monster zurückzugewinnen, die den Priester angreifen. Das andere schlägt weiterhin auf diesen ein. Der Priester muss sich jetzt selbst heilen oder einen Schild zaubern. Er kann sich nicht mehr um Magier 2 oder den Schurken kümmern ... (Weiter mit Teil 7.)

Magier beginnen hier mit Sprüchen, die Schaden über einen Zeitverlauf austeilen; beliebt sind ARKANE GESCHOSSE. Diebe sollten zunächst einfach angreifen, ohne Combos und Spezialattacken einzusetzen. Erst nach einigen Sekunden geht es dann voll zur Sache. Das stellt sicher, dass a) das Aggro bei den Brecher-Klassen bleibt und b) dadurch der Heiler nicht gleichzeitig verschiedene Mitglieder heilt, was meistens in einem Desaster endet.

Wann schlage ich zu und was passiert, wenn ich zu früh loslege?

Erst wenn ein Monster angeschlagen ist, geben die Damage Dealer richtig Vollgas. Anstatt also am Anfang möglichst viel Schaden anzurichten, sind Magier, Schurken oder Schamanen eher für ein schnelles Ende zuständig. Denn: Im Grunde ist es unwichtig, ob der Schaden am Anfang oder am Ende eines Kampfes ausgeteilt wird. Entscheidend ist hingegen, nie die Kontrolle über eine Monstergruppe zu verlieren. Wenn ein Magier, Schurke oder Schamane versehentlich zu Beginn des Kampfes Aggro erzeugt, kann das fatale Auswirkungen haben:

1) Aufgrund der geringen Rüstung/Lebenspunkte können Magier nur wenige Treffer, Schurken und Schamanen nur unwesentlich mehr einstecken.

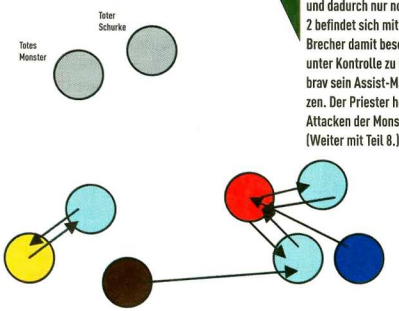
2) Brecher können kaum die Aufmerksamkeit der Monster zurückgewinnen, weil der von den Damage Dealern ausgeteilte Schaden einfach zu hoch gewesen ist.

3) Priester oder Druiden greifen zu stärkeren Heilzaubern und erzeugen wiederum selbst Aggro. Die Situation endet im Chaos und ist meistens nicht mehr zu retten.

Wie verhalte ich mich, wenn ich zu viel Aggro erzeugt habe?

Um Ihren Schaden zu begrenzen, sollten Sie im Zweifelsfall nicht davor zurückschrecken, die Angriffe komplett einzustellen. Wenn Sie versehentlich Aggro gezogen haben und sehen, dass die Brecher verzweifelt bemüht sind, es durch verschiedene Aktionen (SPOTT, RÜSTUNG

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 7



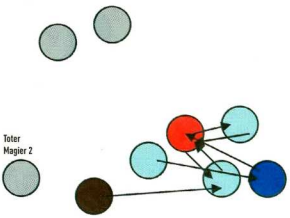
Der Schurke stirbt. Dass dafür verantwortliche Monster erledigt Magier 1, da es das erste Ziel der Gruppe war und dadurch nur noch wenig Lebenspunkte hatte. Magier 2 befindet sich mittlerweile erneut im Kampf, weil der Brecher damit beschäftigt ist, die Monster des Priesters unter Kontrolle zu bekommen. Magier 1 benutzt wieder brav sein Assist-Makro, um den Brecher zu unterstützen. Der Priester heilt den Kämpfer, hat aber durch die Attacken der Monster schon sehr viel Mana verbraucht. (Weiter mit Teil 8.)

Legende:
- Monster
- Krieger
- Schurke
- Magier 1
- Magier 2
- Priester

--- Erzeugt aggro bei den entsprechenden Charakter

—— Attackiert/ unterstützt den jeweiligen Charakter

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 8



Das Monster erledigt den bereits geschwächten Magier 2, den der Priester nicht mehr heilen konnte. Der Priester heilt weiterhin den Krieger, erzeugt damit Aggro beim frei gewordenen Monster und ist erneut die Zielscheibe. (Weiter mit Teil 9.)

ZERREISSEN) zurückzugewinnen, dann ist es wenig hilfreich, wenn Sie weiterhin tüchtig Schaden austeilen. Gegen den enormen Schaden und die damit verbundene Aggro, die Sie anrichten, kann der beste Brecher kaum ankommen. Stoppen Sie daher für kurze Zeit Ihre Angriffe, bis Sie sehen, dass das Aggro wieder dort ist, wo es hingehört: bei den Brechern. **Wichtig:** Die wohl wichtigste Funktion für Kämpfe gegen größere Monsterhorden, vor allem in Instanzen, ist ein Assist-Makro. Wie Sie ein solches Makro einrichten, finden Sie im Makro-Leitfaden in dieser Ausgabe. Legen Sie Ihr Makro auf den oder einen der Brecher und stellen Sie dadurch sicher, dass Sie stets das Monster attackieren, das die Brecher bearbeiten. Ihre Gruppe kommt dadurch schneller und effektiver vorwärts, denn Sie vereinfachen die Aufgabe der Heiler und Brecher. Wenn Sie ein anderes Monster angreifen, verlassen der oder die Brecher „ihr" Monster, und wenden sich dem zu, welches Sie attackiert und dessen Aggro zurückzugewinnen ist. Das ist sehr mühselig und unnötig. Verlassen Sie sich außerdem nicht auf Ihr Auge: Gerade in hektischen Kämpfen mit vielen Beteiligten können Sie nicht sehen, wer welches Monster angreift. Das Assist-Makro erleichtert also die Arbeit in der Gruppe: Sie brauchen nur in der Nähe zu stehen, um das richtige Monster zu attackieren.

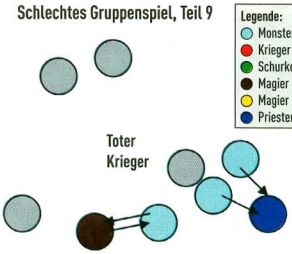
Wie kämpfe ich als Krieger oder Paladin in der Gruppe?

Brecher – oder besser Tanks, wie sie im Englischen genannt werden – sind die Prügelknaben jeder Gruppe. Bestenfalls sollten nur sie Schaden bekommen, weil sie aufgrund ihrer starken Rüstung viele Trefferpunkte absorbieren. Außerdem verfügen sie über die höchsten Lebenspunkte in einer Gruppe. Brecher geben im Idealfall die Geschwindigkeit vor, sprich sie (und nur sie, nicht der Jäger oder sonstwer) starten einen Kampf. Zuvor stellen sie sicher, dass alle Charaktere mit magischen Fähigkeiten ausreichend Mana haben. Krieger beginnen einen Kampf mit BLUTWUT und DEMORALISIERUNGSRUF oder DONNERKNALL, wenn sie sich in der KAMPFHALTUNG befinden. Das funktioniert bis Level 40 recht gut. Sie können prinzipiell alles anwenden, was Aggro von mehreren Monstern auf Sie zieht. Um das Aggro aller Monster zu behalten, wechseln Sie während eines Kampfes die Ziele. Zwei bis drei RÜSTUNG ZERREISSEN und ein RACHE genügen normalerweise pro Monster, damit es sich bis zum Ende eines Kampfes auf Sie konzentriert. Wechseln Sie aber Ihre Ziele nicht zu schnell und stellen Sie sicher, dass alle anderen Gruppenmitglieder ein Monster angreifen, das Sie – wie oben beschrieben – bereits unter Kontrolle haben. Ansonsten funktioniert der Einsatz der Assist-Makros nicht richtig. Wenn ein Monster außer Kontrolle gerät, setzen Sie den HERAUSFORDERUNGSRUF ein. Damit katapultieren Sie sich an die Spitze der Aggro-Liste aller Monster (beachten Sie bitte den Extrakasten auf Seite 138). Allerdings müssen Sie sofort mit RÜSTUNG ZERREISSEN und RACHE nachsetzen, damit das Monster bei Ihnen bleibt. Benutzen Sie vorwiegend Fertigkeiten, die mit SOFORT gekennzeichnet sind. Dadurch machen Sie sich unabhängig von der Waffengeschwindigkeit. Paladine gehen ähnlich vor, benutzen aber vorwiegend Zaubersprüche, die in einem bestimmten Radius wirken und an alle Monster Schaden austeilen. Diese Zaubersprüche wiederholen Sie alle zehn Sekunden. In einer Gruppe verwenden Sie also Ihr Mana nicht, um sich zum Beispiel selbst zu heilen, sondern um das Aggro der Monster zu halten.

Wie bekomme ich die Kontrolle zurück?

Wenn Sie versehentlich zu viel Schaden ausgeteilt und damit Aggro gezogen haben, dann laufen Sie nicht davon. Das funktioniert nicht und bringt nur die ganze Gruppe in Gefahr. Vor allem in Instanzen kann man Gegner nicht abschütteln. Ganz im Gegenteil: Sie sollten sich mitten in die Schlacht begeben, damit Sie in Reichweite der Brecher oder anderer Mitspieler kommen. Wenn Bre-

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 9



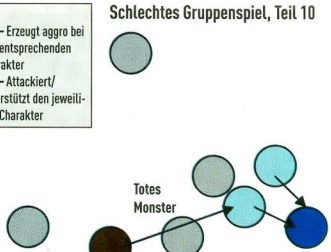
Legende:
- Monster
- Krieger
- Schurke
- Magier 1
- Magier 2
- Priester

--- Erzeugt aggro bei den entsprechenden Charakter

—— Attackiert/ unterstützt den jeweiligen Charakter

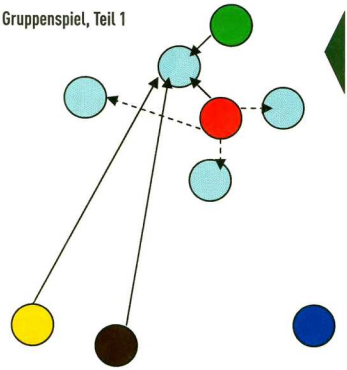
Der Priester muss sich selbst heilen, hat kaum noch Mana. In dieser Zeit kann er den Krieger nicht mehr heilen. Der Krieger stirbt. Aufgrund des erzeugten Aggros widmen sich jetzt zwei Monster dem Priester und eines dem Magier 1. (Weiter mit Teil 10.)

Schlechtes Gruppenspiel, Teil 10



Magier 1 beseitigt mit Mühe und Not und noch weniger Lebenspunkten sein Monster und greift anschließend eines der beiden verbliebenen an. Priester und Magier 1 haben kaum noch Mana. Das Ende vom Lied: Ein Monster erledigt den Priester, das andere Magier 1. Die Gruppe hat verloren. (Ende.)

Gutes Gruppenspiel, Teil 1



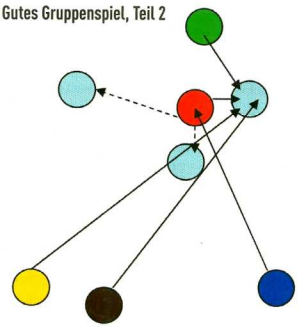
Der Kämpfer beginnt den Kampf. Mit DEMORALISIERUNGSRUF zieht er Aggro von allen Monstern, wählt gleichzeitig eines aus, das bekämpft werden soll. Der Schurke und die beiden Magier benutzen ein Assist-Makro, um das Monster schnell zu erledigen. Sobald der Kämpfer merkt, dass alle ihr Assist-Makro angewendet haben, benutzt er RÜSTUNG ZERREISSEN, RACHE und ENTSCHÄRFEN auf die anderen Monster, um von jedem ausreichend Aggro zu ziehen.

Legende:
- Monster
- Krieger
- Schurke
- Magier 1
- Magier 2
- Priester

– – – Erzeugt aggro bei den entsprechenden Charakter

—— Attackiert/ unterstützt den jeweiligen Charakter

Gutes Gruppenspiel, Teil 2



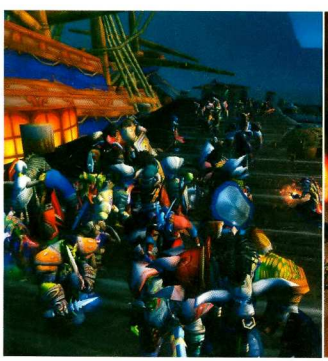
Das erste Monster ist besiegt, der Kämpfer bestimmt den nächsten Gegner. Die Magier und der Schurke benutzen wieder ihr Assist-Makro. Der Priester heilt den Kämpfer zwischenzeitlich. Das geschieht, ohne Aggro zu erzeugen, weil er a) mit Heal-over-Time-Sprüchen beginnt und b) der Kämpfer weiterhin die Monster mit RÜSTUNG ZERREISSEN, RACHE und ENTSCHÄRFEN durchrotiert. Diese Rotation beginnt er allerdings erst, wenn sichergestellt ist, dass die anderen Mitglieder das ausgewählte Monster angreifen. Der Kampf setzt sich nach diesem Schema so lange fort, bis alle Gegner erledigt sind. Durch den richtigen Einsatz von Assist-Makros, Brecher-Rotation auf alle Gegner und behutsames Zaubern, bekommt lediglich der Brecher Schaden, alle anderen sollten noch nicht einmal attackiert worden sein. (Ende.)

Was ist eine Aggro-Liste?

Jedes Monster verfügt über eine individuelle Aggro-Liste. Auf dieser Liste befinden sich alle Mitglieder einer Gruppe, die sich – je nach Aktion – in dieser Aufstellung nach oben oder unten bewegen. Das Monster greift immer den Spieler auf der ersten Position dieser Liste an. Wie verändert sich diese Liste? Ein Beispiel: Ein Brecher richtet über einen Zeitraum von zehn Sekunden 400 Schadenspunkte an und befindet sich auf dem ersten Platz der Aggro-Liste. Der Magier zaubert einen Feuerball, der vesehentlich zu einem kritischen Treffer führt. Dieser richtet 700 Schadenspunkte an. Unabhängig von der Entfernung des Monsters zum Magier wird es diesen umgehend angreifen. Angenommen, alle Spieler stellen die Angriffe jetzt ein und nur der Priester heilt den Magier mit einem GROSSE HEILUNG-Spruch für 1.500 Lebenspunkte. Diese Aktion würde so viel Aggro erzeugen, dass das Monster nun den Heiler angreift. Es gibt bei diesen Rechenbeispielen natürlich immer eine große Unbekannte: Wie viel Aggro welche Aktion erzeugt, wurde von Blizzard bislang nicht veröffentlicht; außerdem hängt der Aggro-Wert nicht von dem Schaden ab, den man erzeugt. RÜSTUNG ZERREISSEN des Kriegers richtet beispielsweise wenig Schaden an, generiert aber viel Aggro. Das magische Schild des Priesters oder Paladins erzielt überhaupt keinen Schaden, dafür ebenfalls jede Menge Aggro. Hier sollte man viel ausprobieren und beobachten, um seine Spielweise zu optimieren.

cher erst einmal zu Ihnen laufen müssen, verschenken Sie wertvolle Sekunden und der ganze Kampfaufbau und die Übersichtlichkeit geht verloren. Es ist fatal, wenn sich die Gruppe ständig neu orientieren muss.

Wichtig: Spielen Sie Ihre Klasse absolut konsequent und ohne Kompromisse! Ganz egal, was passiert, mischen Sie sich nicht in die Domänen anderer Klassen ein. Selbst wenn ein Monster nur noch sehr wenig Energie hat, greifen etwa Priester keinesfalls in den Kampf ein. Es ist Aufgabe der Damage Dealer, das Monster möglichst schnell zu erledigen. Brecher achten niemals auf ihre Lebenspunkte. Selbst wenn diese auf karge 25 Prozent gesunken sind, wird weiter versucht, Aggro zu erzeugen und zu halten. Es ist die Aufgabe des Priesters, die Brecher zu heilen. Sobald sich Mitglieder einer Gruppe außerhalb dieser Regeln und ihrer Klassendefinition bewegen, gibt es Probleme, die oft nur sehr schwer oder gar nicht mehr zu lösen sind. Wenn ein Priester zum Beispiel nur eine Sekunde zu spät heilt, weil er gerade dummerweise auf ein Monster eingeschlagen hat, dann kann das dem Brecher und damit der gesamten Gruppe das Leben kosten. Trainieren und optimieren Sie also Ihr Gruppenspiel immer wieder.



Bei großen Angriffen geht alles durcheinander, viel Taktik geht nicht. Entfernen Sie sich nicht zu weit vom Hauptfeld



Bei mehreren Gegnern zeigt sich, was der Tank kann: Er hält die Aggro und passt so auf die Magier auf.



Probieren Sie aus, welche Sprüche viel Aggro erzeugen. Dieser Spruch des Magiers ist diesbezüglich relativ harmlos.



Was ist ein Makro?

In *World of Warcraft* versteht man unter Makros allgemein frei programmierbare Buttons, die sich wie Talente und Gegenstände in die Aktionsleisten einfügen lassen. Zu diesen Buttons lassen sich zahlreiche, überwiegend simple Skripten erstellen, die das Spiel um kleine Funktionen erweitern und die Bedienung vereinfachen. So haben Sie beispielsweise per Makro die Möglichkeit, mit einem Mausklick die Waffen zu wechseln oder gleichzeitig Essen und Trinken herbeizuzaubern – überaus praktisch!

Das klingt kompliziert. Muss ich mich in Programmiersprachen auskennen, um ein Makro zu schreiben?

Ganz und gar nicht, auch Anfänger finden sich sehr schnell zurecht. Doch können Sie ohnehin gänzlich auf das Eintippen von verwirrenden Programmzeilen verzichten, da viele Spieler ihre selbst geschriebenen Makros erfreulicherweise ins Internet stellen. Das bedeutet für Sie, dass Sie lediglich einen kleinen Text per Kopieren- und Einfügen-Befehl in Ihr Spiel übertragen und schon ist Ihr Makro fix und fertig.

UND SO WIRD'S GEMACHT: Schritt für Schritt zum eigenen Makro

Im folgenden Beispiel erstellen wir ein Makro, welches eine Mitteilung an alle Partymitglieder schickt, dass Sie einen von Ihnen bestimmten Gegner angreifen möchten. Dies ist vor allem für diejenigen Spieler sinnvoll, die mit der Aufgabe des Pullens, also des Anlockens eines Gegners, betraut sind.

1. (Bild 1, oben): Rufen Sie zunächst den Makro-Editor auf: Begeben Sie sich ins Spiel und drücken Sie die Eingabetaste, um die Chatkonsole zu öffnen. Tippen Sie **/m** ein und bestätigen Sie per Eingabetaste. Alternativ können Sie auch einfach das Hauptmenü öffnen, wo Sie die Schaltfläche „Makros" finden.

2. (Bild 2, oben): Oben im Fenster des Makro-Editors sehen Sie mehrere leere Spalten, in denen Sie Ihre fertigen Makros ablegen können. Darunter befindet sich ein Eingabefeld, in dem Sie das ausgewählte Makro editieren können. Am unteren Fensterrand stehen die Schaltflächen „ENTF", „NEU" und „Verlassen". Klicken Sie auf **NEU**, um ein neues Makro zu erstellen.

3. (Bild 3, Seite 140): Geben Sie in der Eingabezeile den Namen Ihres Makros ein. Für unser Beispiel wählen wir die Bezeichnung „Incoming". Suchen Sie sich anschließend ein passendes Icon aus der Liste aus. Sie können sowohl den Namen als auch das Icon zu einem späteren Zeitpunkt wieder ändern. Sie können auch verschiedene Icons mehrfach verwenden. Klicken Sie auf **Ok**.

4. (Bild 4, Seite 140): Ihr Makro befindet sich nun in einem der zuvor erwähnten Slots. Klicken Sie es einmal an, um es auszuwählen. Im Eingabefeld können Sie nun frei Ihre Skripten eingeben. In unserem Fall beschränken wir uns auf ein sehr einfaches. Tippen Sie ein:
/p Ich greife dieses Ziel an -> %t
Das /p steht in diesem Fall für den Party-Chatkanal, während sich das %t auf einen selektierten Gegner bezieht. Klicken Sie auf **Vollenden**. Das Makro ist einsatzbereit.

5. (Bild 5, Seite 140): Alles, was nun noch für Sie zu tun ist: das Icon aus dem Makro-Editor bei gedrückter Maustaste in Ihre Aktionsleiste ziehen – genauso, wie Sie es etwa mit Zaubern aus dem Fertigkeitenbuch tun.

6. Wenn Sie sich nun in einer Party befinden und Sie beispielsweise einen Räuber angreifen möchten, wählen Sie diesen nur noch per Linksklick aus und klicken Ihren **Incoming**-Button an. Schon erscheint die Nachricht „Ich greife jetzt dieses Ziel an -> Räuber" im Party-Chatkanal. Ihre Gruppenmitglieder sind somit rechtzeitig gewarnt und können sich auf den Angriff einstellen – und das alles ohne zeitraubendes Getippe!

Das klingt jetzt aber noch wenig aufregend. Gibt es denn keine cooleren Makros?

Und ob es die gibt! Und damit Sie schon mal einen Vorgeschmack darauf erhalten, warum Makros so unheimlich nützlich sind, stellen wir Ihnen einige weitere Skripten vor:

1. ZIEL UNTERSTÜTZEN

/assist %t
/script AttackTarget();

Mit diesem Makro eilen Sie einem Mitspieler per Mausklick zu Hilfe. Einfach einen Charakter anwählen und den entsprechenden Makro-Button verwenden, schon greift Ihre Figur das Ziel an, das Ihr Mitspieler in dem Moment attackiert. Eine unbezahlbare Hilfe, insbesondere in unübersichtlichen Kämpfen wie zum Beispiel in dicht bevölkerten Instance Dungeons.

Eine Alternative dazu wäre, das %t durch den Namen eines Mitspielers zu ersetzen. Wenn Sie beispielsweise dem Heiler Ihrer Gruppe ein eigenes Unterstützungsmakro widmen, können Sie jederzeit die Gegner von ihm ablenken – und das alles mit nur einem Mausklick!

Wenn Sie beispielsweise dem Spieler Lord_Magus zur Hand gehen möchten, sähe Ihr Makro so aus:
/assist Lord_Magus
/script AttackTarget();

Tipp: Um wirklich schnell jemanden zu unterstützen, empfehlen wir Ihnen das /script AttackTarget(); durch das eines Fernangriffs, etwa einen Zauber, zu ersetzen.

Das fertige Makro eines Zauberers könnte also beispielsweise so aussehen:
/assist %t
/wirken Feuerschlag(Rang 2)

2. VERWANDLUNG ANKÜNDIGEN

Als Magier besitzt man die großartige Fähigkeit, Gegner in Schafe zu verwandeln, was bei mehreren Feinden auf engem Raum konkurrenzlos praktisch ist. Viele Spieler

TIPP: Einfaches Einfügen im Fenstermodus

Wenn Sie *World of Warcraft* in einem Fenster laufen lassen, können Sie die Makro-Skripten noch einfacher in das Spiel übertragen. Im Hauptmenü finden Sie unter den Grafik-Einstellungen die Checkbox „Fenstermodus". In dieser Ansicht können Sie schnell und unkompliziert einen Script-Code aus einem separat geöffneten Text- oder Browserfenster kopieren und per STRG+V-Tastenkombination im Makro-Editor einfügen. So sind auch mehrere komplizierte Makros in Sekundenschnelle hintereinander erstellt.



nehmen sich aber nicht die nötige Zeit, um einen Angriff durchzuplanen oder sich auf ein gemeinsames Ziel zu einigen. Das Ergebnis ist dann oftmals, dass sich der vom Magier verwandelte Gegner Angreifern gegenüber sieht – was die Verzauberung natürlich aufhebt und den wütenden Feind zurück ins Kampfgeschehen bringt. Indem der Magier seinen Vewandlungszauber mit einer Benachrichtigung koppelt, wissen die Gruppenmitglieder stets, welcher Gegner vorerst nicht anzugreifen ist. Das dazu nötige Makro sieht dabei wie folgt aus:

/wirken Verwandlung(Rang X)
/p Sheep >>> %t

Beachten Sie: Für das X setzen Sie den Rang des Verwandlungszaubers ein, den Sie verwenden möchten, also beispielsweise Verwandlung(Rang1).

Tipp: Um die Spielerfahrung auf Rollenspielservern nicht durch unschöne Formulierungen zu verfälschen, könnte Ihr Makro auch so aussehen:

/wirken Verwandlung(Rang X)
/me verwandelt %t in ein blökendes Schaf.

Wenn Sie Ihren Magier – im Beispiel trägt er den Namen Largos – einen Murloc verwandeln lassen, erscheint nun folgende Nachricht: „Largos verwandelt Murloc in ein blökendes Schaf".

