WWW.PCACTION.DE

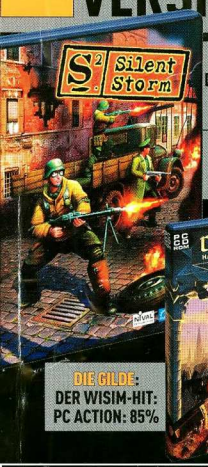
PC ACTION

DVD XXL 8 GByte

UNZENSIERT: AB-16-DVD!

Neues Heftdesign! Überarbeitetes Testsystem!

2 VOLL VERSIONEN



SILENT STORM:
DER 2.-WELTKRIEGS-TAKTIK-KRACHER!
PC ACTION: 83%

Add-on „Sentinels" auf PC Games Hardware 1/06! (Ab 2.12. am Kiosk)



DIE GILDE:
DER WISIM-HIT:
PC ACTION: 85%

EXTRAS AUF DVD

ÜBER 20 MAPS & MODS!

2 Mods, 10 geniale Karten!
Viel mehr Spaß dank Nachtmissionen, kooperativem Spiel und intelligenten Bots.

BATTLEFIELD 2

Unreal TOURNAMENT 2004

Mittelalter-Mod The Soulkeeper:
Duelle gegen Drachen mit Schwert, Pfeil & Bogen!

The Elder Scrolls III MORROWIND

Monster-Mod Wizards' Islands:
Genial: Neue Kampagne, neue Quests, neues Spielgebiet!

1/2006 DEZEMBER
€ 4,99

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,70; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

12 SEITEN TEST + TUNING + TIPPS & TRICKS!

CALL OF DUTY 2

JETZT BIST DU AM ABZUG: SCHÖNER ALS HEIDI KLUM, HÄRTER ALS REGINA HALMICH, GEILER ALS GINA WILD & SPRITZIGER ALS ANNA NASS!

WAHNSINN! 80 SEITEN TESTS, ALLE HITS ZUM FEST!

- Star Wars: Battlefront 2
- Starship Troopers
- Gun • The Movies
- X 3: Reunion
- Peter Jackson's King Kong
- Need for Speed: Most Wanted
- Civilization 4
- Knights of the Temple 2



84 SEITEN EXTRA!
Ihr Spiele-Einkaufsführer zu Weihnachten!

16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
USK

4 195002 704998 01

Fujitsu Siemens Computers empfiehlt Windows® XP Media Center Edition.

GRAND PRIX ZUM KLEINEN PREIS

Brandheißer Start mit eiskalter Stärke: AMD und Fujitsu Siemens Computers bieten zwei kraftvolle Game-PCs, mit denen Sie locker auf der Überholspur bleiben. Und weil Weihnachten vor den Boxen steht, gibt es jeweils noch einen traumhaften GameStar-Kalender 2006 geschenkt!*



Wer mit Begeisterung spielt, kommt jetzt schnell auf Hochtouren. Der SCALEO Ta mit AMD Athlon™ 64 X2 Dual-Core Prozessor 3800+ sichert rasante Performance. Seine 250 GB Festplatte bietet dabei gigantische Reserven für grenzenloses Vergnügen. Durch die passive Kühlung der NVIDIA® GeForce™ 6600 Grafikkarte ist der Spaß zudem erstaunlich laufruhig. Und auch die Sicherheit bleibt nicht auf der Strecke: Genießen Sie 24 Monate lang unseren einzigartigen Vor-Ort-Service. Gehen Sie am besten gleich an den Start – denn das ultimative Game Live for speed light ist bereits inklusive!

SCALEO Ta

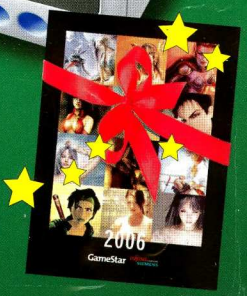
- AMD Athlon™ 64 X2 Dual-Core Prozessor 3800+
- Microsoft® Windows® XP Media Center Edition***
- 250 GB SATA-Festplatte
- 1.024 MB Arbeitsspeicher
- NVIDIA® GeForce™ 6600 mit 256 MB Grafikspeicher
- 11-in-1-Cardreader
- 24 Monate Garantie mit Vor-Ort-Service

€ 999,–**

SCALEO Pa (o. Abb.)

- AMD Athlon™ 64 Prozessor 3700+
- Microsoft® Windows® XP Home Edition***
- 250 GB SATA-Festplatte
- 1.024 MB Arbeitsspeicher
- ATI Radeon® X700 SE mit 256 MB Grafikspeicher
- 11-in-1-Cardreader
- 24 Monate Garantie mit Vor-Ort-Service

€ 799,–**



www.fujitsu-siemens.de/aktion

An der Aktion teilnehmende Händler:
ALPHA-TECC. | BERLET | emendo | ElectronicPartner | expert | GALERIA Kaufhof | MakroMarkt | Master's | MediMax | MEGA COMPANY | MICROTREND PC-SPEZIALIST | ProMarkt | Red Zac | www.amazon.de | www.avitos.de | www.bluestore.de | www.computeruniverse.net | www.cyberport.de www.masterbuy.de | www.notebooksbilliger.de | www.vobis-shopping.de | www.fujitsu-siemens-shop.de/x-mas

* Gutschein liegt Produktverpackung bei. Dieses Angebot ist gültig vom 1.11.2005 bis 31.1.2006. Einsendeschluß für den Gutschein ist der 31.1.2006. Teilnahmebedingungen siehe Gutschein oder **www.fujitsu-siemens.de/aktion.**
** Unverbindliche Preisempfehlung inklusive gesetzlicher Mehrwertsteuer.
*** OEM-Recovery Version. Nur in Verbindung mit dem gekauften System zu nutzen.

Die in diesem Dokument wiedergegebenen Bezeichnungen können Marken sein, deren Benutzung durch Dritte für eigene Zwecke die Rechte der Inhaber verletzen kann. Preise, Liefermöglichkeiten und technische Änderungen vorbehalten. Produktabbildungen ähnlich.

Eine gemeinsame Aktion von:

AMD FUJITSU SIEMENS COMPUTERS

ANZEIGE

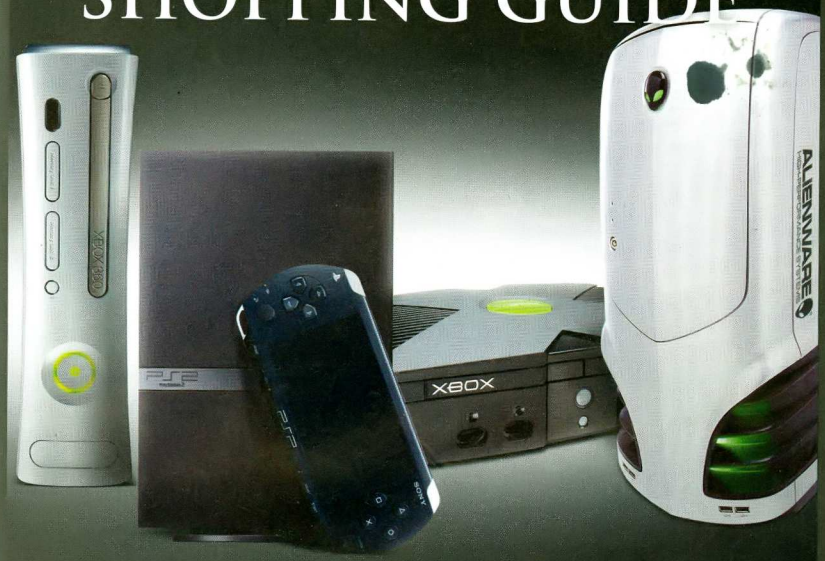
SATURN präsentiert:

ALLE GAMES ERHÄLTLICH BEI SATURN

DER EINKAUFSFÜHRER FÜR PC- & VIDEOSPIELE

SATURN präsentiert:

DER ULTIMATIVE PC- & VIDEOSPIELE
SHOPPING GUIDE



44 aktuelle PC- & VIDEOSPIELE-HITS
Von Spiele-Profis ausgewählt und empfohlen



BUZZ
Das geniale Family-Quiz-Game – exklusiv für PS2!



RESIDENT EVIL 4 (dt. Version)
Endlich da: Das Meisterwerk für die PS2.



AGE OF EMPIRES 3
Der PC-Strategie-Blockbuster des Jahres.



THE MOVIES
Studio, Stars und Filme: Das PC-Highlight 2005

Empfohlen von:
UGames PLAYZONE N-ZONE XBOX ZONE PC ACTION

84 SEITEN GAMES-ENTERTAINMENT PUR!
44 TOP-GAMES FÜR PC, PS2, PSP, XBOX 360 & CO.

präsentiert von:
UGames PLAYZONE N-ZONE XBOX ZONE PC ACTION

Razer™ Copperhead™

HIGH PRECISION GAMING MOUSE

In drei Farben erhältlich





2000 DPI Laser
POWERED BY RAZER PRECISION™

1000 Hz Ultrapolling
1 MS REAKTIONSZEIT

32 KB Onboard-Speicher
POWERED BY RAZER SYNAPSE™

Razer Copperhead™ – This is not your mother's mouse™
Mit einem 2000 dpi Lasersensor bietet die Razer Copperhead™ größtmögliche Präzision und eine bisher unerreichbare Schnelligkeit. Mit einer Reaktionszeit von einer Millisekunde und 1000 Hz Ultrapolling reagiert die Maus auf kleinste Bewegungen und erfasst Hochgeschwindigkeitsbewegungen von bis zu 1,27 m/Sek.
32 kB Onboard Memory speichert bis zu fünf Profile mit verschiedenen Tasten-, Makro- und Sensivitätseinstellungen auf der Maus selbst.
Die Profile können mitgenommen und ohne Treiberinstallation an jedem beliebigen Rechner benutzt werden.



ScreenFun Award · GameStar Copperhead · GameStar Copperhead · PCgo 11 05 sehr gut · BEST GETEST COMPUTER! NOVEMBER 2005

www.razerstore.com

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
ACTION- & ONLINESPIELE, EGO-SHOOTER
... wünscht Ihnen viel Spaß mit der „neuen" PC ACTION, verweist auf Seite 11 und muss jetzt unbedingt 14 Tage lang durchzocken!



JOACHIM HESSE
EGO-SHOOTER, ACTION-ADVENTURES
... hofft, dass ein paar Leser seine Seitensprung-Rubrik und seine Kolumne vermissen und grüßt den unglaublichen Phillip von Senftleben.



AHMET ISCITÜRK
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER
... spielt *Gun, Call of Duty 2, King Kong, GTA: Liberty City Stories, The Warriors, Quake 4, SSX on Tour* und *NfS: Most Wanted*. Deshalb muss er bald sterben.



ANDREAS BERTITS
ECHTZEIT- UND RUNDENSTRATEGIE
... ist todtraurig, dass *The Elder Scrolls 4: Oblivion* auf das nächste Jahr verschoben wurde und freut sich auf den ersten Geburtstag seiner Tochter.



MARC BREHME
ADVENTURES, MAPS UND MODS
... fiebert seinem Päckchen mit *GTA: Liberty City Stories* (PSP) entgegen und hasst die alljährliche und aufdringliche Vorweihnachtsstimmung.



RALPH WOLLNER
SPORT- UND RENNSPIELE
... ist wie jedes Jahr traurig, dass die Motorradsaison vorbei ist und muss als Ersatz wieder zu *Moto GP* greifen. Dafür macht ihm die Eintracht gute Laune.



HARALD FRÄNKEL
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER
... wird sich wegen des hardwarehungrigen *X 3* wohl zu Weihnachten einen neuen Rechner schenken müssen. Verdammt!



LUKASZ CISZEWSKI
MEHRSPIELER-SHOOTER UND ACTIONSPIELE
... freut sich auf seine neue größere Wohnung inklusive Weib und will gar nicht mehr schlafen, weil es so viele geile Spiele gibt.



HEINRICH LENHARDT
ACTION- & ONLINESPIELE, EGO-SHOOTER
... wird dem Nikolaus seine Rute sonst wohin stecken, denn die plötzliche *Oblivion*-Terminverschiebung hat ihn ein klein wenig reizbar gemacht.

Freudentanz



Das Fest rückt immer näher, ein altbekanntes Phänomen raubt Zockern den Atem und uns Redakteuren den Schlaf – die vorweihnachtliche Spieleflut bricht los!

Bigge: So, die 15 Minuten Pause sind vorbei. Mehr Wochenend-Ruhe macht doch nur faul und fett. An die Arbeit, Schweinepack!

Wollner: Wow, sind das coole Verwischeffekte in *Need for Speed: Most Wanted*. Sogar außerhalb des Screens. Unglaublich was die Technik heutzutage alles drauf hat.

Fränkel: Sie Depp. Das sind Halluzinationen, die von nervösen Erschöpfungszuständen herrühren. Bekommt man immer bei weniger als fünf Stunden Schlaf pro Woche.

Bigge: Wohl auch bei weniger als fünf Stunden Beischlaf pro Woche, was? Harhar. Sie bleiben trotzdem hier und ich penne im Büro!

Hesse: So, jetzt wo der Chef schläft, können wir endlich in Ruhe arbeiten. Iscitürk, was ist mit *King Kong*?

Iscitürk: Das ist so geil, dass ich es gleich zwei Mal hintereinander durchgespielt hab! Als Riesenaffe macht es am meisten Spaß!

Ciszewski: Macht es auch als Pole Spaß oder muss man so ein fettes Schwein sein wie Iscitürk, um es spielen zu können?

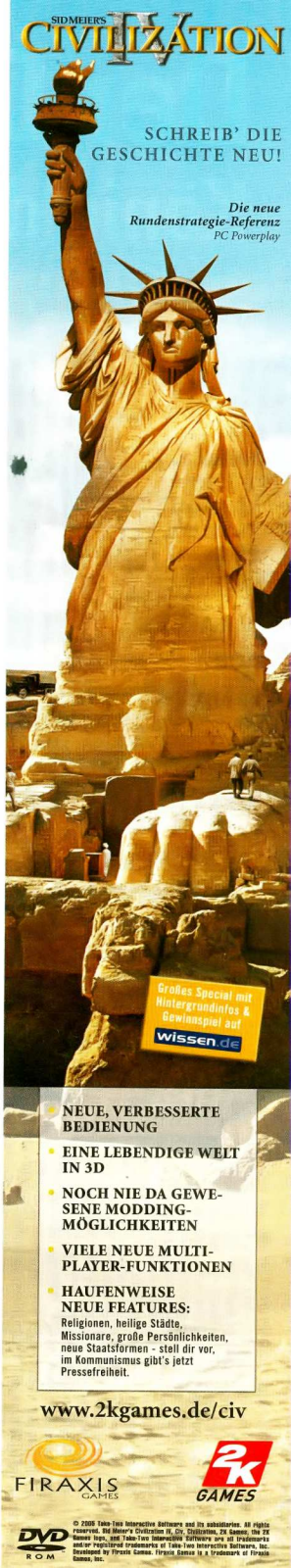
Brehme: Mann, Ciszewski. Er meint damit, dass die Passagen am geilsten sind, in denen Sie in Kongs Haut schlüpfen. Das ist ein berühmtes Filmmonster. In Polen besser bekannt als Kzöncwz Kongzyc.

Fränkel: Gesundheit. Kommen wir zu *Call of Duty 2*. Perfekt inszeniert. Als ob man in einem Kriegsfilm mitspielt.

Brehme: Ich will nicht in Filmen mitspielen, sondern selber welche drehen! In *The Movies* von Oberguru Molyneux zum Bleistift. Filmreifer geht es nur bei unserem Chef auf der Couch zur Sache.

Bertits: Ich habe immer Angst, wenn ich mir alte Menschen beim Sex vorstelle. *Brrrr*

Bigge (erwacht wie auf Kommando): Sex? Unser neues Wertungssystem ist sogar besser als Sex. Da ist auf einen Blick ersichtlich, wie die entsprechende Wertung entstanden ist. Unsere neu gegründeten Kompetenz-Zentren sind ein weiteres Geschenk des Himmels. Leserherz, was willst Du mehr? Genug gequatscht, jetzt aber los! Wir haben die fetteste Ausgabe des Jahres zu füllen! Hauen Sie in die Tasten, verehrte Schreibsklaven!



Der Dell XPS König der Spiele



Zweite Grafikkarte GRATIS
Jetzt mit 2 x GeForce™ 6800 SLI

Dell™ empfiehlt Windows® XP Professional.

Spiele mit mehr Power und Biss dank Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie.

Nimm die Herausforderung an! Übertriff deine Bestleistungen mit dem genialen Dell™ XPS. Wenn du Zähne zeigen und deine Gegner wild machen willst, dann ist dieser Computer genau das Richtige für dich. Der XPS hat so viel Power und Speed, dass du auf feindlichem Territorium immer im Vorteil bist. Durch optimale Performance, unzählige Erweiterungsmöglichkeiten und effiziente Kühlung ist das mit einem Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie ausgerüstete System einfach unschlagbar. Ein Muss für echte Gamer-Junkies!

Support rund um die Uhr (24x7)

Hilfe nötig? Das XPS-Support-Team steht dir rund um die Uhr mit Rat zur Seite. Und nicht vergessen: Der XPS wird nicht im Handel verkauft. Geh ins Internet oder ruf uns an!

Dell™ XPS 600 *Primus*

NEU

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 630 mit HT-Technologie (3 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Home Edition (OEM[3])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 324 €
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- PROMO 2 x 256 MB PCIe x 16 nVidia® GeForce™ 6800 SLI
- Integrierter Sound Blaster® Audigy® ADVANCED HD
- 16x DVD-ROM & 48x CD-RW Laufwerk
- 1 Jahr Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag[1]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0

Nur **1.599 €**

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

Finanzierung ab 35,96 €[2]

E-Value™: PPDE5-D12XP5

Upgrades

• 3 Jahre Vor-Ort Service + 3 Jahre CompleteCare™ Unfallschutz®	+ 206 €
• Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3])	+ 244 €
• 2x 160 GB** SATA Festplatten, 7.200 U/Min, RAID 0	+ 116 €
• 16x DVD+/-RW, 16x DVD, 9-in-1 Kartenleser	+ 58 €

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, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main

Alle Preise verstehen sich in € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand, sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 27.12.05. 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. Dell, das Dell Logo, Dimension und Inspiron sind Marken der Dell Inc. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft® Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, und Pentium sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder 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]0,0% Finanzierung: Laufzeit 6 Monate. Zahlen Sie den Kaufpreis in 6 Raten. Keine Gebühren. Gültig bis 27.12.2005. Standardfinanzierung. Laufzeit 36 Monate. Effektiver Jahreszins nur 9,9%. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahre mit Wohnsitz in Deutschland. [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). Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main

© 2005 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and / or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All rights reserved.

Angebot gültig bis 27.12.05.
*Limitiert auf ausgewählte Dell™ Produkte, max. 5 Systeme pro Kunde.

PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE





Dimension™ 5150 *Large*

Ideales Preis Leistungsverhältnis - Perfekter All-Round-PC für zu Hause

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 630 mit HT-Technologie (3 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM[3])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min.
- Optional - 17" TFT-Display , Dell™ E176FP für 254 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 256 MB PCIe x16 ATi® Radeon™ X600 HyperMemory
- Integrierter 7.1 HD Audio-Chip
- 16x DVD+/-RW, 16x DVD, 13-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- "E-Learning Entdeckungspaket"



Nur **749 €** inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Systempreis ohne Monitor

Inkl. GRATIS Dell™ 720 Drucker*

Finanzierung ab 23,97 €[2]

E-Value™: PPDE5-D12516

Upgrades

- Servicepaket Basic & GRATIS Upgrade auf STANDARD inkl. 3 Jahre At-Home + 128 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]) + 244 €
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt + 70 €

XPS M170 *Enthusiast*

XPS

- 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
- Original Windows® XP Home Edition (OEM[3])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 80 GB** EIDE-Festplatte
- 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 80Wh
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])

Nur **2.299 €** inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Finanzierung ab 73,56 €[2]

E-Value™: PPDE5-N12XP5

Upgrades

- 3 Jahre CompleteCare™ Unfallschutz + 197 €
- Microsoft® Office 2003 Professional (OEM[3]) + 290 €
- Inspiron™ XPS Rucksack + 93 €

0,0% Finanzierung. Laufzeit 6 Monate[2].

Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 2 81 33 55** Geschäftskunden **0800 / 2 82 33 55** bundesweit zum Nulltarif

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 · Lokaltarif, www.dell.ch

Mehr Power für Gamer. Easy as DELL

intel inside pentium 4

TEST DES MONATS



Call of Duty 2

Martin Kesici kann nicht nur Musik machen, sondern auch zocken. Gemeinsam mit dem Berliner lieferten wir uns heiße Mehrspieler-Schlachten in CALL OF DUTY 2. Ob die Gefechte gegen die Deutschen und der Einzelspieler-Teil richtig gut geworden sind, erfahren Sie im großen Test ab Seite 66.

TEST



Der Monat der Action-Kracher!

Erleben Sie mit uns ein Feuerwerk der Action-Kracher! In PETER JACKSON'S KING KONG (ab S. 94) ging es zu wie im Affenstall, bei STAR WARS: BATTLEFRONT 2 (ab S. 86) verbogen wir das Lichtschwert, NEED FOR SPEED: MOST WANTED (ab S. 130) kostete uns den Führerschein.

PC ACTION 1/2006

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

RUBRIKEN

Auftakt	5
DVD-Inhalt	208
Darauf wartest du	20
Das Allerletzte	210
Die zock ich am liebsten!	157
Gewinnspiele-Übersicht	22
Impressum	209
Leserbriefe	30
Redaktionsspiegel	63
Spielereferenzen	63
Testphilosophie	62

AKTUELL

Alone in the Dark 5	16
Dark Messiah of Might & Magic	11
Der Pate	14
F.E.A.R.	16
Hitman: Blood Money	10
Maelstrom	11
Paraworld	16
The Regiment	16
Vivisector: Beast Inside	16

BLICKPUNKT

Elveon-Interview 38
Aus der Slowakei kommt nicht nur Liptauer Schafskäse, sondern bald auch leckere Rollenspiel-Action.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Rainbow Six: Lockdown 44
Sagen Sie dem Terror dem Kampf an! Wir verraten, warum *Rainbow Six: Lockdown* besser wird als auf der Konsole.

Die Gilde 2	53
Heroes of Might & Magic 5	58
Neverwinter Nights 2	60
They Hunger: Lost Souls	48
Timeshift	52
Titan Quest	54
World of Warcraft: Burning Crusade	50

TEST

TEST DES MONATS:

Call of Duty 2 66
Weltkriegs-Atmosphäre. So dicht, dass Sie sie mit dem Messer schneiden können.

Action Girlz	153
Age of Empires 3	122
American Chopper	153
Ankh	138
Budget: Anno 1503	156
Budget: Counter-Strike Source	154
Autobahn Raser: Destruction Madness	153
Autobahn Raser: Police Madness	153
Balko	144
Battle Mages: Sign of Darkness	146
City of Villains	140
Civilization 4	128
Cold War	108
Crime Life: Gang Wars	142
Diplomacy	147
Elite Warriors Vietnam	142
Football Manager 2006	150
Fritz 9	148
Gene Troopers	144
Great Invasions	147
GT Racers	151
Gun	80

Hamster Heroes	142
Hinter Gittern Vol. 2	151
Im Namen des Gesetzes	148
In 80 Tagen um die Welt	143
Keepsake	146
Knights of the Temple 2	104
Law & Order 3: Bei Aufschlag Mord	146
Legion Arena	148
Mall Tycoon 2	146
Mission Kursk	144
Monster Trux Extreme	151
Need for Speed: Most Wanted	130
Pax Galaxia	151
Peter Jackson's King Kong	94
Pilot Down	142
Puerto Rico	147
Quake 4 (deutsche Version)	110
Ragdoll Kung Fu	142
RTL Ski Alpin	152
RTL Skispringen 2006	150
Shadow Vault	144
Shoot the Chief	142
Ski Racing 2006	152
Ski Ressort Extreme	151
Sniper Elite	148
Star Wars: Battlefront 2	86
Starship Troopers	100
Terrorist Takedown 2	146
The Movies	118
The Suffering: Ties that bind	109
UFO: Aftershock	127
Ultimate Pinball Challenge	142
Urban Extreme	153
Vietcong 2	111
X3: Reunion	112
Zoo Tycoon: Endangered Species	148

SPIELERFORUM

Act of War	165
Battlefield 2	158
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde	166
Doom 3	168
Half-Life 2	164
The Elder Scrolls 3: Morrowind	163
Quake 4	165
Unreal Tournament 2004	162

SPIELETIPPS

Brothers in Arms: Earned in Blood	172
Call of Duty 2	173
F.E.A.R.	172
Need for Speed: Most Wanted	181
Quake 4	172
Serious Sam 2	172
Serious Sam 2	183
Star Wars: Battlefront 2	177
The Movies	185
Vietcong 2	172
X3: Reunion	187

HARDWARE

Aktuelles Hardware-Neuheiten speziell für Spieler.	192
Einkaufsführer Top-Hardware für Spieler auf einen Blick.	204
Test: Atis Radeon X1800 Atis Neue: Shader-Modell 3, Kantenglättung plus HDR sollen Nvidia das Fürchten lehren.	194
Test: Nvidia Geforce Go 7800 GTX Vollgas-Grafik für Ihr Notebook. Nvidia machts vor.	198
Thema Technik: Festplatten Klappe halten! So stellen Sie Ihre Festplatte ruhig.	202
Test: Einzeltests Geprüft: Netzteil, Mainboard, LCD-Monitor.	200

LEGENDE: PC ACTION GOLD PC ACTION PREISTIPP

SPIELERFORUM



HARDWARE



AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

2 Vollversionen: Silent Storm • Die Gilde • **7 Spiele-Demos:** Cold War • Don't Angry 2 • Milbenalarm • Neuro Hunter • Peter Jackson's King Kong • Pinball Challenge • UFO: Aftershock • **14 Videos:** Ankh • Blizzcon • Call of Duty 2 • Darkstar One • Die Gilde 2 • Knights of the Temple 2 • Need for Speed: Most Wanted • Neverwinter Nights 2 • Prince of Persia 3: The Two Thrones • Ski Racing 2006 • Star Wars: Battlefront 2 • The Elder Scrolls IV: Oblivion • The Movies • X3: Reunion

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben plus **Demo:** Fast Lane Carnage

AUF SEITE 208: DER KOMPLETTE INHALT DER DVD

Spiele in diesem Heft

Act of War, Spielerforum	165
Action Girlz, Test	153
Age of Empires 3, Test	122
Alone in the Dark 5, News	16
American Chopper, Test	153
Ankh, Test	138
Anno 1503, Budget-Test	156
Autobahn-Raser: Destruction Madness, Test	153
Autobahn-Raser: Police Madness, Test	153
Baiko, Test	144
Battle Mages: Sign of Darkness, Test	146
Battlefield 2, Spielerforum	158
Brothers in Arms: Earned in Blood, Tipps	172
C&C Generäle, Spielerforum	166
Call of Duty 2, Test	66
Call of Duty 2, Tipps	173
City of Villains, Test	140
Civilization 4, Test	128
Cold War, Test	108
Counter-Strike Souce, Budget-Test	154
Crime Life: Gang Wars, Test	142
Dark Messiah of Might & Magic, News	11
Der Herr dR: Schlacht um Mittelerde, Spielerforum	166
Der Pate, News	14
Die Gilde 2, Vorschau	53
Diplomacy, Test	147
Doom 3, Spielerforum	168
Elite Warriors Vietnam, Test	142
Elveon, Blickpunkt	38
F.E.A.R., News	16, 62
F.E.A.R., Tipps	172
Football Manager 2006, Test	150
Fritz 9, Test	148
Fußball Manager 06, Spielerforum	165
Gene Troopers, Test	144
Great Invasions, Test	147
GT Racers, Test	151
Gun, Test	80
Half-Life, Spielerforum	166
Half-Life 2, Spielerforum	164
Hamster Heroes, Test	142
Heroes of Might & Magic 5, Vorschau	58
Hinter Gittern Vol. 2, Test	151
Hitman: Blood Money, News	10
Im Namen des Gesetzes, Test	148
In 80 Tagen um die Welt, Test	143
Keepsake, Test	146
Knights of the Temple 2, Test	104
Law & Order 3: Bei Aufschlag Mord, Test	146
Legion Arena, Test	148
Maelstrom, News	11
Mall Tycoon 2, Test	146
Mission Kursk, Test	144
Monster Trux Extreme, Test	151
Need for Speed: Most Wanted, Test	130
Need for Speed: Most Wanted, Tipps	181
Neverwinter Nights 2, Vorschau	60
Paraworld, News	16
Pax Galaxia, Test	151
Peter Jackson's King Kong, Test	94
Pilot Down, Test	142
Puerto Rico, Test	147
Quake 4 (deutsche Version), Test	110
Quake 4, Tipps	172
Quake 4, Spielerforum	165
Rag Doll Kung Fu, Test	142
Rainbow Six: Lockdown, Vorschau	44
RTL Ski Alpin, Rubrik	152
RTL Skispringen 2006, Test	150
Serious Sam 2, Tipps	172
Serious Sam 2, Tipps	183
Shadow Vault, Test	144
Shoot the Chief, Test	142
Ski Racing 2006, Test	152
Ski Ressort Extreme, Test	151
Sniper Elite, Test	148
Söldner: Secret Wars, Spielerforum	165
Splinter Cell 3: Chaos Theory, Spielerforum	165
Star Wars: Battlefront 2, Test	86
Starship Troopers, Test	100
Terrorist Takedown 2, Test	146
The Elder Scrolls 3: Morrowind, Spielerforum	163
The Movies, Test	118
The Movies, Tipps	185
The Regiment, News	16
The Suffering: Ties that bind, Test	109
They Hunger: Lost Souls, Vorschau	48
Timeshift, Vorschau	52
Titan Quest, Vorschau	54
UFO: Aftershock, Test	127
Ultimate Pinball Challenge, Test	142
Unreal Tournament 2004, Spielerforum	162
Urban Extreme, Test	153
Vietcong 2, Test	111
Vietcong 2, Tipps	172
Vivisector: Beast Inside, News	16
Warcraft 3, Spielerforum	166
Warhammer 40.000: Dawn of War, Spielerforum	165
World of Warcraft: Burning Crusade, Vorschau	50
X3: Reunion, Test	112
X3: Reunion, Tipps	187
Zoo Tycoon 2: Endangered Species, Test	148

TOP NEWS



Das oberste Gebot eines Auftragmöders lautet, nicht aufzufallen. Dafür sollte Nummer 47 allerdings auch seinen Anzug einmotten.

Nicht ganz normal



Solange niemand nach oben zum Balkon aufsieht, kann Hitman ungestört mit seinem Scharfschützengewehr anlegen.



Auf dem Gesicht zeichnen sich schöne Lichteffekte ab. Da verzeihen wir den Entwicklern, dass dieser Screenshot sehr gestellt wirkt.

Im Januar enthüllten wir die ersten Bilder zu HITMAN: BLOOD MONEY. Fertig ist das Spiel immer noch nicht. Aus gutem Grund!

Action-Adventure | „Man sagt, er ist so etwas wie ein Mythos, eine Legende", erzählt eine uns bekannt vorkommende deutsche Synchronstimme. „Aber ich wusste, dass er kommen würde. Und ich fand seine Spur. Eine Spur aus Blut und Geld. Quer durch das Land." Tja, das kommt davon, wenn man den ganzen Tag nur Menschen für Geld ins Jenseits befördert: Jetzt steht Nummer 47 selbst auf der Abschussliste.

PRÄSENTIERE DICH DER WELT

Der vierte Teil der Auftragskiller-Serie erhebt „Töten für Geld auf ein völlig neues Niveau", heißt es etwas martialisch in der englischen Pressemitteilung. Zimperlich mit dem Thema Gewalt ging es in *Hitman* ja nie zur Sache, doch zum Glück sprechen wir nur von virtuellen Toten. Jetzt schickt sich Herausgeber Eidos an, die Freizeit-Auftragsverbrecher aus aller Welt im Internet zu einen. Mit einer großen Liga. „Hitman Online Ranking System" nennt sich die neue Online-Funktion. Man wolle den Wiederspielwert der Levels erhöhen, indem man die Spieler weltweit vergleichbar macht. Die Rangliste zeigt laut Hersteller, wer am meisten Geld kassiert, am schnellsten durchs Spiel kommt, am genauesten schießt, die größte Zahl Unfälle verursacht und auf wen es die Polizei am meisten abgesehen hat. Natürlich will Eidos auch den erfolgreichsten Hitman aller Kategorien küren. Dafür spendiert der Spielefabrikant sogar ganz reale Gewinne. Zunächst allerdings für die Konsolenspieler, danach erst für die PC-Fangemeinde. Das klingt alles recht viel versprechend, sagt aber noch nichts über mögliche Innovationen beim Spielablauf an sich aus. Die halten sich aber vermutlich ohnehin wieder in Grenzen. Zumindest die Grafik scheint hübscher zu sein und Sie dürfen Ihre Opfer per Panzerfaust ausschalten. Das ist doch was.

LASS DIR ZEIT!

„Viele Jahre vergingen, aber der Tag kommt, an dem ich der Welt erzählen kann, wo die Spur endet." Vermutlich wird das ein Tag im April 2006. Offiziell angekündigt ist *Hitman: Blood Money* für das zweite Quartal.

Joachim Hesse

Info: www.hitmanbloodmoney.com



Ergreife Partei!



Grafisch erinnert *Maelstrom* entfernt an 3D-Shooter *Halo*. Hammerharte Action inklusive.



In den zerstörten Städten der Zukunft geht es auch mit Fahrzeugen mächtig zur Sache.

In MAELSTROM kloppen sich drei Fraktionen in wütenden Schlachten um die Zukunft der Erde.

Echtzeit-Strategie | Im Jahr 2040 ist die Erde durch den Angriff von Außerirdischen verwüstet. Dieses altbekannte Szenario bildet die Hintergrundgeschichte von KDV Games' *Maelstrom*. Kämpfen Sie um das Überleben der Menschheit oder um deren Zerstörung. Je nachdem, welche der drei Parteien Remnants (Ex-Militär), Ascension (ein Roboterkonzern) oder Außerirdische Sie verkörpern, ändern sich Ihre Ziele und natürlich auch Ihre Einheiten. Ganz wie Sie das von anderen Genre-Vertretern kennen. Der Clou an *Maelstrom*: einige Waffen weisen geradezu apokalyptische Zerstörungskraft auf. Außerdem zocken Sie nicht nur aus der gewohnten Vogelperspektive, sondern auch aus einer Verfolgersicht, die Sie mitten ins Geschehen versetzt. Allerdings müssen Sie noch bis zum dritten Quartal 2006 Geduld bewahren. Andreas Bertits

Info: www.codemasters.de/maelstrom

Edel, Mann!



Die Macher von *Dark Messiah* lieferten übrigens auch das tolle Rollenspiel *Arx Fatalis*, welches ähnliche Spielmechaniken enthielt.

Nicht nur Rollenspiel-Fans sind schon ganz heiß auf DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC. Das Action-Rollenspiel, das im Sommer 2006 erscheint, entwickelt sich offensichtlich ganz prächtig.

Action | Raphael Colantonio, Chef der Arkane Studios, hat endlich wieder ein paar Neuigkeiten zu *Dark Messiah* aus dem Ärmel geschüttelt. So legen die Entwickler sehr großen Wert darauf, dass der Spieler immer der Boss ist: Sie wählen nicht einfach eine Charakterklasse aus und sind dann bis zum Schluss an einen Magier oder Ritter gebunden. Hier haben Sie jederzeit die Wahl, in welche Richtung es gehen soll. „Die Möglichkeiten sind riesig und warum muss immer alles entweder Schwarz oder Weiss sein?", so Colantonio. Deshalb integrierte man auch Schleich-Mechanismen, die dem Zocker aber nicht aufgezwungen werden. „Manche Menschen verstecken sich eben gern, dann lassen wir sie das eben tun!", erklärt der Arkane-Chef. Gute Einstellung! Ahmet Iscitürk

Info: www.mightandmagic.com/us/darkmessiah/teaser

LIES MICH!



Ach so ist das! Christian Bigge über die „neue" PC ACTION:

Liebe Leser,
was Sie soeben in den Händen halten, ist das Ergebnis von Auswertungen, Diskussionen und Anregungen der letzten Monate: Die erste Ausgabe einer neuen, in vielen Bereichen verbesserten PC ACTION. Unser Design haben wir modernisiert. Ziel war es, Ihnen zwei Dinge gleichzeitig zu bieten: Mehr Raum für Text – und damit Informationen – sowie gewohnt große, aussagekräftige Bilder. Ganz oben auf unserem Stundenplan stand ein noch wesentlicherer Punkt: das Testsystem. Wenn Sie sich zum Kauf von PC ACTION entscheiden, haben Sie ein Recht darauf, jeden Monat von uns mit seriösen Beurteilungen aller PC-Spielen versorgt zu werden. Sicher liegt unser Schwerpunkt auf Actionspielen, den kompletten Marktüberblick liefern wir dennoch. PC-Spiele so genau, so objektiv, so nachvollziehbar wie möglich zu bewerten, ist unser Job. Das transparent darzustellen und dauerhafte Qualität zu gewährleisten, hieß unsere Aufgabe. Aus diesem Grund haben wir die PC ACTION-Redaktion mehr als verdoppelt. Jetzt testen 18 fest angestellte Redakteure für Sie PC-Spiele. Die Aufteilung der Mannschaft auf die Ressorts Action, Strategie, Abenteuer und Sport garantiert Ihnen Urteile von Experten. Zudem sind wir durch die große Zahl der Redakteure in der Lage, mehr Spielzeit pro Neuerscheinung aufzubringen als zuvor. Die meisten Titel spielen wir für Sie durch. Titel von gesteigertem Interesse begutachten viele Experten gleichzeitig – in diesem Monat traf das auf gleich ein Dutzend Spiele zu, darunter Call of Duty 2 (Test ab Seite 66). Mehr Informationen zum verbesserten Wertungssystem finden Sie ab Seite 62. Die „alte" PC ACTION-Redaktion ist natürlich weiterhin für Sie da. Die Herren Hesse, Fränkel, Iscitürk und Co. sind und bleiben das Kernteam Ihres Magazins, dessen Nutzwert wir in Ihrem Sinne erhöhten. Falls Sie aus diesem Grund bereits über „ernsthafte" Bildunterschriften gestolpert sind: Die traditionellen Blödel-Dinger gibt's obendrauf. Ich wünsche Ihnen viel Spaß bei der Lektüre und freue mich auf anregende Diskussionen!
Christian Bigge, Chefredakteur PC ACTION

Blizzard mit Blick auf die Kinoleinwand



BLIZZARD | Dass Blizzard talentierte Render-Künstler beschäftigt, weiß man seit den Video-Sequenzen zu *Diablo*, *Starcraft* und *World of Warcraft* (Bild rechts). Eine Äußerung von Blizzard-President Mike Morhaine in einem Interview lässt nun auf richtige Kinoverfilmungen hoffen: „Ich würde fürchterlich gern Filme unserer Welten herausbringen." Konkrete Informationen darüber, wie wahrscheinlich eine Umsetzung ist, gibt es nicht. Morhaine betont aber, dass er hoffe, innerhalb der nächsten fünf Jahre etwas in dieser Richtung zu bewirken. (TW)

Info: www.blizzard.de

TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTRIEB
1	▲	NEU	Call of Duty 2	Activision
2	▲	NEU	Age of Empires 3	Microsoft
3	▲	NEU	Civilization 4	Take 2
4	▲	NEU	Star Wars: Battlefront 2	Lucas Arts
5	▲	NEU	Quake 4	Activision
6	▲	NEU	F.E.A.R.	Vivendi Universal
7	▲	NEU	Fußball Manager 2006	Electronic Arts
8	▲	NEU	World of Warcraft	Vivendi Universal
9	▼	5	FIFA 06	Electronic Arts
10	▲	NEU	Pro Evolution Soccer 5	Konami

Quelle: SATURN



DER EINE WILL SEIN VOLK BEFREIEN...



ENTWICKLE DEINEN EIGENEN KAMPFSTIL MIT SPEED-KILLS UND DEM FREE-FORM-KAMPFSYSTEM.



ERGREIFE DIE ZÜGEL EINES STREITWAGENS UND KÄMPFE DICH DURCH BABYLON.



ENTFESSLE DIE TÖDLICHE KLINGENKETTE ALS DUNKLER PRINZ.

WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM



© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo Gamecube, the Nintendo Gamecube logo and the Seal of Quality icon are trademarks of Nintendo.



»Unhygienisch: nach dem Pinkeln nicht die Hände gewaschen.«

James Caan (Hintergrund), der schon im Film den Sonny mimte, leiht dem digitalen Alter Ego seine Stimme und Motion-Capture-Gesten.

Küss die Hand!

Im Spiel zum Filmklassiker DER PATE sind Sie zwar kein Spross der Corleone-Familie, aber zumindest ehrenwertes Mitglied. Bis zum Frühjahr 2006 gedulden Sie sich aber noch.

Action | Electronic Arts steckt jede Menge Kohle und Arbeit in die interaktive Version der wohl besten Film-Trilogie aller Zeiten. Im Rahmen einer Präsentation konnten wir selbst Hand anlegen, um das Leben eines echten Wise Guy kennen zu lernen. Gleich zu Beginn hat der Spieler die Möglichkeit, mittels eines umfangreichen Charakter-Editors einen Mafiosi zu kreieren. Zwar spielen Sie nicht die Original-Story nach, doch die Story des Spiels wurde wirklich toll mit dem Original verknüpft. Beispiel gefällig? Im Film wird Don Corleone (Marlon Brando) vor einem Obstladen angeschossen und danach ins Krankenhaus eingeliefert. Im Spiel befinden Sie sich zufällig im Friseursalon nebenan, sind quasi Zeuge des Anschlags, knöpfen sich die Attentäter vor und fahren den Don selbst ins Hospital. Eine völlig neue Sicht der Dinge eben. Spaß machte es auch, einen Metzger das Schutzgeld aus den Rippen zu leiern. Erst mit Worten, dann, als dieser nicht spurt, mit Gewalt. Ein wenig durchschütteln, gegen die Vitrine klatschen und schon packt er die Kröten aus. Dabei übersehen wir, dass gerade ein Polizist vorbeispaziert und Zeuge unserer Sauerein wird. Etwas Kohle zugesteckt und schon sieht er weg. Ist das nicht einfach schön?!

Ahmet Iscitürk

Sie sind überall!

Die Mafia hat ihre Finger überall im Spiel. Das glauben Sie nicht? Dann passen Sie mal auf!

Chicken McNuggets



Früher wurden Hühner politisch korrekt lebendig in heißes Wasser geworfen, zerrupft, zermanscht und dann im Schnellimbiss serviert. Seit die Mafia mitmischt, müssen die armen Viecher erst mal in Pornofilmen mitspielen (im Bild: „Junge Hühner & Eier im Hosenstall Volume 12").

Rolltreppen-Maut



Nicht nur aus Kaufhäusern und Bahnhöfen sind Rolltreppen kaum mehr wegzudenken. Klar, dass die Mafia mitkassiert. Deren Mitarbeiter verlangen mittlerweile eine Rolltreppen-Maut. Sitzplätze kosten doppelt so viel, dafür werden dann auch gleich Backen und Weichteile rasiert. Eigentlich ganz fair.

Mopping am Arbeitsplatz



Immer mehr Putzfrauen werden gezwungen, statt Putzlumpen von der Mafia produzierte Wischmops einzusetzen. Das sorgt für Konflikte und völlig überlastete Arbeitsgerichte. Selbst Mopping unter Kollegen, wo Angestellte hinter dem Rücken ihrer Mitarbeiter Toiletten putzen, ist keine Seltenheit mehr. Traurig!



DER HINTERM TEICH MOTZT

HEINRICH LENHARDT WURDE BEI DER BLIZZCON REINGELASSEN.



»Zusammen auf der Messe: Christian Bigge und Joachim Hesse.«

Auf der BlizzCon warfen sich manche Besucher so richtig in Schale.

Nächstes Jahr geh ich als Ork

Wer PC ACTION auf internationalen Terminen repräsentiert, ist so etwas wie ein redaktioneller Außenminister, Botschafter seiner Nation, würdevoller Repräsentant von Millionen erhabenen Lesern. Entsprechend sorgfältig muss unsereins um Etikette und formelles Äußeres bemüht sein. Sony-Rucksack beim Microsoft-Empfang – da fliegen die Schrotkugeln tief. *Doom*-T-Shirt beim Valve-Termin getragen – und schon dürfen wir wieder mal vor der losgelassenen Rottweiler-Staffel flüchten. Und dann gibt es Termine wie BlizzCon, ein zweitätiges Fan-Treffen mit Schwerpunkt *World of Warcraft*. Besucher wurden durch einen Wettbewerb ermutigt, im Kostüm ihres Lieblingscharakters zu erscheinen. Kritisch betrachtet sich der Korrespondent vor dem Abflug im Spiegel: Für einen Nachteulfen zu kurz geraten, zum Zwergen-Korpus fehlt noch etwas die Konsistenz – dann also doch „Hier bin ich Mensch, hier kann ich's sein". Was unauffälligkeitstechnisch gesehen eine ganz gute Idee war, denn die deutliche Mehrheit der Teilnehmer entschied sich für den alltäglichen T-Shirt-Schlabberlook – ohne Breitschwert und Make-up. Erscheinungen wie der Typ im (etwas schlafanzugig geratenen) Murloc-Outfit oder das Pärchen im Hexenmeister/Sukkubus-Partnerlook waren eher die Ausnahme. Der durchschnittliche BlizzCon-Besucher ist ein wohl erzogener, unauffälliger Normalo, der artig bei Vorträgen klatscht und sich allenfalls mal einen Zwischenruf „For the Horde!", gönnt. Im Hinblick auf die Kostümaussichten zukünftiger BlizzCons ist die neue Rasse Blutelfen jedenfalls gut gewählt. Heiße Tussen in luftigen Fummeln kann man nie genug haben. Diese Ästhetik lässt sich überzeugender hinkriegen als das Äußere gewisser anderer Völker. So wirkte der Tauren-Versuch eines Teilnehmers eher wie ein rinderwahnsinniger Streichelzoo-Flüchtling; richtig gute Orks waren auch Mangelware. Man begebe sich auf Verdacht schon mal an die Nähmaschine: Nach dem erfolgreichen Ausverkauf aller BlizzCon-Tickets scheint eine Neuauflage der Veranstaltung nur eine Frage der Zeit zu sein.

SPIELE ALS JACK. SPIELE ALS KONG.

PETER JACKSON'S

KING KONG

THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE



Nutze als KONG die zerstörerische Kraft eines Giganten. Zerschmettere Feinde oder wirf mit riesigen Gegenständen.



Setze als Jack in der Egoperspektive Waffen, Fallen und dein Team geschickt ein, um zu überleben.

Bestes PS-Game der Games Convention 2005

GC BEST PS game

November 2005

www.kingkonggame.com

PlayStation.2 PSP PlayStation.Portable XBOX XBOX 360 NINTENDO GAMECUBE PC CD-ROM NINTENDO DS UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Nintendo Gamecube, the Nintendo Gamecube logo and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. and "PlayStation","PSP","UMD" and " " are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

LIES MICH!

Alone in the Dark 5



Action-Adventure | Der komplette Central Park in New York ist Schauplatz des neuen *Alone in the Dark*, verkündete Atari bei der Präsentation im Firmenhauptquartier und gruselte die versammelte Journalistenschar mit einer brillant inszenierten Grafikdemo. Besonders stimmungsvolle Licht-und-Schatten-Spiele überzeugten. Von der versprochenen Bewegungsfreiheit und Interaktivität war darin jedoch noch nichts zu sehen. Zur Story ist bislang wenig bekannt: Hintergrund der Ermittlungen von Serienheld Edward Carnby seien die Ursprünge und Geheimnisse des Parks. Bestätigt ist das Spiel bislang nur für die Xbox 360 – „weitere Plattformankündigungen" folgen Anfang 2006. Der Plural legt PC und Playstation 3 nahe. (JS)

Info: www.atari.de

Vivisector: Beast Inside



Ego-Shooter | Auf der einsamen Vulkaninsel Soreo lauert ein schreckliches Geheimnis. Tier-Mensch-Hybriden greifen den Spieler an. Über ein Erfahrungspunkte-System bauen Sie Ihre Fertigkeiten im Umgang mit Waffen aus (PC ACTION berichtete). Inzwischen gibt es erfreuliche Neuigkeiten: Nachdem sich das entfernt an den Buchklassiker *Die Insel des Dr. Moreau* angelehnte Ballerspiel mehrmals verzögert hatte, will Frogster *Vivisector: Beast Inside* nun Anfang Dezember in Deutschland veröffentlichen. Die jüngsten Bilder versprechen solide Unterhaltung. Den Test finden Sie voraussichtlich in der kommenden Ausgabe. (JO)

Info: www.vivisector-game.com

Die F.E.A.R.-Bibel

Vermischtes | Wer sich beschwert, Monoliths Action-Thriller *F.E.A.R.* sei zu kurz und kann gleichzeitig die Story nicht vernünftig erklären, verliert seine Glaubwürdigkeit. Für solche Gesellen und all jene, die die schaurigen Details noch einmal nachlesen möchten, stellt *F.E.A.R.*-Fan Christian Beier in Zusammenarbeit mit Stephan Griese auf Fearhq.com ein Pdf-Kompendium mit allen Anrufbeantwortersprüchen, Dialogen und Radio-Meldungen bereit. Komplett auf Deutsch. Wir sind begeistert! (JO)

Info: www.fearhq.com

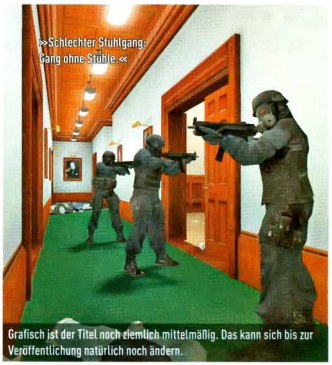
SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Wie gefallen Ihnen die Leserbrief-Antworten?



Da trifft dich der Anschlag!

Das klingt doch mal interessant. In THE REGIMENT durchleben Sie Antiterror-Einsätze, die es tatsächlich gab.



Ego-Shooter | John McAleese ist eine harte Sau. Er war 15 Jahre lang beim SAS (Special Air Service) und unter anderem 1980 an der Befreiung der iranischen Botschaft in London beteiligt. Als Berater teilt er sein Wissen mit den Entwicklern von *The Regiment*, die einen *Rainbow Six*-Klon entwickeln, in dem Sie teilweise reale Einsätze nachspielen. Zwischen diesen erleben Sie Videosequenzen, in denen SAS-Veteran McAleese aus dem Nähkästchen plaudert. Im Gegensatz zum genannten Konkurrenten gibt es keine langen Planungsphasen und ein einfacheres Befehlssystem. Der Veröffentlichungstermin ist verschoben auf das 2. Quartal 2006. Ahmet Iscitürk

Info: http://uk.konami-europe.com

Echsen-Meister



Das Strategiespiel PARAWORLD paart Dinos mit Menschen.

Echtzeit-Strategie | PC ACTION hatte Gelegenheit, das für 2006 angekündigte *Paraworld* anzutesten. In diesem ungewöhnlichen Spiel werden drei Helden in ein Paralleluniversum befördert, in dem Menschen mit Dinosauriern leben. Klingt nach Kinderkram? Absolut falsch! Die klauenbewährten Urzeitmonster geben prächtige Schlachtrösser ab, auf denen Krieger ins Gefecht reiten. Das Spiel läuft ähnlich flüssig wie der beliebte Strategietitel *Warcraft 3*, die gezeigte Grafik ist zudem verdammt detailliert. *Paraworld* ist damit ein Geheimtipp für 2006. Oliver Haake

Info: www.paraworld.de

Außerirdisch gut

Gewinnen Sie drei *Starship Troopers*- Fanpakete!

Wir wollen, dass unsere Leser glücklich sind. Deshalb gibt es immer wieder besonders attraktive Preise bei Gewinnspielen. Die Frogster Interactive Pictures AG und PC ACTION verlosen diesmal drei Rundum-sorglos-Fanpakete zum neuen Ego-Shooter *Starship Troopers*. Enthalten sind jeweils das Spiel, und zwar in der limitierten Special Edition, ein Kapuzen-Sweatshirt mit *Starship Troopers*-Logo und ein Z-Board – damit's mit dem Zerlegen der außerirdischen Bugs richtig gut klappt. Das hier ist die Preisfrage:

Gegen wen oder was kämpfen die Soldaten in *Starship Troopers*?

A) Aliens
B) Bugs
C) Außerirdische

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 22. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

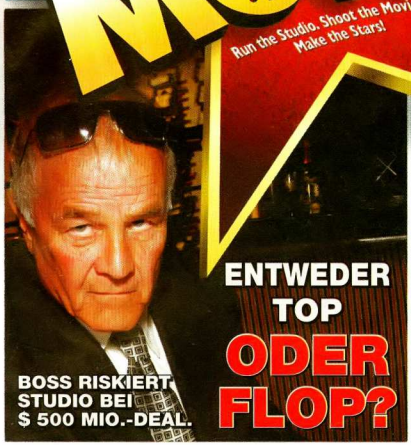


WERDEN SIE ZWISCHEN SKANDALEN UND BLOCKBUSTERN DER

ULTIMATIVE HOLLYWOOD-PLAYER.

The MOVIES™

Run the Studio, Shoot the Movies, Make the Stars!



BOSS RISKIERT STUDIO BEI $ 500 MIO.-DEAL.

ENTWEDER TOP ODER FLOP?

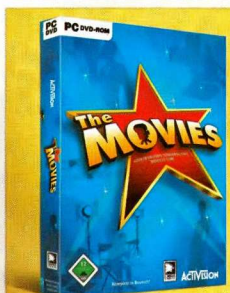


DREHEN UND VERÖFFENTLICHEN SIE IHRE EIGENEN FILME!



Gefeuerter Star feuert zurück!

"FILMMOGUL HAT MICH RUINIERT!"



ENTDECKEN SIE STARS UND KRIEGEN IHRE EGOS IN DEN GRIFF.



LEITEN SIE IHR EIGENES HOLLYWOOD-STUDIO.



GANZ HOLLYWOOD LIEGT IHNEN ZU FÜSSEN ... HANDELN SIE NOCH HEUTE!

ACTIVISION.

activision.de

PC DVD ROM

LIONHEAD STUDIOS

Games for Windows

ATi

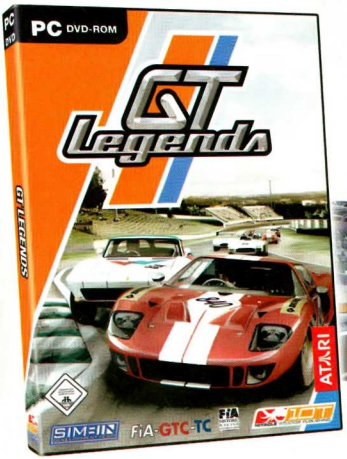
Veröffentlichen Sie Ihre Filme und sehen Sie die von anderen an:

themovies-dasspiel.de

The Movies © 2002 - 2005 Lionhead Studios Ltd. Lionhead, das Lionhead-Logo, The Movies und das The Movies-Logo sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Lionhead Studios Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. ATI und das ATI-Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von ATI Technologies Inc. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft-Logo, Windows und das Windows-Logo sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

RETURN TO THE DAYS OF

AB JETZT IM HANDEL









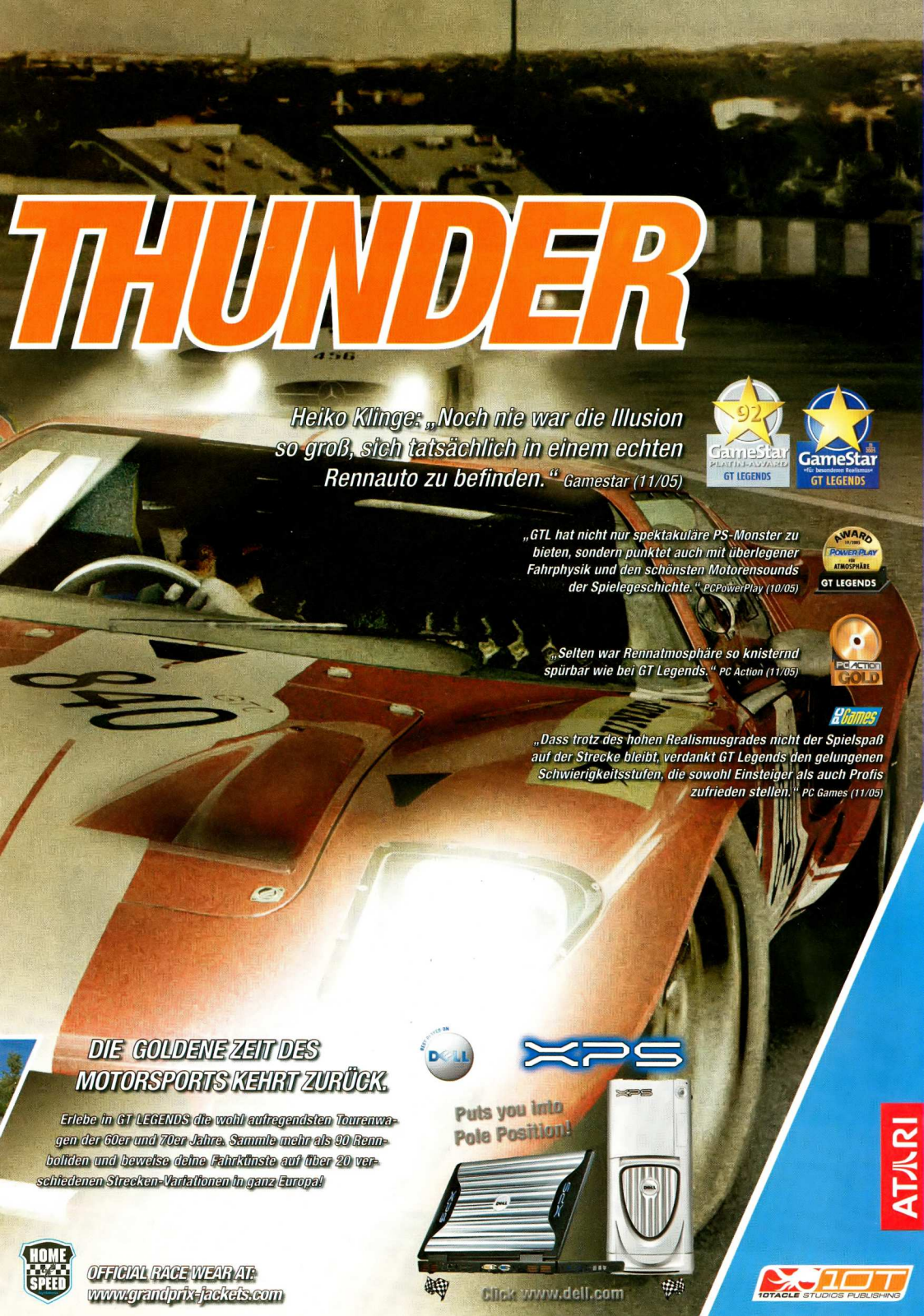
WORLD'S FINEST CLASSIC CAR RACING GAME

www.gt-legends.com

Best played with Logitech

SIMBIN DEVELOPMENT TEAM

GT Legends © 2005 10TACLE PUBLISHING GMBH. Produced and licensed by AAA Capital Game Fund No.1. All rights reserved.
Under the official license of FIA-GTC-TC Secretariat Germany. All other trademarks are property of their respective owners.


THUNDER
Heiko Klinge: „Noch nie war die Illusion so groß, sich tatsächlich in einem echten Rennauto zu befinden.“ Gamestar (11/05)
92
GameStar
PLATIN-AWARD
GT LEGENDS
GameStar
GT LEGENDS
„GTL hat nicht nur spektakuläre PS-Monster zu bieten, sondern punktet auch mit überlegener Fahrphysik und den schönsten Motorensounds der Spielegeschichte.“ PCPowerPlay (10/05)
AWARD
PowerPlay
ATMOSPHÄRE
GT LEGENDS
„Selten war Rennatmosphäre so knisternd spürbar wie bei GT Legends.“ PC Action (11/05)
PC ACTION
GOLD
„Dass trotz des hohen Realismusgrades nicht der Spielspaß auf der Strecke bleibt, verdankt GT Legends den gelungenen Schwierigkeitsstufen, die sowohl Einsteiger als auch Profis zufrieden stellen.“ PC Games (11/05)
DIE GOLDENE ZEIT DES MOTORSPORTS KEHRT ZURÜCK.
Erlebe in GT LEGENDS die wohl aufregendsten Tourenwagen der 60er und 70er Jahre. Sammle mehr als 90 Rennboliden und beweise deine Fahrkünste auf über 20 verschiedenen Strecken-Variationen in ganz Europa!
DELL
XPS
Puts you into Pole Position!
Click www.dell.com
HOME SPEED
OFFICIAL RACE WEAR AT:
www.grandprix-jackets.com
ATARI
10TACLE STUDIOS PUBLISHING

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 22.

1. Unreal Tournament 2007

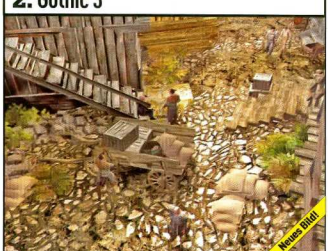


Um was geht es?
Ballern – bis der Arzt kommt! *Unreal Tournament 2007* versetzt Sie wieder einmal in die Arenen der Zukunft, wo Sie in diversen Spielmodi im Team gegen andere Mitspieler in den virtuellen Krieg ziehen. Dieses Mal jedoch mit der umwerfenden *Unreal Engine 3*-Grafik und einem komplexeren Physiksystem.

Warum brauchst du es?
Haben Sie den Screenshot betrachtet? Na, wenn das nicht Grund genug ist, das Spiel unbedingt haben zu wollen. Natürlich verspricht das gesamte Spiel hervorragend zu werden, was die Vorgänger ja auch schon waren. Kurz: Wer geniale Mehrspieler-Action in unglaublicher Optik will, der braucht *UT 2007*.

Was gibt es Neues?
Epic Games halten sich bedeckt, was neue Informationen angeht. Trotzdem wurde aus einem Interview bekannt, das die Internetseite BeyondUnreal mit *UT2007*-Chefprogrammierer Steve Polge führte, dass einige Levels des Spiels auf zerstörbare Umgebungen setzen, was den Spielverlauf entscheidend beinflussen soll. Juhu!

2. Gothic 3

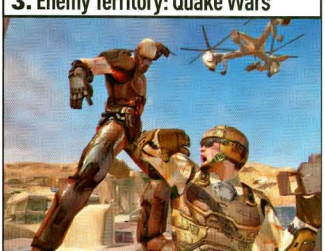


Um was geht es?
Die fiesen Orks haben die armen Menschlein im Fantasyreich Myrtana versklavt. In der Rolle des namenlosen Helden treten Sie den Grünhäutern in die Weichteile.

Warum brauchst du es?
Es spricht alles dafür, dass *Gothic 3* ein faszinierendes Rollenspiel-Erlebnis wird. Die lebendige Welt suchte schon in den Vorgängern ihresgleiches. Und hey: Es ist *Gothic*!

Was gibt es Neues?
In einem Interview mit der Webseite Totalvideogames.com erzählten die Entwickler, dass sich die Taten des Spielers durch Erzählungen weiterverbreiten sollen. Tolle Sache.

3. Enemy Territory: Quake Wars

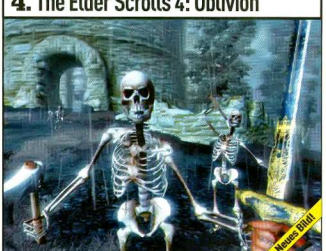


Um was geht es?
Der Krieg gegen die aus *Quake 4* bekannten außerirdischen Strogg geht in die nächste Runde. Dieses Mal in einem actiongeladenen Mehrspieler-Shooter.

Warum brauchst du es?
Wer schon immer *Battlefield* mit bis zu 32 Spielern in der Zukunft zocken wollte, der benötigt *Enemy Territory: Quake Wars*. Außerdem sieht es fantastisch aus!

Was gibt es Neues?
Kämpfe sollen nicht nur am Boden, sondern auch in der Luft stattfinden. Weitere, atemberaubende Neuigkeiten lesen Sie in der nächsten Ausgabe der PC ACTION.

4. The Elder Scrolls 4: Oblivion



Um was geht es?
Nach dem Tod des Kaisers stehen die Tore zur Hölle offen. Als waschechter Held betätigen Sie sich als Hausmeister und schließen die Türen wieder.

Warum brauchst du es?
Grafisch absolut umwerfend und dennoch ein komplexes Rollenspiel. *The Elder Scrolls 4: Oblivion* sollte alle Fans des Genres und auch Fremdgänger zufrieden stellen.

Was gibt es Neues?
Das Gute: Komponist Jeremy Soule vertont nach *Morrowind* nun auch *Oblivion*. Erste Hörproben klingen traumhaft. Die schlechte Nachricht lesen Sie unter „Du fehlst mir!"

5. Prey



Um was geht es?
Rothaut Tommy verschlägt es in ein außerirdisches Raumschiff. Um die Welt zu retten, greift er natürlich zur Wumme.

Warum brauchst du es?
Sie fanden die Grafik von *Doom 3* genial, haben sich aber ein etwas innovativeres Spielerlebnis gewünscht? Dann sollten Sie sich *Prey* nicht entgehen lassen.

Was gibt es Neues?
Tommy muss nicht nur die spirituelle Ebene bereisen, um ans Ziel zu kommen. Im Raumschiff herrschen unterschiedliche Gravitationsverhältnisse. Also: Wände hoch!

6. Dark Messiah of Might and Magic



Um was geht es?
Ein dunkler Messias will das Land Ashan erobern. Natürlich machen Sie sich auf, dem Finsterling das Handwerk zu legen.

Warum brauchst du es?
Die *Source*-Engine sollte Garant sein für ein optisch und physikalisch einmaliges Fantasy-Erlebnis. Die Rollenspiel-Elemente bringen Abwechslung ins Spiel.

Was gibt es Neues?
Neben den genannten Informationen ist nur noch bekannt, dass es in *Dark Messiah of Might and Magic* einen Team-Mehrspieler-Modus geben soll.

7. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



Um was geht es?
Nach einem zweiten atomaren Supergau in Tschernobyl ist der Ort verseuchter denn je. Und Sie suchen da nach Gegenständen ...

Warum brauchst du es?
Die freie Spielwelt scheint lange Abende zu garantieren. Auch das Konzept mit vielen Rollenspiel-Elementen hebt den Shooter von der Konkurrenz ab.

Was gibt es Neues?
In einem Bilanzbericht von Publisher THQ tauchte vor kurzem der Erscheinungstermin Oktober 2006 auf. Auch ein Entwickler erwähnte dieses Datum.

8. Half-Life 2: Aftermath



Um was geht es?
In Begleitung von Alyx machen Sie sich auf, um City 17 vor der totalen Zerstörung zu retten.

Warum brauchst du es?
Sie wollen doch sicher wissen, wie die Geschichte von *Half-Life 2* weitergeht, oder? Außerdem war das Hauptspiel so genial, da ist das Add-on ein Muss!

Was gibt es Neues?
Eigentlich für den Sommer geplant, lässt *Aftermath* weiter auf sich warten. Letzte Meldung von Valve bezüglich der Veröffentlichung: Februar/März. Wir warten.

9. Alan Wake



Um was geht es?
Um seine Verlobte zu finden, reist der von Alpträumen geplagte Alan Wake in ein kleines mysteriöses Städtchen.

Warum brauchst du es?
Die *Max Payne*-Macher haben bewiesen, dass sie interessante Geschichten mit einem guten Spiel verbinden können. Warum sollte es hier anders sein?

Was gibt es Neues?
Nichts. Remedy hält mit Informationen und Bildmaterial hinter dem Berg. Wenn es allerdings Neuigkeiten gibt, erfahren Sie es natürlich sofort in der PC ACTION.

10. Hellgate: London



Um was geht es?
Die Hölle auf Erden ist mal wieder ausgebrochen. Und Sie sind als Retter mit Wumme, Magie und Schwert mittendrin.

Warum brauchst du es?
Schon mit *Diablo* zeigte Flagship-Studios-Chef Bill Roper, dass er was draufhat. *Hellgate: London* hört sich so gut an, da kann eigentlich nichts schief gehen.

Was gibt es Neues?
Die ursprünglich nur für Nahkämpfe geplante Verfolgersicht soll nun jederzeit zuschaltbar sein. So können Sie selbst entscheiden, wie Sie spielen möchten.

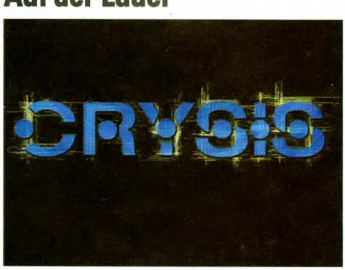
Du fehlst mir!

Tja, das war wohl nix mit *The Elder Scrolls 4: Oblivion* in diesem Jahr. Vor kurzem noch für die Einführung der neuen XBox 360 im November angekündigt, ereilte sabbernde Fans der Rollenspiel-Saga Anfang des Monats die Ernüchterung. Das Erscheinungsdatum wurde auf das zweite Geschäftsquartal 2006 verschoben. Das Geschäftsquartal einer Firma entspricht aber nicht den „echten" Quartalen eines Jahres. So soll *Oblivion* nun zwischen Februar und Ende April 2006 das Licht der Welt erblicken. Entwickler Bethesda Softworks will mehr Zeit in das Spiel investieren, sodass es den hohen Erwartungen der Fans auch gerecht wird. Einerseits gut, andererseits schade. Wir hatten uns jedenfalls schon auf spannende Winterabende im Fantasyland Cyrodiil gefreut.



The Elder Scrolls 4: Oblivion

Auf der Lauer



Was treiben eigentlich die Jungs von Crytek? Gibt es eine Fortsetzung zum Actionknaller *Far Cry*? Auf einer russischen Webseite tauchten vor kurzem Informationen über ein neues Spiel auf, das zur Zeit angeblich vom Coburger Studio entwickelt wird: *Crysis*. Tatsächlich sicherte sich Faruk Yerli, Chef von Crytek, den Markennamen sowie die Internetdomänen CrysisGame.com und Crysis-Game.com. Was genau hinter dem Titel steckt, ist aber nicht bekannt. Allerdings stellten die Entwickler Mitte September auf der Microsoft Professional Developer Conference ein Video ihrer frischen *Cryengine 2* vor. Der unglaubliche Detailgrad scheint nahezu prädestiniert für einen neuen 3D-Shooter. Wir bleiben für Sie dran.

Top 40

Platz	Vormonat	Spiel	Genre	Entwickler
1	(1)	Unreal Tournament 2007	Action	Epic Games
2	(2)	Gothic 3	Rollenspiel	Piranha Bytes
3	(3)	Enemy Territory: Quake Wars	Action	Splash Damage
4	▲ (5)	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	Bethesda Softworks
5	▲ (6)	Prey	Action	3D Realms
6	▲ (9)	Dark Messiah of Might and Magic	Action	Arkane Studios
7	▲ (10)	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	Action	GSC Game World
8	▼ (7)	Half-Life 2: Aftermath	Action	Valve
9	▼ (8)	Alan Wake	Action	Remedy
10	▲ (11)	Hellgate: London	Rollenspiel	Flagship Studios
11	▲ (14)	Sin Episodes: Emergence	Action	Ritual Entertainment
12	▲ (13)	Star Wars: Empire at War	Strategie	Petroglyph
13	▲ (NEU!)	World of Warcraft: The Burning Crusade	Rollenspiel	Blizzard
14	▲ (NEU!)	Prince of Persia 3: The Two Thrones	Action	Ubisoft Montreal
15	▲ (20)	Starcraft 2	Strategie	Blizzard
16	▼ (15)	DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	Strategie	EA LA
17	▲ (NEU!)	Neverwinter Nights 2	Rollenspiel	Obsidian
18	▲ (NEU!)	Splinter Cell 4	Action	Ubisoft
19	▼ (17)	Spellforce 2: Shadow Wars	Strategie	Phenomic
20	▼ (19)	Duke Nukem Forever	Action	3D Realms
21	▲ (NEU!)	Warhammer: Mark of Chaos	Strategie	Black Hole Studios
22	▲ (NEU!)	Titan Quest	Rollenspiel	Iron Lore
23	▼ (17)	Ghost Wars	Strategie	Digital Reality
24	▼ (18)	Bad Day L.A.	Action	Enlight Software
25	▲ (NEU!)	Anno 1701	Strategie	Sunflowers
26	▲ (NEU!)	Operation Flashpoint 2	Action	Bohemia Interactive
27	▲ (NEU!)	Der Pate	Action	EA Games
28	▲ (NEU!)	The Lord of the Rings Online	Rollenspiel	Turbine
29	▲ (NEU!)	Company of Heroes	Strategie	Relic
30	▲ (NEU!)	Tomb Raider: Legend	Action	Crystal Dynamix
31	▲ (NEU!)	Dungeon & Dragons Online: Stormreach	Rollenspiel	Turbine
32	▲ (NEU!)	Supreme Commander	Strategie	Gas Powered Games
33	▲ (NEU!)	Hitman 4: Blood Money	Action	IO Interactive
34	▲ (NEU!)	Sacred 2	Rollenspiel	Ascaron
35	▲ (NEU!)	Paraworld	Strategie	SEK
36	▲ (NEU!)	Sam & Max 2	Adventure	Telltale Games
37	▲ (NEU!)	Diablo 3	Rollenspiel	Blizzard
38	▲ (NEU!)	Full Spectrum Warrior 2	Strategie	Pandemic Studios
39	▲ (NEU!)	Heroes of Might and Magic 5	Strategie	Nival Interactive
40	▲ (NEU!)	Team Fortress 2	Action	Valve

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Starship Troopers

SEITE 16

„Bugs, überall Bugs!" Nee, keine Sorge, *Starship Troopers* lief bei uns nach Anfangsschwierigkeiten recht rund. Damit Sie die Käferplage stilecht genießen können, spendiert Frogster Fanpakete, bestehend aus Sweatshirt, Spiel und Z-Board. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie die Frage auf Seite 16 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 31" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 31 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: „Starship Troopers", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Battlefield 2: Special Forces

SEITE 42

Ja ja, wir vermuten ja, dass Electronic Arts ein schlechtes Gewissen hatte, weil die Testversion zu *Battlefield 2: Special Forces* ein paar Tage zu spät zu uns kam. Egal, Sie dürfen sich auf ein *BF-Z*-Board, Jacken und Taschen zum Mehrspieler-Hit freuen. Wer am Gewinnspiel teilnehmen will, beantwortet die Frage auf Seite 42 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 32" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 32 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: „BF 2", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 23

Wow! Die schnellste Grafikkarte der Welt können Sie diesmal bei uns abgreifen – die Asus EN7800 GT. Zusätzlich gibt's Software-Pakete von Adobe und Spiele sowie Fanartikel von Ubisoft. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie die Frage auf Seite 23 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 33" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 33 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-1-06", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.







MP3-Player

SEITE 192

Der Mega-Player 536 von MSI verfügt über vier Gigabyte Speicher und bietet damit jede Menge Platz für Ihre Musik. Eines dieser Geräte verlosen wir, neun weitere Gewinner freuen sich über einen Mega-Player 533 mit 256 Megabyte Speicher. Haben wollen? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 174 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 34" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 34 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „MSI", 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!

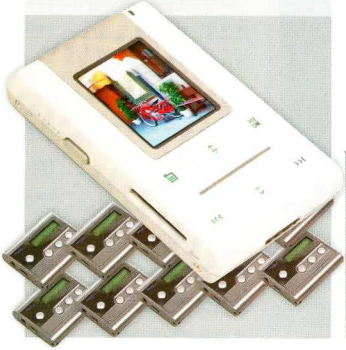
SEITE 157

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 35" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 35 The Movies) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.

Darauf wartest Du!

SEITE 20

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 36" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 36 Elveon) 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. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.







* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/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 werden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Da kommt was auf Sie zu!

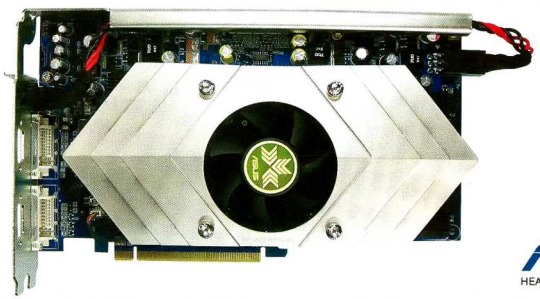
Eins der starken Teile kommt vielleicht bald bei Ihnen reingeschneit. Voraussetzung: Sie machen bei unserem Gewinnspiel mit. Die Preise (Gesamtwert: 4.200 Euro) stellen Asus, Adobe und Ubisoft zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen **PC Games** und **PC Games Hardware** statt.

Das Zockerherz schlägt hoch und höher! Das können Sie gewinnen:

GRAFIKKARTE VON ASUS

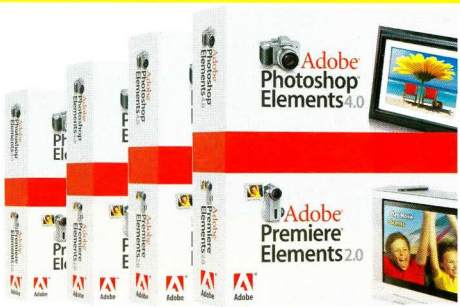
Sie hätten gern die schnellste Grafikkarte der Welt in Ihrem PC? Bei uns können Sie eine Asus EN7800GT Dual abräumen! Die Karte arbeitet mit zwei 7800-GT-Chipsätzen und ist dank höherer Taktraten schneller als zwei einzelne Geforce 7800 GT im SLI-Modus. Die Grafikkarte ist weltweit auf 2.000 Stück limitiert!

Gesamtwert: € 900,-



1x Asus EN7800GT Dual

ASUS HEART OF TECHNOLOGY



SOFTWARE VON ADOBE

Adobe Photoshop Elements 4.0 plus Adobe Premiere Elements 2.0 ist ein leistungsstarkes Software-Paket für die Bearbeitung und Optimierung Ihrer Fotos und Videos. Sie können Bilder nachbearbeiten, effektvolle Präsentationen erstellen, Videos schneiden und diese dann auf DVDs mit individuellen Menüs brennen. Wir verlosen zehn dieser wertvollen Software-Pakete von Adobe.

Gesamtwert: € 1.500,-

10x Paket aus Photoshop Elements 4.0 und Premiere Elements 2.0

Adobe

SPIELE UND FANARTIKEL VON UBISOFT

In Zusammenarbeit mit Ubisoft verlosen wir riesige Fanpakte zu aktuellen Ubisoft-Produkten – unter anderem *Silent Hunter 3*-Spiele und U-Boot-Modellbausätze. Beinharte Fans der Wusel-Serie dürfen sich auf die Goldedition von *Die Siedler: Das Erbe der Könige* freuen, dazu gibt es Sammelfiguren, Bierkrüge und Mützen. Weitere Preise: *Brothers in Arms*-Taschen, *Playboy*-Bettwäsche und Fanpakete zum neuen Spielekracher *Peter Jackson's King Kong*, bestehend aus Poster, Plüschfigur und T-Shirt.

Gesamtwert: € 1.800,-



20x Fanpakete

DAS MUSST DU WISSEN!

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

Wie heißt der Mann, der vor über 50 Jahren den Playboy erfand?

a) Niko Laus
b) Santa Klaus Mann
c) Hugh Hefner
d) Stephen Dorff-Trottel

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite **22**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **28. Dezember 2005**.

1&1 DSL-WECHSLER SOFORT-START!



NEU!

FÜR ALLE, DIE SCHON DSL NUTZEN: SOFORT WECHSELN, OHNE RISIKO – KEINE MINUTE OFFLINE!

1. ONLINE-ANMELDUNG!

Füllen Sie unter „www.1und1.de/sofort-start" Ihr Bestellformular aus und wählen die Option „Sofort-Start".

2. DIREKTER RÜCKRUF!

Schon nach wenigen Minuten erhalten Sie von uns einen Anruf. Dabei geben wir Ihnen einen 6-stelligen PIN-Code durch.

3. SOFORT-START!

Mit dem PIN-Code schalten Sie Ihr 1&1 DSL frei und können sofort lossurfen. Kein Warten mehr, bis Ihre Zugangsdaten per Post kommen – und garantiert keine Minute offline!

+++ DSL-SONDERAKTION +++ NUR FÜR KURZE ZEIT +++ JETZT WECHSELN +++

1 JAHR KOSTENLOS TELEFONIEREN*

+++ INS GESAMTE DEUTSCHE FESTNETZ, RUND UM DIE UHR +++

* 1&1 DSL-Sonderaktion: 1 Jahr kostenlos rund um die Uhr ins deutsche Festnetz telefonieren mit der 1&1 Phone FLAT (exklusiv für Privatkunden), im 2. Jahr nur 9,99 €/Monat. 1&1 City-FLAT für 4,99 €/Monat (in 22 deutschen Großstädten verfügbar) oder 1&1 Deutschland-FLAT für 9,99 €/Monat gibt es nur in Verbindung mit einem 1&1 DSL-Netzanschluss, z.B. 1&1 DSL 6.016 für 24,99 €/Monat (ohne Bereitstellungsgebühr). 1&1 DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar. Für die komfortable 1&1 DSL-Telefonie mit Ihrem vorhandenen Telefon nutzen Sie die 1&1 Surf & Phone-Box für 29,99 €. Hardwarepreise gelten zzgl. 9,60 € Versandkostenpauschale. Die Mindestvertragslaufzeit der Angebote bei 1&1 DSL beträgt jeweils 24 Monate. Diese Angebote gelten für alle, die in den letzten drei Monaten keine 1&1 DSL-Kunden waren und bei Neuanmeldung zu 1&1 DSL.

Member of united internet

www.1und1.de

1&1

1&1 DSL

ECHTE FLATRATE

€ 4,99 ab pro Monat*





SURF & PHONE

DSL-HIGHSPEED!
Mit bis zu 6.016 kbit/s superschnell surfen!

MAIL & MESSAGING!
Mit individueller E-Mail-Adresse, Viren- und SPAM-Schutz, SMS-Manager u. v. m.!

MEDIACENTER!
10 GB Speicherplatz für Bild- und MP3-Dateien, auch ideal als externe PC Datensicherung!

MAXIMALE SICHERHEIT!
Das Sicherheits-Paket Norton Internet Security™ 2005 Online: Firewall, Viren- und SPAM-Schutz, Kindersicherung und Schutz persönlicher Daten. Steht 6 Monate kostenlos online zur Verfügung.*

1 JAHR KOSTENLOS TELEFONIEREN!*
Surfen Sie nicht nur günstig durch's Internet, sondern telefonieren Sie mit 1&1 DSL 1 Jahr kostenlos ins gesamte deutsche Festnetz! Bundesweit, rund um die Uhr.*

ISDN-KOMFORT OHNE ISDN-KOSTEN!
Rufnummernanzeige, Dreierkonferenz, Makeln, Halten, Rückfragen ohne ISDN-Kosten ... mit Ihrem normalen Telekom-Telefonanschluss!

MEHRERE GESPRÄCHE GLEICHZEITIG!
Abhängig von Ihrem 1&1 DSL-Netzanschluss bis zu 4 Telefonate parallel führen, selbst wenn Sie gleichzeitig im Internet surfen ... mit Ihren herkömmlichen Telefonen!

4 RUFNUMMERN!
Zusätzlich zu Ihrer jetzigen Rufnummer! Mit Ihrer normalen Ortsnetzvorwahl.

+++ DSL-SONDERAKTION +++ NUR FÜR KURZE ZEIT +++ JETZT

1 JAHR KOSTENLOS

+++ INS GESAMTE DEUTSCHE FESTNETZ, RUND UM DIE UHR +

Member of united internet

0180 / 5 60-54 05 (12 ct/Min.)

NET NEWS

Karren mit Knarren



Ihre Fahrzeuge rüsten Sie mit Waffen auf. Hier sehen Sie den Flammenwerfer im Einsatz.



Die spektakulären Online-Kämpfe finden an unterschiedlichen Orten statt: von Wald und Wiese bis zur Großstadt.



Das *Havok*-Physiksystem sorgt für zusätzliche Abwechslung. Achten Sie beispielsweise darauf, dass Ihr Fahrzeug nicht umkippt.

Im Mehrspieler-Shooter AUTO ASSAULT heizen Sie mit waffenstarrenden Flitzern durch die postapokalyptische Welt der Zukunft.

Mehrspieler-Shooter | Der futuristische Buggy schanzt über die zusammengefallene Hauswand. Plötzlich ertönt ein Fauchen, als der Flammenwerfer des Verfolgers nach seinem Opfer züngelt. Dieses macht eine harte Kehrtwendung und eröffnet das Feuer aus allen Rohren. Nach einer gleißenden Explosion ist die Hetzjagd zu Ende. Das Online-Spiel *Auto Assault* von Netdevil lässt es richtig krachen. In einer postapokalyptischer Welt kämpfen Sie mit zahlreichen Karren ums Überleben.

ROLLENSPIEL IN ACTION

Zwar setzt der Titel voll auf rasante Action und heiße Reifen, trotzdem steckt auch eine Portion Rollenspiel im Paket. Beispielsweise erstellen Sie zu Beginn einen Charakter aus den drei Völkern Menschen, Mutanten, Biomeks und erhalten im Laufe des Spiels Aufträge. Erfüllen Sie diese, steigen einige Fähigkeiten Ihres Helden, die sich auch ein wenig auf Ihre Treffsicherheit auswirken. Gute Reflexe sind trotzdem unabdingbar. Außerdem erhalten Sie Moneten, mit denen Sie Ihr Gefährt aufmotzen, um beispielsweise neue Waffen zu montieren. Der Einsatz der *Havok 2*-Physikengine erlaubt Ihnen, fast das gesamte Terrain in Schutt und Asche zu legen. Dies hat auch praktischen Nutzen. So fallen schon mal nützliche Gegenstände aus einem demolierten Haus. Im Frühling 2006 starten Sie durch. (AB)

Info: http://de.autoassault.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
Online-Fachmann
f.lohmeier@email.de

„Mit Pro-Gaming wurde ein Clan der ersten Liga des Cheatens überführt. Ein Einzelfall? Ich denke nicht. Es bleibt viel Arbeit für die Kammerjäger der ESL."





Jetzt downloaden bei T-Mobile

Hol dir den Fun aufs Handy.

Best of 2005

Hol dir die besten Spiele des Jahres direkt auf dein Handy.



Tetris

Wir haben eines der besten Spiele aller Zeiten genommen und mit neuen Features in das perfekte Handy-Spiel verwandelt. Zusätzlich haben wir noch zwei Kurzmodi integriert, die speziell auf das Handy zugeschnitten sind.

Preis 3,99 €*



Wer wird Millionär?

Erlebe die Spannung der populärsten Quizshow der Welt! Teste dein Allgemeinwissen, während du dich in dieser Version von „Wer wird Millionär?" bis zur 1-Million-Euro-Frage spielst.

Preis 3,99 €*



Monopoly®

Gehe über „Los" und der Spaß beginnt! Das meistverkaufte Gesellschaftsspiel der Welt gibt seinen Einstand auf dem Handy. Durch das Handeln mit Immobilien kannst du zum reichsten Spieler werden.

Preis 3,99 €*



Giana Sisters

Einfach (alb)traumhaft: Entdecke mit den Kult-Schwestern geheimnisvolle Welten und finde den Diamanten!

Preis 3,99 €*



Playboy Strip Poker 2

... Spiele eine heiße Pokerpartie mit dem Playmate ... Wenn du wirklich gut bist, wird Corinna alle Hüllen fallen lassen! Wagst du das Spiel?

Preis 4,99 €*



Lemmings™

Rette möglichst viele putzige Lemminge innerhalb eines Zeitlimits. Tust du nichts, werden sie von Klippen geradewegs in brodelnde Lava stürzen.

Preis 4,99 €*



Solitaire Deluxe T-Mobile Edition

Misch dein Handy auf! Der Kartenspiel-Klassiker mit drei Spielvarianten, Top-Grafik und groovigem Sound!

Preis 3,99 €*



2005 Real Football

Nenne dich ab jetzt Fußball-Gott! Mit fünf Game-Modi, umfangreicher Spieler-Datenbank und komplexen Strategien geht garantiert kein Schuss mehr nach hinten los!

Preis 3,99 €*



King of Sex City

Das Kult-Game! Mit bis zu fünf verschiedenen Kulissen und neun heißen Girls, die nur darauf warten, dass du ihnen zeigst, wer der King ist!

Preis 3,99 €*

* Beim Download fallen zusätzlich WAP-/GPRS-Verbindungskosten an.

Dein Weg zu den Spielen:

1. Im Handy-Menü t-zones starten.
2. Dort auf Downloads/Games klicken.
3. Kategorie „Best of 2005" auswählen.
4. Jetzt nur noch dein Spiel aussuchen und downloaden.

Noch mehr coole Games findest du im Internet unter www.t-mobile.de/downloads

SMS Gaming Newsletter

Sende einfach eine SMS mit „A", einem Leerzeichen und „Games" an die T-Mobile Kurzwahl 2323. Du erhältst dann automatisch und kostenlos jeden Montag den „SMS Gaming Newsletter".

Die oben genannten Spiele kann man mit diversen Endgeräten downloaden, z. B. LG C3300, Motorola: E398, E550, V3, V300, Nokia: 3510i, 6230, 6610, 6610i, 6630, 6680, Samsung: SGH-E330, SGH-D500, SGH-E700, Sagem: MY X5-2, myx7, Sharp: TM-100, Siemens: MC60, M65, S65, CT65, Sony Ericsson: T630, K700i, d750i, z800. zzgl. WAP-/GPRS-Verbindungskosten beim Download des Spiels. Die Spiele stehen auf t-zones passend zum jeweiligen Endgerät zum Download bereit. Who Wants To Be A Millionaire? Logo and TM and © 2005 Celador International Ltd. All rights reserved. Tetris ® & © 1985 - 2005 Elorg, a Tetris Holding Company. Game Technology © JAMDAT Mobile Inc. 2005. Monopoly © 2005 Hasbro. All rights reserved. Lemmings and Lemmings Logo are registered Trademarks of Psygnosis Limited. Copyright: Psygnosis Limited. Produced and published by iFone. Bomberman © Hudson Soft. Playboy Strip Poker 2 © 2005 Playboy Germany & Living Mobile GmbH. Solitaire Deluxe (T-Mobile Edition) © Living Mobile GmbH. © 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and 2005 Real Football are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

T · · Mobile · · ·

LIES MICH!

R.O.S.E Online

Online-Rollenspiel | In *R.O.S.E Online* von Triggersoft machen Sie sage und schreibe sieben Planeten unsicher. Ende des Jahres kämpfen Sie um die Vorherrschaft und entwickeln Ihren knuddeligen Charakter zum Helden. Wer nicht so lange warten möchte, kann sich auf der unten stehenden Webseite für den offenen Betatest anmelden. Hurra! (AB)



R.O.S.E. online setzt auf den typischen Animestil.

Info: www.roseeurope.com

E-Sport Bundesliga

E-Sport | Eine neue, hochdotierte E-Sport-Liga startet in Deutschland für *Counter-Strike* und *FIFA 2006*. Die nennt sich ganz frech *E-Sport Bundesliga (ESBL)*. Anders als die etablierten Ligen verlangt die *ESBL* von jedem Spieler ein Startgeld zwischen 10 und 75 Euro. Wer verliert, zahlt drauf, doch für den Meister winken bis zu 2.000 Euro Preisgeld. (FL)

Info: www.esbl.de

Transatlantisches Kräftemessen

E-Sport | Die Clan-Base in Europa und die GGL in Amerika lassen ihre besten Spieler in einem transatlantischen Kräftemessen gegeneinander antreten. Zunächst werden Eurocup und Americup getrennt voneinander ausgetragen. Die besten Spieler beider Seiten treten anschließend im großen Finale in den USA vom 3. bis 5. März 2006 an. (FL)

Info: www.clanbase.com

Knebelvertrag

Cheater aufgepasst! Das Anti-Schummel-Programm AEQUITAS soll in Zukunft für ein faires Spielvergnügen sorgen. Ob Sie wollen oder nicht.

E-Sport | Für viele sind Cheater die größten Spaßverderber im E-Sport. Mit Zusatzprogrammen manipulieren diese Schummler (andere nennen sie auch gleich Betrüger) ein Spiel, weil sie vielleicht untalentiert und trotzdem erfolgsgeil sind. Kurzum: Cheater sind das personifizierte Böse in der Profi-Spielewelt. Die Schiedsrichter der größten Online-Liga ESL testen nun ein Anti-Cheat-Programm namens *Aequitas*, das jeder Spieler auf seinem Rechner installieren muss und das jedes auf *Steam* basierende Spiel (etwa *Counter-Strike* und *Day of Defeat*) automatisch beobachtet. Die aufgezeichneten Daten gehen nach dem Spiel zur Prüfung an die ESL. Auf der Seite der Guten kämpft dabei der 19-jährige Entwickler Tilmann „T-Man" Fengler gegen die dunkle Horde der Cheat-Programmierer. (FL)

Info: www.esl-europe.net


»Bevor Hurrikan Wilma zuschlug, sicherten sich die Obdachlosen ab.«
Gefesselt und gebrandmarkt als Cheater. So würden ehrliche Spieler alle Schummler am liebsten sehen.

Total aufgelöst

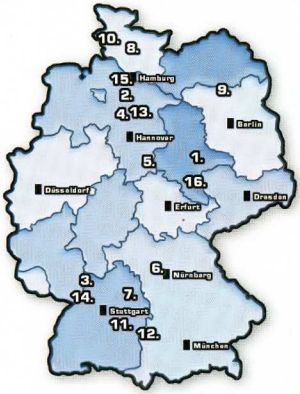
Manche weinten, andere jubelten. Der Clan von PRO-GAMING ist Geschichte.

E-Sport | Eine lange Erfolgsgeschichte geht brachial zu Ende. Das *Counter-Strike*-Team von *Pro-Gaming* hat gecheatet und wurde daraufhin in der ESL-Pro-Series disqualifiziert. Danach wuchsen die Fliehkräfte im Clan so schnell, dass sich der Traditionsverein innerhalb von einer Woche auflöste. Schuld ist angeblich der *Counter-Strike*-Spieler Eduard „eddy" Schmidt, der die Vorwürfe aber bestreitet. Doch ist der Ruf erst einmal ruiniert ... Die ehemaligen *Counter-Strike*-Spieler haben schon eine neue Heimat bei Identity.Gaming gefunden und die *Starcraft: Broodwar*-Zocker firmieren jetzt wieder unter dem ToT-Clan. (FL)

Info: www.pglive.de

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKERFETEN



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	TEILN.	PLÄTZE	WWCL	URL
	DEUTSCHLAND						
1	LANnation IX 2005-2	25.11.2005	06846 Dessau	400		✔	www.lannation.de
2	LANresort II	25.11.2005	79646 Bispingen	280		✘	www.lanresort.de
3	Gigahertz Lan XVII	25.11.2005	76694 Forst	408		✔	www.gigahertz-lan.de
4	Alpha DEKA 2005	02.12.2005	29221 Celle	650		✔	www.alpha-lanparty.de
5	Play-Grounds	02.12.2005	38899 Hasselfelde	240		✔	www.play-grounds.de
6	orBit - linked spheres	09.12.2005	90480 Nürnberg	300		✘	www.orbit-nuernberg.de
7	Raptor 05/02	09.12.2005	73479 Ellwangen	300		✔	www.n-o-g.org
8	NorthCon Winter 2005	16.12.2005	24537 Neumünster	3553		✔	www.northcon.de
9	Lan-4u.20	16.12.2005	16798 Fürstenberg	400		✔	www.lan-4u.de
10	XmasCon 2005	25.12.2005	25746 Heide	300		✘	www.gamecon.de
11	Stauferland-Lan 2	06.01.2006	73084 Salach	350		✔	www.stauferland-lan.de
12	Nordlicht-LAN	07.01.2006	87437 Kempten	250		✘	www.nordlicht-lan.de
13	LANarena !!!11	13.01.2006	29221 Celle	423		✔	www.lanarena.de
14	Zockparade X	03.02.2006	76297 Stutensee	300		✔	www.netquarter-online.de
15	MultiMadness Winter	17.02.2006	21220 Seevetal-Maschen	259		✔	www.multimadness.de
16	CyberLAN session six	17.02.2006	04435 Schkeuditz	254		✔	www.cybernetworkgroup.de
	ÖSTERREICH						
	Heilige drei Camper 4	06.01.2006	4320 Perg	150		✘	http://hl3camper.gnx.at
	Lan4Fun - Neujahrslan	06.01.2006	6176 Völs	100		✔	www.lan4fun.at
	XtremeLan #2	24.03.2006	2102 Korneuburg	120		✔	www.xtremelan.at
	SCHWEIZ						
	NetGame Convention	08.12.2005	3600 Thun	800		✘	www.netgame.ch
	Final-Days 5	27.12.2005	8500 Frauenfeld	124		✘	www.final-days.ch



1&1 DSL-WECHSLER SOFORT-START!



NEU!

FÜR ALLE, DIE SCHON DSL NUTZEN: SOFORT WECHSELN, OHNE RISIKO – KEINE MINUTE OFFLINE!

1. ONLINE-ANMELDUNG!

Füllen Sie unter „www.1und1.de/sofort-start" Ihr Bestellformular aus und wählen die Option „Sofort-Start".

2. DIREKTER RÜCKRUF!

Schon nach wenigen Minuten erhalten Sie von uns einen Anruf. Dabei geben wir Ihnen einen 6-stelligen PIN-Code durch.

3. SOFORT-START!

Mit dem PIN-Code schalten Sie Ihr 1&1 DSL frei und können sofort lossurfen. Kein Warten mehr, bis Ihre Zugangsdaten per Post kommen – und garantiert keine Minute offline!

+++ DSL-SONDERAKTION +++ NUR FÜR KURZE ZEIT +++ JETZT WECHSELN +++

1 JAHR KOSTENLOS TELEFONIEREN*

+++ INS GESAMTE DEUTSCHE FESTNETZ, RUND UM DIE UHR +++

* 1&1 DSL-Sonderaktion: 1 Jahr kostenlos rund um die Uhr ins deutsche Festnetz telefonieren mit der 1&1 Phone FLAT (exklusiv für Privatkunden), im 2. Jahr nur 9,99 €/Monat. 1&1 City-FLAT für 4,99 €/Monat (in 22 deutschen Großstädten verfügbar) oder 1&1 Deutschland-FLAT für 9,99 €/Monat gibt es nur in Verbindung mit einem 1&1 DSL-Netzanschluss, z.B. 1&1 DSL 6.016 für 24,99 €/Monat (ohne Bereitstellungsgebühr). 1&1 DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar. Für die komfortable 1&1 DSL-Telefonie mit Ihrem vorhandenen Telefon nutzen Sie die 1&1 Surf & Phone-Box für 29,99 €. Hardwarepreise gelten zzgl. 9,60 € Versandkostenpauschale. Die Mindestvertragslaufzeit der Angebote bei 1&1 DSL beträgt jeweils 24 Monate. Diese Angebote gelten für alle, die in den letzten drei Monaten keine 1&1 DSL-Kunden waren und bei Neuanmeldung zu 1&1 DSL.

Member of united internet

www.1und1.de

1&1

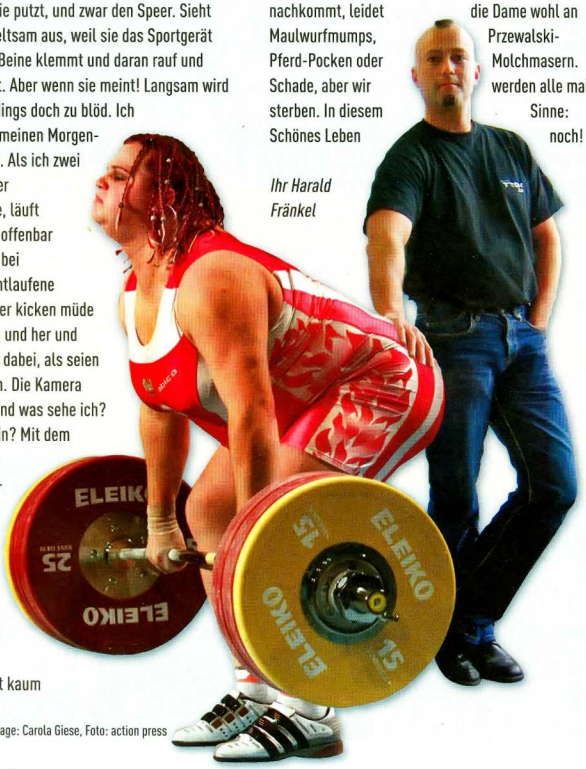
LESERBRIEFE

Die Spottschau

Leibesertüchtigung im TV ist nicht mehr das, was es mal war. Schauen wir uns doch mal als Beispiel das Deutsche Sportfernsehen an.

Neulich bin ich früh morgens mit einem fürchterlichen Kater aufgewacht. Der sprang wild in meinem Bett rum, biss mir in den großen Zeh und rannte anschließend wie gestört in der Wohnung rum. Keine Ahnung, was das Mistvieh wieder hatte. Aber eigentlich tut das auch nichts zur Sache, ich habe nämlich gar keine Katze und mir ist nur gerade keine andere Einleitung eingefallen. Auslassen wollte ich mich diesen Monat darüber, dass Sportsendungen einfach nicht mehr das sind, was sie mal waren. Also: Neulich bin ich früh morgens um 5 Uhr aufgewacht und beschloss, vor der Arbeit ein bisschen DSF zu schauen. Ich schalte ein und sehe einen Speer im Rasen stecken. „Oh, Leichtathletik. Interessant!", denke ich mir und wundere mich, was die dunkelhaarige Trulla im Sommerkleid da plötzlich macht. Ach so, sie tut das, was Frauen so tun sollten: Sie putzt, und zwar den Speer. Sieht zwar etwas seltsam aus, weil sie das Sportgerät zwischen die Beine klemmt und daran rauf und runter rubbelt. Aber wenn sie meint! Langsam wird mir das allerdings doch zu blöd. Ich geh mal kurz meinen Morgen-Urin ablassen. Als ich zwei Minuten später zurückkomme, läuft Fußball. Zwei offenbar vom FC Lahm bei Lichtenfels entlaufene Kreisliga-Treter kicken müde einen Ball hin und her und bewegen sich dabei, als seien sie auf Valium. Die Kamera zoomt raus. Und was sehe ich? Eine Torhüterin? Mit dem strohblonden Blend-a-med-Babe scheint irgendwas nicht zu stimmen, jedenfalls walkt sie ihre vom viel zu kurzen T-Shirt kaum verdeckten zwei Ersatzgehirne durch und verdreht dabei die Augen. Offensichtlich ein schlimmer Anfall! Na holla, jetzt zieht Barbie auch noch ihr Top aus, als Ex-Katholik muss ich da wirklich mal Entrüstung heucheln! Die beiden Kick-Amöben im Hintergrund spielen übrigens immer noch mit glasigem Blick ihre Lederkugel hin und her, statt der jungen Frau zu helfen. Die ist mittlerweile offensichtlich nur noch unter größter Anstrengung in der Lage, sich am Tornetz festzukrallen und bis zum Pfosten zu retten, wo sie sich endlich mit dem Rücken anlehnen kann. Mit diesem reibt sie nun an dem Balken auf und ab wie eine Wildsau am Baum. Sie muss sehr krank sein. Wenn ich mir die Horrormeldungen der vergangenen Jahre in Sachen Rinderwahnsinn, Schweinepest und Vogelgrippe in Erinnerung rufe und sicher noch Schlimmeres nachkommt, leidet die Dame wohl an Maulwurfmumps, Przewalski-Pferd-Pocken oder Molchmasern. Schade, aber wir werden alle mal sterben. In diesem Sinne: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



Montage: Carola Giese, Foto: action press



Und das geschah vergangenen Monat ...

IM OSTEN NICHTS NEUES 1

Erst Mal ein ganz, ganz fettes Lob an eure Zeitschrift. Witzig, informativ und cool. Obwohl ich die Ossi-Witze ein bisschen doof find', denn falls es euch nicht aufgefallen ist, die Mauer steht nicht mehr. [...]

KARL MIELISCH, PER E-MAIL

Streu kein Salz in unsere Wunden, wir schielen ja schon ständig neidisch nach China rüber.

BETTELBRIEF

Schreibt doch mal etwas über City of Villains. [...]

MARTIN ZEMLIN, PER E-MAIL

etwas über *City of Villains*.

GRUNDSATZFRAGEN

Warum ist einsilbig dreisilbig und warum trugen Kamikazepiloten Helme?

ALEXANDER SNOPKO, PER E-MAIL

Kamikazepiloten trugen keine Helme und einsilbig ist dreisilbig, weil lang ein kurzes Wort ist. Aber warum gibt es kein Bier, das Fußpils heißt?

IM OSTEN NICHTS NEUES 2

ICH BIN OSTDEUTSCHER!!!!!!!!!! UND ICH BIN STOLZ DARAUF!!!!!!!!!!

FLORIAN SUESS, PER E-MAIL

Mal eine Frage an alle Christen da draußen: Ist es eigentlich Sünde, sich selbst zu belügen?

LAUFWERK LÄUFT NICHT

Hi! Ich habe ein blödes Problem. Ich habe ein DVD-Laufwerk in Österreich

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

(und ich wohne in der Schweiz) gekauft. Und wenn ich es anschließe, geht mein CD-Brenner-Laufwerk nicht mehr.

MARIUS BURKHARDT, PER E-MAIL

Sehen Sie, das haben Sie nun davon, dass Sie in der Schweiz wohnen!

OHNE WORTE

LAURENS KRÄMER, PER E-MAIL

Wir registrieren erfreut, der Laurens hat jetzt auch E-Mail-Anschluss. Jetzt muss ihm nur noch einer der Sonderpädagogen die Tastatur erklären.

OHNE ANTWORT

Hallo, kann mir mal jemand zurück schreiben??? STEFFEN PRAST, PER E-MAIL

Wir fragen mal den Laurens.

SKANDAL!

Ich bin stinksauer!!! Da wird auf dem Titelblatt Ihrer Zeitschrift 12/2005 groß mit drei Vollversionen geworben (u.a. Terminator 3) und nur eine ist drauf. Selbst im DVD-Inhaltsverzeichnis auf Seite 14 sind sie angegeben [...]. Können Sie mir das erklären? Ich habe auch den kompletten Preis für die Zeitschrift bezahlt!!! Und erwarte dafür das komplette Programm. [...]

PETER RAUHUT, HOYM

Okay, speziell für Sie noch mal gaaanz laaangsam:



SKANDAL 2

Moin moin, da freut man sich auf das Quake 4-Video, legt die DVD ein und? NIX, niente, nada. Hab ich da vielleicht eine unvollständige DVD? Um Antwort wird gebeten!

HOLGER THIELE, PER E-MAIL

Herr Rauhut (PRauhut@zufies.com) erklärt es Ihnen sicher gern, sobald er obige Gebrauchsanleitung begriffen hat.

EIN MANN, VIELE WORTE

No amole aus'm Schwobaländle: Also, ich les' euer geniales, ca. 90-lagiges Klopapier seit über acht Jahren, hab die Entwicklung vom „seriösen" Mag zum derben Käseblatt also mitverfolgt. Und ich muss sagen: Zuerst war ich geschockt, aber da der Markt ansonsten ausschließlich von braven, biederen und politisch korrekten Magazinen bedient wird, hat's mir doch schnell überaus gefallen ... und gerade in der Kolumne, in der eure Leser und Anti-Leser das monatliche Geschreibsel reflektieren, steht der beste Beweis für eure Kompetenz: Der Kommentar von dir, oh großer Dirty Harry, bösester aller bösen Leserbriefonkels, müsste eigentlich selbst die größten Skeptiker davon überzeugen, dass die PCA genau das Mag ist, auf das die satirisch veranlagte Zockergemeinde seit Jahren gewartet hat: Ein Mag, das außer Ahnung von PC-Games auch Ahnung vom Leben hat. Terémtete! [...] Ein Vorschlag noch: Die Kolumne mit den Zockerweibchen finde ich ja wirklich gut [...]: Wie wär's, wenn ihr nicht nur Dominae Ludens, sondern auch dazu passende Gegenstücke im Heft bringen würdet? [...] Ich mach' einfach mal den Anfang:

Name: Tobias Guhl
Alter: 20
Beruf: Schüler
Nick: Evil_Wraith oder auch FanatikkLunatikk
E-Mail: evil_wraith@web.de
HP: zurzeit keine
Lieblingsgenre: Death- und Black Metal (ach so, Spielegenres? Action- und Runden-Strategiespiele)
Lieblingsgames: F.E.A.R., Killer7 (Gamecube), Jagged Alliance 2
Spiele seit: über zehn Jahren (bin noch mit dem C64 groß geworden.)
Statement: „Wenn ihr in den Lauf meiner Waffe seht, dann betet nicht zu Gott. Denn Gott spielt keine Ego-Shooter und weiß nichts von Respawnzeit."

TOBIAS GUHL, PER E-MAIL

An alle Leser: Tobias wollte es nicht so direkt äußern, aber er sucht einen Freund.

HEULSUSE



Hallo Harald, Trauer lastet auf meinen Schultern. Viele Hochs und Tiefs haben wir durchgestanden (meine Pubertät, das



Seite 148: Wollner faselt irgendwas über die griechische Kunstgöttin Minerva. Tja, hätte er in Geschichte mal besser aufgepasst oder sich auf de.wikipedia.org/wiki/Minerva umgesehen, dann wüsste der Geschichtsversager, dass Minerva eine römische Göttin war, keine griechische! Er gehört hart bestraft!

MARTIN HAUG, PER E-MAIL

Insider munkeln ja, dass der Fehler deshalb zustande kam, weil **Ralph Wollner** Griechisch grundsätzlich bevorzugt. Dummerweise kann sein Bernhardiner-Rüde, mit dem er in einer Einzimmer-Sozialbauwohnung lebt, nicht sprechen, sodass wir es nie genau erfahren werden. Hier noch Wollners oberpeinliche Rechtfertigung: „Quatsch! Ein Großteil der griechischen Götter ist identisch mit den römischen. Manchmal haben sie andere Namen. Gott des Weines ist im Griechischen Dionysos und im Römischen Bacchus. Nur als Beispiel. Minerva haben beide!" Blöd ist nur, dass die Alte bei den Griechen Athene hieß. Damit Wollner die Sache mit den Göttern nie vergisst, musste er sich die Best-of-CDs von Karel Gott und das Album „Großer Gott, wir loben dich" von Gotthilf Fischers Fischer-Chören anhören. Gott sei Dank konnte ein Arzt die Ohrenblutung stoppen.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR
Wilfried „Willi" Barbknecht



VERGEHEN
Soll als Textchef und Lektor eigentlich unsere Artikel auf Stil, Grammatik und Rechtschreibfehler prüfen. Es war nie die Rede davon, Buchstaben an Stellen einzufügen, wo sie nichts zu suchen haben. Zum Beispiel ein „I" wie Leer-Gehirn. Dieses Schriftzeichen jubelte er auf Seite 17 im *Warhammer*-Artikel den „Skaven" unter, so dass das Rattenmenschenvolk fälschlicherweise zu „Sklaven" wurde. Eigentlich wollten wir Barbknecht zur Strafe zu einem Konzert von Tokio Hotel schicken. Weil der alte Mann dort aber wegen Pädophilie verhaftet worden wäre, ließen wir Gnade walten und beschlossen, lediglich seine zwei größten Geheimnisse preis zu geben: Er ist schon über 50 und Fan der Kastelruther Spatzen.

ANTRAGSTELLER
Christian Kaluza, „Master_Jay", Hannes Kirchhoff, Jan Peter; Philipp Haustein

Ahmet Iscitürk

Schrieb auf Seite 85 beim Test zu *Day of Defeat Source* im Vergleichskasten, dass das alte *DoD* kostenlos sei. Iscitürk bezog sich dabei fälschlicherweise auf die Mod-Version, die es mal vor rund 152 Jahren gratis im Netz gab. Zur Strafe kriegt er pro Monat künftig 50 Euro weniger Gehalt. Soll der dicke Türke doch mal schauen, wie es ist, gratis zu arbeiten!

Moritz Klaus

Wegfallen des coolen grün-schwarzen Covers, den Untergang der Cover-Girls, deinen Beinahe-Abschied ...) und doch scheint das Ende unausweichlich. Denn dies ist eine Abschiedsmail. Nachdem die PC ACTION mich sieben Jahre meines Lebens begleitete (meine erste Ausgabe war die 9/98 (oder war's die 8/98? mit C&C Tiberian Sun auf dem Cover) [...] muss ich mich nun schweren Herzens von ihr trennen. WARUM, GOTT?!? [...] Und das alles nur, weil meine vermaledeiten Eltern mir das Abo nicht mehr bezahlen wollen, und ich als bettelarmer Internatler-Abiturient sonst total mittellos bin ... TOD IHNEN! TOD IHNEN ALLEN! Auf diesem Wege will ich mich verabschieden; der aktuellen Redaktion (vor allem natürlich den Veteranen unter euch, also Jo, Bigge und dir, Harald), all den coolen alten Hasen, die über die Jahre weggefallen sind (Herbert Aichinger (der nach dir der allercoolste war) und Alexander Geltenpoth, um nur mal zwei zu nennen), dem Spielerforum, das damals so innovativ war, den Bildunterschriften, die einfach die geilsten sind (hiermit sage ich noch mal allen Nörglern: MAUL!), den Leserbriefen, die mich aus so vielen seelischen Tiefs empor hievten; ja wirklich, auch wenn ich ganz, ganz unten war, die Leserbriefe holten mich immer wieder hoch. Die werd ich wohl auch am meisten vermissen... aber ach was, der Verlust der PC ACTION schmerzt im Gesamten. [...]
FLORIAN MARKOWSKY, PER E-MAIL

Geh arbeiten!

KACKREIZ

Hallo, PC ACTION. Ich habe mir euer Magazin zweimal gekauft. Zu meiner Verteidigung muss ich sagen, dass mich immer die DVD Inhalte und zwei oder drei potenziell interessante Artikel dazu bewegt haben. Jedenfalls ist mir aufgefallen, dass die PC ACTION wesentlich angenehmer zu lesen wäre, wenn diese ganzen Bildkommentare etwas besser durchdacht wären. Also es ist ja echt okay, wenn man dem ganzen etwas Humor einhaucht. Aber habt ihr da extra jemanden sitzen, einzig und allein mit der Aufgabe, das Niveau eures Magazins mit unlustigen Bildunterschriften zu senken? Okay, ich geb's zu, ich habe in beiden Ausgaben bestimmt über drei bis vier Gags gelacht. Aber wenn man dann die Masse der ganzen Sprüche und Endlos-Jokes sieht, wird man bei dieser mageren Ausbeute von wirklichen Brüllern schon nachdenklich. Häufig wird mir vorgeworfen, eine etwas derbe Art von Humor bis zur Geschmacklosigkeit zu haben. Aber bei der Anspielung auf Wolfgang Schäubles Rollstuhlproblem in Verbindung mit dem Überwinden von kniehohen Büschen und Fässern (Ausgabe 12/05 S.95), krieg sogar ich einen mittelschweren Kackreiz. So was ist einfach nicht lustig. Also auch wenn man gerne schadenfroh ist etc., irgendwo sollte auch bei Gamern ein gewisser Stil herrschen. Besonders in dem heiß diskutierten Bereich gewalthaltiger Computerspiele sollten wir Zocker doch eigentlich etwas darauf achten, sämtlichen Gegnern möglichst wenig Angriffsfläche zu bieten. Bei derartig geschmacklosen Äußerungen in einschlägigen Fachzeitschriften kann aber natürlich der Verdacht aufkommen, alle Gamer wären derartig primitiv wie Harald Fränkel. In einem Fazit irgendwas von Dildos und Sex mit der DVD zu faseln ist ja echt eine Zumutung für jeden, der irgendeine Art von Entscheidungshilfe zum Kauf eines Games sucht. [...] Ich werde mir jedenfalls die PC ACTION weiterhin nur dann kaufen, wenn die DVD irgendwas Brauchbares hergibt. Für qualifizierte Spieleberichte gibt es ja genug Alternativen.
ILMO SCHAPER, PER E-MAIL

Ja, der Kicker soll nicht schlecht sein.

HILFE!

Hallo, in der Schule müssen wir ein Projekt machen und wir möchten gerne eine Spielezeitschrift machen, da wir aber nicht wissen, wo man z.B. herbekommt, wann welches Spiel rauskommt oder welche Cheats es dafür gibt, wollte ich fragen ob ihr uns vielleicht unterstützen könntet? [...]
KENNY BUCK, PER E_MAIL

Die Konkurrenz versucht es aber auch mit allen Tricks.

FRAUEN AN DEN HERD!


»Was ist nur mit unseren Frauen los? Zu blöd zum Zuknöpfen!«
Foto: action press

Tag PC-Actionäre, da ich mich im Moment im Ferienzustand befinde, habe ich auch endlich genügend Zeit für sinnlosen Zeitvertreib und mir auch mal wieder eine Spielezeitschrift gekauft. Dabei fiel meine Wahl auf eure, aufgrund der krankhaften Bildunterschriften, die mir beim Blättern am Kiosk aufgefallen sind. Was mich interessieren würde, sind bei euch alle Redakteure so krankhaft-kreativ, oder habt ihr nur einen Typen, der den ganzen Tag nichts macht, außer sich diese Texte auszudenken? Verbesserungen: Ihr könntet doch Pionierarbeit leisten und als erste Spielerzeitschrift einen Behinderten einstellen? Das würde doch auch euren Leserkreis erweitern. Mit eurer Ostfraktion (Ossi, Pole & Türke) vertretet ihr ja schon Randgruppen in euren Reihen. Zusätzlich würde ich aber die zwei weiblichen Redakteure Joachim Hesse und Ralph Wollner (komische Namen für zwei langhaarige Brünette) entlassen, da Frauen einen nur von der Arbeit ablenken und wenn man ehrlich ist, wirklich nur hintern Herd gehören. [...]
KONSTANTIN KOCH, PER E-MAIL

Na ja, *wir* haben außerdem noch Sex mit Frauen, sind aber Männern wie dir gegenüber natürlich tolerant.

NICHT SCHLECHT!

Sehr geehrter Herr Fränkel, ich lese nun seit sechs Jahren die PC ACTION, am



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Servus, ihr Randfichten! Euer Aushilfs-Petry Wollner verzapft auf Seite 149 schon in der ersten Zeile des Artikels zu Dystopia hochprozentigen Gehirndünnpfiff: „Punk's not dead". Nach meinen Englischkenntnissen müsste das „Punks not dead" heißen! Ich schlage vor, ihr tätowiert ihm zur Strafe einen fiesen Spruch ins Gesicht, beziehungsweise auf den Arsch! [...]
NIKLAS FLIERL, WEISSACH

Mag sein, dass da kein großer Unterschied besteht, aber was „Punk's not dead" betrifft, irrst du. Von der Bildungslücke, diesen Slogan nicht zu kennen, mal abgesehen: „Punk's not dead" heißt ausgeschrieben „Punk is not dead", was so viel wie „Die (Lebenseinstellung) Punk ist nicht tot" bedeutet. Wir wissen, du kannst nichts dafür, aber dein offensichtlich zu kleines Gehirn gaukelte dir wohl vor, Wollner habe „Punker sind nicht tot" gemeint. Dann wiederum, und hier kommen deine famosen Sprachkenntnisse ins Spiel, müsste der Satz aber „Punks are not dead" heißen. Hat sich deine Englischlehrerin eigentlich umgebracht? Komm bitte mit runtergelassenen Hosen zum Tätowieren vorbei, die Stricknadeln liegen schon bereit.

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

AUF DVD
PC-ACTION-TV

UND NUN ZUR WERBUNG ...
Deutsche Werbung ist schlecht. Wir können das aber noch viel schlechter. Also drehen wir Spots als Parodie nach und sind dabei auf Ihre Mithilfe angewiesen. Welche Werbung finden Sie besonders übel? Schicken Sie uns Ihren Vorschlag und ein Skript dazu – per E-Mail an leserbriefe@pcaction.de oder an die aus dem Impressum bekannte Verlagsadresse mit dem Stichwort „Werbung". Der Gewinner wird namentlich erwähnt und vielleicht berühmt! So wie Benjamin Wahl, der die Idee zum aktuellen Spot hatte.


»Einfach zu entlarven: Samen-Räuber.«

Alarm! Sound von allen Seiten.

Surround Sound mit Kopfhörern und bis zu 40% schnellere Spiele.

Sound BLASTER



Xtreme Fidelity™

glaube was du hörst

Das Upgrade, das nicht von dieser Welt ist:
die Soundkarte Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS für Ihren PC.
Einen besseren Sound haben Sie noch nie gehört.
Und mit X-Fi hört sich auch MP3 einfach besser an!



Alle Infos auf www.europe.creative.com/xfi CREATIVE

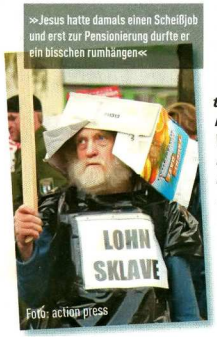
© Copyright 2005. Creative Technology Ltd. Creative und Sound Blaster sind eingetragene Marken von Creative Technology Ltd. Alle anderen Marken- und Produktnamen sind Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Inhaber.

Anfang waren ... sagen wir es mal so ... „noch recht normale" Kommentare im Heft. Aber nach und nach wurde die PC ACTION immer und immer witziger, einfallsreicher mit den Bildunterschriften und meiner Meinung nach immer interessanter! Lange Rede, kurzer Schwachsinn: Die PC ACTION ist und bleibt, hoffe ich zumindest, das beste PC-Heft, das es auf dem Markt gibt. Ein DICKES Lob an alle Schreiberlinge usw. Der Testbericht zu Quark 4, äh Quake 4 mein' ich, war wieder einmal göttlich! Macht weiter so mit dem Sarkasmus und lasst euch nicht einreden, dass ihr ein schlechtes Magazin verfasst!

FLO, PER E-MAIL

Seit wir täglich Tabletten kriegen, ist das mit den Stimmen im Kopf schon viel besser.

ICH WILL SKLAVE SEIN!



Ich verkaufe mich. Und das für umsonst! Ich will Mediendesign studieren und brauche dafür ein sechswöchiges Praktikum. Ich war in allen möglichen Fotostudios, Werbeagenturen und Ateliers in Nürnberg und Fürth. Alle haben abgesagt. [...] Eines verregneten Tages ging ich also nach Hause, frierend, mit einer Träne im Gesicht und einem gebrochenen Herzen. „Wo soll das bloß hinführen mit diesen ganzen Benzinpreisverleichern?", dachte ich mir und schloss mich für neun Tage in mein Zimmer. Ohne Essen, ohne Getränke. Ich hörte förmlich, wie mein Bart wuchs und wuchs, begann zu schwitzen und am dritten Tag fing ich an, zu halluzinieren. Ich sprach mit meinem Kopfkissen. Sir Pillow erzählte mir, er sei auch mal Eremit gewesen, aber dann hat er seinen ganzen Mut zusammengefasst und das Beste aus sich gemacht. Ich bin das glücklichste Kopfkissen der Welt, sagte er zu mir. Das brachte mich auf eine Idee. Ich verkaufe mich. Harald, besorg mir irgendwo bei euch ein Praktikum, was auch nur im Entferntesten mit Mediendesign zu tun hat und ich werde für sechs Wochen zusätzlich dein Sklave sein. Kaffee holen, kochen. [...] Ich kann auch Sekretärin spielen. Ich les' dir immer die Leserbriefe vor und du diktierst mir deine Antworten. [...]

LAMBROS ZAKKAS, PER E-MAIL

Sorry, aber bei uns arbeitet schon ein Pole.



VEARSCHT!

Hallo, ich lese jede Ausgabe von euch und stelle jedes Mal fest, dass ihr Leserbriefe grundlos verarscht! Wieso macht ihr das? [...]

MARKUS, PER E-MAIL

Weil Leserbriefe sich nicht wehren können.

FÜR DEN BIG MAC?

Hallo Leute, ich wollte mal anfragen, ob man irgendwie in Erfahrung bringen kann, ob es The Elder Scrolls 4: Oblivion auch für Mac-Systeme gibt.

ANDREAS HERZOG, PER E-MAIL

Ja, das kriegt man bestimmt irgendwie raus.

HINWEIS

Lol, eure Homepage is' down ...

MAIK, PER E-MAIL

Dann werden wir ihr wohl mal Antidepressiva geben müssen.

EURE EXZELLENZ

Euer Heft ist super, ihr seid die Besten, die Antworten auf die Leserbriefe sind exzellent und langweilige Bildunterschriften gibt es zuhauf bei der Konkurrenz. [...]

RENÉ HINTZE, PER E-MAIL

Wir haben eine gute Nachricht: Die bekommst du ab sofort auch bei uns.

WER SUCHT ...

Wo find' ich die Sparkle SP-AG40GPT?

MARTIN PARSCHE, PER E-MAIL

Wo finden wir intelligente Leser?

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

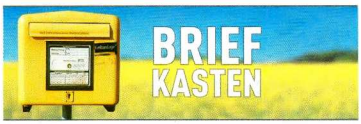
In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Francesca Savaia
BERUF: Verwaltungsfachangestellte i.g.D. (Auszubildende)
ALTER: 18
NICK: sekundär, Vibe_lich
E-MAIL: Francesca1337@yahoo.com
HOMEPAGE: Error
LIEBLINGSGENRE: Ego-Shooter, Taktik-Shooter
LIEBLINGSSPIELE: *Unreal Tournament, Battlefield 2*
SEIT WANN ICH SPIELE: Circa seit eineinhalb Jahren, man weiß es nicht genau ;]
STATEMENT: Ich bringe jetzt besser nicht so einen tollen Kommentar wie „Ich bin der beste Beweis dafür, dass auch Frauen Spaß am Zocken haben, die nicht hässlich sind", sondern belasse es bei einem einfachen: „NEED BACK UP!", „NEED BACK UP!", „ACH EGAL", „NEED A MEDIC!!!"

ANM. D. RED.: Kein Problem, komm vorbei, wir alle in der Redaktion haben einen Erste-Hilfe-Kurs und können sehr gut beatmen und Herzmassagen verabreichen.

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbriefdaten 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.



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 !M 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 (089/20959125; computec@csj.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 DVD-Papphülle).

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.


SIND SIE HART GENUG, IN EINEM
EPISCHEN KAMPF UM DAS
ÜBERLEBEN DER MENSCHHEIT
DIE OBERHAND ZU BEHALTEN?
QUAKE 4™
(dt.)
In einem verzweifelten Kampf um das Überleben der Erde gegen einen gnadenlosen Gegner können Sie nur siegen, wenn Sie selber einer von ihnen werden.
Kämpfen Sie im Freien mit Panzern und Walkern
Besiegen Sie die Aliens mit einem ganzen Arsenal an High-Tech-Waffen
Messen Sie sich in schnellen und actiongeladenen Mehrspieler-Gefechten im Arena-Stil
PC DVD-ROM
QUAKE 4
...DIE INVASION BEGINNT!
JETZT ERHÄLTLICH!
Ein Spiel von
id
Entwickelt von
RAVEN
Veröffentlicht von
ACTIVISION
© 2005 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Von Activision Publishing, Inc. unter Lizenz veröffentlicht und vertrieben. Entwickelt von Raven Software Corporation. QUAKE und Id sind beim U.S.-Patentamt und/oder in anderen Ländern eingetragene Warenzeichen von Id Software, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

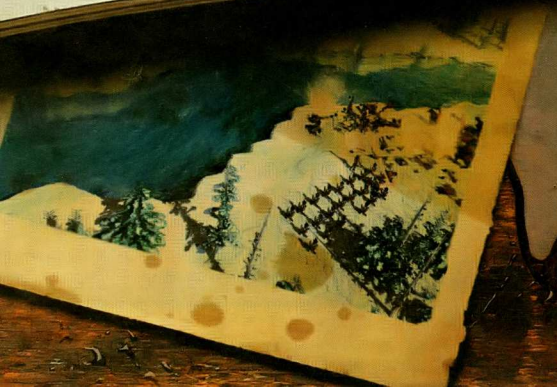


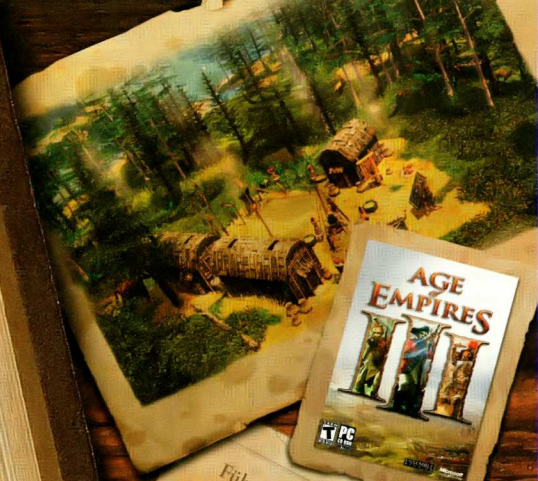
© 2005 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Age of Empires, Ensemble Studios und das Microsoft Game Studios Logo sind entweder Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.



UNMITTELBARES ZIEL

Überstehe die nächsten zehn Minuten.





Führe Armeen. Kommandiere Flotten. Erschaffe eine Nation. Eine neue Welt voller unbegrenzter Möglichkeiten wartet darauf, von dir erobert zu werden – mit der richtigen Taktik auf dem Schlachtfeld. Die Frage ist nur: Überlebst du lange genug?



BLICKPUNKT

Elf-Freunde müsst ihr sein!

Bei 10tacle Slovakia entsteht etwas Großes: In ELVEON spielt man die Geschichte der Elben nach. PC ACTION fühlte den Machern auf den Zahn.

PC ACTION Action oder Rollenspiel, das ist hier die Frage!

JÜRGEN REUSSWIG: *Elveon* bietet beides in einem neuen Mantel. Das Spiel soll vor allem die Atmosphäre einer mythischen elbischen Welt und den Geist der Zeit der großen Taten auffangen. Der Fokus liegt auf einem packenden Action-Modell, das diesen Anforderungen gerecht wird. Eine umfangreiche Charakterentwicklung und weitere Rollenspiel-Elemente sind reichlich vertreten, das Spiel wird aber durch die Action und die Story vorangetrieben.

PC ACTION Das hört sich an, als hättet ihr viel Detailarbeit in die Geschichte investiert.

SLAVO HAZUCHA: *Elveon*, was soviel wie „Das Buch der Elben" bedeutet, stellt ein neues, umfassendes Fantasy-Universum vor. Wir haben jahrelang an der Hintergrundgeschichte gearbeitet, damit dieses Universum die Atmosphäre, die uns im Spiel vorschwebt, auch widerspiegelt. Die Story geht stark ins Detail: Die Götter haben die Welt von Naon verlassen, den Ort, den sie ursprünglich zu ihrem Paradies gestalten wollten. Die Neamas, also die Elben der alten Zeit und ehemalige Gehilfen der Götter, sind allein zurückgeblieben. Daraus entsteht ein Konflikt, der ein neues Zeitalter einläutet. Diese Ära ist

„WIR HABEN JAHRELANG AN DER GESCHICHTE ZU *ELVEON* GEARBEITET."

»Schnell, die Presse. Tut so als ob ihr arbeitet!«

Unter der Leitung von Slavo Hazucha (links) und Jürgen Reußwig gedeiht bei 10tacle Slovakia das ambitionierte Action-Rollenspiel *Elveon*.



»Endlich gefunden: Hauptdarsteller für die Verfilmung von *Die Säulen der Erde*.«

Das erste richtige Bild aus dem Spiel zeigt den Weg, der in die Stadt Nimathar führt.

geprägt durch Neid, Missgunst und unerbittliche Kriege, die die Nachkommen der Götter daran hindern, ihr Erbe anzutreten. Vor diesem Hintergrund wird der Spieler in eine alte Legende hineingezogen, die er zu ihrem Abschluss bringen soll.

PC ACTION Noch mal zu den Rollenspiel-Elementen, speziell der Charakterentwicklung. Wie läuft die ab?

SLAVO HAZUCHA: Es gibt mehrere klassische Rollenspiel-Elemente, die alle sinnvoll in den Action- und Story-Hintergrund eingegliedert sind. Dazu zählt die Interaktion mit Gegenständen und Nichtspielercharakteren. Was die Charakterentwicklung anbelangt: Sie ermöglicht dem Spieler eine Spezialisierung in mehreren Waffenarten und den Aufbau seines eigenen Kampfstils.

PC ACTION Ihr benutzt die *Unreal Engine 3*. Wieso habt ihr euch für diesen Grafikmotor entschieden?

JÜRGEN REUSSWIG: Die *Unreal Engine 3* hat gezeigt, dass wir damit fantastische Ergebnisse erzielen können. Sie bietet nicht nur grafisch eine herausragende Leistung, sondern liefert uns zudem die Grundlage, auf einem bereits sehr hohen technischen Niveau unsere eigenen Charakteristika aufzusetzen, die *Elveon* von anderen Produkten abheben werden. Durch die vorhandene Technik können wir uns auf besondere grafische Glanzlichter, Physik-Effekte und die Entwicklung eigener technischer Merkmale konzentrieren.

PC ACTION Moderne Action-Spiele setzen stark auf Physik-Spielereien. Springt *Elveon* auf diesen Zug?

JÜRGEN REUSSWIG: Bei der Darstellung der Action in *Elveon* ist jede Menge Physik im Spiel. Dabei konzentrieren wir uns auch auf Details, die so bisher noch nicht in Spielen verwendet wurden. Mehr möchten wir dazu heute aber noch nicht verraten.

PC ACTION Woher kommt eure Leidenschaft für die Elben? Wieso wollt ihr ausgerechnet dieses Fantasy-Volk ins Rampenlicht rücken?

SLAVO HAZUCHA: Wir sehen da einfach sehr viel Potenzial. Die Elben sind bei allen Genre-Fans sehr bekannt und auch beliebt, agieren aber in den meisten Fantasy-Spielen und Universen nur vor dem Hintergrund der langsam schwindenden Kultur, die eine große Vergangenheit hat. Wir wollen mit *Elveon* diesen großartigen, übernatürlichen Wesen und ihren Taten ihren berechtigten Platz als die wichtigsten aller Fantasy-Figuren verschaffen und sie in der Hochphase ihrer Kultur beleuchten.

„ES WERDEN GEFECHTE AUF LEBEN UND TOD AUSGETRAGEN, DIE DEM SPIELER DEN SCHWEISS AUF DIE STIRN TREIBEN."

PC ACTION Zur Spielwelt von *Elveon*: Gibt es eine frei begehbare Welt oder unterteilen sich die Areale in Levels?

SLAVO HAZUCHA: Technisch ist die Spielwelt von *Elveon* in Levels unterteilt. Diese sind jedoch so angelegt, dass für den Spieler das Gefühl eines großen und dynamischen Universums entsteht. Es wird auch eine klare räumliche Kontinuität innerhalb der Story transportiert.

PC ACTION Ihr legt offenbar viel Wert auf Authentizität.

SLAVO HAZUCHA: Wir haben Bildhauer, Zeichner und Architekten in unser Team aufgenommen, die uns mit ihrer kreativen Ader beim Gestalten der Welt sehr helfen.

PC ACTION Die Elben gelten als sehr magiebegabt. Wie wichtig ist Magie im Spiel?

SLAVO HAZUCHA: Es gibt die Magie in der Welt von *Elveon*, jedoch nicht in Form des obligatorischen Feuerballs. Die Magie wird durch den Einfluss der Götter in der Welt freigesetzt und der Spieler wird diese als eine ungewisse und unberechenbare ‚Hilfe von oben' erleben und einsetzen können.

PC ACTION Hat der Umstand, dass *Elveon* auch für Konsolen erscheint, eine Auswirkung auf das Design der PC-Version?

JÜRGEN REUSSWIG: Nein, denn die Entwicklung erfolgt parallel und jede Plattform wird in Sachen Spielemechanik an ihr eigenes System angepasst. Wir versuchen hier, jedem Spielertyp gerecht zu werden. Wir haben auch einige Innovationen in diesem Bereich geplant. Anfang 2006 können wir sicher mehr erzählen und auch zeigen.

PC ACTION Wie weit fortgeschritten ist *Elveon*?

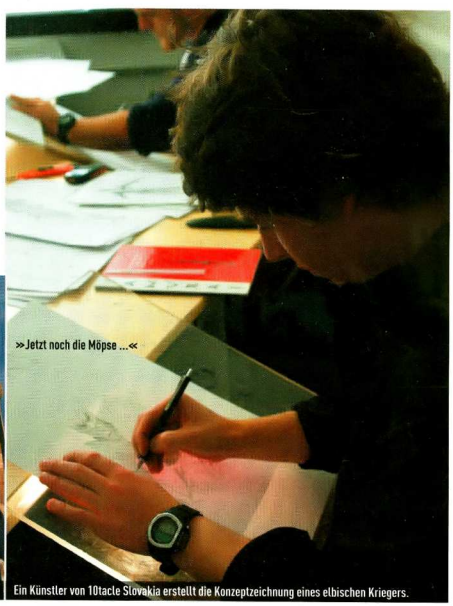
JÜRGEN REUSSWIG: Wir befinden uns bereits voll in der Produktion und wollen bis zum Jahresende 2005 eine erste spielbare Version erstellen, anhand derer wir die Spielmechanik testen und präsentieren können. *Elveon* kommt allerdings frühestens im Sommer 2007 auf den Markt.

PC ACTION Wie immer, das Beste zum Schluss: Was meinst du, ist das Coolste an eurem Spiel?

SLAVO HAZUCHA: Ein ganz besonderer Fokus liegt neben der Story auf den Kämpfen und wie sich diese präsentieren. Wir haben zusammen mit Kampfsport-Spezialisten für die Elben einen eigenen Kampfstil entwickelt, der ihrer kriegerischen Natur und ihrem weisen, vorausschauenden Handeln entspricht. Hier werden Gefechte auf Leben und Tod ausgetragen, die dem Spieler den Schweiß auf die Stirn treiben.



Die Elben haben talentierte Baumeister, die Entwickler auch: Architekten kümmern sich ums Design.



Ein Künstler von 10tacle Slovakia erstellt die Konzeptzeichnung eines elbischen Kriegers.

„CALL OF DUTY 2 IST DER MIT ABSTAND BESTE ZWEITER-WELTKRIEGS-SHOOTER, DEN SIE KAUFEN KÖNNEN."
—PC Action 01/06

„MEHR SPIELERISCHE FREIHEIT, MEHR ATMOSPHÄRE, MEHR CALL OF DUTY."
—GameStar 06/05





DIE FORTSETZUNG ZUM "GAME OF THE YEAR 2003"

CALL OF DUTY 2

In der Fortsetzung zum "GAME OF THE YEAR 2003" gelingt es Entwickler Infinity Ward, noch cineastischer als wohl jemals zuvor, die Intensität und das Chaos der dramatischsten Schlachten des Zweiten Weltkriegs zu präsentieren. Wagen Sie sich zusammen mit Ihrem Trupp an verschiedene Missionen und stürzen Sie sich in epische Konflikte, die sich quer über ganz Europa erstrecken. Zusätzlich können Sie sich online der Herausforderung stellen.

WWW.CALLOFDUTY.COM

PC DVD ROM | XBOX 360 | XBOX LIVE ONLINE ENABLED | Infinity Ward | ACTIVISION

Call of Duty® 2 © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision und Call of Duty sind eingetragene Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Infinity Ward. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live und die Xbox, Xbox 360 und Xbox Live-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer Lizenz von Microsoft verwendet. Dieses Produkt enthält von Id Software lizenzierte Softwaretechnologie ("Id Technology"). Id Technology © 1999 - 2000 Id Software, Inc. NVIDIA, das NVIDIA-Logo und das „The Way It's Meant to be Played"-Logo sind eingetragene Warenzeichen und/oder Warenzeichen von NVIDIA Corporation in den USA und anderen Ländern. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

www.activision.de

VORSCHAU



Um schnell von Hausdächern zu fliehen, seilen Sie sich jetzt auch geschickt ab. Hoffentlich wartet am Boden kein Feind auf Sie ...

Den Absprung verpasst

BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES testen wir erst nächste Ausgabe. Das ist aber kein Grund, traurig zu sein.

Als die Erweiterung kurz vor Redaktionsschluss auf unserem Schreibtisch einschlug, schien die Welt noch in Ordnung. Endlich können wir bei *Battlefield 2* durch die Nacht schleichen und uns von Hausdächern abseilen. Denkste! Kaum installiert, folgte die Ernüchterung: Die Testversion funktionierte weder im Internet noch im Netzwerk richtig. Super, wie soll man dann einen Mehrspieler-Shooter beurteilen? Am besten gar nicht! Deswegen haben wir uns entschlossen, den Test auf die nächste Ausgabe zu verschieben und organisierten als kleines Trostpflaster ein Gewinnspiel. (AB)

Info: www.eagames.com/official/battlefield/specialforces/us/home.jsp

Stopf dir die Taschen voll!

Der Test zu *Battlefield 2: Special Forces* hat es leider nicht mehr ins Heft geschafft. Als Trostpflaster können Sie ein paar nette Sachen absahnen.

Sie wollen gewinnen? Dann beantworten Sie folgende Frage, Soldat! Und danach machen Sie 200 Liegestütze mit nur einem Arm! Zack, zack!

Wie heißt das Add-on zu *Battlefield 2*?

A) Special Edition
B) The Specialist
C) Special Forces
D) Special Horses
E) Special Move



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 22. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

AUF DVD
DEMO
(Nur auf Ab-18-DVD)

Straßen schaden



In FAST LANE CARNAGE heizen Sie durch heruntergekommene Städte, um an Kohle zu gelangen.

Treten Sie voll aufs Gaspedal und hauen Sie die Gegner buchstäblich weg! In Parallax Factorys *Fast Lane Carnage* leben Sie auf einer Müllhalde und halten sich durch brutale Autorennen über Wasser. Aus der Vogelperspektive steuern Sie bereits Ende November Ihre Karren durch zahlreiche Orte und rüsten die Boliden auf, um die Gegner Ihren Staub fressen zu lassen. Dem Sieger winken Ruhm und Reichtum. Nett. (AB)

Info: www.fastlanecarnage.de

Feld regiert die Welt



Mit SENSIBLE SOCCER kehrt ein Klassiker zurück und beansprucht den Thron der Fußball-Spiele für sich.