3. SELBST-BUFF-MAKRO MIT BENACHRICHTIGUNGEN

Wer auf sich selbst einen Verstärkungszauber wirken will, klickt diesen zunächst in der Aktionsleiste an und anschließend sich selbst. Ein Umstand, den man mit diesem Makro deutlich verringern kann. Es unterscheidet, ob man sich selbst oder einen anderen Spieler verzaubern möchte. Hat man niemanden selektiert, genügt ein Klick und schon ist der Spruch aktiv. Will man jemand anderen buffen, kann man den Spieler einfach anwählen und verzaubern – das funktioniert alles wie gehabt. Ein nützlicher Bonus dieses Makros ist das Anzeigen einer Nachricht, dass der Buff gewirkt wurde.

/script CastSpellByName (‚ZAUBERNAME(Rang X)') ; if SpellIsTargeting() then SendChatMessage(„BUFF AUF SPIELER SELBST", „SAY"); SpellTargetUnit(‚player'); else SendChatMessage(„%t, BUFF AUF ANDEREN SPIELER", „SAY"); end;

Beachten Sie:
Bei ZAUBERNAME(Rang X) tragen Sie einfach den genauen Namen sowie den gewünschten Rang des Zaubers ein. Bei den Chat-Nachrichten „BUFF AUF SPIELER SELBST" und „%t, BUFF AUF ANDEREN SPIELER" können Sie die Mitteilungen ändern. Erstere bezieht sich auf den Selbstzauber, während die zweite Mitteilung dann auftaucht, wenn Sie einen Mitspieler verzaubern.

Im folgenden Beispiel verwenden wir den Verstärkungszauber ARKANER INTELLEKT:

/script CastSpellByName (‚Arkaner Intellekt(Rang 1)') ; if SpellIsTargeting() then SendChatMessage(„Ich habe meine Intelligenz erhöht!", „SAY"); SpellTargetUnit(‚player'); else SendChatMessage(„%t, Ich habe Deine Intelligenz erhöht!", „SAY"); end;

Wenn Sie niemanden ausgewählt haben, wirkt der Zauber automatisch auf Ihre eigene Spielfigur und im Chat-Fenster erscheint die Nachricht „Ich habe meine Intelligenz erhöht!" Sollten Sie jedoch beispielsweise einen Mitspieler namens Knut selektiert haben, lesen Sie folgende Nachricht beim Zaubern: „Knut, ich habe Deine Intelligenz erhöht!"

Statt „SAY" kann man auch „PARTY" oder „YELL" verwenden. Die Mitteilung wird dann im Party-Chat angezeigt beziehungsweise geschrien.

Wo bekomme ich die ganzen Befehle her, um mir eigene Makros zu basteln?

Wenn Sie selbst ein wenig mit dem Makro-Editor experimentieren möchten, raten wir Ihnen, sich in aller Ruhe mit den allgemeinen Slash-Kommandos, wie etwa Emotes, auseinander zu setzen. Dort finden Sie genügend Stoff für Ihre ersten Versuche in Sachen Skripten. Allerdings möchten wir darauf hinweisen, dass manche Befehle nur sehr erfahrenen Anwendern zu empfehlen sind. Insbesondere die folgenden Anweisungen sollten Sie als Neuling besser zunächst auslassen:

/script <API-Befehle>
/skript <API-Befehle>
/run <API-Befehle>
/rennen <API-Befehle>
/console <Konsolen-Befehl>
/konsole <Konsolen-Befehl>

TIPP: Textausgabe per Umschalttaste + Linksklick

Die meisten Spieler haben es sicher schon herausgefunden: Bei geöffnetem Chat-Eingabefeld halten Sie lediglich die Umschalttaste gedrückt und klicken dann ein beliebiges Item links an, schon ist der Name des Gegenstands eingefügt. Das Gleiche funktioniert aber auch mit anderen Elementen, zum Beispiel mit Aufgaben oder eben auch mit dem Makro-Editor. Praktisch alle Zaubersprüche und Fähigkeiten aus dem Fertigkeitenbuch sind auf diese Weise übertragbar. Probieren Sie es mal aus!

Act of War: Direct Action

„Sir, wir stehen unter schwerstem Beschuss! Wir brauchen Artill ...“ Kaboom! Der Rest der Funkmeldung geht in einer gigantischen Explosion verloren. Der Untertitel von ACT OF WAR: DIRECT ACTION sagt, was abgeht: In dem Echtzeit-Strategie-Hit kracht und scheppert es an allen Ecken und Enden. Keine Bange, wir führen Sie durchs Gefecht.

MISSION 1

Der erste Einsatz

1. Die Infanterietruppe begibt sich vom Start weg in die „Robben“-Position, so bleibt das Einsatzteam weitgehend unbeschadet.
2. Auf dem Helikopterlandeplatz befiehlt Jefferson, den Hubschrauber zu zerstören.
3. Halten Sie die Augen nach versteckten Soldaten der RPG-Einheit offen.

MISSION 2

Buckingham-Palast sichern

1. Der Platz bietet keine Deckung, daher geht das Team nach der Zwischensequenz sofort auf den Boden runter.
2. Befehlen Sie Ihren Leuten, eine Verteidigungsstellung in der Nähe des großen Brunnens einzunehmen. Die Terroristen kommen von mehreren Seiten auf die Infanteriegruppe zugelaufen, was aber kein großes Problem darstellt, wenn sich die Jungs flach am Boden halten.
3. Nach dem Gefecht lassen sich die Verwundeten in den Sanitätsfahrzeugen heilen.

Kingmans Limousine finden

1. Jefferson spürt versteckte Terroristen in den Häusern auf, während die restliche Gruppe nachrückt.
2. Achtung: Eine Skriptsequenz lässt zwei gepanzerte Fahrzeuge aus dem Norden erscheinen. Zerstören Sie die beiden Vehikel schnell, bevor diese in Ihre Gruppe rasen können.

MISSION 3

Den Grosvenor-Square-Sektor betreten

Vorsicht – ein Hinterhalt erwartet Jeffersons Gruppe bereits an der ersten Kreuzung. Mithilfe der Bordkanonen ist das Problem jedoch schnell gelöst.

Zur US-Botschaft gehen

In diesem Levelabschnitt sind lediglich ein paar Infanteristen vor der Botschaft abzuwehren.

US-Botschaft verteidigen

Aus dem Park im Osten rücken Infanteristen inklusive RPG-Einheiten vor (diese können Ihren Fahrzeugen gefährlich werden). Fangen Sie die Aggressoren vor der Botschaft mit Ihren Infanterieeinheiten ab.

Grosvenor-Square räumen und sichern

1. In der Kaserne schleunigst das M203-Upgrade für die Infanterie entwickeln.
2. Mit der ganzen Truppe den Park stürmen! Achten Sie dabei aber auf feindliche RPG-Soldaten.
3. Der Krankenwagen folgt dem Kampfverband, um Verwundete sofort zu heilen.

Feindliches Bollwerk räumen

1. Auf dem Weg nach Osten tauchen zwei gepanzerte Terroristenfahrzeuge auf, sichern Sie den Weg daher am besten mit den drei CIA-Transportern.
2. Jefferson räumt die von Terroristen besetzten Gebäude im Alleingang.

Letztes feindliches Bollwerk räumen

1. Ihr Anführer späht robbend die Terroristen aus und zieht diese mithilfe der Scharfschützen aus dem Verkehr.
2. Das Zielgebäude stürmt Jefferson wieder solo – ohne nennenswerte Zwischenfälle.

MISSION 4

Zur US-Basis gehen

1. Gleich am Start geht die Gruppe Soldaten bei den Bäumen in Deckung und wehrt Infanterieeinheiten ab. Die Gegner sind teilweise recht gut versteckt und erst spät sichtbar.
2. Pirschen Sie sich mit dem Infanterietrupp vorsichtig durch den Park. Sobald die Gruppe die Straße erreicht, dürfen Sie auf keinen Fall nach Süden marschieren – dort ist ein feindliches Bollwerk mit Panzern stationiert.

Basis aufbauen

1. Alle Gebäude schnellstens reparieren, auch die, die in der Anleitung nicht erwähnt sind.
2. Besetzen Sie sogleich alle Sandsackbarrieren und lassen Sie nach Norden, Südosten und Südwesten mit Panzern und Infanterie sichern.
3. Die Fußsoldaten im Wald oder in Häusern verstecken, um den Gegnern aufzulauern.

Den SA-12-Stützpunkt zerstören

Die Nordflanke sieht sich permanenten Angriffen ausgesetzt. Produzieren Sie eine schlagkräftige Panzertruppe, um damit zur SA-12-Stellung vorzustoßen.

MISSION 5

Die Zentrale von Trans-Global-Energy sichern

1. Lassen Sie sich Zeit und investieren Sie in Ruhe alles Geld in die Truppenproduktion (hauptsächlich Scharfschützen) und besetzen Sie die drei Zielgebäude komplett.
2. Die beiden M113-Panzer postieren Sie zur Unterstützung ebenfalls bei den Zielgebäuden.

Sekundärziel

1. In den Straßen halten sich einige US-Polizeitrupps auf – im Westen bekommen Sie vom dortigen Trupp den Auftrag, Geiseln zu befreien. Die gesuchten Personen befinden sich etwa in der Kartenmitte.
2. Befreien Sie die Gefangenen durch einen kombinierten Einsatz von Infanterie (Jefferson mit Scharfschützen) sowie Helikoptern.
3. Wer auf Nummer Sicher gehen will, räumt die feindlichen Panzerfahrzeuge mit Paladin-Einheiten aus dem Weg, nachdem Jefferson diese ausgekundschaftet hat.

Die zwei Straßensperren

Mit einer Staffel von rund 15 Hubschraubern fegen Sie alle Gegner inklusive der Straßensperren von der Karte. Bei Luftabwehrstellungen empfiehlt sich ein Panzereinsatz.

Die zwei feindlichen Sturmbasen zerstören

1. Für die nächsten Stellungen produzieren Sie Panzereinheiten zur Unterstützung der Helikopter – die Panzer konzentrieren sich dabei auf die Tunguskas.
2. Sobald die Luftabwehrpanzer abgeräumt sind, schlagen die Hubschrauber erbarmungslos zu.

Feindliches Hauptquartier zerstören

1. Ihr Kampfverband rückt nach Norden auf den großen Parkplatz vor. Dort sammeln Sie Ihre Truppen und errichten eine zweite Basis.
2. Im Hafenbereich als Erstes die Schützen hinter den Fenstern ausschalten, danach zerstören Sie mithilfe der Paladin-Panzer die Luftabwehr.
3. Jetzt schnell die Apache-Helikopter hinzuziehen, um die restlichen Gegner zu besiegen.

MISSION 6

Feindliche Abwehr durchbrechen

Zunächst den Strand von feindlichen Abwehrstellungen säubern. Setzen Sie Bomber ein und vernichten Sie die drei markierten Ziele.

Basis absichern

Mit den Infanteristen sichern Sie den westlichen Zugang zu Ihrer Basis – nutzen Sie den nahe gelegenen Bunker und setzen Sie Scharfschützen hinein. Einen zweiten Bunker weiter im Osten ebenfalls besetzen.

Luftwaffe aufbauen

Während Sie mindestens vier Global Hawks fertigen lassen, schicken Sie Jefferson mit einem gemischten Soldatenteam rechts den Strand entlang zum nächsten Bunker und schalten den Granatwerfer aus. Ein weiteres Team postiert sich in einem der Häuser darüber. Die Infanterie rückt von Haus zu Haus vor und sichert so die gesamte Siedlung. Postierte Scharfschützen entlang der Straße am Strand und an der Kreuzung im Nordosten des Dorfes halten den Rücken frei.

Konvoi vernichten

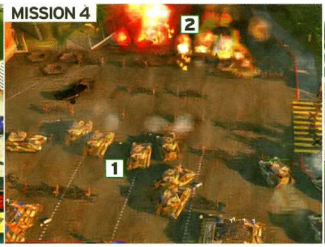
Mit vier bis sechs Global Hawks vernichten Sie den Konvoi auf einen Schlag.

SAM-Luftabwehrstellungen ausschalten

Mit der eben abgesetzten Infanterie erklimmen Sie den Hügel, auf dem sich die Ziele



Auf offener Straße lassen Sie die Scharfschützen (1) besser nicht umherspazieren.



Gegen die starke Panzer-Verteidigungsbastion (1) haben die Terroristen (2) überhaupt keine Chance.



Stöbern Sie die Polizeitrupps (1) in der Stadt auf, um Sekundärziele zu erfüllen.

befinden. Dank der Scharfschützen ist jede Gegenwehr schnell gebrochen. Setzen Sie bei Bedarf den Medikopter ein, um Ihre Truppen an der Front zu heilen.

Luftwaffen-Kontrollturm zerstören

Errichten Sie zwei weitere Luftwaffen-Kontrolltürme und bauen Sie mindestens sechs FA-35-Bomber. Damit wehren Sie die Luftangriffe ab, während die verbliebenen Infanteristen den Fluglandeplatz durch den nördlichen Eingang infiltrieren und den Kontrollturm zerstören.

Energie abdrehen

Gehen Sie zuerst mit sechs FA-35-Bombern und einigen Global Hawks gegen die Energiespeicheranlage vor. Alternativ greifen Sie mit Infanteristen vom Nordwesten aus an.

Die letzten zwei Ziele

Mindestens fünf Global Hawks legen die Tankladster schnell in Schutt und Asche. Für das primäre Einsatzziel empfiehlt es sich, zunächst mit einigen Global Hawks die Luftabwehrfahrzeuge des Feindes auszuschalten, um anschließend mit mindestens sechs Bombern das markierte Gebäude in die Luft zu jagen.

MISSION 7

Ölquelle sichern

1. Wir empfehlen als Startgruppe zwei Stryker MC, zwei Stryker MG5, vier Buggys mit Stinger-Upgrade sowie 16 Infanteristen (acht Commandos, acht Scharfschützen).
2. Mit der Gruppe stoßen Sie nach Norden vor, wobei Jefferson die Häuser allein räumt.
3. Die Kampfgruppe zum Schutz an der Ölquelle belassen. In der Basis den Wachturm bemannen. Zwei Stryker MG5 schieben Wache.

Das Dorf sichern

1. Jefferson macht durch Häuserkampf den Weg für die Stryker-Fahrzeuge frei.
2. Sichern Sie das Ölvorkommen im Dorf. In der Zwischenzeit greifen ständig MIGs aus nordöstlicher Richtung an. Vorgeschobene Wachtürme inklusive Upgrades genügen als Abwehr. Veranlassen Sie Reparaturen, falls diese notwendig sind.

Der feindliche Luftwaffen-Kontrollturm

Marschieren Sie von der nordwestlichen Ölquelle aus nach Osten weiter, dort ist das Flugfeld mit den Kontrolltürmen.

Geiseln befreien

Wechseln Sie nun zum Luftkampf und errichten Sie einen Luftwaffenstützpunkt auf dem Flugfeld im Norden. Produzieren Sie etwa 15 Flieger, vorwiegend Düsenjäger. Die Luftwaffe macht den Weg zum Geisellager mit schwerem Bombardement frei.

SA-12-Stützpunkt zerstören

Die Luftabwehr-Raketenstellungen am besten mit den Stryker-MC-Einheiten aus großer Distanz zerlegen. Danach die Basis stürmen.

Feindliche Basis zerstören

Bevor Sie nach Norden vorstoßen, bauen Sie im Südosten eine eigene Basis, um von dort die Truppen zum Ziel zu entsenden. Die kürzere, heftigere Variante: ein massiver Luftschlag vom nördlichen Flugplatz aus.

MISSION 8

Haupttor der Raffinerie durchbrechen

1. Jefferson macht die Gegner ausfindig. Diese mithilfe der Stryker-Fahrzeuge außer Gefecht setzen.
2. Die S.H.I.E.L.D.-Einheiten erledigen die Generatoren links hinter dem Eingang.

Zentralen Standort räumen

Jefferson späht zuerst die Panzerfahrzeuge am Zielpunkt aus. Die Stryker erledigen die Bedrohung, während die S.H.I.E.L.D.-Gruppe Deckung gibt.

TGE-Verwaltungsgebäude sichern

1. Die Helikopter mit der SPINNER-Einheit erledigen.
2. Die Infanterie besetzt die Gebäude. Auf dem Platz vor dem Zielgebäude schnell einen Vorposten errichten, inklusive einer SPINNER-Produktionsanlage.
3. Die Terroristen greifen aus nördlicher Richtung an. Bombendrohnen sind bei der Abwehr hilfreich.

Ölreserven sichern

Der Zugang zur Ölquelle ist stark gesichert. Am besten eine voll besetzte Infanteriegruppe unter Führung von Jefferson losschicken, um die verschanzten Gegner auszuheben.

Südliches TGE-Verwaltungsgebäude

Sobald der zweite Countdown abgelaufen ist, greifen die Terroristen nicht nur das Verwaltungsgebäude, sondern auch Ihr Hauptquartier an. Sie verkaufen einfach diese Anlagen und errichten am südlichen Verwaltungsgebäude ein neues Hauptquartier, falls Sie keine Verteidigung zurückgelassen haben.

MISSION 9

Wolga-Brücke überqueren

1. Jefferson säubert die Häuser und den Turm vor der Brücke – die Mörsereinheiten geben Deckungsfeuer.
2. Die Panzer ziehen nach und unterstützen ebenfalls.
3. Auf der Brücke einen Helikopter abwehren (Avenger einsetzen).

Russische Kasernen zerstören

Die Infanterie und die zwei M1-Panzer erledigen die Kaserne auf der Brücke ohne Probleme.

Verstärkung treffen

1. Die Infanterie bewegt sich durch das Waldgebiet in Richtung Treffpunkt vor, die Fahrzeuge folgen dichtauf.
2. Jefferson klärt mit der Infanterie die Situation in den Häusern.

Östliche Straßensperre zerstören

1. Die Straßen westwärts sind mit versteckten Terroristen übersät – viel Arbeit für Jefferson und seine Infanteristen.
2. Das Lager an der Straßensperre mit einem massiven Panzervorstoß einnehmen, gedeckt durch die Hubschrauber-Einheiten.

Tokamaks zerstören

Bevor die Truppe westwärts zieht, das kleine Lager im Norden zerstören.

Ungepflasterte Straße erkunden

Jefferson macht einen kleinen Spaziergang direkt zur Anhöhe oberhalb der westlichen Sperre. Von dort aus zerlegen die beiden eben eingetroffenen Paladin-Einheiten einen Großteil der gegnerischen Anlage.

Westliche Straßensperre zerstören

Es genügt, die Abrams-Panzer loszuschicken, um den Rest der Sperre zu zerstören. Falls sich dort noch ein Helikopter herumtreibt, erledigen die Avenger das Problem.

MISSION 10

Ingenieure aus der Energieanlage abziehen

1. Nachdem die wichtigsten Gebäude Ihrer Basis gebaut sind, stellen Sie einen Trupp

MISSION 7



Setzen Sie Mehrfachbombardements ein, um großflächige Basen schnell und effizient zu zerstören.

MISSION 8



Das Artilleriegeschütz (1) steht gut getarnt hinter dem Gebäude. Auch der Helikopter (2) muss weg.

MISSION 10



Fatvee-Einheiten (1) halten auch im laufenden Gefecht Ihre Fahrzeuge immer gut in Schuss.

aus Infanterie und Buggys zusammen.
2. Die Angriffsgruppe begibt sich durch die Schlucht zu dem Gefangenenlager, in dem sich die Ingenieure befinden.
3. Schalten Sie das Wachpersonal des Lagers mithilfe von Scharfschützen aus.
4. Schicken Sie die befreiten Techniker zu Ihrer Basis zurück.

Das Öldepot einnehmen

1. Mit dem Tarn-Comanche bekommen Sie schnell heraus, dass die westliche Brücke über den Fluss nicht so gut gesichert ist.
2. Schicken Sie Ihre Einheiten über diese Brücke und nehmen Sie das Öldepot ein.
3. Beim Öldepot zwei Ölquellen in Besitz nehmen.

Das Tver-Kraftwerk unter Kontrolle bringen

1. Der Tarn-Comanche zeigt dem Spieler, dass auf der Straße in nördlicher Richtung kaum mit Gegenwehr zu rechnen ist.
2. Schicken Sie einen schlagkräftigen Trupp (gemischter Verband) in diese Richtung und besetzen Sie das Bürogebäude.
3. Kämpfen Sie sich nach Westen zum Kontrollzentrum vor und nehmen Sie es ein.

Generatoren bewachen

1. Stellen Sie in der Basis einen Trupp zusammen, der aus acht bis zehn Stryker-Einheiten mit Mörserkanonen besteht.
2. Schicken Sie diese Gruppe durch den Haupteingang der Anlage.
3. Nun rückt der Trupp aus dem Kontrollzentrum ebenfalls in Richtung Generatoren vor und bringt diese unter Kontrolle.

Eine Wächterdrohne in den Hauptkern der Energieanlage schicken

1. Hier ist Beeilung angesagt! Bauen Sie zuerst eine SPINNER-Befehlszentrale.
2. Nun ein Wächterdrohnen-Raketenabwehr-Gebäude errichten und sofort eine Wächterdrohne produzieren.
3. Eskortieren Sie die Drohne zum Kern der Energieanlage. Aber achten Sie darauf, dass kein gepanzertes Fahrzeug der Drohne im Weg steht.

MISSION 11

Insel mit Ölquelle einnehmen

1. Zuerst die Gegner auf der Insel mit einem Panzereinsatz ausschalten.
2. Bauen Sie anschließend eine Basis auf, damit Sie die Ölquelle übernehmen und eine Raffinerie errichten können.
3. Wenn der Rubel rollt, ist es Zeit, die militärischen Gebäude zu errichten.

Erste Panzerdivision befreien

1. Schnappen Sie sich ein paar Männer sowie gepanzerte Fahrzeuge und besuchen Sie die Erste Panzerdivision.
2. Vor Ort benötigen Sie Reparaturfahrzeuge, die so genannten Fatvees, um herumliegende Panzer wieder in Gang zu bekommen.
3. Beseitigen Sie die störende Terroristenstellung im Westen.

Vorrücken zur feindlichen Infanteriezone

1. Stellen Sie zunächst einen Trupp aus Infanterie und Panzern zusammen.
2. Bei dem Kampf in der feindlichen Infanteriezone ganz besonders auf die Wachtürme achten.

MiG-21 zerstören

1. Mit einem zweiten Trupp rücken Sie schnell bis zum Flugplatz vor.
3. Zerstören Sie möglichst viele MiG-21 Flugzeuge, bevor diese abheben.

Gegnerischen Angriff abwehren

1. Lösen Sie Defcon 2 aus.
2. Platzieren Sie um die Basis herum Luftabwehrstellungen. Vergessen Sie nicht die Generatoren.
3. Die Erste Panzerdivision auf die Insel transportieren und dort verteilt platzieren. Verkaufen Sie außerdem sämtliche Gebäude der Division.
4. Bauen Sie zusätzliche Buggys (inklusive Stinger-Upgrade), um Angriffe aus der Luft besser abwehren zu können.

Zakharov

1. Basteln Sie als Einsatzgruppe einen schlagkräftigen Verband aus Infanterie und Panzern zusammen.
2. Kämpfen Sie sich den Weg frei und nehmen Sie den Halunken fest. Lediglich einige Panzer schützen ihn.

MISSION 12

Das nördliche Ende der Basis sichern

1. Stellen Sie eine Hand voll Infanterietrupps ab, um das Krankenhaus zu sichern und das ungeplante Verschwinden von Zakharov zu vermeiden.
2. Setzen Sie einen Trupp aus Panzern und Infanterie zusammen.
3. Schicken Sie die gepanzerten Fahrzeuge vor und lassen Sie die Häuser mit den Panzerkanonen beschießen.
4. Nun kommt die Infanterie zum Einsatz und besetzt die Häuser.
5. In diesem Missionsabschnitt können Sie sehr viele Gegner gefangen nehmen. Das wirkt sich sehr positiv auf Ihr Konto aus.

Basis aufbauen

1. Kümmern Sie sich um Ihre Basis und bauen Sie zuerst ein leichtes Waffendepot.
2. Lösen Sie Defcon 2 aus und bauen Sie ADATS-Türme nördlich, südlich und frontal in Richtung Kapitol.
3. Denken Sie auch an genügend Feldgeneratoren, um die ADATS-Türme mit ausreichend Energie zu versorgen. Extra-Tipp: Wenn die finanzielle Lage es zulässt, investieren Sie das Geld immer in zusätzliche Generatoren. So stellen Sie sicher, dass die auf Energie angewiesenen Gebäude stets einsatzbereit sind.
4. Die Produktion von Infanterie, Panzern und Buggys kann nun anlaufen.

SWAT-Teams unter Kontrolle bringen

1. Stellen Sie einen Trupp aus Infanterie und Panzern zusammen.
2. Folgen Sie den beiden Straßen, die sich ober- und unterhalb der Allee befinden, in Richtung Kapitol.
3. Achten Sie auf die ringförmig aufgestellten Polizeifahrzeuge: Hier befinden sich die gesuchten SWAT-Einheiten.

Die SA-12-Abschussbasen einnehmen

1. Produzieren Sie rund zwölf Scharfschützen und zwölf gepanzerte Einheiten (Stryker und Buggys inklusive Stinger-Upgrade).
2. Schicken Sie die Truppe durch die Allee zu den Basen und meiden Sie den Weg südlich durch die Straßenschluchten. Dort warten Heckenschützen und Straßensperren.
3. Zerstören Sie die Abschussbasis. Aber Vorsicht: Der Feind ist ebenfalls gut bewaffnet. Halten Sie daher möglichst großen Abstand und setzen Sie die weit reichenden Panzerwaffen ein.