1992 hockten Sie Tag und Nacht nur vor dem Spiel *Sensible Soccer*? Dann brechen Sie jetzt bestimmt in Freudentränen aus. Kuju Entertainment arbeitet zur Zeit an einer Neuauflage des legendären Fußball-Spiels. Die 3D-Grafikengine erlaubt es Ihnen nun, aus dem Geschehen herauszuzoomen und die Ansicht um 360 Grad zu drehen. Im Sommer 2006 dürfen Sie wieder ran an den Ball. (AB)

Info: www.codemasters.de/sensiblesoccer



Jeden Monat mehr Electronic Entertainment. Für Zuhause. Und unterwegs.

Time:---------Now
Place:--------Electronic City
Destination:--Final Entertainment

Für Augen. Ohren. Herz. Und Hirn. Für heute. Und für morgen.





»Auch bei arabischen Frauen beliebt: Wet-T-Shirt-Contest.«

Im Gegensatz zu *Raven Shield* sind Ihnen in *Lockdown* nur drei schussgewandte Kollegen unterstellt.

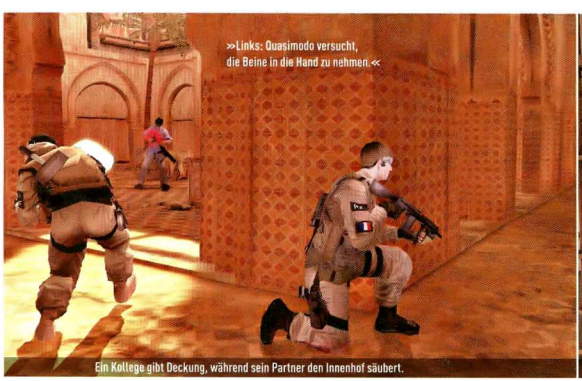
Regen bringt Segen

Jetzt wird es taktisch: In RAINBOW SIX: LOCKDOWN führen Sie ein Sondereinsatzkommando in den Kampf gegen Bio-Terroristen.

Während Xbox- und Playstation-2-Besitzer längst den bösen Terroristen im vierten *Rainbow Six*-Abenteur auf die Finger hauen, müssen wir PC-Spieler uns noch bis Anfang 2006 gedulden. Unfair? Mitnichten! Denn statt einer lieblosen Konsolenumsetzung motzt Red Storm Entertainment derzeit sein jüngstes Taktik-Baby gehörig für den Computer auf. Vorbildlich! Das hätten wir uns in der Vergangenheit von so manchem Titel gewünscht. Aber zurück zum Thema. In *Rainbow Six: Lockdown* bedroht in naher Zukunft ein fieser Virus die Welt. Nein, die Rede ist nicht etwa von der Vogelgrippe, sondern von der neuesten Waffe fieser Bio-Terroristen, dem so genannten Legion-Erreger. Nicht auszudenken was passiert, wenn er freigesetzt wird. Deshalb schrillen im Team-Rainbow-Hauptquartier die Alarmglocken und Sie rücken aufs Neue mit Ihrer internationalen Spezialeinheit aus, um den Strumpfhaubenträgern das gemeine Handwerk zu legen.

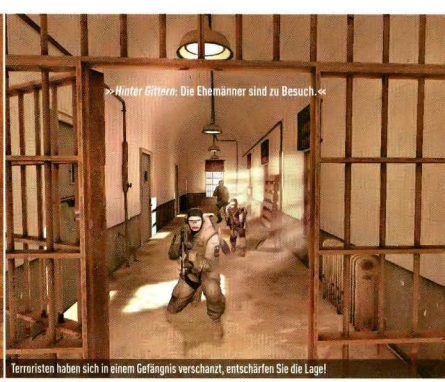
HAST DU 'NEN PLAN?

Seit Erscheinen des ersten *Rainbow Six*-Spiels im Jahr 1998 gehörte die penible Planungsphase zum Standardprozedere vor jedem Einsatz. Damit ist in *Rainbow Six: Lockdown* überraschenderweise Schluss. Statt die Marschroute Ihrer Kameraden festzulegen, schreiten Sie diesmal sofort zur Tat und improvisieren vor Ort. Ein Spielelement, das wir ehrlich gesagt nicht wirklich vermissen. Denn wer hatte schon Bock, stundenlang irgendwelche Wegmarken zu setzen und dann festzustellen, dass die Taktik für den Allerwertesten ist? Keine Sorge, *Rainbow Six: Lockdown* ver-



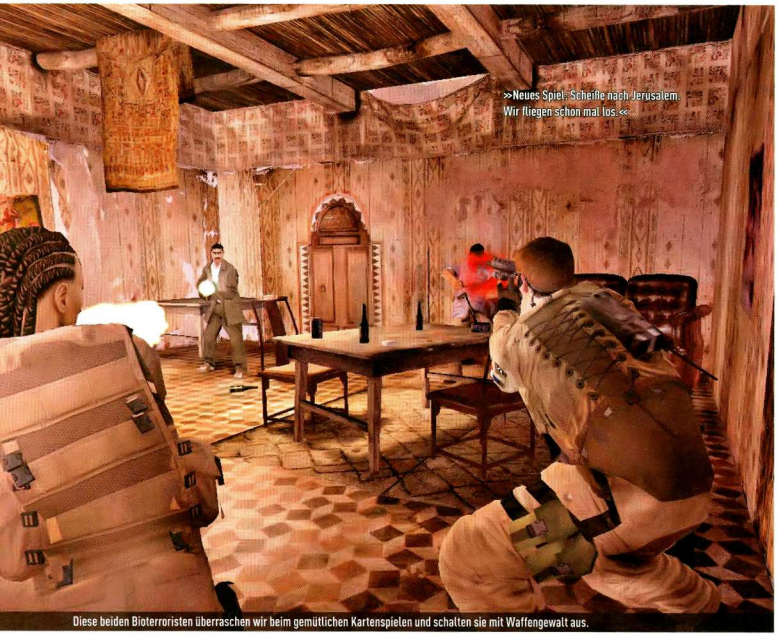
»Links: Quasimodo versucht, die Beine in die Hand zu nehmen.«

Ein Kollege gibt Deckung, während sein Partner den Innenhof säubert.



»*Hinter Gittern:* Die Ehemänner sind zu Besuch.«

Terroristen haben sich in einem Gefängnis verschanzt, entschärfen Sie die Lage!



Diese beiden Bioterroristen überraschen wir beim gemütlichen Kartenspielen und schalten sie mit Waffengewalt aus.

Leg dich doch mal auf die Lauer!

Team Rainbow erhält tatkräftige Unterstützung von oben. Dem Münchner Scharfschützen Dieter Weber sei Dank.

Neben Hauptcharakter Domingo „Ding" Chavez kontrollieren Sie in *Rainbow Six: Lockdown* noch einen weiteren Spezialisten: Dieter Weber. Per Tastendruck wechseln Sie jederzeit zwischen den beiden Figuren hin und her. Der Deutsche liegt bevorzugt auf Dächern, Balkonen oder Baukränen und lauert dort in aller Ruhe seinen Opfern auf. Die bevorzugte Waffengattung von Weber sind natürlich Scharfschützengewehre wie das WA2000 (Bild), das mit einem hochmodernen digitalen Zielfernrohr ausgestattet ist.



Scharfschütze Dieter Weber ist der zweite spielbare Charakter.

kommt deshalb nicht zu einem stupiden Ballerspiel. Nach wie vor entscheidet taktisch geschicktes und vor allem bedächtiges Vorgehen über Leben und Tod.

VIER GEWINNT

Statt zwei oder drei Feuerteams ist Ihnen in *Rainbow Six: Lockdown* nur noch ein einziger Vierertrupp unterstellt. Den kommandieren Sie in Person des Haudegen Domingo „Ding" Chavez, der ja bereits in *Raven Shield* mit von der Partie war. Außerdem feiern Sie ein Wiedersehen mit weiteren alten Bekannten wie Louis Loiselle. Auch Dieter Weber kehrt zurück und nimmt eine Schlüsselfigur in *Rainbow Six: Lockdown* ein. Per Tastendruck springen Sie in die Rolle des gebürtigen Münchners und geben den Kameraden von Häuserdächern oder Balkonen aus Deckung mit dem Scharfschützengewehr. *SWAT 4* lässt grüßen! Insgesamt umfasst Team Rainbow diesmal nur noch zehn Mitglieder. Dafür, dass Ihnen die Jungs und Mädels mehr als im Vorgänger ans Herz wachsen, sollen kurze Zwischensequenzen und Dialoge sorgen. Apropos Mädels: freuen Sie sich auf drei adrette Begleiterinnen. Ob Quoten-Blondchen Annika Lofquist aus Schweden allerdings genauso gut schießt wie sie aussieht – wir hegen berechtigte Zweifel.

KEINE ZEIT FÜR SIGHTSEEING

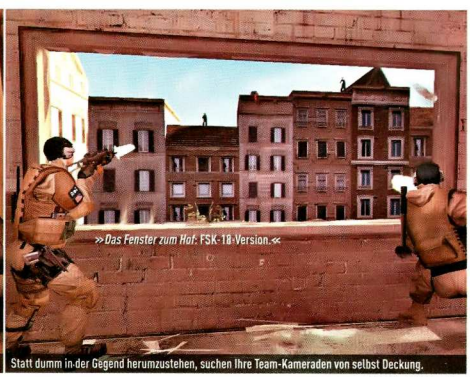
Rainbow Six-Veteranen haben in der Vergangenheit unzählige Flugmeilen gesammelt. Auch im neuesten Abenteuer kommen Sie weit herum. Denn die unabhängig voneinander agierenden Terroristenvereinigungen sorgen rund um den Globus für Bombenstimmung. Sie kämpfen in einer holländischen Polizeistation, bahnen sich den Weg durch einen runtergekommenen Straßenzug in Südafrika und sorgen gleich zwei Mal in Schottland für Recht und Ordnung. Und zwar im altertümlichen Parlamentsgebäude und auf dem unübersichtlichen Gelände der Universität. An den authentisch wirkenden Schauplätzen gibt es verschiedene Aufgaben zu lösen: Sie sichern Gebiete, entschärfen Bomben und retten um Hilfe wimmernde Geiseln aus den Fängen der Entführer. Insgesamt wartet *Rainbow Six: Lockdown* mit 16 Missionen auf, zwei mehr als auf der Konsole. Jippie!

SIE SIND DER BOSS!

Ihre Untergebenen kommandieren Sie ähnlich komfortabel wie in *Raven Shield*. Je nach Situation stehen andere Befehle zur Wahl. Visieren Sie beispielsweise eine Tür an,



Was uns auffiel: Die US-Flagge ist spiegelverkehrt aufgenäht. Versteckte Kritik an George W.?



Statt dumm in der Gegend herumzustehen, suchen Ihre Team-Kameraden von selbst Deckung.

INTERVIEW

„WIR ARBEITEN UNUNTERBROCHEN AN DER KI."

Im echten Leben kommandiert Stuart White ein 43-köpfiges Team aus Grafikern, Programmierern und Spieldesignern. Stuart ist Produzent von *Rainbow Six 4* und stand uns im Interview Rede und Antwort.

PC ACTION Raus mit der Sprache, warum habt ihr die Planungsphase gestrichen?
STUART WHITE: Wir haben festgestellt, dass die meisten Spieler sofort loslegen und nicht erst langwierig den Einsatz planen. Deshalb haben wir diesen Punkt weggelassen und lieber mehr Zeit in taktisch anspruchsvolle Kämpfe und eine leistungsfähige KI investiert.

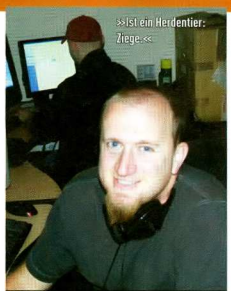
PC ACTION Apropos KI: In den Konsolenversionen war das eigene Team von Spitzenleistungen weit entfernt. Wie sieht es mit der PC-Fassung aus?
STUART WHITE: Seit die Konsolenversionen draußen sind, arbeiten wir ununterbrochen an der KI. Ich denke, man wird einige ziemlich prägnante Verbesserungen am PC feststellen.

PC ACTION *Raven Shield* war ein ziemlich kurzer Trip. Wie ist es um die Spieldauer von *Lockdown* bestellt?
STUART WHITE: Auf der einfachsten Stufe brauchst du für die Kampagne etwa zwölf, auf schwer zwischen 18 und 20 Stunden.

PC ACTION Bitte sag uns, dass man diesmal abspeichern kann und *Lockdown* nicht so frustrierend wie *Raven Shield* ausfällt.
STUART WHITE: Gute Nachricht! In *Lockdown* kannst du jederzeit den Spielstand sichern.

PC ACTION Wie sieht's mit einem Editor aus? Welche Wünsche hast du an Mod-Teams?
STUART WHITE: Wir wollen auf alle Fälle leistungsfähige Mod-Werkzeuge veröffentlichen, denn ein Spiel lebt von seiner Community. Mein größter Wunsch an die Hobby-Programmierer ist ganz simpel: Programmiert den geilsten Mod, den es jemals gab. Dann bringen wir euch groß auf der Webseite raus und beziehen euch eventuell in die Entwicklung des nächsten Teils ein. (lacht)

PC ACTION Was hältst du von Marushas *Somewhere over the Rainbow* als Titelsong?
STUART WHITE: Coole Idee. Immer her damit!



Stuart White ist der Produzent von Rainbow Six: Lockdown.

könnten Sie den Raum entweder gleich stürmen lassen oder erst mit einer Blendgranate Verwirrung unter den Bösewichten stiften. Aber Vorsicht! Ihre Widersacher sind um einiges stärker als früher und bringen sogar Stolperdrähte bei Durchgängen an und reagieren auf verdächtige Schatten und Geräusche. Vergessen Sie also nicht, Herzschlagsensor und Infrarotsichtgerät einzupacken. Diese nützlichen Utensilien sorgen für den nötigen Durchblick und erweisen sich manchmal als Lebensretter. Nicht nur die Gegner-KI wurde seit *Raven Shield* aufgebohrt, auch Ihre Teammitglieder sollen sich noch glaubwürdiger verhalten und keine peinlichen Aussetzer mehr produzieren. Auf der Xbox konnte die künstliche Intelligenz zwar noch nicht ganz überzeugen. Für die PC-Version gelobt Red Storm jedoch hoch und heilig Besserung.

WAFFENTRUHE

Bei der Waffenwahl stehen Sie bei *Rainbow Six: Lockdown* vor einem ähnlichem Dilemma wie eine Frau beim Blick in den Schuhschrank: Sie wissen nicht, welche Sie nehmen sollen. Rekordverdächtige 42 Knarren fasst das Inventar, 20 davon sind neu und kamen noch nicht im Vorgänger zum Einsatz. Doch damit nicht genug. Ihre Ballermänner lassen sich durch Schalldämpfer, Laserzielhilfen, größere Magazine und anderen Schnickschnack getreu dem Motto „Pimp my Gun" aufmotzen. Natürlich nur soweit, wie es auch in der Realität möglich wäre. Denn Red Storm legt größten Wert auf ein glaubwürdiges Spielerlebnis.

PACKENDER ONLINE-TERROR

Sie wollen lieber mit Gleichgesinnten statt mit Bots in die Schlacht ziehen? Tun Sie's einfach! Alle 16 Missionen der Kampagne stehen für kooperative Auseinandersetzungen zur Wahl. Außerdem erwartet Sie neben dem bewährten Team-Deathmatch der nagelneue Rivalen-Modus. Hier tritt Team Rainbow gegen die Terroristen an, wobei jede Partei bis zu drei Aufträge erhält, etwa eine Bombe platzieren oder Geiseln retten. Gekämpft wird auf neun speziellen Mehrspieler-Karten, unter denen sich auch die beliebten *Rainbow Six*-Maps „747", „Bunkers" und „Mint" befinden. Für taktisch anspruchsvolle Duelle sollen vier Charakterklassen sorgen. Der Commando agiert mit seinem Sturmgewehr und der dicken Schutzweste als Mann fürs Grobe, der Spec-Op hackt sich mühelos in Computersysteme, als Sanitäter verarzten Sie Ihre Truppe und der Ingenieur lockt die Gegner mit Laser-Minen in Hinterhalte. Zu Höchstleitungen soll ein rundenbasiertes Belohnungssystem anspornen. Das Gewinnerteam erhält in der nächsten Partie den Zugriff auf Bonus-Gegenstände.

Benjamin Bezold

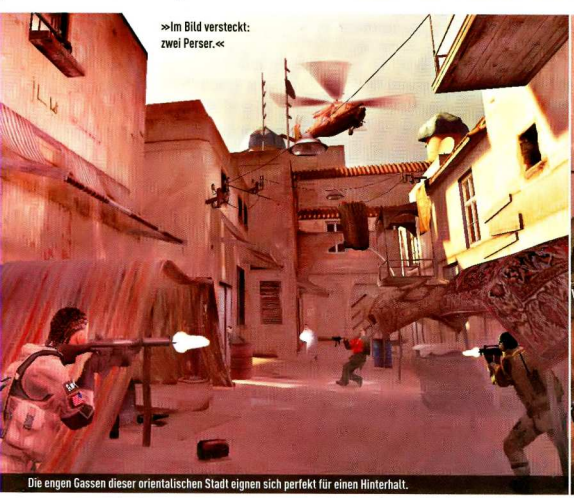
Rainbow Six: Lockdown

GENRE	Taktik-Shooter
ENTWICKLER	Red Storm Entertainment
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	1. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	SWAT 4, Raven Shield



BENJAMIN BEZOLD

Bei der Schauplatzwahl trifft auch der vierte Teil wieder voll ins Schwarze. Authentischer und atmosphärisch dichter kann man die Einsatzgebiete kaum in Szene setzen. Besonders gut gefällt mir, dass nicht nur in stickigen Innenräumen, sondern oft auch unter freiem Himmel taktiert wird. Bleibt nur noch abzuwarten, ob die KI tatsächlich besser als die der Konsolenversion ausfällt. Dort gab sich das eigene Team stellenweise so schwach wie eine Quotenblondine. Ein Manko, das im viel versprechenden Mehrspieler-Modus logischerweise nicht weiter stört. Ich kann es kaum erwarten, meinen Kollegen die virtuellen Handschellen anzulegen.



Die engen Gassen dieser orientalischen Stadt eignen sich perfekt für einen Hinterhalt.



Unser Kollege bringt eine Ladung C4-Sprengstoff an der Tür an, während wir ihm den Rücken freihalten.

KRASS. MEHR ACTION.



NOCH MEHR KRASSE ACTION GIBT'S UNTER WWW.PCACTION.DE/AEKTSCHNMAEN



Die Schaufel ist nur eine der Waffen, mit denen Sie den Zombies Saures geben. Wir freuen uns auf die Sprengsätze und Brandbomben.

Unbedingt zuschlagen!

Nicht nur im Kino erleben Zombies gerade ihren zweiten Frühling. Auch in THEY HUNGER: LOST SOULS.

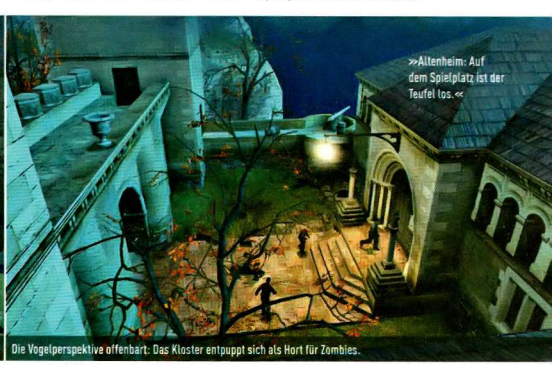
„*They Hunger: Lost Souls* ist ein Action-Spiel aus der Ego-Ansicht, das alle Vorteile der überlegenen Grafik-, Physik- und Spielablauf-Möglichkeiten ausnutzen soll, die die neue *Source*-Technik bietet." Markige Worte, die der bärtige Designer Neil Manke von Entwickler Black Widow Games von sich gibt. Besonders, wenn man die ersten Bilder des Spiels sieht. Denn vom Hocker reißt das die von *Half-Life 2*, *Quake 4* oder *F.E.A.R.* verwöhnten Spieler nicht. Viele Objekte und Figuren wirken kantig, die Umgebung teilweise arg trostlos. Dennoch könnte das Spiel neben kompromissloser Action etwas bieten, das vielen großen Produktionen inzwischen fehlt: einen anarchischen Charme und die Eigenschaft, sich selbst nicht dauernd ganz ernst zu nehmen.

NICHT NUR FÜR KENNER

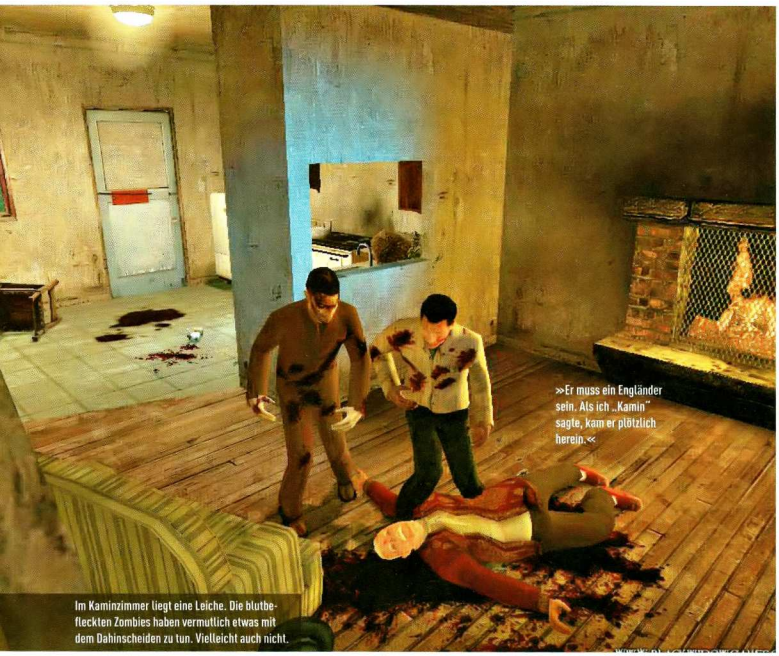
They Hunger ist kein unbeschriebenes Blatt. Die Serie startete als Mod für *Half-Life 1* (siehe Kasten). Doch auch Nichtkenner der Vorgänger brauchen sich offenbar nicht zu sorgen. „Die Geschichte von *Lost Souls* verfolgt zwar einen ähnlichen Stil, ist aber unabhängig von den Vorgängern", so Projekt-Manager Einar Saukas. „Wir wollen neue Ideen einbringen und kreativ sein, statt nur einem alten Spiel bessere Grafiken zu verpassen." Bei Electronic Arts erscheint *They Hunger* somit vermutlich nicht. Überhaupt steht derzeit noch nicht fest, ob das Spiel über Valves Online-Dienst *Steam* oder normal in den Handel kommt. Nur einen Punkt will Saukas auf jeden Fall sicherstellen: „Im Gegensatz zu den meisten kommerziellen Titeln planen wir, das Spiel zu einem minimalen Preis zu veröffentlichen." Ein sympathischer Ansatz.



Noch ahnt die Blondine nicht, was da von hinten auf sie zukommt. Wir verraten es Ihnen: Es ist ein Monster.



Die Vogelperspektive offenbart: Das Kloster entpuppt sich als Hort für Zombies.



Im Kaminzimmer liegt eine Leiche. Die blutbefleckten Zombies haben vermutlich etwas mit dem Dahinscheiden zu tun. Vielleicht auch nicht.

Guten Appetit!

Falls Ihnen der Name *They Hunger* bekannt vorkommt, haben Sie Recht. Und Sie sind ein alter Sack, denn bei *They Hunger* handelt es sich um eine Mod-Serie zu *Half-Life 1*.

Anno 2000 sah die Welt noch anders aus. Auch am PC. Aus rein grafischen Aspekten würde heute wohl niemand mehr freiwillig ein 3D-Spiel aus dieser Zeit anfassen. Doch auf Grafik kam es bei *They Hunger* ohnehin nie besonders an. Die Serie glänzte mit gut gestalteten Levels und Gänsehaut-Atmosphäre. Nicht umsonst landete das Spiel in der Gunst der Einzelspieler-Mod-Nutzer ganz oben. In Deutschland blieb den Mods trotzdem der ganz große Durchbruch verwehrt: Ein Exklusiv-Abkommen der Entwickler mit dem amerikanischen Magazin *PC Gamer* verhinderte die Veröffentlichung des Spiels auf anderen Zeitschriften-CDs. Erschienen sind: *They Hunger* (Februar 2000), *They Hunger 2: Rest in Pieces* (September 2000) und *They Hunger 3: Rude Awakening* (Juni 2001).



Die Grafik der Mods wirkt heute antiquiert.

INTERNATIONAL

Entwickler Black Widow Games werkelt seit etwa einem Jahr an dem Ego-Shooter. Seit 1997 veröffentlicht das derzeit elfköpfige Team bereits Mods. Ohne das Internet wäre die Zusammenarbeit undenkbar. Manke etwa kommt aus Kanada, Saukas aus Brasilien und neben diversen Schweden, Engländern sowie Amerikanern ist mit dem in Münster wohnenden Marc Schröder (vormals Level-Designer bei Gearbox) auch ein Deutscher in das Projekt involviert.

WECK DEN BAUER IN DIR!

„Eine der beliebtesten Eigenarten der alten Serie war es, eine alte Dampflokomotive zu steuern und damit Zombies zu plätten", erzählt Manke uns im Interview. „Deswegen nutzen wir die Vorteile realistischer Fahrzeug-Physik, die die *Source*-Engine mit sich bringt und geben dem Spieler einen mächtigen Traktor. Mit dem kannst du die Zombies überall hin verfolgen, bevor du sie überfährst." Das klingt nach herrlich trashiger Horror-Unterhaltung, finden Sie nicht? Doch wieso schlagen Sie sich überhaupt mit Monstern und dem ganzen untoten Gesocks herum? Nun, die Burschen leben in einem alten Mönchskloster im nördlichen Osteuropa. Sie spielen einen Touristen in den frühen Sechzigerjahren, der einen schweren Unfall hatte und danach durch die Wildnis irrt. „Zunächst kämpfen Sie gegen Horden von Zombies", erklärt Manke. „Wir konzentrieren uns inzwischen mehr auf die Details und den erhöhten Realismus – Zombies wirken dieses Mal viel mehr wie echte Zombies. Und seit sich alle menschlichen Leichen in Zombies verwandeln können, wird es ein ekelhaftes und abstoßendes Aufgebot von ihnen geben. Es existieren später im Spiel auch andere Kreaturen, die als lebende Tote beschrieben werden können." Ah, ja. Jetzt wissen Sie, was auf Sie zukommt.

Joachim Hesse

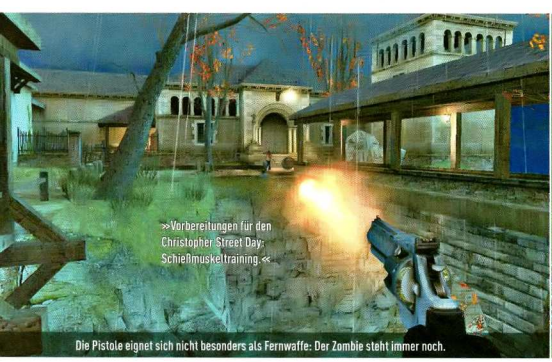
They Hunger: Lost Souls

GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Black Widow Games
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	Noch nicht bekannt
VERGLEICHBAR	Painkiller



JOACHIM HESSE

Ich vermute, der Shooter erscheint nur über *Steam*. Dazu kann man stehen wie man will, doch der Online-Vertrieb ermöglicht es scheinbar einigen Entwicklern, den Amateur-Status hinter sich zu lassen und ins Profi-Lager zu wechseln. Solange das auch ein Plus an Spielspaß mit sich bringt, eine erfreuliche Tatsache. Ob aus der guten Mod-Serie *They Hunger* auch ein gutes Verkaufsspiel entsteht, darauf will ich mich anhand der ersten Bilder nicht festlegen. Aber Zombie-Spiele kann es doch nie genug geben, oder?



Die Pistole eignet sich nicht besonders als Fernwaffe: Der Zombie steht immer noch.



Der Priester könnte aus dem Film *Amore del Amorte* stammen. Vorn im Bild: Gras.

»Theo-Waigel-Gedächtnispreis: dritter Platz.«



Aus den „guten" Hochelfen werden die „bösen" Blutelfen.

Mach' mehr aus deinem Troll!

Ob Oscar-Verleihung oder BlizzCon: die Besucher werfen sich gern in Schale. PC ACTIONs kompetentes Mode-Ressort beurteilt die Höhepunkte von Blizzards Fan-Event.

1 Hexenmeister und Sukkubus wären als Pärchen überzeugender, wenn Ersterer enthusiastischer gucken und Letztere mal zur Peitsche greifen würde. Bonuspunkte für die Hörner – die bekommt endlich mal nicht der Mann aufgesetzt.

2 Auch wenn man sich damit in Dun Morogh den Nabel verkühlt, ist das kleine Bauchfreie ein Klassiker unter den Outfits. Nur männliche Zwerge verursachen damit reichlich Aggro. Wichtige Accessoires: Stab und Wurfsterne, um aufdringliche Telefonnummer-Anfragen energisch zu beantworten.

3 Wenn der Tauren mal seine dunkle Brille abnehmen würde, könnte er den Unterbiss seines Dates wahrnehmen. Hmm, sind Trolle eigentlich Vegetarier oder bevorzugen sie Beefsteak? Die aparte Farbkombination „braunes Fell zu hellblauer Haut" verdient freundliche Erwähnung.

4 Das Tragen Level-60-würdiger Edelroben ist eine Sache, aber ein bisschen Haltung und Würde schaden dabei nicht. Ist das wirklich der geeignete Rahmen, um Disco-Tanzschritte zu demonstrieren? Das hat man nun davon, wenn auf dem BlizzCon-Gelände Alkohol ausgeschenkt wird.



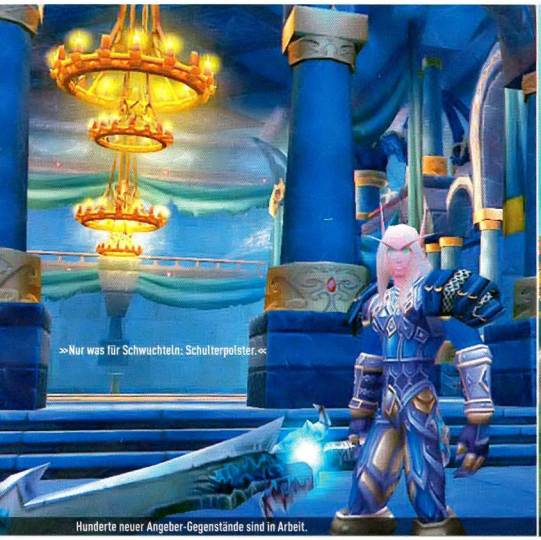
Alles wird Blut!

Für WORLD OF WARCRAFT-Helden ist eine Anhebung des Ruhestand-Alters von Level 60 auf 70 angesagt. Die Erweiterung THE BURNING CRUSADE lässt auch sonst nichts anbrennen: neue Berufe, Gefilde, fliegende Reittiere – und Blutelfen.

Grunz, schnaub, wir sind die Horde! Hässlich, dreckig und brutal. Die ungeliebten Underdogs, mit denen sich schnöselige Allianz-Paladine nur ungern die Finger schmutzig machen. Unsere Startregionen sind öde, niemand will unsere Frauen schänden, und ... Aber was passiert da eigentlich in der fernen Zone Südkalifornien? Der mächtige Blizzard-Nichtspielercharakter Shane Dabiri tritt bei der Fan-Veranstaltung BlizzCon auf die Bühne und präsentiert uns eine neue Rasse: Blutelfen! Zierliche, flachbäuchige Wesen mit edlem Teint und Schönheitschirurgie-Stupsnäschen. Und plötzlich wirken Ork-Mädels nur noch halb so interessant ...

LIEBER MANA ALS STAUB SAUGEN

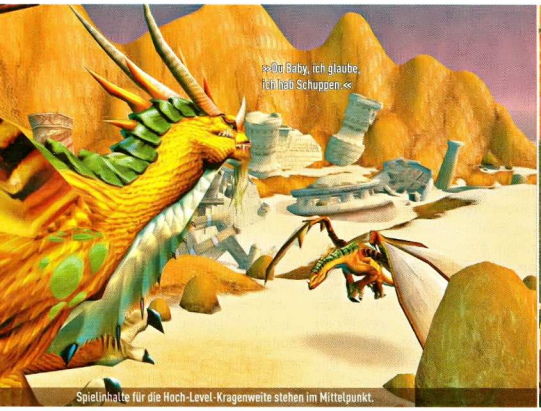
Zwar wollte sich Blizzard noch nicht zur zusätzlichen Rasse der Allianz äußern (unser Gerüchteküche-Wettbüro tippt auf Draenei oder – als Gag-Außenseiter – die putzigen Pandaren). Besagte Blutelfen konnten aber die knapp 8.000 BlizzCon-Besucher schon anspielen. Hübsche Gestalten, hübschere Newbie-Gegend – das Licht so hell, die Farben so knackig. Unschön: keine neuen Klassen. Also versucht man sich wieder als Hexenmeister, Krieger, Magier und so weiter. Immerhin haben die Langohren interessante Rassespezialitäten. Mit „Mana Tap" saugen wir Gegnern Magie-Munition ab und verwandeln sie in ein Arkan-Energiefeld. Das lässt sich maximal dreimal hintereinander aufladen, bevor man's mit „Arcane Torrent" knallen lässt. Dadurch hindert man Feinde in näherer Umgebung zwei Sekunden lang am Zaubern, während sich der eigene Mana-Vorrat auffüllt. Sicher unterhaltsam auf Spieler-gegen-Spieler-Servern, wo Schurken für geplagte Magie-Anwender zum kleineren Übel werden dürften. Der Rassenzuwachs ist nur eine von vielen angekündigten Neuerungen bei *The Burning Crusade*. Im Gegensatz zu den regulären Patches, die *World of Warcraft* immer wieder kleinere Verbesserungen bescheren, ist diese Erweiterung extra zu bezahlen. Wieviel? Noch offen. Wann? Kein offizieller Kommentar. Unter der Hand räumte man aber ein, dass vor dem Weihnachtsgeschäft 2006 kaum mit den brennenden Kreuzzügen zu rechnen sei. Das ist noch lange hin für all die Level-60-Veteranen, die auf die Anhebung der Level-Obergrenze auf 70 scharf sind wie aufs Blut von Instanz-Chef Azuregos. Zur Anhebung gehören auch neue Super-Gegenstände und Vertiefungen



Hunderte neuer Angeber-Gegenstände sind in Arbeit.



Die Höhlen der Zeit enthalten Instanzen aus der *Warcraft*-Vergangenheit.



Spielinhalte für die Hoch-Level-Kragenweite stehen im Mittelpunkt.



Die Attraktivität der Blutelfen soll dafür sorgen, dass die Server-Bevölkerungen weniger Allianz-lastig geraten.

Es gibt viel zu tun, patchen wir's an

Die wichtigsten Änderungen, auf die sich die zahlreichen Mitglieder des Bundes anonymer *WoW*-holiker freuen dürfen.

NEUE RASSEN?
The Burning Crusade beschert der Horde Blutelfen und der Allianz ein noch unbekanntes neues Völkchen.

NEUE KLASSEN?
Vorerst Fehlanzeige. Aber Heldenfähigkeiten für bestehende Klassen sind in Arbeit.

NEUE HANDWERKSBERUFE?
Ja, der Juwelenschmied, hilfreich im Umgang mit gesockelten Gegenständen. Spezialisierungen für bestehende Berufe sind geplant.

NEUE JAGDGRÜNDE?
Die sind schon für den nächsten großen Patch 1.9 in Arbeit. So enthalten die Ruinen von Ahn'Qiraj zwei Raid-Instanzen, die für 20 beziehungsweise 40 Charaktere große Schlachtgruppen gedacht sind. Richtig fett wird es dann mit *The Burning Crusade*. Die Outlands sind eine ganze neue Welt jenseits des Dunklen Portals. Die Höhlen der Zeit enthalten verschiedene Instanzen-Kammern wie die Schlacht um Hyjal. Auch an kleinere Raid-Gelegenheiten, wie der für zehn Spieler ausgelegte Turm von Medivh, ist gedacht.

NEUE FORTBEWEGUNGSMITTEL?
Die Reittiere von Blutelfen und neuer Allianz-Rasse plauderte man noch nicht aus. In den Outlands lässt sich aber für alle ein episches, fliegendes Vieh erwerben, das Herrchen an sonst unerreichbare Stellen befördert, allerdings nicht in den „alten" Zonen.

NEUES SONSTIGES?
Noch vor *The Burning Crusade* sollen Auktionshäuser in allen Großstädten aufmachen, deren Angebote miteinander verlinkt sind. Außerdem verspricht Blizzard wechselndes Wetter, zum Beispiel Regen, Schnee und Sandstürme.

der Talentlinien mit neuen Spitzenfertigkeiten. Apropos Eliteförderung: Wie war das gleich wieder mit den Heldenklassen? Das Blizzard-Personal windet sich gern bei solchen Fragen, ließ aber durchblicken, dass schöne Dinge wie spezielle Heldenfähigkeiten noch vor Erscheinen des Add-ons ins Spiel wandern könnten.

STECK'S DIR IN DEN SOCKEL
„Im Zweifelsfall bei *Diablo 2* klauen", ist ein bewährtes Erfolgsmotto. So kommen in *The Burning Crusade* gesockelte Gegenstände zum Einsatz, denen Sie durch Einbau von Klunkern Sonderwirkungen à la carte verpassen. Dafür braucht es aber die Fingerfertigkeit des neuen Berufs Juwelenschmied, der dann auch für die Produktion von Ringen, Kronen und Schmuck zuständig ist. Bestehende Handwerkskünste macht man komplexer, so sind Spezialisierungs-Fachgebiete für Kräuterkundler und Schneider vorgesehen. Wer für *The Burning Crusade* kein Extra-Geld hinlegen will, darf die neuen Rassen weder ausprobieren, noch deren Heimat besuchen oder die neuen hochleveligen Instanzen und Zonen betreten. „Prima, Marc, dass du so sparsam bist. Der Rest der Gilde holt sich dann ohne dich jenseits des Dunklen Portals neue Über-Ausrüstung und ein fliegendes, episches Reittier, während du im Wald von Elwynn mit Murmeln spielst." Können Sie sich auch nicht vorstellen, oder?

Heinrich Lenhardt

WOW: THE BURNING CRUSADE

GENRE	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER	Blizzard Entertainment
FERTIG ZU	35%
ERSCHEINT	4. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	World of Warcraft



HEINRICH LENHARDT

Wer beim Spielen auf einen netten Hintern sehen will, muss nicht mehr bei der Allianz fremdgehen – den Blutelfen sei Dank! Auch die weiteren Neuerungen von *The Burning Crusade* klingen prächtig (Level 70, yeah!), aber alles dauert noch laaange. Kann man mit all den Monatsgebühr-Millionen nicht mehr Personal in Ketten legen und vielleicht auch mal eine zusätzliche Klasse anpacken? Na ja, auf mehr von einem der grandiosesten PC-Spiele aller Zeiten wartet man halt.



Der Bildschirmrand verschwimmt, sobald man die Zeit manipuliert – im Beispielbild bewegen sich die Gegner im Schneckentempo.

Hast du etwas Zeit für mich?

Ja Nena, Zeitmanipulation ist in TIMESHIFT spielentscheidend und macht hübsche Grafik und clevere Gegner zur Nebensache.

Wäre Kyle Peschel Verkäufer, die „Mitarbeiter des Monats"-Plakette könnte ihm keiner streitig machen. Der Atari-Produzent präsentierte uns in Lyon den neuen Ego-Shooter *Timeshift* mit einer Inbrunst, die selbst Redetalent Peter Molyneux übertrumpft. Dass man seinen Lobgesängen auf „Innovation" und „neuartigen Aufbau" besondere Beachtung schenkt, liegt jedoch vor allem an den parallel laufenden Spielszenen, die seine Behauptungen eindrucksvoll untermauern. Neu in *Timeshift* ist die namensgebende Manipulation der Zeit: Der Spieler verlangsamt, stoppt oder dreht die Zeit nach Belieben. Doch Peschel betont: „Dies ist nicht *F.E.A.R.*, nicht *Max Payne*, nicht die *Matrix*."

HALT DIE WELT AN

Zur Demonstration der Andersartigkeit hockt seine Figur mit leergeschossenem Sturmgewehr hinter einem mannshohen Felsen, auf dessen anderer Seite eine feindliche Patrouille naht. Die Lösung verblüfft: „Wir brauchen keine im Level verteilten Munitionspakete", sagt Peschel, hält die Zeit an, lässt sein Alter Ego auf den Soldaten zugehen, nimmt ihm die Waffe aus der Hand und stapft unbehelligt und neu gerüstet zurück. Denn während die Welt – Gegner eingeschlossen – auf Knopfdruck rückwärts oder in Zeitlupe läuft oder stehen bleibt, wuselt unser Held Michael Swift dank seines Schutzanzuges im normalen Temporum. Der ehemalige Testpilot ist Versuchskaninchen im ersten Zeitreise-Experiment des US-Militärs – und landet prompt in einer parallelen Zeitlinie, in der der Tyrann Krone herrscht. Zeitmanipulation samt leistungsfähiger Physikengine ermöglichen witzige und einzigartige Szenen. Treffen Sie beispielsweise die Waffe eines Gegners, fliegt sie diesem in Lucky-Luke-Manier aus der Hand und der Typ schaut zerknautscht wie ein Dackel nach dem Fußtritt seines Frauchens. Ja, sie sollten stets alle Feinde unschädlich machen. Weil das Arsenal maximal drei Waffen gleichzeitig umfasst, bleiben oft Schießprügel liegen – darauf stürzen sich unbewaffnete Widersacher mit Wonne. Ob es denn auch Rätsel gebe, fragten wir. Peschel zeigte daraufhin das angeblich „schlimmste Puzzle des ganzen Spiels." Zwei Energiefelder schützen einen Durchgang. Im etwas entfernten Wachhäuschen lassen sich beide für zwei Sekunden öffnen – zu wenig Zeit für einen Sprint, aber kein Problem dank „Timeshifting": Sie drücken den Knopf, marschieren in normaler Geschwindigkeit vor das Tor, spulen zurück, bis es sich öffnet, und gehen bequem hindurch. Zu leicht werden soll *Timeshift* trotzdem nicht: Die verbleibenden vier Monate widmet Entwickler Saber ausschließlich dem Balancing. Justin Stolzenberg



Außer mit klassischen Gewehren ballert Michael Swift mit Raketen- und Granatenwerfern sowie Plasmawaffen auf Krones Schergen – mit durchschlagendem Erfolg.



Überwachung total: Wie in *Half-Life 2* verfolgt ein „Big Brother" den Spieler mit ungeheurer Militärmacht, dazu zählen auch Hubschrauber und Panzer.

Timeshift	
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Saber Interactive/Atari
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	März 2006
VERGLEICHBAR	Half-Life 2



JUSTIN STOLZENBERG

Gleich in zweifacher Hinsicht erinnert *Timeshift* an *Half-Life 2*: Zum einen wirkt das Szenario vom allgegenwärtigen Überwachungsstaat – wenn auch in einer alternativen Zeitlinie – überzeugend umgesetzt. Zum anderen profitiert das Spiel von der Zeitmanipulation als einfallsreichem Spielgefühl-Auffrischer wie einst Valve von der Gravity Gun. *Timeshift* ist anders, spannend, kreativ – und mein Shooter-Geheimtipp für 2006. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler Balancing und Steuerung nicht verhunzen.



Mach dein Testament!



Eine erweiterte und angepasste Version der Gamebryo-Engine zaubert malerische Landschaften auf den Bildschirm. Schnee, Regen, Sonnenschein und andere Wettereffekte bilden die Jahreszeiten ab.



Genau wie in *Gilde 1* darf man alle Gebäude betreten, um Einzelheiten der Produktion manuell festzulegen. Alternativ entwickelt 4Head Automatismen, die einem viel Mikro-Management abnehmen.



Alle Figuren in *Gilde 2* verändern sich im Spielverlauf: Sie altern, werden durch häufige Kämpfe kräftiger oder verlieren in Hungersnöten an Gewicht – das erhöht die Identifikation mit der Fantasiewelt.

Das GILDE 2-Konzept klingt zunächst widersprüchlich – und scheint doch zu funktionieren: Einfacher, plastischer, ohne an Tiefe zu verlieren.

Dass Wirtschaftssimulationen als staubig und trocken gelten, ist einer der Gründe, weshalb Entwickler 4Head den Begriff im Zusammenhang mit *Die Gilde 2* meidet. Die Attribute widersprechen dem Konzept: *Gilde 2* versteht sich als „Mittelalter zum Anfassen", eine kurzweilige Simulation des Lebens im 15. Jahrhundert. Spielziel ist, eine mächtige Dynastie zu etablieren und rivalisierende Familien auszustechen. Den Weg dorthin lässt *Gilde 2* weitestgehend offen: Schmieden Sie Intrigen, überfallen Sie Konkurrenten, sabotieren Sie deren Unternehmen. Ungeachtet der Handlungsfreiheit sei der Spielbeginn gegenüber Teil 1 kräftig gestrafft. Chefdesigner Lars Martensen erklärt das „degressive Renditesystem": „Zu Spielbeginn macht der Spieler leichter Gewinne als gegen Ende." So könne man sich bereits nach kurzer Zeit „Dingen wie Politik, Familie und Intrigen widmen". Zusätzlich entwickelt das Team ausgefeilte Automatikfunktionen, die Management-Aufgaben auf Wunsch weitestgehend übernehmen. Martensen betont, dass die einsteigerfreundliche Ausrichtung die Spieltiefe nicht einschränken soll. „Wir trennen uns lediglich von den negativen Aspekten der ‚typisch deutschen' Simulation, wie kruder Steuerung und endloser Tabellen." So schwebt man nicht mehr gottgleich unsichtbar über dem Geschehen, sondern lenkt einen Charakter, der mit der Umwelt interagiert. So verläuft die Partnersuche nicht mehr wie im Vorgänger über einen Menü-Bildschirm mit dem Stimmungspotenzial eines Keuschheitsgürtels: Angehende Ehepartner wollen jetzt ausgeführt und mit Geschenken überhäuft werden. Also ganz so, wie Sie das von zu Hause gewöhnt sind. Verläuft die Balz erfolgreich, fällt Ihr Schützling zum Antrag auf die Knie. Aufmerksame Beobachter bemerken, dass allen Screenshots die Benutzeroberfläche fehlt. Die ist erst Ende dieses Jahres vorzeigbar – dann soll auch eine spielbare Mehrspieler-Version zu sehen sein. Justin Stolzenberg

AUF DVD
Vollversion
Die Gilde 1

Die Gilde 2

GENRE	Aufbau-Strategie
ENTWICKLER	4Head/Jowood/Deep Silver
FERTIG ZU	60%
ERSCHEINT	Sommer 2006
VERGLEICHBAR	Die Sims 2/Patrizier



JUSTIN STOLZENBERG

In der Theorie ist *Die Gilde 2* schon jetzt ein tolles Spiel – die anschaulichere Spielewelt und der gestraffte Einstieg beheben die wichtigsten Kritikpunkte des Vorgängers. Damit auch die praktische Umsetzung gelingt und nicht wie beim Vorgänger eine fehlerverseuchte Version in den Handel kommt, setzen die Entwickler nun erstmals eine eigene Abteilung für die Qualitätssicherung ein, die rund 5.000 Mannstunden lang Bugs jagen soll. Ich bin zuversichtlich: 4Head hat die richtigen Ideen, um Fehler der ersten *Gilde* nicht zu wiederholen.



»Helfen auch an kritischen Tagen: *Always*-Ganzkörperbinden.«

Mit der Fähigkeit Rundumschlag befreien sich Krieger aus Umzingelungen.

Harte Bandagen

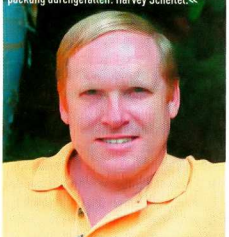
Sokrates wusste, dass er nichts wusste. Wir wissen mehr, nämlich: Das Action-Rollenspiel TITAN QUEST wird groß.

Alle Macht den (legalen) Drogen! Spielspaß-Zeiger deuten darauf hin, dass *Titan Quest* ein unerhört süchtig machendes Action-Rollenspiel vom Schlage eines *Diablo* wird. Bloß dass hier kein Mittelalter-Fantasy-Gemisch in die Festplatte injiziert wird, sondern die griechische und ägyptische Antike inklusive dazugehöriger Mythologie. Die großen Pyramiden, die Hängenden Gärten von Babylon, das Labyrinth von Knossos oder der Parthenon-Tempel stehen auf dem Reiseplan. Einige Schauplätze feiern Premiere, das meiste vom Spielkonzept kommt aus der Recycling-Fabrik: Als Held klopft man durch wilde Mausklicks allerhand Kreaturen tot, sammelt Erfahrungspunkte sowie Ausrüstungsgegenstände und steigt im Level auf. Nichts Neues also? Mitnichten: Das Genre-Fundament mag zwar unangetastet bleiben, aber die Entwickler haben sich clevere Feinheiten ausgedacht, die dem Spielspaß nur zuträglich sind.

KLASSE KLASSEN

Das Gewiefte beginnt bei der Charaktererstellung. Statt den Spieler unter einem Zahlenberg zu begraben, beginnt das Abenteuer, ohne dass man eine fundamental wichtige Entscheidung treffen muss. Die Klassenwahl vollzieht sich im gedrosselten Tempo. Nach den ersten Levels entscheiden Sie sich für einen Fähigkeitenbaum, später für den zweiten. Acht Stück gibt es insgesamt. Die Kombination bestimmt den Beruf – macht laut Entwickler 28 mögliche Klassen. Darunter befindet sich Gewöhnliches wie Dieb, Krieger oder Zauberer, aber auch Mischlinge sind möglich. Wer mag, baut sich einen Mus-

INTERVIEW „TITAN QUEST IST SO EINFACH ZU STEUERN, DASS ES DEINE MAMA SPIELEN KANN!"



»Beim Casting für die *Kinderschokolade*-Verpackung durchgefallen: Harvey Scheitel.«

Brian Sullivan ist Gründungsmitglied, Präsident und Leitender Designer bei Iron Lore.

Ihnen kommt der Name Brian Sullivan bekannt vor? Klar, der Mann war als Co-Designer maßgeblich an *Age of Empires* beteiligt. Jetzt fließt seine kreative Energie in ein Action-Rollenspiel von epischen Ausmaßen.

PC ACTION Wieso ist *Titan Quest* kein Fantasy-Rollenspiel?

BRIAN SULLIVAN: Wir von Iron Lore haben 20 Jahre lang Fantasy-Spiele gespielt, wir können sie nicht mehr sehen. Wir sind der Meinung, dass die Antike als Schauplatz ideal ist. Es kommt kein einziger Elf vor!

PC ACTION Die Langzeitmotivation hängt von der Mehrspieler-Gemeinde ab ...

BRIAN SULLIVAN: Der Mehrspieler-Modus ist ein Schlüsselaspekt des Spiels, und das Wichtigste ist: Wir veröffentlichen einen Level-Editor, der so leistungsstark und gleichzeitig so einfach zu bedienen ist, dass selbst Gelegenheitsspieler im Handumdrehen fantastische Welten bauen können.

PC ACTION *Hellgate: London* setzt auf eine Ego-Perspektive, *Titan Quest* nicht.

BRIAN SULLIVAN: Das hat zwei Gründe. Erstens: Unser vorrangiges Design-Ziel war es, die Bedienung des Spiels so einfach zu machen, dass die Maus allein als Steuerungsmittel ausreicht. Deshalb verwenden wir eine isometrische Perspektive. *Titan Quest* ist so einfach zu steuern, dass es deine Mama spielen kann! Zweitens: Hätten wir eine Ego-Perspektive wie in *World of Warcraft*, müssten wir wegen der daraus resultierenden Weitsicht die Anzahl an Polygonen drastisch reduzieren, damit *Titan Quest* noch flüssig liefe. Das wollen wir nicht.

PC ACTION Wieso gibt es keine zufallsgenerierten Levels?

BRIAN SULLIVAN: Beim Entwickeln von *Titan Quest* mussten wir einen Kompromiss eingehen. Ursprünglich hatten wir geplant, zufallsgenerierte Levels zu schaffen, aber dann haben wir festgestellt, dass der Inhalt nicht so gut aussieht wie einer, der von Anfang bis Ende von Hand geschaffen wurde. Mittlerweile halten wir es so: Objekte und Monster tauchen nach dem Zufallsprinzip auf, die Welt selbst verändert sich dabei nicht.



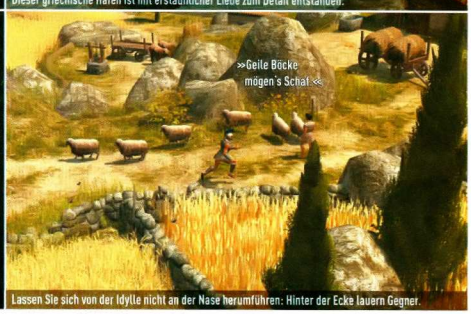
Grafisch aufwendig: Ein abgeschossener Feuerball beeinflusst den Schattenwurf anderer Objekte.



Dieser griechische Hafen ist mit erstaunlicher Liebe zum Detail entstanden.



Eine Fähigkeit vergrößert den Explosionsradius des Feuerballs: Gegner im Umkreis werden verletzt.



Lassen Sie sich von der Idylle nicht an der Nase herumführen: Hinter der Ecke lauern Gegner.

kelmann zusammen, der Äxte schwingt und Feuerbälle aus den Fingerspitzen schießt.

FLEXIBLER HELDENBAUKASTEN

Ein allgemeines Problem von Rollenspielen ist die Ernüchterung, die sich breitmacht, wenn man nach zig Stunden des Spielens bemerkt: Eine Fähigkeit, in die man schon etliche Punkte gesteckt hat, wird durch eine bessere ersetzt. Darüber waren sich die Entwickler im Klaren, und deswegen haben sie ein Konzept erdacht, das die Bezeichnung pfiffig verdient: Statt nach und nach neue Basis-Fähigkeiten zugänglich zu machen, stehen diese von Anfang an bereit. Man kümmert sich nur noch um Detailverbesserungen. Das kann zum Beispiel sein, den Explosionsradius des Feuerballs zu erhöhen oder die Chance auf einen kritischen Treffer mit den Wurfsternen. Und wenn man später andere Schwerpunkte setzen will? Kein Problem, ein Nichtspielercharakter erstattet ausgegebene Punkte für eine Gefälligkeit, von der man bislang nur weiß, dass es keine sexuelle ist. 120 Fähigkeiten sind bereits ins Spiel eingebaut, bis zur Veröffentlichung im Frühjahr 2006 soll der Wert anwachsen. Es gibt Angriffe mit dem Schild, die Gegner kurzzeitig ausknocken; Kettenblitze, die von Monster zu Monster springen; Erdbeben, die flächendeckenden Schaden anrichten; besonders verheerende Angriffe aus der Tarnung heraus, kurz: Alles, was in ein vernünftiges Action-Rollenspiel gehört.

MOTIVATIONSHIMMEL

Worum es eigentlich geht, wollen Sie wissen? Was die Story anbelangt, halten die Entwickler dicht. Irgendwas mit Göttern, die durchdrehen, ist es wohl ... Die Hauptsache ist aber ohnehin, dass die Motivation stimmt. Und danach sieht es aus: Set-Gegenstände sollen Sammelfreude wecken, höhere Schwierigkeitsgrade zum erneuten Durchspielen anreizen. Klingt fein. Thomas Weiß

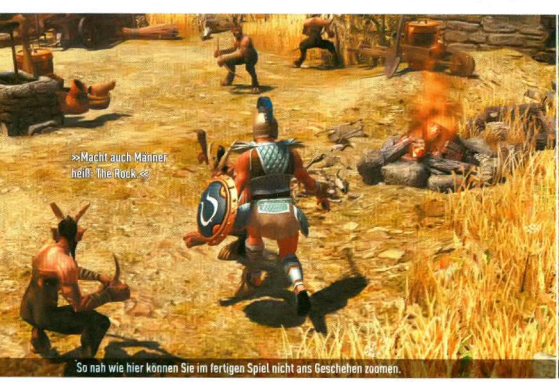
Titan Quest

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Iron Lore
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	Frühjahr 2006
VERGLEICHBAR	Dungeon Siege 2



THOMAS WEISS

Es fällt mir schwer, die inneren Werte von *Titan Quest* zu beurteilen. Erstens, weil die Grafik ein wahrer Blender ist. Die Ragdoll-Animationen erledigter Gegner lassen mich vor Freude quietschend in die Hände klatschen und die detaillierten Umgebungsgrafiken bringen mich zum Staunen wie jemand, der zum ersten Mal die Sonne sieht. So schön! Zweitens: Ich durfte während meines Besuchs bei den Entwicklern nicht selbst spielen, denn es gab noch keine vorzeigbaren Aufgaben.



So nah wie hier können Sie im fertigen Spiel nicht ans Geschehen zoomen.

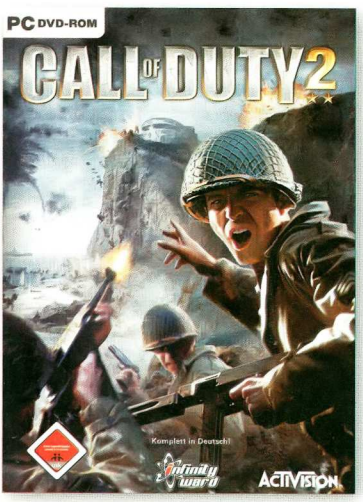


Die gehörnten Gegner sind einem griechischen Fabelwesen nachempfunden: dem Satyr.

Holen Sie sich Ihr Spiel

Blockbuster-Games für Nullkommanix *!

*** Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC Action wirbt, kann als kostenloses Dankeschön ein Top-Game als Prämie abgreifen.**



CALL OF DUTY 2

Mit dem Nachfolger zum Spiel des Jahres 2003 können Sie erneut die Wirren des Zweiten Weltkrieges in filmreifer Intensität erleben. Die Atmosphäre ist unzweifelhaft die größte Stärke von Call of Duty 2 - das traf schon auf den Vorgänger zu. Darüberhinaus besticht CoD2 durch seinen hohen Detailreichtum von Umgebungsgrafik und Charaktermodellen, sowie der phantastischen Soundkulisse. **Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig*.**

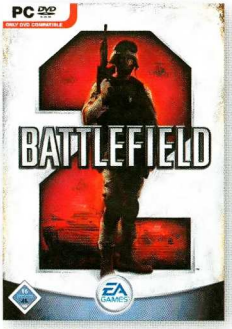
PRÄMIENNUMMER: 002816



F.E.A.R.

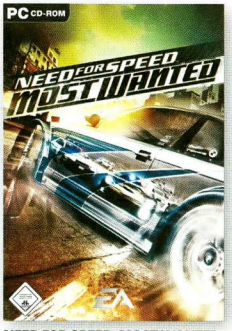
Alarm im Raumfahrt-Komplex: Terroristen haben das hoch geheime Gebäude gekapert. Die Regierung entsendet ein Sondereinsatz-Kommando, doch dann durchdringt ein seltsames Funksignal den Äther und kappt den Kontakt. Letzte Bilder der Überwachungskamera zeigen ein Bild des Grauens: Das Team ist buchstäblich zerfetzt worden. Was jetzt folgt ist purer Nervenkitzel und ein Feuerwerk an Effekten. **Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig*.**

PRÄMIENNUMMER: 002744



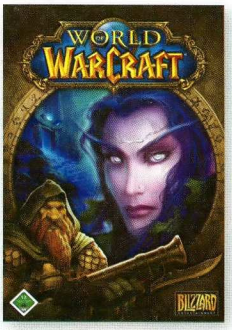
BATTLEFIELD 2
Battlefield 2 ist zweifellos erste Wahl für alle Fans taktischer Multiplayer-Duelle. Ein Spiel das alles richtig macht – zugreifen!

PRÄMIENNUMMER: 002705



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Der Geruch von verbranntem Asphalt und die Spannung illegaler Straßenrennen liegen in der Luft. Schaulauf der PS-Boliden!
Erscheint: 24.11. 2005

PRÄMIENNUMMER: 002745



WORLD OF WARCRAFT
Erleben Sie die Welt der Orcs in einem atemberaubenden Fantasy-Online-Rollenspiel. Größer, schöner, einsteigerfreundlicher – ein Genre-Meilenstein!

PRÄMIENNUMMER: 002553



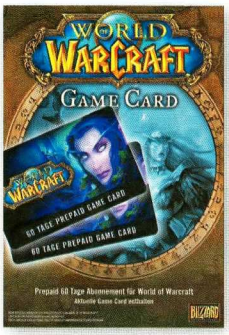
FUSSBALL MANAGER 2006
Ein schlichteres aber übersichtlicheres Menüdesign und das herausragende 3D-Spiel machen die Fussballsimulation zu einem echten Highlight für alle Fußballfans

PRÄMIENNUMMER: 002815



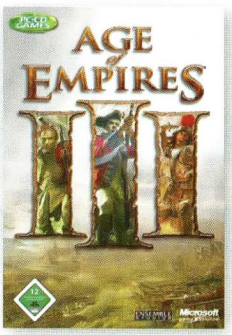
X 3: REUNION
Willkommen in der Zukunft! Der Nachfolger von X2: Die Bedrohung nähert sich mit Riesenschritten der perfekten Weltraumsimulation.
Erscheint: 18.11.2005

PRÄMIENNUMMER: 002799



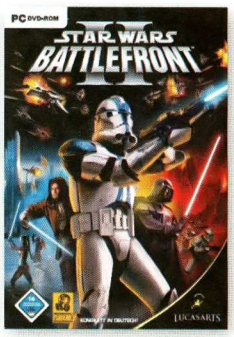
2x WORLD OF WARCRAFT GAME CARDS
Mit einer Prepaid Game Card können Sie 60 Tage lang WoW zocken, mit den beiden Cards ermöglichen wir Ihnen 120 Tage ungetrübte Spielfreude.

PRÄMIENNUMMER: 002729



AGE OF EMPIRES 3
Der lang erwartete Nachfolger zum Strategie-Blockbuster Age of Empires versetzt den Spieler in die Zeit der Kolonialisierung der Neuen Welt.

PRÄMIENNUMMER: 002779



STAR WARS BATTLEFRONT 2
Wetzen Sie die Lichtschwerter und putzen Sie die Blaster: Der Krieg der Sterne ist zum zweiten Mal entflammt!

PRÄMIENNUMMER: 002817

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

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

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: + 43 (0)6246 8825277.

❒ **Ja, ich möchte das PC-Action-Abo mit DVD**
(€ 51,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 63,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC-Action-Ab-18-Abo mit DVD**
(€ 51,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 63,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
Angebot aus rechtlichen Gründen nicht für Österreich gültig

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 Anschrift:
(für Prämie 002816 und 002744 Ausweiskopie erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

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)

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
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, daß Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

PA PR 28



Absolutes Highlight: Dämon gegen Erzengel – epischer Kampf von Gut gegen Böse.

Hier sind Helden!

AUF DVD VIDEO

Was tun, ohne *Herr der Ringe*-Lizenz? Na klar, schnell die beliebte HEROES OF MIGHT & MAGIC-Serie aus der Mottenkiste holen!

Nach drei Jahren Pause streifen erneut kühne Helden durch die Fantasy-Welt Ashan und lehren dem Feind das Fürchten. Allerdings stammt der fünfte *Heroes*-Teil nicht von den ursprünglichen Machern 3DO. Die Firma ging anno 2003 pleite und Ubisoft erwarb die Rechte an der Serie, stellt aber den Spieletitel nicht selbst her. Dafür zuständig ist das renommierte Studio Nival Interactive in Moskau, bekannt durch *Silent Storm* (Vollversion auf DVD!) und *Blitzkrieg 2*. Viele *Heroes*-Fans sind durch den Wechsel der Entwickler verunsichert: bleiben die Verantwortlichen bei *Heroes of Might & Magic 5* den Traditionen treu?

ALTE UND NEUE WERTE

„Wir wollen mit *Heroes of Might & Magic 5* eingefleischte Fans bedienen und Neueinsteiger gewinnen", erklärt Alexander Mishulin, Creative Director bei Nival Interactive. „Alle wichtigen Eckpfeiler bleiben bestehen, die das *Heroes*-Universum so interessant machen." Sechs bekannte und sehr unterschiedliche Fraktionen namens Haven, Dungeon, Inferno, Sylvan, Necropolis und Academy kämpfen um die Vormachtstellung in Ashan. Die Völker hat Nival Interactive aber nicht eins zu eins übernommen, sondern stark überarbeitet. „Wir haben uns gefragt, wie der Hintergrund der Haven oder Sylvan aussehen könnte. Das ist wichtig, wenn man eine in sich stimmige Spielwelt schaffen will." So ist die neue Haven-Kultur im Mittelalter verankert, die Wurzeln der Academy liegen im pharaonischen Ägypten und Persien. Diese Vorgaben beeinflussen stark, ob die Parteien militärisch oder magisch begabt sind und welche Ein-

INTERVIEW „HELDEN KÖNNEN NUR DAS ZÜNGLEIN AN DER WAAGE SEIN – MEHR NICHT."



»Sie sind hier falsch! Wir suchen keinen Bart-Director, sondern einen Art-Director.«

Alexander Mishulin ist Creative Director bei Nival Interactive.

Alexander Mishulin, der kreative Kopf hinter *Heroes of Might & Magic 5*, stand PC ACTION in Moskau Rede und Antwort.

PC ACTION Wie stark habt ihr euch bei der Entwicklung von *Heroes of Might & Magic 5* von den Vorgängern beeinflussen lassen?
ALEXANDER MISHULIN: „Wir haben uns natürlich alle vier Teile genau angeschaut und sehr sorgfältig überlegt, was wir davon erhalten wollen. Viele Spielkomponenten haben wir auch in veränderter Form übernommen."

PC ACTION Die da wären?
ALEXANDER MISHULIN: „Nehmen wir mal die Helden. In Teil 4 wurden sie als normale Kämpfer eingesetzt, was bei vielen Fans nicht gut angekommen ist. Wir haben das teilweise rückgängig gemacht. Helden stehen zwar nicht mehr als Kampfeinheit auf dem Schlachtfeld, unterstützen ihre Truppen aber mit Magie. Und wenn wir unterstützen sagen, meinen wir das auch. Die Schlacht selbst wird in der Regel von den regulären Truppen gewonnen oder verloren. Helden können nur das Zünglein an der Waage sein – mehr nicht. Damit haben wir unser Spiel stärker an Teil 3 statt an Teil 4 angeknüpft."

PC ACTION Was ist denn an neuen Elementen hinzugekommen?
ALEXANDER MISHULIN: „Zuerst haben wir alle sechs Spielparteien grundlegend überarbeitet. Über die Jahre waren so viele Unstimmigkeiten in das *Heroes*-Universum eingezogen, dass wir fast von Null anfangen mussten. Wir wollen eben eine glaubwürdige Welt, auf die man aufbauen kann, denn Fortsetzungen sind geplant. Und dann haben wir natürlich den 2D-Pixelbrei gegen eine 3D-Grafikengine ausgetauscht."

PC ACTION Habt ihr die Grafik komplett selbst entwickelt?
ALEXANDER MISHULIN: „Nein, der bekannte französische Comiczeichner Olivier Ledroit hat die Helden für uns entworfen. Die restlichen Designs haben wir in Zusammenarbeit mit Ubisoft entwickelt. Das war sehr wichtig, damit *Heroes of Might & Magic 5* einen internationalen Anstrich bekommt."



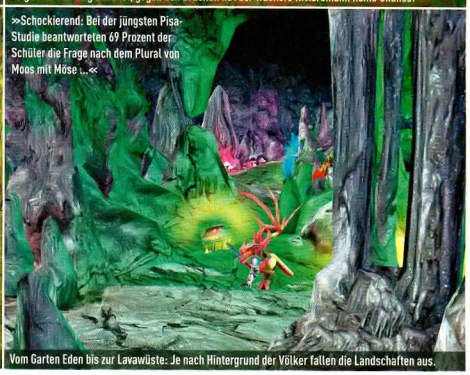
Die Haven-Armee kämpft mit Schwert und göttlichem Beistand.



So gut die Rüstung auch ist, gegen den Drachen hat der wackere Rittersmann keine Chance.



Necropolis zwingt gefallene Helden zu einem unwürdigen Leben nach dem Tode.



Vom Garten Eden bis zur Lavawüste: Je nach Hintergrund der Völker fallen die Landschaften aus.

heiten sie einsetzen. So verlassen sich die Zauberer der Academy auf Magie, während Haven das Schwert bevorzugt.

LOCKERE RUNDE

Das Spiel gliedert sich in zwei Phasen: strategische Züge und taktische Gefechte. In den Strategierunden ziehen Sie Armeen über eine Übersichtskarte, die Gefechte sind ein Mix aus Schach und *Schlacht um Mittelerde*. Während die strategischen Runden abwechselnd gespielt werden, laufen die Gefechte nach Initiative ab. Das heißt, jede Einheit besitzt einen bestimmten Initiativwert. Einfache Lanzenträger kommen so deutlich später und seltener dran als hochwertige Paladine. Bis zu sieben verschiedene Truppentypen darf eine Armee enthalten, angeführt von einem Helden. Die Zahl der Soldaten der jeweiligen Typen ist jedoch unbegrenzt. So kann eine Truppe locker 500 oder mehr Männer umfassen. Neben dem Einzelspieler-Modus sind auch zwei Mehrspieler-Varianten integriert: die klassische und langwierige Weise, bei der die Spieler abwechselnd ziehen, und eine Art Blitzschach-*Heroes*, bei der es auf die Geschwindigkeit der Züge ankommt. Je länger ein Spieler braucht, um so größer die Vorteile für seinen Gegner.

EINMAL AUFBÜGELN BITTE

Der antike 2D-Pixelkram wich einer ansehnlichen 3D-Optik. Besonders die Heimatstädte haben sich sehr gemausert. Die Hauptstadt Havens ist jetzt eine in Licht gebadete Megafestung, während der Architekt von Necropolis wohl eher in Mordor studiert hat. Im Gegensatz zu manchen Frauen sind die Hauptstädte kein reines Blendwerk, da Sie hier Ihre Armeen ausheben. Sie können die Metropolen natürlich auch aufrüsten, wodurch neue Truppen verfügbar sind. Klingt alles super? Dann freuen Sie sich auf den Februar 2006, wenn die Helden in die Läden stürmen. Oliver Haake

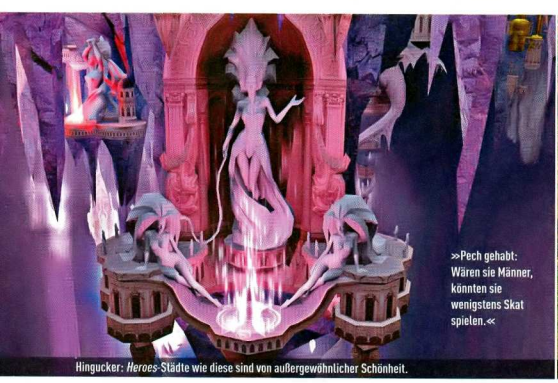
Heroes of Might & Magic 5

GENRE	Rundenstrategie
HERSTELLER	Nival Interactive
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	Februar 2006
VERGLEICHBAR	Heroes of Might & Magic 3



OLIVER HAAKE

Ja, *Heroes of Might & Magic* ist bislang nicht mein Ding gewesen. Zu altbacken waren Grafik und Spielkonzept. Ob mich Nival Interactive mit dem neuen Entwurf umstimmt? Die Ansätze daür sind vielversprechend: gute Grafik, rundes Taktieren. Mein endgültiges Urteil steht aber bis zur Testversion aus, denn die angespielte Beta ist noch arg unfertig. Viele Einrichtungen fehlen und nur der klassische Mehrspieler-Modus ist verfügbar. So ziehen sich gemeinsame Partien noch wie ein 24 Stunden Teleshopping-Marathon hin.



Hingucker: *Heroes*-Städte wie diese sind von außergewöhnlicher Schönheit.



Detailliertes 3D-Terrain und herrliche Lichteffekte verzücken den Betrachter der *Heroes*-Serie.



Kein D&D-Spiel ohne Dungeons ... und Drachen.

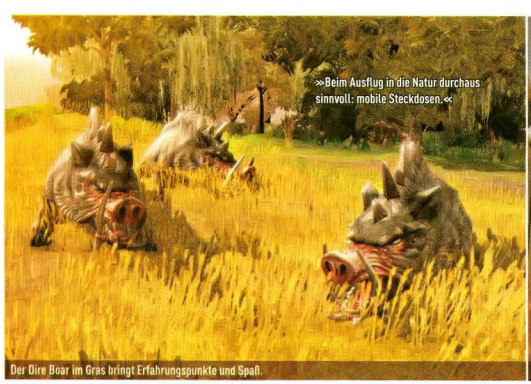
Keine halben Drachen!

Es gibt zu wenige heroische Herausforderungen in Ihrem Alltag? Dann bitte vorfreuen auf das Comeback saftig-komplexer D&D-Kost in Form von NEVERWINTER NIGHTS 2.

Es droht der Tod am Steuer durch spontanen Sekundenschlaf, denn im Autoradio säuselt Phil Collins *One More Night* auf dem Schmusesender, aber das ist schon in Ordnung. Zum einen ist es im Großraum Los Angeles verdammt schwierig, überhaupt eine Station zu finden, die etwas anderes spielt als mexikanische Polka-Varianten oder Rap-Gedöns. Zum anderen bin ich unterwegs nach Santa Ana, um mir ein Spiel namens *Neverwinter Nights 2* anzusehen. Und dessen Vorgänger hatte mir einige kurzweilige, heldenhafte Nächte beschert. Ah, die Erinnerungen. Damals, 2002: Nach scheinbar endloser Entwicklungszeit spuckte Bioware doch noch sein Megaprojekt aus. Nach *Baldur's Gate 2* war das zwar wieder ein Fantasy-Geschoss auf Basis der Dungeons&Dragons-Regelbücher. Aber das Hauptaugenmerk von *Neverwinter Nights* lag auf Mehrspieler-Code und Editor-Tools zum Bau eigener Abenteuer-Module. Also die Tugenden, welche D&D in seiner ursprünglichen Gesellschaftsspielform auszeichneten. Dass die Einzelspieler-Story dabei etwas kurz kam und die langjährig gehypte Grafikengine beim verspäteten Veröffentlichungstermin nur noch lauwarm statt heiß wirkte, waren weniger schöne Begleiterscheinungen.

SCHWERPUNKT AUF STORY

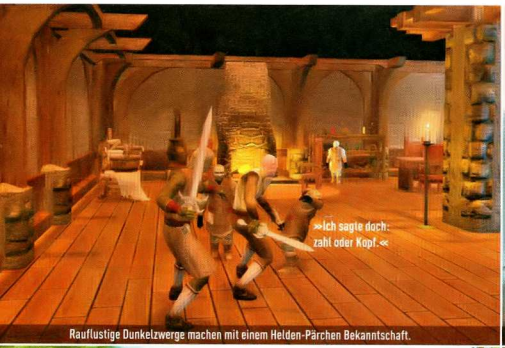
Obsidian Entertainment versucht sich jetzt erneut als Aufbereitungslager für ein



Der Dire Boar im Gras bringt Erfahrungspunkte und Spaß.



Keine Rollenspiel-Story ohne überfallene Heimatstadt.



Rauflustige Dunkelzwerge machen mit einem Helden-Pärchen Bekanntschaft.



Der neue Renderer ermöglicht tauschiges Landschafts-Ambiente.



Zwei bissige Wyverns lauern auf unvorsichtige Spaziergänger.



Die Innenausstattung der Gebäude ist wesentlich detaillierter.

Bioware-Rollenspiel. Das von Black-Isle-Flüchtlingen gegründete Entwicklungsstudio bastelte schon den Nachfolger zu *Knights of the Old Republic*. Inzwischen zeigen die Skizzen an den Bürowänden Drachen statt Droiden, denn jetzt werden die Angestellten zu Nachtmenschen für *Neverwinter Nights 2*. Die heilige Komponenten-Dreifaltigkeit Einzelspieler/Mehrspieler/Tools bleibt erhalten, doch die Prioritäten ordnet man neu. In den beiden letzteren Abteilungen gibt es eher dezente Verbesserungen, am meisten Innovationskraft erwartet uns bei der Geschichte für Solo-Helden. Der unvergessliche Hintergrund: die *Forgotten Realms*, populärstes aller D&D-Szenarien. Der Held ist anfangs noch keiner, nur ein argloser Level-1-Knilch, dessen Heimatdorf überfallen wird, welches in einer Sumpfregion liegt. In der wurden einst die Heere des Königs der Schatten massakriert. So weit die Klischees. Wo sich Obsidians Designer ernsthaft Mühe geben wollen, sind angemessene Missionen und Reaktionen anderer Charaktere. Bis Lord Nasher in der großen Stadt Niewinter überhaupt was von Ihnen wissen will, arbeiten Sie erst mal ausgiebig an Ihrem Ruf. Wichtiges Etappenziel ist dabei der Erwerb einer eigenen Festung. Dort können Sie dann Nichtspielercharaktere ansiedeln, die man vorher auf seinen Reisen angequatscht hat. Diese zahlen zwar keine Miete, produzieren aber schöne Dinge wie exklusive Zaubersprüche oder Ausrüstung für Sie.

PARTY-FREUNDLICHE NÄCHTE

Die Kämpfe laufen wie gewohnt in Echtzeit ab und lassen sich jederzeit durch Tastendruck anhalten, um in Ruhe neue Kommandos zu erteilen. Das hat mehr Komplexität als beim Vorgänger, denn statt einzelner Aushilfskräfte gibt es jetzt richtige Party-Freude und Charakter-Geselligkeit. Das Grüppchensystem erinnert sehr an Obsidians letztes Spiel *Knights of the Old Republic 2*. Im Laufe der Zeit lacht man sich immer mehr potenzielle Weggefährten an. Jeweils zwei Charaktere bilden zusammen mit Ihrem zu Spielbeginn kreierten Haupthelden einen netten Dreier. Abhängig von Situation und Vorlieben lassen sich Mitstreiter auswechseln. Welche Persönlichkeiten überhaupt mitmachen wollen, hängt von Ihren moralischen Entscheidungen im Spielverlauf ab. Obsidian verspricht genug exklusives Personal, Missionen und Schauplätze für besonders gute beziehungsweise besonders böse Helden, sodass sich das mehrmalige Durchspielen lohnen soll. Neben dauerhaften Gruppenmitgliedern, die in Schwätzchen viel Lebensgeschichte und Missionsgelegenheiten preisgeben, sind auch „Gaststars" geplant, die sich Ihnen kurzzeitig für bestimmte Aufgaben anschließen.

CHARAKTER-STÄRKE

Das Endresultat soll ein richtig schön tiefgründiger, PC-exklusiver Fantasy-Brocken sein, der viel Stoff zum Tüfteln und Fummeln bietet. Die Spielregeln basieren auf der Version 3.5 des D&D-Regelwerks und ähneln dem Vorgänger: Bei jedem Level-Aufstieg gibt es also einiges an Talent- und Attributspunkten zu verteilen. Neu sind die Berufsklasse Hexenmeister, umfangreiche Designänderungen beim Barden und eine Fülle von D&D-Unterrassen – vom Drow bis zum Tiefling. Charaktere aus dem Vorgänger dürfen Sie nicht importieren, mit Ihrem neuen Helden befördern Sie sich bis zur Erfahrungsstufe 20 voran. Damit ist man ganz sicher ein Weilchen beschäftigt. Auch Könner sollen mindestens 40 Stunden für das Durchspielen brauchen, bei Berücksichtigung alternativer und optionaler Schauplätze winken sogar um die 60 Stunden Spielzeit. Wir meinen: Her damit!

Heinrich Lenhardt

Neverwinter Nights 2

GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Obsidian Entertainment
FERTIG ZU	50%
ERSCHEINT	1. Halbjahr 2006
VERGLEICHBAR	Neverwinter Nights, KotOR 2



HEINRICH LENHARDT

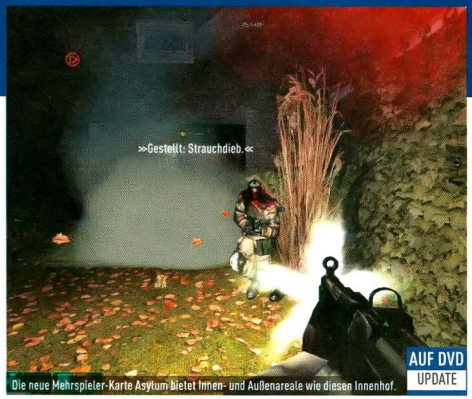
Als ich das erste Mal hörte, dass *Neverwinter Nights 2* die Grafikengine des Vorgängers verwendet, bin ich zum Heulen in den Keller gekrochen. Völlig umsonst. Es stellt sich nämlich heraus, dass die Burschen von Obsidian dabei nach dem „Die Guten ins Töpfchen"-Prinzip vorgehen und die in die Jahre gekommene Grafiktechnik komplett auswechseln. Hoffentlich zerrt der ganze Aufwand mit dem neuen Renderer den Erscheinungstermin nicht allzu tief ins Jahr 2006 hinein. Spielerisch kommt es mir sehr entgegen, dass der Solo-Story mehr Zeit, Liebe und Sorgfalt gewidmet wird. Der ganze Mehrspieler-Kram dürfte allenfalls ein paar ewiggestrige D&D-Fuzzis jucken – wenn ich online rollenspielen will, treibe ich mich lieber gleich in *World of Warcraft* & Co. herum.

TEST

PC ACTION: Die glorreichen Sieben

Es mag es auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!**
   Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
   Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
   Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
   Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit fast zehn Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
   Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
   Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!**
   Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



AUF DVD
UPDATE

Die neue Mehrspieler-Karte Asylum bietet Innen- und Außenareale wie diesen Innenhof.

Update: F.E.A.R.

Satte 116 Megabyte bringt die aktuelle Erweiterung von F.E.A.R. auf die Waage. Mit im Datenpaket: eine brandneue Mehrspieler-Karte!

Der zweite Patch zu dem Horror-Shooter verbessert kleine Programmfehler. Doch der Hauptgrund, das Teil zu installieren, heißt „Asylum". Das ist der Name der neuen Mehrspieler-Karte, die Ihnen Monolith zur Feier des Tages spendiert. Sie dürfen sich in einem alten Sanatorium austoben – Gummizellen inklusive. Zum Abschluss noch frohe Kunde für Mod-Entwickler: Das Update bereitet das Spiel für das angekündigte Software Development Kit (SDK) vor.

Joachim Hesse

Info: http://learn.whatisfear.com

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 fairen Kurs.

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

91 - 100%	Hardware: 1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	Hardware: 1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	Hardware: 2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	Hardware: 2,5 - 2,99	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	Hardware: 3 - 3,49	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	Hardware: 3,5 - 3,99	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	Hardware: 4 -6	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.



PC ACTION: Das Spiel

PREIS	Ca. € 4,99,-
TERMIN	23. Monat 2222
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch

MINDESTENS
500 MHz, 512 MByte RAM, 2 GByte HD, WinXP, 3 Kg Hirn, 6 Portionen Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Keine! Jeder soll sich gefälligst selbst ein Exemplar kaufen. Wie sollen wir sonst reich werden?

PREIS/LEISTUNG	99%
GRAFIK	89%
SOUND	79%
STEUERUNG	69%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

- Unglaublich viel Blödsinn -20%
- Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften -20%
- Pah! Ein riesiges Tester-Team -20%
- Alte PCA-Redakteure immer noch da -20%
- Ooch, vieles sieht so anders aus -20%

=

UNGENÜGEND
Gut, dass es so ein Spiel nicht gibt, wohl aber PC ACTION. Krass, konkret, korrekt!

0% EINZELSPIELER

Wertungssystem & Wertungskasten – da schau her!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hunderprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

Redaktionsspiegel

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie?

Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Kernteams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



CHRISTIAN BIGGE	JOACHIM HESSE	RALPH WOLLNER	ANDREAS BERTITS	AHMET ISCITÜRK	MARC BREHME	LUKASZ CISZEWSKI	HARALD FRÄNKEL
Action- & Online-spiele, Ego-Shooter	Ego-Shooter, Action-Adventures	Sport- & Rennspiele	Echtzeit- & Runden-Strategie	Actionspiele & Ego-Shooter	Adventures & Maps und Mods	Mehrspieler-Shooter & Actionspiele	Actionspiele & Ego-Shooter
CALL OF DUTY 2							
Ein interaktiver Kriegsfilm. Sehr packend inszeniert!	Fantastisch! Nur die Sprachausgabe ist eintönig.	So muss so etwas aussehen und sich anfühlen.	Da werde sogar ich schwach und gehe fremd.	Der Hammer! So muss es sein!	Einfach bombastisch! So fett wie ich!	So muss virtueller Krieg ausschauen!	Sogar zweimal durchspielen rockt!
NEED FOR SPEED: MOST WANTED							
Zwar prima, aber im Untergrund fand ich's noch besser.	Von Zeitlupe kann ich nie genug bekommen!	Besser als der Vorgänger. Hammer-Spiel!	Cool, rasen in Zeitlupe. Mal was anderes.	Sieht gut aus und macht Spaß.	Gepflegt rasen – ohne Angst um den Lappen.	Endlich mal wieder ein *NFS*, das mir gefällt.	Die Reihe reizt mich nicht mehr so.
STAR WARS: BATTLEFRONT 2							
Mir gefällt das Balancing nicht hundert-prozentig.	*Quake 4* ist dein Vater.	Die träge Steuerung nimmt mir viel vom Spielspaß.	*Star Wars* ja, aber bitte etwas anders.	Ich hasse *Star Wars*, aber das gefällt mir!	Naja, nach *04* und *CoD2* zum Nachtisch.	Ein größeres *SW*-Spiel gibt es nicht.	Mehrspieler-Shooter – nicht so meins.
PETER JACKSON'S KING KONG							
Ein Spiel ohne Benutzeroberfläche. Faszinierend.	Der beste Affe seit *Donkey Kong*.	Locker leichtes Baller- und Prügelvergnügen. Super!	Macht Lust auf den Film, der hoffentlich besser wird.	Unkompliziert alles wegklatschen!	Richtig cool inszeniertes Affen-Theater.	Dick und pelzig – so wie ich es mag.	Der coolste Affe seit Don Johnson!
X 3: REUNION							
Im All ist's prall? Mir eher langweilig.	Reizt mich so sehr wie Homeshopping-Fernsehen.	*Elite* ist nach wie vor Genre-Primus.	Vielleicht eine kleine Spur zu komplex.	Ich bin zu einfach gestrickt für so etwas.	Weckt mich, wenn es vorbei ist.	Eher stecke ich meine Hoden in den Toaster.	Die einzige WiSim, die ich geil finde.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = 🤮 ☹

Die PC ACTION-Redaktion



Christian Bigge
Chefredakteur

Christoph Holowaty
Chefreporter Europa

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent

Marc Brehme
Community-Redakteur

RESSORT ABENTEUER

Thomas Weiß
Leitender Redakteur

Felix Schütz
Volontär

RESSORT ACTION



Joachim Hesse
Leitender Redakteur

Harald Fränkel
Redakteur

Ahmet Iscitürk
Redakteur

Lukasz Ciszewski
Volontär

Benjamin Bezold
Redakteur

Ansgar Steidle
Redakteur

RESSORT STRATEGIE



Dirk Gooding
Leitender Redakteur

Andreas Bertits
Redakteur

Stefan Weiss
Redakteur

Oliver Haake
Redakteur

RESSORT SPORT

Ralph Wollner
Redakteur

Christian Sauerteig
Redakteur

Spielereferenzen

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

ACTIONSPIEL

GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003

ACTION-ADVENTURE

Baphomets Fluch 3	Revolution Software	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
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	06/2005

ADVENTURE

Ankh	Deck 13	01/2006
Fahrenheit	Quantic Dreams	10/2005
Runaway	Pendulo Studios	12/2002

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

Age of Empires 3	Ensemble Studios	01/2006
DHdR: Schlacht um Mittelerde	EA Games	01/2005
Warcraft 3 Frozen Throne	Blizzard	07/2003

EGO-SHOOTER

Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004
Quake 4	Raven Software/id	12/2005

FLUGSIMULATION

Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubi Soft	04/2003

MEHRSPIELER-SHOOTER

Battlefield 2	Digital Illusions	08/2005
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
Unreal Tournament 2004	Epic/Digital Extremes	05/2004

ONLINE-ROLLENSPIEL

Everquest 2	Sony Online	02/2004
Guild Wars	NC Soft	07/2005
World of Warcraft	Blizzard	02/2005

RENNSPIEL

DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
GT Legends	Simbin	11/2005
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	01/2006

ROLLENSPIEL

Star Wars: KotOR 2	LucasArts	04/2005
The Fall: Last Days of Gaia	Silver Style	02/2005
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005

RUNDENBASIERENDE STRATEGIE

Civilization 4	Firaxis	01/2006
Rome: Total War	Activision	11/2004
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004

SONSTIGE SIMULATIONEN

Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
Die Sims 2	Maxis	10/2004
The Movies	Lionhead	01/2006

SPORTMANAGER

Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 06	Electronic Arts	12/2005
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004

SPORTSPIEL

NBA Live 2006	EA Kanada	12/2005
NHL 06	EA Sports	11/2005
Pro Evolution Soccer 5	Konami	12/2005

TAKTIK-SHOOTER

Full Spectrum Warrior	THQ	11/2004
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
SWAT 4	Vivendi	05/2005

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Die Gilde	JoWood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	PopTop Software	01/2004



© 2005 Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. F.E.A.R., Vivendi Universal Games und das Vivendi Universal Games Logo sind Marken von Vivendi Universal Games, Inc. Sierra und das Sierra Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern



Einzigartige Mischung aus packender Action und filmreifer Horror-Story

Hochentwickelte Gegner KI und spektakuläre Grafik mit umwerfenden Spezialeffekten

Atemberaubendes Slow-Motion-Feature und realistische Physik

F.E.A.R.™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

WWW.WHATISFEAR.COM

JETZT ÜBERALL ERHÄLTLICH!

ene Marken von Sierra Entertainment, Inc. Das Monolith Logo ist eine Marke von Monolith Productions, Inc. GameSpy und das "Powered by GameSpy" -Design sind Marken von GameSpy Industries, Inc. Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



»Heiße Tarifrunde: Gewehrschaftvertreter.«

Dagegen ist kein Kraut gewachsen!

AUF DVD VIDEO

PC ACTION GOLD

Bei CALL OF DUTY 2 vertreiben Sie schon wieder die Deutschen. Weil das aber so brillant inszeniert ist, können Sie dazu nicht „Nein" sagen.

Schütze Kerdimun guckt verdutzt aus der winterlichen Wäsche. „Das sind Kartoffeln, Genosse Kommissar. Warum benutzen wir Kartoffeln statt echter Granaten?", fragt er. Genau darüber hat der Mann an Maus und Tastatur auch gerade nachgegrübelt. Die Antwort von Kommissar Letlev fällt trocken aus: „Weil echte Granaten teuer sind. Ehrlich gesagt sind sie viel mehr wert als Sie es sind!" Herzlich willkommen beim Tutorial von *Call of Duty 2*, einer virtuellen Grundausbildung der sowjetischen Armee. Hier bekommen Sie nicht nur beigebracht, Kartoffeln zielsicher in eine Badewanne zu werfen. Ihr Ausbilder zeigt Ihnen auch, wie man auf Teddybären schießt und eine Puppe



»Mal was anderes: Paintball-spielen in Christoph Daums Vorgarten.«

Massenangriffe wie hier auf ein Gebäude in Stalingrad erleben Sie in *Call of Duty 2* häufiger.



»Peinlich, diese *Star Wars*-Fantreffen: billige Darth-Vader-Kopie.«

Unliebsame Überraschung: Plötzlich taucht direkt vor uns ein deutscher Soldat auf.



Die Animationen sind hervorragend, da gerät selbst das Überqueren einer Mauer zum Ereignis.

Guter Schnitt?

Viele Zocker haben die Befürchtung, dass die deutsche Version eines Spiels entschärft sein könnte. Wir geben für *Call of Duty 2* Entwarnung.

Die deutsche Version von *Call of Duty 2* stimmt mit dem US-amerikanischen Original fast eins zu eins überein. Es gibt lediglich zwei Änderungen: Die Entwickler haben Hakenkreuze und andere verfassungsfeindlichen Symbole entfernt. Außerdem gibt es eine deutsche Sprachausgabe zu hören. Die ist übrigens sehr gut gelungen. Was das Thema Gewaltdarstellung angeht, präsentiert sich das Spiel ohnehin verhältnismäßig „brav". Es fließt nur wenig Pixelblut und abgerissene Körperteile gibt es auch nicht zu sehen.


Keine Hakenkreuze und keine anderen verfassungsfeindlichen Symbole: Auf den Fahnen am Haus sehen Sie Ersatz-Texturen.



Mit dem Jeep wird der Held ins ägyptische El-Alamein kutschiert.



Rumms! Eine Explosion wirbelt gleich zwei Deutsche durcheinander.

mit dem Gewehrkolben verdrischt. Wie es der Zufall will, geht die Übung direkt in den ersten Einsatz über, bei dem Ihnen bereits einige Kugeln um die Ohren pfeifen. „Mein Gott, ich dachte, wir wären im Training", meint ein Rekrut. „Es gibt kein besseres Training als den Kampf ums Überleben", erwidert Genosse Kommissar. Recht hat er, denn bei diesem Zweiten-Weltkriegs-Shooter geht die Post ab! Es ist fast, als würden Sie in einem Film mitspielen und besonders nah am Geschehen sein, weil Sie alles in der Ich-Perspektive erleben.

ACTION, ACTION, ACTION

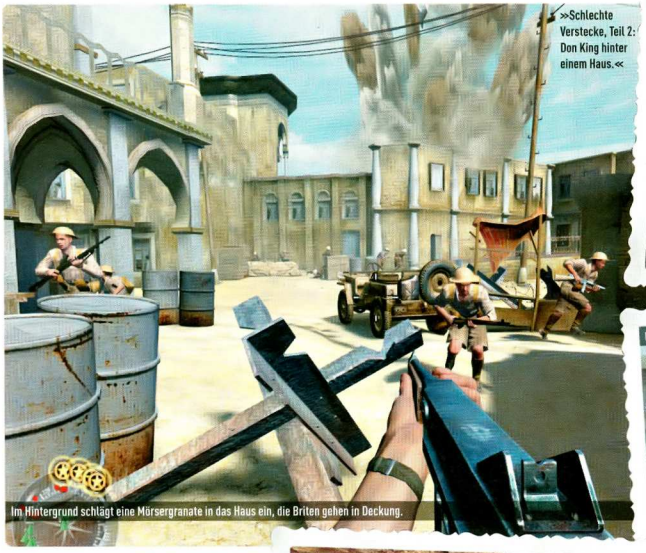
8. Dezember 1944, auf einer Anhöhe bei Bergstein. „Deutscher Gegenangriff", brüllt ein Ranger, „Mörserteams kommen den Hügel rauf!" Mein US-Trupp stürmt vom Bunker ins Freie, wenig später bricht die Hölle los. Maschinengewehre rattern, Menschen schreien. Hier und da fliegt ein Stahlhelm durch die Luft. Schnell liegen unzählige leblose Körper unter dem traurigen, wolkenverhangenem Himmel. Ich steuere US-Corporal Bill Taylor, der sich zunächst mit dem Scharfschützengewehr um die Mörserteams kümmern soll. Dann erklingt ferner Donner. „Artillerie-Sperrfeuer! In Deckung!", schreit ein Ami. Ich ziehe mich schnell in den Bunker zurück. Draußen sind nur noch ein Heulen und die Einschläge der Geschosse zu hören. Die Wände wackeln beunruhigend. Dabei ist das nur der Anfang. In den nächsten Minuten muss ich zwei Tiger-Panzer zerstören, Dutzende von „Krauts" ausschalten, den



Zwischensequenzen wie diese hätten wir gern häufiger gesehen.

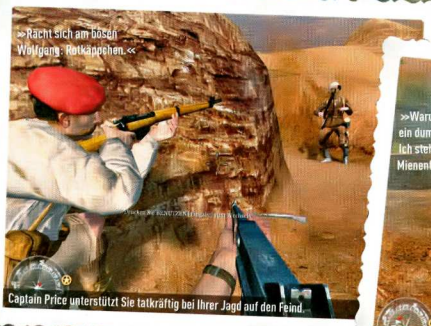


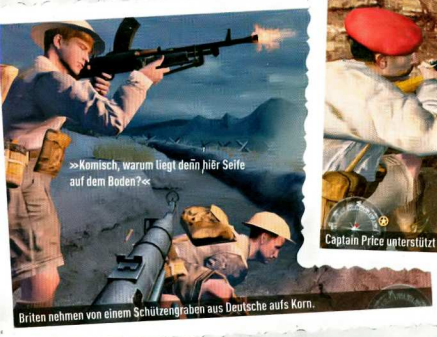
Der Qualm von Rauchgranaten sieht erstklassig aus.

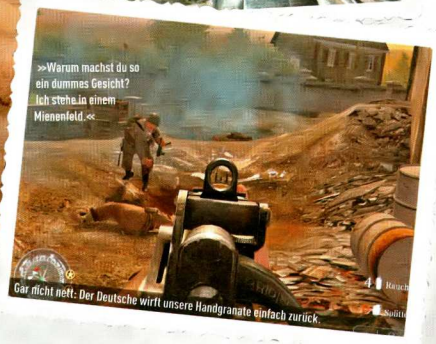












MG-Garben mehrerer Halbkettenfahrzeugen entrinnen und einen weiteren Artillerie-Angriff überstehen. Dann erst jagen plötzlich Flugzeuge über mich hinweg und es gibt Entwarnung: „Hey, seht euch die Abzeichen an, das sind Verbündete!", meint Kamerad McCloskey. „Wer sind die Jungs?" Pathetische Musik ertönt und Sergeant Randall gibt die Antwort: „Unsere Schutzengel – P-51 Mustangs, und keine Sekunde zu spät. Sehr gut Jungs, es ist geschafft!"

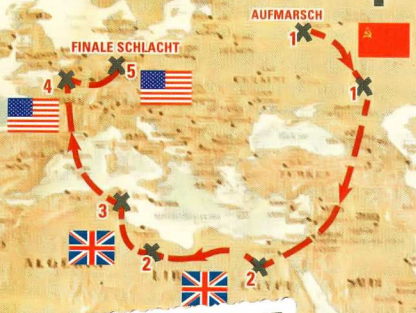
LEBENSENERGIE ADE!

Im Vergleich zum Vorgänger von 2003 hat sich bei *Call of Duty 2* einiges getan. Wieder bieten Sie den deutschen Truppen Paroli, es ist nur alles ein bisschen schöner, besser und größer. Für die in 27 Abschnitte unterteilten zehn Levels benötigen Durchschnittsspieler rund zehn bis zwölf Stunden. Aber bitte nicht heulen, wenn Sie den einfachsten von vier Schwierigkeitsgraden wählen und schneller fertig sind! Denn auf Stufe Eins ist das Kriegsepos alles andere als hart. Sie dürfen zwar nicht frei speichern, das Programm sichert aber im Minutentakt. Ebenfalls neu ist, dass das Spiel nicht über die genretypische Lebensenergie-Anzeige verfügt. Ein rotes Aufblitzen des Monitors zeigt, wenn Ihr Soldat gerade Treffer einsteckt. Sobald er schwer atmet, das Herz überlaut schlägt und seine Sicht vernebelt, ist er schwer verletzt. Wer es schafft, in diesem Moment noch in Deckung zu gehen, erlebt eine wundersame Heilung: Sekunden später ist der Kämpfer wieder topfit. Richtig anfreunden konnten wir uns mit diesem System nicht, weil die Vorstellung von einem Supersoldaten, der offenbar mal eben schnell seine durchschossene Lunge transplantiert, so gar nicht in das sonst realitätsnahe Szenario passt. Wir pochen ja gar nicht auf die sonst obligatorischen Heilpakete, die irgendwo rumliegen, aber die Lösung mit einem herbeieilenden Sanitäter wäre eventuell eleganter gewesen. Total dufte ist, dass ein Symbol in der Bildmitte neuerdings zeigt, wenn in Ihrer Nähe eine feindliche Handgranate zu explodieren droht. Zudem weist ein Pfeil darauf hin, wo der Sprengsatz liegt.

Für eine andere Sache mögen manche die Macher einige Male verfluchen, wenngleich es eine sinnvolle Neuerung ist: Der Spieler kann versehentlich verbündete Soldaten umnieten, was meistens ein sofortiges „Game over" zur Folge hat. Überzeugend ist der Einsatz von Rauchgranaten, denn die bescheren dem Spiel taktische Elemente. Dank der dichten Schwaden hebeln Sie schon mal ein lästiges MG-Nest aus, indem Sie sich unbemerkt daran vorbeimogeln und der Stellung anschließend in die Flanke fallen. Für den Spieler entsteht dadurch auch das Gefühl, mehr Handlungsfreiheit zu haben. In Wahrheit folgen Sie bei *Call of Duty 2* einem Design-Korsett. Es ist aber weniger eng geschnürt

Voll auf dem Trip

Falls Ihr Geld nicht reicht, um mal wieder richtig Urlaub zu machen, kaufen Sie einfach *Call of Duty 2*. Denn da kommen Sie auch ganz schön herum.



1. ASIEN



Sowjetunion:
- Moskau
- Stalingrad

In Moskau absolvieren Sie lediglich Ihre Grundausbildung und die erste Mission. Stalingrad wartet dann mit heftigen Häuserkämpfen auf.

2. AFRIKA



Ägypten:
- El-Alamein
- El Daba

Lybien:
- Nahe Tripolis

In Ägypten beginnt der Wüstenkrieg. Es folgen Panzerschlachten in Lybien (Bild).

3. AFRIKA



Tunesien:
- Toujane
- Matmata

Auch in Tunesien ist der Spieler in erbitterte Häuserkämpfe verwickelt, außerdem bekommt er es mit mehreren Tiefflieger-Attacken (Bild) zu tun.

4. EUROPA



Frankreich:
- Beltot
- Anctoville
- St. Louet
- Amayé-sur-Seulles
- Pointe du Hoc
- Beaumont-Hague

Hier geht's zu mehreren kleinen Orten und Sie tragen Ihr Scherflein zum D-Day am 6. Juni 1944 bei.

5. EUROPA



Deutschland:
- Bergstein
- Vallendar

Nahe Bergstein kämpfen Sie um eine Anhöhe im Hürtgenwald. Dann überquert Ihr Trupp den Rhein (Bild), um nach Vallendar zu gelangen.

als beim ersten Teil. In manchen Missionen dürfen Sie Aufträge sogar in beliebiger Reihenfolge abarbeiten.

DREI KAMPAGNEN

Sonst ist alles weitgehend beim Alten geblieben – und das ist gut so! Ihr Schützling trägt maximal zwei Schießeisen und acht Granaten mit sich herum, kann aber jederzeit Waffen gefallener Soldaten aufnehmen. Hin und wieder nutzt er stationäre MGs. In heiklen Situationen duckt sich der Held oder wirft sich auf den Boden, um zu robben oder Gegner besser anvisieren zu können. In Bewegung ist es sehr viel schwieriger, zu treffen, weil die Waffen streuen. Optisch deutlich gemacht ist dies durch das Fadenkreuz, das immer größer wird und beim Rennen komplett verschwindet. Der Spieler kann aber auch über Kimme und Korn zielen, was dank der präzisen Steuerung hervorragend funktioniert. Mit einem Scharfschützengewehr ist es sogar möglich, per Tastendruck kurzzeitig die Luft anzuhalten. Gesundheitsfördernd ist es ferner, auch mal einen Blick um Ecken zu riskieren, indem sich der Kämpfer vorsichtig vorlehnt. Hindernisse wie Zäune und niedrigere Mauern überwinden Sie flugs mit einem Druck der Sprungtaste. Verlaufen können Sie sich übrigens so gut wie gar nicht, dafür sorgt der gewohnt hilfreiche Kompass. Die Sterne darauf zeigen, wo es denn als nächstes hingeht. Während der drei Kampagnen spielen Sie auf Seiten der Sowjets, Briten und US-Amerikaner und kommen in der Sowjetunion, Afrika, Frankreich und Deutschland zum Einsatz. Die Levels bieten nicht nur wegen der vielen Schauplätze eine Menge Abwechslung. Schon klar, nicht selten geht es lediglich darum, wild ballernd einen Monsteransturm von Digital-Deutschen abzuwehren. Ihr Held wird dafür aber sowohl in Häuserkämpfe als auch Massenschlachten auf offenem Feld verwickelt. Beinahe jede Mission wartet zudem mit außergewöhnlich spannenden Ereignissen auf. So sollen Sie in Stalingrad eine feindliche Stellung in die Luft sprengen. Als Sie sich in der Rolle eines gewissen Vasili Koslov durch einen Schützengraben auf Ihr Ziel zu bewegen, brüllt plötzlich ein Kamerad „Panzer! In Deckung! In Deckung!", was Ihnen einen heftigen Adrenalinschub beschert. Nur Sekunden später rollen mehrere Kettenfahrzeuge über den Graben und damit Ihren Kopf hinweg. Wenige Tage danach reparieren Sie ein paar Telefonleitungen – im Kugelhagel, versteht sich. Ebenfalls nicht gemütlich ist es, geduckt durch eine Pipeline zu krabbeln, um hinter die feindlichen Linien zu gelangen. Besonders, wenn die Deutschen plötzlich meinen, das Rohr von außen perforieren zu müssen. Vasili entkommt nur mit Mühe und Not, muss aber miterleben, wie ein paar Genossen vor ihm schreiend vergehen. Dass der Sowjet nur wenig später einem Panzer ge-

So spielt sich CoD 2

Call of Duty 2 ist für einen Ego-Shooter sehr abwechslungsreich, obwohl kein einziges Schalterrätsel enthalten ist. Wir zeigen Ihnen einen Teil dessen, was Sie während der Missionen erwartet.



ZERSTÖREN

Panzer können mit einer Panzerfaust oder Sprengstoff platt gemacht werden. Wenn Sie nur die Ketten lahm legen, erledigen Kollegen mit einer Handgranate den Rest.

FLÜCHTEN

In Tunesien liefern Sie sich mit den Deutschen eine Verfolgungsjagd und bedienen dabei das Geschütz auf dem britischen Panzerwagen.



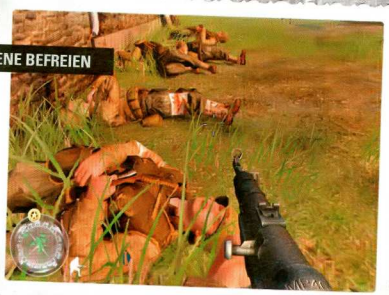
SCHARF SCHIESSEN

Sie können häufiger mit dem Scharfschützengewehr aktiv werden, es gibt aber auch speziell ausgewiesene Sniper-Missionen. In einem Fall schaltet der Spieler deutsche Mörserteams aus.



GEFANGENE BEFREIEN

In der Normandie gilt es unter anderem, Gefangene zu befreien. Die sind nicht in bestem Zustand, wie unser Bild beweist.



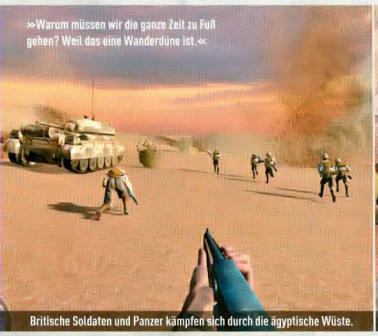
genüber steht, sorgt auch nicht gerade für Entspannung. Ohne entsprechende Panzerfaust gerät das zur kniffligen Sache, weil sich der Spieler vorsichtig an das Gefährt schleichen und eine Sprengladung anbringen muss. Umso aufbauender ist es, wenn die Ketten dann hops gehen und zwei Kollegen den Panzer besteigen, um als krönenden Abschluss eine fluffige Handgranate in die Luke zu stopfen.

AB IN DIE WÜSTE!

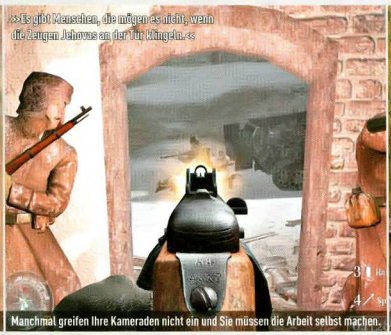
Die britische Kampagne, die vom Kampf gegen Rommels Afrikakorps handelt, beginnt im wahrsten Sinne des Wortes mit einem Feuerwerk, weil Sie während der ersten Mission im ägyptischen El-Alamein Treibstofffässer und Bunker sprengen. Ihr Alter Ego, in diesem Fall Sergeant John Davis, ist später auch verantwortlich, Artillerieunterstützung anzufordern, indem er von einem Dach mit dem Fernglas feindliche Panzer lokalisiert. Herausragend inszeniert sind die Häuserkämpfe in der Stadt El Daba, die orientalisches Flair versprüht. In der Folgezeit jagt Davis als Schütze an Bord eines flüchtenden Panzerwagens durchs tunesische Toujane, sichert die Matmata-Route nach Tunis, sitzt höchstpersönlich an einem Flugabwehrgeschütz, holt deutsche Flugzeuge auf den Boden der Tatsachen und landet letztendlich in Frankreich. Dort befreit er in Beltot amerikanische Kriegsgefangene und erlegt mit einer Panzerfaust bei St. Louet seinen ersten Tiger. Ein kurzes Intermezzo in der britischen Kampagne stellt der Auftritt von Panzerkommandant David Welsh dar. Hier steuern Sie einen britischen Crusader durch die lybische Wüste und zerstören deutsche Panzer und Panzerabwehrstellungen. Diese Fahrmissionen wirken allerdings etwas bemüht, so als hätten die Entwickler dem Spieler an dieser Stelle unbedingt mal etwas anderes bieten wollen.

ÜBER DEN RHEIN

In der US-Kampagne schließlich begleiten Sie den bereits erwähnten Corporal Taylor, der mit dem 2. Ranger-Bataillon die Alliierten in der Normandie unterstützt. Der erste Auftrag lautet, an der Küste von Pointe du Hoc Geschütze unschädlich zu machen, die die nur drei Meilen entfernten Strände Omaha und Utah erreichen und die Landung am D-Day gefährden könnten. Es ist einer der packendsten Momente in *Call of Duty 2*, wenn Sie mit dem



Britische Soldaten und Panzer kämpfen sich durch die ägyptische Wüste.



Manchmal greifen Ihre Kameraden nicht ein und Sie müssen die Arbeit selbst machen.

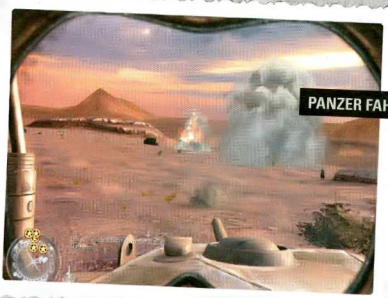


Ein Deutscher überrascht uns, als wir ein Gebäude sichern wollen.



FLUGZEUGE ABWEHREN

In Matmata nimmt der Spieler in einem Geschütz Platz und holt in *Moorhuhnjagd*-Manier Flugzeuge vom Himmel.



PANZER FAHREN

Für zwei Missionen sitzen Sie in einem Crusader-Panzer und machen alles platt, was Ihnen in die Quere kommt.

Feine Feinheiten

Kleinigkeiten können viel Spaß machen. Auch bei Spielen. In *Call of Duty 2* sind uns mehrere solcher Details aufgefallen. Beispiele gefällig?



Sorgt für Spannung: Schwer verwundete Gegner rappeln sich oft noch einmal mit letzter Kraft auf, um einen letzten Schuss abzugeben (links). Also Augen auf! Und: Rufe von Kameraden helfen manchmal, Feinde zu entdecken. Zeitweise gibt es sehr exakte Informationen: „Scharfschütze im Fenster, rotes Gebäude, erster Stock!"

Vergleich



Call of Duty 2

PRO + CONTRA

- Herausragende Atmosphäre
- Grafik und Sound
- Action und Abwechslung
- Praktisch null Story

90% EINZELSPIELER



Call of Duty

PRO + CONTRA

- Sehr gute Atmosphäre
- Abwechslungsreiche Einsätze
- Veraltete Grafik
- Durchwachsene KI

80% EINZELSPIELER



Brothers in Arms: Earned in Blood

PRO + CONTRA

- Durchdachtes Taktik-System
- Zwischensequenzen
- Baukasten-Leveldesign; wenig spielerische Abwechslung

78% EINZELSPIELER

Boot anlegen und zunächst kurzzeitig wegen einer Granate benommen zu Boden gehen. Ringsherum kommen dutzende von Kameraden grausam ums Leben. Durch einen Schleier beobachtet der Held beispielsweise zwei brennende Soldaten, die kreischend zusammenbrechen. Als er wieder klar sehen und sich bewegen kann, ist es sein einziges Ziel, trotz enorm bleihaltiger Luft die Klippen zu erreichen, um dort an einem Seil viele Meter nach oben zu klettern. Und noch einmal steigt die Dramatik: Über Taylor wird ein Ranger tödlich getroffen, stürzt ab und reißt einen zweiten mit in den Tod. Hier zeigt sich einmal mehr, dass die Entwickler von Infinity Ward wahre Meister sind, wenn es um so genannte Skripte geht, also festgelegte Ereignisse während des Spielgeschehens. Doch zurück ins virtuelle Frankreich: Haben Sie die Hürde an der Küste gemeistert und sich wenig später in einem Dorf noch als Scharfschütze auf einem Getreidesilo verdient gemacht, gelangen Sie nach Deutschland. Dort wartet auf den Corporal das große Finale. Im Anschluss an die bombastischen Gefechte auf dem Hügel im Hürtgenwald nahe Bergstein überqueren er und seine Kumpanen in Amphibientransportern den Rhein, um am anderen Ufer die Stadt Vallendar einzunehmen.

NUR EIN ZAHNRÄDCHEN

Den Entwickler ist es außerordentlich gut gelungen, dem Spieler zu vermitteln, nur ein kleines Zahnrad in einem großen Krieg zu sein. Ständig umgeben Sie dutzende von verbündeten und feindlichen Soldaten – die zudem häufig Nachschub bekommen. Beim Angriff auf die Anhöhe im Hürtgenwald etwa stürmt Ihr Kämpfer in einer großen, entschlossen wirkenden und wild johlenden Gruppe voran, während rundherum Mörsergeschosse einschlagen. Ständig fliegt dem Trupp der Dreck um die Ohren und immer wieder werden Infanteristen zu Boden geschleudert. Apropos: Das Spiel wirkt keinesfalls wie eine reine Infanteristen-Simulation. Dass die Technik im Zweiten Weltkrieg eine wichtige Rolle spielte, wird immer wieder deutlich. Sei es bei Tieffliger-Angriffen oder wenn Sie am Ende einer Mission Ihre Seestreitkräfte anfunken, damit diese die im Hafen von El Daba liegenden Schiffe versenken. Sie sehen: In *Call of Duty 2* ist wirklich eine Menge los. Und das gilt natürlich erst recht für den Mehrspieler-Modus.



Bei dieser Mission verteidigen Sie eine Straßensperre.



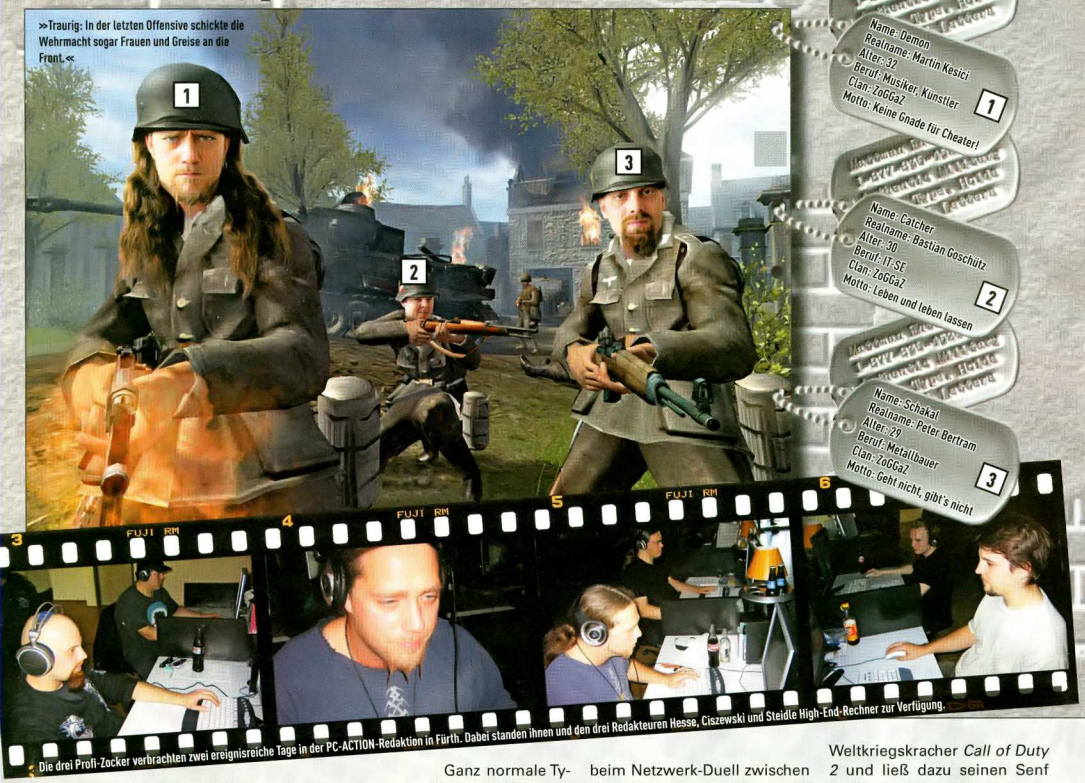
Wirkt fast wie ein Ölgemälde: Schlachtfeld nach einem Flugzeugangriff.



Die 27. und letzte Mission spielt im deutschen Ort Vallendar.

Der Mehrspieler-Test

Für unseren umfangreichen Mehrspieler-Test luden wir drei Profi-Zocker ein, darunter unser alter Kumpel Martin Kesici.



Sie nennen sich Demon, Catcher und Schakal. Sie schießen schneller als Lucky Luke und genauer als der Scharfschütze von Washington. Aber natürlich nur virtuell, schließlich können wir echte Waffengewalt nicht leiden. Denn in Wirklichkeit heißen die drei Revolverhelden Martin, Bastian und Peter. Ein Musiker, ein IT-Fachmann und ein Metallbauer.

Ganz normale Typen eben. Und sie sind passionierte *Call of Duty*-Zocker. Ein Grund für uns, den Jungs mal den Mehrspieler-Modus von *Call of Duty 2* in den heiligen Redaktionshallen in Fürth zu präsentieren und sie danach auszuquetschen. Schließlich schauen die glorreichen Drei auf eine jahrelange Clan-Geschichte zurück – und haben massig Ahnung, worauf es beim Netzwerk-Duell zwischen den Alliierten und den Deutschen wirklich ankommt.

MEHR POWER!

Haben wir eigentlich schon erwähnt, dass es sich bei Demon um den *Star Search*-Sieger und *Angel of Berlin*-Barde-Martin Kesici handelt? „eMKay" besuchte uns schon vor wenigen Monaten. Er begutachtete damals das erste Material zum Weltkriegskracher *Call of Duty 2* und ließ dazu seinen Senf ab. Und auch diesmal müssen wir auf Feedback nicht lange warten. Bei der ersten jungfräulichen Mehrspieler-Partie gegen die geballte Shooter-Kompetenz Hesse, Ciszewski und Steidle waren die drei *CoD*-Veteranen völlig von den Socken: „Die Waffe hier ist geil, leck mich am Arsch!" Gezockt wird, was der abgespeckte Mehrspieler-Modus zu







INTERVIEW

„GEILE SCHEISSE!"



Unten, von links: Peter Bertram, Martin Kesici und Bastian Goschütz. Oben: Lukasz Ciszewski, Joachim Hesse und Ansgar Steidle.

Nach zwei Tagen intensiver Zockorgien befragten wir Martin Kesici, Bastian Goschütz und Peter Bertram nach ihrer Meinung zum Mehrspieler-Part von *Call of Duty 2*.

PC ACTION Wie sind denn eure Eindrücke vom Mehrspieler-Modus? Gibt es gravierende Unterschiede?
MARTIN KESICI: Gravierend wurde nichts verändert. Bei der Grafik hat sich jedoch ordentlich was getan. Wenn man über eine Mauer springt, hält man die Waffe nicht mehr im Anschlag, das ist ziemlich realistisch. Das Handling der Waffen hat mir gefallen. Vom Gameplay her hat sich wenig geändert.

PETER BERTRAM: Manche Karten wurden ein wenig überarbeitet, aber ansonsten gibt's nicht allzu viel Neues.

BASTIAN GOSCHÜTZ: Wer sich etwas komplett Neues erhofft, dessen Erwartungen werden sicher nicht erfüllt. Schade finde ich, dass es keine Fahrzeuge gibt.

MARTIN KESICI: Cool ist natürlich, dass die Charaktere nicht mehr in der Wand stecken bleiben. Bei *Call of Duty 1* gab es noch ziemlich viele Clipping-Fehler. Was ich mir wünschen würde, dass die Karten mehr interaktive Objekte haben und ich etwas kaputtmachen oder umschmeissen kann. Bisschen mehr Action in den Räumlichkeiten.

BASTIAN GOSCHÜTZ: Zum Beispiel, wenn ich auf eine Scheibe schieße, dass die zerspringt. Sowas wäre cool.

PC ACTION Werdet ihr *Call of Duty 2* in eurem neuen Clan ZoGGaZ auch spielen?
MARTIN KESICI: Auf den Server hauen wir's auf jeden Fall rauf! Zur Zeit haben wir leider nicht mehr so viel Zeit zum Zocken. Aber bald geht es wieder richtig los.

PC ACTION Hat euch irgendetwas gestört?
MARTIN KESICI: Die deutsche Übersetzung finde ich lieblos, und ein paar Fehler sind da auch drin. Wieso gibt's keine zynischen Sprüche oder so? Die lassen Sachen ab wie: „Bombe entschärfen..." Langweilig so was!

PETER BERTRAM: Ich glaube, mit etwas mehr Witz und Betonung in der Sprache würde das Spielgeschehen noch mehr Spaß machen.

PC ACTION Wie schaut es mit der Akustik aus?
MARTIN KESICI: Da ist ja nicht viel. Trash-Metal oder so würde schon gut ankommen. Vielleicht drehen wir mal ein Ingame-Movie und unterlegen es mit Musik oder so.

PC ACTION Was habt ihr so für Lieblingswaffen?
PETER BERTRAM: Also ich bleib beim deutschen Karabiner. Ich hab mich so eingeschossen mit dem Ding.

MARTIN KESICI: Stimmt, Schakal spielt generell nur mit Karabiner. Was ja ein Vorteil ist – ein Schuss, tot.

PETER BERTRAM: Eben. Man muss unter Druck schnell zielen, und vor allem treffen.

BASTIAN GOSCHÜTZ: Ich spiele mit allen Waffen, das ist mir eigentlich wurscht. Die Pumpgun ist für den Nahkampf top, aber für die Ferne ein Scheiß. Ansonsten spiele ich auch mit Maschinenpistole und Karabiner.

MARTIN KESICI: Ich habe jetzt alle Waffen durch. Die Rifle ist natürlich gut fürs Handling, hat aber nicht so die Durchschlagskraft wie beispielsweise die Sniper.

PETER BERTRAM: Sniper find ich eh doof. Du kannst damit nicht rumrennen, weil du erst anlegen musst. Dann ist der Gegner schon aus dem Bild. Beim Karabiner bin ich im Vorteil, ich seh immer noch, wo der Typ ist.

PC ACTION Ihr solltet es ja wissen: Wie lange muss man täglich trainieren, damit man mit euch mithalten kann?
BASTIAN GOSCHÜTZ: Kommt drauf an wie gut man durch frühere Shooter geübt ist. Wenn man schon andere Mehrspieler-Titel gezockt hat, sollte man mit *CoD 2* keine Probleme haben.

MARTIN KESICI: Es ist schon ziemlich einfach, sich in *CoD 2* einzufinden. Das Spiel hat ja keine großartigen Geheimnisse. Du musst dir eine Waffe aussuchen und damit umgehen können. Zudem kann man glücklicherweise nicht ständig durch die Luft springen. Ist ja wie in echt. Da kann ich ja auch nicht die ganze Zeit herumhüpfen, das geht nicht. Der Einstieg ist auf jeden Fall einfacher als bei anderen Shootern, obwohl es ziemlich realistisch ist. Man muss aber schon taktisch spielen – natürlich bis auf Deathmatch. Mir macht „Suchen und Zerstören" am meisten Spaß. Ansonsten bin ich leicht enttäuscht. Es ist keine Weiterentwicklung. Wenn man beispielsweise einen Tisch umhauen könnte und als Deckung nutzen könnte, das wäre geil.

PC ACTION Wird Call of Duty 2 eigentlich auf euren Heimrechnern laufen?
(Lautes Gelächter) MARTIN KESICI: Klar, 640x480 Auflösung mit einem Bild pro Sekunde.

BASTIAN GOSCHÜTZ: Ich glaube, da müsste schon was gehen.

MARTIN KESICI: Das Spiel muss man in hohen Details genießen. Geile Scheiße, das schaut einfach genial aus.

PC ACTION Martin, deine Fans fragen sich bestimmt: Wann kommt das neue Album?
MARTIN KESICI: Wees ick jarnet so jenau („Das weiß ich gar nicht so genau", Anm. der Redaktion). April, Mai. Das wird auch alles mehr Richtung Rock gehen. Ich werde dann auch nicht mehr Martin Kesici, sondern nur noch eMKay heißen.

bieten hat. Im Gegensatz zum Vorgänger-Erweiterungspack *United Offensive* fehlen die spaßigen Modi „Herrschaft" und „Basisangriff" völlig. Wir starten mit den Standardvarianten Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag. Die Jungs sind sichtlich von der Leistungsfähigkeit unserer Testrechner beeindruckt. Wer würde sich nicht mit einem Athlon 64 X2 Dual Core 4600+, 2 GByte RAM und einer Geforce 7800 GTX wohl fühlen? „Die Texturen der Stalingrad-Karte sind Hammer!", lässt Herr Kesici verlauten. Kein Wunder, schließlich kommt die brillante Optik nicht nur beim famosen Einzelspieler-Part, sondern auch bei fetzigen Online- und LAN-Schlachten gut zur Geltung. Lichteffekte spiegeln sich physikalisch perfekt auf den detaillierten Waffenmodellen und der Umgebung wider. Und schauen Sie einmal in die Sonne, ist Ihnen kurzzeitig schwarz vor Augen.

KLASSENKAMPF

Es ist schon erstaunlich, wie viel Spaß man an einem Mehrspieler-Shooter mit lediglich sechs Spielern im Netzwerk haben kann. Geht bei vielen vergleichbaren Titeln unter zehn Zockern nichts, macht der Modus „Suchen und Zerstören" mächtig Laune. In zwei Dreier-Teams wagen wir uns nach Toujane, Tunesien. Ähnlich wie beim Urvater des Genres, *Counter-Strike*, legt die eine Partei an bestimmten Orten eine Bombe, während die Gegner dies verhindern oder den Sprengsatz entschärfen müssen. Während Demon, Catcher und Schakal die fünf ersten Runden dominieren, verlieren sie die Partie doch noch nach einer überraschenden Siegesserie des PC ACTION-Teams mit 5:10. Doch die



Nach Ihrem Ableben schauen Sie sich durch die Augen Ihres Feindes die Situation in Ruhe an.



Afrika-Einsatz: Tunesien stellt ein komplett neues Gebiet in *Call of Duty 2* dar.



Die Rauchgranate ist effektiver denn je.



Von Angesicht zu Angesicht: Einer von diesen zwei Soldaten wird nicht mehr lange existieren.

unglücklichen Verlierer wollen Revanche beim Spielmodus „Hauptquartier". Hierbei bauen Sie an jeweils zwei strategisch wichtigen Positionen Kommandoposten auf und beschützen diese. Okay, bei einem Drei-gegen-drei-Match artet dies in ein hitziges Herumgelaufe aus, doch mit ein paar Leuten mehr ist der Modus sinnvoll, wie wir bei der darauf folgenden Internet-Partie feststellen konnten. Von den 13 Karten sind mehr als die Hälfte komplett neu (El Alamein, Moskau, Beltot), einige überarbeitet (Brecourt, Stalingrad) und einige kennen echte *Call of Duty*-Anhänger schon in- und auswendig aus dem Erstling (St. Mère-Eglise, Caen, Carantan). Mehr Infos zu den Karten entnehmen Sie dem Kasten „Reise, Reise". Das Design der Schauplätze ist durch die Bank durchdacht, jedoch ist die maximale Spieleranzahl von 64 etwas zu hoch gegriffen. Wir versuchten uns mit unseren drei Gästen auf einem Deathmatch-Server mit 32 Spielern – und mussten erfahren, wie Deathmatch nicht sein soll: Wir spawnen, sehen mindestens drei Gegner vor unserer virtuellen Flinte, erwischen höchstens einen und beißen ins Gras. Immer und immer wieder. Da mag nicht wirklich Weltkriegsatmosphäre aufkommen. Auch bei anderen Modi ist bei so vielen Mitstreitern nicht viel zu holen. Unsere Empfehlung lautet also: Zocken Sie lieber auf unhektischen Servern mit maximal zwei Dutzend Spielern.

IM KÖRPER DES FEINDES

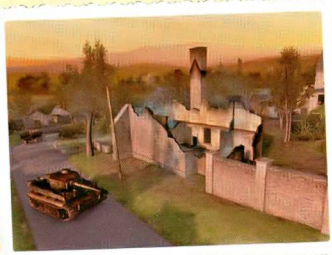
Verwundert und gleichzeitig begeistert zeigt sich Profi-Zocker Kesici über die wirksame Rauchgranate: „Wenn man die irgendwo hinschmeißt, sieht man wirklich gar nichts mehr!" Bastian Goschütz alias Catcher ist von den realistischen Schatten richtig angetan. „Wenn einer hinter der Mauer hockt und einen Schatten wirft, kommt das ziemlich cool rüber", lobt er. Auch wir finden Gefallen an Kleinigkeiten, die den Mehrspieler-Part von *Call of Duty 2* so spaßig machen. Die so genannte Abschusskamera war zwar schon im Vorgänger dabei, begeisterte uns jedoch ein weiteres Mal. Nach jedem Ableben verfolgen Sie

Reise, Reise

Auch auf Internetservern und im lokalen Netzwerk kommen Sie rum in der Welt. Es stehen Ihnen Kriegschauplätze in Russland, Frankreich, Tunesien und Ägypten zur Verfügung. Die gelungensten Karten sehen Sie hier!

Beltot, Frankreich

Ideale Spielerzahl: 10 bis 15 Spieler
Szenario: Eine Kleinstadt, geteilt durch eine befestigte Straße und einen Flussgraben. Die Häuser und Dächer sind für Scharfschützen ein Traum.
Besonderheiten: Am Kartenrand befindet sich ein MG-Turm.





Stalingrad, Sowjetunion

Ideale Spielerzahl: 15 bis 25 Spieler
Szenario: Verschneite Bahnhofsgegend mit einer Hand voll Lagerhallen und Gebäuden.
Besonderheiten: Rostende Zugwagons bieten guten Unterschlupf.

El Alamein, Ägypten

Ideale Spielerzahl: 10 bis 15 Spieler
Szenario: Nachteinsatz in der Wüste. Die verwinkelten Schützengräben sind verbunden mit Bunkern.
Besonderheiten: Das Paradies für Schrotflinten-Fans.



aus der Sicht Ihres erfolgreichen Feindes, wie genau Sie um die Ecke gebracht wurden. Dies beugt unnötigen Cheater-Vorwürfen vor und verkürzt die Wartezeit – absolut perfekt! An den Schießeisen haben die Entwickler ebenfalls nicht gerüttelt. Bis auf größere Kaliber à la Raketenwerfer sind sämtliche bekannte Waffen aus dem Zweiten Weltkrieg vertreten, sowohl auf Seiten der Alliierten und Sowjets als auch bei den Deutschen. Welche Teile Profi-Clan-Zocker bevorzugen, lesen Sie im Interview-Kasten „Geile Scheiße".

FAZIT

Nach zwei Tagen voller frustrierender Niederlagen und glorreicher Siege machen sich Martin, Bastian und Peter erschöpft, aber glücklich auf den Weg heim nach Berlin. Lediglich Herr Kesici sah am letzten Tag etwas geschlaucht aus. „Der Rum im Hotel hat richtig reingehauen!", klagt er. Doch genau wie die PC ACTION-Redakteure waren die Jungs entzückt vom gelungenen *Call of Duty 2*-Mehrspieler-Modus und möchten schon diesen Monat mit ihrem Clan (bald online: www.zoggaz.net) wieder in die Szene einsteigen. Wir treffen uns im Netz!

Steig ein!

Der Mehrspieler-Modus von *Call of Duty 2* ist nicht wirklich anspruchsvoll. Trotzdem gibt es ein paar Dinge, die Anfänger beachten sollten.



Am Anfang war das Schießeisen: Bevor Sie loslegen, suchen Sie einen passenden Ballermann aus. Dabei unterscheiden sich die Dinger in Präzision, Durchschlagskraft und Mobilität.



Folgen Sie dem Punkt! In den Modi „Hauptquartier", „Suchen und Zerstören" sowie „Capture the Flag" zeigen Ihnen Symbole stets den Ort an, den Sie schnellstmöglich besuchen sollten.



Der Kompass ist, wie schon im Einzelspieler-Modus, ein äußerst hilfreiches Instrument. An den grünen Pfeilen und roten Punkten erkennen Sie eigene Kameraden und gesichtete Feinde.

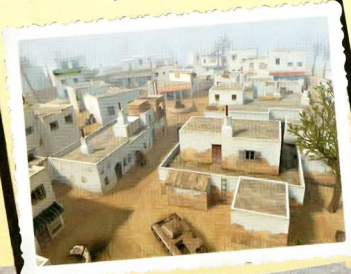


So banal es klingt, aber passen Sie um Gottes Willen auf Ihre Kameraden auf! Diese tragen nämlich je nach Partei ein Kreuz, Sterne und Streifen oder Hammer und Sichel auf dem Kopf. Also Obacht!



Caen, Frankreich

Ideale Spielerzahl: 15 bis 20 Spieler
Szenario: Zerbombte Innenstadt von Caen. Massig brennende Häuserruinen und Bombenkrater.
Besonderheiten: Eine der umfangreichsten *Call of Duty 2*-Karten.



Toujane, Tunesien

Ideale Spielerzahl: 20 bis 25 Spieler
Szenario: Orientalisches Stadtgebiet. Eine perfekte Mischung aus Straßen- und Häuserkampf.
Besonderheiten: Mit Leitern gelangen die Spieler auf die Dächer.



Brecourt, Frankreich

Ideale Spielerzahl: 20 bis 30 Spieler
Szenario: Weite Wiesenlandschaften und Flakstellungen in der französischen Provinz.
Besonderheiten: Viehkadaver dienen als Deckung vor feindlichem Feuer.

PC ACTION-Testlogbuch

Call of Duty 2

Unser Test des Zweiten-Weltkriegs-Shooters verlief ohne Probleme. Na ja, fast jedenfalls.

HARALD FRÄNKEL



MONTAG, 31.10.2005 | 12:37 Uhr

Na da schau her, ich halte ein verpacktes *Call of Duty 2* in meinen Händen. Blöd, dass wir nicht früher eine Vorabversion bekommen haben, wie es üblich ist. Wenn eine Firma nur fertige Software rausschickt, ist das meistens kein gutes Zeichen. Aber nein, *CoD 2* kann kein schlechtes Spiel sein, sage ich mir und lege los. Nach drei Missionen stelle ich vielerlei fest: Das Tutorial ist cool, die Atmosphäre klasse und außerdem liebe ich es, wie lustig die Deutschen durch die Luft fliegen, wenn ich ihnen eine Handgranate unterjubele. Die Freude daran sollte bis zum Ende anhalten, es war einfach immer wieder schön! Doch Achtung: Nein, ich würde nie eine echte Handgranate nach echten Menschen werfen und kann zwischen Spiel und Realität unterscheiden. Moralapostel können sich also etwaige „Perverse Gewaltgamer sind potenzielle Amokläufer"-Epistel sparen. Vielen Dank für Ihre Kooperation.

DIENSTAG, 1.11.2005 | 10:42 Uhr

Ich würde gern jemanden töten. Nein, das war jetzt auch nicht wirklich ernst gemeint, aber mich nervt ein Steuerungs-Bug. Der bewirkt, dass mein Männlein ständig und selbstständig nach rechts läuft, was ich aber nicht will. Die Nach-rechts-laufen-Taste klemmt auch nicht oder so. Ich lade also neu und alles ist wieder gut. Bis zur 14. und 15. Mission (Tunesien). Aus irgendeinem nicht nachvollziehbaren Grund ruckelt die Grafik unglaublich dreist. Eine Diashow kann ich jedenfalls nicht spielen. Mir ist zwar klar, dass *CoD 2* sehr hardwareintensiv ist, aber vorher ging auch alles ohne große Probleme. Das gleiche Phänomen tritt bei einem zweiten Rechner auf: Alle Missionen laufen weitgehend flüssig, unabhängig von irgendwelchen Hardware fressenden Effekten wie Rauch. Nur die 14. und 15. Mission zicken. Haben Frauen diese Level konzipiert? Oder kann es sein, dass die Entwickler die Abschnitte einfach nicht ganz optimiert haben? Ich weiche auf einen dritten PC aus ... und alles läuft prima. Ich kann also auch gut damit leben, dass heute bei uns in Bayern Feiertag ist und ich trotzdem arbeiten muss.

MITTWOCH, 2.11.2005 | 11:03 Uhr

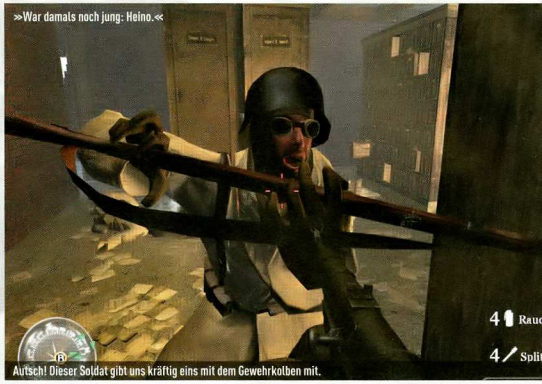
Ich bin durch und stelle fest: *CoD 2* hat mich nicht enttäuscht, im Gegenteil! Hier erlebe ich 3.723 Mal mehr als während drei *Brothers in Arms*-Spielen, weil es ständig zur Sache geht. Schade, dass unser Test erst erscheint, wenn das Spiel bereits im Laden steht. Wer es zu diesem Zeitpunkt nicht schon hat, sollte es sich jetzt kaufen. Ich erwähne vielleicht noch, dass ich es in Level 22 geschafft habe, versehentlich unter einen Panzer meiner Computerverbündeten zu geraten. Ich hauchte mein virtuelles Leben aus, obwohl ich die Mission bereits geschafft hatte. Das soll mir erst mal einer nachmachen! Ferner soll nicht unerwähnt bleiben, dass ich heute während des Tests ein Hähnchenschnitzelbaguette von der Aral-Tankstelle verzehrt habe und zwei Mal die Toilette aufsuchte. Ich weiß, das interessiert keine Sau, aber diese neue Rubrik wollte partout nicht anders voll werden.



Es tut uns ja Leid, aber an den Auswirkungen von Handgranaten können wir uns nicht satt sehen.



Sand im Getriebe: Wenn es übelst ruckelt, macht nicht mal ein *Call of Duty 2* Spaß.



Autsch! Dieser Soldat gibt uns kräftig eins mit dem Gewehrkolben mit.



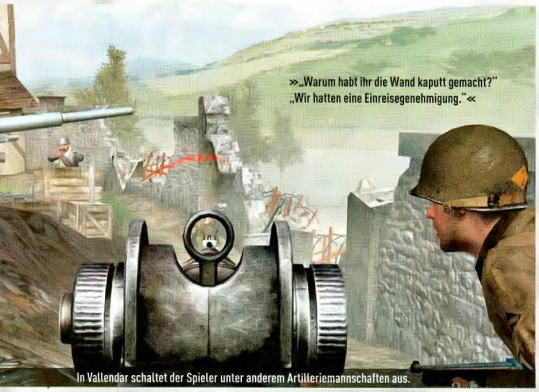
Unser Held reist in einem Jeep mit. Ein computergesteuerter Kamerad bedient unterdessen ein MG.

DER TON MACHT DIE MUSIK

Technisch ist *Call of Duty 2* eine absolute Wucht. Besonders der Sound gefällt. Da sirren Kugeln, heulen Mörsergeschosse, krachen Granaten und donnern Flaks, dass es eine helle Freude ist. Explodiert in Ihrer Nähe ein Sprengkörper, der Sie ausnahmsweise nicht tötet, hören Sie eine Zeit lang wie durch Watte – ein super Effekt! Ferner brüllen Ihre eigenen Leute und auch die Deutschen in hervorragender Sprachausgabe viele Warnrufe („Runter! Deutscher Scharfschütze!"), böse Motivationssprüchlein („Tötet die Tommys!") und Kommandos – ein „Hören Sie, Sie Blödmann, finden Sie endlich ein gescheites Ziel!", mag nicht schmeichelhaft sein, es sorgt aber dank des entsprechenden Befehlstons für militärisches Flair. Und wenn jemand panisch nach einem Sanitäter schreit, wird das ohnehin spannende Geschehen noch einen Tick dynamischer. Es fiel uns nur ein Ausruf auf, der unfreiwillig komisch klingt: „Kommunisten! In der Nähe dieser Kisten!", würde dank des Reims und der perfekten Metrik wohl besser in einen Lyrikband passen. Ach, und ja, weil bekanntlich der Ton die Musik macht: die ist in *Call of Duty 2* klassisch angehaucht, ändert sich der Situation entsprechend und steigert beispielsweise bei heftigen Feuergefechten das Tempo. Ehrlich: Wir sind vom Sound so begeistert, dass wir uns sogar das unheilvolle Klicken der Minen immer wieder rein ziehen. Aber auch optisch hat der Titel eine ganze Menge zu bieten, beispielsweise eine tolle Fernsicht, kernige Explosionen und sehr schöne Animationen. Es sieht zum Beispiel äußerst realistisch aus, wie die Soldaten laufen, elegant über hüfthohe Zäune flanken ... und gegebenenfalls getroffen darnieder sinken. Gut hingekriegt haben die Macher ferner den leichten Zoom-Effekt, wenn Sie in die Kimme-und-Korn-Sicht umschalten. Besonders beeindruckend ist aber der Qualm



Wie du mir, so ich dir: Diesmal gehen wir in den Nahkampf über.