Feindliche Lufteinsatzzentrale

1. Ziehen Sie erneut Ihre Streitkräfte auf der Allee zusammen und rücken Sie weiter in Richtung Kapitol vor.
2. Ein Sekundärziel: die Infoquelle in der südlichen Straße ausschalten. Stellen Sie für diese Aufgabe einen Trupp (Infanterie und Panzer) in der Basis zusammen und er-

ledigen Sie diese Mission.
3. Rücken Sie weiter bis zur gegenerischen Lufteinsatzzentrale vor und vernichten Sie diese mit einem gezielten Schlag.

Kapitolhügel sichern und US-Senatoren retten

1. In der Zwischenzeit sollte das Feldkrankenhaus in der Allee aufgebaut sein. Einige ADATS-Türme zur Absicherung vor den feindlichen Angriffen sind sinnvoll.
2. Falls es der Kontostand erlaubt, eine Kaserne und ein leichtes Waffendepot bauen – das spart Zeit für den Nachschub.
3. Rücken Sie mit allen verfügbaren Einheiten in Richtung Kapitol vor.
4. Zerstören Sie vorrangig die gegnerischen Feldgeneratoren, um die Luftabwehr lahm zu legen.
5. Beschießen Sie zuerst alle drei Flügel des Kapitols mit gepanzerten Einheiten, um anschließend die Infanterie zu entsenden. Diese kann nun heldenhaft die US-Senatoren retten.

MISSION 13

Den Präsidenten retten

1. Stellen Sie Ihre Truppen in folgender Reihenfolge auf: Vornweg die zwei Stryker-ITW, gefolgt von sechs S.H.I.E.L.D.-Einheiten, dann die Infanterie, dahinter die Reparaturfahrzeuge und abschließend die restlichen sechs S.H.I.E.L.D.-Einheiten.
2. Bewegen Sie sich zuerst gen Süden auf die diagonal verlaufende Straße zu und biegen Sie dann in diese ein, in Richtung Absturzstelle.
3. Unbedingt alle Gegner eliminieren, denn über diese Straße treten Sie später den Rückzug an.
4. Bewegen Sie den gesamten Trupp zuerst zur Hubschrauber-Absturzstelle und dann zum eigentlichen Aufenthaltsort des Präsidenten. Befreien Sie ihn.

Den Präsidenten zum Landepunkt der Marine Eins bringen

1. Nehmen Sie den Weg über die diagonal verlaufende Straße zurück, die Sie auf dem Hinweg benutzt haben. Hier erwartet den Trupp der geringste Widerstand.
2. Aufgepasst, der Präsident ist nicht so schnell wie Ihr Kampfverband. Achten Sie außerdem darauf, dass die S.H.I.E.L.D.- und Stryker-Einheiten nicht außerhalb des Wirkungsbereichs der Reparatur-Fatvees gelangen.
3. Biegen Sie zum Landeplatz der Marine Eins ein und machen Sie den Weg für den Präsidenten frei. Ganz besonders effektiv sind hier die S.H.I.E.L.D.-Einheiten. Mithilfe des Einsatzes von Fatvee-Fahrzeugen reparieren Sie gegebenenfalls Schäden an den Mech-Einheiten.

MISSION 14

Verteidigung errichten

1. Bauen Sie die erforderlichen sechs ADATS-Türme an den vorgegebenen Stellen. Erlaubt es Ihr Kontostand, machen sich zusätzliche Türme bezahlt.
2. Am besten schalten Sie Bulldozer, die nicht gerade für Neubauten im Einsatz sind, in den Reparatur-Modus um. Damit stellen Sie sicher, dass Sie beschädigte ADATS-Türme schnell wieder instand setzen.

Kontrolle über die Bankgebäude übernehmen

1. Die Bankgebäude sind mit oberster Priorität einzunehmen, denn damit fließen zusätzliche Dollars in Ihre Kriegskasse.
2. Stellen Sie einen Kampfverband aus schweren und leichten Panzern sowie Infanterie zusammen und schicken Sie diesen in westliche Richtung.
3. Nehmen Sie das Bankgebäude mit Ihrer Infanterie ein und postieren Sie die Panzer um das Bankgebäude. So ermöglichen Sie einen reibungslosen Geldtransfer.
4. Bei dem östlichen Bankgebäude auf eben diese Art und Weise vorgehen. Die Truppen erst wieder abziehen, wenn der komplette Geldtransfer abgeschlossen ist.

Feindlichen Angriff zurückdrängen

1. Rechnen Sie mit verstärkten Angriffen auf Ihre Basis. Beugen Sie rechtzeitig vor: Postieren Sie Artillerieeinheiten hinter die ADATS-Türme.
2. Halten Sie auch einige Infanterieeinheiten bereit, um abgeschossene Piloten gefangen zu nehmen. Im Feldkrankenhaus abgeliefert, bringen diese zusätzlich gutes Geld.
3. Greifen Sie mit sechs schweren und sechs leichten Panzern die gegenerische Artilleriestellung an und vernichten Sie diese.

Feindliche Luftkontrolltürme einnehmen

1. Für diese Angriffe sollten Sie gut vorbereitet und ausgerüstet sein. Wir empfehlen folgende Truppenstärke: Je zehn schwere und leichte Panzer sowie 16 Infanterieeinheiten. Mit dieser Gruppe legen Sie los.
2. Der direkte Weg zu den Zielen ist bestens mit feindlichen Türmen gesichert. Bewegen Sie Ihre Streitkräfte also lieber über die Flanken. Die Seitenstraßen im Osten und Westen sind gut geeignet. Marschieren Sie in Richtung Norden. Biegen Sie erst auf der Höhe des Weißen Hauses in Richtung der Kontrolltürme ab.
3. Die gegnerischen Abwehrtürme am besten durch Artilleriebeschuss zerstören.

Kontrolle über das Weiße Haus erlangen

1. Schicken Sie zuerst einen gemischten Trupp aus Infanterie und schweren Panzern zum gegnerischen Reparaturzentrum und vernichten Sie es mit einem schnellen Schlag.
2. Jetzt sind die östlichen und westlichen Generatoren dran. Ein gemischter Trupp aus leichten und schweren Panzern sowie Infanterie macht die Generatoren problemlos dem Erdboden gleich.
3. Der Strom für die Generatoren ist nun abgedreht und Ihre Infanterieeinheiten stürmen das Weiße Haus.

Das Weiße Haus beschützen

1. Lösen Sie jetzt die Verteidigungsstufe Defcon 1 aus.
2. Bauen Sie direkt vor dem Weißen Haus eine Patriot-PAC-3-Luftabwehrraketen-Abschussbasis und produzieren Sie schnellstens vier Patriot-Raketen.
3. Die verbleibenden Truppen und Fahrzeuge um das Weiße Haus herum verteilen. So wehren Sie gegnerische Angriffe ab. Verhindern Sie, dass gegnerische Einheiten durchkommen.

Die beiden Falling-Star-Uplinks zerstören

1. Bauen Sie drei bis vier Wolverine-Abschussbasen in der Nähe des Weißen Hauses und produzieren Sie die dazugehörigen Raketen. Damit absolut gar nichts anbrennt, sichern Sie die Abschussbasen mit Einheiten.
2. Beschießen Sie die Falling-Star-Uplinks mit den Wolverine-Raketen. Pro Uplink sind zwei bis drei Raketentreffer notwendig, um das jeweilige Ziel auch tatsächlich zu zerstören.
3. Analog verfahren Sie mit Zakharovs Hauptquartier. Und dann lehnen Sie sich ganz entspannt zurück. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben die Kampagne erfolgreich gemeistert!

STEFAN WEISS/CHRISTIAN PAPKALLA/FELIX SCHÜTZ

MISSION 11



Setzen Sie leichtere und schnellere Fahrzeuge ein, um die SA-12-Stellungen (1) zu zerstören.

MISSION 13



Halten Sie Ihre S.H.I.E.L.D.-Einheiten in Schuss. Die Mechs sind die effektivsten Truppen bei dieser Mission.

MISSION 14



Sparen Sie am Schluss nicht mit Truppen, wenn Sie die gegnerischen Luftkontrolltürme zerstören.

Empire Earth 2

Damit Ihre Siedlungsschlachten bei EMPIRE EARTH 2 nicht im Zeitlupentempo ablaufen, brauchen Sie vor allem eine schnelle CPU.



Mit optische Leckerbissen wie Wasserspiegelungen, Echtzeitschatten und detaillierten Modellen sieht das Spiel spitze aus. Dafür bringt die Hardware Höchstleistungen.



Spieler mit schwachen PCs nehmen eine Minimaloptik ohne Schatten und mit einfachen Texturen und simpler Wasserdarstellung zugunsten der Leistung in Kauf.

TUNING

UM *EMPIRE EARTH 2* IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.500 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Geforce FX 5950 Ultra

MIT 1.500 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Eine Auflösung von 800x600 auswählen
- ☐ Texture, Effects und Weather Detail auf „Low" reduzieren
- ☐ Water Detail auf „Low" stellen
- ☐ Die Schatten abschalten
- ☐ Die Bild-in-Bild-Funktion deaktivieren

MIT 2.000 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE4 TI-4200 SOLLTEN SIE:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 stellen
- ☐ Effects, Weather und Water Detail auf „Low" herunterregeln
- ☐ Bei Shadow Detail „Low" wählen
- ☐ Die Bild-in-Bild-Funktion ausschalten

MIT 2.500 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 PRO SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.024x786 wählen
- ☐ Alle Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ Die Bild-in-Bild-Funktion aktivieren



Das Menü „Video" in den „Settings"

1. **Model Detail:** Bestimmt den Grad der Geometrie, der Animation und der Beleuchtung aller Modelle. Spieler mit 1.500 MHz und Geforce FX 5200 Ultra wählen „Low".
2. **Animation Detail:** Nur bei der Einstellung „High" sind alle Animations-Features aktiviert. Bei 1.500 MHz und Geforce FX 5200 Ultra auf „Low" reduzieren.
3. **Texture Detail:** Hier legen Sie die Qualität der Texturen fest. Besitzer eines schwachen 3D-Beschleunigers (Geforce3 Ti 200/FX 5200 Ultra) sollten auf „Low"herunterregeln.
4. **Effects Detail:** Spezial- und Partikeleffekte fordern die Rechenleistung Ihres Prozessors. Erst eine 3-GHz-CPU ist ausreichend leistungsstark für die Einstellung „Extreme".
5. **Weather Detail:** Auch für die Berechnung der Wettereffekte wie Regen oder Schnee ist Ihre CPU verantwortlich. Der Wert „Very High" ist nur mit 3.000 MHz zu empfehlen.
6. **Water Detail:** Das animierte Wasser inklusive Spiegelungen sieht zwar hübsch aus, kostet aber eine Menge Grafikleistung. Erst eine Radeon 9600 XT/Geforce FX 5900 XT ist ausreichend leistungsstark für dieses Merkmal.
7. **Terrain Detail:** Legt den Detailgrad des Geländes fest. Bei weniger als 2.000 MHz Prozessorleistung und Geforce FX 5200 auf „Low" stellen.
8. **Shadow Detail:** Für „Extreme" benötigen Sie mindestens eine 2.500-MHz-CPU. Spieler mit weniger Prozessorkraft sollten die Schatten ausschalten oder „Low" auswählen.
9. **Enable Picture-in-Picture:** Die Bild-in-Bild-Funktion kostet Prozessor- und Grafikleistung. Daher erst mit 2.500 MHz und Radeon 9800 Pro/Geforce FX 5950 Ultra aktivieren.

Stronghold 2

Wer bei STRONGHOLD 2 eine fette Feste bauen oder die Gemäuer des Gegners in Trümmern legen will, braucht leistungsstarke Hardware.



Dank des hohen Detailgrads von Spielwelt, Objekten und Pixel-Personal sowie einer hochwertigen Wasserdarstellung kommt echte Mittelalter-Atmosphäre auf.



Mit detailarmen Objekten, einfachen Texturen und simplem Pixel-Wasser sieht Stronghold 2 eher bescheiden aus. Dafür lässt sich der Titel auch mit schwächerer Hardware spielen.

TUNING

UM STRONGHOLD 2 IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE

- ☐ 2.500 MHz
- ☐ 1.024 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9800 Pro

MIT 1.500 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 800x600 auswählen
- ☐ Die Bodenschatten, Pfeilspuren, Partikelsysteme und das Gras im Auswahlmenü „Allgemein" deaktivieren
- ☐ Im Auswahlmenü Shader die Option „1.3" anwählen
- ☐ Unter „Detailstufe" alle Optionen auf ein Minimum herunterregeln

MIT 2.000 MHZ, 512 MBYTE UND GEFORCE FX 5700 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 stellen
- ☐ Im Auswahlmenü Shader die Option „1.3" wählen
- ☐ Die Detailstufe, die Polygonzeichenentfernung und die Geometriedetails auf die mittlere Stufe stellen

MIT 2.500 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 PRO SOLLTEN SIE

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Alle Einstellungen auf den jeweiligen Maximalwert setzen
- ☐ Im Shader-Menü „2.0" einstellen



Das Grafik-Options-Menü (erscheint direkt beim Start des Spiels)

1 **Auswahlmenü „Einfach":** Ist Ihnen die manuelle Einstellung der Grafik-Optionen zu aufwendig, wählen Sie hier zwischen drei Konfigurationen: Die Option „Niedrige Details" ist für Spieler mit einer 1,5-Gigahertz-CPU und Geforce 5200 Ultra empfehlenswert . Ab 2.500 Megahertz und Geforce FX 5900 XT wählen Sie „Hohe Details". Die Option „Empfohlene Details" legt automatisch den verwendeten Shader-Renderpfad fest.

2 **Auswahlmenü „Allgemein":** Bei einer CPU-Leistung unterhalb von 1.500 Megahertz sollten Sie unter diesem Menüpunkt Bodenschatten, Pfeilspuren, Partikelsysteme und das Gras deaktivieren.

3 **Auswahlmenü „Texturen":** Hier bestimmen Sie die Größe der im Spiel verwendeten Texturen. Je kleiner die Texturgröße, desto mehr Texturen kann die Grafikkarte in ihrem Speicher aufnehmen. Hat Ihre Grafikkarte weniger als 64 Megabyte Arbeitsspeicher, reduzieren Sie die Texturgröße per Schieberegler.

4 **Auswahlmenü „Shader":** Hier legen Sie den Shader-Renderpfad manuell fest. Während für DirectX-7/8-Karten (Geforce2 MX/Geforce3) nur die Einstellung „0.0" bzw „1.1" anzuwählen ist, haben Sie bei einer Geforce-FX- oder einem Modell der 9er-Radeon-Reihe die Auswahl zwischen „1.1", „1.3", „1.4" oder „2.0". Zocker mit einer Geforce 6600 oder 6800 können sogar das Shader Model 3 („3.0") wählen.

5 **Auswahlmenü „Detailstufe":** Wenn Ihre CPU mit weniger als 1.500 Megahertz taktet, sollten Sie die Detailstufe, die Polygonzeichenentfernung sowie die Geometriedetails mithilfe des Schiebereglers auf ein Minimum reduzieren.

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

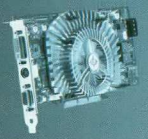
PC-TUNING KIT 2005

DAS TUNING-PAKET FÜR PC-SPIELER AUF DVD. MIT EXTRA-BOOKLET!

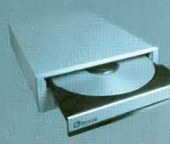
AB SOFORT IM SOFTWARE-FACHHANDEL ERHÄLTLICH!

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT







MAINBOARDS

ASUS	Sockel / Chip	RAM	€
A8V Deluxe	S, GL, F, sA 939 / K8T800P	D	99,-
A8N-E	S, GL, sA 939 / nF4-Ultra	D	109,-
A8N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA 939 / nF4-SLI	D	149,-
P4P800-E Deluxe	S, GL, F, sA 478 / 865PE	D	109,-
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	229,-

GIGABYTE	Sockel / Chip	RAM	€
K8N-E	S, GL 754 / nForce4	D	72,-
K8NSC-939	S, GL, sA 939 / nF3-Ultra	D	74,-
K8NF-9	S, GL, sA 939 / nForce4	D	94,-
K8N Ultra-9	S, GL, F, sA 939 / nF4-Ultra	D	119,-
K8N Ultra-SLI	S, GL, F, sA 939 / nF4-SLI	D	144,-
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	54,-
K8N Neo3-F	S, GL, sA 754 / nForce4	D	77,-
K8N Neo2 Platinum	S, GL, F, sA 939 / nF3-Ultra	D	124,-
K8N Platinum SLI	S, GL, F, sA 939 / nF4-SLI	D	169,-
K8N Neo4 Platinum	S, GL, F, sA 939 / nF4-Ultra	D	139,-
865PE Neo2-PFS	S, GL, F 478 / 865PE	D	77,-

ASROCK	Sockel / Chip	RAM	€
K7VT4A Pro	S, L, sA A / KT400A	D	32,-
K7S41GX	µATX, S, V, L A / 741	D	36,-

ECS ELITEGROUP	Sockel / Chip	RAM	€
NF4-A939	S, GL, sA 939 / nForce4	D	84,-

ABIT	Sockel / Chip	RAM	€
NF7	S, L A / nForce2	D	54,-
AV8	S, GL, F, sA 939 / K8T800P	D	104,-
AN8	S, GL, F, sA 939 / nForce4	D	139,-
Fatal1ty AA8XE	S, GL, F, sA 775 / 925XE	D2	219,-

LEADTEK PCIe-Grafikkarte

PX6600GT TDH Extreme LSE

- NVIDIA® GeForce 6600GT
- 128 MB GDDR3-RAM
- 550 MHz Chiptakt,
- 1.120 MHz Speichertakt
- VGA & DVI, TV-Out, HDTV
- retail inkl. „Splinter Cell - Chaos Theory"



199,- Leadtek®

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	€
EN6600/TD	PCIe 256-DD / GF 8600	139,-
EN6600GT/TD	PCIe 128-D3 / GF 8600GT	174,-
N6600GT/TD	AGP 128-D3 / GF 6600GT	194,-
V9999LE/TD	AGP 128-DD / GF 6800LE	194,-
V9999GT/TD	AGP 128-DD / GF 6800GT	299,-

MSI	MB / Chip	€
NX6600-TD	PCIe 128-DD / GF 6600	109,-
NX6600GT-TD	PCIe 128-DD / GF 6600GT	169,-
NX6800 Ultra	PCIe 256-D3 / GF 6800U	549,-
NX6600-VTD	AGP 256-DD / GF 6600	159,-

GAINWARD	MB / Chip	€
Ultra/2600PCX GS SLI	PCIe 256-D3 / GF 6800U	1.099,-
SLI-Package, bestehend aus 2 Ultra/2600PCX GS Grafikkarten		
Ultra/2400 GS GLH	AGP 256-D3 / GF 6800GT	399,-

SPARKLE	MB / Chip	€
SP-AG43DH +HDTV	AGP 256-DD / GF 6800	139,-
SP-AG43GDH	AGP 128-D3 / GF 6600GT	174,-

GIGABYTE	MB / Chip	€
NX66T128D	PCIe 128-D3 / GF 6800GT	169,-
NX68T256DB	PCIe 256-D3 / GF 6800GT	369,-
N68128DH	AGP 128-DD / GF 6800	249,-
N66T128VP Silentpipe	AGP 128-D3 / GF 6600GT	209,-

LEADTEK	MB / Chip	€
PX6600GT TDH Extreme	PCIe 128-D3 / GF 6600GT	189,-
PX6800GT TDH	PCIe 256-D3 / GF 6800GT	399,-
PX6800 Ultra TDH	PCIe 256-D3 / GF 6800U	529,-
A360LE	AGP 128-DD / GF 5700LE	69,-
A6600GT TDH LSE	AGP 128-D3 / GF 6600GT	199,-

ATI-Chipsatz

ASUS	MB / Chip	€
EAX900XL/2DTV	PCIe 256-D3 / Rad. X800XL	329,-
EAX850XT/HTD	PCIe 256-D3 / Rad. X850XT	449,-
EAX850XT PE/2DHTV	PCIe 256-D3 / Rad. X850XT	499,-
A9550GE/TD	AGP 128-DD / Rad. 9550	69,-
AX800Pro/TD	AGP 256-D3 / Rad. X800 Pro	399,-
AX800Pro/TVD	AGP 256-D3 / Rad. X800 Pro	419,-

SAPPHIRE	MB / Chip	€
X800XL	PCIe 256-D3 / Rad. X800XL	299,-
X850XT Platinum	PCIe 256-D3 / Rad. X850XT	599,-
9600 Pro Advantage	AGP 128-DD / Rad. 9600 Pro	89,-
9800 Pro	AGP 128-DD / Rad. 9800 Pro	159,-

CLUB3D	MB / Chip	€
X800	PCIe 256-D3 / Rad. X800	269,-
X800XL ViVo	PCIe 256-D3 / Rad. X800XL	319,-
X850XT	PCIe 256-D3 / Rad. X850XT	449,-
9800SE AIW	AGP 128-DD / Rad. 9800SE	159,-
X800XL	AGP 256-D3 / Rad. X800XL	359,-

MSI	MB / Chip	€
RX800XL-VT2D	PCIe 256-D3 / Rad. X800XL	329,-
RX850XT-VT2D	PCIe 256-D3 / Rad. X850XT	529,-

GIGABYTE	MB / Chip	€
RX80128D Silentpipe	PCIe 128-D3 / Rad. X800	199,-
RX80L256V	PCIe 256-D3 / Rad. X800XL	299,-

GECUBE	MB / Chip	€
X800XL-D3	PCIe 256-D3 / Rad. X800XL	289,-
X850XT Platinum	PCIe 256-D3 / Rad. X850XT	529,-
R9600 Pro	AGP 128-DD / Rad. 9600 Pro	89,-
R9800XT	AGP 128-DD / Rad. 9800XT	199,-

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Celeron® (So478)	FSB	Cache	tray	boxed
2,40 GHz	400	128	69,-	74,-

Celeron® D (So478)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
325	2,53	533	256		79,-
335	2,80	533	256	84,-	89,-
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,-	
3,00 GHz	Northwood	800	512	189,-	
3,0E GHz	Prescott	800	1.024	169,-	179,-
3,2E GHz	Prescott	800	1.024	209,-	219,-

Pentium® 4 (So775)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
520	2,80	800	1.024		159,-
530	3,00	800	1.024		179,-
530J	3,00	800	1.024		184,-
540J	3,20	800	1.024		219,-
550	3,40	800	1.024		279,-
560J	3,60	800	1.024		389,-
570J	3,80	800	1.024		629,-
640	3,20	800	2.048		269,-
650	3,40	800	2.048		399,-
660	3,60	800	2.048		539,-
Extreme	3,46	1.066	2.048		949,-
Extreme	3,73	1.066	2.048		999,-

AMD

Sempron™ (SoA)	GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2400+	1,66	333	256	56,-	64,-
2500+	1,75	333	256	64,-	72,-
2600+	1,83	333	256	69,-	79,-
2800+	2,00	333	256	79,-	89,-

Athlon™ XP (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2700+	Thoroughbred A	2,16	333	256	84,-	
2800+	Barton	2,08	333	512		94,-
3000+	Barton	2,16	333	512		114,-
3000+	Barton	2,10	400	512	119,-	
3200+	Barton	2,20	400	512		139,-

Athlon™ 64 (So754)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
2800+	Clawhammer	1,80	800	512	114,-	
3000+	Newcastle	2,00	800	512	119,-	144,-
3200+	Newcastle	2,20	800	512	154,-	184,-
3400+	Newcastle	2,40	800	512	189,-	214,-
3700+	Clawhammer	2,40	800	1.024		329,-

Athlon™ 64 (So939)	GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+ Winchester	1,80	1.000	512	129,-	144,-
3200+ Winchester	2,00	1.000	512		189,-
3500+ Winchester	2,20	1.000	512		274,-
3800+ Newcastle	2,40	1.000	512		369,-
4000+ Clawhammer	2,40	1.000	1.024		539,-
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	57,-
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,-
6Y160P0	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-
6B200P0	U-133	200	8 / 8.192 / 7.200	99,-
7B300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	194,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SP1614N	U-133 160	9 / 8.192 / 7.200	84,-
SP2014N	U-133 200	9 / 8.192 / 7.200	94,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS724040	U-100 400	8 / 8.192 / 7.200	269,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST3120026A	U-100 120	9 / 8.192 / 7.200	74,-
ST3250823A	U-100 250	8 / 8.192 / 7.200	124,-
ST3400832A	U-100 400	8 / 8.192 / 7.200	279,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	159,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD3000JD	300	9 / 8.192 / 7.200	189,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	84,-
7Y250M0	250	9 / 8.192 / 7.200	139,-
7B300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	209,-

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	€
HDS724040	400	8 / 8.192 / 7.200	289,-

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	179,-

RAM

Tagespreise!

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	55,-	50,-
DDR	512 MB	400-233	89,-	84,-
DDR	512 MB	400-222	114,-	109,-
DDR	1,0 GB	400-CL2,5	99,-	
DDR	1,0 GB	400-233	164,-	
DDR	1,0 GB	400-222	214,-	
DDR2	512 MB	533-444	79,-	74,-
DDR2	512 MB	667-444	124,-	119,-
DDR2	1,0 GB	533-444	144,-	174,-
DDR2	1,0 GB	667-444	234,-	249,-

OCZ		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2-225		124,-
DDR	512 MB	500-CL2-228		129,-
DDR	1,0 GB	400-CL2-225	269,-	
DDR	1,0 GB	500-CL2-228	269,-	
DDR2	512 MB	667-CL4-4412	124,-	114,-
DDR2	1,0 GB	533-CL4-4412	149,-	199,-

CORSAIR XMS		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	99,-	94,-
DDR	512 MB	400-222	139,-	129,-
DDR	1,0 GB	400-CL2,5	184,-	
DDR	1,0 GB	400-233		204,-
DDR	1,0 GB	400-222	264,-	
DDR2	512 MB	667-444	149,-	139,-
DDR2	1,0 GB	667-444	274,-	269,-

KINGSTON HyperX		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-232	99,-	89,-
DDR	512 MB	400-222	109,-	104,-
DDR	1,0 GB	400-232	174,-	
DDR	1,0 GB	400-222	204,-	
DDR2	512 MB	533-333	144,-	134,-
DDR2	512 MB	667-444	144,-	134,-
DDR2	1,0 GB	533-333	254,-	
DDR2	1,0 GB	667-444	264,-	

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		25,-
LG GDR-8163B	22,-	25,-
LITEON SOHD-167T	22,-	24,-
PHILIPS PCDV5016 schwarz	18,-	
PLEXTOR PX-130A	33,-	39,-
TOSHIBA SD-M1912	22,-	

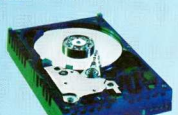
DVD±RW ATAPI	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1608A Chameleon	16x / 2,4x		64,-
BENQ DW-1620 Pro	16x / 4,0x	62,-	67,-
LG GSA-4163B	16x / 4,0x	64,-	69,-
LITEON SOHW-1673S	16x / 4,0x	62,-	67,-
NEC ND-3520	16x / 4,0x	59,-	69,-
NEC ND-3520 div. Farb.	16x / 4,0x	59,-	
PIONEER DVR-109XL div. Farb.	16x / 6,0x	74,-	
PLEXTOR PX-716A	16x / 4,0x	109,-	119,-
SAMSUNG TS-H552U	16x / 4,0x	59,-	67,-
TOSHIBA SD-R5372B	16x / 5,0x	62,-	

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		109,-
PLEXTOR PX-716UF +FW	16x / 4,0x		239,-

74 GB S-ATA Festplatte

WD Raptor WD740GD

- 5 ms
- 8 MB Cache
- 10.000 UPM



159,- Western Digital®

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,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-
MicroLink 56K	analog	PCI	27,-
MicroLink ADSL Fun LAN	DSL	RJ-45	64,-

Diverse	Art	Typ	€
56K Voice Modem	analog	PCI	12,-
128K ISDN Adapter	ISDN	USB	34,-

Router

Diverse	Mbit/s	Art	€
D-LINK DI-604	10/100	DSL	34,-
D-LINK DI-304	10/100	ISDN	129,-
NETGEAR RP614	10/100	DSL	34,-
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	74,-
WG311T	108	PCI	54,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138g	54	PCI	27,-
WL-107g	54	Cardbus	29,-
WL-500g	54	Access Point	79,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G650+	54	PCMCIA	36,-
DWL-G122	54	USB	49,-
DSL-G664T	54	Modem/Router	69,-
DWL-G520	108	PCI	59,-
DWL-2100AP	108	Access Point	99,-

Diverse	Mbit/s	Typ	€
LINKSYS WRT54G	54	Router	64,-
LINKSYS WRT54GS	54	Router	84,-
U.S.ROBOTICS WL PC-Card	100	PCMCIA	44,-

Optische Maus

LOGITECH MX518

- 8 Tasten & Scrollrad
- 1.600 dpi Auflösung
- 5,8 Megapixel/Sek.
- Auflösung regelbar zwischen 400, 800 oder 1.600 dpi
- elegantes Design mit Hologramm-Effekt
- PS/2, USB



54,-

MONITORE

TFT	Farbe	Zoll		€
BELINEA 101725	si	17,0	Sound	219,-
BELINEA 101710	gr	17,0	Sound	229,-
BELINEA 101902	si	19,0	Sound	289,-
BENQ FP71E+	si	17,0	DVI-D/Sound	279,-
BENQ FP937s	si	19,0	DVI-D	444,-
EIZO L578	gr si bl	17,0	DVI-D/Sound	579,-
EIZO L778	gr si bl	19,0	DVI-D/Sound	799,-
HYUNDAI L90D+	si	19,0	DVI-D/Sound	444,-
IIYAMA PL E435S	gr si bl	17,0	Sound	279,-
IIYAMA PL E485S	gr si bl	19,0	DVI-D/Sound	379,-
SAMSUNG 713N	si	17,0		274,-
SAMSUNG 913N	si	19,0		399,-
SAMSUNG 910T	si	19,0	DVI-D	479,-
SAMSUNG 213T	si	21,3	DVI-D	829,-
VDG A-517	gr	17,0	Sound	199,-
VIEWSONIC VX910	bl	19,0	DVI-D	369,-
VIEWSONIC VX912	bl	19,0	DVI-D	429,-

CRT	kHz	Zoll		€
BELINEA 106055	96	19,0	Flat	154,-
PHILIPS 109B60	97	19,0	Flat	199,-
SAMSUNG 997DF	96	19,0	Flat	169,-
SAMTRON 78E	70	17,0		89,-
SAMTRON 98PDF	96	19,0	Flat	139,-

Farbabkürzungen: gr = grau / si = silber / bl = schwarz

19" TFT-Monitor

HYUNDAI L90D+

- 48,0 cm sichtbares Bild
- Helligkeit: 300 cd/m²
- Kontrast: 700:1
- Reaktionszeit: 8 ms
- VGA & DVI-D
- Lautsprecher
- höhenverstellbar
- silber



444,-

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	29,-
SHARKOON Luminous Keyboard I	PS/2	24,-
SHARKOON Luminous Keyboard III	PS/2	39,-

Mäuse	Anschluss	€
LOGITECH MX310 Optical Mouse	PS/2, USB	29,-
LOGITECH MX900 Optical Bluetooth	USB	59,-
LOGITECH MX1000 Cordless Optical	PS/2, USB	64,-
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,-
RAZER DiamondBack 1600c Optical	USB	54,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH Dual Action Pad	USB	22,-
LOGITECH Rumblepad II	USB	24,-
LOGITECH Cordless Rumblepad II	USB	37,-
THRUSTMASTER FS Dual Analog 3	USB	14,-

Joysticks	Anschluss	€
LOGITECH Freedom 2.4 Cordless	USB	52,-
SAITEK Cyborg EVO	USB	32,-
SAITEK Cyborg EVO Force	USB	59,-
SAITEK X52 Hotas	USB	99,-
THRUSTMASTER TG Afterburner II	USB	49,-

Mauspads & Zubehör		€
Mousebungee V2		14,-
COMPAD SpeedPad	verschiedene Farben	ab 18,-
EVERGLIDE Ricochet 2.52	verschiedene Farben	22,-
RATPADZ Ratpad GS		20,-

PC-GEHÄUSE

AOPEN	Farbe	Typ	Netzteil	€
QF50C	silber/blau	Midi	300 W	49,-
H500B	silber	Midi	300 W	72,-
H600A	silber/schwarz	Midi	350 W	89,-
H700B	silber	Big	400 W	129,-

THERMALROCK	Farbe	Typ	Netzteil	€
Ocean	schwarz	Midi	--	99,-
Ocean	silber	Midi	--	119,-
Dragon	schwarz	Midi	--	84,-
Dragon	silber	Midi	--	109,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzteil	€
CASETEK C-1018	schwarz	Midi	--	59,-
COOLERMASTER CM Stacker	silber	Midi	--	141,-
ENERMAX CS-335TA	schwarz	Midi	--	59,-
THERMALTAKE Tsunami silber o. schwarz		Midi	--	110,-

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzteil	€
PC-60	silber	Midi	--	119,-
PC-6070B	schwarz	Midi	--	189,-
PC-V1000	silber	Midi	--	219,-
PC-V2000	silber	Midi	--	279,-
PC-70	silber	Big	--	199,-
PC-7077	silber	Big	--	259,-

alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium

Netzteile	Leistung	Typ	€
ENHANCE Ultra Quiet BF	350 W	ATX	59,-
ENHANCE Invasion	460 W	ATX	79,-
SHARKOON SilentStorm	430 W	ATX2	79,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	89,-
SHARKOON SilentStorm	535 W	ATX2	139,-
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 NX	USB2.0	89,-
CREATIVE SB Audigy 2 ZS Platinum	PCI	179,-
CREATIVE SB Audigy 4 Pro	PCI	259,-
HERCULES 16/12 FireWire extern	PCI	599,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	149,-
TERRATEC Aureon 7.1	FW	169,-

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,-
TEAC PM-HP-10	Headset	49,-
ZALMAN ZM-RS6F 5.1	Kopfhörer	39,-

BAREBONES

SHUTTLE	Sockel	Chip	€
XPC SN45GV3	A	nForce2	234,-
XPC SB75G2VP	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 EX18	A	nForce2	159,-
XC Cube EZ65-V2	478	i865G	229,-
XC Cube EY855	479	i855GME	299,-

MSI	Sockel	Chip	€
Hetis 865GV-E Lite	A	i865GV	159,-
Hetis 865GV-E Giga	A	i865GV	179,-
MEGA 180 Deluxe	A	nForce2	279,-

ASUS	Sockel	Chip	€
Pundit-R ID2 silber	478	9100 IGP	139,-
Pundit-R ID3 schwarz	478	9100 IGP	139,-
S-Presso S1-P112	478	i865G	189,-

ECS ELITEGROUP	Sockel	Chip	€
EZ-Buddie D2114-3 Set	478	i865G	219,-

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	379,-
ALTERNATE PC Premium Rev 2.0 Pentium 4 520, 512 MB, 80 GB, DVD±RW, 128 MB GF FX5200	559,-

Notebooks	€
ASUS V6835VLP Pentium-M 740, 15,0", 512 MB, 60 GB, DVD±RW, XP Pro	1.699,-
JVC MP-XV941DE Pentium-M UltV 1.0 GHz, 8,9", 256 MB, 40 GB, DVD-RW, XP Pro	1.899,-
SAMSUNG X20 XVM 1600 Pentium-M 730, 15,0", 512 MB, 60 GB, DVD±RW, XP Home	1.179,-
MSI S250-1556D Celeron-M 340, 12,1", 512 MB, 60 GB, DVD±RW, XP Home	959,-
MAXDATA Eco 4000A Mobile Sempron 3000+, 15,0", 512 MB, 40 GB, DVD/CD-RW, XP Home	849,-

GAMES

Action	€
Battlefield 1942 World War II Anthology	49,-
Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on)	16,-
Battlefield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on)	24,-
Battlefield - Vietnam	48,-
Catwoman	49,-
Constantine	41,-
Delta Force Black Hawk Down Team Sabre (Add on)	24,-
Half Life	9,-
Joint Operation	44,-
Knight of the Temple - Infernal Crusade	19,-
Prince of Persia 2	47,-
Spiderman - The Movie 2	42,-
Unreal Tournament 2004	14,-

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 Nebelreich (Add on)	24,-
Empire Earth II	42,-
Ground Control 2	44,-
Der Herr der Ringe Die Schlacht um Mittelerde	48,-
Port Royale 2	44,-
Stronghold II	44,-
Warcraft 3 Reign of Chaos	18,-
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	25,-

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,-

Sport & Simulation	€
Colin McRae Rally 2005	44,-
Die Sims - Super Deluxe	47,-
Die Sims - Super Deluxe XL	49,-
Die Sims 2	47,-
DTM Race Driver 2	45,-
FIFA 2005	47,-
Flight Simulator 2004	47,-
Fussballmanager 2005	47,-
Need for Speed Underground	14,-
Need for Speed Underground 2	44,-
Silent Hunter III	42,-

Wie bereits 2003 wurde ALTERNATE auch 2004 zum „Shop des Jahres" (PC Praxis), zum „Hardwareversender des Jahres" (PC Games Hardware) und zum „Anbieter des Jahres" (PC Direkt) gewählt. Danke für Ihr Vertrauen und Ihre 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

HARDWARE

Wandlungsbedarf

Endlich für AGP: Atis Top-Sprinter X850 XT-PE macht sich nun auch auf Boards mit dem älteren Steckplatz breit.

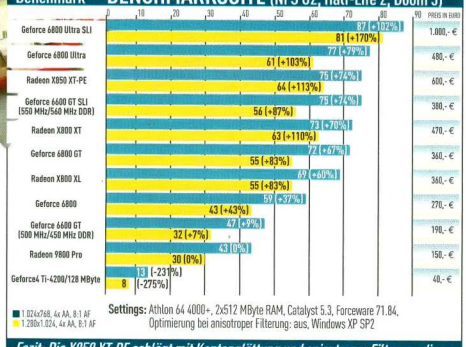


»Das Phantasialand erhöht beim Kinderkarussell die Sicherheitsvorkehrungen.«

Grafik | Ati hat ein Einsehen mit Besitzern älterer Mainboards: Die Radeon *X850 XT Platinum Edition* gibt es nicht länger ausschließlich für den PCI-Express-Slot. Im Gegensatz zu den AGP-Varianten der *X700 Pro* und *X800 XL* kommt diese ohne Brücken-Chip aus. Ati verwendet nämlich nicht mehr den R480-Grafikchip, sondern den Nachfolger R481. Die erste Referenz-Platine mit dem nativen AGP-Grafikprozessor trat bei uns im Vorab-Test an. Die Taktraten sind mit 540 Megahertz (Chip) und 587 Megahertz DDR (GDDR3-Speicher) Standard. Auch der verwendete Riesen-Kühler gleicht dem PCI-E-Modell. Zwar sorgt die Alu-Kupfer-Kombination für gute Temperatur-Werte, dafür nervt der Lüfter pausenlos mit 3,2 Sone. In unseren Spiele-Benchmarks mit *Half-Life 2*, *Doom 3* und *Need for Speed Underground 2* schlägt nur die *Geforce 6800 Ultra* die *X850 XT*. Aber die neue AGP-Variante ist noch sehr teuer: Erste Karten (beispielsweise von Sapphire) erleichtern Kaufwillige um 520 Euro. (DM)

Info: www.ati.de

Benchmark **BENCHMARKSUITE** (NFS U2, Half-Life 2, Doom 3)



Settings: Athlon 64 4000+, 2x512 MByte RAM, Catalyst 5.3, Forceware 71.84, Optimierung bei anisotroper Filterung: aus, Windows XP SP2

Fazit: Die X850 XT-PE schlägt mit Kantenglättung und anisotroper Filterung die 6800 Ultra, ohne Qualitätseinstellungen liegt sie knapp hinter dem Rivalen.

Etwas bi schadet nie

AMD oder Intel? Egal, das PF88 kann beides! Mittels Adapter machen Sie die P4-Platine Athlon-64-fähig.

Mainboard | Das Besondere an Elitegroups Sockel-775-Platine: Per Adapter läuft das Board auch mit anderen CPUs. Dank Sockel-939-Adapter bauen Sie beispielsweise AMDs Athlon 64 ein. Dazu befinden sich neben dem Sockel eine eigene Northbridge und zusätzliche Speicher-Slots auf dem Modul. Ein Betrieb von zwei CPUs ist jedoch nicht möglich. (CA)



»Familienalbum von R2D2.«

Info: www.elitegroup.de

GEWINNSPIEL

Das flutscht!



Gamerswear verlost die perfekte Ausstattung für jede LAN-Party: Zehn Leser können sich demnächst über das ausgezeichnete Stainless-Mauspad freuen. Dank der besonderen Oberfläche gleitet die Maus geschmeidig über das Pad. Damit es noch besser flutscht, legt Gamerswear zehn Padspeed-Packungen bei. Mit dem E-Bag Pro tragen zudem zwei Gewinner Ihren PC bald ganz bequem zur nächsten LAN. Teilnahmebedingungen auf Seite 30!

PC ACTION und Gamerswear verlosen Mauspads und PC-Taschen im Wert von 500 Euro.

Wofür steht die Abkürzung LAN?

a) Local Area Network
b) Lars Anton Nachtigall
c) Ich bin mir nicht sicher, möchte aber trotzdem gewinnen

Gleich funkt's!



»Befriedigend: Frauenhocker.«

Ohne Kabelsalat geben Sie mit ASUS-KARTEN das PC-Bild am Fernseher aus.

Grafik | Innovator Asus stattet seine nächsten Radeon- und Geforce-Karten mit Wireless-TV-Out aus. Auf diese Weise können Sie auf Audio- und Video-Kabel für die TV-Ausgabe vollständig verzichten. Die Grafikplatine sowie die Soundkarte sind dabei direkt mit einem Sender verbunden, den Empfänger schließen Spieler einfach an einen Fernseher oder einen Projektor an. (DM)

Info: www.asuscom.de

Ruhe im Karton

Dank flüsterleisem Kühler nimmt man die ULTIMATE X800 XL überhaupt nicht wahr.



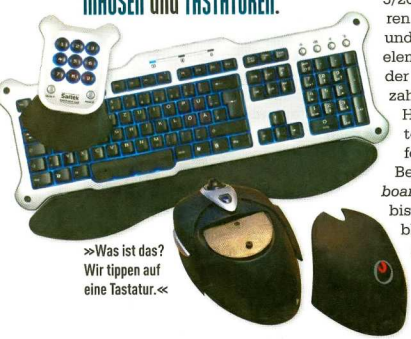
»Für die gepflegte Rosettenfrisur: Gillette Mach blau.«

Grafik | Sapphire bringt neue Karten mit Flüster-Kühler für empfindliche Spieler-Ohren heraus. Nach der *Toxic*-Reihe mit Arctic-Cooling-Lösung hat sich der Hersteller für den VGA-Kühler von Zalman entschieden. Dank riesigem 75-mm-Schaufelrad ist der *VF700-CU*-Kühler extrem leise bei guter Leistung. Erster Vertreter der Ultimate-Reihe ist die *Radeon X800 XL*. Wie beim Standard-Modell taktet der 16-Pixel-Shader-Grafikchip mit 400 Megahertz. Auch der 256 Megabyte große Speicher taktet mit den üblichen 490 Megahertz DDR. Action-Spieler freuen sich zudem über die Vollversionen von *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* und *Prince of Persia: Sands of Time*. Preis: 350 Euro. (DM)

Info: www.sapphiretech.de

Mausgemeinschaft

Saitek und Raptor Gaming locken Spieler mit besonderen MÄUSEN und TASTATUREN.



»Was ist das? Wir tippen auf eine Tastatur.«

Eingabegeräte | Raptor Gaming bietet mit der *M2* einen 2.400 dpi flotten Nager an. Ähnlich wie bei der *MX518* von Logitech (Test in PC ACTION 5/2005) passen Sie die Abtastrate Ihren Bedürfnissen an – direkt im Spiel und ohne Extra-Software. Über Bleielemente bestimmen Sie das Gewicht der Maus. Preis: 49 Euro. 99 Euro bezahlen Sie für die Spielertastatur *K2*. Hier nehmen Sie überflüssige Tasten heraus oder versehen die Knöpfe mit einem leuchtenden Aufdruck. Beim 50 Euro teuren *Gaming Keyboard* von Saitek programmieren Sie bis zu 27 Befehle. Die Intensität der blauen Hintergrundbeleuchtung stellen Sie manuell ein. Ein separates Command-Pad gibt es dazu. (DM)

Info: www.raptor-gaming.com | www.saitek.de

LIES MICH!

ÜBERARBEITETE GEFORCE 6800 GT VON LEADTEK



»Idyllisch: Kläranlage im Grünen.«

Grafik | Der hohe Kühlkörper der *PX6800GT* verhinderte bei den meisten SLI-Mainboards den gleichzeitigen Einsatz von zwei Karten. Daher spendiert Leadtek dem PCI-E-Modell einen flacheren Kühler, der nur einen Slot belegt. Die neue *6800 GT* ist ab sofort für rund 400 Euro erhältlich. (DM)

Info: www.leadtek.de

DSL-FLAT ZUM KAMPFPREIS

1&1

Internet | In 22 deutschen Großstädten bietet 1&1 die so genannte *City-Flatrate* für 6,99 Euro pro Monat an. Der Tarif funktioniert mit sämtlichen DSL-Anschlüssen der Telekom – auch dem schnellen *T-DSL 3000*. In Regionen nahe dieser Ballungszentren greift die *Deutschland-Flatrate* mit gleicher Funktionalität für 9,99 Euro monatlich. Für alle, bei denen keiner dieser Tarife verfügbar ist, gilt das Angebot *DSL Comfort*, mit fünf Gigabyte Volumen für monatliche 9,99 Euro. (JS)

Info: www.einsundeins.de

FIREFOX UNSICHER?

Internet | Laut einem Sicherheitsreport von Symantec leidet der beliebte Browser Firefox derzeit an mehr Sicherheitslücken als Microsofts Internet Explorer. Während der IE 13 Schwachstellen hat, von denen neun als „sehr schwerwiegend" gelten, sind es beim Firefox elf „sehr schwerwiegende" von insgesamt 21 Sicherheitslücken. (DM)

Info: www.mozilla.org/products/firefox/



»Für Hunde: Saugnapf.«

NEUES SURROUND-HEADSET

Headset | Speedlink erweitert das aktuelle Referenz-Headset um einen USB-Anschluss. Damit benötigen Sie nicht einmal eine 5.1-Soundkarte, um den Raumklang des *Medusa HeadSet USB* wahrzunehmen. Weitere Höhepunkte sind der gute Klang, eine tadellose Abschirmung und die Kabelfernbedienung. Für rund 90 Euro beim Händler Ihres Vertrauens abzuholen. (DM)

Info: www.speed-link.de

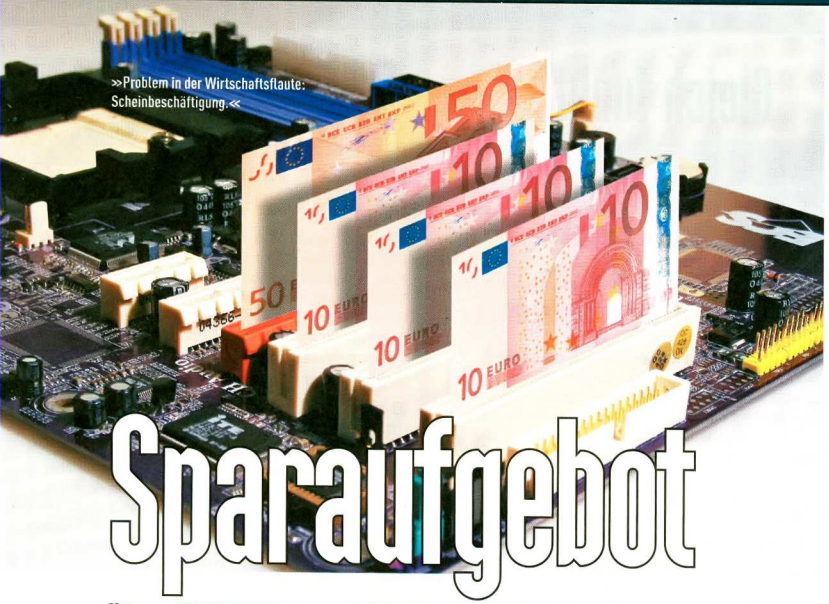
LAUTLOSE GEFORCE 6600



»Die neue Milka Schimmelpilz war nur in China ein Erfolg.«

Grafik | Auf der CeBIT führte uns Nvidia eine überarbeitete Version der *Geforce 6600* für den PCI-Express-Steckplatz vor. Die Besonderheit: Für die Mittelklasse-Karte ist kein Lüfter nötig. Stattdessen reicht eine passive und damit lautlose Kühlung. Welche Hersteller eine geräuschlose *Geforce 6600* auf den Markt bringen, ist noch nicht sicher. (DM)

Info: www.nvidia.de



Sparaufgebot



Damit das klar ist

PCI EXPRESS
Neuer Standard zur Anbindung interner PC-Komponenten. Rund 250 Megabyte/Sekunde pro Spur.

AGP
Veralteter Schnittstellenstandard für Grafikkarten. AGP verliert derzeit stark an Bedeutung.

SERIAL ATA (SATA)
Plug-and-Play-fähiger Schnittstellenstandard für Laufwerke (derzeit maximal 150 Megabyte/Sekunde).

GIGABIT-LAN
Moderne Netzwerk-Schnittstelle mit einer theoretischen Maximalleistung von 125 Megabyte/Sekunde.

Müssen MAINBOARDS teuer sein? Nein! Für maximal 100 Euro bieten namhafte Hersteller absolut leistungsfähige Modelle an. PC ACTION hat acht Platinen für Sparfüchse herausgesucht und getestet.