In Vallendar schaltet der Spieler unter anderem Artilleriemannschaften aus.



HARALD FRÄNKEL

Call of Duty 2 sieht so gut aus wie Heidi Klum, hört sich so geil an, als ob sie unter mir läge und Action gibt es auch eine Menge. Schade, dass der Spaß so schnell zu Ende ist. Nicht zugesagt haben mir die beiden Panzermissionen, aber damit kann ich leben. Meine Kameraden hätte ich dagegen sehr wohl gern näher kennen gelernt – bei mehr Zwischensequenzen, die eine Hintergrundgeschichte erzählen. Diesbezüglich haben die Entwickler nicht aus dem ersten Teil gelernt. Und: Man kann nicht speichern, wann man will? Das ist nie eine gute Lösung. Die Checkpunkte sind aber so fair gesetzt, dass selbst meine Oma das Spiel meistern könnte. Und die ist wohlgemerkt bereits seit 15 Jahren tot.



ANSGAR STEIDLE

Seit *Medal of Honor: Pacific Assault* ist mir klar: Der Zweite Weltkrieg ist als Szenario für Ballerorgien so ausgelutscht wie Bioleks Würstchen. Trotzdem haut mich *Call of Duty 2* vom Sitz und übertrifft mit spielerisch gehaltvolleren Schauplätzen und – wenn auch nur vorgetäuschter – Entscheidungsfreiheit den Vorgänger. Meine verehrten berechneten Mitstreiter stehen zwar immer noch gern im Weg, dafür besänftigen mich deren markige Sprüche und situationsbedingte Meldungen. Die nicht vorhandene Gesundheitsanzeige passt zum inszenierten Spiel-Film, ärgert mich aber im Mehrspieler-Teil: Entwischte Feiglinge wie Herr Joachim „Todeswunsch" Hesse genesen in nur wenigen Sekunden von meinen Treffern. Sauerei!



JOACHIM HESSE

Das ist mal ein Shooter! Vergessen ist das für mich zu langatmige *Brothers in Arms*. Die Solo-Kampagne bietet lineare, aber äußerst durchdachte Ballereien. Nur der rote Faden fehlt: Eine Kette schöner, aber zusammenhangloser Missionen steht keinem Spiel gut zu Gesicht. Zum Glück geht vom ersten Moment die Reichspost ab. Im lange geheim gehaltenen Mehrspieler-Modus für mich persönlich jedoch nur mit angezogener Handbremse. Ein Treffer und tot? Nur zwei Waffen gleichzeitig? Das ist nicht mein Ding. Ich will im Sekundentakt fraggen! Zudem gibt es weniger Spielmodi als im Vorgänger. Ein richtiger Schritt voran ist das Spiel daher nur optisch. Allerdings ein so gewaltiger, dass Action-Fans guten Gewissens zuschlagen können.



LUKASZ CISZEWSKI

Bei *Call of Duty 1* fiel mir mein Mageninhalt aus dem Gesicht. Der Grund: Mein Rechner war derart veraltet, dass ich nach halber Spielzeit aufgeben musste. Ich schaue mir lieber eine Diashow über das Geschlechtsverhalten von Riesenschildkröten auf Madagaskar an, als so ein Optikfeuerwerk zu vergewaltigen. Wegen dieses Kindheitstraumas spiele ich *Call of Duty 2* kategorisch nicht unter 50 Bildern pro Sekunde und mit sämtlichen Grafikspielereien eingeschaltet. Weiche Rauchkanten, massig Schatteneffekte, dynamische Lichter – ich will einfach alles! Nur so kann ich ungefähr nachvollziehen, was mein Opa damals im Zweiten Weltkrieg glücklicherweise verpasst hat. Er brach sich als Gebirgsjäger das Bein beim Skifahren.

der Rauchgranaten, der sich wie ein flauschiger Weihnachtsmannbart ins Gelände schmiegt.

SCHLAU UND AGGRESSIV

Für ein Spiel, welches hauptsächlich auf Skripte setzt, ist die künstliche Intelligenz der Computergegner ausgesprochen gut. Zugegeben, manchmal stehen die Jungs ein bisschen blöd in der Gegend herum. Im Normalverfall gehen die Mannen aber brav wie eine domestizierte Frau in Deckung, laufen vor Granaten weg und schießen auch passabel. Außerordentlich gut gefallen hat uns die Aggressivität. Derart viele Handgranaten fliegen Ihnen wohl in keinem anderen Ego-Shooter dieser Welt um die Ohren. Häufig heben die Deutschen sogar die von Ihnen geschleuderten Sprengkörper auf und werfen sie zurück. Schade, dass Sie das den Typen nicht mit gleicher Münze heimzahlen können. Gegnerische Granaten einsacken und an den Absender zurückschicken können nur Ihre Begleiter, die Ihnen ständig zur Seite stehen. Diese virtuellen Soldaten verhalten sich fast immer sehr klug – wenn das doch nur auch auf meine Kollegen in der Redaktion zuträfe. Das Hauptmanko von *Call of Duty 2* ist die fehlende Hintergrundgeschichte. Die Levels sind lediglich durch spröde Diavorträge lose verbunden, bei denen ein Sprecher anhand von Schwarz-Weiß-Aufnahmen geschichtliche Zusammenhänge erklärt. Deshalb fühlt es sich zu Beginn jedes Abschnitts an, als würden Sie einfach lieblos auf dem nächsten Schlachtfeld abgegeben. Die Ladebildschirme mit den kurzen Tagebucheinträgen der vier „Hauptdarsteller" sind außerdem viel zu wenig, um sich mit ihnen identifizieren zu können. Deshalb ist es im Prinzip schnuppe, wen Sie da gerade durch die Gegend scheuchen. Zwischensequenzen, bei denen Sie mit Kameraden sprechen, sind ebenso Mangelware. Anders ausgedrückt: es „menschelt" zu wenig. Wenn dann während der Gefechte um Sie herum immer wieder Begleiter von Ihnen fallen, wirkt das wegen der hervorragenden Inszenierung zwar dramatisch – von einem Tränchen im Augenwinkel bleibt man aber weit entfernt, schließlich handelt es sich um austauschbare Pixelkerle. Für den weiteren Verlauf wichtige Vorgesetzte wie der britische Captain Price hingegen sind unverwundbar und stehen selbst nach einer Granatenexplosion unversehrt wieder auf. Nein, liebe Leute, das ist nicht rund! Außerdem baut das Spiel gegen Ende des zweiten Drittels etwas ab, weil es kaum noch Überraschungen bietet. Damit aber keine Missverständnisse aufkommen: *Call of Duty 2* ist mit Abstand der beste Zweite-Weltkriegs-Shooter. Da schauen Action-Fans über kleinere Mängel hinweg – und nehmen es sogar gern in Kauf, anfangs nur mit popeligen Kartoffeln werfen zu dürfen.

Harald Fränkel/Lukasz Ciszewski



Call of Duty 2

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	4. November 2005
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Infinity Ward
VERTRIEB	Activision
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,4 GHz, 256 MByte RAM, 4,6 GByte HD, 64 MByte-Grafikkarte, DVD-Laufwerk, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-) Deathmatch, Hauptquartier, Suchen und Zerstören, Capture the Flag; 1 Sp. pro DVD

PREIS/LEISTUNG	78%
GRAFIK	90%
SOUND	93%
STEUERUNG	92%
MEHRSPIELER	84%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

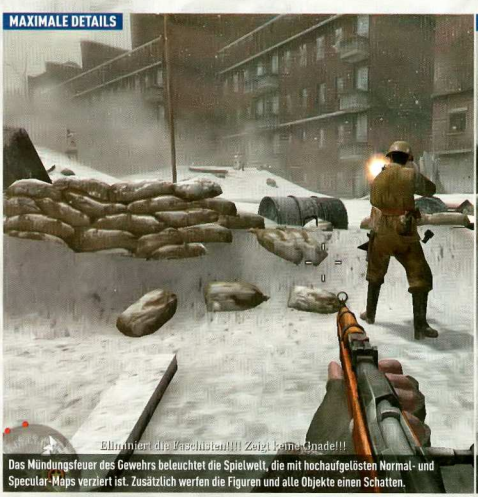
- Quasi keine Story - 4%
- Wenig Identifizierung mit Helden - 3%
- Durchhänger nach brit.Kampagne - 2%
- Keine freie Speicherfunktion - 1%

SEHR GUT
Wer sich nur ein bisschen für Actionspiele interessiert, muss *Call of Duty 2* haben!

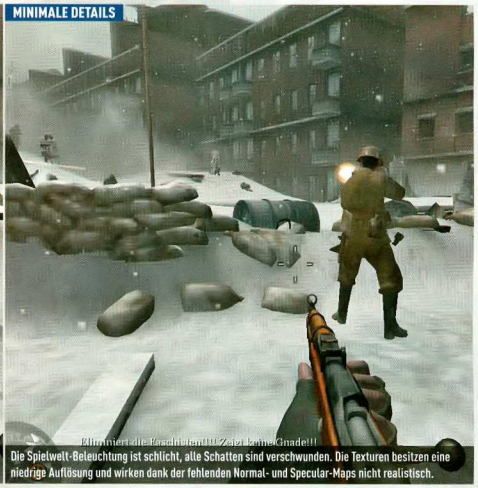
90%
EINZELSPIELER

Prüfstand: Call of Duty 2

Für CALL OF DUTY 2 hat Infinity Ward die alte, auf der *Quake 3*-Engine basierende Grafikengine in Rente geschickt und eine komplett neue entwickelt. Die bietet eine verbesserte Optik, KI, Spielphysik – und ist sehr hardwarehungrig!



Das Mündungsfeuer des Gewehrs beleuchtet die Spielwelt, die mit hochaufgelösten Normal- und Specular-Maps verziert ist. Zusätzlich werfen die Figuren und alle Objekte einen Schatten.



Die Spielwelt-Beleuchtung ist schlicht, alle Schatten sind verschwunden. Die Texturen besitzen eine niedrige Auflösung und wirken dank der fehlenden Normal- und Specular-Maps nicht realistisch.

Tuning-Tipps

Um *Call of Duty* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 3 GHz
- ☐ 1 GByte
- ☐ Geforce 6800 Ultra/7800 GTX oder Radeon X1800 XL/XT

Mit 1,5 GHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Die Schatten ausschalten
- ☐ Die „Anzahl dynamischer Lichter" deaktivieren
- ☐ Die Option „Weiche Rauchkanten" auf „Aus" stellen
- ☐ Die „Zahl der Gefallenen" auf „Winzig" reduzieren
- ☐ Die Texturqualität manuell festlegen und unter „Texturauflösung", „Normale Kartenauflösung" und „Spekular-Kartenauflösung" den Wert „Gering" einstellen

Mit 2,5 GHz, 512 MByte Speicher und Geforce 6600 GT sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung (Grafikmodus) 1.024x768 auswählen
- ☐ Die Schatten einschalten
- ☐ Die „Anzahl dynamischer Lichter" auf „Normal" stellen
- ☐ Bei „Weiche Rauchkanten" „Nur Spielwelt" wählen
- ☐ Unter „Zahl der Gefallenen" den Wert „Mittel" einstellen
- ☐ Mit einer mittleren Texturauflösung, Normale- und Spekular-Kartenauflösung spielen

Mit 3 GHz, 512 MByte und Geforce 7800 GTX/Radeon X1800 XT sollten Sie:

- ☐ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Alle anderen Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ Einen anisotropen Texturfilter einstellen
- ☐ Unter der Option Antialiasing den Wert „2x" auswählen

Das Grafik-Options-Menü von Call of Duty 2

1. **Grafikmodus:** Da die Höhe der Auflösung bei dem Weltkriegs-Shooter einen starken Einfluss auf die Leistung hat, sollten Spieler mit einer schwachen Grafikkarte diese auf 800x600 reduzieren.
2. **Rendermethode:** Steckt eine Geforce2/440 MX in Ihrem Spiele-PC, stellen Sie hier die Option „DirectX 7" ein.
3. **Schatten:** Die Schatten für Spielfiguren und Objekte fordern von Ihrem 3D-Beschleuniger einiges an Leistung. Ab einer Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT können Sie diese anschalten.
4. **Anzahl dynamischer Lichter:** Je höher die Anzahl der dynamischen Lichtquellen, desto mehr ackert Ihre Grafikkarte. Für „Hoch" ist erst eine Geforce 7800 GTX/Radeon X1800 XT ausreichend leistungsstark.
5. **Weiche Rauchkanten:** Ist die Option „Immer" eingestellt, werden die Kanten der Texturen für den voluminösen Rauch geglättet. Besitzen Sie eine leistungsschwache Grafikkarte, schalten Sie diese Eigenschaft ab.
6. **Zahl der Gefallenen:** Je mehr gefallene Pixelsoldaten auf dem Bildschirm zu sehen sind, desto mehr Geometriedaten berechnet der Prozessor. Daher erst ab drei GHz auf „Riesig" stellen.
7. **Textureinstellungen:** Für die Option „Extra" ist definitv ein 3D-Bolide wie eine Geforce 7800 GTX oder Radeon X1800 XT fällig.



Leistung

*Qualitäts-Modus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass mal | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

PROZESSOREN	GRAFIKKARTEN: EINSTEIGER-PC (Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie)		AUFSTEIGER-PC (Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600)		ZOCKER-PC (Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 SE)		HIGH-END-PC (Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra), Geforce 7800 (GTX/GT), Radeon X1800 XL-XT)	
	800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x768 (QUALITÄTS-MODUS*)
ab 1,5 GHz MIN. DETAILS								
ab 1,5 GHz MAX. DETAILS								
ab 2 GHz oder XP 1500+ MIN. DETAILS								
ab 2 GHz oder XP 1500+ MAX. DETAILS								
ab 2,5 HGz oder XP 2000+ MIN. DETAILS								
ab 2,5 HGz oder XP 2000+ MAX. DETAILS								
ab 3 GHz oder XP 2500+ MIN. DETAILS								
ab 3 GHz oder XP 2500+ MAX. DETAILS								
ab 3,5 GHz oder XP 3000+ MIN. DETAILS								
ab 3,5 GHz oder XP 3000+ MAX. DETAILS								

RAM

128 MByte | 256 MByte | 512 MByte | 1 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Um den interaktiven Kriegsfilm ruckelfrei mit allen Details und einer Auflösung von 1.024x768 spielen zu können, benötigen Sie neben einer 3-GHz-CPU vor allem eine High-End-Grafikkarte wie eine Geforce 6800 Ultra/7800 GTX oder Radeon X1800 XL/XT. Mit einer Geforce2/4 MX 440 ist der Titel aber ebenfalls noch spielbar. Dazu stellen Sie im Grafikmenü unter „Rendermethode" DirectX 7 ein.



PSW – DIE GANZE WELT DER SONY SPIELEKONSOLEN: PS2, PSP, PSX

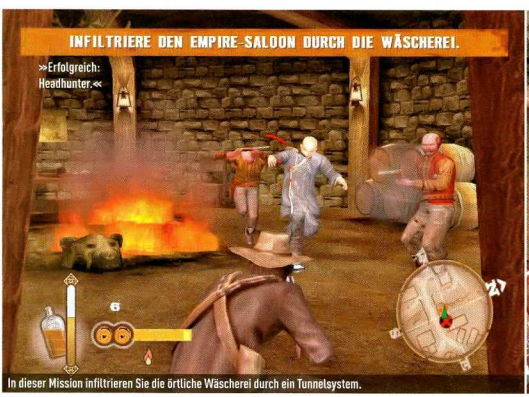


Die Charaktere (hier ist Jenny zu sehen) sind in den Zwischensequenzen viel detaillierter dargestellt.

Was für ein Schätzchen!

12 Uhr mittags! Statt Schnitzel mit Pommes serviert Ihnen GUN blaue Bohnen als Hauptgericht. Als einfacher Cowboy rächen Sie in diesem Action-Adventure im *GTA*-Stil die Mörder Ihres Vaters.

Dodge City gleicht einer Geisterstadt. Wo normalerweise geschäftiges Treiben herrscht, wagt sich heute keine Menschenseele auf die Straße. Nur ein paar Hunde laufen umher und unterbrechen die gespenstische Stille mit ihrem Bellen. Plötzlich fliegen die klapprigen Saloon-Türen auf. Eine finstere Gestalt im schwarzen Staubmantel tritt heraus, den Hut tief ins Gesicht gezogen. Er zündet eine Zigarette an und bleibt mitten auf der Straße stehen. Als ob er auf jemanden warten würde. Und das tut er auch, nämlich auf Sie! Denn Sie haben seine beiden Komplizen auf dem Gewissen. Schließlich wurden die Schurken per Steckbrief gesucht. Sie rücken Ihren Sheriffstern zurecht, schauen, ob genügend Patronen in der Trommel sind, und schreiten breitbeinig wie einst Clint Eastwood ins Freie. Die Sonne brennt. Außer dem Klirren Ihrer Sporen ist kein Mucks zu vernehmen. Sogar die Köter haben sich verzogen. Etwa zehn Meter vor dem Gangsterboss halten Sie inne, die Hand am Halfter. Ihre Augen blicken in ein vernarbtes



In dieser Mission infiltrieren Sie die örtliche Wäscherei durch ein Tunnelsystem.



Indianer greifen die Postkutsche an. Beschützen Sie das Gefährt mit Ihrem Leben!

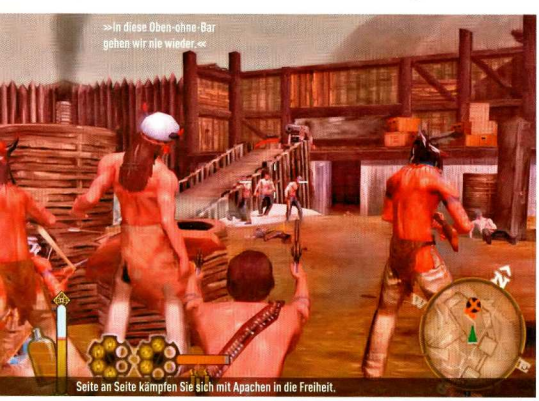
Gesicht. Dann geht es Schlag auf Schlag. Kugeln zischen durch die Luft, ein Duellant sinkt getroffen zu Boden. Uff! Das war knapp. Ihre Reflexe haben Ihnen das Leben gerettet. Mal wieder.

RACHE IST STAUBIG

Was sich wie eine Szene aus *Für eine Handvoll Dollar* anhört, ist in *Gun* Ihr Tagesgeschäft. Statt der üblichen Verdächtigen, etwa dem Zweiten Weltkrieg, setzt Neversoft bei seinem Action-Adventure auf ein ziemlich unverbrauchtes Szenario im PC-Bereich, den Wilden Westen. Die Story erzählt einen typischen Rachefeldzug, wie man ihn aus Charles-Bronson-Streifen oder Sergio Leones Western-Epen kennt. Schon das Tutorial ist geschickt in die Hintergrundgeschichte verpackt. Sie, der etwa 35-jährige Colton White, gehen mit Ihrem Daddy Ned auf die Jagd. Dabei erklärt der alte Mann, wie man schleicht, einem Bären mit dem Gewehr das Fell über die Ohren zieht und ein ganzes Rudel Wölfe ohne Probleme erlegt. Noch scheint alles friedlich. Erst als die beiden einen Mississippidampfer besteigen, nimmt das Schicksal seinen Lauf. Banditen überfallen den Kahn. Mit vereinten Kräften versuchen Sie den Angriff zurückzuschlagen. Vergebens. Das Schiff droht in die Luft zu fliegen. Gerade als Sie sich über die Reling retten, erwischt es vor Ihren Augen Ned. Er kann Colton im letzten Moment noch eine seltsame Münze in die Hand drücken und ihm zurücheln: „Ich bin nicht dein Vater!" Nee klar, Darth Vader oder was? Im nächsten Moment explodiert die Fähre. Die Verwirrung ist perfekt! Jetzt wissen Sie in etwa, wie sich Luke Skywalker in *Krieg der Sterne* immer gefühlt haben muss. Glücklicherweise spuckt der Fluss Colton wieder aus und Sie erwachen mit einem ziemlichen Brummschädel an Land. Fest entschlossen, die Mörder Ihres vermeintlichen Daddys zur Rechenschaft zu ziehen und Licht in die eigene Vergangenheit zu bringen. Vielleicht hilft ja das seltsame Geldstück weiter.

AUFSATTELN!

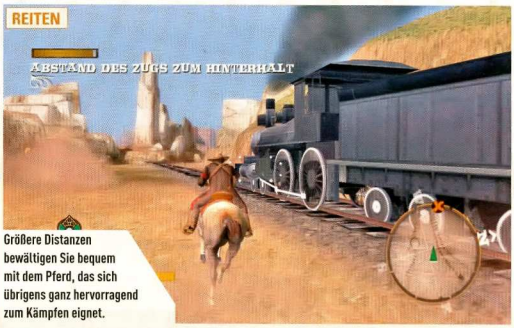
Doch zunächst einmal brauchen Sie ein Fortbewegungsmittel, um aus der Einöde weg zu kommen. Denn *Gun* offenbart wie *Grand Theft Auto: San Andreas* eine frei begehbare Welt, in der man eine kleine Ewigkeit zu Fuß von A nach B unterwegs wäre. Da kommt Ihnen ein ziemlich ulkiger Kauz gerade recht, der – wie es der Zufall will – Colton das Reiten beibringt und ihm das Pferd schenkt, sollte er ein Wettrennen gegen ihn gewinnen. Im Gegensatz zu einem Ferrari gibt es bei dem Gaul ein paar Besonderheiten zu beachten. Nein, füttern und striegeln brauchen Sie Ihren Jolly Jumper nicht. Vielmehr stacheln Sie ihn durch Einsatz der Sporen zu Höchstleistungen an. Dann geht er ab wie einst Ben Johnson nach der morgendliche Spritze. Quälen Sie Ihr Viech aber nicht zu oft mit dieser Aktion, sonst geht es in die ewigen Jagdgründe über. Per Druck auf die Leertaste überwindet Ihr Pferd Hindernisse wie Bäume oder Zäune, außerdem hat es eine ziemlich fiese Attacke in den Hufen. Mit einem Mausklick hebt es die Vorderläufe und trampelt das Ziel nieder. Ach ja, die Handbremse fehlt beim Gaul allerdings.



Seite an Seite kämpfen Sie sich mit Apachen in die Freiheit.

So spielt sich Gun

Was treibt ein Cowboy eigentlich den ganzen Tag – außer Bohnen und Whiskey einzufahren? Hier erfahren Sie's!



Größere Distanzen bewältigen Sie bequem mit dem Pferd, das sich übrigens ganz hervorragend zum Kämpfen eignet.



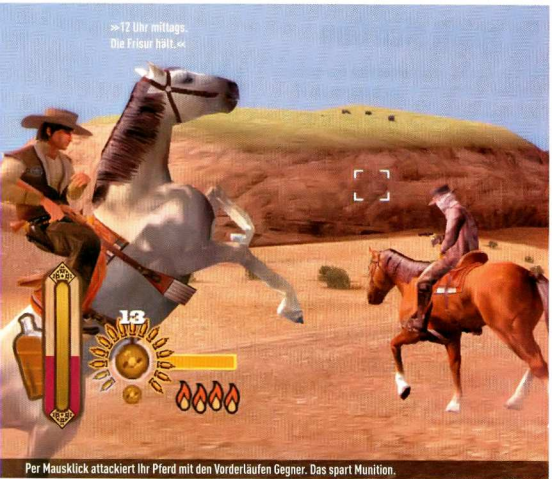
Sie sind das Gesetz! Lästige Banditen, wilde Tiere oder wahnsinnige Indianer halten Sie sich mit Schrotflinte und Colt vom Leib.



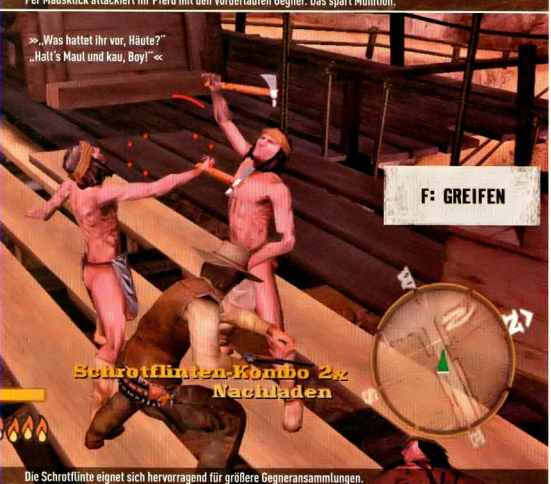
Munition oder Heiltränke sind in der Spielwelt verteilt. Waffen-Aktualisierungen oder bessere Hufe fürs Pferd gibt's nur beim Händler.



Anhand von Nebenjobs verbessern Sie Colton Whites Fähigkeiten. Er lernt beispielsweise schneller zu reiten und zu schießen.



Per Mausklick attackiert Ihr Pferd mit den Vorderläufen Gegner. Das spart Munition.



Die Schrotflinte eignet sich hervorragend für größere Gegneransammlungen.



Auch wenn Sie im Sattel sitzen, können Sie von Schusswaffen Gebrauch machen.

Der Skalp bleibt dran!

In Deutschland erscheint *Gun* in einer zensierten Fassung. Wo die Unterschiede gegenüber der US-Version liegen, erfahren Sie hier.



Um einer sehr wahrscheinlichen Indizierung aus dem Weg zu gehen, packte Activision die Zensurschere für die deutsche *Gun*-Version aus. So fließt hierzulande kein Blut und Gegnern fliegt entweicht bei Kopftreffern nicht die digitale Gehirngrütze. Außerdem wurde die Skalpier-Funktion komplett aus dem Spiel genommen. Während Sie in Amerika Leichen den Skalp abtrennen und verkaufen, taucht das Messer bei uns zwar im Inventar auf, lässt sich aber nicht einsetzen. Nichtsdestotrotz bleibt *Gun* ein Shooter härterer Gangart.

RAUCHENDE COLTS

Vertrauen Sie niemandem! Allein in der ersten Spielstunde legen gleich mehrere harmlos wirkende Typen den guten Colton White aufs Kreuz. Somit entpuppt sich das Schießeisen als bester Freund, zumal Sie in der Welt von *Gun* laufend mit Raubüberfällen und Indianerangriffen konfrontiert sind. Ihren Cowboy kontrollieren Sie genretypisch aus der Verfolgerperspektive mit Tastatur und Maus. Ganz kann *Gun* seine Konsolenherkunft bei der stellenweise unnötig komplizierten Steuerung dann auch nicht kaschieren. So bleibt der Seitenhecht Fingerakrobaten vorbehalten und die Maus reagiert einen Tick zu sensibel auf Bewegungen, was gelegentlich für Verwirrung sorgt. Oder wie finden Sie es, wenn Sie sich eigentlich zur Seite drehen wollen, Ihr Charakter aber eine 180-Grad-Drehung vollzieht? Das größte Manko stellt jedoch das anspruchslose Ziel-System dar, das offensichtlich eins zu eins von der Xbox- und Playstation-2-Version übernommen wurde. Sorgfältiges Anvisieren per Zoomfunktion ist nur im Ausnahmefall nötig. Selbst bei Scharfschützengewehren auf hohe Distanz genügt es, wenn Sie das Fadenkreuz in die grobe Richtung des Gegners bewegen. Wird es rot, sitzt der Schuss garantiert. Anfänger stört das kaum, Profis hingegen vermissen eine gewisse Herausforderung. Nichtsdestotrotz ist *Gun* alles andere als ein Spaziergang. Besonders gegen mehrere Feinde kommen Sie ganz schön ins Schwitzen und lernen den so genannten Schnellziehen-Modus zu schätzen. Drücken Sie die Taste **C**, mutiert Colton White zu Max Schmerz – das Spielgeschehen läuft für wenige Sekunden in Zeitlupe ab, während Sie in normaler Geschwindigkeit aus der Ego-Perspektive feuern. Nichts wirklich Neues, aber ungemein praktisch und vor allem cool anzusehen.

ÜBUNG MACHT DEN MEISTER

Die Orientierung verlieren Sie in *Gun* niemals. Im unteren Bildschirmrand wird stets eine Karte eingeblendet, auf der ein rotes Kreuz das nächste Missionsziel markiert. So fällt der Weg nach Dodge City kinderleicht. Dort sollen Sie im Saloon Jenny ausquetschen, die angeblich etwas über die ominöse Münze weiß. Bevor Sie der Bardame einen Besuch abstatten, können Sie sich nach einem Nebenjob umsehen. Diese Aufträge haben mit der Hintergrundgeschichte rein gar nichts zu tun und eignen sich in erster Linie dazu, Geld zu verdienen und Ihr Können zu verbessern. Wie in einem Rollenspiel baut Colton White mit jedem abgeschlossenen Auftrag seine Fähigkeiten aus. Sie schießen schneller, reiten besser oder sind widerstandsfähiger. Sehr motivierend! Zwingend brauchen Sie die Statistiken aber nicht aufbessern. Auch als Grünschnabel ist die Kampagne gut zu bewältigen. Nicht zuletzt, weil das Programm das Zielen ja für Sie übernimmt. Wozu man also für eine ruhige Schusshand trainieren soll, bleibt ein Rätsel.

JOBBÖRSE

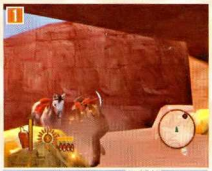
Einen Nebenjob zu finden, fällt in etwa so schwer wie Reiner Calmund auf den VIP-Rängen der Bay-Arena ausfindig zu machen. Ein riesiger Schriftzug, der den halben Monitor ausfüllt, prangt über den Ar-

Brauchst du 'nen Job?

Mit dem Wolf tanzen Sie in *Gun* zwar nicht, dafür wartet der Wild-West-Shooter mit einigen Nebenjobs auf.

GOLD GRABEN

Mit der Spitzhacke im Gepäck (gibt es für Geld beim Händler) schürfen Sie nebenher Gold, das überall in der Spielwelt versteckt ist. Ein abgebauter Goldbatzen spült zehn Dollar ins Portemonnaie.



VIECHER ERLEGEN

Ein alter Indianer bringt es nicht mehr und bittet Sie, wilde Tiere für ihn zu töten. Der Haken: die Viecher verstecken sich irgendwo in der Prärie und sind traditionell mit Pfeil und Bogen zu erlegen.



BANDITEN JAGEN

An Hauswänden hängen ab und an Steckbriefe. Dabei jagen Sie für Geld gefährliche Verbrecher. Schnappen Sie Ihr Opfer lebendig, kassieren Sie in der Regel 15 statt zehn Dollar. Ein lukrativer Job.



HOCH POKERN

Was wäre der Wilde Westen ohne Kartenspiele? Im Saloon von Dodge City nehmen Sie an einem texanischen Poker-Turnier teil und schütteln womöglich ein Ass aus dem Ärmel.







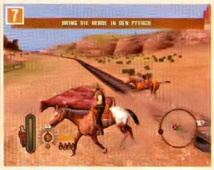
DEN BULLEN MIMEN

In Empire hält der Bundesmarschall, in Dodge City der örtliche Sheriff kleinere Aufträge für Sie bereit. Dabei beschützen Sie reiche Leute, jagen Banditen und schlichten Streitereien.



PONYS QUÄLEN

Zeit ist Geld! Wer für den Pony Express arbeitet, braucht einen schnellen Gaul. Das Ziel besteht darin, Gegenstände vor Ablauf der Stoppuhr von A nach B zu transportieren.



KÜHE HÜTEN

Bei diesem Job fühlen Sie sich wie der Cowboy aus der Marlboro-Werbung. Sie treiben Kuhherden ins Gehege, beschützen die Weidetiere vor Wölfen und fangen gestohlene Pferde ein.

beitsvermittlern. Obendrein kennzeichnen blaue Symbole auf der Karte die entsprechende Person. Insgesamt stehen sieben verschiedene Missionstypen zur Wahl (siehe Kasten „Brauchst du 'nen Job?"), bei denen Sie etwa Banditen tot oder lebendig für den Sheriff einfangen, Kühe ins Gehege treiben, Geiseln retten, gefräßige Tiere jagen oder simple Botengänge für den Pony Express erledigen. Sogar zu einer Partie Poker lädt *Gun* Sie ein. Nett! Sehr viel mehr erwartet Sie abseits der spannend inszenierten Story jedoch nicht. Wie in *GTA San Andreas* auf eigene Faust losziehen, ist zwar möglich, aber wenig sinnvoll. Denn solange Sie keinen Auftrag an der Backe haben, herrscht in *Gun* weitestgehend tote Hose. Somit hält sich die spielerische Freiheit in Grenzen. Mal eben die Bank überfallen oder in der Kirche den Pastor ärgern, funktioniert grundsätzlich nicht, da Sie neben dem Saloon eigentlich so gut wie kein anderes Gebäude ungebten betreten dürfen. Auch spontane Schießereien sind selten und ereignen sich wenn überhaupt stets an denselben Stellen.

ICH GLAUB, ICH BIN IM KINO

Die Spielwelt von *Gun* erscheint lediglich auf den ersten Blick riesig. Tatsächlich beherbergt der virtuelle Wilde Westen nur die beiden überschaubaren Städte Empire und Dodge City, eine Ranch, eine Goldmine sowie enge Canyons und üppiges Weideland. In knapp zwei Minuten reiten Sie von einem Kartenende zum anderen. Kein Vergleich etwa zu *Boiling Point*, aber immer noch um Längen interessanter als die begrenzten Levels eines 08/15-Shooters. Und überhaupt, was nützt eine mehrere Quadratkilometer große Umgebung, wenn Ihnen dort vor Langeweile der Gaul verreckt? Das passiert in *Gun* zu keinem Zeitpunkt – den herausragenden Storymissionen sei dank. Von der ersten bis zur letzten Minute brennt *Gun* ein fulminantes Action-Feuerwerk ab, in dem Sie sich wie John Wayne in seinen besten Jahren fühlen. Fast jeder Einsatz könnte aus einem bekannten Western stammen, so filmreif inszenierte Neversoft die Geschichte. Mal hocken Sie auf dem Dach einer Postkutsche und beschützen diese bei voller Fahrt vor Indianern, dann liefern Sie sich im Saloon eine handfeste Schießerei mit Gangstern, befreien einen Freund nachts aus dem Knast, legen einen Hinterhalt für die Eisenbahn. Ein anderes Mal bemannen Sie eine riesige Kanone und ballern Schiffe in Schutt und Asche. Sie sehen, für Abwechslung ist mehr als gesorgt. Die Kämpfe selbst bieten viel Raum für diverse Taktiken. Während Draufgänger den Feinden im vollen Galopp entgegenreiten und wild um sich ballern, verkriechen sich *Brothers in Arms*-Veteranen hinter Kisten oder Steinen, analysieren die Lage und feuern aus der Deckung. Als ähnlich hart wie Gehaltsverhandlungen mit unserem Sklaven ... – äh – Hohepriester Bigge entpuppen sich die Bosskämpfe.

LASS ES KRACHEN!

Das große Waffenarsenal lässt keine Wünsche übrig. Vom Colt über die Schrotflinte bis hin zu





BENJAMIN BEZOLD

Gun, GTA, Sex, PCA – ist Ihnen schon mal aufgefallen, dass fast alle Dinge mit drei Buchstaben tierisch gute Laune bereiten? Wirklich faszinierend! Trotz der eingeschränkten Handlungsfreiheit und dem nicht gerade fordernden Zielsystem ist *Gun* meine persönliche Nummer eins in diesem Monat. Schon allein die knallharten Feuergefechte im Stile eines brutalen Italo-Western begeistern immer wieder aufs Neue. Und dann wäre da noch der Schauplatz. Endlich mal was anderes und nicht erneut die x-te Landung in der Normandie. Hoffentlich gibt es bald eine Fortsetzung!



AHMET ISCITÜRK

Normalerweise lasse ich mich reiten. Aber bei *Gun* nehme ich gern selbst die Zügel in die Hand und gebe meinem treuen Wallach die Sporen. Denn ich kenne keinen anderen Titel, der das Wild-West-Flair dermaßen gut an den PC-Cowboy bringt und mir das Gefühl vermittelt, als sei ich ein echter Revolverheld. Dumm nur, dass in der übersichtlichen Spielwelt abseits der Missionen in etwa so viel los ist wie bei meinen Kollegen im Schlafzimmer. In diesem Punkt galoppiert *GTA San Andreas* seinem staubigen Konkurrenten immer noch eine Pferdeschwanzlänge voraus.

Vergleich



Grand Theft Auto San Andreas

PRO + CONTRA
- + Gigantische Spielwelt
- + Extrem abwechslungsreich
- + Viele Waffen und Autos
- – Kein Quicksave

93% EINZELSPIELER



Gun

PRO + CONTRA
- + Interessantes Szenario
- + Filmreifes Western-Flair
- – Simples Zielsystem
- – Kleine Spielwelt

84% EINZELSPIELER



Boiling Point

PRO + CONTRA
- + Lebendige Spielumgebung
- + Hohe Handlungsfreiheit
- – Mangelhafte KI
- – Viele Logikfehler

75% EINZELSPIELER

Pfeil und Bogen ist alles dabei, das das Herz eines angehenden Wyatt Earp höher schlagen lässt. Sogar mit Tomahawk und Dynamit dürfen Sie hantieren. Nach jeder Mission schalten Sie einen weiteren Witwenmacher sowie zusätzliche Bonusmissionen frei. Außerdem halten drei Händler Waffenverbesserungen und diverse Aktualisierungen gegen eine beachtliche Stange Geld parat. Munition und Heiltränke gibt es in *Gun* für lau. Ebenso brauchen Sie sich um Ihr Reittier keine Sorge machen. Es stehen immer genügend in der Gegend rum, Pferdediebstahl ist ein Fremdwort. So wächst Ihnen Ihr Tier aber niemals ans Herz.

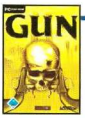
IN DIE JAHRE GEKOMMEN

Im Gegensatz zum fantastischen Western-Flair und den aufregenden Feuergefechten wirft *Gun* in puncto Optik niemanden aus dem Sattel. Keine Frage, die Landschaft wurde mit viel Liebe zum Detail nachgebildet, allerdings sind die Texturen zu niedrig aufgelöst und verschwimmen bei näherem Betrachten zu unschönem Brei. Ferner hätten wir uns bei den Charakteren ähnlich ausdrucksstarke Gesichtszüge wie in den zahlreichen Zwischensequenzen gewünscht. Denn aktuell wirken die Cowboys fast wie Zombies. Bei den Animationen entpuppt sich *Gun* als zweischneidiges Schwert. Mit zunehmender Distanz bleibt von den ursprünglich flüssigen Animationen nur ein zuckendes Gebilde übrig. Wundern Sie sich nicht, dass *Gun* niemals mit mehr als 30 Bildpunkten pro Sekunde läuft. Wie bei *Star Wars: Battlefront* verhindert ein Begrenzer der Framerate höhere Werte.

VERSTEHEN SIE ENGLISCH?

Christopher Lennertz' (*Medal of Honor: Rising Sun* für PS2) großartiger orchestraler Soundtrack macht die ohnehin geniale Wild-West-Atmosphäre perfekt und verwandelt Ihr Spielzimmer – gute Boxen vorausgesetzt – in einen Konzertsaal. Selbst Altmeister Ennio Morricone hätte kaum eine bessere Komposition abliefern können. Dafür verzichtete Activision auf eine deutsche Synchronisation. Die knallharten Dialoge – Hollywood-Star Lance Henriksen (*Alien*) spricht den Bösewicht – liegen lediglich als deutsche Untertitel vor. Was den Gewaltgrad anbelangt, kommt *Gun* hier zu Lande in einer entschärften Fassung auf den Markt. Es fließt kein Blut und obwohl Sie ein Messer kaufen können, lassen sich Gegner nicht skalpieren (siehe Kasten: „Der Skalp bleibt dran!"). Dem Spielspaß tut's glücklicherweise keinen Abbruch. Lediglich ein paar derbe Soundeffekte hätte Neversoft anpassen sollen. Dann wäre die Zensur kaum aufgefallen. *Gun* ist zwar nicht der erhoffte *GTA San Andreas*-Killer geworden, aufgrund des interessanten Szenarios und der aufregend inszenierten Kämpfe sollten Action-Fans aber unbedingt zugreifen. Wenn auch die Spielzeit mit rund zehn Stunden recht mager ausfällt. Lässt man die Bonusmissionen gar außen vor, hat man bereits nach der Hälfte der Zeit fertig. Dennoch: Diesen Ausritt vergessen Sie mit Sicherheit nicht so schnell.

Benjamin Bezold



Gun

PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 10. November 2005

GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Neversoft
VERTRIEB	Activision
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

MINDESTENS
1,8 GHz, 256 MByte RAM, 2,8 GByte HD, Windows 98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ein echter Cowboy reitet allein.

PREIS/LEISTUNG	68%
GRAFIK	70%
SOUND	83%
STEUERUNG	77%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%
- – Zu geringe Handlungsfreiheit – 5%
- – Anspruchsloses Zielsystem – 4%
- – Kleine Spielwelt – 3%
- – Spielwelt wirkt zu steril – 2%
- – Steuerung nicht ganz ausgereift – 1%
- – Magere Rollenspielelemente – 1%

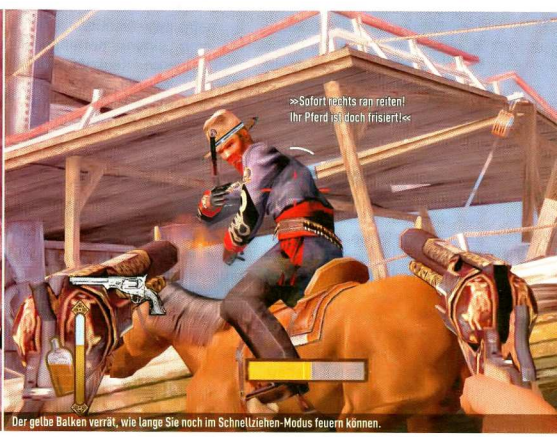
= 84%

SEHR GUT
Auf dieses spannende Wild-West-Abenteuer stehen nicht nur Stallburschen.

84% EINZELSPIELER



Gangster halten Sie in einem Fort gefangen. Sie bereiten die Flucht vor.



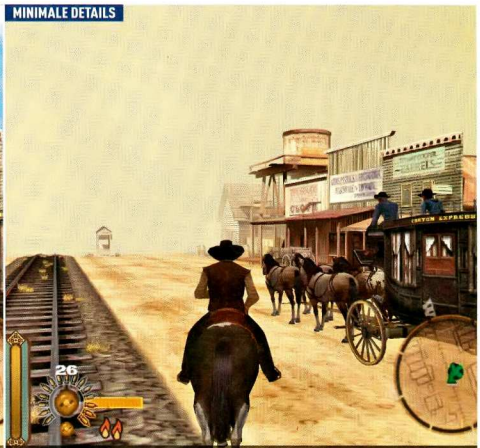
Der gelbe Balken verrät, wie lange Sie noch im Schnellziehen-Modus feuern können.

Prüfstand: Gun

Mit GUN können Sie auch ohne Fasching Cowboy spielen. Damit das Verteilen von blauen Bohnen oder die Verfolgungsjagd mit der Postkutsche nicht zur Ruckel-Partie wird, sollten Sie vorher die Grafik-Einstellungen oder unser Tuning checken.



Blauen Himmel sowie detaillierte Gebäude und Figuren gibt es nur mit maximalem Detailgrad. Ein Blick in die Ferne ist lediglich mit deaktiviertem Distanz-Clipping möglich. Sonst bleibt der Wilde Westen grau.



Fehlende Schatten, schwammige Texturen und der graue Nebelschleier tragen nach dem Herunterregeln des Detailgrades zur leblosen Spielatmosphäre bei. Hier würde sich kein Cowboy wohl fühlen.

Tuning-Tipps

Um *Gun* in 1.024x768 und mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 2 GHz
- ☐ 512 MByte
- ☐ Geforce 6600 GT/6800 GT oder Radeon 9800 Pro/X800 Pro

Mit 1,5 GHz, 512 MByte Speicher und Geforce 5200 Ultra sollten Sie:
- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Die „Detaillierten Schatten" ausschalten
- ☐ Die „Erweiterten Grafikoptionen" auf den niedrigsten Wert stellen
- ☐ Die Option „Distanz-Clipping" anschalten und auf den Minimalwert herunterregeln
- ☐ Die „Vollbildeffekte" abschalten
- ☐ Unter „Feldqualitättiefe" „Niedrig" anwählen

Mit 2 GHz, 512 MByte Speicher und Geforce 6600 GT sollten Sie:
- ☐ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Die „Detaillierten Schatten" deaktivieren
- ☐ Die „Erweiterten Grafikoptionen" auf den höchsten Wert einstellen
- ☐ Die Option „Distanz-Clipping" anschalten und den Regler ganz nach rechts schieben
- ☐ Die „Vollbildeffekte" anschalten
- ☐ Die „Feldqualitättiefe" auf die „Ohne" stellen

Mit 3 GHz, 1 GByte und Radeon X800 Pro/ Geforce 6800 GT sollten Sie:
- ☐ Als Auflösung 1.280x1.024 wählen
- ☐ Die „Detaillierten Schatten einschalten
- ☐ Die „Erweiterten Grafikoptionen" auf den höchsten Wert stellen
- ☐ Die Option „Distanz-Clipping" ausschalten
- ☐ Die „Vollbildeffekte" aktivieren
- ☐ Die „Feldqualitättiefe" auf „Hoch" stellen
- ☐ Für eine bessere Optik im Menü Ihres Grafikkartentreibers einen zwei- oder vierfachen anisotropischen Texturfilter einstellen

Das Grafik-Options-Menü von *Gun*

1. **Auflösung:** Die Auflösung spielt eine entscheidende Rolle bei der Gesamt-Leistung des Wild-West-Shooters. 1.280x1.024 sollten Sie bei maximalem Detailgrad nur dann wählen, wenn Ihr PC mit mindestens 2,5-GHz und einer Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT bestückt ist.
2. **Vollbildeffekte:** Möchten Sie aber lieber mit Kantenglättung spielen, deaktivieren Sie die Vollbild-Effekte im Grafik-Menü. Die Einstellungen funktionieren nicht gleichzeitig.
3. **Detaillierte Schatten:** Die Schatten für Gebäude und Figuren erzeugen ein schöneres und realistischeres Spielgefühl, kosten jedoch richtig Leistung – erst ab Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT einschalten.
4. **Erweiterte Grafikoptionen:** Bei dieser Option haben Sie eine dreistufige Einstellungsmöglichkeit. Die höchste Stufe sollten Sie jedoch erst ab Radeon 9800 Pro/Geforce 6600 GT wählen.
5. **Feldqualitättiefe:** Die Einstellung „hoch" empfehlen wir nur mit leistungsstarken 3D-Beschleunigern wie Geforce 6800 GT oder Radeon X800 Pro.
6. **Distanz-Clipping:** Ist Ihre Grafikkarte mit der Darstellung aller Spielwelt-Objekte überfordert, aktivieren Sie diese Option. Weiter entfernte Objekte sind nun durch Nebel verdeckt.
7. **Nebeldistanz:** Stellen Sie hier die Entfernung des „Nebel-Schleiers" ein.



Leistung

*Qualitäts-Modus: Im Treibermenü werden zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass mal | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		EINSTEIGER-PC: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie		AUFSTEIGER-PC: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600		ZOCKER-PC: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)		HIGH-END-PC: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra), Geforce 7800 (GTX/GT), Radeon X1800 XL-XT (QUALITÄTS-MODUS*)	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x768
ab 1 GHz	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 1,5 GHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2 GHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3 GHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

RAM

128 MByte | 256 MByte | 512 MByte | 1 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Da *Gun* eine Konsolen-Portierung auf den PC ist, verlangt das Spiel Ihrer Hardware keine Höchstleistungen ab. Wer mit Antialiasing spielen will, deaktiviert im Grafikmenü die „Vollbildeffekte". Sollte es Ihrer Hardware doch mal an Rechenkraft fehlen, aktivieren Sie das „Distanz-Clipping" und bewegen den Regler so lange nach links, bis das Spiel flüssig läuft.



>>Rechts im Bild: die dunkle Seite der Macht.<<

Photo by Keith Hamshere. (c) Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used with permission.

Nimm die Edel-Kutte!

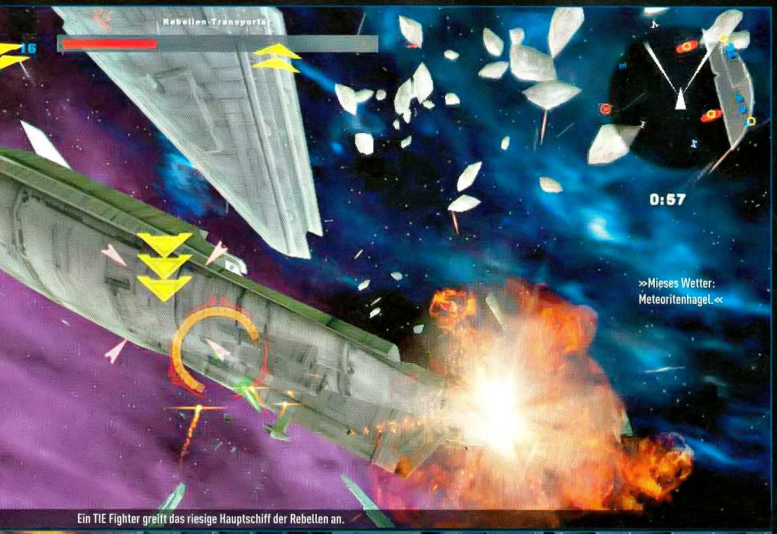
AUF DVD VIDEO

Vor einem Jahr war die Freude groß bei den *Star Wars*-Anhängern. Mit *Star Wars: Battlefront* bekamen Sie ein *Battlefield* im Geoge-Lucas-Universum serviert und durften sämtliche Schlachten der Filme aus der Sicht eines Soldaten nachspielen. Nun erscheint der Nachfolger STAR WARS BATTLEFRONT 2, der die Fangemeinde nicht weniger beeindrucken soll.

Erfolg zu haben, ist nicht einfach. Sie müssen schon blendend ausschauen und schreiben wie ein junger Gott (PC ACTION-Redakteur), geschickt mit Fleischtrompeten umgehen (Gina Wild) oder Scheiße in Gold verwandeln können (Dieter Bohlen). Oder Sie kreieren einfach ein *Star Wars*-Spiel, das bei den Leuten so gut ankommt wie ein Liter Benzin für 20 Cent. Gelungen ist dies den amerikanischen Entwicklern Pandemic Studios, die unter anderem Spiel-Höhepunkte wie den Strategie-Shooter *Full Spectrum Warrior* und den Konsolenklamauk *Destroy all Humans!* verbrochen haben. Beim Mehrspieler-Shooter *Star Wars: Battlefront* lautete die Devise der Entwickler: „Wir pfeifen auf lästige Sith Lords und Jedi-Ritter! Wir stellen den tapferen, stinknormalen Soldaten in den Vordergrund!" Und genau dies begeisterte die Anhänger. Denn bisher erlebten Sie das *Star Wars*-Universum beispielsweise aus der Sicht eines Superstars wie Kyle Katarn (*Star Wars: Jedi Knight*) oder eines aufstrebenden Helden (*Knights of the Old Republic*). Okay, ein Jahr danach verwarfen die Macher ihr Motto für *Battlefront 2* wieder, erschufen jedoch keinen minder spaßigen Weltraumkrieg.

ZEIG MIR DEINE MOVES!

Im Gegensatz zum Erstling treffen Sie die Hauptcharaktere der sechs *Star Wars*-Filme nicht nur zufällig im Kampf, sondern dürfen sie in regelmäßigen Abständen in der Schlacht selbst kontrollieren. Dabei gestaltet sich die Steuerung der Säbelschwinger zwar nicht so flüssig und umfangreich wie beispielsweise in *Jedi Knight 2: Jedi Outcast*, die Spezialattacken können aber trotzdem ordentlich Unruhe in die feindlichen Truppen bringen. Je nach Mission kommt ein bestimmter Cha-



Ein TIE Fighter greift das riesige Hauptschiff der Rebellen an.



Star Wars Jedi Knight 3? Erstmals in *Battlefront* dürfen Sie auch selbst mit dem Schwert herumfuchteln.

Die hässlichsten Star-Wars-Charaktere

Grässliche Personen gibt es nicht nur in Dorfdiscos, sondern auch in *Star Wars*.

Barquin D'an



Was niemand wusste: Der Sohn des kahlköpfigen Fußball-Schiris Pierluigi Collina durfte als Alien bei *Star Wars* auftreten, ohne sich verkleiden zu müssen. In Episode 5 bläst er die legendäre Kneipenhymne. Nach dieser Rolle bekam Barquin D'an, der im wahren Leben Marioluigi Collina heißt, wegen Mundgeruchs keine weiteren Filmangebote.

Jek Porkins



Der dicke Weltraumpilot kämpfte beim Showdown gegen den ersten Todesstern. Doch feindliche Geschütze treffen Porkins und verwandeln ihn in galaktischen Staub. Seine letzten Worte: „Ich schaff das schon!" – Ruhe in Frieden, Jek!

Chewbacca



Der hässlichste aller hässlichen *Star Wars*-Gestalten: Der zottelige Chewbacca. Er schaut nicht nur wie ein benutzter Ganzkörperwischmob aus, sondern riecht auch so. Woher wir das wissen? Chewbaccas Halbbruder, Jobacca, verdient seit geraumer Zeit seine Brötchen als leitender Sklaventreiber bei der PC ACTION.

rakter zum Einsatz. So dürfen Sie beispielsweise als aufstrebender Anakin Skywalker Schrägstrich Darth Vader Jedis metzeln, als Han Solo die Blaster-Pistole auspacken und beim Kampf gegen die Klontruppen als General Grievious vier Lichtschwerter zur Hilfe nehmen. Außerdem können Jedis und Siths verdammt hoch und weit springen – und beim Landen weitere Tricks ausführen. Besonders witzig ist es, wenn Sie als Zweikäsehoch Yoda mit einem Kinderlichtschwert wild hüpfend konföderierte Blechköpfe zu Industriemüll verarbeiten. Anders als bei den gewöhnlichen Soldatenklassen dürfen Sie sich hierbei nicht zwischen Ego- und Verfolgerperspektive entscheiden, sondern schauen den Jungs und Mädels über die Schulter. Das ist auch gut so, schließlich würden Sie andernfalls die abgefahrenen Salti und Schwertkünste nicht bestaunen können. Ebenfalls eine interessante Einheit: Der Spion der Rebellen. Dieser schaltet ganz einfach in den Unsichtbarkeits-Modus und kann hinter feindlichen Linien Unheil anrichten.

NEU, MANN

Bei den Spielerklassen hat sich wenig getan. Zu den üblichen Soldaten, Anti-Tank-Einheiten, Scharfschützen und Ingenieuren, die bei jeder der vier Parteien vorhanden sind, gesellen sich nach gesammelten Punkten in der Schlacht zwei Zusatzheinis. Als Rebell zum Beispiel dürfen Sie in die haarige Haut eines Wookies schlüpfen und mit Armbrust und Urschrei Ihre Gegner verjagen. Als Mitglied der KUS (Konföderation unabhängiger Systeme) kontrollieren Sie einen Droideka-Droiden (bekannt aus den ersten Minuten von *Episode 1*) und beschießen die Feinde durch ein praktisches Schutzschild. Und mit der Duck-Taste fährt das Ding in den Kugel-Modus und rollt elegant durch die Schlachtfelder. Saugeil! Unsere Lieblinge sind jedoch die Ewoks, die bei der Schlacht um Endor imperiale Truppen mit Speeren und handgroßen Steinen in die Knie zwingen. Standen die nervigen Bälger bei *Star Wars: Battlefront* noch ziemlich blöd in der Gegend herum, dürfen Sie nun endlich selbst einen der Wald-Liliputaner spielen.



Detailgetreu: Genau wie im Film eilt Yoda den Wookies zur Hilfe – und ist damit erfolgreich.



Die neuen Aufgaben in den Kampagnenmissionen lockern das Geschehen auf. Hier kämpfen Sie gegen ein Riesenvieh.



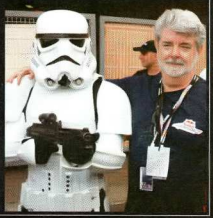
Erfolgreicher Angriff: Die Klontruppen erobern einen weiteren Stützpunkt.



Neben der Verfolgerperspektive dürfen Sie auch in die übliche Ego-Ansicht wechseln.

Was ist eigentlich Star Wars?

Da kaum jemand *Star Wars* kennt, wollen wir für Klarheit sorgen. Schließlich wollen wir nicht, dass Sie dumm sterben.



Der junge polnische Filmemacher George Lukasz brachte 1977 den ersten *Star Wars*-Streifen (*Episode 4*) in die Kinos, der in Deutschland damals noch *Krieg der Sterne – Eine neue Hoffnung* hieß. Wegen seiner Geldgeilheit ließ er massig *Star Wars*-Krimskrams anfertigen, wie beispielsweise Puppen (unter Anhängern auch „Action-Figuren" genannt), Plastikrüstungen und Furzkissen. Fünf weitere Weltraumschinken folgten und bescherten dem bärtigen Genie derartig viel Kohle, dass er sich mit 500-Dollar-Scheinen den Hintern abwischen kann.

Bei den Spielmodi finden sich ebenfalls die alten Bekannten. Neben dem altbewährten Capture the Flag hetzen Sie bei „Eroberung", gewohnt von einem Besetzungspunkt zum nächsten. Ähnlich gestaltet sich die seltene Variante „Angriff", bei der die konkurrierenden Parteien auch strategisch wichtige Stellen einnehmen. Beispiel: Bei der Karte „Todesstern" besitzen beide Fraktionen einen riesigen Raumkreuzer. Per X-Wing und TIE Fighter fliegen Sie kurzerhand zum feindlichen Hangar und knallen sich im Schiffsinneren den Weg durch die virtuellen Gegnermassen frei. Die famos inszenierten Weltraumschlachten stellen die größte Neuerung in *Star Wars: Battlefront 2* dar. Dabei gestalten sich die Kämpfe in den (dank Kartenbegrenzung) endlichen Weiten des Universums sehr actionreich, jedoch lässt die Steuerung der Flieger mit Maus und Tastatur etwas zu wünschen übrig. Zu träge, zu ungenau, zu umständlich – bis Sie die Dinger richtig bedienen können, vergehen einige Partien. Am besten kramen Sie Ihren alten Joystick aus. Nein, nicht was Sie jetzt denken. Wir meinen diese altmodischen PC-Bedienungselemente, die sich damals im Zeitalter der Flugsimulationen als sehr nützlich erwiesen haben.

BIST DU SOLO?

Die Einzelspieler-Kampage bestand im Vorgänger lediglich aus einer Mehrspieler-Partie gegen Bots. Nach jeder Mission bekamen Sie eine Belohnung in Form einer Filmsequenz. Diesmal dachten sich die Köpfe von Pandemic etwas besonderes für Singles aus. Sie katapultieren nicht nur haufenweise Bots über den Jordan, sondern erledigen auch nebenbei kartenspezifische Aufträge. Und das schaut ungefähr so aus: Vader hat die Macht über das Universum an sich gerissen, nur wenige Rebellen stellen sich der Übermacht. Doch der Widerstand wächst. Als Mitglied der Sturmtruppen schlagen Sie ständig Aufstände nieder. Der Sprecher in den Zwischensequenzen erklärt dies so: „Die Aufstände waren nützlich. Wir blieben im Training und die Obersten blieben aufmerksam." Lord Vader befiehlt also, Polis Massa zu besuchen und sämtliche Rebellen auszulöschen. Auf dem Asteroiden haben sich nämlich die Widerständler



Übermacht: Han Solo bekämpft einen imperialen AT-ST.

verschanzt. Sie landen mit Ihren Kameraden aus der 501. Infanterie und dringen in die Raumbasis ein. Ein Sprecher teilt Ihnen den anstehenden Auftrag mit. Sie sollen eine Radaranlage einnehmen. Dutzende Rebellen und Wookies eilen herbei, um sich den Invasoren in den Weg zu stellen. „Schnappt den Wookie", brüllen Ihre Truppen. Doch für solch eine schlagfertige Mannschaft ist es leicht, ein paar Aufständische und ihre zotteligen Freunde niederzuwalzen. Sie finden die Radaranlage und nehmen sie ein. Doch die Übertragung an das Mutterschiff braucht eine Weile, sodass Sie mehrere Gegnerwellen abwehren. Das Ganze dauert zwar keine zwei Minuten, doch jede Unaufmerksamkeit bedeutet das Scheitern der Mission. Kaum ist dieser Auftrag erledigt, folgt schon der nächste. In dem nahe gelegenen Höhlensystem soll sich eine Datenbank mit wichtigen Verschlüsselungscodes befinden. Damit horchen die Rebellen die Schiff-zu-Schiff-Kommunikation des Imperiums ab. Deshalb sollen Sie es zerstören. Damit Sie überhaupt wissen, wo es langgeht, haben die Entwickler Pfeilsymbole eingebaut. Auch am praktischen Kompass am rechten oberen Bildrand können Sie ablesen, wo sich das nächste Ziel und der nächste Kamerad befindet. Mittlerweile dürfen Sie auch auf die zwei Spezialeinheiten zugreifen, den Offizier und den Dunklen Trupp. Beide verfügen über sehr wirksame Waffen, die schon mit einem einzigen Schuss einen virtuellen Feind erledigen können. Sie machen also das Geheim-

Flotter Dreier – wer hat's drauf?



STAR WARS: BATTLEFRONT 2



STAR WARS: BATTLEFRONT



BATTLEFIELD 2

SZENARIEN

Episode 1 bis 6 sind thematisiert. Nach der Vervollständigung der zweiten Trilogie können nun sämtliche Schlachten der Serie behandelt werden, ohne zu viel zu verraten.

Episode 1 bis 6. Episode 3 mit Einschränkungen, weil der Kinofilm noch nicht nicht veröffentlicht war. Beispiel: Die Machtergreifung von Anakin Skywalker sowie die Anfänge von Darth Vader.

China und der Nahe Osten. Kein Sciencefiction, sondern harte Realität. In einem militärischen Konflikt stehen sich die Vereinigten Staaten, China und eine Koaliton des Nahen Ostens gegenüber.

FAHRZEUGE

Über 30 Vehikel und Raumschiffe. Erstmals dürfen Sie auch im Weltraum rumfliegen und sich Gefechte gegen X-Wings und TIE Fighter liefern. Ansonsten bleibt alles beim Alten.

24 Raumgleiter, Geher und Panzer. Alle bekannten Fahrzeuge aus den Filmen sind im *Battlefront*-Erstling vorhanden. Sie dürfen sogar mit Reittieren in die Schlacht ziehen.

30 authentische Panzerfahrzeuge und Fluggeräte amerikanischer und asiatischer Fabrikatur. Es bedarf jedoch einiges an Übung, bis Sie Senkrechtstarter und Co. beherrschen können.

SPIELERKLASSEN

Acht Klassen, darunter vier Soldaten und zwei Spezialeinheiten, abhängig von der jeweiligen Mission. Mal dürfen Sie als Wookie ran, mal als Jedi-Gott Yoda.

Fünf Klassen, darunter vier Charaktertypen mit individueller Ausrüstung und eine Spezialeinheit pro Partei. Keine Helden oder ähnliches, nur ganz gewöhnliche Soldaten.

Acht Klassen, von MG-Schütze über Sanitäter bis zur Anti-Tank-Einheit ist alles vertreten. Zudem sorgt ein gewählter Commander für Ordnung unter seinen Schützlingen.

GRAFIK

WERTUNG (80%)



Zwar immer noch kein Grafik-Feuerwerk, aber die Schauplätze schauen größtenteils sauber, wenn auch nicht sehr detailliert aus. Die Waffenmodelle hingegen sind ziemlich schwach.

WERTUNG (78%) [ABG.]



Schon vor einem Jahr war die Optik zwar okay und konnte den Charme der Sternensage gut rüberbringen, aber ein richtiges Schmuckstück war *Battlefront* nun mal nicht.

WERTUNG (87%) [ABG.]



Trotz großer Konkurrenz aus dem Hause Valve (*Counter-Strike Source*, *Day of Defeat Source*) gehört *Battlefield 2* zu den ansehnlicheren Shootern im Mehrspieler-Genre.

EINZELSPIELER

WERTUNG (80%)

Zusammenhängende Kampagne aus der Sicht der 501. Infanterie. Zwischensequenzen mit Filmausschnitten bringen Flair rein. Die Galaxis-Eroberung ist gelungen, aber im Prinzip zu ähnlich.

WERTUNG (78%)

Zwei Kampagnen (Klonkriege und Galaktischer Bürgerkrieg), bei denen Sie ganz bittig in den Mehrspielerkarten gegen Bots kämpfen. Trotzdem macht's echten *SW*-Anhängern Spaß.

WERTUNG (61%)

Unbefriedigende Trainingsmissionen mit und gegen dumme KI-Gegner, die auch schon mal mit dem Defibrilator angreifen wollen. Fürs Üben okay, trotzdem wäre da mehr drin gewesen.

MEHRSPIELER

WERTUNG (82%)

Mehr Schauplätze, verbesserte Optik und die Möglichkeit, in die Haut von Darth Vader und Co. zu schlüpfen, macht *Star Wars: Battlefront 2* zu einem weiteren Muss für Möchtegern-Jedis.

WERTUNG (79%)

Vom eigenen Nachfolger übertroffen, und das auch zu Recht. Alle Zocker von *Battlefront* werden wohl oder übel umsteigen müssen – aber es lohnt sich!

WERTUNG (92%)

Immer noch das absolute Nonplusultra, was realistische Mehrspieler-Shooter angeht. Das Rangsystem sorgt für zusätzliche Motivation, in den Zocker-Charts aufzusteigen.



Vehikel, wie beispielsweise dieses zweibeinige Gefährt, verschafft Ihnen einen Vorteil im Kampf.



Gegen die Armbrüste der Wookies hatte dieser imperiale Soldat keine Chance.

PC ACTION-Testlogbuch

Star Wars: Battlefront 2

Da kommt Freude auf: Nur selten kriegen wir eine Verkaufsversion zum Test zur Verfügung gestellt.



MONTAG, 24.10.2005 | 11:30 Uhr

Das Testmuster taucht auf meinem Schreibtisch auf. Merkwürdig, denn eigentlich kriegen wir Redakteure die Spiele von Lucas Arts erst zum offiziellen Veröffentlichungstermin. Sei's drum, dann haben wir halt mehr Zeit zum Zocken!

DIENSTAG, 25.10.2005 | 14:22 Uhr

Die Einzelspieler-Kampage ist voll im Gange. Im Gegensatz zur unspektakulären, wenn auch spaßigen Kampagne aus dem ersten Teil, gibt es diesmal Aufträge während der Missionen. Ich weiß also stets, wen ich abknallen, was ich erobern und wohin ich laufen muss. Auch die deprimierende Sprecher-Stimme aus der 501. Infanterie macht einen guten Eindruck. Endlich erlebt der *Star Wars*-Crack seine Lieblingsfilme aus einer komplett anderen Sicht. Nämlich aus Sicht der Bösen, wie sich im späteren Verlauf rausstellt. Gute Idee, Pandemic!

MITTWOCH, 26.10.2005 | 11:01 Uhr

Hmm, ich frage mich gerade, ob ich meine Tastatur eher gegen den nagelneuen TFT-Monitor oder doch ganz traditionell gegen meinen Schädel hämmern soll. Im mittlerweile fünften Anlauf versuche ich, mit der 501. Infanterie die verbleibenden Jedis auszulöschen. Beim ersten Versuch läuft's ziemlich gut: Ich zerstöre die Geschütze der Rebellen, hindere die Sternenritter daran, die Bibliothek zu verwüsten und darf letztendlich Anakin steuern. Blöd: Ich bleibe an einem Kameraden hängen, eine Granate löscht uns beide aus. Super. Nun muss ich als gewöhnlicher Soldat gegen übertrieben gute Jedimeister antreten. Natürlich versage ich völlig und der penetrant-rote Schriftzug NIEDERLAGE präsentiert sich mir. Na ja, Pech gehabt, beim zweiten Mal klappt es wohl. Aber nichts da! Wieder einmal verhalten sich die Klonköpfe derart blöde, dass es die Schwertschwinger diesmal schaffen, die Jedi-Bücherrei zu verwüsten. Diese Prozedur wiederholt sich weitere zwei Male, und auch jetzt schaut es nicht gut aus. Ich mache lieber eine Pause, bevor etwas zu Bruch geht.

MITTWOCH, 26.10.2005 | 13:09 Uhr

Ich habe mich bei einer Runde *Quake 4*-Mehrspieler-Modus abreagiert und meistere die Mission ohne Probleme. Monitor und Kopf bleiben heil.

DIENSTAG, 01.11.2005 | 14:55 Uhr

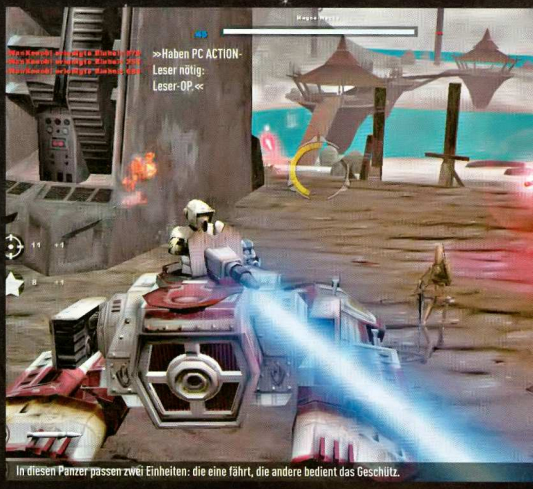
Immer mehr Server tauchen im Serverbrowser auf. Ich wage mich ins Netz und stelle fest, dass es außerordentlich flüssig läuft, obwohl neben mir über 50 weitere Zocker in den galaktischen Bürgerkrieg ziehen. Keine Lags, konstanter Ping, fähige Mitspieler. Endlich muss ich mich nicht mehr mit Gegnern herumstressen, die wie angewurzelt in Ecken stehen bleiben und mich auch aus 30 Zentimetern Entfernung nicht treffen können. Auf Hoth zertrete ich meine Gegner in einem AT-AT und auf Geonosis übernehme ich die Kontrolle über Mace „Mein Name ist Samuel Jackson und ich spiele in sämtlichen Filmen der Weltgeschichte mit" Windu. Saugeil!



Als wir das erste Mal mit Yoda und seinem Kinderlichtschwert duch die Luft hüpfen durften, wurde uns ganz warm ins Herz. Wie schon in *Episode 2* zeigte uns der Zwerg, dass wahre Größe aus dem Innern kommt.



Die fehlende Schnellspeicherfunktion in den Einzelspieler-Modi trieb uns zeitweise in den Wahnsinn. Obwohl die Gegner so dumm sind wie Britney Spears und George W. Bush zusammen, schwankte der Schwierigkeitsgrad zwischen „Das pack ich mit links!", und „Das schaff ich nie!" Frustrierend!



In diesen Panzer passen zwei Einheiten: die eine fährt, die andere bedient das Geschütz.

versteck mit der Hologramm-Datenbank ausfindig und vernichten es. Unterlegt wird Ihr fieses Vorgehen von der legendären Imperiumshymne – sehr schön! Ihr Vorgesetzter meldet sich abermals zu Wort: „Es gibt eine gute und eine schlechte Nachricht. Die gute Nachricht: Wir können diesen langweiligen Felsen endlich verlassen. Die schlechte: Rebellentruppen haben den Hangar eingenommen. Sie müssen sich den Weg freikämpfen!" Ob das Imperium in dieser Mission nun Erfolg hat oder nicht, sollen Sie selbst in Erfahrung bringen. Wir finden es auf jeden Fall dufte, die *Star Wars*-Geschichte mal aus der Sicht eines einfachen Mannes zu erleben. Nehmen wir zum Beispiel die Zerstörung des Todessterns in Episode 4. Nachdem es Luke geschafft hat, das dicke Ding zum Explodieren zu bringen, hat sich jeder Zuschauer nur über den kleinen Sieg der Rebellion gefreut und gejubelt. Doch wer denkt an die tausenden Toten auf Seiten der „Bösen"? Schließlich haben Klontruppen auch Gefühle, selbst wenn Sie unheimlich dämlich in ihren Plastikrüstungen ausschauen. Doch eine Sache hat uns überhaupt nicht gefallen. Sie dürfen nur zwischen den Missionen, aber nicht während der Missionen speichern. Vor allem weil die Hirnlosigkeit Ihrer Kollegen schon mal einen ganzen Auftrag verhunzt und Sie ständig neu starten müssen, wirkt sich diese Tatsache ziemlich



Mace Windu wehrt sich erfolgreich gegen die KUS-Truppen auf Geonosis, bekannt aus *Episode 2*.



Ein Raumjäger der Republik greift feindliche Raumbasen an.

frustrierend aus. Wie sehr uns die fehlende Schnellspeicherfunktion genervt hat, lesen Sie in unserer phänomenalen neuen Rubrik PC ACTION-Testlogbuch zu Ihrer Linken.

HERRSCHER DER GALAXIS

Die Einzelspieler-Kampagne ist aber nicht die einzige Solo-Variante. Im beliebten Galaxis-Eroberungs-Modus schieben Sie auf einer 3D-Karte einen Raumkreuzer durchs Universum. Dabei gilt es, den Feind in den vier Epochen „Die Geburt der Rebellion", „Der Aufstand der Föderation", „Die Hoheit der Republik" und „Herrschaft des Imperiums" ganz wie in rundenbasierenden Strategiespielen durch taktisches Geschick zu bekämpfen. Treffen Sie auf einen bedrohten Planeten, können Sie in die Schlacht eingreifen und selbst über den Ausgang des Konflikts entscheiden. Begegnen sich die beiden Mutterschiffe, kommt es zu einem Raumkampf. Das Hauptziel ist, den Planeten mit der feindlichen Basis ausfindig zu machen und zu zerstören. Für erfolgreiche Feldzüge gibt es Sieges-Ressourcen und Boni, die zum Beispiel die eigenen Mannen mit besserer Ausrüstung ausstatten.

WERMUTSTROPFEN

Grafik mag nicht alles sein. Der Großteil der Einheiten und Schauplätze sind *Battlefront*-Veteranen bereits wohl bekannt. Dass die Waffenmodelle nicht ansehnlicher gestaltet und die Animationen nicht flüssiger ausgefallen sind, ver-



Auf Hoth treffen Sie auf die AT-AT, die Sie nur mit großer Feuerkraft oder einem Seil plätten können.

So spielt sich Star Wars: Battlefront 2

Wie schon im umfangreichen Vorgänger, gibt es in *Star Wars: Battlefront 2* ordentlich zu tun. Doch im Gegensatz zur Arbeit bei der PC ACTION macht dies wenigstens Spaß!



Fußfetischist
Obwohl Sie derart viele Fahrzeuge in den gelungenen Karten zur Verfügung haben, kommen Sie nicht drumrum, auch mal Ihre virtuellen Treter zu benutzen. Dabei dürfen Sie zwischen der Ego-Ansicht und der Verfolgerperspektive hin und her wechseln.

Heldgeile Sau!
Die Helden sind unsere absolute Lieblingsneuerung in *Star Wars: Battlefront 2*. Sind Sie erfolgreich genug, dürfen Sie bei der Klassenauswahl Hand an Jedi-Ritter und Sith-Lords legen. Mit denen hechten Sie munter durch die Karten und zerquetschen Ihre Feinde zu Brei.





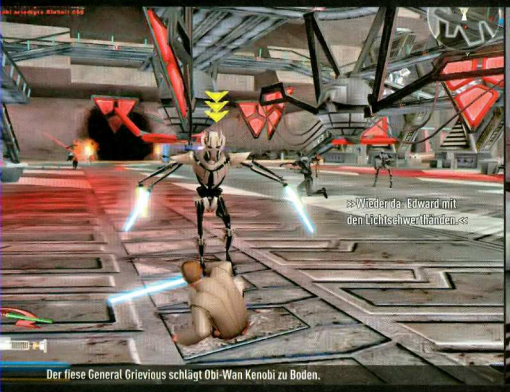
In Raum und Zeit
Sie wollten sich schon immer mal so fühlen wie Luke Skywalker, der in *Episode 4* von seinem eigenen Vater durch den Weltraum gejagt wurde? Sie Freak! Jedenfalls dürfen Sie Ihren Hintern in fast jedes Fluggefährt setzen, das je in den *Star Wars*-Streifen aufgetaucht ist.

Metallhaufen steuern
Jawohl! Die obligatorischen Blechkolosse AT-ST (zum Beispiel auf Endor) und die AT-AT (Hoth) sind wieder mit von der Partie. Tauchen Sie darin vor einer Gegnerhorde auf, machen die sich sofort ins Hemd. Die Dinger sind nämlich äußerst wirkungsvoll.





Ran an die Eier!
Da staunten wir nicht schlecht: In den Katakomben von Jabbas Unterschlupf fanden wir in einer dunklen Ecke den in Carbonit eingeschmolzenen Körper von Han „Ich will Lukes Schwester pimpern" Solo. Solche Details machen die feine Atmosphäre in *Battlefront 2* aus.



Der fiese General Grievious schlägt Obi-Wan Kenobi zu Boden.



Der Rat der Jedi ist vernichtet. Anakin Skywalker nimmt sich der letzten Widerständler an.

zeihen wir aber nicht. Auch die Steuerung hakt an vielen Stellen, mehr Feinschliff hätte unseren Fingern gut getan. Ein Manko aus dem Vorgänger wurde zum Glück behoben: Die Jungs sind nicht mehr so lahm wie noch vor einem Jahr. Schwere Rüstung hin oder her, etwas mehr Geschwindigkeit musste her. Nun ist es also soweit, mit der Shift-Taste geben Sie den Recken noch mal einen kleinen Schub und dürfen über kurze Distanzen sprinten. Dies ist vor allem dann nützlich, wenn Sie kein flinkes Gefährt zur Verfügung haben. Summa summarum stellen wir fest, dass Mehrspieler länger an *Star Wars: Battlefront 2* sitzen als Einzelspieler. Für einen Solopart ist das Spielprinzip auf Dauer einfach zu monoton. Dann doch lieber gegen menschliche Mitstreiter im Netz oder auf Netzwerkpartys antreten und abräumen.

Lukasz Ciszewski



Na, erkennen Sie ihn wieder? Auf diesen monströsen Kerl trifft Luke in *Episode 6*, nachdem er Han Solo befreien wollte.



Die Rebellen nehmen mit Raketenwerfer und Schnellfeuergefehl einen Gegner aufs Korn.



Jabba der Hutte räkelt sich, während dieses Jedi-Weib um ihr Leben kämpft.



LUKASZ CISZEWSKI

Ein Wechselbad der Gefühle: Mir ging beim Vorgänger voll einer ab, beim Nachfolger hält sich meine Euphorie in Grenzen. Klar, die neuen Helden und Missionen sind schon eine feine Sache und bringen noch mehr Abwechslung ins Spielgeschehen, aber an sich bleibt *Star Wars: Battlefront 2* ein gut gefülltes Update. Die Optik wurde nur geringfügig aufgemotzt und die Weltraumschlachten machen erst mit einem anständigen Bedienungsgerät Spaß. Apropos Optik: Finden Sie nicht auch, dass diese neuen Fotos von uns Redakteuren einen leichten homoerotischen Touch versprühen?



ANSGAR STEIDLE

Zugegeben, mein Wissen zu *Star Wars* ist so herausragend wie Großmeister Yoda unter den Ewoks – oder sind es Wookies? Jedenfalls die Zottelviecher, zu denen Herr Hesse gehört. Nichtsdestotrotz steige ich voll auf die rasanten Raumschlachten ein oder plätte liebend gern meine werten Kollegen mit dem Lichtsäbel. Standesgemäß als Darth Vader, versteht sich. Für einen Zockergott meines Kalibers sind dagegen die nichtsnutzigen Blechbüchsen geradezu eine Beleidigung meines überlegenen Intellekts. Respektiert gefälligst meine Autorität!



Star Wars: Battlefront 2

PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 28. Oktober 2005

GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Pandemic/Lucasarts
VERTRIEB	Activision
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

MINDESTENS
1,5 GHz, 256 MByte RAM, 64 MByte Grafikkarte, Win 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
CTF, Eroberung, Angriff; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	80%
SOUND	81%
STEUERUNG	78%
EINZELSPIELER	80%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Hakelige Steuerung	- 5%
Grafik nicht zeitgemäß	- 5%
Steife Animationen	- 3%
Hektische Kameraführung	- 2%
Dümmliche Computerheinis	- 2%
Fade Sprachausgabe	- 1%
=	

SEHR GUT
Gelungener Nachfolger zum meistverkauften *Star Wars*-Titel mit sinnvollen Neuerungen.

82% MEHRSPIELER

Prüfstand: Star Wars: Battlefront 2

Wer an den pompösen Weltraumschlachten von STAR WARS: BATTLEFRONT 2 mitwirken oder sich mit dem Lichtschwert durch die Sturmtruppen schnetzeln will, braucht für alle Details mindestens einen Spiele-PC der oberen Mittelklasse.

MAXIMALE DETAILS



Dank der hohen Sichtweite sind auch weit entfernte Bauwerke wie der Obelisk noch zu sehen. Das Wasser sieht realistisch aus und die Beleuchtung sorgt für eine stimmungsvolle Atmosphäre.

MINIMALE DETAILS



Bei einer geringen Sichtweite sind Obelisk und das benachbarte Gebäude verschwunden. Die Wasserdarstellung ist simpel, die Anzahl der Lichtquellen hat sich deutlich verringert.

Tuning-Tipps

Um *Star Wars: Battlefront 2* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie
- ☐ 3 GHz
- ☐ 1 GByte
- ☐ Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT

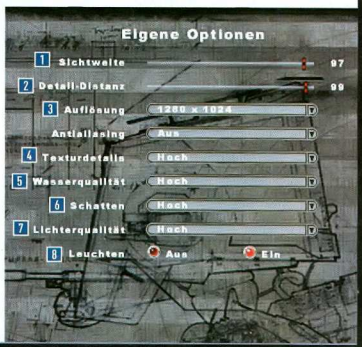
Mit 1,5 GHz, 256 MByte Speicher und Geforce 6200/FX 5200 Ultra sollten Sie :
- ☐ Als Bildschirmauflösung 800x600 wählen
- ☐ Die Sichtweite auf den Wert „0" herunterregeln
- ☐ Die Detail-Distanz auf den Wert „0" reduzieren
- ☐ Mit niedrigen Texturdetails spielen
- ☐ Die „Wasserqualität" auf „Niedrig" stellen
- ☐ Die Schatten ausschalten
- ☐ Unter der Option „Lichterqualität" den Wert „Niedrig" einstellen
- ☐ Das „Leuchten" ausschalten

Mit 2,5 GHz, 512 MByte RAM und Radeon 9600 XT/Geforce 6600 sollten Sie:
- ☐ Mit einer Bildschirmauflösung von 1.024x768 spielen
- ☐ Unter „Sichtweite" den Wert „75" einstellen
- ☐ Die Detail-Distanz auf „75" reduzieren
- ☐ Bei Texturdetails „Hoch" anwählen
- ☐ Die „Wasserqualität" auf „Mittel" stellen
- ☐ Bei der Option „Schatten" „Mittel" wählen
- ☐ Die „Lichterqualität" auf „Mittel" herunterregeln
- ☐ Das „Leuchten" anschalten

Mit 3,2 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 7800 GT/GTX, Radeon 1800 XT/XL sollten Sie:
- ☐ Mit 1.280x1.024 spielen
- ☐ Die Sichtweite auf den Maximalwert (99) stellen
- ☐ Bei „Detail-Distanz" den Wert „99" wählen
- ☐ Alle anderen Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ Unter „Antialiasing" den Wert „2x" einstellen
- ☐ Im Grafikkartentreiber einen vierfachen anisotropen Texturfilter anwählen

Das Grafik-Options-Menü von *Star Wars: Battlefront 2*

1. **Sichtweite:** Hier legen Sie fest, ob auch weit entfernte Objekte noch dargestellt werden. Eine niedrige Sichtweite entlastet Ihre CPU.
2. **Detail-Distanz:** Bei einem hohem Wert (99) sind auch alle weit entfernten Spielfiguren und Objekte noch mit allen Details auszumachen. Das kostet allerdings ebenfalls viel Prozessor-Rechenleistung.
3. **Auflösung:** Die Höhe der Auflösung hat einen Einfluss auf die Gesamtleistung. Daher sollten Spieler mit einer schwachen Grafikkarte (Geforce 6200/FX 5200 Ultra) diese auf 800x600 reduzieren.
4. **Texturdetails:** Texturen mit niedrigem Detailgrad wirken unscharf. Verringern Sie die Texturdetails nur, wenn Sie mit einem sehr schwachen 3D-Beschleuniger wie einer Radeon 9200 oder Geforce 6200 spielen.
5. **Wasserqualität:** Für die detaillierte Wasserdarstellung („Hoch") ist erst eine Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT ausreichend leistungstark.
6. **Schatten:** Ein Verzicht auf alle Schatten im Spiel ist vor allem beim Spielbetrieb mit leistungschwacher Grafik-Hardware zu empfehlen.
7. **Lichterqualität:** Eine Beleuchtung mit mehreren Lichtquellen („Hoch") sollten Sie sich erst mit einer Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT gönnen.
8. **Leuchten:** Den nachträglich berechneten Leuchteffekt (Bloom) können Sie schon ab einer Radeon 9600 XT/Geforce 5900 XT aktivieren.



Leistung

*Qualitäts-Modus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass mal | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		EINSTEIGER-PC: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie		AUFSTEIGER-PC: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600		ZOCKER-PC: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)		HIGH-END-PC: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra), Geforce 7800 (GTX/GT), Radeon X1800 XL/XT	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024
ab 1 GHz	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 1,5 GHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2 GHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3 GHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

RAM

128 MByte	256 MByte
512 MByte	1 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Für einen ruckelfreien Shooter-Spaß im *Star Wars*-Universum mit allen Details und einer Auflösung von 1.024x768 benötigen Sie mindestens eine 3-GHz-CPU sowie eine Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT. Für den Spielbetrieb mit noch höheren Auflösung oder im Qualitäts-Modus sollte allerdings ein 3D-Bolide wie eine Geforce 7800 GT/GTX oder Radeon X1800 XL/XT in Ihrem Spiele-PC verbaut sein.

»Neuer Trend unter Parapsychologen: Silberrücken statt Tische rücken. Geht auch mit Rehrücken.«

Behaart, aber herzlich!

AUF DVD
DEMO

PC ACTION GOLD



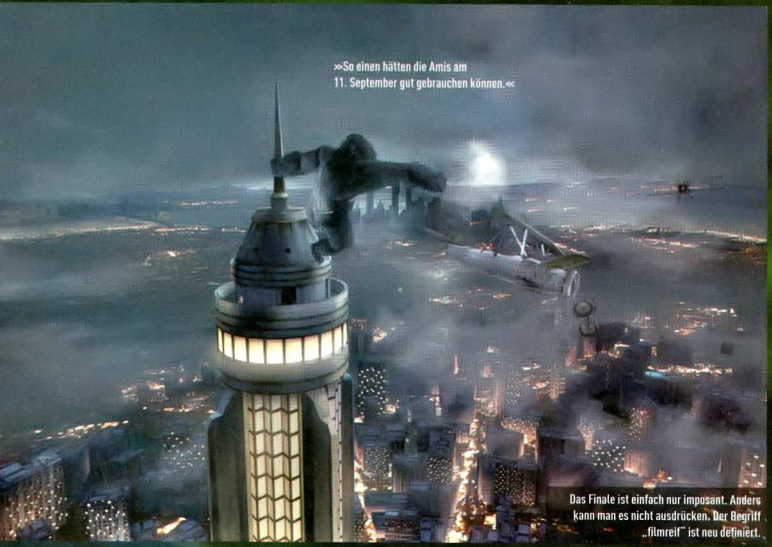
Die Flugmonster sind optisch weniger gelungen. Ob diese im Film auch so schwach aussehen, bleibt abzuwarten.

»Ekliq: verdorbenes Geflügel.«



Ann entflieht dem riesigen Saurier und springt in Kongs rettende Pelzpfote. Solche rasante Szenen erleben Sie am laufenden Band.

»Merke: Es ist nicht immer schlecht, sich eine zu fangen.«



»So einen hätten die Amis am 11. September gut gebrauchen können.«

Das Finale ist einfach nur imposant. Anders kann man es nicht ausdrücken. Der Begriff „filmreif" ist neu definiert.

Spiele, die auf Filmlizenzen basieren, sind meist nicht so der Hammer. PETER JACKSON'S KING KONG haut dagegen richtig rein!

Die See ist rau, die Reise beschwerlich. Es scheint fast so, als wolle das Meer verhindern, dass die Film-Crew Skull Island erreicht. Als Regisseur Denham und seine Mannschaft endlich an Land gehen wollen, scheint sich die Hölle aufzutun. Teile der Felsküste stürzen ein, reißen einige Boote in die Tiefe. Die Welt färbt sich schwarz. Als Jack Driscoll wieder erwacht, blickt er in die hübschen Augen Anns, doch das fiese Geplapper des Regisseurs holt ihn unsanft in die Realität zurück. „Wow, was für eine Kulisse! Das wird ein Meisterwerk!", brüllt Denham. Dass der Rest der Mannschaft verletzt oder sogar tot sein könnte, scheint den fanatischen Filmemacher nicht zu interessieren. Die Gruppe will die Gegend erkunden, nach anderen Gestrandeten Ausschau halten. Ein Holztor mit primitivem Öffnungsmechanismus versperrt den Weg. Schnell findet man heraus, dass zwei Personen nötig sind, um die Winden zu bedienen. Plötzlich ertönt ein grelles Keifen, riesige, krabbenähnliche Monster greifen an. Mit Pistolen und spitzen Knochen wehrt die Bande die überdimensionierten Schalentiere erfolgreich ab. Spätestens jetzt ist klar, dass mit dieser Insel etwas ganz und gar nicht stimmt. Jack, der Drehbuchautor, wird von einem Moment zum nächsten zu Jack, dem Monsterjäger. Sie, lieber Leser, werden dagegen zu Jack und im weiteren Spielverlauf sogar zum berühmtesten Monster der Filmgeschichte. Und damit meinen wir nicht die Frau Rottenmeier aus *Heidi*.

DUALES SYSTEM

Peter Jackson's King Kong verfolgt einen überaus interessanten Ansatz. Wie wäre es, wenn man dieses klassische Abenteuer nicht nur aus der Perspektive des strahlenden Helden durchlebt? Was wäre, wenn der Spieler zudem in den Pelz des tragischen Monstrums schlüpfen könnte? Wenn er sich nicht nur mit Pistolen und Gewehren durch die Gegner ballert, sondern auch mit Händen und Füßen? Wenn er Gegner packen und werfen könnte? Wenn er Gegenstände aufheben und als Waffe benutzen könnte? Wenn er Gegner mit Fäusten bearbeiten könnte? Wenn er Gegner mit Fäusten bearbeiten könnte? Wenn er Gegner mit Fäusten bearbeiten

PC ACTION-Testlogbuch
Peter Jackson's King Kong

Das ist wirklich ganz großes Kino – auch wenn es zwischendruch einige Durchhänger hat.

AHMET ISCITÜRK



SAMSTAG, 05.11.2005 | 7:30 Uhr

Das Spiel installiert sich quasi von selbst, die Optionen sind echt spärlich gesät, also steige ich gleich voll ein. Der Beginn verbreitet echte Kinoatmosphäre, nur ohne die ganzen Arschlöcher, die einen vollquatschen und mit ihren Chipstüten rascheln. Wenig später bin ich immer noch mittendrin, laufe durch die Gegend und habe keine Munition mehr übrig. Also darf ich mit spitzen Stöcken gegen Flugmonster und so genannte Ventosaurier kämpfen. Oh, Gott, Dornengestrüpp versperrt mir den Weg! Doch obwohl mir mehrere menschenfressenden Urzeitviecher am Arsch hängen, kann ich natürlich nicht durch die Dornen rennen, denn das täte der Spielfigur ja weh! Nein, ich muss erst Feuer finden, meinen Speer damit anzünden, diesen dann unversehrt zu den Dornenbüschen tragen und das Gestrüpp wegbrennen. Das Spiel zwingt mich also zu so einem Quatsch, statt mir zu erlauben, das Gestrüpp einfach platt zu treten. Manchmal muss ich einen Holz-Hebel finden, um so Toröffnungsmechanismen zu aktivieren. Warum kann ich als Held nicht einfach irgendein anderes Holzstück in diese Urwaldmenschen-Konstruktion klemmen? Aus Gründen der Ästhetik vielleicht? Ich werfe die Logik über Bord und akzeptiere, dass meine Spielfigur Jack einfach so doof ist und immer den kompliziertesten Weg nimmt. Das nervt mich zwar immer wieder ein wenig, doch glücklicherweise enden solche Abschnitte jedesmal, bevor es mir vollends zu bunt wird.

SAMSTAG, 05.11.2005 | 12:30 Uhr

Als Affe macht das Leben auch in *Peter Jackson's King Kong* am meisten Spaß. Diese absolut fetten Szenen sehe ich als Belohnung für besonders anstrengende Feuer-Herumtrage-Hebel-Such-Orgien. Ich finde es schön – dass die hübsche Blonde dauernd wie am Spieß schreit. Ich halte Sie fest in meiner pelzigen Hand, damit die undankbare Schlampe nicht runterfällt. Gleich drei V-Rex greifen mich an. Das sind quasi T-Rex-Saurier, wo Peter Jackson das „T" gegen ein „V" ausgetauscht hat. Sehen auch nicht anders aus als in *Jurassic Park* oder so. Jedenfalls hatte ich den kurvigen, abfummelwürdigen Körper der Blonden in der einen und verteile mit meiner anderen Affenhand fleißig Backpfeifen an die Dinos. Das sieht einfach so geil aus und fühlt sich so echt an, dass ich bestimmte Passagen gleich mehrmals durchgespiele. Vor allem das Wegklatschen ganzer Cliquen von farbigen Ureinwohnern ist ein Heidenspaß!

SAMSTAG, 05.11.2005 | 14:30 Uhr

Wie bitte? Ich habe jetzt knapp sieben Stunden Spielzeit hinter mir und wüte bereits durch New York! Filmkenner wissen, dass der Riesenaffe gleich die Grätsche macht. Ist das Ganze wirklich so schnell vorbei? Als ich dann tatsächlich 15 Minuten später tödlich verletzt vom Hochhaus falle, bin ich trotzdem ziemlich happy. Es war ein kurzes, aber ultrafettes Vergnügen voller Schlüsselszenen, die ich nicht so schnell vergesse.



DAS ROCKT DICH WEG!

»Achselgeruch kann töten.«

Das Finale auf dem Empire State Building wurde einfach perfekt inszeniert!



DAS KOTZT DICH AN!

»Ich will der erste weibliche Bundeskanzler werden!«

Immer die gleichen Gegner abwehren und ständig Dornenbüsche abfackeln, kann schon nerven.



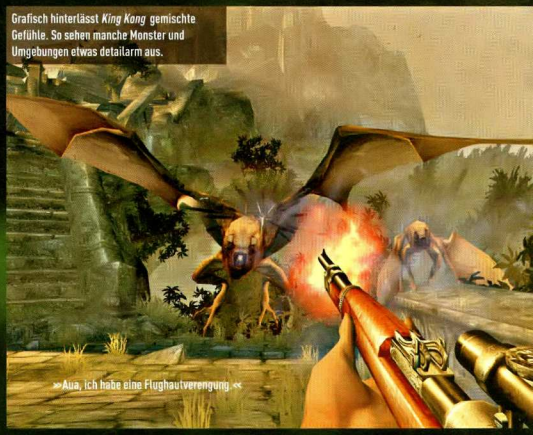
Die Spielfiguren sind ihren Ebenbildern aus dem Film wirklich wie aus dem Gesicht geschnitten. Hier: Jack Black.

»Dürfen wir eigentlich nicht zeigen: King Kong rasiert.«

fen könnte? Genau das bietet Ubisofts Titel, der jetzt kurz vor dem Kinostart des gleichnamigen Films in die Regale kam. Rund 70 Prozent des Spiels erleben Sie als Jack Driscoll in Form eines Ego-Shooters. Die Passagen, in denen Sie als mächtiger King Kong durch die Botanik stampfen, flimmern Ihnen aus der Verfolgerperspektive entgegen.

TIERE VOR DER KAMERA

Widmen wir uns erst einmal dem Ego-Shooter-Teil. Meist sind Sie im Team unterwegs, wobei Sie ausschließlich Jack steuern und Ihre Kameraden vollkommen selbstständig handeln. Zwar wird optisch der Eindruck einer riesigen, feindlichen Umwelt vermittelt, doch der Spielraum ist relativ eingeschränkt, die Grenzen sind klar abgesteckt. Allerlei Getier bevölkert diesen Spielraum, das Ihnen zum größten Teil nicht wohlgesinnt ist. Da wären die bereits erwähnten Riesenkrabben, kleine und große Flugmonster, Saurier in verschiedenen Größenordnungen, Wasserreptilien, fette Tausendfüßler und kleinere Insekten. Letztere können Sie übrigens aufspießen und als Köder verwenden, um Raubtiere wegzulocken. Grafisch sind die Viecher generell recht gelungen, doch ein wenig mehr Details hätten es bei der einen oder anderen Kreatur ruhig sein dürfen. Auch menschliche Gegner in Form von Eingeborenen treffen Sie auf Ihrer Reise, die lassen sich aber nur ganz selten blicken.



Grafisch hinterlässt *King Kong* gemischte Gefühle. So sehen manche Monster und Umgebungen etwas detailarm aus.

»Aua, ich habe eine Flughautverengung.«

So spielt sich King Kong ...

Ihr Aufgabenbereich ist in *Peter Jackson's King Kong* gar nicht mal so breit gefächert. Dafür geht nonstop die Post ab.



Turnen

Ein Affe klettert und turnt von Natur aus gern herum. King Kong erklimmt Bäume, Felsen und natürlich auch Hochhäuser. Im Gegensatz zu den Turneinlagen bei *Prince of Persia* oder *Tomb Raider* geht das hier ganz leicht.

Prügeln

Feinde haut der Koloss mittels Muskelkraft zu Matsch. Bäume und anderes Gelumpe lassen sich als Schlagwaffe nutzen. Sogar Gegner können Sie wie Baseballschläger oder Peitschen schwingen.





... als Affe

Kämpfen

Mit primitiven Speeren und spitzen Knochen setzen sich sich ebenso gegen die Inselmonster zur Wehr wie mit Schusswaffen. Die Munition ist begrenzt, also ist gutes Zielvermögen immens wichtig.



Denken

Gut, wirklich knifflig wird es nie. Trotzdem gilt es hin und wieder, sich zu überlegen, wie Sie ein Feuer zu einem entfernten Dornenbusch transportieren oder Holzhebel finden.





... als Mensch

JÄGER UND GEJAGTER

Da Schusswaffen und Munition auf der Insel rar gesät sind, müssen Sie sich meist mit dem begnügen, was Ihre Umgebung hergibt. So finden Sie regelmäßig Speere, die netterweise von den Eingeborenen auf der gesamten Insel verteilt wurden. Außerdem liegen überall Tiergerippe herum, denen Sie einfach spitze Knochen entnehmen, die als kürzerer und weniger widerstandsfähiger Speerersatz dienen. Mit der linken Maustaste stechen Sie mit diesen Waffen zu, halten dabei die Leertaste gedrückt und werfen das Ding mit Schmackes in Richtung Gegner. Halten Sie eine Schusswaffe in den Händen, schlagen Sie mittels linker Maustaste mit dem Kolben zu, bei gleichzeitig gedrückter Leertaste wird geballert und mit der rechten Maustaste zielen Sie über Kimme und Korn. Beim Scharfschützengewehr schalten Sie so in den Sniper-Modus. Das war es eigentlich auch schon, was die Kontrollen der Ego-Shooter-Passagen betrifft. Einfacher steuert sich kaum ein Konkurrenzprodukt. Ach ja, einer der Gegner ist gegen diese Waffen immun. Treffen Sie diesen so genannten V-Rex, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als die Beine in die Hand zu nehmen. Doch nicht nur Gegner hindern Sie am Weiterkommen. Die Vegetation und jede Menge verschlossener Tore sorgen ebenfalls für unfreiwillige Stopps. Eine der am weitesten verbreiteten Hürden auf Skull Island sind die Dornenbüsche. Die wachsen natürlich immer genau dort, wo Sie und Ihre gestrandeten Kumpels durchmarschieren wollen. Also müssen die Dinger weg und das geht nur, in dem Sie diese anzünden. Sie brauchen also erst einmal Feuer, um damit einen Speer oder Knochen anzuzünden. Die werfen Sie in die Büsche, um das Gestrüpp niederzubrennen. Warum das Zeug nur auf diese Weise zu be-

Vergleich



Peter Jackson's King Kong

PRO + CONTRA

- \+ Filmreifer Soundtrack
- \+ Tolle Inszenierung
- − Teilweise detailarme Optik
- − Einige Durchhänger

85% EINZELSPIELER



Starship Troopers

PRO + CONTRA

- \+ Mit Original-Filmszenen
- \+ Action nonstop
- − Detailarme Figuren
- − Eintöniger Spielablauf

72% EINZELSPIELER



Ultimate Spider-Man

PRO + CONTRA

- \+ Nah an der Comic-Vorlage
- \+ Venom steuerbar
- − Eher schwache Optik
- − Eintöniger Spielverlauf

66% EINZELSPIELER



Die eingeborenen Insulaner verehren den Riesenaffen. Das hindert diese aber nicht daran, King Kong mit Speeren zu penetrieren.

>>Hat zu viel Haarmilch getrunken. Dirty Hairy.<<



Just als Sie glauben, der Hölleninsel entfliehen zu können, taucht der V-Rex auf und verscheucht den Rettungsflieger.

>>Wolfgang Petry designt jetzt auch Speere.<<



»Gangster-Rapper 50 Cent spielt auch im Bett gern mit antiken Puppen.«

King Kong selbst wurde dermaßen realistisch in Szene gesetzt, dass es manchmal beinahe schon gespenstisch wirkt.

seitigen ist und wieso Knochen so schnell brennen, wissen wir auch nicht. So sind eben die Spielregeln. Die massiven Holztore verbrennen Sie nicht, die kurbeln Sie auf, wobei da meistens einer der Holzhebel fehlt. Also ist zunächst mal suchen angesagt. Manchmal versperren weitere Dornenbüsche den Weg zu einem Hebel. Also schaffen Sie wieder Feuer ran und so führt immer eins zum anderen. Das klingt ziemlich öde und ist eigentlich nicht wirklich abwechslungsreich, doch die Entwickler streuten in regelmäßigen Abständen spannende Überraschungen wie etwa wilde Floßfahrten oder riesige Brontosaurier-Herden ein. Haben Sie schon mal den Trampelpfad solcher Riesenviecher überquert, ohne platt gewalzt zu werden? Da geht selbst der härtesten Sau die Pumpe.

MIT DEM AFFEN EINER FRAU

In regelmäßigen Abständen überlassen Sie Jack und seine Kameraden ihrem Schicksal und widmen sich gezwungenermaßen Kongs Sicht der Dinge. Diese Abschnitte spielen sich komplett anders als die Ego-Shooter-Levels. Den Riesenaffen steuern Sie aus der Verfolgerperspektive, mit der linken Maustaste schlagen Sie, mit der rechten greifen Sie zu. Die Leertaste dient zum springen und kombiniert man alles, führt Kong besonders fiese Rammattacken aus. Drehen Sie das Mausrad nach unten, trommelt sich das Vieh wütend auf die Brust, wodurch seine Schläge noch vernichtender werden. Als Affenkönig treffen Sie auf viele Gegner, die Ihnen als Jack Angst bereitet haben. Die meisten davon klatschen Sie jetzt einfach weg wie lästige Fliegen und zerlegen dabei auch noch fachgerecht die Umgebung. Sogar Bäume können Sie ausreißen und als Keule benutzen. Lustig ist es auch, getötete Riesenschlangen als Peitsche zu missbrauchen. Übrigens: Häufig hat Kong das Blondinchen Ann in der Hand und soll dafür sorgen, dass ihr nichts passiert. Wenn er durch die Gegend turnt, zum Beispiel. Sie klettern also an Felsen herum, schwingen sich durch den Dschungel, pfeifen auf das Gekurbel und schlagen Holztore einfach kurz und klein. Dabei sind Kongs Animationen jederzeit absolut fantastisch und wirken ungemein real. Ob Ubisoft da wirklich einen Gorilla ins Motion-Capture-Studio gezerrt hat? Als wir dann im fulminanten Finale auf der Spitze des Empire State Buildings standen, um Flugzeuge aus dem Himmel zu patschen, ging uns jedenfalls endgültig einer ab.

SCHNELLES ENDE

Geübte Spieler dürften das Ende schon nach sechs bis sieben Stunden erleben, was nicht wirklich lang ist. Wer auf der leichtesten Stufe zockt, sogar noch etwas eher. Für erneutes Durchspielen werden Sie allerdings mit einem alternativen Ende belohnt, zu dem wir nichts verraten dürfen, weil man uns sonst verklagt. Darüber hinaus dürfen Sie jeden bereits absolvierten Spielabschnitt einzeln auswählen und wieder und wieder zocken. Auch schalten Sie so neue Inhalte frei, wie einen Schwarzweiß-Modus, Bonus-Artworks, Interviews und so weiter. Ein paar nette Dreingaben, mehr aber auch nicht. Aber lieber kurz und heftig, als lang und öde! Apropos öde: Generell ist die Optik recht gelungen. Hier und da vermisst man jedoch Details, sowohl in der Umgebung als auch bei den Feinden und Waffenmodellen. So erinnern die Straßenschluchten New Yorks eher an Filmkulissen als an eine lebendige Stadt. Doch genau wie im Film ist Kong der wahre Star und als solcher ist er konkurrenzlos gut in Szene gesetzt. Fazit: *Peter Jackson's King Kong* ist nicht perfekt, aber verdammt gut. Wer es nicht zockt, ist ein Affe, und wer es zockt – hm – der ja eigentlich auch … Ahmet Iscitürk



AHMET ISCITÜRK

King Kong objektiv zu bewerten, ist gar nicht so leicht. Einerseits ist das Spiel mit sechs bis sieben Stunden wirklich saukurz, auch wenn es freispielbare Extras und ein alternatives Ende gibt. Einige Sequenzen, die ich als Jack durchlebte, zerrten an meiner Geduld. Immer wieder musste ich Feuer ranschaffen, Dornenbüsche entflammen, Holzhebel finden und so weiter. Doch immer bevor es anfing, wirklich zu nerven, belohnte mich das Spiel mit besonders kolossalen Szenen. Einige der Kong-Sequenzen waren so genial, dass ich das aktuelle Spiel beendete, um die Passagen zu wiederholen. Als riesiger Mega-Affe Saurierhorden und Buschmann-Siedlungen zu vernichten, hätte ich mir niemals so wundervoll vorgestellt. Danke, Herr Ancel!



LUKASZ CISZEWSKI

Als ich das erste Mal *King Kong* persönlich zu Gesicht bekam, dachte ich mir nur: „Mensch, ich bin richtig neidisch auf Ahmet. Ich möchte auch, dass mein Leben verfilmt und in einem Computerspiel nachgespielt werden kann!" Die Grafik des Titels mag an manchen Stellen nicht ganz überzeugen (Hackfressen-Monster, verwaschene Texturen, unschönes Gras), trotzdem kann ich mich an der düsteren Optik nicht satt sehen. Jede von Jacks Zwischensequenzen erleben Sie ausschließlich aus der Ego-Perspektive. Dies hat zwei Vorteile. Erstens: Sie können sich besser in seine beschissene Situation auf Skull Island hineinversetzen. Zweitens: Sie müssen den riesigen Zinken von Adrian Brody nicht ertragen. Ich liebe Sie, Mister Jackson.



Peter Jackson's King Kong

PREIS Ca. € 42,-
TERMIN 17. November 2005

GENRE	Action
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, 1.5 GByte HD, Win98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Der König der Affen ist ein einsames, armes Schwein. Nix Mehrspieler!

PREIS/LEISTUNG	83%
GRAFIK	78%
SOUND	88%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Sehr linear	- 4%
Eng abgesteckte Levelgrenzen	- 4%
Zu geringe Anzahl verschiedener Gegnertypen	- 4%
Einige nervige Passagen	- 3%

SEHR GUT

Wow! Hier jagt ein Höhepunkt den nächsten. Designer Michel Ancel hat es eben drauf.

85% EINZELSPIELER

Prüfstand: Peter Jackson's King Kong

Ein geübter Blick in das Optionsmenü von PETER JACKSON'S KING KONG verrät, dass es sich bei dem PC-Pendant des Action-Adventures um eine Konsolen-Portierung handelt. So ist der Titel bereits mit Mittelklasse-Hardware gut spielbar.

MAXIMALE DETAILS



Die Feuer- und Rauchdarstellung ist hochwertig, der Leuchteffekt lässt die Spielwelt erstrahlen. Wie bei vielen Konsolenumsetzungen ist der Detailgrad der Texturen und deren Auflösung nur mittelmäßig.

MINIMALE DETAILS



Während Feuer und Rauch sichtbar detailärmer dargestellt sind, hat sich die Qualität der Texturen insgesamt nicht verschlechtert. Dafür fehlt der Leuchteffekt und die Vegetationsdichte hat abgenommen.

Tuning-Tipps

Um *Peter Jackson's King Kong* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie
- 2,5 GHz
- 512 MByte
- Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT

Mit 1,5 GHz, 256 MByte Speicher und Geforce 6200/FX 5200 Ultra sollten Sie:
- Als Auflösung 800x600 wählen
- Bei „DirectX-Version" die Option „DirectX 8.1" anwählen
- Unter „AfterFX Level" den Wert „Niedrig" einstellen
- Die „Vegetationsdichte" auf „Niedrig" reduzieren
- Die „Stretch-Rendering"-Funktion einschalten

Mit 2,5 GHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9800 Pro/XT oder Geforce 6600 GT sollten Sie:
- Mit einer Bildschirmauflösung von 1.024x768 spielen
- Unter dem Menüpunkt „DirectX-Version" die Einstellung „DirectX 9.0" vornehmen
- Bei „AfterFX Level" den Wert „Hoch" auswählen
- Die Option „Vegetationsdichte" auf „Hoch" stellen
- Das „Stretch-Rendering" unbedingt deaktivieren

Mit 3 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 6800 GT/Ultra, Radeon X800 Pro/XT sollten Sie:
- Eine Bildschirmauflösung von 1.280x1.024 wählen
- Bei „DirectX-Version" die Option „DirectX 9.0" auswählen
- Die Einstellungen für den „AfterFX Level" sowie die „Vegetationsdichte" auf den jeweiligen Höchstwert setzen
- Unter „Antialias" den Wert „3x" (entspricht 4x FSAA) einstellen
- Im Grafikkartentreiber einen vierfachen anisotropen Texturfilter anwählen

Das Grafik-Einstellungen- und Erweiterte-Einstellungen-Menü von *King Kong*



1 **Auflösung:** Spieler mit einem schwachen 3D-Beschleuniger wie einer Geforce FX 5200 Ultra/6200 oder Radeon 9200 sollten die Auflösung auf 800x600 herunterschrauben. Das gibt ein Leistungsplus von 50 Prozent.

2 **Antialias:** Für die Einstellung „2x" sind erst Geforce 6800 GT/Radeon X800 Pro/XT ausreichend leistungsstark.

3 **DirectX-Version:** Steckt eine DX-8-Karte wie Geforce4 Ti -4200 oder Radeon 8500 in Ihrem Rechner, stellen Sie hier „DirectX 8.1" ein.

4 **Dualcore-System:** Wenn Sie mit einer Zweikern-CPU (etwa Athlon 64 X2) spielen, sollten Sie die Option aus Leistungsgründen einschalten.

5 **AfterFX Level:** Hier legen Sie die Qualität des nachträglich gerenderten Vollbild-Leuchteffekts fest. Mit einer schwachen Grafikkarte sollten Sie auf den Effekt verzichten, denn dadurch erhöht sich die Fps-Rate.

6 **Vegetationsdichte:** Je mehr Grünzeug zu sehen ist, desto mehr Geometriedaten berechnet Ihre CPU. Erst ab 2 GHz sollten Sie „Hoch" wählen.

7 **Kompatibilität/Stretch-Rendering:** Ist diese Option aktiviert, wird das Bild mit einem Viertel der Auflösung berechnet und anschließend auf die gewählte Bildschirmauflösung hochskaliert. Die Fps-Leistung steigt dadurch zwar deutlich, dafür verschlechtert sich die Optik sichtbar.

Leistung

*Qualitäts-Modus: Im Treibermenü werden zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass mal | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		EINSTEIGER-PC: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie		AUFSTEIGER-PC: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600		ZOCKER-PC: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)		HIGH-END-PC: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra), Geforce 7800 (GTX/GT), Radeon X1800 XL/XT	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x768
ab 1 GHz	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 1,5 GHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2 GHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3 GHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

RAM

128 MByte	256 MByte
512 MByte	1 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Bereits eine 2,5-GHz-CPU sowie Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT und 512 MByte Arbeitsspeicher garantieren einen flüssigen Spielbetrieb mit allen Details in 1.024x768. Wer *King Kong* mit einem sehr leistungsschwachen System spielt, sollte nicht nur den Leuchteffekt („AfterFX Level") und die „Vegetationsdichte" minimieren, sondern zusätzlich noch die Option „Stretch-Rendering" im Grafikmenü aktivieren.



Fiese Stecher

Das war's dann: Ein so genannter Shard hat diesen Trooper aufgespießt.

Es wäre politisch unkorrekt, Aliens wie E.T. oder Jar Jar Binks zu töten. Schade. Doch zum Glück gibt es die Bugs in STARSHIP TROOPERS.

„Alles, was mehr als zwei Beine hat, wird erschossen. Kapiert?", heißt es im Film von 1997 und diese einfache Anweisung passt hervorragend zum gleichnamigen Spiel. Hier verarbeiten Sie als Elitekrieger in zwölf Levels böse Spinnentier-Außerirdische hordenweise aus der Ich-Perspektive zu glibbrigem Matsch. Aus diesem Grund sind unter anderem die aus dem Film bekannte Morita-Knarre, futuristische Schrotflinten, ein Scharfschützengewehr und der für Ego-Shooter obligatorische Raketenwerfer mit im Gepäck. Nicht jede Waffe eignet sich gleich gut für die rund 20 Bug-Arten. Durch diesen Kniff geraten Kämpfe etwas taktischer und herausfordernder, trotzdem kommen dank dreier Schwierigkeitsgrade sowohl Einsteiger als auch Profis auf ihre Kosten – ein klarer Pluspunkt! Besonders witzig sind die wie Smileys aussehenden Handgranaten. Ihr Krieger kann sie einfach nur werfen und die Kugeln explodieren nach ein paar Sekunden. Hält er aber den aktivierten Sprengkörper länger in der Hand, beginnt dieser mit fistelliger Stimme zu sprechen („Hallo! 4, 3, 2, 1, scharf!") und geht bei Boden- oder Feindkontakt sofort in Luft. Was im Falle der Granaten witzig ist, kommt bei der übrigen deutschen Sprachausgabe allerdings nicht gut: Mehrere Sprecher wirken unprofessionell. Sie klingen überzogen theatralisch, gelangweilt oder wie die Typen in den *Asterix*-Zeichentrickfilmen. Manch Schmerzensschrei eines verwundeten Soldaten erinnert dann auch noch an Schweinkramfilme für Erwachsene. Wer des Englischen mächtig ist, kann das multilinguale Spiel wenigstens fremdsprachig installieren.

PARALELLEN ZUM FILM

Bei Ihrem Abenteuer werden Sie manchmal von computergesteuerten Söldnern unterstützt, sind oft aber auch solo unterwegs. Der Held hetzt sowohl durch Außen- als auch Innenlevels. Ihn erwarten unter anderem weite, sonnige Schlachtfelder und ein enges, düsteres Bug-Nest. Klasse:



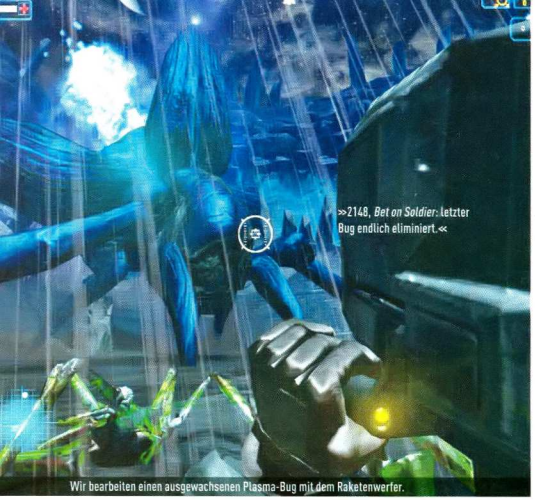
Dumm: Der Aufzug steckt fest und uns will ein Royal an den Kragen.



Diesen General sollen wir beschützen, eine Horde Bugs ist hinter ihm her.



Bestialisch umgebrachte Trooper bekommen Sie häufiger zu sehen.



Wir bearbeiten einen ausgewachsenen Plasma-Bug mit dem Raketenwerfer.

Vergleich

Quake 4 (dt.)

PRO + CONTRA
- Bombastisches Spieldesign
- Hervorragende Grafik
- Top-Mehrspieler-Modus
- Keine deutschen Texte

88% EINZELSPIELER

Serious Sam 2

PRO + CONTRA
- Durchgeknallter Humor
- Tolle Grafik
- Abwechslungsreiche Szenarien
- Anspruchsloses Spielprinzip

84% EINZELSPIELER

Starship Troopers

PRO + CONTRA
- Riesige Obermonster
- Massig Action
- Deutsche Sprachausgabe
- Monotone Abschnitte

72% EINZELSPIELER

Während des Kampfes um eine Festung in der Wüste erkennen Sie sofort Vorposten 29 aus dem Film wieder – den haben die Entwickler hübsch 1:1 nachgebaut. Dann allerdings ist es fast Essig mit Verknüpfungspunkten – von den Krabbel-Aliens, Schiffen und den Waffen abgesehen. Okay, die Macher haben sich auch von den Comics und der TV-Serie inspirieren lassen und das Spiel behandelt Ereignisse, die rund fünf Jahre nach denen des Films angesiedelt sind. Trotzdem hätten wir beispielsweise gern die digitale Version von Johnny Rico, oder noch besser, die scharfe Carmen Ibanez getroffen und an deren Seite gekämpft. Zugegeben, sie und einige andere Charaktere tauchen in den Zwischensequenzen auf. Diese einfach aus dem Film genommenen Schnipsel allein schaffen es aber nicht, dass das Flair des Zelluloidstreifens auf den Zocker überspringt, weil die Videos für die ohnehin dünne Hintergrundgeschichte praktisch belanglos sind. Warum die Entwickler nicht eine Handlung parallel zum Film geschaffen haben, wissen wahrscheinlich nur sie



Soldaten in einer Wüstenfestung warten auf die nächste Angriffswelle.

PC Action-Testlogbuch
Starship Troopers

Spiele testen ist prima. Aber wie normale Käufer bleiben auch Redakteure von Tücken nicht verschont.

HARALD FRÄNKEL



SAMSTAG, 5.11.2005 | 10:20 Uhr

Es war wie mit dem 1. FC Nürnberg, das Grauen begann in der ersten Spielminute. Die Grafik war auf meinem Pentium 3,2 GHz mit 1 GByte RAM und Radeon X800 Pro so dunkel, dass ich nicht mal das Tutorial zocken konnte. Wie auch, wenn man nicht sieht, wo man hintappt? Ich wich auf Rechner 2 aus (Athlon 3700+, 2 GByte RAM, GeForce 7800 GTX) und endlich konnte der Spaß beginnen! Blöd war nur, dass ich nach maximal 20 Minuten einen ersten totalen Systemabsturz hatte und der PC anschließend regelmäßig die Grätsche machte. Tapfer kämpfte ich mich weiter. 13 Abstürze am Ende des Tages reichten dann allerdings.

SONNTAG, 6.11.2005 | 9:34 Uhr

Wieder besser gelaunt, kopierte ich die Spielstände von Rechner 2, um einen dritten PC heimzusuchen, einen Athlon 3000+ mit 1 GByte RAM und Radeon 9800 Pro. Level 5, ein sonniges Wüstenszenario, sah ordentlich aus. Bis ich zu Abschnitt 6 gelangte und dieselben Erscheinungen wie bei PC 1 auftraten: saudunkler Level, unspielbar. Ich kopierte erneut Spielstände und ging zurück zu Rechner 2. Dort ging zunächst alles gut ... bis zum nächsten Absturz. Der geschah immer wieder an derselben Stelle, egal wie oft ich den Spielstand lud. Doch dem Redakteur ist nichts zu schwör! Er holte sich den Patch in der Version 3.2.77 und installierte ihn bei PC 1. Die Folge: Das Spiel erkannte die DVD nicht mehr. Nächster Versuch bei PC 2, doch auch hier hieß es nur: Please insert disc! Halleluja, da waren die anderen kleinen Bugs ja Kinderkacke gegen (einmal fiel ich im Eifer des Gefechts durch den Levelboden in die Unendlichkeit, hin und wieder attackierten mich Arachniden durch Kisten oder Wände und einmal traf ich ein vorbeifliegendes Gewehr). Während ich so überlegte, zur Krankenschwester umzuschulen (kann nicht schlimmer sein), stöberte ich im englischsprachigen *Starship Troopers*-Forum, denn im Ausland war das Spiel bereits erhältlich. Einige Zocker dort hatten auch mit Abstürzen, dem nicht funktionierenden Patch und dunkler Grafik zu kämpfen.

MONTAG, 7.11.2005 | 10:23 Uhr

Ich rief bei der Vertriebsfirma Frogster an und bat um eine Stellungnahme. Sprecher Dirk Weyel erklärte, dass die im Laden stehende deutsche Version bereits gepatcht sei. Die lag bei Redaktionsschluss nicht vor. Wir konnten die Auswirkungen des Patches also nicht mehr testen. Was aber letztendlich nicht so tragisch war, denn es gab eine andere Lösung: Offensichtlich war auf der Test-PC-Festplatte C: für die Auslagerungsdateien nicht genug Platz. Kurz aufgeräumt und siehe da: keine Abstürze mehr! Falls auch Sie Probleme haben, hier Tipps, die Dirk Weyel bei den Entwicklern erfragte: **1.** Um eventuelle Shader-Probleme in den Griff zu kriegen (kann bei einigen Radeon-Karten auftreten), stellen Sie im Grafikmenü die Shader und gegebenenfalls die Texturen auf „Mittel". Oder die Spieledatei „global.settings" unter \Eigene Dateien\Empire Interactive\SST\Settings löschen. **2.** Aktuelle Treiber für Grafik- und Soundkarten sollten selbstverständlich sein – häufig ist nicht die Software für Abstürze verantwortlich. **3.** Spielen Sie maximal in der Auflösung 1024x768 und 60 Hz.



Die Zwischen- und Endgegner zu plätten, macht einen großen Teil der Motivation aus.



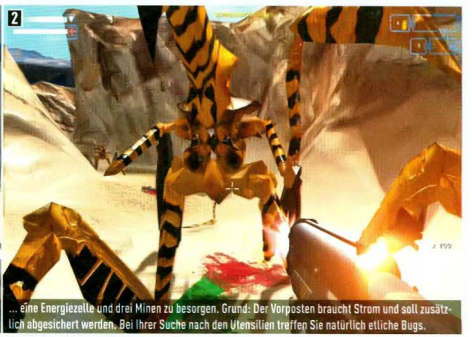
Bei einigen Radeon-Karten gab es Shader-Probleme. Zum Vergleich: falsche und korrekte Grafikdarstellung.

So spielt sich Starship Troopers

Die meiste Zeit knallen Sie bei *Starship Troopers* Aliens ab. Hin und wieder drücken Sie Schalter oder bedienen Geräte wie bei unserer Beispielmission.



Im dritten Level des Spiels verteidigen Sie den aus dem Kino bekannten Vorposten 29. Zunächst als Standardschütze von der Mauer aus. Anschließend werden Sie in die Wüste geschickt, um ...



... eine Energiezelle und drei Minen zu besorgen. Grund: Der Vorposten braucht Strom und soll zusätzlich abgesichert werden. Bei Ihrer Suche nach den Utensilien treffen Sie natürlich etliche Bugs.



Nachdem Sie die Minen gelegt und die Batterie installiert haben, folgt die nächste Angriffswelle. Sie nutzen das stationäre Geschütz der Festung. Ihre nächste Aufgabe ist es, die Koordinaten des Lagers ...



... per Funk zu übermitteln, damit Ihre Mannen abgeholt werden können. Zuvor allerdings erwartet Sie als Höhepunkt ein Kampf mit einem gigantischen so genannten Tanker-Bug.

selbst: Wie viel spaßige Abwechslung hätte es gebracht, wenn wir beim Elektro-Gotcha oder beim Football-Match mitmachen und Johnny Rico aus den Socken hauen könnten? Denn an Abwechslung mangelt es dem Titel etwas. Gemeint sind nicht mal die ständigen Ballerorgien mit bis zu 300 minderintelligenten Kreaturen gleichzeitig. Denn das macht Puristen sogar richtig glücklich – Hirn abschalten und immer schön draufhalten kann ja entspannend und unterhaltsam sein. Es gibt im Rahmen des unspektakulären Leveldesigns von *Starship Troopers* aber Längen. Der Held tippelt etwa durch eine Recyclinganlage, drückt ein Aufzugknöpfchen, tötet drei Bugs, drückt ein Aufzugknöpfchen, tötet ausnahmsweise acht Bugs und drückt dann zwei Aufzugknöpfchen. Ein paar Mal hat sich der Verfasser dieser Zeilen ertappt, dass er sich bis zum nächsten Höhepunkt quälte. Die bietet *Starship Troopers* nämlich auch, und zwar meist in Form von riesigen Levelbossen, die es zu erlegen gilt. Nennenswert wären Tanker, Plasmas und der Brainbug höchstselbst.

KÄMPFE UNTER ZEITDRUCK

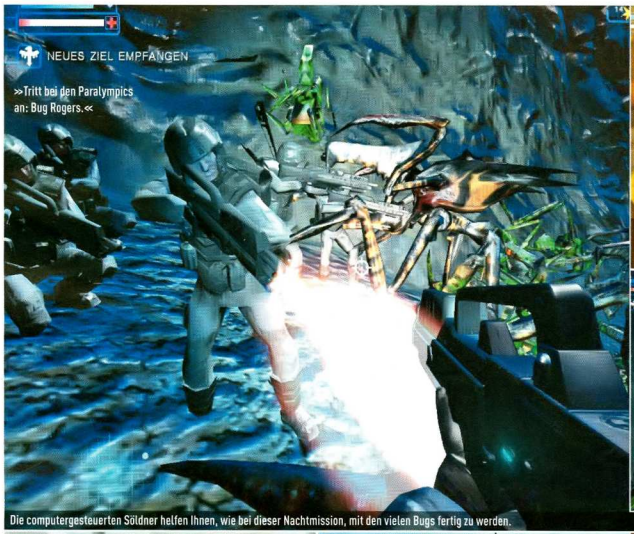
Spannend präsentiert sich ein Auftrag, bei dem Sie einen anderen Soldaten finden sollen. Der Mann ist in einer Recyclinganlage verschollen. Als Sie ihn entdecken, liegt er leblos rum und trägt einen Nuklearzünder am Körper. „Keine Bewegung", bellt Ihr Kommandant über Funk, „die Atombombe ist scharf. Ihr Anzug hat den Countdown gestoppt, also rühren Sie sich nicht vom Fleck!" In der Folgezeit wehren Sie Arachniden ab, ohne groß ausweichen zu können. Dann lädt der Kommandant ein Programm auf Ihren Superduperknoffhoff-Anzug, so dass der Countdown verlangsamt wird. Nun müssen Sie binnen einiger Minuten fliehen ... mit einem „Royal"-Bug im Nacken. Na gut, die Ich-lade-ein-Programm-auf-den-Anzug-Sache ist hanebüchen, aber der Levelabschnitt trotzdem packend! Andere Missionen wiederholen sich schon mal, so eskortieren und beschützen Sie mehrfach Typen. Die Innenlevels sind manchmal nett gruselig – wenn es dunkel ist und Sie sich mit einer Lampe vorantasten. Gefechte in weiten Ebenen sehen aber deutlich besser aus.



Ob bei diesem Rhino (rechts) eine Handgranate (Hand links) weiterhilft?



Dieser sichtlich tote Soldat beweist, dass die Figuren ein paar Polygone mehr vertragen könnten.



Die computergesteuerten Söldner helfen Ihnen, wie bei dieser Nachtmission, mit den vielen Bugs fertig zu werden.



Ein Trooper bereitet eine Treibstoffleitung fürs Betanken vor.



Das ist wohlgemerkt ein Baby-Plasma-Bug.



Zwischensequenz: die Filmhelden Johnny Rico und Carmen Ibanez.



Der Bug hat eine Festungsmauer erklommen.

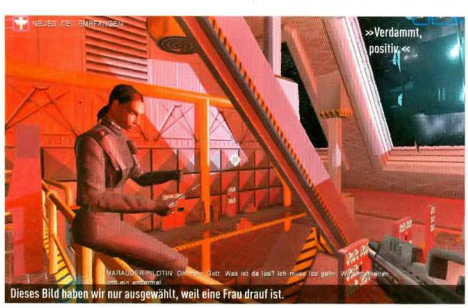


Ein Feuer-Bug im Fadenkreuz des Scharfschützengewehrs.

Ein paar Extra-Polygone an den Figuren, lebensechtere Animationen und detailliertere Texturen hätten trotzdem nicht geschadet. Man muss aber auch erwähnen, dass die Macken wegen des Gewusels auf dem Monitor oft gar nicht auffallen. Nicht schön ist, dass die Schnelllade-Funktion alles andere als schnell arbeitet, was jedoch nichts am Gesamteindruck ändert: *Starship Troopers* zeigt sich als taugliche Filmumsetzung. Trotz der genannten Kritikpunkte und obwohl die Steuerung zwischen den Gegnermassen ab und an leicht hakt.

WIR WOLLTEN ALIENS SEIN!

Noch ein paar Worte zum Mehrspieler-Modus: Den können Sie per Netzwerk oder Internet mit bis zu sieben Teilnehmern im kooperativen Modus gegen computergesteuerte Arachniden bestreiten, was eine echt coole Sache ist. Dass aber darüber hinaus nur die obligatorischen Deathmatches für Einzelkämpfer und Teams existieren (bis 32 Spieler), finden wir etwas mager. Warum gibt es nicht wenigstens die Möglichkeit, wie in einem *Aliens vs. Predator*-Spiel, auch mal die Außerirdischen spielen zu dürfen? Harald Fränkel



Dieses Bild haben wir nur ausgewählt, weil eine Frau drauf ist.



HARALD FRÄNKEL

Ein Spiel, in dem Kreaturen wie die Plasmas vorkommen, die bis in den Orbit ihres Heimatplaneten furzen und damit sogar Raumschiffe abschießen können, ist genau mein Ding! Wegen der deutschen Sprachausgabe allerdings wäre ich manchmal gern gestorben. Trotzdem: Ich hatte Spaß, weil ich ein Fan von schnörkellosen Ballereien bin. Anders als im Fall eines realitätsnäheren *Call of Duty 2* stört es mich hier weniger, wenn es an Story mangelt. Auf jeden Fall besser als künstlich auf kompliziert getrimmte „08/15 Gedächtnisverlust und ich muss eine Verschwörung aufdecken und dauernd Rückblenden ertragen"-Blablabla-Hirnverrenker!



LUKASZ CISZEWSKI

Starship Troopers erinnert mich an polnische Freudenmädchen: nicht besonders schön oder intelligent, aber man kann trotzdem viel Spaß mit ihnen haben. Als Anhänger der Filmvorlage bin ich mit dem Endprodukt zufrieden. Ähnlich viele Gegner bietet höchstens noch die *Serious Sam*-Reihe. Zudem sagt mir zu, dass ich die vielen unterschiedlichen Bugs nicht nur mit einer übermächtigen Superknarre, sondern mit dem gesamten Waffenarsenal zum Platzen bringe. Ja, auch ich leiste meinen Beitrag!



Starship Troopers

PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 17. November 2005

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Strangelite
VERTRIEB	Frogster Interactive
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch (multilingual)

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte, 600 MByte HD, GeForce FX 5900 oder Radeon 9800, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch, Team-Deathmatch, Kooperativ; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	70%
GRAFIK	79%
SOUND	61%
STEUERUNG	70%
MEHRSPIELER	71%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Zeitweise fade Levelabschnitte	-10%
Schlechte deutsche Synchronisierung	- 7%
Praktisch keine Story	- 5%
Kleine Programmfehler	- 3%
Film-Flair kommt kaum rüber	- 2%
Etwas hakelige Steuerung	- 1%

GUT
Nicht oscarverdächtig, aber eine ordentliche Filmumsetzung für Baller-Puristen.

72%
EINZELSPIELER



»Das Monster suchte den Hintereingang, wegen der Feuerschutzbestimmungen.«

Die Polygon-Armut sieht man nicht nur diesem Geschöpf an. Ein wenig „runder" hätten manche Figuren wirklich sein dürfen.

Alles im Griff!

PC ACTION PREISTIPP

AUF DVD Video

Auch den zweiten Teil von KNIGHTS OF THE TEMPLE durchleben Sie als blechummantelter Ritter, der das Böse zum Teufel jagt. Dass es zahlreiche und vor allem sinnvolle Neuerungen gibt, überraschte uns dabei am meisten – im positiven Sinn. Paul de Raque ist ein Franzose und überaus mutig. Bloß weil seine Landsleute nicht in den Irak wollten, muss er ja noch lange kein Weichei sein. In einem Kloster wird er mit einer uralten Prophezeiung konfrontiert. Schreckliche Visionen, in denen das Böse ganz Europa heimsucht, plagen ihn. Dabei geht es aber nicht um Ausländer, die in die EU wollen, sondern um die wahrhaft garstige Höllenbrut. Dass er in den Visionen als einziger Retter auftaucht, ist zwar unerfreulich, aber da muss Croissant-Man eben durch. Der Kreuzritter hat ja schon im Vorgängerspiel *Infernal Crusade* ganze Hundertschaften Ungläubiger aufgespießt, filetiert und fachgerecht verräumt. Seine Abenteuer im Erstling waren cool, aber auch ein wenig eintönig, weswegen es „nur" für eine Wertung von 78% reichte. So! Den folgenden Satz haben Sie in Spielemagazinen sicherlich schon sehr oft gelesen: Die Entwickler versprachen einen in allen Belangen verbesserten Nachfolger. Im Falle von *Knights of the Temple 2* hat sich diese Aussage definitiv bewahrheitet, denn für schlappe 20 Euro bekommen Sie hier mal richtig was geboten und zwar ein Metzelspiel (oder wie Fachleute es gern nennen: Hack&Slay) in seiner schönsten Form.

AUS FEHLERN GELERNT

Vergessen Sie alles, was Sie über *Knights of the Temple* wissen. Teil Eins war ein lineares Actionspiel, in dem Sie sich stur durch diverse Levels metzelten, hier und da einen Schlüssel zu suchen hatten und sogar auf Schaltern drückten Sie manchmal herum. Kurz: Linearer geht es eigentlich nicht. Im Nachfolger haben Sie

So spielt sich ...

Knights of the Temple 2. Paul de Raque häckselte sich im Vorgänger etwas eintönig durch Gegnermassen. In Teil Zwei ist Ihr Aufgabengebiet um einiges umfangreicher, was die Langzeitmotivation steigert. Was Paul so alles macht, sehen Sie rechts.



TURNEN

Unglaublich athletisch ist Monsier de Raque. Oder könnte er sonst in einer 50-Kilogramm-Rüstung steckend durch die Gegend turnen, Felsen erklimmen und an dicken Seilen durch die Gegend hangeln?



DEMOLIEREN

Hin und wieder macht unser Paule nicht nur Gegner, sondern auch deren Einrichtungen platt. So wie diesen Riesenrammbock, den er erst erklimmt und dann zu Kleinholz verarbeitet.



BOSSE ÄRGEN

Es sieht zwar unfair aus, aber ein echter Tempelritter hat auch mit besonders fetten Übergegnern keine großen Probleme. Übrigens gibt es rund ein halbes Dutzend fieser Bossgegner.

schon zu Beginn nicht nur die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden, sondern auch zwischen drei Startpunkten für Ihr Abenteuer. Das sind die römische Stadt Sirmium, die Pirateninsel Ylgar und ein arabischer Ort namens Yusra. Um zum grandiosen Finale zu gelangen, spielen Sie nicht einfach einen Level nach dem anderen durch, sondern reisen immer wenn Sie Bock haben mit dem Schiff zwischen den Orten hin und her. Die Reiseziele unterscheiden sich thematisch und glücklicherweise auch optisch voneinander. Inselidylle, Schiffsfriedhof, Dschungel-Passagen, morastige Sümpfe und so weiter. Ihr oberstes Ziel ist, drei mächtige Artefakte zu finden, die Ihnen den Zugang zum dicken Obermotz erlauben. Um an diese kostbaren Teile zu gelangen, sammeln Sie Informationen, auch in dem Sie sich mit herumstehenden Nichtspieler-Charakteren unterhalten. So ein Plausch verdammt Sie jedoch nicht nur zum Zuhören. Stellenweise erwartet man von Ihnen, dass Sie zwischen verschiedenen Antworten wählen. Durch solches Geschwafel nehmen Sie auch Aufträge an, die für Abenteuer abseits der Hauptgeschichte sorgen. So sollen Sie etwa Medizin für eine kranke Tussi auftreiben, bestimmte Charaktere ausschalten, das erloschene Feuer eines Leuchtturmes entfachen und auch als Geldeintreiber verdienen Sie sich Ihre Brötchen. Meist sind Ihre Gesprächsoptionen in die Kategorien „Mutter Theresa" und „Drecksau" unterteilt. Kurz: Sie mimen entweder den Samariter oder Sie teilen dem Gesprächspartner mit, dass er sich seine Probleme unter die Achsel klemmen kann. Klar, dass sich das auf den Spielablauf auswirkt. Darüber hinaus haben Sie die Wahl zwischen guten oder bösen Taten. Wenn Sie etwa den bereits erwähnten Leuchtturm reaktivieren möchten, tun Sie das. Genau so gut können Sie das Ding auch zerstören, was zwar gemein ist, aber ebenfalls Punkte aufs Konto bringt.

EVOLUTIONSSPRUNG

Steuerung und Kampfsystem sind im Grunde wie im Vorgänger, nur umfangreicher. Nach wie vor steuern Sie de Raque aus der Verfolgerperspektive, wobei die Kamera nicht fest hinter der Spielfigur postiert ist, sondern frei um den Helden gedreht werden kann. Das Fehlen einer festen Perspektive sorgt mitunter für unübersichtliche Situationen. Das hätte man wirklich besser lösen können. Die Steuerung via Tastatur ist eine ziemlich komplizierte Angelegenheit und sorgte bei uns – besonders zu Beginn – für etliche Fingerverknotungen. Haben Sie aber ein anständiges Joypad mit zwei Analogsticks im Fundus, steuert sich *Knights of the Temple 2* anständig und weitaus intuitiver. Gerade längere Kombo-Angriffe, für die Sie abwechselnd verschiedene Tasten drücken, gehen mit so einem Controller viel einfacher von der Hand. Wo wir schon mal dabei sind: 13 unterschiedliche Kombos, sieben aktive und passive Fähigkeiten plus vier Spezialangriffe hat Paul de Raque auf dem Kasten. Diese lassen sich durch gesammelte Erfahrungspunkte sogar in fünf Stufen aufleveln. Für besonders lässige Manöver, wie etwa Schleichattacken, gibt es überdies Bonus-Erfahrung. Das war aber noch nicht alles, denn die Rollenspiel-Attitüde des Titels verstärkt sich durch diverse Läden noch einmal. Dort kaufen Sie Waffen oder anderes Gedöns ein und lassen beschädigten Kram sogar reparieren. Rollenspielhasser brauchen jetzt aber nicht enttäuscht aufzustöhnen. *Knights of the Temple 2* ist immer noch ein astreines Hack&Slay, dem

Schnell, speicher!

Das ist doch schön: Arme Konsoleros haben es im Fall von *Knights of the Temple 2* um einiges schwerer als die PC-Elite. Uns spendierten die Entwickler nämlich eine Schnellspeicherfunktion!

So sichern Sie jederzeit den Spielfortschritt und wiederholen besonders schwere Abschnitte nicht ewig oft. Noch besser ist, dass sich das Spiel die letzten vier Schnellspeichervorgänge merkt, also nicht nur einen Quicksave-Spielstand erlaubt. Sehr löblich. Andererseits raubt das natürlich einen gehörigen Teil der Herausforderung. Echte Männer ignorieren die Taste also!



Haben Sie einen Boss besiegt, taucht er fortan auch mal als „normaler" Gegner auf. Dieser hier aber nicht.



Die Levels sind um einiges weitläufiger als es im Vorgänger der Fall war.



Mit aufwendigen Effekten wird nicht gegeizt, was über kleinere Detailmängel hinwegtröstet.

RUMLABERN



Per Unterhaltung sammeln Sie Infos, nehmen Jobs an und wundern sich darüber, dass die Typen beim Labern nicht die Lippen bewegen.