Für alle aktuellen CPU-Sockel sind gute und günstige Platinen verfügbar. Meist verzichten Sie bei den Budget-Mainboards nur auf zusätzliche und oft überflüssige Ausstattungsmerkmale wie weitere RAID-Controller, WLAN-Adapter oder einen zweiten Gigabyte-LAN-Adapter. Dafür sparen Sie in den meisten Fällen 50 Euro oder mehr!

ABIT KV8 PRO: ZUVERLÄSSIGE SOCKEL-754-PLATINE (BIOS-VERSION 2.1 – PLATINENREV. 1.0) ■ Die Spieleleistung des mit dem K8T800-Pro-Chipsatz ausgestatteten KV8 Pro ist gut. Wegen des fehlenden Dual-Channel-Speicherinterfaces der Sockel-754-CPUs liegt diese jedoch unter der Leistung normaler Sockel-939-Systeme. Bei den Stabilitätstests patzt das Mainboard mit keinem der getesteten Speichermodule. Beim Einsatz von zwei doppelseitigen RAM-Riegeln bleibt der Speichertakt bei 200 Megahertz (DDR400), was nicht bei jeder Sockel-754-Platine klappt. Die Startzeit der Platine beträgt akzeptable 40 Sekunden und die Temperatur der Northbridge liegt trotz passiver Kühllösung bei nur 31,2 Grad Celsius. Die zwei auf der Platine befindlichen RAM-Slots begrenzen den Spielraum zum Aufrüsten des Arbeitsspeichers. Zudem befinden sich die IDE-Anschlüsse weit unten auf der Platine. Dazu bemängeln wir den bereits ab Werk auf 204 Megahertz übertakteten HT-Referenztakt; normal wären hier 200 Megahertz. Das BIOS bietet eine breite Palette an Tuning- und Overclocking-Möglichkeiten. Die Ausstattung des KV8 Pro ist gut.

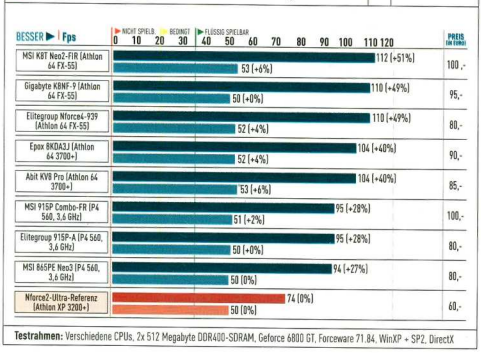
EPOX 8KDA3J: GÜNSTIG, ABER NICHT MAKELLOS (BIOS-VERSION 05.01.05 – PLATINENREV. 1.0) ■ Die zweite Sockel-754-Platine des Tests kommt von Epox und ist mit dem Nvidia-Chip Nforce3 250 Gb bestückt. Die Spieleleistung ist gut, aber wegen des Ein-Kanal-Speicherinterfaces nicht herausragend. Bei den Stabilitätstests läuft das Epox 9KDA3J mit fünf von sechs Speicherriegeln tadellos. Nur mit dem Twinmos Twister Pro will das Testsystem nicht starten. Die Startzeit der Platine beträgt 37 Sekunden, ein gutes Ergebnis. Die Chipsatz-Temperatur ist mit 56,3 Grad Celsius unter Last jedoch viel zu hoch. Wenn Sie sich das Epox 8KDA3J kaufen, sollten Sie die Chipsatzkühlung unbedingt durch ein Modell von Swiftech oder Zalman ersetzen. AMDs Stromspartechnologie Cool'n'quiet funktioniert nicht. Die beiden SATA-Anschlüsse hat Epox außerdem zu nah am AGP-Slot untergebracht. Bei Grafikkarten mit voluminösen Kühlkörpern kommt es hier zu Kompatibilitätsproblemen. Das BIOS bietet umfangreiche Tuning- und Overclocking-Möglichkeiten, die Ausstattung ist jedoch unterdurchschnittlich (siehe Tabelle).

MSI K8T NEO2-FIR: SOCKEL-939-PLATINE MIT AGP-UNTERSTÜTZUNG (BIOS-VERSION 3.3 – PLATINENREV. 1) ■ MSIs K8T Neo2-FIR ist genau wie das Abit KV8 Pro mit dem K8T800-Pro-Chipsatz ausgestattet. Im Gegensatz zu Abits Sockel-754-Platine

Leistung: Budget-Platinen

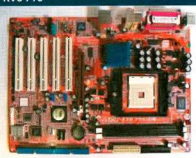
- MSIs K8T Neo2-FIR mit K8T800-Pro-Chipsatz liegt knapp vorn.
- 754-Platinen sind wegen des Athlon 64 3700+ bis zu acht Prozent langsamer.
- Die 915P-Mainboards liegen mit der i865PE-Platine etwa gleichauf.

1.024x768, 32 Bit
1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF



Testrahmen: Verschiedene CPUs, 2x 512 Megabyte DDR400-SDRAM, Geforce 6800 GT, Forceware 71.84, WinXP + SP2, DirectX

MAINBOARDS

	K8NF-9	KV8 Pro	865PE Neo3	Nforce4-A939
				
Hersteller (Webseite)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Abit (www.abit.com.tw)	MSI (www.msi-computer.de)	Elitegroup (www.elitegroup.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	€ 95,-/Sehr gut	€ 85,-/Sehr gut	€ 80,-/Sehr gut	€ 80,-/Sehr gut
Chipsatz/BIOS/BIOS-Version	Nforce4 /F2/1.0	K8T800 Pro/2.1/1.0	i865PE/5.20/3	Nforce4/1.0b/1.0
AUSSTATTUNG	**81%**	**74%**	**70%**	**74%**
AGP/PCI/PCI Express	0/3/3	1/5/0	1/5/0	0/3/3
USB/(davon USB 2.0)/Riser/IrDa	6(6)/0/1	4(4)/0/0	6(6)/0/1	4(4)/0/1
Speicher	4x DDR200/400-SDRAM	2x DDR200/400-SDRAM	4x DDR200/400-SDRAM	4x DDR200/400-SDRAM
Software	Nort. Int. Security, Easytune 5, div. Tools	Guru-Tools	PC-CitiinZ004, E-Color 3Deep, div. MSI-Tools	Win DVD, Winfi, Divx 521, ITT, Pro Magic P., div. Tools
Sound/LAN	ALC850/1.000 MBit/s Nvidia	ALC658/1.000 MBit/s Via	ALC850/1 x 1.000 MBit/s Realtek	ALC665/1.000 MBit/s Nvidia
Laufwerke	4x SATA150/2x PATA133	2x SATA150/2x PATA133	2x SATA150/2x PATA	4x SATA150/2x PATA133
Sonstige Ausstattung	Firewire	IDE- und Floppy-Rundkabel, Diagnose-LED	Diagnose-LED	-
EIGENSCHAFTEN	**75%**	**79%**	**69%**	**67%**
FSB/HT-Link (Schritte)	200-400 MHz (1 MHz)	200-410 MHz (1 MHz)	100-500 MHz (1 MHz)	200-250 MHz (1 MHz)
Realer FSB/HT-Referenz-Takt	200,9 MHz	204,0 MHz	199 MHz	200,9 MHz
CPU-Spannung	0,8 bis 1,75 Volt (0,025)	1,5 bis 1,85 Volt (0,025)	-	+25 bis +375 mV (0,025)
Sonstige OC-Optionen	RAM, Chipsatz, HT, Dyn. VGA	RAM, AGP, Chipsatz, HT	RAM, AGP	-
Temp. Northbridge/Boot-Zeit	47,6 °C/38 s	31,2 °C/40 s	37,4 °C/49 s	40,5 °C/35 s
LEISTUNG	**98%**	**92%**	**92%**	**88%**
PCA-Stabilitätstest	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
PCA-Kompatibilitätstest	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Teilbestanden (Backplate festgeklebt)
	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|
Spiele-Performance	Sehr gut	Gut	Gut	Sehr gut
PCI-Performance/bei LAN-Last	Sehr gut (119,3/114,2 MByte/s)	Befriedigend (101,0/95,1 MByte/s)	Sehr gut (116,5/114,4 MByte/s)	Sehr gut (120,6/119,2 MByte/s)
USB-Performance	Sehr gut (35,1 MByte/s)	Sehr gut (35,1 MByte/s)	Sehr gut (30,4 MByte/s)	Sehr gut (37,5 MByte/s)
LAN-Performance (Send./Empf.)	Sehr gut (99/113 MByte/s)	Ausreichend (61/55 MByte/s)	Ausreichend (56/16 MByte/s)	Sehr gut (104/113 MByte/s)
FAZIT	+ Hohe Spieleleistung + Sehr stabil - Hohe Chipsatz-Temperatur GESAMT **90%**	+ Sehr stabil + Viele Tuning-Möglichkeiten - Schlechte LAN-Leistung GESAMT **86%**	+ Sehr stabil + Gute Spieleleistung - Schlechte LAN-Leistung GESAMT **83%**	+ Hohe Spieleleistung + Sehr stabil - Kleine Kompatibilitätsprobleme GESAMT **81%**

bietet das K8T Neo2-FIR dank des Zwei-Kanal-Speicherinterfaces eine sehr gute Spieleleistung. Bei den Stabilitätstests treten zwar mit keinem der sechs getesteten RAM-Module Abstürze auf, allerdings liefen zwei Speichersorten nur mit gebremsten RAM-Latenzen. Die verwendeten Low-Latency-Module von Corsair und Twinmos sind laut Hersteller für eine CAS Latency von 2 bei DDR400 geeignet. Das MSI K8T Neo2-FIR stellt aber automatisch CL2,5 ein, wenn das BIOS die Latenzen aus dem SPD-ROM (Auto) ausliest. Die Chipsatz-Northbridge bleibt selbst unter Last mit 33,2 Grad Celsius sehr kühl, die Startzeit des Mainboards ist mit 52 Sekunden jedoch zu lang. Dazu hat MSI die Backplate des Retentionmoduls (Halterung des CPU-Kühlers) mit der Rückseite der Platine verklebt und so ist diese nicht ohne Risiko zu wechseln. Aus diesem Grund sind CPU-Kühler wie der Zalman CNPS7000A-Cu nicht einzusetzen, da diese eine spezielle Backplate benötigen. Die im BIOS befindlichen Tuning- und Overclocking-Möglichkeiten sind gut, die Ausstattung ist aber lediglich Durchschnitt (siehe Testtabelle).

MSI 865PE NEO3: AGP-MAINBOARD FÜR DEN SOCKEL 775 (BIOS-VERSION 5.20 – PLATINENREV. 3) ■ MSIs 865PE Neo3 ist eine Ausnahme-Platine, da es sich hier um eine i865PE-Platine für den Sockel 775 handelt. Intels i865PE-Chipsatz entstammt der Sockel-478-Ära, bietet volle AGP-Unterstützung und ist eigentlich nicht für den neueren Pentium 4 im Sockel-775-Gewand gedacht. Die Mischung ist jedoch alles andere als schlecht. In den Spiele-Benchmarks kann die Platine mit den Kollegen auf Basis des 915P-Chipsatzes gut mithalten. Bei den Stabilitätstests treten zudem keine Fehler mit den getesteten DDR1-Modulen auf. Die Startzeit des Mainboards ist mit 49 Sekunden mäßig, die Northbridge-Temperatur aber mit 37,4 Grad Celsius unter Last gering. Die Tuning- und Overclocking-Optionen des BIOS sind nur rudimentär. Die Ausstattung liegt etwas unter dem heutigen Standard: Das Mainboard unterstützt zwar Serial ATA, aber kein RAID und bietet nur einen einzigen LAN-Adapter.

Gigabyte K8NF-9

PC ACTION PREISTIPP

Wer ein gutes Nforce4-Mainboard zum günstigen Preis sucht, sollte sich das K8NF-9 anschauen.



Gigabytes K8NF-9 bietet hohe Leistung und gute Features zu einem fairen Preis.

Gigabytes Sockel-939-Platine bietet eine sehr gute Spieleleistung und weist in den Stabilitätstests keine Schwächen auf. Die USB-2.0-Leistung liegt mit einer Datentransferrate von 35,1 Megabyte/Sekunde zudem auf Topniveau. Bei den Tests des Netzwerkadapters (Gigabit-LAN) erzielt das K8NF-9 erstklassige Werte von 99 Megabyte/Sekunde im Sendebetrieb und 113 Megabyte/Sekunde bei der Empfangsrate. Die Startzeit der Platine ist mit 38 Sekunden normal. Der Nforce4-Chipsatz erhitzt unter Last jedoch auf 47,6 Grad Celsius, eine bessere Kühlung ist empfehlenswert. Das Platinen-Layout ist gelungen. Der Haltemechanismus des PCI-Express-x16-Slots ist schwer zu erreichen, wenn eine Grafikkarte eingebaut ist. Das BIOS bietet zudem mannigfaltige Tuning- und Overclocking-Möglichkeiten. Die Ausstattung ist überdurchschnittlich (siehe Tabelle). Für nur 100 Euro bekommen Sie mit dem Gigabyte K8NF-9 eine leistungsfähige, solide und gut ausgestattete PCI-Express-Platine. (OH/DM)

GESAMTNOTE: **90 %**	*Weitere Infos finden Sie in der Testtabelle oben.*
Preis: € 95,- Preis-Leistg.: Sehr gut	

MSI 915P COMBO-FR: GÜNSTIGES PCI-EXPRESS-MAINBOARD FÜR DEN P4 (BIOS-VERSION 1.6 – PLATINENREV. 1) ■ Die Platine erzielt in den Spiele-Benchmarks eine gute Leistung und hat in den Stabilitätstests kaum Probleme. Nur beim Corsair-Modul CMX512-3200LL lässt sich der Speichertakt partout nicht auf 200 MHz (DDR400) stellen. Das 915P Combo-FR bietet zudem jeweils zwei DDR1- und DDR2-Speicherslots. Ein Mischbetrieb von DDR1 und DDR2 ist jedoch nicht mög-

lich. Die Boot-Zeit ist mit 53 Sekunden zu lang, die Northbridge mit 41,7 Grad Celsius (unter Last) etwas zu warm. Beim Layout bestehen ebenfalls Mängel: Der CPU-Sockel befindet sich sehr weit oben auf dem Mainboard, was zu Problemen mit breiten CPU-Kühlern führen kann, wenn diese über den Platinenrand hinausragen. Der IDE-Anschluss Nummer 1 befindet sich zudem direkt hinter dem PCI-Express-x16-Steckplatz und behindert so beispielsweise lange Grafikkarten. Die beiden anderen IDE-Ports liegen zu tief auf der Platine. Der Zwölf-Volt-Stromanschluss befindet sich links unter dem CPU-Sockel, sodass sich das Stromkabel schnell über den CPU-Lüfter spannt. Die Tuning- und Overclocking-Optionen des BIOS sind durchschnittlich, die Ausstattung ist vergleichsweise sehr gut.

ELITEGROUP 915P-A: PLATINE MIT STARTSCHWIERIGKEITEN (BIOS-VERSION 050204 – PLATINENREV. 1.1) ■ Elitegroups 915P-Mainboard bietet genau wie MSIs Sockel-775-Platine eine gute Spieleleistung. Die zweite Ähnlichkeit sind die Speicher-Slots: Auf diesem Mainboard befinden sich ebenfalls je zwei DDR1- und DDR2-Steckplätze. Bis auf eine Ausnahme laufen auch hier alle Riegel fehlerfrei: Die Corsair-Module CMX512-3200LL arbeiten maximal mit 166 Megahertz (DDR333), DDR400 lässt sich nicht einstellen. Die Startzeit der Platine ist mit 56 Sekunden viel zu lang. Im Gegensatz zu MSI hat Elitegroup jedoch der 915P-Platine eine bessere Northbridge-Kühlung spendiert: Unter Last erreicht der Chip nur 37,7 Grad Celsius. Das Platinen-Layout ist passabel. Ein IDE-Anschluss liegt etwas zu weit unten auf der Platine, der Stromanschluss für das Zwölf-Volt-Kabel befindet sich links unter dem CPU-Sockel. Zum Tunen und Übertakten gibt es im BIOS kaum Optionen. Die Ausstattung ist bis auf den zusätzlichen AGP-Steckplatz Durchschnitt (siehe Tabelle). Der „AGP Express" getaufte Slot ist jedoch deutlich langsamer als natives AGP, wie es das MSI 865PE Neo3 bietet.

(Den Test zum Gigabyte K8NF-9 finden Sie im Kasten auf Seite 153, den des Elitegroup Nforce4-A939 auf dieser Seite oben rechts.)

Elitegroup Nforce4-A939

PC ACTION PREISTIPP

Elitegroups Nforce4-A939 überzeugt Käufer wie Tester mit solider Leistung zum kleinen Preis.



Das Nforce4-A939 bietet alle wichtigen Mainboard-Merkmale für nur 80 Euro.

Langzeittests der Platine haben klar gezeigt: Stabilität und Spieleleistung liegen auf wirklich hohem Niveau. Der Gigabit-LAN-Adapter sendet mit satten 101 Megabyte/Sekunde Daten und empfängt mit enormen 113 Megabyte/Sekunde. Die USB-2.0-Leistung liegt bei sehr guten 37,5 Megabyte/Sekunde. Die Boot-Zeit des Mainboards beträgt lediglich 35 Sekunden und die Northbridge-Temperatur ist mit 40,5 Grad Celsius absolut akzeptabel. Am Mainboard-Layout hat sich allerdings nichts verändert. Der Floppy-Anschluss liegt weiterhin zu tief auf der Platine und ein weiterer Stromanschluss für

Front-Gehäuselüfter ist ebenfalls wünschenswert. Das BIOS bietet einige Tuning-Optionen und die Ausstattung ist immerhin noch guter Durchschnitt (siehe Tabelle). Wenn Sie sich ein schnelles und sehr günstiges Sockel-939-System zulegen wollen, ist Elitegroups Nforce4-A939 eine gute und sichere Wahl. (OH/DM)

GESAMTNOTE: **81 %** | Preis: € 80,- Preis-Leistg.: Sehr gut | *Weitere Infos finden Sie in der Testtabelle.*

FAZIT: GUT UND GÜNSTIG ■ Die getesteten Budget-Platinen unterscheiden sich kaum von ihren teuren High-End-Verwandten. Spieleleistung und Stabilität sind bei allen Testkandidaten gut bis sehr gut. Kleinere Schwächen bei der USB-, LAN- oder PCI-Performance treten jedoch häufig auf (siehe Testtabelle). Allerdings haben die Deluxe-Varianten meist dieselben Probleme. Greifen Sie daher besser zur Budget-Version.

OLIVER HAAKE/DANIEL MÖLLENDORF

MAINBOARDS	K8T Neo2-FIR	8KDA3J	915P Combo-FR	915P-A
				
Hersteller (Webseite)	MSI (www.msi-computer.de)	Epox (www.epox.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Elitegroup (www.elitegroup.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	€ 100,-/Gut	€ 90,-/Gut	€ 100,-/Gut	€ 80,-/Gut
Chipsatz/BIOS/BIOS-Version	K8T800 Pro/3.3/1	NF3 250 Gb/05.01.2005/1.0	915P/1.6/1	915P/050204/1.1
AUSSTATTUNG	**80%**	**74%**	**83%**	**74%**
AGP/PCI/PCI Express	1/5/0	1/6/0	0/3/3	1/2/3
USB/davon USB 2.0/Riser/IrDa	6(6)/0/1	4(4)/0/1	6(6)/0/1	4(4)/0/1
Speicher	4x DDR200/400-SDRAM	3x DDR200/400-SDRAM	2x DDR200/400-SDRAM/2x DDR2-533-SDRAM	2x DDR200/400-SDRAM/2x DDR2-533-SDRAM
Software	Norton Internet Security, MSI Utilities	Norton Ghost & Pers. Firew., PC-Cillin, div. Tools	PC-Cillin, 3Deep, MSI Utilities	PC-Cillin, Media Ring
Sound/LAN	ALC850/1.000 MBit/s Realtek	ALC850/1.000 MBit/s Cicada	Azalia/1.000 MBit/s Marvell	Azalia/1.000 MBit/s Realtek
Laufwerke	4x SATA150/3x PATA133	2x SATA150/2x PATA133	4x SATA150/3x PATA133	4x SATA150/1x PATA133
Sonstige Ausstattung	Diagnose-LED	Gameport-Blende	-	-
EIGENSCHAFTEN	**78%**	**64%**	**70%**	**57%**
FSB/HT-Link (Schritte)	200-280 MHz (1 MHz)	200-400 MHz (1 MHz)	200-500 MHz (1 MHz)	200-255 MHz (1 MHz)
Realer FSB/HT-Referenz-Takt	200,0 MHz	200,9 MHz	200,0 MHz	199,5 MHz
CPU-Spannung	+3,3% bis +15% Volt (unterschiedlich)	1,55-1,7 Volt (0,05)	1,3625-1,55 Volt (0,025)	-
Sonstige OC-Optionen	RAM, AGP, HT	RAM, AGP, Chipsatz	RAM, Chipsatz	-
Temp. Northbridge/Boot-Zeit	33,2 °C/52 s	56,3 °C/37 s	41,7 °C/53 s	37,7 °C/56 s
LEISTUNG	**82%**	**86%**	**78%**	**84%**
PCA-Stabilitätstest	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
PCA-Kompatibilitätstest	Teilbestanden (Backplate festgeklebt)	Bestanden	Bestanden	Bestanden
	6 5 4 3 2 1	6 5 4 3 2 1	6 5 4 3 2 1	6 5 4 3 2 1
Spiele-Performance	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
PCI-Performance/bei LAN-Last	Sehr gut (117,4/115,8 MByte/s)	Sehr gut (120,4/120,4 MByte/s)	Sehr gut (94,3/93,4 MByte/s)	Sehr gut (107,7/105,7 MByte/s)
USB-Performance	Gut (32,1 MByte/s)	Gut (33,0 MByte/s)	Sehr gut (37,5 MByte/s)	Sehr gut (35,1 MByte/s)
LAN-Performance (Send./Empf.)	Ausreichend (55/17 MByte/s)	Sehr gut (94/13 MByte/s)	Ausreichend (45/70 MByte/s)	Ausreichend (56/17 MByte/s)
FAZIT	+ Hohe Spieleleistung - Leichte Stabilitätsprobleme - Schlechte LAN-Leistung	GESAMT **81%**	+ Sehr stabil + Gute Spieleleistung - Hohe Chipsatz-Temperatur	GESAMT **79%**	+ Sehr stabil + Gute Spieleleistung - Schlechte LAN-Leistung	GESAMT **77%**	+ Sehr stabil + Wenig Tuning-Möglichkeiten - Schlechte LAN-Leistung	GESAMT **77%**

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.

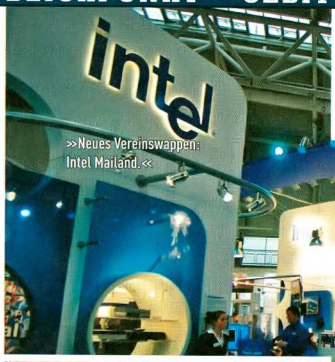
BLZ

Kontoinhaber:

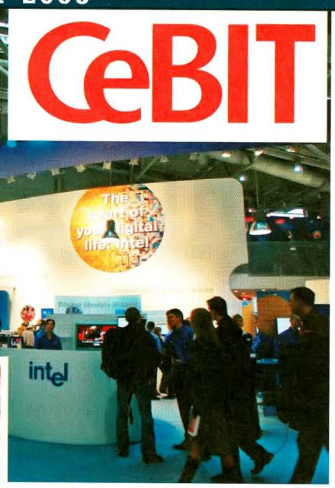
❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten

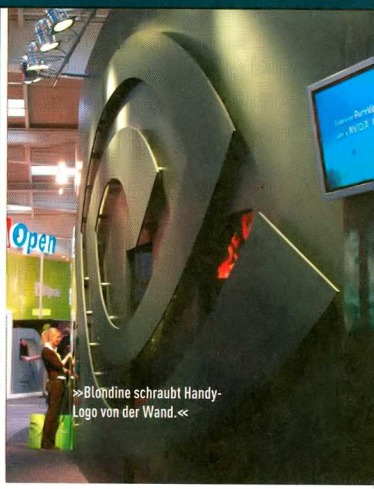
PA MI 01



»Neues Vereinswappen: Intel Mailand.«







»Blondine schraubt Handy-Logo von der Wand.«

Messe scharf!

Hannover ist im März traditionell das Mekka für alle Computerfans. Auf der CEBIT 2005 gab es zahlreiche technische Innovationen zu bewundern. PC ACTION graste die Stände für Sie ab.