DRAUFHAUEN



Natürlich ist in *Knights of the Temple 2* in erster Linie Gemetzel angesagt. Das erweiterte Kampfsystem mit neuen Schnetzel-Manövern und netten Animationen macht auch optisch richtig was her.

SICH ZERSTREUEN



Da Minispiele zur Auflockerung mittlerweile zum guten Ton gehören, gibt es diese hier natürlich auch. Armbrustschießen unter Alkoholeinfluss und Gladiatorenkämpfe sind Trumpf!

AUFLEVELN



Auch Rollenspielanleihen finden sich in *Knights 2*. Erfahrungspunkte investieren Sie in verbesserte Fähigkeiten und in Läden kaufen Sie Krempel ein und lassen Ausrüstung reparieren.

Vergleich



Knights of the Temple 2

PRO + CONTRA
- \+ Gute Grafik
- \+ Nichtlinearer Spielverlauf
- – Komplizierte Steuerung
- – Stellenweise detailarm

83% EINZELSPIELER



Knights of the Temple

PRO + CONTRA
- \+ Action nonstop
- \+ Interessantes Setting
- – Wenig Langzeitmotivation
- – Sehr linear

78% EINZELSPIELER



HdR: Rückkehr des Königs

PRO + CONTRA
- \+ Geniales *HdR*-Feeling
- \+ Fulminante Kampfszenen
- – Für *HdR*-Hasser uninteressant
- – Auf Dauer eintönig.

76% EINZELSPIELER

Ritter Denksport

Sie halten sich für einen guten Ritter? Das wollen wir doch mal sehen, denn darüber kann nur dieses Quiz wirklich entscheiden!

1. Warum heißt der Knappe eigentlich Knappe?
a) Keine Ahnung! (5 Punkte)
b) Weil er knappe Shorts trägt! (2 Punkte)
c) Das geht euch einen Scheißdreck an! (0 Punkte)

2. Welcher der folgenden Ritter existierte wirklich?
a) John Ritter, ein toller Komödiant, der leider zu früh starb. (5 Punkte)
b) Ritter Süßmuth, eine schrumpelige Politikerin. (2 Punkte)
c) Der Knight Rider. Müsste jetzt eigentlich Knight Twix heißen. (0 Punkte)

3. Ein Ritter ist ein ...
a) Edelmann (5 Punkte)
b) Edelgas (2 Punkte)
c) Meistel Edel und del gelbe Dlache (minus 10 Punkte)

4. Wie hieß der Typ, der Reiche ausraubte, um die Beute unter den Armen zu verteilen?
a) Robin Hood (5 Punkte)
b) Robin Wood (2 Punkte)
c) Boyz in the Hood (0 Punkte)

5. Wie viele Ritter braucht man, um eine Glühbirne in die Fassung zu drehen?
a) Einen (5 Punkte)
b) Zwei. Einer dreht die Birne rein und der andere hält so lange Schwert, Helm und Schild. (2 Punkte)
c) Genau elf Ritter! Einen, um die Birne reinzudrehen und zehn weitere Ritter, die eventuell anwesende Jungfrauen deflorieren. (minus 50 Punkte)

6. Welche der folgenden Personen gehörte nicht zu den Rittern der Tafelrunde?
a) Dr. Dre (100 Punkte)
b) Dei Mudder sei Gesicht (2 Punkte)
c) Sir Lancelot, aber das könnte falsch sein, da es für diese Anwort die wenigsten Punkte gibt. (0 Punkte)

Auflösung:

Minus 60 bis 0 Punkte:
Sie sind nicht nur kein Ritter, sondern auch kein Gehirn-Haber. Nur ihr Aussehen erinnert an einen Menschen, aber immerhin haben Sie Spaß. Sie sollten sich aber beruflich weiterentwickeln, bei der PC ACTION kündigen und über aktive Sterbehilfe nachdenken.

1 bis 12 Punkte:
Es ist so, wie es Ihre Mutter und auch Ihre jetzige Partnerin immer wieder sagen: Sie sind nur Mittelmaß und keiner interessiert sich wirklich für Sie. Aber wir lieben Sie trotzdem, so lange Sie unser Heft kaufen.

13 bis 125 Punkte:
Sie sind ein Genie! Sie wissen alles über Ritter, Burgfräuleins und all die anderen Dinge aus dem 19. Jahrhundert. Respekt!



»Im Ozean-Kasino am Pokertisch beliebt: Krabbenchips in Ritterform.«

Die Gegnerschar besteht nicht nur aus menschlichen Kontrahenten.



»Für Obdachlose: Armbrust.«

Schulterperspektive: Im Nahkampf ist die Armbrust nicht empfehlenswert.



»Überfüllt: Schatzkarte.«

Kampf mit merkwürdigen Soldaten: Historisch korrekt ist *Knights of the Temple 2* nicht.

die Macher ein paar Motivations-Spritzen verpasst haben.

LANGEWEILE ADE!

Ihre Aufgaben sind ebenfalls um einiges abwechslungsreicher als im Vorgänger. In einer Mission gilt es etwa, die Stadt Ylgar zu beschützen. Das tun Sie nicht nur, in dem Sie tonnenweise heranstürmende Sarazenenkrieger abmurksen. Die Feinde bearbeiten das Haupttor mit einem riesigen Rammbock, also ist es Paul de Raques Aufgabe, das fiese Konstrukt zu zerstören. Bevor es den Aggressoren gelingt, das Tor zu plätten, hangeln Sie sich unter Zeitdruck von einem ankernden Schiff an einem Seil zum Festland, mähen sich durch die Belagerer, klettern auf den Rammbock und verarbeiten diesen hoffentlich rechtzeitig zu Kaminholz. Das ist nur ein Beispiel für den Abwechslungsreichtum: Verstehen Sie uns nicht falsch – ein *GTA* im Mittelalter ist *Knights of the Temple 2* lange nicht, aber auf jeden Fall weitaus motivierender als der Vorgänger. Für Action sorgen auch ein halbes Dutzend Bossgegner, häufig um ein vielfaches größer als die Hauptfigur und nur durch die entsprechende Kampftaktik zu bezwingen, sofern Sie nicht auf leichtester Stufe zocken. Einige der Bosse wechseln nach der ersten Begegnung in die „Normale-Gegner-Kategorie" und laufen Ihnen dann im weiteren Spielverlauf noch öfter über den Weg. Um das übliche Spielgeschehen aufzulockern, bauten die Entwickler zudem eine Art Kampfarena ein, wo Ihr Held nicht nur auf Gladiatoren wetten kann, sondern auch selbst in den Ring steigt, um Kontrahenten die Wurst aus dem Kitttel zu klopfen. Das macht nicht nur Spaß, sondern bringt ordentlich Knete ein. Ein weiteres Minispiel ist das megaabgefahrene Armbrust-Wettsaufen. Hier schießen Sie unter zunehmenden Alkoholeinfluss einem armen Fräulein Äpfel vom Kopf. Je höher der Alk-Pegel, desto schwerer wird es, anständig zu zielen. Wenn Sie also mal eine Auszeit vom Ritter-Alltag brauchen, sind diese morbiden Spielchen der ideale Zeitvertreib.

DICKERES REPERTOIRE

Gut, auch wenn es jetzt einen nichtlinearen Spielablauf und mehr Rollenspiel-Elemente gibt, dreht sich *Knights of the Temple 2* primär ums Metzeln. Es geht gewohnt heftig zur



Riesige Gegner in großer Stückzahl: Dank ausgefeiltem Kampfsystem ist auch das kein Problem für Edelmann Paul de Raque.



13 Kombos, sieben Fähigkeiten und vier Spezial-Angriffe stehen zur Verfügung. Diese bauen Sie wie im Rollenspiel immer weiter aus.



Blutige Szenen finden sich natürlich auch im zweiten Teil der Rittersaga. Übertrieben brutal ist der Titel aber keinesfalls.



Paul de Raques Spezial-Fähigkeiten werden mit allerlei Effektzauber in Szene gesetzt, wie Sie an diesem Bild besonders gut sehen.

Sache, die Kampfanimationen sind immer noch hervorragend und am Kampfsystem selbst änderte sich, bis auf den größeren Umfang von de Raques Bewegungs-Repertoire, eigentlich nichts. Nicht nur eingefleischte Joypad-Akrobaten lassen schon nach kurzer Einspielzeit verheerende Kombos vom Stapel und dezimieren die Feindesscharen auf optisch eindrucksvolle Weise. Die Gegner-KI ließ im Erstling bekanntermaßen zu wünschen übrig und wirklich intelligent sind die Computer-Dödel immer noch nicht. Immer wieder bemerken Sie Feinde, die nicht auf Sie reagieren oder verwirrt umherzuppeln. Manche Gegner scheinen sich sogar zu schämen und stellen sich mit dem Gesicht zur Wand in die Ecke. Vielleicht klappt es ja im dritten Teil mit den intelligenten Gegnern. Was ist noch erwähnenswert? Genau! Neu ist, dass Paulchen Ritter anscheinend bei Luis Trenker in der Lehre war und fleißig klettert, hangelt und so weiter. In einem der Levels erklimmen Sie sogar fast nonstop Gebäude und auch an Felsen kraxelt die Spielfigur herum, was angesichts der fetten Ritterrüstung zwar nicht realistisch wirkt, aber Spaß macht.

OPTISCH VOLL OKAY

Technisch ist *Knights of the Temple 2* wirklich gelungen. Einige Figuren könnten ein paar Polygone mehr vertragen und dass Ihre Gesprächspartner beim Labern die Lippen nicht bewegen, ist befremdlich, weil eben viel gelabert wird. Bei einigen Bossgegnern fallen fehlende Details besonders negativ auf, wie das große Bild auf Seite 104 zeigt. Dafür gibt es tolle Effekte und einen generell stimmigen Look, der wie die Faust aufs Heidenauge passt. Von den hervorragenden Kampfanimationen ganz zu schweigen. Der Schwierigkeitsgrad ist dank Schnellspeicherfunktion deutlich humaner als bei den Konsolen-Versionen, was PCler natürlich freut. Der Mehrspieler-Modus (Deathmatch, Team-Deathmatch und Captute the Flag) unterstützt bis zu acht Spieler, ist aber nicht mehr als eine nette Dreingabe für Fans. Hier stehen sieben Spielfiguren zur Auswahl, die Sie durch das Verteilen von Fähigkeitspunkten und Waffenwahl modifizieren. Anhänger der Rittermetzelei haben so einen zusätzlichen Kaufanreiz, denn Spaß macht das Ganze definitiv. Dass jetzt *Knights of the Temple*-Ligen gegründet und entsprechende Server wie Pilze aus dem Boden sprießen, nehmen wir aber nicht an. Fazit: Für 20 Euro kann man heutzutage nicht mal mehr in den Puff und für einen Vollrausch reicht es auch nicht. Also, lieber dieses Spiel kaufen!

Ahmet Iscitürk

AHMET ISCITÜRK



Teil Eins fand ich ganz lustig, aber mit der Zeit wurde die Sache doch sehr eintönig. Paul de Raques zweiter Kreuzzug gegen das Böse ist da weitaus motivierender. Metzeln, shoppen, labern und Minispiele mit Alkohol: Kein großer Unterschied zu meiner Kindheit in den Straßen Istanbuls und wahrscheinlich gerade deshalb so faszinierend. Nur wurden damals die Christen zusammengeschlagen. Aber ganz im Ernst: Wer beim Begriff Hack&Slay nicht sofort speien muss, sollte sich dieses Spiel nicht nur wegen dem Spottpreis von 20 Öcken genehmigen.

HARALD FRÄNKEL



Ich habe echt lange gebraucht, bis ich die Konfiguration der Steuerung perfekt hinbekam. Es dauert zwar, aber es geht. Aber nur mit Joypad, denn Tastatursteuerungs-Puristen dürften qualvoll an verknoteten Extremitäten verenden. Ansonsten ist *Knights of the Temple 2* eine spaßige Angelegenheit, die dank nichtlinearem Spielablauf und Rollenspiel-Elementen erfrischend von der Hack&Slay-Norm abweicht. Dass die Gegner noch blöder sind als Fussballspieler, ist mir trotzdem immer wieder sauer aufgestoßen. Hm, der letzte Satz klingt irgendwie eklig.



Knights of the Temple 2

PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	26. Oktober 2005
GENRE	Action
ENTWICKLER	Cauldron
VERTRIEB	Atari
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

MINDESTENS
2 GHz, 128 MByte RAM, Windows 98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag für bis zu acht Spieler; 1 Spieler pro CD

PREIS/LEISTUNG	91%
GRAFIK	84%
SOUND	83%
STEUERUNG	70%
MEHRSPIELER	81%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Nervige Tastatur-Steuerung	- 5%
Schwächen bei der KI	- 5%
Polygonarme Figuren	- 2%
Sprachausgabe nicht lippensynchron	- 1%
Unübersichtliche Kamera	- 4%

SEHR GUT
Einer der besten Hack&Slay-Titel, den wir in den letzten Monaten in die Finger bekamen.

83% EINZELSPIELER



Ihre Schleicheinsätze bleiben nicht immer unbemerkt. Zum Glück treten KGB-Agenten selten in großen Gruppen auf.

Vorsicht, Ostschutzmittel!

AUF DVD
Demo

VERGLEICH



BESSER SCHLECHTER



Wer sich in Russland erwischen lässt, stirbt. Zumindest, wenn es wie in COLD WAR um Brennstäbe geht. Der Schleich-Shooter führt Sie bis nach Tschernobyl.

Stellen Sie sich Folgendes vor: Sie klettern über den Zaun und erblicken fünf Speznas-Einheiten. Sie ziehen Ihre selbstgebastelte Schleuder und schießen eine Münze entlang des Zauns. Der Rubel rollt, klirrt und zieht die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich. Einige von ihnen spazieren in Richtung Geräusch. Jetzt legen Sie eine Äthermine und locken den Rest mit einem Wecker. Die Elite-Kämpfer sinken betäubt zu Boden, Mission geschafft! Das klingt einfach, benötigt aber aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades garantiert mehrere Anläufe. So kann man auch knappe Spieldauer – in diesem Fall etwa sechs Stunden – kaschieren.

KOMPLOTT KOMPLETT

Sowjetunion. Wir schreiben das Jahr 1986. Staatsregime, Kolchosen, KGB, Pressefreiheit. Ja, einer dieser Begriffe tanzt aus der Reihe. Auch wenn damals die Zeiten des eisernen Diktators Stalin längst Vergangenheit waren, von Demokratie und Menschenrechten war Mütterchen Russland noch Jahre entfernt. Der Journalist Matt Carter wagt sich im Spiel *Cold War* ins Mausoleum am Roten Platz. Er will ein Komplott rund um Tschernobyl aufdecken. Doch ein Verräter aus sowjetischen Reihen kommt allen zuvor. Er beschuldigt Carter, ein Attentat auf den Regierungschef zu planen. Der Journalist landet prompt in den KGB-Verhörsälen. Von wegen Glasnost.

SAM FISHER FÜR ARME?

Der Gefängnisausbruch von Carter erinnert an *Splinter Cell*. Schleichpassagen und hinterhältige Meuchelangriffe beherrscht der Reporter beinahe so gut wie Sam Fisher. Dabei gilt: Mehr Licht oder Geräusche bescheren Ihnen höhere Aufmerksamkeit der Gegner. Diese sollten Sie vermeiden. Denn als Journalist haben Sie keine kugelsichere Weste. Schon zwei schnelle Gewehrsalven bescheren Ihrem Recken eine kreative Pause. Apropos Kreativität: Ihre Spielfigur sammelt ein ganzes Arsenal an Plastikflaschen, Geräteteilen und Dosen auf. Mit entsprechendem Hintergrundwissen (Stichwort: Baupläne) verarbeiten Sie den Kram zu praktischen Agentenwerkzeugen. Ein umgebauter Wecker etwa lockt Widersacher in Fallen. Und Plastikkugeln betäuben solche, statt zu beseitigen. Derartig modifizierte Gegenstände retten in der Praxis vor allem Ihr virtuelles Leben. Optisch dümpelt *Cold War* knapp über dem Mittelmaß herum. Besonders die sterilen, detailarmen Gebäude nerven. Was bleibt, ist eine klischeehafte, aber immerhin streckenweise spannende Geschichte.

Alexander Frank



Was Sam Fisher kann, beherrscht Matt Carter auch. Leichen oder bewusstlose Körper sollten Sie nicht einfach herumliegen lassen. Sonst werden Wachen schnell auf Sie aufmerksam.



ALEXANDER FRANK

Als gebürtiger Weißrusse finde ich die abgedroschenen Sowjet-Klischees im Spiel nur bedingt lustig. Schlägertypen kloppen sich wegen einer Zigarette krankenhausreif, Wodkaflaschen überall. Haha. Das macht jedem „Guter Westen gegen bösen Osten"-Film Konkurrenz. Okay, immerhin arbeiten die Gegner im Spiel schön im Team zusammen. Ja, es war mir eine wahre Freude, wie mich die Schergen durch enge Gänge jagten. Nein, *Cold War* ist kein Innovationswunder, macht aber zeitweise Laune.



Cold War

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	21. Oktober 2005
GENRE	Taktik-Shooter
ENTWICKLER	Mindware Studios
VERTRIEB	Dreamcatcher
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

MINDESTENS
1,7 GHz, 384 MByte RAM, 1,1 GByte HD, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Dieser Reporter recherchiert auf eigene Gefahr.

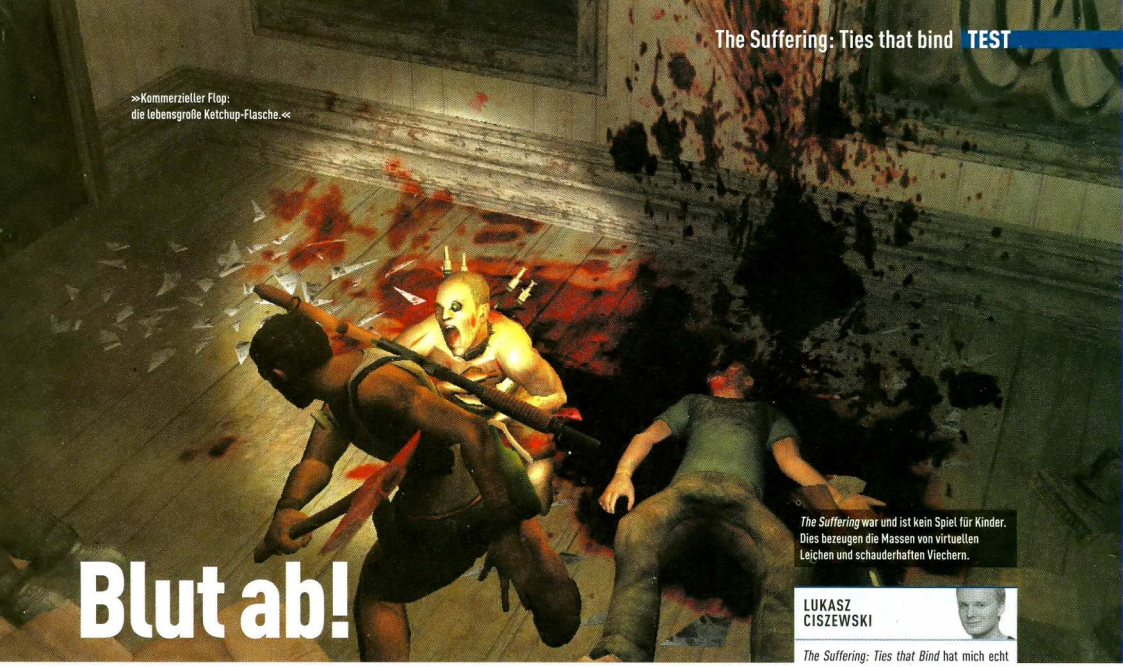
PREIS/LEISTUNG	82%
GRAFIK	71%
SOUND	80%
STEUERUNG	81%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Liebloses Leveldesign mit zu kleinen Räumen	- 9%
Gegner können hellsehen?	- 8%
Ereignisse voraussehbar	- 6%
Schalldämpfer, Betäubungstuch und weitere Gegenstände unnütz	- 5%
	=

GUT
Keine Spitzenklasse, trotzdem eine – vor allem günstige – Alternative zu *Splinter Cell*.

72%
EINZELSPIELER



»Kommerzieller Flop: die lebensgroße Ketchup-Flasche.«

The Suffering war und ist kein Spiel für Kinder. Dies bezeugen die Massen von virtuellen Leichen und schauderhaften Viechern.

Blut ab!

Vor einem Jahr trieb Sie THE SUFFERING in den Wahnsinn, nun kriegen Sie mit TIES THAT BIND den Rest.

Gleich eins vorweg an alle besorgten Eltern und Kirchenvertreter: *The Suffering: Ties that bind* ist böse. Es ist schlimmer als all das, was die Amerikaner im Irak vermuteten. Und es fließen mehr virtuelle Körpersäfte als bei einem Auftritt von Schmusesänger Iglesias. „Blut ist das beste Gleitmittel", sagt der riesige Typ mit Glatze, nachdem er in einer von Torques Visionen eine Frau enthauptet hat. Das Leben von Torque, einem griesgrämigen Knacki im Unterhemd und mit Koteletten, wie Kollege Hesse sie gern hätte, ist wie schon im Vorgänger Dreh- und Angelpunkt von *Ties that Bind*. Im Verlauf der bizarren Geschichte bekommen Sie Ekel erregende Bilder und Halluzinationen zu Gesicht, wie beispielsweise virtuelle Leichen, in künstliches Blut getauchte Schauplätze oder Torques Else, die ihn, typisch Frau, permanent anschnauzt: „Du bist schuld, dass es soweit gekommen ist." Wieso Torque dafür verantwortlich sein soll, dass halbe Höllen-Zombies mit Spritzen im Rücken und bewaffnete Riesenmutanten die Erde bewandern, erfahren Sie in der nervenaufreibenden Hintergrundgeschichte. Ferner kommt heraus, warum Torque in den Knast musste, wieso ihn seine Frau verlassen hat und was der fiese Blackmore mit Torques Sohn vorhat.

EINE FRAGE DER PERSPEKTIVE

Dabei dürfen Sie den Ex-Knastbruder in der dritten Person oder in Ego-Ansicht steuern. Da die Ich-Kamera gelegentlich zu wenig Übersicht bietet, sollten Sie wechseln, um nicht schnell ins Gras zu beißen. An der Optik haben die verstörten Gestalten von Surreal Software ebenfalls gefeilt. Und mit „verstört" meinen wir brillant. Selten schaffte es ein Spiel, solch eine nahezu unerträglich spannende Horror-Atmosphäre zu erzeugen. Wenn Sie auf den verwüsteten Straßen Baltimores herumdackeln, bewaffnet mit einem jämmerlichen Baseballschläger, während Sie die nahenden Gegnermassen nur durch klirrende Geräusche wahrnehmen, dann wissen Sie, was wir meinen. Sollten Sie den Vorgänger durchgezockt haben, bietet *Ties that bind* eine Besonderheit. Je nachdem, ob Sie überwiegend gute Taten (Mitmenschen helfen, Hilflose verschonen) oder böse Taten (Mitmenschen beseitigen, Hilflose bestrafen) begehen, ändern sich die Start- und Endsequenzen. Sie entscheiden, auf welche Stimme im Schädel Torque hört. Wir haben natürlich die Armen verteidigt und die Bösen bestraft. Was dachten Sie denn?

Lukasz Ciszewski



»Nach seinem letzten Kampf macht Wladimir Klitschko keine so gute Figur mehr.«

Als Torque streifen Sie in Ego- oder Verfolgerperspektive durch Baltimore. Nur selten treffen Sie dabei auf freundliche Gestalten.



»Hat beim Essen gekleckert: Armin M.«

In *Ties that Bind* kämpfen Sie nicht nur gegen Höllenkreaturen, sondern auch gegen Elite-Soldaten. Dieser hier war schon so zugerichtet, als wir ankamen.

LUKASZ CISZEWSKI

The Suffering: Ties that Bind hat mich echt gepackt. Denn im Gegensatz zum Erstling schaut das Ding ordentlich aus, auch wenn ab und an die Kamera etwas hakelt. Der für viele Menschen bedenkliche Inhalt lässt sich am besten so beschreiben: *Doom 3*-Monstermetzelei trifft *Silent Hill*-Horrorkulisse. Wer von beiden Spielen nichts hält, hat mit *Ties that Bind* so wenig am Hut wie Paris Hilton mit Intelligenz. Meiner kranken Seele hat es sehr gefallen, bei Torques abgefahrener Vergangenheitsbewältigung behilflich zu sein.

VERGLEICH



BESSER SCHLECHTER





The Suffering: Ties that Bind

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	19. Oktober 2005
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Surreal Software
VERTRIEB	Midway
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

MINDESTENS
1 GHz, 128 MByte RAM, 2 GByte HD, Win95

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sie sind ganz auf sich allein gestellt.

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	76%
SOUND	79%
STEUERUNG	75%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Unübersichtliche Kameraführung	- 5%
Hakelige Steuerung	- 5%
Teilweise monotoner Spielverlauf	- 3%
Sehr lineares Missionsdesign	- 5%

SEHR GUT
Gelungenes Action-Abenteuer mit bizarrer Horror-Kulisse und netter Optik.

82%
EINZELSPIELER



»Tappt humormäßig manchmal im Dunkeln: Stefan Raab.«

Ich kann kein Blut sehen!

Aus der Dunkelheit schält sich ein aggressives Monster. Ihr Computer-Helfer rechts schließt gleich mit dessen Klauen Bekanntschaft.

JOACHIM HESSE

Quake 4 ist ein Hammerspiel. Wer etwas anderes behauptet, den kann ich trösten: Es muss ja nicht jeder Ahnung von Ego-Shootern haben. Was Activision der USK-16-Version angetan hat, sollte allerdings nicht unter 20 Stockschlägen bestraft werden: Nur die deutsche Version von *Soldiers of Fortune 2* mit Robotern in einer Parallelwelt war schlimmer. Man hätte besser versuchen sollen, mit weniger großen Einbußen eine 18er-Freigabe zu erwirken. Nichtsdestotrotz ein Ego-Shooter der Extraklasse.





BESSER
SCHLECHTER



Jetzt veröffentlicht Activision von QUAKE 4 doch glatt eine Version mit der USK-Freigabe „Ab 16 Jahren".

Die Strogg wollen das Universum versklaven. Doch die Rechnung haben die Aliens ohne Sie gemacht – Matthew Kane. Angehöriger der Erdenarmee und begnadeter Einzelkämpfer. Das alles wissen Sie im Bestfall bereits aus unserem Riesentest in der Vorausgabe. Seit dem 5. November ist die englische Fassung von *Quake 4* indiziert und Händler dürfen es nur noch unter der Ladentheke verkaufen. Ausgenommen: die neue deutsche Version.

SCHNITTBERICHT

Bereits im Intro offenbaren sich erste Unterschiede. Statt virtueller Leichen treiben Wrackteile durch das All. Sobald die Schießereien beginnen, stellen Sie fest, dass kein Blut fließt. Überhaupt scheint kein roter Pixelsaft im deutschen *Quake*-Universum zu existieren: Leichen sehen aus, als kämen sie direkt aus der Waschmaschine und Laborböden wirken wie frisch geputzt. Der größte Eingriff in die Story ist die fehlende Metamorphose Matthew Kanes in einen Strogg-Krieger. Die Strogg nehmen Kane gefangen, danach befreien ihn seine Kameraden aus einem Labor. Im Spiegel erkennen Sie, dass Sie plötzlich aussehen wie ein Strogg. Woher die neuen Gliedmaßen und Ihre verbesserten Reflexe kommen, müssen Sie mehr oder weniger erraten. Operation und Verwandlungsprozess: Fehlanzeige. Auch danach fallen immer wieder kleine Ungereimtheiten auf. Warum beäugt Ihr Kollege einen leeren Operationstisch? Lag da etwa vorher ein Toter mit geöffnetem Brustkorb drauf? Und was passiert danach mit Ihrem Kumpel? Sie sehen, wie ihn ein undurchsichtiger Käfig umschließt, danach zeigt der Monitor Wandtexturen in XXL. Lediglich die noch vorhandenen Geräusche deuten an, dass da gerade etwas Schreckliches passiert. Nur ein Beispiel von vielen, wo Activision zugunsten der niedrigen Altersfreigabe an Unappetitlichkeiten sparte. Schade, dass es dafür nicht mal deutsche Sprachausgabe als Ausgleich gibt. Das einzig Deutsche am Spiel ist die Anleitung. Eine Warnung für alle Mehrspieler: Die neue Version ist nicht kompatibel mit der englischen!

WAS SOLL DAS BEDEUTEN?

Wir fassen zusammen: 1. *Quake 4* ist ein genialer Ego-Shooter, den kein Action-Fan auslassen sollte. 2. Die USK-16-Version ist stark geschnitten. Wir freuen uns zwar, überhaupt noch *Quake* hierzulande genießen zu dürfen, Erwachsene hingegen dürften die Schnitte bitter aufstoßen.

Joachim Hesse



»Posiert für das Siegerfoto: Gewinner des 100-Meter-Laufs bei den Paralympics.«

In der USK-16-Version finden sich keine ausufernden roten Blutlachen.



»Spielt in der Basketball-Nationalmannschaft: Groß-Vater.«

Der größte Gegner im Spiel wartet auf Sie in luftiger Höhe. Gleich hebt er ab.



Quake 4 (deutsche Version)

PREIS Ca. € 45,-
TERMINE 5. November 2005

GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Raven Software/id Software
VERTRIEB	Activision
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Englisch

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 2,54 MByte HD, Win 2000, 64-MByte-Grafikkarte.

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Tourney, Arena CTF; 1 Spieler pro DVD.

PREIS/LEISTUNG	90%
GRAFIK	90%
SOUND	84%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	91%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Zum Teil arg schwer	- 3%
Mittelmäßige Fahrzeuglevels	- 3%
Details der Story unschlüssig	- 2%
Viel unübersetzter Text	- 2%
Abgespeckte Gruseleffekte	- 1%
Lange Ladepausen	- 1%
=	

SEHR GUT
Ein Shooter, den Sie sich trotz grober Schnitte nicht entgehen lassen sollten.

88%
EINZELSPIELER



Die Mehrspieler-Charaktere lassen sich durch umfangreiche Editierfunktionen den eigenen Wünschen entsprechend stylen.



»Synchronschwimmen ist ziemlich öde, wenn man allein ist.«

Bereits nach wenigen Treffern geben Sie den Löffel ab. Es sei denn, Sie lassen sich rechtzeitig vom Sani heilen.



»Das ist Hannibal. Leckt er? Nein, das unter ihm ist der Sumpf.«

Nach jeder Runde wird der beste Spieler des Matches präsentiert. Ein Ansporn nicht nur für eingefleischte Streber.

Jetzt alle zusammen!

In der vergangenen Ausgabe bewerteten wir den Einzelspieler-Modus mit satten 86%. Nun ist der Mehrspieler-Teil von VIETCONG 2 dran. Da schon der Einzelspieler von *Vietcong 2* grafisch nicht gerade Bäume ausreißt, erwarteten wir auch vom Mehrspieler-Modus kein Grafikfeuerwerk. Daher wollen wir an dieser Stelle nicht mehr großartig über die grafischen Schwächen und die unverständlich hohen Hardware-Anforderungen mosern. Widmen wir uns der Spielbarkeit selbst.

FÜNF MODI SOLLT IHR SEIN

Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Assault und Koop stehen zur Auswahl. Beim Deathmatch stieß das eher langsame Spieltempo von *Vietcong 2* sauer auf. Wer von einem Camper aufs Korn genommen wird, hat wenig Überlebenschancen. Beim Team-Deathmatch fällt dieses Manko weniger ins Gewicht. Capture the Flag und der Assault, in dem Sie gegnerische Ziele vernichten, sind ganz besonders unterhaltsam, da hier die Komponente des Mannschaftsspiels am besten zum Tragen kommt. Für erfolgreiche Aktionen wie etwa Kills, eroberte Flaggen, zerstörtes Gegnergerät oder geheilte Kameraden kassieren Sie Punkte. Mit diesen Punkten schalten Sie neue Charakterklassen frei, von denen es insgesamt acht Stück gibt. Jede dieser Klasse verfügt über besondere Fähigkeiten. Der Pionier hantiert mit Sprengfallen, der Sani flickt Kameraden zusammen, der MG-Schütze platziert ein dickes Geschütz, der Funker ruft Luft- und Artillerie-Unterstützung herbei, der Scharfschütze macht Gegner aus der Entfernung platt und der Elite-Kämpfer kann mehr Waffen mit sich herumschleppen und länger sprinten. *Vietcong 2* bietet also auch im Mehrspieler-Modus richtig viel fürs Geld. Allerdings nicht nur ausschließlich Gutes.

SCHLECHT AUFGETAUCHT

Wer stirbt, wird nach einigen Sekunden wieder aufs Spielfeld „gebeamt". Es kam in unserem Test-Marathon vor, dass wir mitten im Kreuzfeuer der Kriegsparteien plötzlich wieder auftauchten. Besonders ärgerlich, wenn man dabei von den Kugeln eines Team-Kameraden getroffen wird und dieser dann unverdienterweise Minuspunkte kassiert. Apropos ärgerlich: Das integrierte Anti-Cheat-System verträgt sich mit einigen Programmen nicht. Also beim *Vietcong 2*-Spielen alles andere deaktivieren! Ahmet Iscitürk



»Die Village People waren ursprünglich zu acht und ausschließlich mit Weißen besetzt.«

Acht Spieler-Klassen gibt es, wobei die meisten erst durch das Sammeln von Punkten freigeschaltet werden.



»Wenn er uns schon erschießen muss, sollte er wenigstens aus Pietät die Mütze abnehmen.«

Die Spieler-Modelle sehen auch im Mehrspieler-Modus recht gut aus, was vor allem im Zuschauer-Modus gut zur Geltung kommt.



AHMET ISCITÜRK

Was soll ich sagen? Ich kann mit *UT*, *Battlefield* oder *Beben* wenig anfangen, weil's mir da einfach zu schnell zugeht. Als alter Fettsack komm ich bei dem hohen Tempo nicht mit. Da liegt mir der Mehrspieler-Modus von *Vietcong 2* doch viel mehr. Hier geht es etwas gemächlicher und realistischer zur Sache. Beinahe so wie früher in *Operation Flashpoint*, allerdings ohne die kilometergroßen Levels. Nix für Shooter-Kids mit Aufmerksamkeitsschwäche, aber für lockere Typen ein wohl tuendes Kriegserlebnis. Äh ... irgendwie.



Vietcong2

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	26. Oktober 2005
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Illusion Softworks
VERTRIEB	Take 2
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte, 3GByte HD, Win98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Koop, Assault, Capture the Flag, Deathmatch, Team-Deathmatch

PREIS/LEISTUNG	88%
GRAFIK	85%
SOUND	77%
STEUERUNG	85%
EINZELSPIELER	86%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Verträgt sich nicht mit einigen Programmen	- 4%
Unnatürlich hohe Hardware-Anforderungen	- 5%
Solide, aber wenig Überraschungen	- 2%
Schlechte Respawn-Punkte	- 5%

SEHR GUT
Kein Mehrspieler-Meilenstein, aber für Freunde gemäßigten Tempos ideal.

84% MEHRSPIELER

VERGLEICH



SCHLECHTER





»Nachteil bei Raubkopien: Leute laufen durchs Bild.«

Bevor Sie sich an größeren Raumschlachten beteiligen, sollten Sie unbedingt die leistungsfähigen 125-MJ-Schilde einbauen.

All inclusive

AUF DVD VIDEO

Der Weltraum. Unendliche Weiten. Wir sind in Regionen vorgestoßen, die noch nie zuvor ein PC ACTION-Leser gesehen hat und verraten, was Sie in X 3: REUNION außer uneingeschränkter Handlungsfreiheit erwartet.

Zwei wie Pech und Schwefel: Während sich mit dem BMW X3 hervorragend Bräute aufreißen lassen, eignet sich der Namensvetter aus dem Hause Egosoft mindestens genauso gut, die vermeintlichen Nervensägen wieder loszuwerden. Denn wer der Droge *X 3: Reunion* erst einmal verfallen ist, hat nur noch Augen für dessen gewaltiges Universum. Dort schlüpfen Sie im Jahr 2934 erneut in die Rolle des *X 2*-Helden Julian Brennan und – äh – brennen darauf, das Geheimnis um eine mysteriöse Alienrasse zu enthüllen. Diese Außerirdischen tauchen mit ihren hinterhältigen Tarnschiffen stets aus dem Nichts auf, nur um kurz darauf wieder spurlos zu verschwinden. Sehr seltsam, finden Sie nicht?

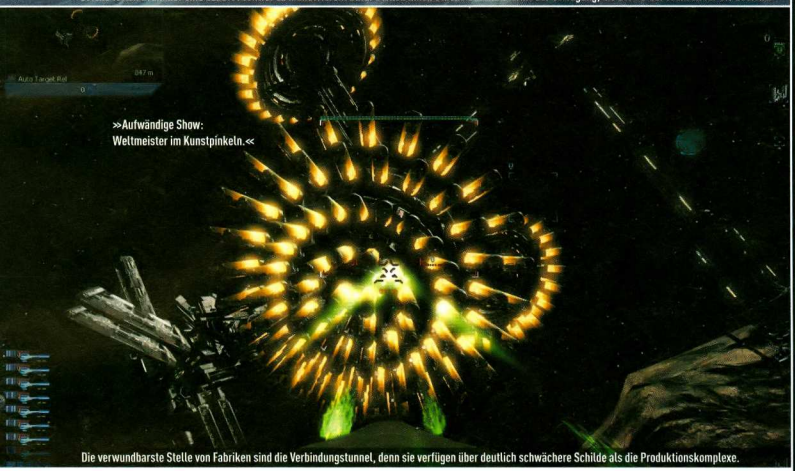
STIMMGEWALTIG

Die wenig packende Hintergrundgeschichte bringt Egosoft in erster Linie durch Funksprüche an den Mann beziehungsweise die Frau. Dabei ist die Visage Ihres Gegenübers in einem kleinen Monitor eingeblendet. Auch wenn niemand lippensynchron redet, verdient die deutsche Sprachausgabe ein Lob. Abgesehen von der nervtötenden Nachrichtentusse, lauscht man den Dialogen gern. Eine Identifikation mit dem Hauptcharakter fällt allerdings aufgrund der nahezu komplett fehlenden Zwischensequenzen schwer. Insbesondere frischgebackene Sternfahrer, die Julian Brennan und seine Freunde nicht von früher kennen, begreifen nur langsam, was überhaupt abgeht. Aber mal ehrlich, wer hat ein *X*-Abenteuer jemals wegen der Geschichte gespielt? Nichtsdestotrotz bietet der Storypfad, dem Sie wieder nicht zwingend folgen müssen, geringfügig mehr als in *X 2: Die Bedrohung*. Denn neben den typischen Einsätzen, bei denen Sie für Ihre Auftraggeber Piraten jagen oder wichtige Personen eskortieren, sollen Actioneinlagen, die Egosoft als Bonusmissionen tituliert, für Abwechslung sorgen. Wobei die Betonung auf „sollen" liegt. In der Praxis entpuppen sich die Zusatzaufträge als mitunter lästige Pausenfüller, die in etwa so spannend inszeniert sind wie die Kolumne in der Sonntagszeitung. Beispiel gefällig? Aber gern. Um an eine Information zu gelangen, nehmen Sie an einem



»Schon wieder schwanger: Mutterschiff.«

Solche fetten Brummer sind äußerst schwer zu manövrieren. Dafür stehen Ihnen etliche Geschütztürme zur Verfügung, die der PC auf Wunsch für Sie bedient.



»Aufwändige Show: Wettmeister im Kunstpinkeln.«

Die verwundbarste Stelle von Fabriken sind die Verbindungstunnel, denn sie verfügen über deutlich schwächere Schilde als die Produktionskomplexe.

Wettrennen durchs All teil. Minutenlang düsen Sie mit Höchstgeschwindigkeit von einem Wegpunkt zum nächsten. Hindernisse wie Asteroiden gibt es nicht. Vielmehr scheint statt fliegerischem Geschick das pure Glück über Sieg oder Niederlage zu entscheiden. Liegen die Gegner – alle Teilnehmer sitzen im gleichen Schiffstyp – bereits kurz nach dem Start vorn, gibt es keine Möglichkeit mehr, das Blatt zu wenden. Alles andere als aufregend ist auch die Verfolgungsjagd durch Häuserschluchten, bei der der Computer fliegt und Sie das Heckgeschütz bemannen. Ob Sie jemanden vom Himmel holen oder nicht, die Mission will irgendwie nie scheitern.

MACH WAS DU WILLST!

Während Sie in *X 2* mit Ihrem Start-Schiff schon beim ersten Kontakt mit den hinterhältigen Khaak abkhaakten, bringen Sie es im Nachfolger erstaunlich weit. Trotz alledem stoßen Sie bei den Reisen durch die altbekannten Sektoren der Argonen, Teladi und Split irgendwann an die Belastungsgrenze Ihres Raumers. Die Feinde sind einfach zu stark und durchdringen die Schilde, als bestünden diese aus alten PC ACTION-Heften. Eine bessere Ausrüstung ist somit vonnöten. Bloß woher nehmen? Das ist in *X 3* ganz allein Ihre Entscheidung. Denn das bewährte und süchtig machende Spielprinzip der Vorgänger wurde nahezu unverändert übernommen und weiß auch in der dritten Auflage zu begeistern. Im Klartext heißt das: Klinken Sie sich einfach für ein paar Stunden aus der Hintergrundgeschichte aus und scheffeln Sie Kohle. Ihrer Handlungsfreiheit sind keine Grenzen gesetzt. Machen Sie, worauf Sie gerade Bock haben – ganz genau wie im Religionsunterricht.

JOBBÖRSE

Als gewissenloser Pirat überfallen Sie beispielsweise Frachter, schnappen sich die Ladung und verticken diese auf dem Markt. Der Haken: Ihnen klebt bald das halbe Universum am Allerwertesten. Eine andere Alternative besteht darin, Feindschiffe zu kapern und die Blechbüchsen Gewinn bringend zu verhökern. Sie könnten aber auch als Polizist Karriere machen oder nur Handel treiben und Fabriken bauen. Bei zuletzt genannter Variante entfaltet *X 3* sein ganzes Potenzial als Wirtschaftssimulation. Wie in der Realität unterliegt der Markt ständigen Schwankungen. In einem Moment scheffeln Sie mit einer Rinderfarm haufenweise Kohle, kurz darauf wären Sie froh, wenn überhaupt noch jemand

So spielt sich X 3

X 3 bietet totale Handlungsfreiheit. Hier ein paar Beispiele, welche Jobs auf Sie zukommen.



Händler

Handeln ist das Kernelement des Spiels. Im Idealfall kaufen Sie Waren sehr günstig ein, die Sie anschließend teuer bei einer Fabrik loswerden. Aber passen Sie auf, dass Ihnen niemand zuvorkommt und das Geschäft versaut.



Pirat

Ein lukrativer, aber nicht ganz ungefährlicher Beruf. Sie überfallen wehrlose Händler, kapern deren Frachter und verhökern diese bei der nächstbesten Schiffswerft. Allerdings leidet Ihr Ansehen unter solchen Aktionen.



Polizist

Handelsstationen bieten für die einzelnen Rassen Polizeilizenzen an. Mit einer solchen in der Tasche streichen Sie Kohle für jeden abgeschossenen Staatsfeind ein. Darüber hinaus steigt Ihr Ansehen beim entsprechenden Volk.



Fabrikant

Der ideale Job, wenn Sie nebenher die Story spielen und gleichzeitig Geld verdienen wollen. Sie errichten Fabriken und lassen Ihre Frachter die produzierte Ware zum besten Preis verkaufen. Simpel und effizient.

Das kenn ich ja noch gar nicht!

Abgesehen von der prächtigen Grafik stecken die Unterschiede gegenüber *X 2: Die Bedrohung* eher im Detail. Drei Neuerungen stellen wir Ihnen hier vor.

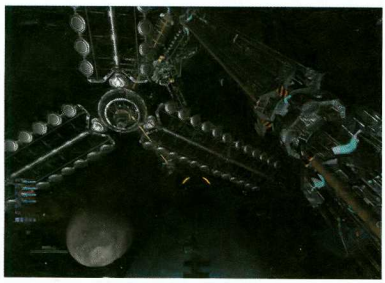


Maus-Unterstützung

Ideal für Alzheimer-Patienten: In *X 3: Reunion* brauchen Sie keine Tastenkürzel mehr auswendig zu lernen. Alle Schiffssysteme lassen sich auf Wunsch mit der Maus bedienen. Im Eifer des Gefechts holen Sie dennoch mit der Tastatur das Meiste aus Ihrem fliegenden Mülleimer raus. Mit dem Nager brauchen Sie zu lange für Befehle.

Multi-Fabriken

Ganz im Stile der ED-Fraktion aus *Earth 2160* lassen sich in *X 3* erstmals Fabriken durch ein Röhrensystem miteinander verbinden. Alle an das System angeschlossenen Komplexe greifen auf dieselben Rohstoffe zurück. Dadurch reduziert sich die Anzahl der benötigten Versorgungsfrachter auf ein Minimum. Sehr praktisch!





Sektorengröße

Im Gegensatz zu *X 2* besitzen die Sektoren unterschiedliche Dimensionen. Manche Gebiete erstrecken sich nur über rund 20, andere hingegen über 80 Kilometer. Auch die Sprungtore sitzen diesmal an unterschiedlichen Positionen. So kann es passieren, dass Sie Nord- und West-Tor direkt nebeneinander antreffen.

das Viehzeug kaufen würde. Krisensituationen und unabhängige Händler, die mit Ihnen konkurrieren, sorgen dafür, dass die Wirtschaft ständig in Bewegung bleibt.

GEDULDSPROBE

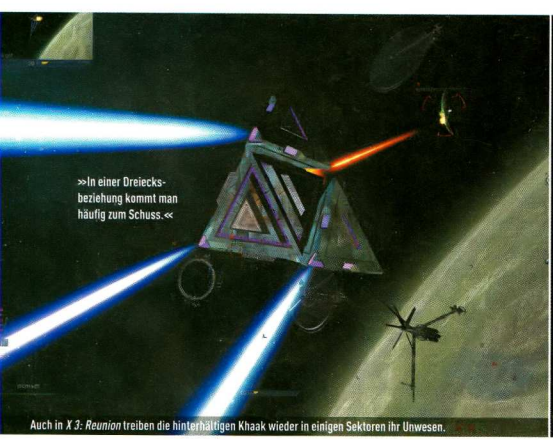
Bis der Rubel rollt, vergeht eine kleine Ewigkeit. Egosoft hat die Preise für Fabriken so stark nach oben geschraubt, dass Ihnen anfangs nichts anderes übrig bleibt, als nervige Transportfahrten von A nach B zu unternehmen. Für ein lukratives Sonnenkraftwerk verlangen die Schiffswerften zum Beispiel über vier Millionen Credits. Bis Sie die zusammen haben, vergeht etwa eine Spielzeit von zwei Echtzeittagen. Zäher kann man einen Spieleinstieg zwar kaum gestalten, aber der Drang nach einer besseren Ausrüstung spornt gewaltig zum Weitermachen an. Gott sei dank schenkt Ihnen *X 3* auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad einen Mercury-Transporter, in dessen Bauch 3.000 Einheiten Platz finden. Vorsicht ist übrigens geboten, wenn Sie ins Bett gehen und die Fabriken über Nacht laufen lassen. Zwar sind Sie unter Umständen am nächsten Morgen Millionär, dafür ist Ihr Ansehen vorerst ruiniert. Die Folge: Nicht mehr alle Gegenstände stehen zum Verkauf.

LASS MICH NICHT IM STICH!

Stellen Sie sich vor, Sie überfliegen im neuen Airbus A-380 den Atlantik und die Crew greift plötzlich zum Fallschirm. Dummerweise sind außer Ihnen nur hysterische Weiber an Bord. Wüssten Sie, welche Schalter im Cockpit zu drücken sind, um heil runterzukommen? Im Gegensatz zum *Flight Simulator*-erprobten Autor dieses Artikels wohl kaum. Ähnlich ergeht es Ihnen bei *X 3*. Wer *X 2* nicht ausgiebig gespielt hat, fühlt sich wie Jungkollege Ciszewski im Bett: Man hat keinen Schimmer, was zu tun ist. Übungsmissionen? Fehlanzeige! Stattdessen gilt das Motto frustrierter Singles auch hier: „Do it yourself!" Einzig und allein durch Ausprobieren und intensive Recherche in Internetforen begreifen Sie nach und nach, wie die komplexen Systeme funktionieren, die eigenen Frachter automatisch Waren kaufen und man durch die unendlichen Weiten des Alls navigiert. Verzweifelte *X 3*-Opfer sollten eventuell *X 2* installieren und dort das Tutorial absolvieren. Denn *X 3* spielt sich bis auf wenige Ausnahmen wie sein Vorgänger. Das rund 100 Seiten umfassende Handbuch lässt Sie ziemlich im Stich. Es verwirrt teilweise sogar mehr als dass es hilft. Angeblich funktioniert der Waffeneinbau nur in Stationen – tatsächlich klappt das aber nur im All! Auch ist die Rede davon, dass Sie Weizenfabriken im Sektor „Die Mauer" errichten sollen. Dumm nur, dass das Gebiet aus dem Englischen (The Wall) einfach wörtlich übersetzt wurde und unter diesem Namen hier nicht existiert. In der deutschen Version handelt es sich um die „Linie der Energie".

SPIEL MIT DER MAUS

Das größte Manko des Vorgängers – die fehlende Mausunterstützung – ist in *X 3* passé. Die grafisch überarbeitete Benutzeroberfläche lässt sich endlich bequem mit dem Na-



>>In einer Dreiecksbeziehung kommt man häufig zum Schuss.<<

Auch in *X 3: Reunion* treiben die hinterhältigen Khaak wieder in einigen Sektoren ihr Unwesen.



>>Bad, bad: Batgirl hat Batman aus dem Batt geschmissen. Harhar!<<

In dieser Mission bedienen Sie das Heckgeschütz. Der Computer fliegt das Schiff durch Häuserschluchten.

ger bedienen, was besonders Einsteiger freut. Dennoch fällt *X 3* stellenweise „komfortabel" wie eine puristische 76er Corvette aus. Die Menüstruktur ist nach wie vor recht verschachtelt, beim Schiffskauf vermisst man detaillierte Infos über die technischen Eigenschaften und die Schildanzeige wird ihrem Namen nicht gerecht. Dass Sie unter Beschuss liegen, bekommen Sie manchmal erst mit, wenn es zu spät ist. *X 2*-Veteranen nutzen die Maus-Steuerung wahrscheinlich eher nicht. Zum einen ist die viel zu geringe Sensitivität nicht zu erhöhen, zum anderen geht es schneller, ein Menü per Tastenkürzel aufzurufen. Ein Beispiel: Für die Sektorenkarte reicht ein Tastendruck, mit der Maus klicken Sie hingegen gleich drei Mal.

TOLLE FLUGPHYSIK

Eine Wucht ist neben der sich ständig ändernden Wirtschaftslage das glaubwürdige Physikmodell. Jeder Schiffstyp vermittelt ein anderes Fluggefühl. Große Frachter oder Corvetten reagieren etwa sehr träge auf Steuerbefehle, mit den wendigen M4-Jägern hingegen gelingen faszinierende Drifts durchs All. Alles in allem ist Egosoft hier eine perfekte Mischung aus *Independence War 2* und *Freelancer* geglückt. Einziger Wermutstropfen: Es gibt keine Cockpits mehr. Man erkennt lediglich den Rumpf des Fliegers. Die ansonsten gute Atmosphäre leidet nur geringfügig drunter.

UNGEZIEFER IM ALL

Würde *X3* an einem Model-Wettbewerb teilnehmen – der Titel Mister Universum wäre dem dritten Teil der Serie gewiss. Ein derart schönes und vor allem lebendiges Weltall gab es bislang in noch keinem Computerspiel zu bestaunen. Bevölkert ist der luftleere Raum durch extrem detaillierte Schiffe und gewaltige Raumstationen, die die Fabriken des Vorgängers winzig erscheinen lassen. Diese Grafikpracht hat allerdings ihren Preis. Selbst auf High-End-Maschinen will *X 3* nicht richtig flüssig laufen. Bei zehnfacher Zeitbeschleunigung, ohne die man in der *X*-Serie bekanntermaßen einschläft, ruckelt der Schönling mit fünf Fps (Frames per Second; Bilder pro Sekunde) vor sich hin. Ärgerlich auch, dass die deutsche Verkaufsversion (v1.1) mit etlichen Fehlern behaftet ist. Hier nur ein paar Beispiele: Sektorsprünge führen gelegentlich zu Abstürzen, Spielstände werden unbrauchbar, Tastaturkommandos funktionieren urplötzlich nicht mehr und sogar ein Schiffstyp entpuppte sich als unbrauchbar, da die korrekt konfigurierten Waffensysteme seltsamerweise nicht funktionierten. Wehe dem, der dieses Modell, einen Teladi Bussard, kauft. Egosoft sind die Probleme bekannt. Pünktlich zum Erscheinungstermin am 16. November will der deutsche Entwickler ein Update auf Version 1.3 ins Netz stellen. Hoffen wir das Beste. Im Moment – unser Test basiert auf der bereits gepatchten Goldmaster 1.2 – läuft *X 3* jedoch immer noch nicht hundertprozentig rund, weswegen wir von einer uneingeschränkten Kaufempfehlung vorerst absehen.

Benjamin Bezold

Vergleich



X 2: Die Bedrohung

PRO + CONTRA
- \+ Spielerische Freiheiten
- \+ Komplexe Wirtschaft
- \- Keine Maus-Unterstützung
- \- Langatmiger Handel

79% EINZELSPIELER



X 3: Reunion

PRO + CONTRA
- \+ Große Handlungsfreiheit
- \+ Tolle Grafikeffekte
- \- Zäher Spieleinstieg
- \- Noch viele Bugs

77% EINZELSPIELER



Independence War 2

PRO + CONTRA
- \+ Spannende Story
- \+ Glaubwürdige Flugphysik
- \- Veraltete Technik
- \- Simple Wirtschaft

63% EINZELSPIELER



BENJAMIN BEZOLD

Puh! Der Spieleinstieg ist zäher als ein billiges Steak aus dem Supermarkt. Selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad will *X 3* einfach nicht in die Gänge kommen. Frühestens nach einem kompletten Wochenende hat man das Geld für bessere Ausrüstung und erste Fabriken zusammen. Wer bis dahin nicht den Laser ins All geworfen hat, wird mit einer extrem anspruchsvollen und komplexen Wirtschaftssimulation belohnt, die an Langzeitmotivation nicht zu überbieten ist. Also, halten Sie durch! Das bereuen Sie nicht. Garantiert!



DIRK GOODING

Ich fliege in *X 3* rastlos durchs All und weiß oft nicht so recht, was ich machen soll – und das, obwohl ich in *X 2* mehr als 200 „echte" Spielstunden auf dem Buckel habe und wissen sollte, wie es läuft. Das frustriert. Einsteiger ohne *X 2*-Erfahrung dürften trotz Verbesserung bei der Steuerung erst recht überfordert sein. Denn Egosoft hat es mit der schlecht präsentierten Story erneut verpasst, Neulinge an die Hand zu nehmen und in die Grundlagen der Spielmechanik einzuweihen. Momentan ist *X 3: Reunion* wie ein Rohdiamant: Es fehlt noch jede Menge Feinschliff (sprich: Patches) zur Perfektion.



X 3: Reunion

PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 16. November 2005

GENRE	Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER	Egosoft
VERTRIEB	Deep Silver
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

MINDESTENS
1,7 GHz, 512 MByte RAM, 4 GByte HD, Windows 98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Im X-Universum sind Sie nach wie vor ganz auf sich allein gestellt.

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	91%
SOUND	83%
STEUERUNG	75%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

\- Keine Übungsmissionen	- 5%
\- Dünne Story	- 4%
\- Zäher Spielanfang	- 4%
\- Ärgerliche Programmfehler	- 7%
\- Extreme Hardware-Anforderung	- 1%
\- Verschachtelte Menüs	- 2%
=	

GUT
Komplexe Wirtschaftssimulation mit einem sehr schleppenden Spielstart.

77% EINZELSPIELER



Der Bildschirm „Besitztümer" gibt einen schnellen Überblick über Ihre Schiffe und Stationen.



Dieses außergewöhnliche Schiff gibt es nicht zu kaufen. Sie dürfen es lediglich bei einem Wettrennen fliegen.

Prüfstand: X3: Reunion

Wenn Sie bei X3: REUNION die unendlichen Weiten des Pixelweltraums ohne Ruckler erobern und dabei auf kein Detail der sehenswerten Grafik verzichten wollen, brauchen Sie neben einer flotten Grafikkarte auch eine leistungsstarke CPU.



Die Raumschiffe und -stationen sind mit Normal-, Spekular- und Environment-Maps der höchsten Qualitätstufe verziert und die Beleuchtung ist aufwendig. Dazu kommt noch der sehenswerte Leuchteffekt.



Spielen Sie mit Texturen und Shadern der niedrigsten Qualitätsstufe, gehen viele Details der Flugobjekte verloren. Die Beleuchtung ist sehr schlicht und auch der Überstrahleffekt („Postprocess-Filter") fehlt.

Tuning-Tipps

Um *X3: Reunion* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie
- ☐ 3,5 GHz
- ☐ 1 GByte
- ☐ Geforce 6800 GT/Radeon X850 XT

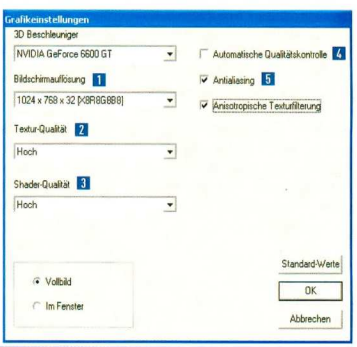
Mit 2 GHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT/Geforce FX 5900 XT sollten Sie :
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 stellen
- ☐ Unter „Textur-Qualität" den Wert „Niedrig" einstellen
- ☐ Bei „Shader-Qualität" die Option „Niedrig" wählen
- ☐ Die Option „Automatische Qualitätskontrolle" aktivieren
- ☐ Den „Postprocess Filter" im Ingame-Grafik-Options-Menü ausschalten

Mit 2,5 GHz, 512 MByte RAM und Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT sollten Sie:
- ☐ Eine Bildschirmauflösung von 1.024x768 einstellen
- ☐ Bei der Option „Textur-Qualität" den Wert „Mittel" auswählen
- ☐ Die „Shader-Qualität" auf die mittlere Stufe stellen
- ☐ Die „Automatische Qualitätskontrolle" einschalten
- ☐ Auf den Leuchteffekt („Postprocess Filter") verzichten

Mit 3,5 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 6800 Ultra/7800 GT oder Radeon 1800 XL sollten Sie:
- ☐ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Die „Textur-Qualität" auf „Hoch" setzen
- ☐ Unter „Shader-Qualität" den Wert „Hoch" anwählen
- ☐ Die „Automatische Qualitätskontrolle" ausschalten
- ☐ Mit „Antialiasing" spielen
- ☐ Die Option „Anisotroper Texturfilter" einschalten
- ☐ Den „Postprocess Filter" aktivieren

Das Menü Grafikeinstellungen von *X 3: Reunion*

1. **Bildschirmauflösung:** Für eine Auflösung von 1.024x768 sind erst Grafikkarten der dritten und vierten PC-Klasse wie eine Geforce 6600/6800 GT oder Radeon 9800/X800 XT ausreichend leistungsstark. Trotzdem können Spieler mit schwächeren Grafikkarten diese bei der uns vorliegenden Version nicht auf 800x600 reduzieren.
2. **Textur-Qualität:** Texturen mit einem hohen Detailgrad fordern die volle Rechenleistung Ihres 3D-Beschleunigers. Daher sollten Sie die Option „Hoch" erst dann wählen, wenn Sie mit einer Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT oder schnelleren Karte spielen.
3. **Shader-Qualität:** Die Beleuchtung, der Leuchteffekt sowie die Normal-, Specular- und Environment-Maps werden per Shader gerendert. Wählen Sie eine hohe Shader-Qualität, sind diese optischen Höhepunkte ebenfalls mit der höchsten Detailstufe dargestellt, für die Sie definitiv ein sehr schnelles Pixeltriebwerk benötigen.
4. **Automatische Qualitätskontrolle:** Ist diese Option eingeschaltet, sind die Details automatisch zugunsten der Leistung abgeregelt.
5. **Antialiasing/Anisotropische Texturfilterung:** Wollen Sie die Spieloptik mit einer Kantenglättung und einem anisotropen Texturfilter aufwerten, benötigen Sie eine Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT oder höher.



Leistung

*Qualitäts-Modus: Im Treibermenü werden zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass mal | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		EINSTEIGER-PC: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie		AUFSTEIGER-PC: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600		ZOCKER-PC: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)		HIGH-END-PC: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra), Geforce 7800 (GTX/GT), Radeon X1800 XL/XT	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x768
ab 1,5 GHz	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2 GHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3 GHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3,5 GHz oder XP 3500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

RAM

128 MByte | 256 MByte | 512 MByte | 1 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Wenn Ihre CPU nicht mit mindestens 3,5 GHz taktet und keine schnelle Grafikkarte in Ihrem PC steckt, kommt bei *X3: Reunion* in der höchsten Detailstufe wenig Freude auf. 1 GByte RAM sind ebenfalls Pflicht, da sonst die ewig langen Ladezeiten nerven. Wer noch eine paar Bilder gut machen muss, sollte die Auflösung herabsetzen und die „Automatische Qualitätskontrolle" (AQC) aktivieren.

ROME™
TOTAL WAR
BARBARIAN INVASION

Das offizielle
EXPANSION-PACK zu
ROME: TOTAL WAR

DIE BARBAREN KOMMEN

Im Jahre 363 n.Chr. steht Rom vor dem Abgrund. Während Korruption das Römische Reich von innen zerfrisst, lauern an den östlichen und westlichen Grenzen schon mächtige Armeen darauf, der Vorherrschaft der einstigen Großmacht ein Ende zu setzen. Im offiziellen Expansion-Pack zu Rome: Total War geht es um eine turbulente Epoche der Geschichte - die Zeit der Barbaren ist gekommen.





- 10 neue spielbare Völkergruppen: Verteidige Rom als Herrscher des West- oder Oströmischen Reiches oder lege mit barbarischen Horden alles in Schutt und Asche - z.B. als Anführer der Hunnen, Goten oder Franken.
- Mehr als 85 neue Einheiten: Jede davon mit individuellen taktischen Stärken und besonderen Waffen - aber auch spezifischen Schwächen. Neue Formationen wie Schiltron und Schilderwall, Einheiten mit Wurfäxten oder Bogen und sogar Schwimmtrupps eröffnen völlig neue Möglichkeiten.
- Barbarenhorden: Entkomme anrückenden Übermächten per Massenflucht und rette dein Volk.

Du hast es in Rome: Total War zu Ruhm und Ehre gebracht - besiege nun, was du geschaffen hast!

PC CD ROM

TOTAL WAR

the CREATIVE ASSEMBLY

Benötigt Vollversion von Rome: Total War.

SEGA
www.sega.de

Total War, Rome: Total War – Barbarian Invasion Software © 2002 – 2005 The Creative Assembly TM Limited. All Rights Reserved. Total War, Rome: Total War – Barbarian Invasion and the Total War logo are trade marks or registered trade marks of The Creative Assembly TM Limited in the United Kingdom and/or other countries.
All rights reserved. Published by Sega Europe Limited. SEGA and the SEGA logo are trademarks or registered trademarks of SEGA Corporation. All Rights Reserved.



Sehen die ersten Sciencefiction-Filme noch stark nach *Flash Gordon* aus, erinnern spätere Produktionen an *Star Trek*.

Bücken und Klappe halten!

AUF DVD VIDEO

Sie sind am Zug: Als Regisseur, Drehbuchautor und Studioboss in einer Person mischen Sie dank THE MOVIES Hollywood auf und schreiben Filmgeschichte.

Mit Ihrem Startkapital errichten Sie eben gerade die ersten Bürogebäude und Kulissen, da stehen schon ein paar Möchtegern-Stars Schlange vor dem Castingbüro. Aber nicht alle Bewerber schaffen es ins Rampenlicht, schließlich brauchen Sie auch Regisseure, Kameraleute, Drehbuchautoren und Hausmeister – sonst wird das nichts mit dem Kassenschlager. So unterschiedlich Ihre Leute charakterlich sind, in einem Punkt gleichen sich alle: Erfahrung ist Mangelware. Gute Voraussetzungen also für den Sprung ins Haifischbecken der Filmindustrie ... Aber Sie haben es ja nicht anders gewollt. Schaffen Sie als Außenseiter einen Überraschungserfolg oder läuft Ihr Streifen nur im Dorf-Lichtspielthater um die Ecke? Das wäre schlecht, denn Geld soll er schon einfahren, Ihr Team will schließlich Gage sehen. Also, Film ab!

MIX DIR EINEN

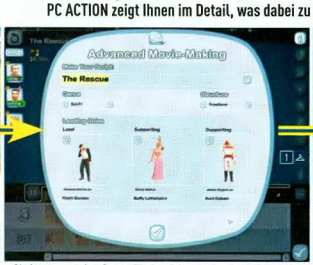
The Movies ist eine innovative Mischung aus Wirtschaftssimulation und *Die Sims*. Zum einen kümmern Sie sich um die Bedürfnisse von Stars und Sternchen, zum anderen sind Sie mit dem Ausbau des Studios beschäftigt. Fragen nach dem Stand des Bühnenbaus und wann neue Kostüme und Spezialeffekte verfügbar sind, bestimmen ab sofort Ihren Manager-Alltag. Das Personal halten Sie natürlich auch bei Laune: die Gelüste Ihrer Hauptdarsteller zu befriedigen, steht dabei ganz oben auf der Tagesordnung. Wie sieht es mit der Unterbringung aus? Nur wenn ein Darsteller einen eigenen Wohnwagen und in den Drehpausen die Möglichkeit hat, in eine Bar oder ins Restaurant zu rennen, bringt er Leistung. Sie sind also Mädchen für alles? Ja – und nein, denn *The Movies* beschränkt sich nicht nur auf Manager-

Sei ein Filmemacher!

Um einen eigenen Film zu drehen, durchlaufen Sie sechs Arbeitsschritte. PC ACTION zeigt Ihnen im Detail, was dabei zu beachten ist und wo die Tücken stecken.



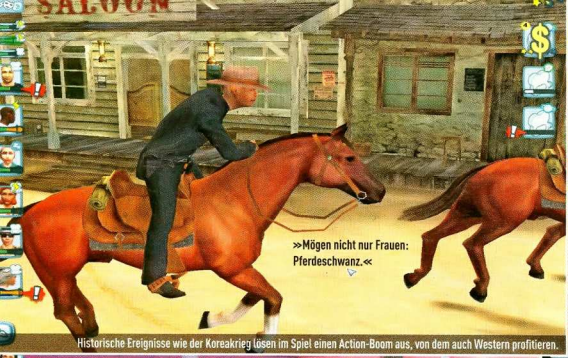
Für einen eigenen Film legen Sie im erweiterten Filmeditor ein Drehbuch an. Der Editor ist jedoch erst nach der Erforschung des „Eigenen Drehbuch-Büros" verfügbar.



Sie legen zunächst Genre, Titel und Anzahl der Hauptdarsteller fest. Ziehen Sie einen Schauspieler auf das Bügelsymbol (1), können Sie auch gleich dessen Kostüm auswählen.



Anschließend suchen Sie die verschiedenen Bühnen (1) und Filmszenen (2) aus. Für größere Geschichten brauchen Sie auch Nebendarsteller und Statisten.



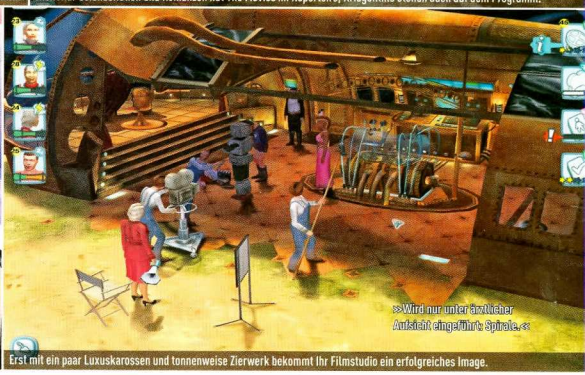
Historische Ereignisse wie der Koreakrieg lösen im Spiel einen Action-Boom aus, von dem auch Western profitieren.



Nicht nur Sciencefiction und Romanzen hat *The Movies* im Repertoire, Kriegsfilme stehen auch auf dem Programm.



Zum Schutz der Jugend: Selbst bei Liebeszenen in der Badewannen bleiben die Stars angekleidet.



Erst mit ein paar Luxuskarossen und tonnenweise Zierwerk bekommt Ihr Filmstudio ein erfolgreiches Image.

Arbeiten, der Spieler entfaltet sich auch kreativ. Und das ist der eigentliche Kick: Sie drehen eigene Filme!

DER RICHTIGE DREH

Am Anfang jedes Films steht das Drehbuch. Sie lassen es entweder von einem Ihrer Autoren schreiben oder greifen selbst zur Feder – vorausgesetzt, Sie können Lesen und Schreiben. Allerdings geht das – je nach Spielmodus – nicht von Anfang an. Zunächst entwickeln Sie das „Eigene Drehbücher-Büro", was aber spätestens nach ein einer halben Stunde Spielzeit abgefrühstückt ist. Dort legen Sie fest, in welchem Genre Sie sich austoben möchten. Krimi, Komödie – oder zur Abwechslung doch mal einen Erotikfilm? Bei der Wahl des Genres sollten Sie den aktuellen Publikumsgeschmack nicht außer Acht lassen. Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Leiste, auf der wichtige Ereignisse der Zeitgeschichte angezeigt sind, die Auswirkungen auf die Programmnachfrage haben. Eine Wirtschaftsdepression führt zum Beispiel dazu, dass die Zuschauer Komödien und Romanzen bevorzugen, der erste Satellit in der Erdumlaufbahn erzeugt Sciencefiction-Begeisterung. Steht das Genre fest, entscheiden Sie sich für entsprechende Darsteller und dann geht es an die Auswahl der Kulissen und Filmszenen. Pro Kulisse bietet das Spiel rund hundert vorgefertigte Szenen, angefangen bei simplen Einstellungen wie „Drei Personen betreten den Raum" bis hin zu komplexeren Situationen wie „Zombies stürmen die Küche". Eigene Handlungsabläufe können Sie nicht erstellen. Für viele Situationen gibt es allerdings keine optimalen Anschlussszenen. Daher sind holprige Übergänge zwischen den Szenen unvermeidbar – da können Sie mal nachfühlen, wie es PC ACTION-Redakteuren geht, die holpern und stolpern auch so durchs Leben. Auch die Auswahl der Filmszenen ist nicht perfekt. Durch die Fülle an Filmmaterial geraten größere Projekte schnell zur Suche nach der Stecknadel im Heuhaufen. So blättern Sie seitenweise Auswahlmenüs durch, bis Sie die passende Einstellung gefunden haben. Das Menü enthält zwar eine Such- und Filterfunktion, die präsentierte Auswahl ist aber nicht optimal. Spätestens an dieser Stelle wird klar, dass der Kreativität bei *The Movies* bei aller Komplexität doch Grenzen gesetzt sind. Das gilt auch für Kostümierung und Maske. Die Auswahl ist gigantisch, aber nicht unendlich. Richtig austoben dürfen Sie sich bei der Vertonung, denn ab der Erfindung des Tonfilms lassen sich Filme über ein am PC angeschlossenes Mikrofon synchronisieren.