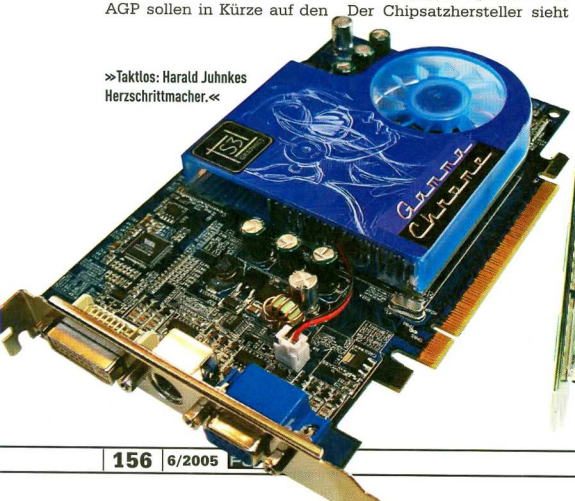
Auch in diesem Jahr wurden auf der CeBIT keine neuen Grafikchips von Ati und Nvidia vorgestellt, trotzdem gab es viele Neuheiten zu bestaunen. Ati-Partner wie Sapphire, Gecube, Tul und HIS zeigten erste AGP-Beschleuniger mit X700 Pro, X800/X800 XL und X850 XT. Ati stellt den X700 Pro AGP in diesem Monat vor, 3D-Karten mit dem X800 XL AGP sollen in Kürze auf den Markt kommen. Dualchip-Lösungen gab es unter anderem bei Leadtek und Asus. Erstgenannter hat ähnlich wie Gigabyte bei der 3D1 zwei 6600-GT-Chips auf einer Platine untergebracht. Asus geht einen Schritt weiter und verwendet zwei 6800-Ultra-GPUs auf einer riesigen Platine. Nvidia stellte hingegen eine Geforce 6800 Ultra mit 512 Megabyte Speicher vor. Der Chipsatzhersteller sieht diese Version nur für PCI-Express-Karten vor. Ein neues Referenzdesign von Nvidia ermöglicht eine passive Kühlung der Geforce 6600.

PCI-E-RIVALEN

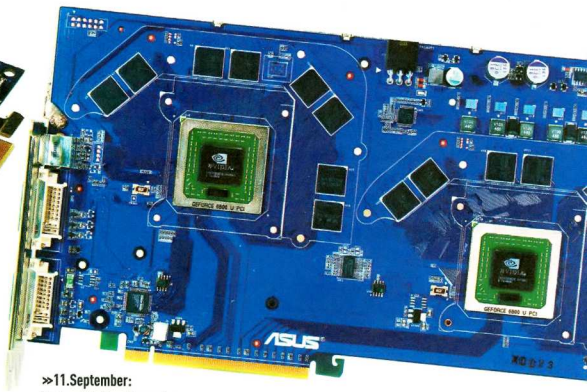
XGI und S3 stellten erstmals ihre PCI-Express-Modelle zur Schau: Der XG47-Chip von XGI macht als Billigvariante Radeon X300 SE und Geforce 6200 TC Konkurrenz. Wie die Rivalen nutzt der DX9-Prozessor per Extreme-Cache-Technik den Arbeitsspeicher. Der Gammachrome S18 von S3 soll eine ähnliche Leistung wie eine Radeon X700 bringen. Eckdaten: vier Pixel- und vier Vertex-Shader-Einheiten sowie bis zu 256 Megabyte Speicher.

CPU-NEUHEITEN

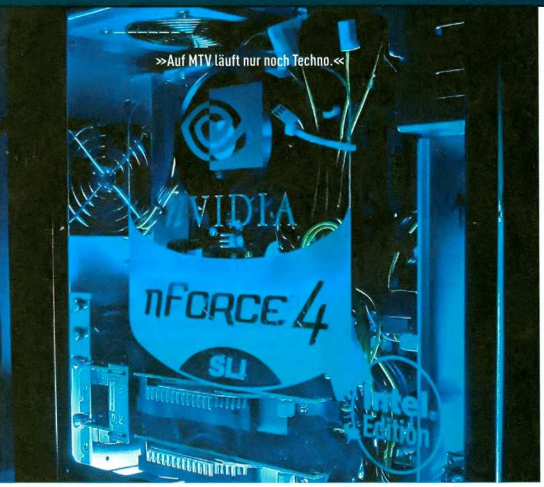
Intel zeigte laufende PCs mit Zweikern-CPUs, darunter den vom IDF bekannten Penti-



»Taktlos: Harald Juhnkes Herzschrittmacher.«



»11.September: Erst mal drüberfliegen!«



um Extreme Edition mit 3,2 GHz. Außerdem interessant bei Intel: ein mit Technik voll gestopftes Auto, dessen Elektronik – darunter ein Navigationssystem und eine Videoanlage – von einem Pentium M im Taschenformat gesteuert wurde. Das bestaunte selbst Niedersachsens Ministerpräsident Christian Wulff (Bild unten). AMDs Multikern-CPUs waren dagegen noch nicht zu sehen. AMD hat dafür den Notebook-Prozessor *Turion* offiziell vorgestellt, der Intels Pentium M Paroli bieten soll. Auf dem Fujitsu-Siemens-Stand sichteten wir einen Rechner mit AMD Sempron 3200+ für den CPU-Sockel 939. Der bislang von AMD noch unter Verschluss gehaltene Prozessor legt die Vermutung nahe, dass der ältere Sockel 754, für den neue Sempron-Modelle erscheinen sollten, schneller ausstirbt als gedacht.

NFORCE4 SLI INTEL EDITION

Nvidias Mainboard-Chipsatz Nforce4 SLI Intel Edition war auf der CeBIT 2005 ein echter Reißer und nahezu jeder Platinenhersteller zeigte lauffähige P4-Systeme im SLI-Betrieb. Mit der Nforce4 SLI Intel Edition ist Intel nicht an AMD vorbeigezogen. Dafür wurden die alten Leistungsverhältnisse wiederhergestellt, die durch das Erscheinen des Nforce4 SLI stark zugunsten AMDs verändert wurden. Die P4-Systeme liegen jetzt bei voller Grafikqualität nur knapp hinter vergleichbaren Athlon-64-Rechnern. Weiterhin hat FIC noch ein Nforce4-Mainboard für den Athlon 64 gezeigt, das neben PCI Express auch integrierte Grafik bietet. Ob es sich dabei um eine Geforce4 MX oder eine Geforce 6200 handelt, ist unbekannt. DANIEL WAADT



Trends 2005

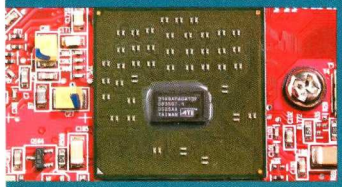
Welche technologischen Besonderheiten aus der Hardwarebranche gibt es dieses Jahr? PC ACTION klärt auf!



3D-Karten mit 512 Megabyte

Nvidia, Ati

XFX und Gainward zeigten schon erste Herstellerkarten mit 6800 Ultra und 512 Megabyte Speicher. Bei Ati blieb es bislang bei einer Technologie-Demo.



Neue Karten für AGP

Ati, Nvidia

Die Ati-Partner bringen jetzt AGP-Karten mit X700 Pro, X800/XL und X850 heraus. Dazu kommt der Geforce 6200 (NV44a).

BTX-Platine für AMD-Rechner

MSI

Die erste und einzige BTX-Platine für AMD-Rechner war am Stand von MSI zu sehen. Viele Hersteller bezweifeln aber, dass sich BTX für den Athlon 64 durchsetzen wird.

Dualcore-Prozessoren

Intel, AMD

Intel und AMD präsentierten lauffähige Rechner mit Zweikern-Prozessoren. Wer den ersten „Dualcore"-Chip auf den Markt bringt, ist noch völlig offen.

5-ms-Displays

Benq

Die neuen Bildschirme FP71V+ (17 Zoll) und FP91V+ (19 Zoll) erreichen eine Reaktionszeit von fünf beziehungsweise sechs Millisekunden (Grau zu Grau).

Turion-Notebooks

Acer, MSI & Yakumo

Verschiedene Hersteller stellten auf der CeBIT 2005 Notebooks mit dem Strom sparenden 64-Bit-Prozessor Turion 64 von AMD vor.

HD DVD/Blu-Ray

Sony, NEC, Benq, Philips

Laut Sony und NEC sind HD-DVD-Brenner Ende 2005 erhältlich. Benq und Philips kündigen ebenfalls für das letzte Quartal ein Gerät auf Blu-Ray-Basis an.



Spieler-Mäuse

Logitech, Typhoon, Raptor Gaming

Fast alle Maushersteller präsentierten auf der CeBIT Spielermäuse mit 1.600 dpi.

Maus und braus



1.600 dpi, per Knopfdruck verstellbare Sensorempfindlichkeit, hohe Präzision und batteriefreier Betrieb – Fähigkeiten, die die neue MÄUSE-Generation bietet. Wir haben zehn Nagern mal ganz kräftig auf die Zähnchen gefühlt.

Ob im Büro oder im Spielbetrieb – die Maus ist neben der Tastatur das wichtigste Eingabegerät. Bei einem Neukauf sollten Sie deshalb überlegen, welche Eigenschaften Ihr Nager unbedingt benötigt. Den Zocker locken die Hersteller mit speziellen Spielermäusen. Eine schnurlose Freiheit bieten Funkmäuse, die mittlerweile präzise und größtenteils auch latenzfrei arbeiten. Um Ihnen bei der Kaufentscheidung zu helfen, holten wir insgesamt zehn Mäuse mit und ohne Schnur ins Testlabor.

SUNNYLINE RF OPTICAL MOUSE „TREND RF": PROBLEMATISCHE ERGONOMIE ■ An der Leistung des Sunnyline-Modells gibt es nichts zu meckern, die Ergonomie ist jedoch nicht mit „gut" zu bewerten. Obwohl die Seitenteile gummiert sind, ist der Funknager zu leicht und mit elf Zentimetern Länge auch zu kurz. Das „Hinterteil" ist sehr schmal und bietet wenig Auflage für die Handinnenfläche.

HAMA RF OPTICAL MOUSE CR100: AUF KRIEGSFUSS MIT GLATTEN PADS ■ Da sich Ladestation und Empfänger der CR100 trennen lassen, eignet sie sich sehr gut für den Betrieb am Notebook. Ihre Ergonomie ist allerdings nur befriedigend, da die Maus zu klein und zu leicht ist und ähnlich wie das Sunnyline-Modell am hinteren Ende zu schmal ausfällt. Sie hat massive Abtastprobleme auf feinkörnigen Unterlagen und zeigt bei sehr schnellen Richtungswechseln eine leichte Latenz.

TRUST 450 LR MOUSE WIRELESS OPTICAL OFFICE: FUNKMAUS MIT SEHR GUTER AUSSTATTUNG ■ Der Empfänger der Trust 450 LR ist gleichzeitig Ladestation für zwei zusätzlich mitgelieferte Akkus. Abtastoptik und Sensor lassen sich bei Nichtbetrieb abschalten. Das Gerät gleitet sehr gut über die Testpads, verzögert jedoch auf sehr feinkörnigen Unterlagen wie dem Rantopad P3 oder der Razer Exact Mat. Sehr schnelle, abrupte Richtungsänderungen setzt sie nicht immer direkt um.

MICROSOFT WIRELESS INTELLIMOUSE EXPLORER & FINGERPRINT READER: LATENZFREIE FUNKMAUS ■ Eine Ladestation besitzt der Empfänger der Microsoft-Maus nicht, dafür ist ein Fingerabdruck-Lesegerät für die Passwortabfrage integriert. Die Maus ist sehr ergonomisch und arbeitet auch mit 400 dpi sehr präzise und latenzfrei. Für Shooter-Fans ist sie weniger geeignet, da mit dem Vier-Wege-Scrollrad ohne Rasterung kein präziser Waffenwechsel möglich ist.

GENIUS WIRELESS NETSCROLL+ SUPERIOR: KEIN NAGER FÜR GLATTE UNTERLAGEN ■ Wie die Trust- und die Hama-Maus hat auch die Netscroll+ Superior ihre Probleme mit der Abtastung auf sehr glatten Mauspads. Auf raueren Unterlagen kann man mit ihr präzise arbeiten und sie setzt sehr schnelle Bewegungen verzögerungsfrei um. Im Empfänger sind ebenfalls zwei Plätze zum Laden der beiden Extra-Akkus eingebaut. Die in die Oberschale eingelassenen Haupttasten sind jedoch nicht groß genug. Vor allem Nutzer mit längeren „Griffeln" stoßen beim Betätigen an die Kante des Gehäuses.

A4 TECH WIRELESS OPTICAL INTERNET 5KEY: BATTERIEN ÜBERFLÜSSIG ■ Anders als bei normalen Funkmäusen dient hier eine spezielle Mausunterlage als Empfänger, die aber zu klein geraten ist. Zum Betrieb sind keine Batterien notwendig, da das Pad die Maus per Induktionsstrom mit Energie versorgt. Die Ergonomie ist nicht optimal: Das Gerät ist am Ende zu breit und in der Mitte zu schmal. Außerdem befindet sich das Scrollrad zu weit hinten.

Damit das klar ist!



Dpi
Dpi (dots per inch/Punkte pro Zoll) gibt an, wie viele Bewegungsabläufe pro Zoll die Maus verarbeitet.

Latenz
Verzögerung, die beim Senden der Bewegungsdaten per Funk auftreten kann

Sensor
Der Sensor befindet sich auf der Unterseite der Maus und registriert jede Bewegungsänderung.

Optische Abtastung
Mausbewegungen werden nicht mehr mechanisch (Kugel), sondern per Lichtreflexion abgefragt.

TYPHOON WIRELESS MOUSE DELUXE: PREISGÜNSTIG, GUTE LEISTUNG ■ Anstelle eines Empfängers mit Ladestation liefert Typhoon ein USB-Kabel, um die Akkus zu laden. Das für Rechts- und Linkshänder gleichermaßen geeignete Gerät besitzt gute Präzision und Gleiteigenschaften. Bei sehr schnellen Richtungsänderungen ist jedoch auch hier eine leichte Verzögerung zu spüren.

LOGITECH MX518: OPTIMAL SPIELER-TAUGLICH ■ Die MX518 ist die erste Maus auf dem Markt, bei der Sie die Empfindlichkeit des Sensors einfach per Knopfdruck verstellen können. Das sorgt für eine optimale Spielerkompatibilität, egal, ob es schnell oder genau zugehen soll. Bestnoten gibt es für dieses einzigartige Ausstattungsmerkmal ebenso wie für die Tastendruckpunkte, die Ergonomie, das Gleitverhalten, die Präzision und die Leistung des Sensors. Unser Testsieger ist die neue Spieler-Referenzmaus!

REVOLTEC LIGHTMOUSE PRECISION: PURIST MIT LEUCHTFUNKTION ■ Die Ergonomie der Drei-Tasten-Maus ist nur befriedigend, da sie zu klein (elf Zentimeter) und zu leicht (80 Gramm) ist. Den Betrieb auf feinkörnigen Pads (Rantopad P3, Compad Maxxpad, Exact Mat) quittiert sie ebenfalls mit einer spürbaren Verzögerung. Davon abgesehen operiert die Leuchtmaus aber genau und verzögerungsfrei.

RAZER DIAMONDBACK CHAMELEON: PRÄZISE 1.600-DPI-SPIELERMAUS ■ Wie die MX518 ist auch der Razer-Nager im Chamäleon-Kleid ein ideales Eingabegerät für Spieler. Ihre Abtastrate ist zwar auf 1.600 dpi festgelegt, trotzdem kann sie es in puncto Präzision, Latenz, Gleitverhalten und Untergrundkompatibilität mit dem Logitech-Modell aufnehmen. Lediglich die Tastendruckpunkte und die Ergonomie sind nicht optimal.

FAZIT:
Mit ihrer sehr hohen Abtastrate und Genauigkeit sowie einem absolut verzögerungsfreien Sensor qualifizieren sich die Logitech MX518 und die Razer Diamondback als die optimalen Kabelmäuse für alle Arten von Spielen. Vor allem Shooter-Fans haben an diesen Geräten ihre helle Freude. Schnurlose und ebenfalls präzise sowie latenzfreie Alternativen sind die Mäuse von Genius und Microsoft, obwohl sich das letztgenannte Modell wegen seines für den Büro-Einsatz konzipierten Vier-Wege-Scrollrads nicht unbedingt für Ego-Shooter eignet. Die restlichen Testkandidaten verzögern nur bei sehr schnellen Richtungswechseln, man kann sie bei Strategie- und Rollenspiel-Titeln wie *Act of War* oder *World of Warcraft* bedenkenlos einsetzen. FRANK STÖWER

WICHTIGE DETAILS Mäuse unter der Lupe

Logitech MX518



Mit der Plus- und Minustaste stellen Sie die Sensorempfindlichkeit ein.

A4 Tech Wireless Optical Internet 5Key



Der Empfänger ist in das Pad integriert. Dies versorgt die Maus mit Induktionsstrom.

KABELMÄUSE	MX518	Razer Diamondback Chameleon	Lightmouse Precision
			
Hersteller	Logitech	Speed-Link	Revoltec
Webseite	www.logitech.de	www.speed-link.de	www.revoltec.de
Preis/Preis-Leistungs-Verh.	€ 59,-/gut	€ 45,-/gut	€ 14,-/gut
AUSSTATTUNG	94%	87%	78%
Abtastung/Anschlussart	Optisch/USB	Optisch/USB	Optisch/USB
Anzahl Tasten	8 + Scrollrad	7 + Scrollrad	3 + Scrollrad
Auflösung	1.600, 800 und 400 dpi	1.600 dpi	800 dpi
Kabellänge	185 Zentimeter	200 Zentimeter	180 Zentimeter
Sonderausstattung	Dpi-Zahl verstellbar	Tasche/Leuchtfunktion	Tasche/Leuchtfunktion
EIGENSCHAFTEN	93%	86%	76%
Geeignet für	Rechtshänder	Links- und Rechtshänder	Links- und Rechtshänder
Ergonomie	Sehr gut	Gut	Befriedigend
Tastendruckpunkte	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut
Verarbeitung/Software	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Gut/befriedigend
LEISTUNG	98%	94%	83%
Untergrundkompatibilität*	Sehr gut	Sehr gut	Befriedigend
Präzision/Gleiteigenschaften	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Gut/gut
Latenz	Keine Verzögerung	Keine Verzögerung	Keine Verzögerung
FAZIT	GESAMT 96%	GESAMT 93%	GESAMT 80%
	+ Dpi wählbar + Sehr präzise + Sehr gute Ergonomie	+ 1.600 dpi + Sehr präzise + Keine Latenz	+ Keine Latenz + Rechts- u. Linkshänder – Probleme mit glatten Pads

FUNKMÄUSE	Intellim. Explorer & Fingerprint Reader	Wireless Netscroll+ Superior	450 LR Wireless Optical Office	Wireless Mouse Deluxe	Wireless Optical Internet 5Key	RF Optical Mouse „Trend RF"	RF Optical Mouse CR100
							
Hersteller	Microsoft	Genius	Trust	Typhoon	A4 Tech	Sunnyline	Hama
Webseite	www.microsoft.de	www.genius-europe.com	www.trust.com	www.typhoon.de	www.a4tech.de	www.sunnyline.de	www.hama.de
Preis/Preis-Leistungs-Verh.	€ 69,-/befriedigend	€ 33,-/gut	€ 30,-/gut	€ 18,-/sehr gut	€ 25,-/gut	€ 19,-/gut	€ 40,-/befriedigend
AUSSTATTUNG	83%	88%	89%	86%	86%	76%	80%
Abtastung/Anschlussart	Optisch/USB + PS/2	Optisch/USB	Optisch/USB + PS/2	Optisch/USB + PS/2	Optisch/USB	Optisch/USB	Optisch/USB
Anzahl Tasten	5 + Scrollrad	10 + Scrollrad	8 + Scrollrad	5 + Scrollrad	5 + Scrollrad	3 + Scrollrad	5 + Scrollrad
Auflösung	400 dpi	800 dpi	800 dpi	800 dpi	800 dpi	800 dpi	800 dpi
Ausstattung Empfänger	Keine Ladestation vorhanden	Ladestation für zwei Akkus	Ladestation für zwei Akkus	Keine Ladestation	Empfänger ist im Mauspad integriert	Empfänger mit Ladestation	Empfänger und Ladestation trennbar
Reichweite Empfänger	Ca. 1,20 Meter	Ca. 1,30 Meter	Ca. 1,20 Meter	Ca. 1,50 Meter	–	Ca. 1,60 Meter	Ca. 60 Zentimeter
Sonderausstattung	Fingerabdruck-Lesegerät im Empfänger	Zwei zusätzliche Akkus zum Laden	Zwei zusätzliche Akkus zum Laden	USB-Ladekabel für die Akkus	Zum Betrieb keine Batterien notwendig	Keine	Keine
EIGENSCHAFTEN	84%	78%	76%	78%	78%	72%	74%
Geeignet für	Rechtshänder	Rechtshänder	Rechtshänder	Links- und Rechtshänder	Links- und Rechtshänder	Links- und Rechtshänder	Links- und Rechtshänder
Ergonomie	Sehr gut	Befriedigend	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Tastendruckpunkte	Gut	Gut	Gut bis befriedigend	Gut	Gut bis befriedigend	Befriedigend	Gut
Verarbeitung/Software	Sehr gut/sehr gut	Gut/gut	Gut/gut	Gut/befriedigend	Gut/gut	Befriedigend/befriedigend	Gut/befriedigend
LEISTUNG	90%	88%	80%	78%	76%	78%	76%
Untergrundkompatibilität*	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Gut	–**	Gut	Befriedigend
Präzision/Gleiteigenschaften	Sehr gut/gut	Sehr gut/gut	Gut/gut	Gut	Gut/gut	Gut/gut	Gut/gut
Latenz	Keine Verzögerung	Keine Verzögerung	Gering	Gering	Gering	Gering	Gering
FAZIT	GESAMT 87%	GESAMT 86%	GESAMT 81%	GESAMT 80%	GESAMT 78%	GESAMT 76%	GESAMT 76%
	+ Keine Latenz + Fingerabdruck-Lesegerät + Präzision	+ Ausstattung + Keine Latenz – Probleme mit glatten Pads	+ Ausstattung + Präzision – Probleme mit glatten Pads	+ USB-Ladekabel + Links- und Rechtshänder + Preis	+ Keine Batterien + Links- und Rechtshänder – Ergonomie	+ Links- und Rechtshänder + Ladestation – Ergonomie	+ Links- und Rechtshänder – Probleme mit glatten Pads – Ergonomie

** Betrieb nur auf dem mitgelieferten Pad möglich.
* Getestet mit: Gamers Wear Stainless, Rantopad P3, Compad Maxxpad, Razer Exact Mat

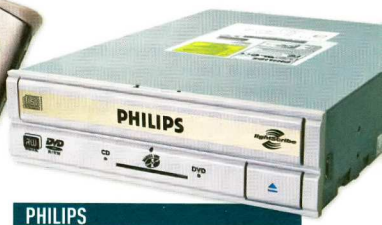
»Aufschwung Ost: Goldplattenbausiedlung.«



»Anfängerfehler: Naomi Campbell im Tunnel geknipst.«



»Das ist ja der Burner!«



GIGABYTE GV-RX80L256V

Preis:	Ca. € 329,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	www.gigabyte.de

- + Passive Kühlung
- + Spiele-Vollversionen
- − Adapter für TV-In
- − GPU-Temperatur

Ausstattung: 87%
Eigenschaften: 95%
Leistung: 89%
Gesamt: **90** %

ARCHOS PMA430

Preis:	Ca. € 699,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	www.archos.de

- + Funktionsumfang
- + Modularer Akku
- − Praxistauglichkeit
- − Display ist nicht entspiegelt

Ausstattung: 94%
Eigenschaften: 84%
Leistung: 82%
Gesamt: **85** %

PHILIPS DVDR16LS

Preis:	Ca. € 69,-
Preis/Leistung:	Gut
Webseite:	www.philips.de

- + Lightscribe
- + Brennqualität
- − Zugriffszeiten
- − DVD-Minus-Brenngeschwindigkeit

Ausstattung: 68%
Eigenschaften: 81%
Leistung: 77%
Gesamt: **76** %

Nach der lüfterlosen Geforce 6600 GT kommt von Gigabyte die passiv gekühlte RADEON X800 XL.

Zwei Heatpipes transportieren die anfallende Hitze vom Grafikchip der *GV-RX80L256V* zu der Kühlplatte auf der Rückseite. Die GDDR3-Speicherchips (256 Megabyte, 2,0 ns) arbeiten ungekühlt. Der oberste PCI-Steckplatz ist aber dank der kompakten Bauweise weiterhin nutzbar. Im Praxis-Test messen wir per Hardware-Monitor eine bedenkliche Temperatur von 101 Grad Celsius. Für einen stabilen Betrieb sollten Sie daher unbedingt über gute Gehäuse-Kühlung verfügen. Die Ausstattung der 329 Euro teuren Karte ist großzügig ausgefallen: Neben den Vollversionen von *Thief: Deadly Shadows* und *Joint Operations* gibt es Power DVD 5 und Power Director 3 ME serienmäßig. Zudem erlaubt ein raffinierter Adapter TV-Out sowie -In per S-Video oder Komponente. Der X800-XL-Grafikchip arbeitet mit Standardtakt (400 Megahertz Chip-/490 Megahertz DDR Speichertakt). Per Übertaktung erreichen wir 440 Megahertz/570 Megahertz DDR. Unser Fazit: Silent-Fans mit mehreren Gehäuse-Lüftern haben an der *GV-RX80L256V* auf jeden Fall ihre Freude. Für 40 Euro Aufpreis bietet die ebenfalls extrem leise X800 Pro Vivo 16PP jedoch eine noch etwas bessere Spieleleistung. DM

Der PMA430 von Archos vereinigt Videorekorder, MP3-Player und PDA in einem Gerät.

Im *PMA430* ist eine 30-Gigabyte-Festplatte verbaut. Gesteuert wird das Gerät (274 Gramm, 123x80x22 mm) über wenige Knöpfe und das Touch-Display. Der Funktionsumfang des *PMA430* ist riesig: Sie können Fotos und Videos anschauen und zusätzlich Videos direkt aufnehmen (MPEG 4). Der *PMA430* spielt zudem alle gängigen Musikformate ab und besitzt sämtliche Funktionen eines guten PDAs. Auch die Anschlussmöglichkeiten sind klasse: Das Gerät kann per USB 2.0, Infrarotschnittstelle oder WLAN (802.11b) kommunizieren. Zudem verfügt es über einen USB-Host – Fotos können so zum Beispiel direkt ohne Rechner von einer Kamera an den *PMA430* übertragen werden. Die Bildqualität des Monitors (9,2 cm Bilddiagonale) ist gut bis sehr gut, die Touchfolie spiegelt allerdings stark. Der Klang aus dem Kopfhörerausgang ist ebenfalls sehr gut, der integrierte Minilautsprecher klingt hingegen nur mäßig. Bei der Bedienung gibt es Abzüge, denn einige Abläufe sind zu kompliziert. Der auswechselbare Akku hält je nach Anwendung bis zu neun Stunden. Für 700 Euro bekommen Sie mit dem *PMA430* eine Eier legende Wollmilchsau mit kleinen Detailmängeln und einer komplizierten Bedienung. KB

Mit dem DVDR16LS präsentiert Philips einen DVD-Brenner, der Datenträger beschriften kann.

Mit der Lightscribe-Technik „tätowieren" Sie speziell präparierte Rohlinge mit einem Text oder einem Bild. Die Grafik brennt dabei kreisförmig auf der Rückseite des Rohlings ein. Zur Auswahl stehen drei Qualitätsstufen, die sich in Kontrast und Druckzeit deutlich voneinander unterscheiden. Mithilfe des beigelegten Nero Cover Designers erstellen Sie sogar Ihre eigene Labels. Mit 16facher-Schreibgeschwindigkeit verarztet der *DVDR16LS* einen DVD-Plus-Rohling in nur 6:03 Minuten. Die geringe DVD-Zugriffszeit von 92 Millisekunden prädestiniert den Brenner als alleiniges optisches Laufwerk in einem Rechner. Mit unseren Plextor-Rohlingen (16X) traten nur am Ende des Brennvorgangs gehäuft korrigierbare Fehler auf – die Schreibqualität ist daher als gut einzuschätzen. Die Lautstärkeentwicklung ist mit 2,4 Sone hörbar, aber noch nicht störend. Die Moral von der Geschicht': Mit dem *DVDR16LS* liefert Philips einen absolut soliden und schnellen DVD-Brenner ab. Das Lightscribe-Feature stellt einen Kaufanreiz dar, allerdings benötigen Sie Spezial-Rohlinge und der Brennvorgang dauert in bester Bildqualität deutlich über 30 Minuten. LCR

Mindfactory©
Aktiengesellschaft

www.mindfactory.de

Preußenstraße 14 a-c
26388 Wilhelmshaven



Der Hard- und Software-Gigant

Über 12.000 qm Fläche und mehr als 65.000 Artikel ab Lager oder kurzfristig lieferbar!

www.mindfactory.de
24 Stunden Bestellmöglichkeit

AMD Athlon64 3000+
AXT-Midi-Gehäuse mit
350 Watt Netzteil
Mainboard Elitegroup 755-A2
80GB Festplatte
512MB DDR-RAM
128MB GeForce FX5700LE Grafikkarte
DVD-Laufwerk



519,00

(Abbildung ähnlich) Artikel-Nr. 80591

AMD Athlon64 3200+
Midi-Gehäuse Aerocool Aeroengine Jr.
mit 450 Watt Netzteil
Mainboard MSI K8T Neo2
160GB Festplatte
512MB DDR-RAM
128MB GeForce 6600GT Grafikkarte
DVD-Brenner



769,00

(Abbildung ähnlich) Artikel-Nr. 80616

AMD Athlon64 3500+
ATX-Midi-Gehäuse NZXT Nemisis
mit 450 Watt Netzteil
Mainboard MSI K8N Neo4
200GB Festplatte
512MB DDR-RAM
256MB Radeon X800XL Grafikkarte
DVD-Brenner



1099,00

(Abbildung ähnlich) Artikel-Nr. 80618

Hardware, Software, Konsolen, Spiele

Joysticks

Logitech Extreme 3D Pro
12 Tasten, Schubregler, USB-Anschluss
Artikel-Nr. 13180 — 28,23

Speedlink Competition Pro
4 Tasten, Metall-Stick, USB-Anschluss
Artikel-Nr. 17189 — 13,18

Saitek ST 90
Schubregler, USB-Anschluss
Artikel-Nr. 313466 — 14,51

Gamepads

Ultron Black Fire
Force Feedback-Controller, USB 2.0
Artikel-Nr. 202397 — 15,60

Logitech Wingman Rumblepad 2
12 Tasten,Force Feedback, USB-Anschluss
Artikel-Nr. 15477 — 23,59

Saitek Impact X6-20U
4 Tasten, USB-Anschluss
Artikel-Nr. 309981 — 4,29

Mäuse

Logitech MX510
Optische Maus, USB/PS2-Anschluss
Artikel-Nr. 13877 — 33,64

Razor Diamondback Chameleon
Optische Maus, 1600dpi, USB-Anschluss
Artikel-Nr. 16544 — 48,69

Logitech MX1000
Kabellose, optische Maus, 800dpi
Artikel-Nr. 14650 — 51,79

Headsets

Sennheiser PC 150
für PC/Notebook
Artikel-Nr. 15863 — 50,60

Speedlink Medusa 5.1
mit Mikrofon und Ausgang für 5.1-Systeme
Artikel-Nr. 16966 — 61,64

Plantronics Audio 90
mit Mikrofon und 2,9m Kabellänge
Artikel-Nr. 10999 — 28,38

PC-Spiele

FIFA Football 2005
Fußball-Spiel von EA Sports
Artikel-Nr. 15793 — 42,66

Halo
Action-Hit von Microsoft
Artikel-Nr. 307751 — 15,88

Die Sims 2 - Wilde Campus Jahre
Fortsetzung des Simulations-Schlagers
Artikel-Nr. 17186 — 35,45

PlayStation 2 Spiele

GTA: San Andreas
Neues Kapitel der legendären GTA-Serie
Artikel-Nr. 15954 — 48,53

Need for Speed Underground 2
Teil 2 des meistverkauften Rennspiels
Artikel-Nr. 15955 — 43,96

King Fighters: Maximum Impact
3D-Fortsetzung eines echten Klassikers
Artikel-Nr. 17053 — 42,09

Preise Stand: 05. April 2005

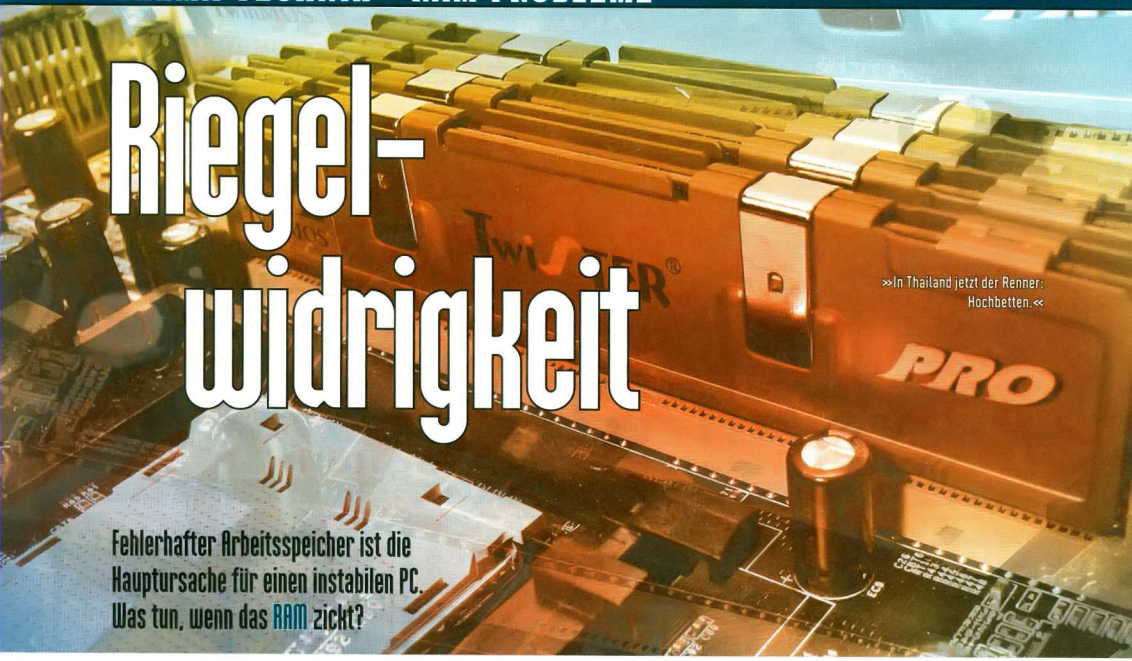
Alle Preise in Euro und inkl. Mehrwertsteuer, zzgl.Versand ab 6,90 €. Diese Übersicht stellt nur einen Ausschnitt aus unserem gesamten Lieferumfang dar. Weitere Artikel auf Anfrage.Alle genannten Artikel sind (c)opyright des jeweiligen Herstellers. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Telefonisch erreichbar:
Montag - Freitag 07:00 - 22:00 Uhr
Samstag 09:00 - 16:00 Uhr

Kontakt:
Telefon 04421 - 9131 - 170
Telefax 04421 - 9131 - 250
E-Mail vertrieb@mindfactory.de

Öffnungszeiten:
Montag - Freitag 10:00 - 20:00 Uhr
Samstag 10:00 - 16:00 Uhr

Riegel-widrigkeit



»In Thailand jetzt der Renner: Hochbetten.«

Fehlerhafter Arbeitsspeicher ist die Hauptursache für einen instabilen PC. Was tun, wenn das RAM zickt?

Um den Arbeitsspeicher (RAM = Random Access Memory) als Fehlerquelle zu identifizieren, setzen Sie das Tool *Prime95* ein – das finden Sie auf der Heft-DVD. Schließen Sie alle Programme und starten Sie unter „Options/Torture-Test" den „Blend-Test". Bricht dieser nach wenigen Minuten ab, ist zu 99 Prozent sicher, dass Ihr RAM Probleme bereitet.

TIPP 1: SPEICHERSPANNUNG

Als Erstes überprüfen Sie die Speicherspannung. DDR400-Speicher (200 Megahertz reale Taktrate) wird laut Spezifikation mit 2,4 bis 2,6 Volt betrieben. Wenn Ihr Mainboard die manuelle Konfiguration des Arbeitsspeichers zulässt, raten wir Ihnen, die Spannung auf 2,6 Volt zu stellen. Die entsprechende Einstellungsmöglichkeit finden Sie im Mainboard-BIOS, meist im BIOS-Menü „Voltage Control" oder in den „Advanced Chipset Features".

TIPP 2: SPEICHERLATENZEN

Sollte das nicht helfen, prüfen Sie die anliegenden Speicherlatenzen und entschärfen diese. Normalerweise finden Sie die entsprechenden Optionen im BIOS-Untermenü „Advanced Chipset Features". Bei den meisten Mainboards ist das BIOS so konfiguriert, dass sich die RAM-Latenzen den Vorgaben des SPD-ROMs entsprechend automatisch einstellen. Das SPD-ROM ist ein kleiner Permanent-Speicher, in den der RAM-Hersteller die für die Module empfohlenen Latenzen schreibt. Top-Module – beispielsweise von Corsair oder OCZ – sind mit Latenzen von CL2-3-2-5-1T bei DDR400 ausgestattet. Das sorgt bei manchen Mainboards für Abstürze. Um die Werte anzupassen, stellen Sie die Latenzerkennung zuerst von „Auto" oder „SPD" auf „Manual" oder „User" um (je nach Mainboard/BIOS). Anschließend sind die Einträge für die einzelnen Werte verfügbar. Entschärfen Sie die Latenzen zuerst auf CL3-4-4-8-2T, speichern Sie die BIOS-Einstellungen und starten Sie den Rechner neu. Sollten die Abstürze immer noch auftreten, verringern Sie den RAM-Takt.

TIPP 3: TAKT REDUZIEREN

Bei aktuellen AMD- und Intel-Rechnern arbeitet DDR1-Speicher mit 200 Megahertz (DDR400). In bestimmten Konstellationen kommt es jedoch beim DDR400-Betrieb

CPU/DRAM Clock Setting	
CPU Clock	200MHz
CPU Clock Ratio	X 15
CPU Clock now is	3.0006Hz
AGP/PCI/SATA Clock	66/33/100 MHz
Auto Detect PCI Clk	Enabled
Spread Spectrum	Enabled
Over Voltage Setting	
Current CPU Voltage	1.48 V
CPU Voltage Control	Default
Dimm Voltage Control	2.6 V
AGP Voltage Control	1.5 V
Onboard Device Control	
CSA LAN (Giga-LAN)	Enabled
CSA Lan Boot ROM	Disabled
RAID Device Control	Disabled

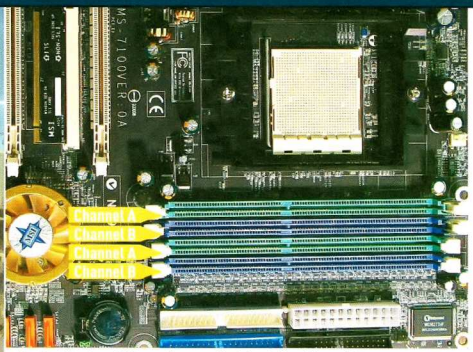
Laut Spezifikation arbeitet DDR400-Speicher bei 2,4 bis 2,6 Volt Spannung. Stellen Sie zur Sicherheit den höheren Wert 2,6 Volt ein.

Bei den Speicherlatenzen gilt: Je niedriger der Wert, desto schneller arbeitet das RAM instabil. Stellen Sie also die Latenzen wie im Bild ein.

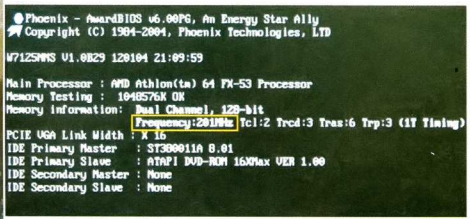
DRAM Timing Selectable	Manual
CAS Latency Time	3
Active to Precharge Delay	8
DRAM RAS# to CAS# Delay	4
DRAM RAS# Precharge	4
Memory Frequency For	DDR400
System BandWidth	LPS1
System BIOS Cacheable	Disabled
Video BIOS Cacheable	Disabled
Delay Prior to Thermal	16 Min
AGP Aperture Size (MB)	128
DRAM Data Integrity Mode	Non-ECC

Phoenix - AwardBIOS CMOS Setup Utility DRAM Configuration	
Timing Mode	[Manual]
Memclock index value (Mhz)	[200Mhz]
CAS# latency (Tcl)	[2]
Min RAS# active time(Tras)	[6T]
RAS# to CAS# delay (Trcd)	[3T]
Row precharge Time (Trp)	[3T]
Row cycle time (Trc)	[Auto]
Row refresh cyc time(Trfc)	[Auto]
Row to Row delay (Trrd)	[Auto]
Write recovery time (Twr)	[Auto]
Write to Read delay (Twtr)	[Auto]

Bei einigen Mainboards (sehen Sie bitte die Tabelle rechts) lässt sich DDR400 (200 MHz Taktrate) im BIOS manuell erzwingen.



Pro Speicherkanal (Channel) setzen Sie beim Athlon 64 möglichst nur ein doppelseitig und ein einseitig bestücktes Speichermodul ein.



Ob DDR400 (200 Megahertz Taktrate) tatsächlich funktioniert, zeigen die meisten Mainboards im so genannten POST-Screen an.

zu Stabilitätsproblemen. Reduzieren Sie in diesem Fall die Taktfrequenz auf 166 Megahertz beziehungsweise DDR333. Die Einstellungsmöglichkeit finden Sie im BIOS-Menü „Frequency Control" oder in den „Advanced Chipset Features".

TIPP 4: LETZTE MÖGLICHKEIT

Falls keine Maßnahme geholfen hat, überprüfen Sie alle Speichermodule einzeln, um Hardware-Defekte auszuschließen. Im Anschluss probieren Sie alle möglichen Modulkombinationen durch. Lassen Sie zur Sicherheit nach jeder Konfigurationsänderung den „Blend-Test" von *Prime95* laufen. Wenn Ihrem Mainboard ein ausführliches Handbuch beiliegt, finden Sie dort auch eine Tabelle mit empfohlenen Speicherkonfigurationen des Herstellers.

TIPP 5: DDR400 MIT ATHLON 64?

Gigabyte gibt auf der Support-Webseite an, dass bei Athlon-64-PCs kein DDR400-Betrieb möglich ist, wenn pro Speicherkanal mehr als drei Speicherbänke belegt sind. Im Klartext: Pro Speicherkanal dürfen maximal ein doppelseitig (double-sided) und ein einseitig mit Speicherchips bestücktes (single-sided) Modul zusammen betrieben werden, damit DDR400 möglich ist. Würden zwei doppelseitige Module oder mehr auf einem Kanal eingesetzt, reduziert sich der Speichertakt automatisch auf DDR333 (166 Megahertz) oder langsamer.

PRAXISPROBLEME

In unserem Testlabor stellten wir fest, dass zwei von acht Mainboards mit vier doppelseitig bestückten Modulen im DDR400-Betrieb fehlerfrei laufen (siehe Tabelle). Drei weitere Hauptplatinen stellen die Taktfrequenz auf DDR333 zurück, wenn vier doppelseitige Speichermodule in den RAM-Slots stecken und im BIOS die Taktfrequenz des RAMs auf „Auto" steht. Wählen Sie DDR400 aber manuell aus, laufen Mainboard und RAM mit der höheren Frequenz. Bei zwei weiteren Platinen ist nur DDR333 möglich, sobald drei oder mehr Module im Einsatz sind, egal ob im BIOS „Auto" oder „Manual" eingestellt ist. Beim Test-Mainboard MSI K8N Diamond taktet die Platine sogar den Arbeitsspeicher automatisch auf DDR200, wenn Sie im BIOS DDR400 manuell erzwingen wollen.

LEISTUNGSTESTS

In Spielen fallen die Unterschiede zwischen DDR333 und DDR400 kaum auf. *Doom 3* läuft mit DDR400-Speicher nur rund vier Prozent schneller als mit DDR333-RAM (beides im Zwei-Kanal-Modus), wenn die Auflösung 1.024x768 Bildpunkte beträgt und weder Anti-Aliasing noch anisotrope Filterung aktiviert sind. Setzen Sie die Auflösung auf 1.280x1.024 Bildpunkte und aktivieren Sie 4x AA sowie 8:1 AF, ist der Leistungsunterschied gleich null, da die Grafikkarte die Leistung begrenzt. Fazit: Nur in Extremsituationen erweist sich der Rückschritt auf DDR333 als Leistungsnachteil. Wenn Sie mit hoher Bildqualität spielen oder der Prozessor die Leistung limitiert, gibt es keine Unterschiede.

EMPFEHLUNGEN

Am besten kaufen Sie nur einseitig bestückte Speichermodule, um Probleme beim Aufrüsten auszuschließen. Der Vergleichstest Arbeitsspeicher (siehe vorherige Ausgabe) hat jedoch gezeigt, dass doppelseitige 512-Megabyte-Module bei DDR1 selten sind. Eine Ausnahme ist der Hersteller MDT. Um einseitige Speicherriegel mit 512 Megabyte herzustellen, sind acht 64-Megabyte-Speicherchips zu verbauen. Und diese Chips sind mit 14,30 US-Dollar pro Stück mehr als doppelt so teuer wie die 32-Megabyte-Chips der doppelseitigen Speicherriegel (6 Dollar). Bei Ein-Gigabyte-Riegeln kommen meist 16 der teuren 64-Megabyte-Chips (doppelseitig) zum Einsatz. Einseitige Ein-Gigabyte-Module sind selten und kaum erschwinglich. Einseitig ausgestattete 256-Megabyte-Module dagegen kosten nicht die Welt, hier sind acht der preiswerten 32-Megabyte-Chips verbaut. Unser Tipp: Wenn Sie bereits zwei doppelseitige 512-Megabyte-Speicherriegel besitzen und Risiko scheuen, kaufen Sie zwei einseitig bestückte 256-Megabyte-Riegel nach und betreiben Ihren Arbeitsspeicher weiterhin mit DDR400.

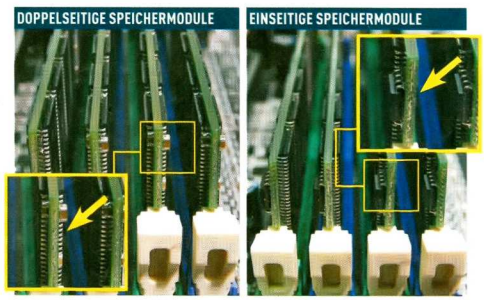
OLIVER HAAKE

INFO Doppelseitige Module und DDR400

BIOS-Einstellung:	Auto-Select	Manuell auf DDR400
Asus K8V Deluxe SE	DDR400	DDR400
Gigabyte K8NF-9	DDR400	DDR400
Abit AV8	DDR333	DDR400
Albatron K8X890 Pro	DDR333	DDR400
MSI K8N Neo2	DDR333	DDR400
Asus A8N-SLI Deluxe	DDR333	DDR333
Foxconn NF4UK8AA	DDR333	DDR333
MSI K8N Diamond	DDR333	DDR200

DDR400 funktioniert – Automatisch auf DDR333 – Automatisch auf DDR200

Zwei Platinen funktionieren im DDR400-Betrieb problemlos mit vier doppelseitigen Modulen. Bei drei weiteren Platinen erzwingt BIOS-Setting DDR400. Das K8N Diamond dagegen läuft mit DDR200, wenn Sie im BIOS von Hand DDR400 einstellen.



Links sind doppelseitig mit Speicherchips bestückte Module zu sehen. Rechts sind (unter anderem) einseitig ausgestattete Module im Einsatz.

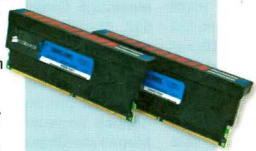
Das sind geile Teile!

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

XMS Xpert CMXP512-3200 XL



Das *XMS Xpert CMXP512-3200 XL*-Speicherpaar von Corsair besteht aus zwei 512-Megabyte-Modulen, die von einem schwarzen Kühlkörper umschlossen und als DDR-400-Bausteine mit den Latenzen 2-2-2-5 spezifiziert sind. Jedes Modul verfügt über eine LED-Anzeige, von der RAM-Taktung, Spannung oder Temperatur abzulesen sind. Im Übertaktungstest erreichten die doppelseitigen Speichermodule einen Speichertakt von 225 Megahertz DDR mit dem A8N-SLI von Asus. Auf einem Intel-Board (i875P) erreichten die Module 260 Megahertz DDR. (SR)

Hersteller: Corsair
Preis: € 340,-
Webseite: www.corsair.com
Preis/Leistung: Befriedigend

+ Gute Latenzen
+ LEDs zeigen Takt, Spannung, Temperatur an.
− Sehr hoher Preis
− Abmessungen der Module

GESAMT: 83%

Precision PC Gaming Headset



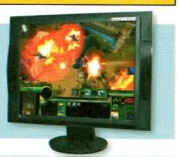
Logitechs *Precision PC Gaming Headset* nutzt eine Kabelfernbedienung und ein 2,70 m langes Anschlusskabel. Mit 130 Gramm ist es recht schwer und der Nackenbügel lässt sich nicht verstellen. Das Mikrofon ist nicht entkoppelt und der Arm weder biegsam noch längenverstellbar. (SR)

Hersteller: Logitech
Preis: € 38,-
Webseite: www.logitech.de
Preis/Leistung: Befriedigend

+ Kabelfernbedienung
+ Ordentliche Kabellänge
− Schlechte Ergonomie
− Mikrofonprobleme

GESAMT: 65%

Eizo L778



Das *Eizo L778* ist ein sehr gut verarbeitetes Display mit einem Kontrastverhältnis von 1.000:1 und einer Reaktionszeit von 24 Millisekunden. Die Helligkeit des LCD lässt sich von 20 bis 180 Candela pro Quadratmeter einstellen. In der Höhe kann man es verstellen, drehen und neigen. (SR)

Hersteller: Eizo
Preis: € 849,-
Webseite: www.eizo.de
Preis/Leistung: Befriedigend

+ Reaktionszeit
+ Helligkeitsverteilung
− Hoher Preis
− Bedienung OSD

GESAMT: 81%

GRAFIKKARTEN



DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Leadtek Winfast A6600 GT TDH	€ 189,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	80%
MSI NX6600GT-VTD128	€ 199,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	80%
MSI NX6600GT-TD128E	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	79%
Asus N6600GT Extreme	€ 199,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	550 MHz/500 MHz DDR	79%
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 209,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	525 MHz/525 MHz DDR	79%
Gainward Ultra/1960 PCX XP GS	€ 199,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	540 MHz/575 MHz DDR	78%
Aopen Aeolus 6600GT-DV128	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	450 MHz/450 MHz DDR	77%
Gigabyte GV-NX66T128 VP	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	77%
PNY Geforce 6600 GT	€ 189,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	77%
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 189,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	525 MHz/550 MHz DDR	77%

GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 529,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	533 MHz/573 MHz DDR	95%
TUL Powercolor X850 XT-PE	€ 509,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/590 MHz DDR	95%
HIS Radeon X850 XT PE	€ 559,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/590 MHz DDR	93%
Asus Extreme N6800 Ultra	€ 599,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	93%
HIS Excalibur X800 XT IceQ II	€ 559,-	Radeon X800 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	92%
Gainward Ultra/2600 GS	€ 619,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	92%
Leadtek Winfast A400 Ultra TDH	€ 499,-	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	€ 499,-	Radeon X800 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	91%

LAUTSPRECHERSYSTEME



STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Verkabelung	Wertung
Logitech Z-2300	€ 120,-	2+1	200 Watt	Einfach	87%
Creative T2900	€ 54,-	2+1	29 Watt	Einfach	80%
Terratec Home Arena TXR 335	€ 44,-	2+1	35 Watt	Einfach	76%
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 62,-	2+1	60 Watt	Einfach	75%
Quadral MM 220	€ 90,-	2+1	32 Watt	Einfach	73%
Creative I-Trigue 3600	€ 110,-	2+1	41 Watt	Einfach	71%

MEHRKANALSYSTEME

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Dekoder	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 329,-	5+1	505 Watt	Integriert	94%
Creative Gigaworks S750	€ 429,-	7+1	700 Watt	-	89%
Teufel Concept G THX 7.1	€ 399,-	7+1	680 Watt	-	87%
Logitech Z-5300	€ 139,-	5+1	280 Watt	-	85%
Creative Inspire T7700	€ 60,-	7+1	92 Watt	-	83%
Logitech X-530	€ 64,-	5+1	94 Watt	-	83%

TASTATUREN



Modell	Preis	Sondertasten	Anschluss	Anschlag	Wertung
Cherry Cymotion Master Xpress	€ 23,-	29	PS/2, USB	Hart	93%
Microsoft Multimedia Keyboard	€ 16,-	17	PS/2	Mittel	91%
Logitech Internet Navigator	€ 29,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	Mittel	91%
Typhoon Navigator Office XP	€ 11,-	31 + Scrollrad	PS/2	Mittel	91%
Ideazon Zboard ZBD101	€ 46,-	Abhängig v. Layout	PS/2, USB	Mittel	81%

Hinweis: Einige Produkte werteten wir ab.



MAINBOARDS

MAINBOARDS SOCKEL A (ATHLON XP)						
Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Asus A7N8X-E Deluxe	€ 90,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	83%
Aopen AK79D-400 Max	€ 100,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	81%
MSI K7N2 Delta 2 Platinum	€ 84,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	81%
Abit AN7	€ 94,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-300 MHz	79%
Abit NF7 2.0	€ 60,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-300 MHz	79%
MAINBOARDS SOCKEL 754 (ATHLON 64)						
Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
MSI K8N Neo3-F	€ 90,-	Nforce4	AGP 8X/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-400 MHz	87%
MSI K8T Neo-FSR	€ 80,-	K8T800	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	87%
Asus K8V Deluxe SE	€ 100,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	87%
Abit KV8 Pro	€ 85,-	K8T800	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-410 MHz	86%
MSI K8N Neo Platinum	€ 100,-	Nforce3 250 Gb	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	83%
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	€ 155,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/2/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	93%
MSI K8N Diamond-54G	€ 230,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	91%
Gigabyte K8NF-9	€ 95,-	Nforce4	PCIE x16/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	90%
MAINBOARDS SOCKEL 478 (PENTIUM 4)						
Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Abit IC7-Max3	€ 160,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	87%
Asus P4C800-E Deluxe	€ 150,-	Intel i875P	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	85%
Abit IC7	€ 114,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	-	100-412 MHz	85%
MSI 865PE Neo2-PFS PE	€ 80,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	81%
MAINBOARDS SOCKEL 775 (PENTIUM 4)						
Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI x1/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Abit Fatality AA8XE	€ 230,-	Intel 925XE	PCIE/2/2/4xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-400 MHz	89%
Abit AG8 + Third Eye	€ 130,-	Intel 915P	PCIE/3/2/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	85%
Asus P5AD2 Premium	€ 240,-	Intel 925X	PCIE/2/3/8xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	83%
MSI 865PE Neo3	€ 80,-	Intel i865PE	1/0/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	83%



SOUNDKARTEN

Modell	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
Creative SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	€ 239,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	93%
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	86%
Hercules Fortissimo III	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	81%
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	73%



MONITORE

MONITORE CRT 19 ZOLL					
Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
Philips 109B50	€ 209,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	Gut	81%
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	81%
Iiyama Prolite E435S	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	81%
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	81%
Hyundai Imagequest L90D+	€ 479,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	79%
Viewsonic VX912	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	79%



MÄUSE

Modell	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Wertung
Logitech MX518	€ 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%
Razor Diamondback	€ 42,-	7 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1600 dpi	93%
Logitech MX510	€ 30,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800 dpi	89%

ENDKRASSE PCs



DER EINSTEIGER-PC

„Für unter 800 Euro gibt es bereits brauchbare Leistung zum Zocken."

€ 793,- *

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Sempron 3100+ (Paris)	€ 91,-
Kühler	Thermaltake TR2-M6	€ 7,-
Hauptplatine	MSI K8T Neo-FSR (K8T800, Sockel 754)	€ 60,-
Arbeitsspeicher	Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL3	€ 59,-
Grafikkarte	Sparkle SP-AG43DH (Geforce 6600)	€ 139,-
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 23,-
Festplatte	Maxtor 6Y080L0 (80 GByte)	€ 47,-
Netzteil	Coba Ultra Silence AP400-X	€ 53,-
Gehäuse	Frozen-Silicon Silverline 602	€ 49,-



DER AUFSTEIGER-PC

„Für 1.000 Euro erhalten Sie ein System mit sehr guter Spieleleistung."

€ 1.039,- *

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 3200+ (Winchester)	€ 159,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 19,-
Hauptplatine	Elitegroup Nforce4-A939 (Nforce4, Sockel 939)	€ 73,-
Arbeitsspeicher	Infineon 2x 512 MByte, DDR400, CL3	€ 134,-
Grafikkarte	Asus N6600GT Extreme (Geforce 6600 GT)	€ 193,-
Soundkarte	Creative SB Audigy LS	€ 21,-
Festplatte	Samsung SP1213N (120 GByte)	€ 67,-
Netzteil	Coba Ultra Silence AP400-X	€ 53,-
Gehäuse	Casetek CS-1020	€ 55,-



DER HIGH-END-PC

„Zwei Geforce 6800 Ultra sorgen im Protzer-System für ausreichend Leistung bei allen aktuellen Spielen."

€ 2.963,- *

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 4000+ (Sledgehammer)	€ 579,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 19,-
Hauptplatine	Asus A8N-SLI D. (Nforce4 SLI, S.939)	€ 123,-
Arbeitsspeicher	Corsair C2 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 194,-
Grafikkarte	2x Asus E. N6800 Ultra (Geforce 6800 Ultra)	€ 1.162,-
Soundkarte	Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 186,-
Festplatte	Western Digital WD740GD (74 GByte)	€ 154,-
Netzteil	Sharkoon Silentstorm SHA480-9A	€ 83,-
Gehäuse	Lian Li PC-V1000	€ 198,-

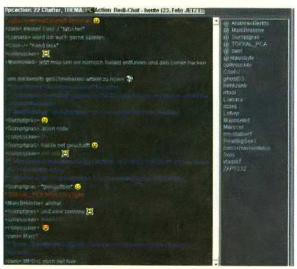
* Die drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

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, dem 27. April 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".

Online-Umfragen

Welchen Spieledesigner würden Sie gern persönlich kennen lernen? Zocken Sie *World of Warcraft*? Sollte der Kollege Marc Brehme abnehmen? Diese und weitere Umfragen der manchmal etwas anderen Art erwarten Sie nur auf www.pcaction.de. So wissen Sie stets, wie andere Leser drauf sind und ob Sie sich mit Ihrer Meinung in bester Gesellschaft befinden oder aber allein auf weiter Flur. Zur Teilnahme benötigen Sie lediglich einen registrierten Nick.



Spezial Umfragen - Quickpolls	‹ Zurück	[1] 2 4
Frage	Teiln.	
Sollten Ralle Wollner und Jo Hesse zum Friseur?	140	08.03 -
Zocken Sie World of Warcraft?	112	08.03 -
Sollte Marc Brehme abnehmen?	128	08.03 -
Zocken Sie gemeinsam mit Ihrem Partner?	95	08.03 -
Meine Meinung zu redaktionell gestalteten, mehrseitigen Infosseiten zu einem Produkt ganz am Anfang des Heftes.	231	03.02 -
Eine Wendecover, wie in PC ACTION 3/04 für Brothers in Arms, finde ich:	233	03.02 -
Die PC ACTION 3/2005 besitzt ein Wendecover. Hatten Sie damit Probleme?	259	25.01 -
Was würden Sie für eine PC ACTION bezahlen, in der die komplette Redaktion nackt zu sehen ist?	252	25.01 -
Wie beurteilen Sie inzwischen Steam?	261	25.01 -
Welche Ausgabe der PC ACTION gefiel Ihnen 2004 am besten?	252	20.12 -
Wenn Sie Käufer der DVD-Ausgabe sind: Wie nutzen Sie die Videoshow?	188	03.12 -
Inwiefern stören Sie sich an Werbung in PC-Action-TV?	212	03.12 -
Wie oft und mit wievielen Personen schauen Sie sich PC-Action-TV an?	176	03.12 -
Welche Videobereiche von PC-Action-TV schauen Sie sich immer an?	192	03.12 -
Wie lange haben Sie in etwa gebraucht, um Call of Duty: United Offensive durchzuspielen?	145	01.12 -
Sollte die Bundesregierung die Gommerzeit wieder abschaffen?	230	01.12 -
Welchen dieser Herren aus der Spieleindustrie würden Sie am liebsten einmal persönlich kennen lernen?	208	15.11 -
Mögen Sie Flugsimulationen?	235	14.11 -

Witz des Tages

Sie möchten am liebsten jeden Tag so viel lachen wie beim Schmökern unseres Hefts? Dann klicken Sie doch mal auf den „Witz des Tages". Hier geben die Redakteure ihr Bestes und Blödestes, um Sie bei Laune zu halten. Ab und an erbarmt sich auch einer der Schreibsklaven und tippt interessante Ereignisse aus dem Alltag der Redaktion in ein Tagebuch. So sind Sie immer auf dem Laufenden, was bei Ihrem Lieblingsmagazin PC ACTION abgeht.

Leserbefragung



Wir lieben unsere Leser! Ganz großes Indianerehrenwort! Deswegen gibt es auch diesen Monat wieder geniale Preise auf www.pcaction.de zu gewinnen! Zum Beispiel einen fantastischen Zocker-PC im Wert von unglaublichen 1.399 Euro! Da fliegen einem echt die Socken weg! Die Kiste hat unter der Haube: einen Pentium 4, 3,4-Gigahertz-Prozessor, ein Gigabyte Arbeitsspeicher, eine superschnelle Radeon X700 Pro und eine 250-Gigabyte-Serial-ATA-Festplatte! Super, oder? Sie möchten dieses Monster gewinnen? Dann nehmen Sie doch an unserer Leserbefragung teil! Wo Sie die finden? Ganz einfach: den Menüpunkt „Spezial" anwählen – schon sind Sie im Rennen!



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

POWER-RINGTONES Poly und Mono!

Klingeltöne vorher anhören ?? Rufe an: 01908-56746

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

70er KULT-Kracher

82897 LOANS YOU TO WANT ME
82896 TRÄNEN LÜGEN NICHT
82895 MY BOY LOLLIPOP
82894 LIED DER SCHLÜMPFE
82893 ANITA
82892 DAS SCHÖNE MÄDCHEN VON SEITE 1
82891 LOANS ON
82890 SUN OF JAMAICA
82889 SANTA MARIA
82888 WIG WAM BAM
82887 LITTLE WILLY
82886 CO CO
82885 BALLROOM BLITZ

KULT-NEUHEITEN

81041 DEUTSCHE HYMNE
82131 DDR HYMNE
81653 BACARDI FEELING
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
82340 SEXBOMB
81182 DIE MAUS

KINO

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

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

HANDY-GAMES: DER SCHNELLE ZOCK

NEU im WAP: Über 100 Spiele für mehr als 200 Handytypen verfügbar - Sende SMS mit "GAME" an die 86677 (normale SMS-KOSTEN!!)



NEU

Alle Games für: Nokia 3100,3200,3300,6610,6600,6810, 6820,7200,7210,7250,7250i,7650, N-Gage,N-Gage CD

X = zusätzlich für: Sharp Gx 10, GX 20,Motorola V525 Siemens CX 55,SonyEric. K700i,T610,

O = zusätzlich für: Samsung E700,E800,E820,X460

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

KULTIGE WALLPAPER-JETZT FÜR: 0,99€

Sende Giga + PAX an 87555**

Hot & Sexy



Kult-Mix



42412

SO GEHT'S PER SMS:

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

Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag Sende START PAX + Best.Nr. an die **87555****
z.B: Start PAX 42819 Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €

Fast 70% Rabatt

Sende PAX+Best.-Nr. an 0900 560330° z.B. PAX 42819 (€2/SMS max. 2 SMS pro Produkt)

Sende PAX+Best.-Nr. an 914° z.B. PAX 42819 (3sfr/SMS max. 2 SMS pro Produkt)

Oder telefonisch: 0190 821384*** 1,86 €/min ;0900902324 SFR 4,23/Min ;0900545424 € 3,63/Min

für WAP Download sende "LINK" an: 86677*

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PAX + ursprr.Abo name 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 !!!



Endlich freie Sicht auf Dein Display !!!

Bestellnummer 41016

FÜR NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

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 6/2005

❑ DVD ❑ DVD „Ab-18-Edition"

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

FEHLERBESCHREIBUNG:

INSERENTENVERZEICHNIS:

Activision Deutschland 172
Alternate 148/149
Atari Deutschland 21, 88/89
Brunen IT 100/101
CDV 32/33, 45
Computec Media AG 111, 121, 122, 147, 155
Dell Computer GmbH 14-17
Electronic Arts Deutschland GmbH 34-36, 38
G&W Verlag 43
Mindfactory AG 161
RM Buchmedien 29
SMS Online 167
Take 2 Interactive 13
Vivendi Universal 27, 39
Zuxxez 53, 55, 57, 59, 60/61

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, Harald Fränkel

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 Göglein, 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
© Jowood/MGM/Electronic Arts
Gestaltung: Carola Giese

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

VERTRIEBSLEITUNG
Klaus-Peter Ritter

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

PRODUKTIONSLEITUNG
Martin Closmann, Ralf Kutzer

WERBEABTEILUNG
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

ABONNEMENT
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 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. Obroncow 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: +49-89-628096-14
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 Ouadt (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 Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, sowie der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat.

SONDERWERBEFORMEN

- Auf den Seiten 2 bis 10 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Earth 2160". Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.
- Als Beilage liegt dieser Ausgabe eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Juiced" bei. Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

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: Games, N-ZONE, PLAYZONE, SFT, WIDESCREEN, Hardware, XBOX ZONE, Mobile Power

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 7/2005 ERSCHEINT AM 18. MAI 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 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN ☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online ☐ Anderen: _____

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?
(Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an)
_____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
_____
_____
_____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

11. WELCHE VERSION VON PC ACTION HABEN SIE GEKAUFT?
☐ PC-ACTION-DVD ☐ PC-ACTION-CD-ROM

12. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ 501 bis 700 MHz
☐ 701 bis 1.000 MHz ☐ 1.001 bis 1.500 MHz
☐ 1.501 bis 2.000 MHz ☐ 2.001 bis 2.500 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

Blickpunkt: Unreal Engine	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt: WCG Finals	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Stargate	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Der Pate	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Gothic 3	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Pariah	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Still Life	A	1	2	3	4	5
Test: Stronghold 2	A	1	2	3	4	5
Test: Empire Earth 2	A	1	2	3	4	5
Test: Stolen	A	1	2	3	4	5
Test: Project Snowblind	A	1	2	3	4	5
Test: Freedom Force 2	A	1	2	3	4	5
Test: Driver 3	A	1	2	3	4	5
Tipps: World of Warcraft	A	1	2	3	4	5
Tipps: Brothers in Arms	A	1	2	3	4	5
Hardware: Mainboards	A	1	2	3	4	5
Hardware: Mäuse	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: Fable	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Spellforce 2	A	1	2	3	4	5
Vorschau: F.E.A.R.	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Black & White 2	A	1	2	3	4	5
Reportage: Gothic 3	A	1	2	3	4	5
Reportage: Age of Empires 3	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Stronghold 2	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Driver 3	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Imperial Glory	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Robots	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Freedom Force 2	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

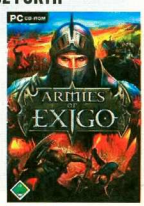
A = (Noch) nicht gesehen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

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 6/05
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



ULRICH BENDER
aus Neufahrn darf sich auf das Spiel Armies of Exigo freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

DIE GEILSTEN EPISODE-3-GERÜCHTE!



PLATZ 1
YODA VS. SKODA

WOW!-FAKTOR

Schleichwerbung gehört dazu. Darum bekommt Yoda einen Skoda als Gegenspieler. Ein kleines Auto mit bösen Absichten. Fett! **8,0**

HINTERGRUND

Auf dem Gefängnisplaneten Naboo Graib kommt es zum Unglück. Beim Duschen lösen sich die Klebeverbindungen Lord Skodas. Er flieht! Sein Ziel: Yoda zu töten. Dieser hatte Skoda nämlich wegen Verkehrsbehinderung in ein Behindertenheim gesteckt und die TÜV-Plakette entfernt. **100**

WAHRHEITSGEHALT

Klingt jetzt auch nicht unrealistischer als ein schwules Glupschaugen-Veh mit Sprachfehler und dem Namen Jar-Jar Binks. **88,9**

ERGEBNIS

9.601,2



PLATZ 2
VADER ABRAHAM

WOW!-FAKTOR

Hinter dem Schöpfer des Schlümpfe-Songs steckt angeblich niemand Geringerer als Darth Vader. Ein echter Skandal! **10**

HINTERGRUND

Anakin Skywalker hieß früher Doppelkinn Skywalker. Dieses Doppelkinn verbarg er hinter einem weißen Rauschebart. Er rasierte Ewoks und schlug sie kurz und klein, bis diese blau anliefen. Die Schlümpfe waren geboren. Quasi als Invaliden-Rente schenkte er ihnen das bekannte Lied. **73,5**

WAHRHEITSGEHALT

In der Welt des Showbusiness ist alles möglich. Sogar diese hanebüchene Geschichte, für die sich der Verfasser wirklich schämt. **77,8**

ERGEBNIS

6.496,3



PLATZ 3
MEHR SEX IM ALL

WOW!-FAKTOR

In *Episode 3* wird gepimpert, was das Zeug hält. Das besagen Gerüchte. Selbst Han Solo lässt es wieder krachen. Scharf. **8,5**

HINTERGRUND

Auf einem unbenannten Planeten nahm Han Solo einst eine Alte ran. Daraufhin wurde diese Welt passenderweise Alderaan getauft. In *Episode 3* auch „Lustplanet" genannt. Hier lassen die Jedi gern die Wurst baumeln und selbst Boba verteilt sein Fett großzügig unter den Bedürftigen. **40,6**

WAHRHEITSGEHALT

Die Geschichte klingt nicht nur widerlich und niveaulos. Sie entbehrt auch jeglicher Grundlage. Sicherlich gelogen! **24,5**

ERGEBNIS

1.202,9



PLATZ 4
BOBA SCHLANK

WOW!-FAKTOR

Nachdem Boba sein Fett auf Alderaan verteilt, bleibt kaum was übrig. Eine Namensänderung in Boba Schlank ist die Folge. **7,5**

HINTERGRUND

Bobas Vater Jango Fett war ein berühmter Spaghetti-Westernheld. In Klassikern wie etwa „Jango und die Bande der Gehenkten" begeisterte er Millionen. Boba kam mit dem Ruhm des Vaters nicht zurecht und fraß sich vor Kummer eine beachtliche Wampe an. Jetzt kriegt er sein Fett aber weg. **40,4**

WAHRHEITSGEHALT

Das kann durchaus stimmen, denn schließlich sind Fett-Säcke überall out. Nur in der PC-ACTION-Redaktion noch nicht. **10,1**

ERGEBNIS

483,8



PLATZ 5
HORNBACH-WAHN

WOW!-FAKTOR

Die wahre Herkunft Obi Wans wird geklärt. Bevor er sein Heimwerker-Zubehör bei Obi kaufte, war er immer in Hornbach-Märkten. **6,1**

HINTERGRUND

Der junge Arbeitslose Ben Kenobi schlenderte den ganzen Tag durch Hornbach-Baumärkte. Als er dort Kinder belästigte, bekam er Hausverbot. Fortan war er gezwungen, Obi zu frequentieren. Ein regelrechter Wahn wurde daraus. Aus Hornbach Wan Kenobi wurde so Obi Wan Kenobi. **10,8**

WAHRHEITSGEHALT

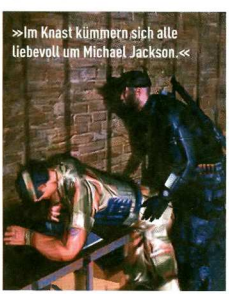
Klingt nicht nur dumm. Es ist auch dumm und nicht mal lustig. Aber die Scheiss-Seite füllt sich ja nicht von selbst, Mann! **21,5**

ERGEBNIS

363,4

Formel: (Wow!-Faktor + Hintergrund) x Wahrheitsgehalt = Ergebnis

Der kam überraschend!



Was wären wir nur ohne unsere Leser! Männer wie Patrick Eggers zum Beispiel. Der schickte unlängst einen Screenshot aus *Splinter Cell 3: Chaos Theory* und den wollen wir Ihnen nicht vorenthalten. Darauf ist zu sehen, wie Sam vermeintlich den Hintereingang benutzt. Ob solche Praktiken von Ubisoft gewollt sind, können wir nur erahnen. Interessant ist auch die Tatsache, dass Patrick dieses Bild nur unserem Leserbrief-Onkel Harald F. zukommen ließ, der sich ja nie offiziell zu seiner sexuellen Gesinnung bekannt hat.

GANZ SCHÖN ABGERANZT

Andreas Fay und sein Kumpel hatten als Kinder einen schlechten Geschmack. So wie jeder, der die Achtzigerjahre bewusst miterlebt hat. Man denke nur an die Mode dieser Epoche, die eher entstellte, statt zu kleiden. Unser Chefredakteur ist allerdings der einzige Mensch, der heute noch weitaus hässlichere Hemden trägt. So wie Nelson Mandela. Weil die 80er wieder im Kommen sind, bastelte Andreas einen ganz besonderen Case-Mod. Spontan frisierte er zwei hässliche Scout-Schulranzen. Die sehen zwar immer noch scheiße aus, aber dafür steckt da jetzt PC-Hardware drin. Das ist auf jeden Fall cooler als Schulbücher.



IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr

Los geht's erneut mit der Show der Superlative in Los Angeles. Schon vor dem Start der Messe enthüllen wir Ihnen die wichtigsten Hits 2005. Und weil's so gut passt, schauen wir unter anderem mal, was der *Hitman* in Teil 3 alles draufhat.

Außerdem ...

Hah, eine fette Überraschung haben wir für Sie, über die wir noch nichts verraten, weil die Konkurrenz mitliest. Tests erwarten wir unter anderem zu *Commandos Strike Force, Boiling Point, Bet on Soldiers* und *Emergency Room.*



EPILOG

HESSE: Cismafiosowiski, was sagen Sie dazu, dass *Der Pate* demnächst als Spiel erscheint?

CISZEWSKI: Nichts. Ich bin schon getauft.

E3 2005

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 18. MAI 2005

81%
aller Frauen warten darauf, angesprochen zu werden

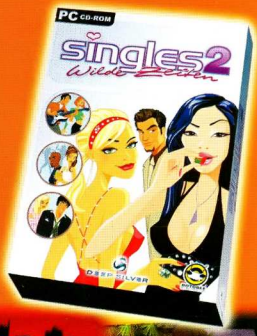
86%
aller Männer warten auf ein deutliches Signal der Frau



Worauf wartest du noch?

singles 2
Wilde Zeiten

www.singles2.de



ab 27.5. im Handel oder unter www.Softunity.com



DEIN TEAM IST DIE WAFFE





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.

POWERED BY gamespy

XBOX

XBOX LIVE

PC CD ROM

www.swcommando.de

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.