Sollen Ihre Schauspieler für eine neue Szene die Kleidung oder das Make-up wechseln? Kein Problem: Ziehen Sie erneut die Figur aus der Filmszene auf das Bügelsymbol.



Feinarbeiten wie Stimmung sowie Positionen der Charaktere in den Szenen oder Ausstattungsmerkmale nehmen Sie über die Schalterleiste auf der rechten Bildseite vor.



Ist das Buch fertig, ziehen Sie das Drehbuchsymbol (1) auf das Castingbüro und die Besetzung begibt sich auf ihre Plätze. Nur den Regisseur teilen Sie noch von Hand zu.

So spielt sich The Movies

Sie brauchen nur ein paar Filmchen zu drehen und schon rollt der Rubel? Ganz falsch. All Ihre Talente sind gefragt, um am Ende einen der begehrten Oscars abzuräumen.



Am Anfang haben Sie nur ein Bürogebäude, in dem Sie Handwerker und Hausmeister einstellen – die Bewerber stehen schon Schlange. Bilden Sie zunächst mehr Handwerker aus, damit die Produktionsstätten schneller errichtet sind.



Schicken Sie Ihre Leute anschließend an die Arbeit. Gebäude wie das Castingbüro und die Schauspielschule sind genau so wichtig wie die Bühnen. Nur hier können Sie Schauspieler engagieren oder zum Filmdreh versammeln.



Ist das Drehbuch abgeschlossen und das Filmteam versammelt, beginnen die Dreharbeiten an den Bühnen. Zoomen Sie mit dem Mausrad an die Szene heran, lassen sich die Leute bei der Arbeit beobachten.



Ihre Hauptdarsteller sind nicht nur seelenlose Arbeitsdrohnen, sie knüpfen auch Beziehungen untereinander. Fördern Sie ein Liebespaar, wirkt sich das Verhältnis auf die nächsten Filmkritiken positiv aus.

Vergleich



Die Sims 2

PRO + CONTRA
- + Komplexe Spielwelt
- + Ausgefeiltes Sozialsystem
- + Schöne Animationen
- – KI hat Lücken

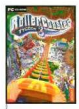
89% EINZELSPIELER



The Movies

PRO + CONTRA
- + Sie sind der Studioboss
- + Eigene Filme drehen
- – Auf Dauer etwas eintönig
- – Unzureichende Tutorials

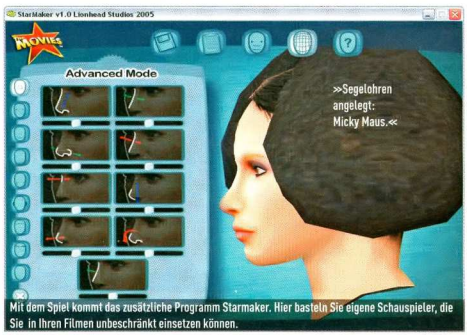
84% EINZELSPIELER



Rollercoaster Tycoon 3

PRO + CONTRA
- + Hübsche Grafik
- + Editor für Achterbahnen
- – Menüs unübersichtlich
- – Spieleinstieg schwer

82% EINZELSPIELER



Mit dem Spiel kommt das zusätzliche Programm Starmaker. Hier basteln Sie eigene Schauspieler, die Sie in Ihren Filmen unbeschränkt einsetzen können.

The Movies liefert zwar auch ein paar Sprachschnipsel, die klingen aber eher wie früher Harald Juhnke nach der dritten Flasche Sprit. Die weitere Soundkulisse, ein witziger Radiosprecher inklusive, ist erstklassig. Wenn Sie mit einem Film in der Originalfassung nicht zufrieden sind, können Sie auch einen auf George Lucas machen und gedrehte Streifen nachbearbeiten. Die Filmwiedergabe, welche Sie über das Hauptmenü erreichen, ermöglicht gar die komplette Neuvertonung.

BASTELSTUNDE

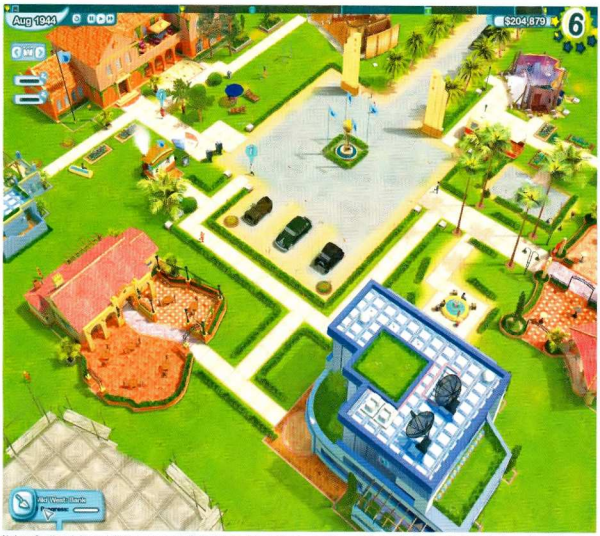
Oberkorrekt: der so genannte Starmaker. Sie wollen nicht nur zufällig erstellte Stars und Sternchen in *The Movies* engagieren, sondern auch reale oder ideale Schauspieler in Ihren Filmen sehen? Kein Problem. Mit dem Programm Starmaker spielen Sie Plastikchirurg und entwerfen eigene Darsteller. Starmaker bietet dutzende Auswahlmöglichkeiten zur Gesichtsform, Haut- und Augenfarbe. Die Konturen des ganzen Kopfes lassen sich individuell anpassen. Größe, Breite, Höhe und Position der Nase werden genauso festlegt wie die Anordnung der Augen. Soll eins etwas tiefer liegen oder halten Sie eine symmetrische Aufteilung für besser? Wie cool ist das denn! Mit Geschick kriegen Sie einen Paris-Hilton-Nachbau, Karl Dall, Frank N. Stein oder sogar Herrn Iscitürk hin. Sehr schön!

DEN DICKEN BOSS MARKIEREN

Kreativität ist aber nicht jedem in die Wiege gelegt, das erfährt nicht nur der Chefredakteur von PC ACTION jeden Tag aufs Neue, das ist auch den Entwicklern von Lionhead klar. Deshalb bietet *The Movies* die Möglichkeit, das Spiel komplett als Manager durchzuspielen. Haben Ihre Drehbuchautoren etwa ein Manuskript für ein Genre Ihrer Wahl geschrieben, stellen Sie nur noch die Besetzung zusammen und Ihre Leute machen sich an die Arbeit. Die von der KI erdachten Manuskripte sind aber nicht besonders spannend, was sich prompt in der Filmkritik niederschlägt. Bei der Premiere bewerten die Kritiker nicht nur Drehbuch und Darsteller, sondern auch die technische Umsetzung, den Zustand der Bühnen und die Szenerie. Haben Sie bereits drei Filme mit denselben Schauspielern in einem Saloon gedreht, hauen Ihnen die Kritiker den Schinken um die Ohren. Wenn Sie

Planwirtschaft im Filmstudio

Damit Ihr Studio richtig brummt, brauchen Sie dutzende Gebäude und Filmbühnen. Wie sieht das optimale Studio aus?



Neben Optik spielt auch Effizienz eine wichtige Rolle. Bauen Sie Produktionsgebäude wie das Castingbüro in einem Bereich und Bühnen nach Genres sortiert in einem anderen, dann brauchen Ihre Leute nur kurze Wege zurückzulegen.



Achten Sie auf ausreichende Verzierung. Stehen ein paar Luxuskarossen auf den Parklätzen, steigt der Ruf des Studios und bessere Schauspieler bewerben sich.



Details wie Basketballkörbe und Wohnwagen sind nicht nur Zierkram. So erholen sich die Schauspieler, was sich positiv auf die Filme auswirkt.

also keinen Einfluss auf die Filme nehmen, erleben Sie die Oscar-Verleihung nur aus der letzten Reihe. Das Publikum ist anspruchsloser – ganz wie im echten Leben. Selbst der schwächste Streifen spielt noch Kohle ein. Wie viele Zuschauer kommen und wie lange ein Film zu sehen ist, hängt aber sehr wohl von der Qualität ab.

WÜNSCH DIR WAS

Bei den vielen kreativen Ideen ist die Handschrift der Programmierer-Legende Peter Molyneux offensichtlich. Diese Mischung aus Filme drehen, Studio aufbauen, Stars erschaffen, gab es so noch in keinem Spiel. Allerdings ist *The Movies*, genau wie *Black & White 2*, nicht ohne jeden Makel. Bereits nach wenigen Spielminuten fällt auf, dass die Tutorials das umfangreiche Spiel nicht komplett erklären. So tauchen schnell Fragen auf, wie die Beziehungen zwischen Schauspielern optimal zu fördern sind oder wie Sie die Positionen der Darsteller in bestimmten Szenen verändern. Hier greift der alte Kalenderspruch: Probieren geht über Studieren. Überraschung: Eine lustige Zigarette zu drehen fällt uns leichter als einen ganzen Film ... Aber nach einigen Spieltagen findet man sich in den Szenen-Auswahlmenüs gut zurecht und die Kiste kommt ins Rollen. In Sachen Technik lässt *The Movies* ein paar Wünsche offen. Läuft das Spiel auf einem Rechner mit Athlon 64 3000+-Prozessor, 1.024 MByte Arbeitsspeicher und einer Grafikkarte wie der Radeon 9800 Pro bei hohen Details zunächst flüssig, tritt nach wenigen Spielstunden Ruckeln auf. Mit einem High-End-PC läuft dagegen alles wie auf Schienen.

DER WEG IST DAS ZIEL

Ein klares Endziel gibt es nicht. Sie spielen verschiedene Bonus-Technologien frei und gewinnen mit etwas Glück einen Oscar. Aber alles in allem ist *The Movies* halt ein typischer Peter-Molyneux-Titel: 30 Stunden filmen und wuseln Sie vor sich hin, bis das Spieljahr 2005 erreicht ist und die letzte Klappe fällt. Sie können eine neue Karriere beginnen, allerdings wiederholt sich vieles beim erneuten Durchspielen. Einen Mehrspieler-Modus gibt es nicht. Der Zocker kann seine Filme als WMA-Datei abspeichern und zur Veröffentlichung an www.themoviesgame.com schicken (was zum Zeitpunkt des Tests noch nicht funktionierte). Und wer weiß, vielleicht treten Sie schon bald in die Fußstapfen von Oliver Stone, Quentin Tarantino, Steven Spielberg. Oder Russ Meyer ... Oliver Haake



OLIVER HAAKE

The Movies ist ein typisches Molyneux-Spiel. Am Anfang staune ich wie ein Kleinkind vor dem Weihnachtsmann, überall gibt es neue Dinge wie den Starmaker oder Advanced-Movie-Maker zu entdecken. Einige Spielstunden später folgt leichte Ernüchterung: Viele innovative Ideen sind nicht zu Ende gedacht. So fehlen mir für eine Wirtschaftssimulation beispielsweise Anspruch und Tiefe. Warum verdiene ich mit jedem noch so schlechten Schinken Geld? Und wieso kann ich Schauspieler anderer Studios nicht direkt abwerben oder einen Konkurrenten sabotieren?



STEFAN WEISS

Ich gestehe: Ich wollte schon immer zum Film. Und da es in der Realität nicht geklappt hat, kommt mir *The Movies* gerade recht. Den bunten Mix aus *Die Sims*-Elementen und *Theme Park* finde ich super gelungen. Dazu kommt der Wuselfaktor und die vielen kleinen Gimmicks, wie umherforkelnde Schauspieler, die mal wieder zu tief in die Flasche geguckt haben. Im Mittelpunkt steht aber natürlich das Filmemachen. Wenn es darum geht, eigenen Streifen zu planen und zu optimieren, mutiere ich zum zweiten Spielberg. Daumen hoch für *The Movies*!



The Movies

PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 10. November 2005

GENRE	Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER	Lionhead
VERTRIEB	Activision
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

MINDESTENS
2,0 GHz, 512 MByte RAM, 1,95 GByte HD, Geforce4, Windows 98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nö, nur beim echten Film hilft Ihnen ein komplettes Team. Hier nicht.

PREIS/LEISTUNG	86%
GRAFIK	91%
SOUND	90%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Spielprinzip wiederholt sich	- 6%
Schwankende Hardware-Anforderungen	- 5%
Kein Mehrspieler-Modus	- 3%
Szenenauswahlmenüs unübersichtlich	- 2%
	=

SEHR GUT
Innovativer Genremix mit kleinen Schwächen rund um die Gründung eines Filmstudios.

84%
EINZELSPIELER



Bei den großen Feldschlachten kommt ordentlich Stimmung auf, wenn der Pulverdampf über das Feld weht und die Geschosse umherfliegen. So muss ein Strategiespiel heute aussehen.

Gute Schlacht, Freunde!

PC ACTION GOLD

AUF DVD
Beta-Test
Update

Heute tragen die Amis ihre Kriege im Ausland aus. Früher gab's den Zoff noch vor der eigenen Haustür. In AGE OF EMPIRES 3 sollen Sie muslimische Osmanen, „Olé" grölende Spanier und Wodka schlürfende Russen aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten vertreiben.

In der letzten Ausgabe durften wir schon mit heruntergeklappten Kinnladen die technische Opulenz von *Age of Empires 3* in der Beta-Test-Version bewundern. Auch die erste Kampagne war schon komplett spielbar. Sie wissen nicht, wovon wir reden? Dann mal aufgepasst: Als Schottenrockträger und Schwert schwingender Kreuzritterheld namens Morgan Black prügeln Sie sich zunächst durch das europäische Malta und verfolgen die Osmanen, die angeblich hinter einem mystischen Jungbrunnen her sind, der sich in der Neuen Welt befindet. Dort angekommen, errichten Sie ganz *Age*-typisch Ihre Siedlungen, heben Militärs aus und zeigen Indianern, Konquistadoren und dem frei erfundenen Zirkel von Ossus mit seiner Knochengarde, wo Barthel den Most holt. Punkt, erste Kampagne abgehakt.

SIEDEL DIR EINEN

Mit der nun fertigen Version muss *Age of Empires 3* endlich die Hosen runterlassen und zeigen, ob die Vorschusslorbeeren auch wirklich gerechtfertigt sind. Wir starten sofort mit der zweiten Kampagne – und sind erleichtert. Vorbei die Zeiten, wo wir mit vorsintflutlichen Waffen kämpfen. Endlich gibt es Musketiere, Plänkler und fette Artillerieeinheiten. Zeitlich macht das Spiel einen Sprung in die Kolonialkriege. Morgan Black ist schon längst unter der Erde vergammelt, dafür steuern Sie jetzt dessen Enkel John, der auf Lederstrümpfe steht. Zur Seite steht ihm (wie in J. F. Coopers Buchvorlage) ein Irokese, der Kollege Kanyenke. Auf dem Reiseplan stehen die Stationen Carolina, Neu-England, die großen Seen, viel Prärie und die Rocky Mountains. Schweißtreibende Seegefechte gibt es allerdings kaum in den acht Missionen der zweiten Kampagne, fast alle Schlachten toben auf festem Boden. Alles schön und gut, doch es fehlt noch immer das Wildwest-Gefühl. Das gibt es dafür in der dritten Kampagne: Früh-Emanze Amelia führt die Black'sche Familiensaga in den letzten acht Missionen fort. Wie einst bei *Fackeln im Sturm* stehen die Gestirne aber ungünstig für die Blacks. Ob Opa John den Familienbesitz versoffen hat, bleibt unklar, auf jeden Fall ist die Eisenbahngesellschaft, die Liebchen Amelia anführt, so gut wie bankrott. In den ersten beiden Missionen zeigen Sie aber, dass Sie keinen Bock auf Pessimismus haben und bauen geschwind Stahlrosstrassen auf, während Sie gleichzeitig Siedlungen errichten und sich mit Mexikanern und Indianern herumschlagen. Als hilfreiche Hand erweist sich dabei Blaurock-Held Major Cooper, der einem gewissen John Dunbar – der sich im Kino dank Kevin Kostner einst einen Wolf tanzte – zum Verwechseln ähnlich sieht. Die Mexikaner sind geschlagen, gespannt verfolgen wir die nächste Zwischensequenz, die dank der detailreichen Spielgrafik gut rüberkommt. Opa-Indianer Kanyenke taucht auf und erzählt einen vom Pferd, beziehungsweise von der Knochengarde. Die garstigen Buben gibt es nämlich immer noch, genau



So schön die Formationen auch aussehen – im Gefecht lösen diese sich schnell auf und es entsteht ein unschönes und unübersichtliches Einheitengewusel.



In spannend geskripteten Zwischensequenzen erzählt Ensemble Studios die teilweise etwas verwirrende Geschichte, die als roter Faden *Age of Empires 3* durchzieht.



Age of Empires 3 profitiert vor allem bei den Seegefechten von seiner detaillierten Grafik. Die Wasserspiegelungen und die physikalischen Effekte sind ein echter Augenschmaus.



Erwischt – in der maximalen Zoomstufe wirken die Figuren nicht mehr ganz so hübsch. Vor allem die Füße der Reiter und die Hufe der Pferde sind grobklotzig geraten.

wie das Verjüngungswässerchen, das Urahn Morgan doch eigentlich ... Aber wir wollen ja nicht alles verraten.

ZIEL ERREICHT?

Nachdem die letzte von 24 Missionen gewonnen ist, schauen wir etwas nachdenklich auf den Monitor. Warum? Weil man sich als halbwegs gebildeter Homo sapiens schon ein bisschen fragt, warum zum Geier ein historisch angehauchtes Spiel mit einer solch wirren Geschichte daherkommt. Davon abgesehen ist *Age of Empires 3* für Einzelspieler jedoch ein überaus gefundenes Fressen. Die Szenarien sind abwechslungsreich, wenn auch nicht immer hunderprozentig logisch. Der Aufbauteil geht dagegen gewohnt kinderleicht von der Hand. Schnell entstehen die eigenen Gebäude, die Ihre Truppen ausspucken, sofern Sie wirtschaften können. Dies geht jetzt noch einfacher als in den Vorgängern. Arbeiter schicken Sie einfach zu den Rohstoffquellen (Holz, Tiere, Minen) oder auf die Felder Ihrer Mühle. Warentransport entfällt, die Rohstoffe wandern automatisch auf Ihr Konto. Zusätzlich bietet die neu integrierte Heimatstadt (ausführliche Beschreibung in der Vorausgabe, Artikel auf DVD!) eine komfortable Nachschubfunktion, mit der Sie Rohstoffe oder Einheiten Ihrer Siedlung aufstocken oder Technologien verbessern.

MACH'S IN DER GRUPPE

Was tun, wenn der letzte Indianer erledigt und die Familiensaga der Blacks zu Ende ist? Nicht weinen, *Age of Empires 3* zeigt im ausgefeilten Skirmish- und Mehrspieler-Modus erst so richtig, was es an Spieltiefe draufhat. Wenn Sie erst mal im stillen Kämmerlein üben wollen, wählen Sie bei den Sofortgefechten gegen computergesteuerte Gegner aus 15 verschiedenen Spielkarten Ihr Schlachtfeld. Maximal acht Parteien dürfen am Kampf teilnehmen. Ihnen stehen dabei acht Völker zur Wahl. Deutsche, Franzosen, Engländer, Holländer, Spanier, Portugiesen, Osmanen und Russen verfügen alle über

Ja, wo laufen sie denn?

Marschbefehl

Die am oberen Bildrand postierte Armee, bestehend aus Infanteristen, Kavallerie und einer Hand voll Kanonen, soll durch das Tor marschieren. Problem: Einige eng postierte Artillerie-Einheiten am Ausgang lassen nicht eben viel Platz zum Manövrieren. Wie geht die KI damit wohl um?



Durchlass entdeckt

Zielstrebig marschieren die Einheiten durch eine kleine Lücke zwischen zwei Kanonen. Plötzlich kommen die vorderen Reiter ins Stocken, beginnen zu kreisen und es entsteht ein Knäuel. Dieser Zustand hält nur kurz an und die Soldaten beginnen sofort weiter in Richtung Tor zu marschieren.



Formation wiederaufnehmen

Sobald die Engstelle passiert ist, richten sich die ausgewählten Einheiten wieder in Ihrer vorigen Bewegungsformation aus und marschieren ordentlich aus der Basis heraus. Glückwunsch – *Age of Empires 3* hat den Test bestanden, so funktioniert eine intelligente Wegfindungsroutine.



So spielt sich Age of Empires 3

Ensemble Studios versteht es erneut geschickt, verschiedene Spielelemente spannend miteinander zu verknüpfen, um sich so einen Platz ganz oben im Genre der Echtzeit-Strategiespiele zu sichern.



Kämpfen
Keine Frage, so schön haben Sie bislang in noch keinem Strategiespiel gekämpft. Bei so großem Detailreichtum vergisst man schon mal das Weiterspielen und ergötzt sich einfach an den aufwendigen Animationen und Spezialeffekten. Immer vorausgesetzt, dass unter Ihrem PC-Gehäuse auch ordentlich aufgemotzte Hardware seinen Dienst verrichtet.



Siedeln
Bevor es zur großen Schlacht kommt, backen Sie erst einmal kleine Brötchen und errichten mit nur wenigen Einheiten und Gütern eine voll ausgebaute Siedlung.



Entwickeln
Nur wenn Sie fleißig Rohstoffe sammeln, gelangen Sie schnell genug in die späteren Zeitepochen, in denen Ihnen neue und vor allem bessere Einheiten und Gebäude zur Verfügung stehen.



Auch wenn die Einheiten in schönen Formationen von A nach B wandeln – spätestens im Gefecht lösen sich diese auf und es entsteht ein unübersichtliches Gewusel.

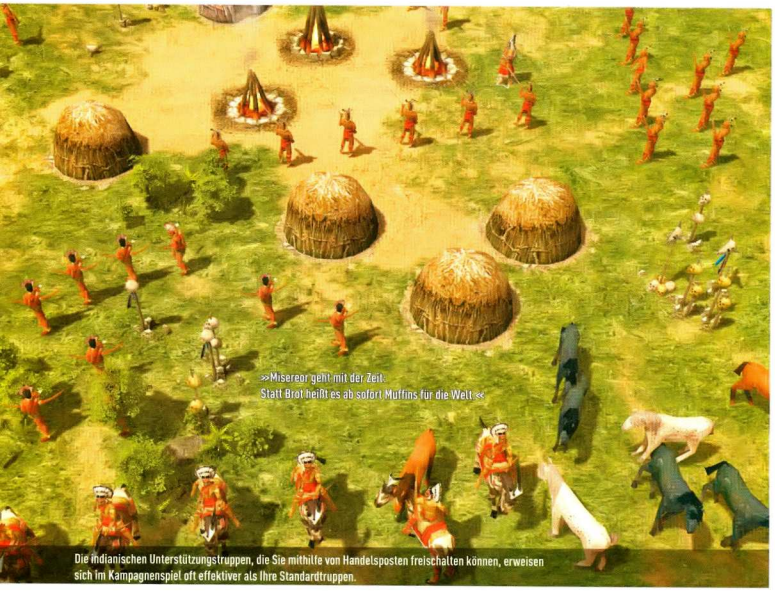
unterschiedliche Eigenheiten. Beispielsweise sind die Engländer als einzige Nation in der Lage, die schon aus Robin Hoods Glanzzeiten bekannten Langbogenschützen auszubilden.

GIB MIR MEHR

Genug mithilfe der Sofortgefechte geübt? Dann zeigen Sie doch mal menschlichen Gegnern, was Sie gelernt haben. Mehrspieler-Partien sind im lokalen Netzwerk (LAN) oder über das taufrisch überarbeitete Internet-Portal Ensemble Studios Online (ESO) möglich. Wie bei den Sofortgefechten stehen acht Spielnationen unter Führung einer Heldenfigur, die Sie selbst auswählen, zur Verfügung. Zwei Spielvarianten (Deathmatch und Vorherrschaft) sind dabei im Angebot. Der Unterschied? Beim Deathmatch haben Sie sofort alle Verbesserungen und haufenweise Rohstoffe am Start – solche Partien sind eher für den schnellen Zwischendurch-Zock gedacht. Deutlich anspruchsvoller und zeitintensiver ist die Variante Vorherrschaft, bei der Sie mit sehr wenig Startkapital auskommen müssen. Vor Partiebeginn legen Sie unter anderem auch fest, in welcher Epoche Sie starten möchten.

ICH BIN DIR ÜBERLEGEN

Age of Empires 3 bleibt seiner Linie treu und fordert Ihr Geschick heraus, möglichst fix durch die verschiedenen Zeitalter zu hecheln, um an immer bessere Gebäude-Verbesserungen und Militäreinheiten zu kommen. Im Einzelspieler-Modus ist der Epochenfortschritt meist eingeschränkt und vorgegeben, erst in Sofortgefechten und Mehrspieler-Partien kommt dieses Spielelement richtig zur Geltung. Um ins nächste Zeitalter wechseln zu können, gilt es, massig Nahrung und Münzen zu produzieren. Außerdem bekommen Sie vor jedem Epochenwechsel zwei so genannte Politiker angeboten, die Ihnen einmalig zusätzliche Einheiten, Gebäude oder Rohstoffe spendieren *Age of Mythology* lässt schön grüßen. Auch die Funktion der Heimatstadt erfährt erst im Mehrspieler-Modus gebührenden Aufwind. Im Gegensatz zur Kampagne stellen Sie sich nämlich die Nachschubkarten für Ihre jeweilige Heimatstadt selbst zusammen. Dabei treffen Sie frühzeitig erste strategische Entscheidungen. Wer



»Misereor geht mit der Zeit. Statt Brot heißt es ab sofort Muffins für die Welt.«

Die indianischen Unterstützungstruppen, die Sie mithilfe von Handelsposten freischalten können, erweisen sich im Kampagnenspiel oft effektiver als Ihre Standardtruppen.

auf schnelle Angriffstaktiken setzt, sucht sich militärische Karten aus, kluge Wirtschaftler setzen mehr auf Rohstoff- oder Technologiekarten. Sie können beliebig viele Heimatstädte anlegen und dann vor Spielbeginn entscheiden, welche Sie davon einsetzen möchten. Um potenziellen Cheatern gleich die Freude zu nehmen: Wer die Internet-Plattform Ensemble Studios Online für Mehrspieler-Gefechte nutzt, „parkt" seine Heimatstadt auf den dortigen Servern. Damit schließen die Entwickler Manipulationen aus. Gut gelöst: Damit auch Spielneulinge keine Angst vor übermächtigen Heimatstadtprofis haben müssen, legen Sie einfach in den Spieleinstellungen für die bevorstehende Begegnung fest, wie viele Stufen Unterschied die Städte der Teilnehmer maximal haben dürfen.

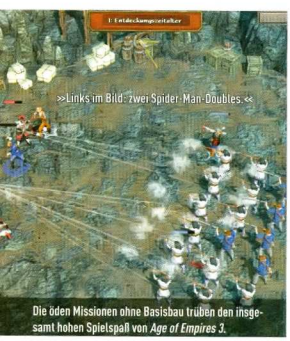
KLAPPTS NOCH?

Hut ab vor Ensemble, das Schere-Stein-Papier-Prinzip funktioniert sehr gut im Spiel. Vorausgesetzt, der Spieler beschäftigt sich auch ausgiebig mit seinen Einheiten, um die Stärken und Schwächen herauszufinden. Beispielsweise erscheinen die Kavalleristen anfangs als fast zu mächtig. Ein ausgiebiger Balancing-Test zeigt aber, dass Reiter von der doppelten Anzahl Musketiere besiegt werden, sofern beide Parteien etwa den gleichen Stand an Verbesserungen besitzen und die Gewehrschützen den Nahkampf-Modus einsetzen. Das Preisverhältnis für die Einheiten ist dabei ausgeglichen, da Musketiere etwa nur die Hälfte kosten. Umgekehrt haben Musketiere keine Chance gegen eine gleiche Anzahl Plänkler.

HEUTE SCHON GEPATCHT?

Age of Empires 3 ist erfreulich fehlerfrei programmiert, dennoch gibt es gleich zum Verkaufsstart einen Patch, der kleinere Bugs behebt. Genauer gesagt gibt es inzwischen zwei Patchversionen (V. 1.01 und V. 1.01.a). Wenn Sie ein deutsches Spiel besitzen, installieren Sie auf jeden Fall die a-Variante, da diese einen zusätzlichen Absturzfehler behebt. Dieses Update finden Sie auch auf unserer Begleit-DVD. Steht eine englische Version in Ihrem Regal, genügt der Patch 1.01.

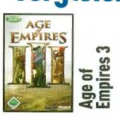
Stefan Weiß



»Links im Bild: zwei Spider-Man-Doubles.«

Die öden Missionen ohne Basisbau trüben den insgesamt hohen Spielspaß von *Age of Empires 3*.

Vergleich



Age of Empires 3

PRO + CONTRA
- + Erstklassige Grafik
- + Super Mehrspieler-Modus
- − Mäßige Geschichte
- − Teilweise lahme Missionen

87% EINZELSPIELER



Empire Earth 2

PRO + CONTRA
- + Viele spielbare Nationen
- + Große Einheitenvielfalt
- − Altbackene Grafik
- − Schlechte Story

83% EINZELSPIELER



Cossacks 2: Napoleonic Wars

PRO + CONTRA
- + Riesige Schlachten
- + Solide Gegner-KI
- − Veraltete 2D-Grafik
- − Miese Soundkulisse

75% EINZELSPIELER



STEFAN WEISS

Zum Platz auf dem Siegerthron hat es nicht ganz gereicht für *Age of Empires 3*. Auf jeden Fall aber zur Begeisterung meiner Spielerseele. Es herrscht einfach Freude vor dem Monitor, wenn die eigenen Einheiten mit fetter Sounduntermalung die gegnerischen Einheiten und Gebäude zerlegen. Bloß die Kampagnen überzeugen nicht auf ganzer Linie, da es hin und wieder Schwächen im Missionsdesign gibt. Lästige „Laufe von A nach B"-Missionen gehören echt nicht in einen solchen Spitzentitel. Beim Mehrspieler-Modus schnalze ich jedoch verzückt mit der Zunge, hier passt fast alles. Einheitenbalancing vom Feinsten und eine hervorragend eingerichtete Spieleplattform versprechen monatelangen Langzeitspaß.



OLIVER HAAKE

Age of Empires 3 ist ein auf Hochglanz poliertes Spiel ohne große Ecken und Kanten. Super Grafik, klasse Sound und das tolle *Age*-Flair ziehen mich beim dritten Teil binnen Minuten in den Bann. Auch die Heimatstadt wirkt im *Age*-Konzept so natürlich, als wäre sie seit jeher Teil der Serie gewesen. Mehrspieler- und Skirmish-Teil sind auch meine Favoriten. Wenn Armeen aufeinander treffen, bekomme ich großes Kino am heimischen Rechner geboten. Nur die Kampagne liegt mir quer im Magen. Warum so eine unglaubwürdige Geschichte um Ritter, Osmanen, fiese Geheimzirkel und Indianer? Eine mehr an die Historie angelehnte Geschichte hätte *Age of Empires 3* wohl besser zu Gesicht gestanden.



Age of Empires 3

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	4. November 2005
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Ensemble Studios
VERTRIEB	Microsoft
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

MINDESTENS
1,4 GHz, 256 MByte RAM, 64-MByte-Grafikkarte, 2 GByte HD, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
8 Spieler im Deathmatch- oder Vorherrschafts-Modus; 1 Spieler pro CD

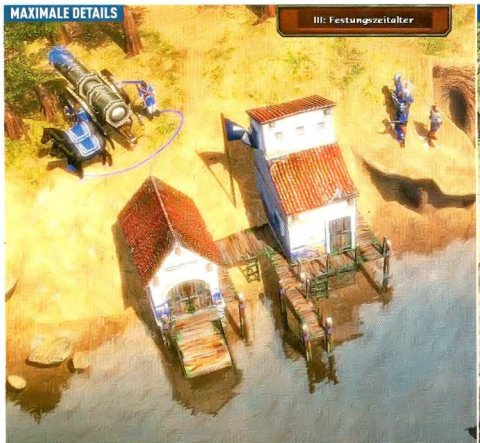
PREIS/LEISTUNG	88%
GRAFIK	91%
SOUND	91%
STEUERUNG	89%
MEHRSPIELER	91%
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
− Teilweise schwache Missionen	- 6%
− Unglaubwürdige Geschichte	- 5%
− Zu wenige Musikstücke	- 2%

SEHR GUT
Tolles Echtzeit-Strategiespektakel in extra feinem Grafik-Gewand. Losgehen und kaufen!

= 87% EINZELSPIELER

Prüfstand: Age of Empires 3

Sie wollen bei AGE OF EMPIRES 3 die optimale Optik inklusive der absolut sehenswerten Beleuchtungseffekte genießen und dabei auch noch ruckelfrei spielen? Dann brauchen Sie Hochleistungs-Hardware oder unsere Tuning-Tipps!



Dank HDR strahlt die Spielwelt, die Wasserdarstellung mit ihren Umweltspiegelungen sieht klasse aus. Zusätzlich zu den sehr detaillierten Texturen werfen Figuren und Objekte real wirkende Schatten.



Das Pixelnass schaut schlicht aus, die Spiegelungen fehlen ebenso wie die Schatten. Die Details der Figuren und Objekte sind deutlich reduziert und auch die Texturqualität ist erschreckend niedrig.

Tuning-Tipps

Um *Age of Empires 3* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie
- ☐ 3,5 GHz
- ☐ 1 GByte
- ☐ Radeon 6800 GT oder Radeon X1800 XL

Mit 1,5 GHz, 256 MByte Speicher und Geforce 6200/FX 5200 Ultra sollten Sie :
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 stellen
- ☐ Unter „Shaderqualität" den Wert „Niedrig" einstellen
- ☐ Bei „Schattenqualität" die Option „Ohne" anwählen
- ☐ Auf Modelle mit einer hohen Polygonzahl verzichten
- ☐ Die Wasserreflexionen deaktivieren

Mit 2,5 GHz, 512 MByte RAM und Radeon 9800 XT/Geforce 6600 sollten Sie:
- ☐ Eine Bildschirmauflösung von 1.024x768 einstellen
- ☐ Bei der „Shaderqualität" den Wert „Mittel" wählen
- ☐ Die Schattenqualität auf „Mittel" stellen
- ☐ Wasserreflexionen, Modelle mit hohen Polygonzahlen, detaillierte Geländeobjekte, Rauchspureneffekte sowie Fußspuren aktivieren
- ☐ Die „Geländedetailstufe" und die „Qualität v. Modelltexturen" auf „Hoch" setzen.

Mit 3,5 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 6800 Ultra/7800 GT/GTX, Radeon 1800 XT/XL sollten Sie:
- ☐ Mit 1.024x768 spielen
- ☐ Die Shaderqualität auf „Sehr hoch" setzen
- ☐ Unter „Schattenqualität" den Wert „Sehr hoch" anwählen
- ☐ Den Glanzeffekt einschalten
- ☐ Alle Einstellungen im Grafikmenü auf den jeweiligen Höchstwert setzen/aktivieren
- ☐ Bei „Antialiasing-Qualität" die Option „Niedrig" für 2x FSAA einstellen
- ☐ Eine hohe Texturfilterqualität wählen (entspricht 4:1 AF)

Das Grafikmenü von *Age of Empires 3*

1. **Grafikauflösung:** Da die gewählte Bildschirmauflösung einen deutlichen Einfluss auf die Gesamtleistung hat, sollten Spieler mit einer schwachen Grafikkarte (Geforce 6200/FX Ultra; Radeon 9200) diese auf 800x600 herunterregeln.
2. **Shaderqualität:** Je höher die Shaderqualität, desto mehr muss Ihr 3D-Beschleuniger bewältigen. Für eine hohe Qualität ist erst eine Radeon X800 XL oder Geforce 6600 GT ausreichend leistungsstark. Die Option „Sehr hoch" steht generell nur bei Grafikkarten mit Shader-Model 3.0 (Geforce-6- oder Radeon-X1000-Serie) zur Verfügung.
3. **Schattenqualität:** Wer mit Schatten einer sehr hohen Qualität spielen will, braucht ein flottes Pixeltriebwerk wie eine Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT-PE. Wer die Qualität reduziert oder ganz auf Schatten verzichtet, erzielt ein beträchtliches Leistungsplus von bis zu 70 Prozent.
4. **Modelle mit hoher Polygonzahl:** Taktet Ihr Prozessor mit weniger als 2 GHz, sollten Sie aus Gründen der Leistung auf die High-Poly-Modelle verzichten.
5. **Geländedetailstufe/Qualität von Modelltexturen:** Hier empfehlen wir immer den Wert „Hoch" einzustellen, da der Leistungsgewinn bei „Niedrig" äußerst gering ist und die miese Optik nicht rechtfertigt.



Leistung

*Qualitäts-Modus: Im Treibermenü werden zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass ma! | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		EINSTEIGER-PC: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie		AUFSTEIGER-PC: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600		ZOCKER-PC: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)		HIGH-END-PC: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra), Geforce 7800 (GTX/GT), Radeon X1800 XL/XT	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x768 (Quali-Modus: anisotrop)
ab 1 GHz	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 1,5 GHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2 GHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3 GHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

RAM

128 MByte	256 MByte
512 MByte	1 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Falls Ihnen die Minimaloptik reicht, können Sie *Age of Empires 3* bereits mit einer 1,5-GHz-CPU und einer Geforce FX 5200 Ultra/6200 oder Radeon 9200 spielen. Für die höchste Detailstufe benötigen Sie 3 GHz und eine High-End-Karte mit Shader-Modell 3.0. Da die Karten in unseren ersten beiden Kategorien diese Voraussetzung nicht erfüllen, ist die maximalen Detailstufe hier nicht möglich.



Auf der dreh- und zoombaren Weltkugel planen Sie Ihre Einsätze. Die von uns eroberten Länder sind blau gefärbt und miteinander vernetzt (gelbe und rote Linien), um Ressourcen zu verteilen.



In diesem Menü rüsten Sie Ihre Soldaten mit Waffen und Ausrüstungsgegenständen aus, verbessern bei Levelaufstieg die körperlichen Eigenschaften und entsenden einzelne Soldaten ins Trainingslager.

Hoch die Tassen!

Neuauflagen alter PC-Hits umweht meist der faulige Geruch angeschimmelter Spielerlebnis-Ideen. Auch so bei UFO: AFTERSHOCK?

Na ja, das Spielprinzip ist tatsächlich eine Eins-zu-Eins-Kopie des zehn Jahre alten Vorgängers *UFO: Enemy Unknown*. Die Story kennt man: Aliens haben die Erde arg ramponiert, die menschliche Rasse steht mit einem Bein im Massengrab. Ihre Aufgabe ist es, die in dutzende Gebiete aufgeteilte blaue Kugel wieder unter einer Flagge zu vereinen. Natürlich mit Waffengewalt, denn neben den schlitzäugigen Eierköpfen aus dem All treiben sich Mutanten und eine komische Sekte auf der Oberfläche rum, ebenso wie drei dem Spieler freundlich gesinnte Parteien (Menschen, Cyborgs, Psioniker). Letztere muss man nicht zwingend in George-Bush-Manier befrieden; wer will, kann diesen Grüppchen beim Kampf gegen Aliens und Mutanten helfen. Oft schließen sich die Betroffenen dann von allein Ihrer neuen Weltordnung an.

WIE SPIELT'S SICH DENN SO?

UFO: Aftershock bietet zwei Spiele in einem: In der Planungsphase schaut man auf eine große Weltkugel (Bild oben links) und sucht sich Gebiete aus, die man als nächstes angreift. Parallel dazu erforschen Sie neue Technologien und zimmern immer abgedrehtere Waffen und Ausrüstungsgegenstände für Ihre Soldaten. Kommt es dann zum Kampf, wechselt das Spiel in die Taktikphase: Hier können Sie maximal fünf Söldner direkt steuern. Das Spiel läuft dabei in Echtzeit ab, kann und muss aber oft pausiert werden, um den eigenen Recken Befehle wie Feuern, Ducken oder Laufen zu erteilen. Die Gefechte erinnern an *Jagged Alliance* oder auch *Silent Storm*, spielen sich aber deutlich flüssiger. Für jeden Kampf sammeln Ihre Untergebenen Erfahrungspunkte und steigen dabei wie in einem Rollenspiel im Level auf. Je nachdem, wie Sie die Erfahrungspunkte auf sechs Körpereigenschaften verteilen, schalten Sie spezielle Trainings frei. Beispielsweise lassen sich Ihre Soldaten in drei Stufen zu Scharfschützen, Scouts oder Ärzten weiterbilden, bis zu drei solcher Trainings sind möglich (Bild oben rechts). Zum Testzeitpunkt war *UFO: Aftershock* noch sehr fehlerhaft und stürzte alle Nase lang ab. Mässige Grafik, schlechte deutsche Synchronisation und hakelige Steuerung sind gute Gründe, *Aftershock* nur *UFO*-Fans zu empfehlen, die das alte, aber geniale Spielerlebnis lieben.

Dirk Gooding



Mit fortgeschrittener Spielzeit kämpfen Sie gegen eine neue außerirdische Rasse, deren Motive Sie im Laufe der Kampagne selbst herausfinden.



DIRK GOODING

Da schaffe ich eine Mission mit Bravour, sakke dabei ordentlich Waffen und Krimskrams von den Gegnern ein, und dann schmiert *Aftershock* einfach so ab. Das letzte Savegame? Am Anfang der Mission. Argh! Solche Frustmomente gab es beim Test der deutschen Version viel zu oft. Auch die frustrierende deutsche Synchronisation und die mausgraue Optik schrecken Strategen ab. Wieso ich *UFO: Aftershock* nicht nach zwei Stunden genervt von der Festplatte gekratzt habe? Das liegt klar am offenen, süchtig machenden Spieldesign. Das ist zwar dreist vom zehn Jahre alten Vorgänger *UFO: Enemy Unknown* abgekupfert, gehört aber immer noch zum Besten, was das Genre zu bieten hat.

AUF DVD
DEMO

VERGLEICH



BESSER SCHLECHTER





UFO: Aftershock

PREIS	Ca. € 39,-
TERMIN	21. Oktober 2005
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Altar Adventures
VERTRIEB	Cenega
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

MINDESTENS
1 GHz, 512 MByte RAM, Radeon 9600/Geforce FX 5800 oder besser

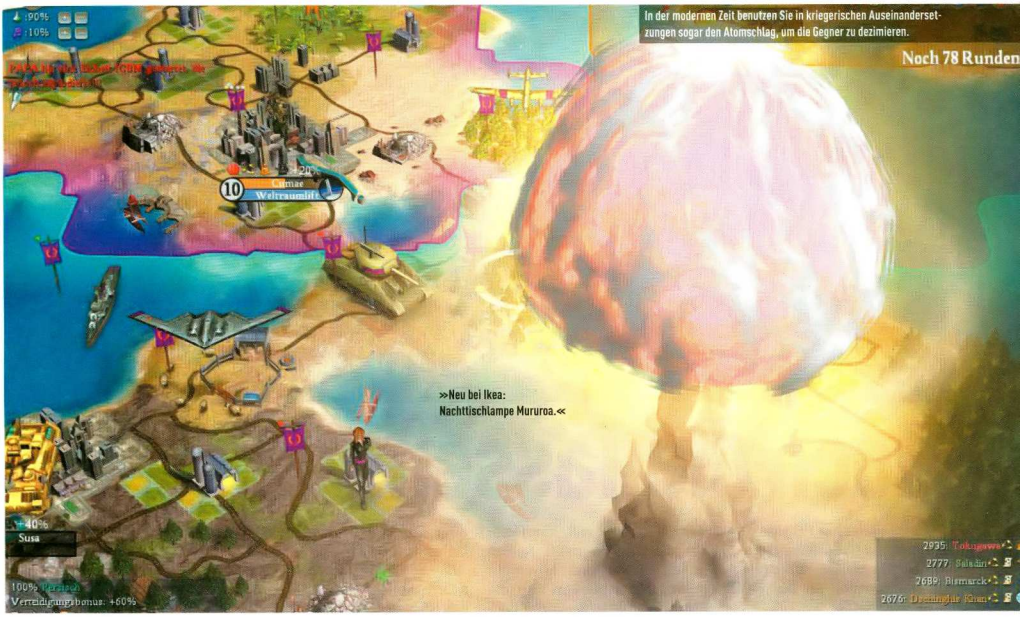
MEHRSPIELER-OPTIONEN
Im Kampf gegen Aliens und Mutanten vereinsamen Sie vor dem Monitor.

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

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Sehr häufige Abstürze	-10%
Klickaufwendige Steuerung	- 5%
Veraltete Grafik	- 5%
Stets die gleichen Missionen	- 5%
Miese deutsche Synchronisation	- 6%

BEFRIEDIGEND
Ohne Bugs, mit etwas besserer Grafik und Steuerung wäre das ein Taktik-Hit.

69%
EINZELSPIELER



Da strahlst du!

PC ACTION GOLD

VERGLEICH



SCHLECHTER



Rundenstrategen frohlocken, denn Sid Meier hat es wieder geschafft. CIVILIZATION 4 ist endlich da und ein echter Knaller.

Haben Sie bei dem Wort *Civilization* schon feuchte Hände bekommen? Kullern Freudentränen die Wangen hinunter? Dann gehören Sie höchstwahrscheinlich zu den alten Säcken, die bereits 1991 nächtelang vor ihrem Computer hockten und sich im ersten Teil der Saga mit Wonne durch die Epochen der Weltgeschichte spielten. Mit dem vierten Teil wollte es Designer-Legende Sid Meier noch einmal wissen und zeigen, dass er immer noch Eier hat.

GANZ SCHÖN ZIVILISIERT

Wieder lautet Ihre Aufgabe: Errichten Sie eine Zivilisation und führen Sie diese vom Anbeginn der Menschheit bis ins Jahr 2050. Bevor Sie loslegen, wählen Sie das Volk, das Sie repräsentieren und das Spielgelände. Ist die Welt erstellt, geht es in 3D zur Sache. Richtig gehört, die *Civilization*-Reihe hat endlich den Sprung in die dritte Dimension geschafft. Sie zoomen nah an das Geschehen und betrachten ihre Polygonmännlein beim rundenweisen Aufbauen, Erkunden und Kämpfen. Einen Augenschmaus sollten Sie aber nicht erwarten. Zwar glitzert das Wasser nett vor sich hin und Bäume wiegen im Wind, doch mehr als bestenfalls die Bezeichnung zweckmäßig verdient sich die Optik nicht. Dafür sind die sanften oder auch mal dramatischen Klänge erträglich, die sich je nach Religion und Ort des Geschehens verändern. Ertönt orientalische Musik, gehört Ihr Volk den Moslems an, ein Kirchenchor entzückt die Katholiken. Aha!

SEI DER GRÜNDUNGSVATER

Wie im Leben, beginnen Sie auch im Spiel als ganz armer Wicht – mit einer Siedlereinheit. Diese dient dazu, Städte zu gründen. Achten Sie darauf, dass genügend Rohstoffe in der Nähe sind. Steht die Stadt, geht es fröhlich Zug um Zug mit dem Aufbau weiter. Bilden Sie Kundschafter und Krieger aus, um die Gegend zu erforschen und sich gegen unliebsame Gäste zu wehren. Diese präsentieren sich in Form von streunenden Tieren oder feindlichen Parteien. Treffen Sie auf eine andere Kultur, verhandeln Sie, vielleicht ergibt sich ja ein Bündnis. Geht Ihnen Ihr Gegenüber auf den Keks, zetteln Sie einen Krieg an. Ziehen Sie ihre Truppen auf feindliche Einheiten, sehen Sie in Nahansicht, wie die Parteien sich bekämpfen. Für den Ausgang ist natürlich die Kampfstärke



Kommt es zum Kampf, verfolgen Sie das Geschehen aus der Nahansicht.



Eine Stadt des Feindes wird belagert. Der Bomberangriff setzt den Verteidigern hart zu.

Vorsicht, Völlerei: das Acht-Gänge-Menü

Civilization 4 gehört wie Tantra-Sex zu den komplexeren Spielen dieser Welt. Dies zeigt sich sowohl an der Spielmechanik als auch bei den Menüs. Damit Sie nicht den Überblick verlieren, hier die Hauptfunktionen auf einen Blick.



1. Hier sehen Sie Ihr Geld und wie viel in Technologien investiert ist.
2. Der Balken gibt an, wie lange die Forschung noch dauert.
3. Hier schalten Sie die Berater zu, die Ihnen Überblick verschaffen.
4. Dieser Kasten verrät, welche Fraktion wie viele Spielpunkte besitzt.
5. Die Übersichtskarte zeigt den bekannten Teil der gesamten Welt.
6. Das Banner dient dazu, Ihre Gebiete zu markieren.
7. In diesem Fenster bestimmen Sie die Aktionen der Einheiten.
8. Detaillierte Auskunft über Ihre Einheiten gewünscht? Hier erhältlich!

der Kontrahenten wichtig, aber ohne Taktik geht nichts. Da *Civilization 4* ein Runden-Strategiespiel ist, schreiten Ihre Truppen pro Zug im Regelfall nur um ein Feld voran. Je nach Art der Einheit und der Beschaffenheit des Geländes erweitert sich der Bewegungsradius.

FORSCHUNGSAUFTRAG

Die Städte sollten Sie nie vernachlässigen. Schicken Sie neue Siedler und Bautruppen los, um weitere Dörfer zu gründen oder Plantagen und Minen anzulegen. Diese lassen Rohstoffe und Geld auf Ihr Konto fließen, mit denen Sie neue Bauwerke errichten. Forschung gehört ebenfalls zu den elementaren Bestandteilen des Spiels. Dadurch entwickeln Sie Technologien und verschaffen sich Vorteile gegenüber den anderen Fraktionen. Mit der Zeit schalten Sie Wunder frei. Diese besonderen Errungenschaften – Stonehenge, die Pyramiden, der Weltraumlift – geben Boni wie Produktions- oder Forschungssteigerung. Alles wie damals, oder?

KOMPLEXE SUCHT

Civilization 4 verdient absolut zu Recht die Bezeichnung komplex. Wer sich mit dem Titel auseinandersetzt, kommt so schnell nicht wieder davon los. Sid Meiers Neuauflage seines Meisterwerks spielt sich wahrlich fantastisch! Kein großes Ding also, dass es auch ein paar kleine Fehler gibt wie englische Bezeichnungen oder gegnerische Schiffe, die quer übers Land fahren. Im späteren Spielverlauf ist das Verwalten Ihres Reiches etwas unübersichtlich, woran die nicht gerade hübschen Menüs ein gerüttelt Maß an Mitschuld tragen. Wichtige Nachrichten über Errungenschaften der Feinde erhalten Sie nur in einer Miniatur-Textmeldung am Bildschirmrand. Auch verlangsamt sich der Spielfluss, je länger Sie zocken und je mehr Bürokratie Sie an der Backe haben. Vorsicht: Besitzer von Ati-Grafikkarten haben in der Verkaufsversion mit Problemen zu kämpfen. Mit einem Patch ist also auf jeden Fall zu rechnen. Womit Sie rechnen müssen, wenn Sie mit bis zu 17 Spielern im Mehrspieler-Modus um die Weltherrschaft streiten, erfahren Sie im Kasten oben rechts („Koalitionsverhandlung"). Unter dem Strich bleibt festzuhalten: *Civilization 4* macht erneut süchtig und gehört definitiv in jede gut gepflegte Spielesammlung. Andreas Bertits



»Szenenfoto: Frau Jakobs' Krönung.«

Per Diplomatie handeln Sie auch mit anderen Parteien.



»Gut getarnt: Schwarzarbeiter.«

Haben Sie ein Wunder erforscht, sehen Sie die Entstehung in einer Zwischensequenz.

Koalitions-verhandlung

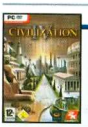
Partien in Runden-Strategiespielen können ganz schön zeitintensiv sein. Bei *Civilization 4* auch?

Wenn Sie das fantastische Spielerlebnis von *Civilization 4* mit anderen Menschen teilen möchten, dann tun Sie das doch einfach. Entweder über ein lokales Netzwerk, Internet, Hot Seat an einem PC oder per E-Mail-Übermittlung der Spielstände, zocken Sie mit und gegen bis zu 17 Freunde. Möchten Sie nicht nach jedem Zug ewig auf die Mitspieler warten, wählen Sie entweder die Funktion „Simultanrunden", bei der jeder Spieler zur selben Zeit seine Aktionen ausführt (die Zwangs-Warterei ist damit minimiert) oder Sie setzen ein Zeitlimit für die Runden. Nichtsdestotrotz arten Spiele mit vielen Zockern auf großen Karten oft in Wartereien aus. Wer viel Geduld mitbringt, erlebt aber ein geniales *Civilization*-Mehrspieler-Vergnügen.



ANDREAS BERTITS

Civilization 4 ist Fluch und Segen. Fluch, weil wir nächtelang durchzockten und keinen Schlaf bekamen, dafür aber Ärger mit unseren Frauen. Segen, weil uns selten ein Spiel so gefesselt hat. Grafisch reißt es zwar keinen vom Hocker, trotzdem macht die 3D-Optik einen korrekten Eindruck. Der Mehrspieler-Modus macht auch eine Menge Spaß, doch bei ausufernden Partien sind die Wartezeiten manchmal verdammt lang. Sind Sie die *World of Warcraft*-Sucht los, wartet mit *Civilization 4* die nächste Spritze auf Sie ...



Civilization 4

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	4. November 2005

GENRE	Runden-Strategie
ENTWICKLER	Firaxis
VERTRIEB	2K Games
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

MINDESTENS
1,2 GHz, 256 MByte RAM, 1,7 GByte HD, DVD-ROM-Laufwerk, Windows 2000 mit SP1

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team)-Deathmatch mit bis zu 18 Spielern über LAN, Internet, E-Mail und Hot-Seat; 1 Sp./DVD

PREIS/LEISTUNG	89%
GRAFIK	73%
SOUND	78%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	90%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Kleinere Programmfehler	- 3%
Mit der Zeit zäher Spielfluss	- 3%
Sehr komplexe Menüstruktur	- 3%
Im Spielverlauf zu unübersichtlich	- 3%

SEHR GUT
Die neue Runden-Strategie-Offenbarung. Langzeitmotivitation pur.

88% EINZELSPIELER

Gepflegter Rasen



AUF DVD
VIDEO

PC ACTION GOLD

Electronic Arts zeigt mit NEED FOR SPEED: MOST WANTED, wie ein Rennspiel auszusehen hat. Doch aufgepasst! Die Speed-Sucht kommt schneller, als Sie denken – ein Entzug ist so gut wie unmöglich. Glauben Sie uns!

Sie sind neu in der Stadt. Ihr ganzer Stolz ist der PS-starke Schlitten vor der Haustür. Doch die Freude währt nicht lange, denn eine Gruppe illegaler Straßenrennfahrer, angeführt von einem skrupellosen Typen namens Razor, bemerkt Ihre Anwesenheit und beginnt, sich für Ihre Karre zu interessieren. Schnell ist klar, dass die harten Jungs keine anderen Flitzer außer den eigenen auf „ihren" Straßen dulden. Kein Wunder also, dass schon bald eine SMS auf Ihrem Handy landet. Der Inhalt ist eine

»Auf afrikanischen Straßen kann man keine Rehe umfahren, dafür aber ein Zebra streifen.«

Je riskanter Sie fahren, desto größer das Interesse der Polizei.

Eine feine Nase!

Speed ist schon etwas Tolles – zumindest in *Most Wanted*. In der Realität pfeifen sich immer mehr Leute das chemische Pulver in den Zinken, um fit zu bleiben – und spielen dabei mit ihrem Leben. Aber nicht nur diese Substanz liegt leider im Trend. Damit Sie einen Überblick bekommen, haben wir einige prominente Nasen-Helden für Sie herausgepickt. Ziehen Sie sich unsere Auswahl in aller Ruhe rein.



Durch die herrlichen Spiegeleffekte wirken die Autos sehr plastisch.



Mit den schnelleren Wagen kommt es immer wieder zu spannenden Sprungpassagen.

klare Kampfansage: In einem Duell soll sich entscheiden, ob Sie in den erlauchten Kreis der Auserwählten aufgenommen werden oder die Metropole per pedes verlassen ... Dem Sieger winkt nämlich nicht nur Ruhm, sondern auch die Karre des Gegners. Beim Rennen geht dann alles schief. Klar in Führung liegend, macht der sonst so zuverlässige Wagen auf magische Art und Weise die Grätsche. Zufall? Wohl kaum. Sabotage? Schon eher. Egal, die Spielregeln machen andere. Jetzt heißt es von vorn beginnen. Herzlich willkommen im Untergrund!

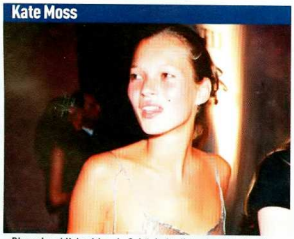
MAMA MIA

Immerhin hat die ganze Misere auch etwas Gutes: Durch das verlorene Rennen erwecken Sie das Mitleid von Renngöre Mia. Die Schnecke gehört zwar zur Bande der Fieslinge, ist aber schon lange nicht mehr mit Razors gemeinem Benehmen einverstanden. Kurzum: Die Kleine schlägt sich auf Ihre Seite und verschafft Ihnen wichtige Kontakte in der Szene. Mit ihrer Hilfe bekommen Sie ein günstiges Auto und zahlreiche Tipps, wie man in der gefährlichen Branche am besten zurechtkommt. Allein die Optik von Mia treibt die Grafikwertung von *Most Wanted* ordentlich in die Höhe. Obendrein schwillt einem bei der erotisch gehauchten Sprachausgabe wirklich der Schaltknüppel. Fein! Unsere Testversion beinhaltete nur die gelungene englische Sprachversion. Bleibt zu hoffen, dass die deutsche Lokalisation genauso stark ausfällt. Per SMS und Sprachnachrichten hält das Babe Sie stets auf dem Laufenden und berichtet über neue Rennen, lohnendes Equipment und versteckte Boni. Ab und zu macht Schneckchen verführerische Anspielungen, doch um die Spannung nicht zu nehmen, verraten wir Ihnen hier nicht, dass die Dame ein ganz durchtriebenes Luder ist, nur auf den eigenen Vorteil bedacht ist. Wurscht. Bei dem Fahrgestell lässt sich wohl jeder Hetero-Mann gern hinters Licht führen. Immerhin verrät Ihnen die Holde, wie Sie es schaffen können, den Respekt der Untergrundszene zu gewinnen. Es gibt nämlich eine geheime Rangliste, die so genannte Blacklist. Die umfasst die 15 berüchtigsten Bleifüßen der Metropole. Ganz oben befindet sich natürlich Oberganove Razor, auf den Plätzen dahinter tummeln sich seine Schergen. Jetzt liegt es an Ihnen, das Feld von hinten aufzuräumen. Wenn das bei Mia doch auch nur so einfach ginge ...

BULLEN-PARADE

Wie es sich für illegale Rennexperten gehört, sind die Listen-Brüder unglaublich hochnäsig. Bevor Sie sich mit ihnen messen, sollen Sie beweisen, dass Sie es auch richtig drauf haben – dazu sind je nach Rang mehr oder weniger viele Voraussetzungen zu erfüllen. Das erweist sich durchweg als spaßig. Mal entkommen Sie der Polizei in einem vorgegebenen Zeitrahmen oder verwandeln eine bestimmte Anzahl von Cop-Wagen zu Schrott. Ein anderes Mal jagen Sie mit einer möglichst hohen

Kate Moss



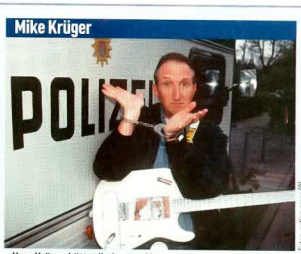
Die zerbrechlich wirkende Schönheit gibt ordentlich Stoff. Inzwischen treibt sie sich lieber auf wilden Partys herum als auf dem Laufsteg. Wie man sich richtig aufpeppt, hat sie von Rockstar und Kurzzeit-Lover Pete Dougherty (Babyshambles) gelernt. Wer solche Freunde hat, braucht keine Feinde.

Pinocchio



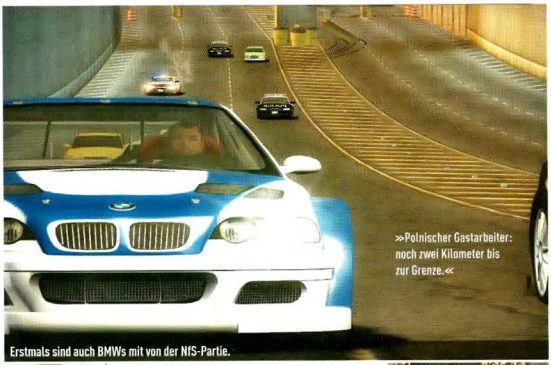
Von so einem Riecher kann Michel Friedman nur träumen. Immerhin hatte der TV-Talker auch mal einen ordentlich Zug drauf. Hätte der italienische Holzhampelmann genauso viel Kokolores erzählt wie unser Michel, würde sein Geruchsorgan wohl zweimal um den Äquator reichen.

Mike Krüger



Herr Krüger hätte die besten Voraussetzungen, um eine Karriere als Profi-Kokser zu starten. Mit seinem Riechkolben könnte er den gesamten kolumbianischen Schneevorrat auf ex wegpfeifen. Aber die Supernase bleibt anständig und baut lieber Vogelhäuser. Sehr vorbildlich!

Fotos: action press (3)



Erstmals sind auch BMWs mit von der NfS-Partie.



Je höher die Fahndungsstufe, desto schwieriger sind die Polizeisperren zu durchbrechen.



Im Vergleich zu *Need for Speed Underground 2* hat der Gegenverkehr zugenommen.



Jetzt aber schnell: Beim neuen Tollbooth-Modus heizen Sie von Checkpoint zu Checkpoint.

Vergleich


Need for Speed: Most Wanted

PRO + CONTRA
- \+ Noch mehr Fahrzeuge
- \+ Packende Verfolgungsjagden
- \+ Noch größere Spielwelt
- \- Schwaches Schadensmodell

90% EINZELSPIELER


Juiced

PRO + CONTRA
- \+ Authentische Wagen
- \+ Spaßiges Wettsystem
- \+ Abwechslungsreiche Rennen
- \- Verdammt schwer

88% EINZELSPIELER


Need for Speed: Underground 2

PRO + CONTRA
- \+ Fette Original-Autos
- \+ Zahllose Tuning-Optionen
- \+ Riesige Spielwelt
- \- Kein Schadensmodell

85% EINZELSPIELER

Geschwindigkeit durch eine Radarfalle. Witzig: Wenn das Tempo stimmt, gibt es einen netten Schnappschuss von Ihrem Wagen samt der erreichten Geschwindigkeit. In diesem Teil des Spiels zeigt sich die Erfahrung sowie der Erfindergeist der Programmierer, denn die Vielzahl der Prüfungen ist wirklich verblüffend. Sobald Sie genügend Herausforderungen erfüllt haben, meldet sich der vor Ihnen platzierte Recke und fordert Sie heraus. Die folgenden Mann-gegen-Mann-Duelle treiben Sie durch die ganze Stadt und sind an Spannung kaum zu überbieten. Schaffen Sie es, vor dem Kontrahenten über die Ziellinie zu donnern, kommt eine regelrechte Zockereinlage – auf dem Bildschirm erscheinen sechs Symbole. Hinter jedem der Dinger verbirgt sich ein mehr oder weniger wertvolles Bonus-Geschenk. Da Sie lediglich zwei der Teile aufdecken dürfen, brauchen Sie hier ein wenig Dusel, um an die besten Gewinne zu kommen. Als Hauptpreis gibt es nämlich den „Pink Slip" des unterlegenen Duellanten zu gewinnen. Nein, es geht hier nicht um das Höschen des besiegten Fahrers – Pink Slip ist Slang für Fahrerlaubnis. Und wenn Sie die besitzen, gehört Ihnen automatisch auch das dazugehörige Auto. Auf diese Weise können Sie sich mit ein wenig Glück wertvolle, schon völlig aufgemotzte Boliden unter den Nagel reißen, ohne einen Cent dafür hinzulegen. Wie praktisch.

WAHRE GRÖSSE

Genau wie beim Vorgänger, gibt es in *Need for Speed: Most Wanted* eine große, frei befahrbare Stadt. Anfänger können sich in aller Ruhe ein Bild des Straßennetzes machen und die Eigenschaften der Steuerung kennen lernen. Doch keine Sorge, Sie brauchen nicht jedesmal meilenweit durch die Gegend zu tuckern, um zum nächsten Rennen zu kommen. Im Pausenmenü können Sie sich direkt zu Ihrer Garage oder den verfügbaren Wettkämpfen teleportieren lassen – ganz wie es Ihnen beliebt. Schön: Im Gegensatz zu *NfS Underground 2* kommen Sie in *Most Wanted* in den Genuss von Tag-Veranstaltungen. Die Optik setzt nicht mehr ausschließlich auf neongrelle Effektorgien, sondern vielmehr



Ab drei Polizeiwagen wird die Situation langsam brenzlig. Einzeln sind sie harmlos.

So spielt sich Need for Speed: Most Wanted

PC ACTION zeigt, was es in der ausladenden Welt von *Need for Speed Most Wanted* alles zu entdecken gibt.

Verfolgungsjagden mit der Polizei

Die spaßigste Neuerung ist das Comeback der Ordnungshüter. Neben den Herausforderungen tassen sich Polypenjagden durch konsequente Tempo-Überschreitungen jederzeit konstruieren.



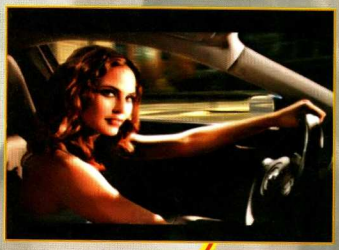
Die Rangliste der Underground-Raser („Blacklist")

Spielziel ist, berüchtigster und bester Fahrer der Stadt zu werden. Um gegen andere Fahrer der „Blacklist" anzutreten, verdienen Sie sich zunächst Respekt durch gute Leistungen in anderen Rennen.



Renngöre Mia

Zu schön, um wahr zu sein: Model und Schauspielerin Josie Maran (*The Aviator, Van Helsing*) mimt die sexy Rennfahrerin Mia und führt Sie in die Welt der illegalen Straßenrennen ein.







Versteckte Abkürzungen finden

Wer bei *Need for Speed Most Wanted* vorankommen will, macht sich auf die Suche nach den zahllosen Abkürzungen. Die sind gut versteckt und verhelfen auch zu Siegen gegen übermächtige Gegner.



Rennen fahren

Drag-, Rundkurs- und Speedrennen kennen Spieler des Vorgängers bereits. Hinzu kommen nicht nur die Verfolgungsjagden mit der Polizei, sondern auch die witzigen Tollbooth-Rennen auf Zeit.



Die Karre ordentlich aufmotzen

Ganz so viel Tuningzubehör wie in *Underground 2* gibt es bei *Most Wanted* zwar nicht mehr – aber immer noch genug, um Ihrem Auto in der Werkstatt ein höllisch abgefahrenes Aussehen zu verpassen.

PC ACTION-Testlogbuch
Need for Speed: Most Wanted

Electronic Arts' neuer *NfS*-Titel ist sein Geld wert: riesiger Einzelspieler-Modus und spannende Mehrspieler-Partien.

RALPH WOLLNER



FREITAG, 28.10.2005 | 9:30 Uhr

Endlich ist die *Most Wanted* -Version in der PC ACTION-Redaktion aufgeschlagen. Während der langen Installationszeit auf unserem High-End-Super-Rechner gehe ich in die Küche, um eine zu qualmen. Insgesamt dauerte es stolze vier Kippen, bis das Ding endlich auf dem Computer war. Dann starte ich eine Einzelspieler-Karriere und vergesse für den Rest des Tages, wo und wer ich bin.

SAMSTAG, 29.10.2005 | 12:00 Uhr

Vor der Bundesliga-Übertragung will ich noch ein wenig Gummi geben. Also zieht es mich erneut in die Redaktion. Der Einzelspieler-Modus erweist sich als so abwechslungsreich und fesselnd, dass ich die Premiere-Sendung voll und ganz verpasse. Mit Ach und Krach komme ich noch rechtzeitig nach Hause, um mir die *Sportschau* reinzuziehen. Hätte aber mehr Bock, zu zocken ...

SONNTAG, 30.10.2005 | 14:15 Uhr

Obwohl ich am Sabbat normalerweise den ganzen Tag auf dem Sofa rumgammle, treibt mich *Most Wanted* erneut ins Verlagshaus. Langsam habe ich den Bogen raus und heize durch die *NfS*-Welt, als ob es kein Morgen mehr gäbe. Der positive Gesamteindruck der letzten beiden Tage bestätigt sich. *Most Wanted* lässt einen nicht mehr los. Was mich etwas wundert: Der Prozentsatz der erledigten Karriere zeigt nach drei Tage Daddeln gerade mal 42 Prozent an. Um 3:20 Uhr komme ich nach Hause ...

MONTAG, 31.10.2005 | 11:00 Uhr

Natürlich habe ich total verpennt. Nachdem ich mir den Einlauf vom Chef abgeholt habe, begebe ich mich wieder an den Test-Rechner. Mit einem Sprungkick entferne ich den nervigen Praktikanten, danach geht's wieder in die Vollen. Bis jetzt hat das Spiel noch kein bisschen an Reiz verloren, ganz im Gegenteil. Diesmal komme ich um 1:30 Uhr zu Hause an. Immerhin ...

DIENSTAG, 1.11.2005 | 11:00 Uhr

Der Tag beginnt mit einem erneuten Anschiss wegen Zuspätkommens. Egal, immerhin bin ich mittlerweile auf den 4. Platz der Blacklist vorgeklettert. In meiner Garage stehen zwölf aufgemotzte Wagen und alle Polizisten der Stadt haben es auf mich abgesehen. Bald bin ich die Nummer 1! So gegen 12:30 Uhr schlafe ich auf der Tastatur ein.

MITTWOCH, 2.11.2005 | 9:30 Uhr

Nach knapp 40 Spielstunden ist es vollbracht! Ich bin der neue König des Untergrunds. Mein Chef ist stolz auf mich. Und gestattet mir für zwei weitere Tagedfür **den Mehrspieler-Modus. Jubel!**



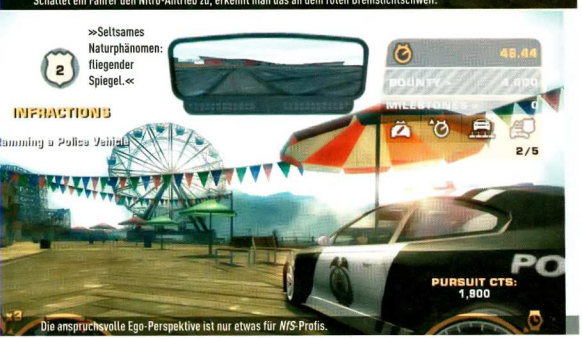
Dank der Action fesselt *Most Wanted* von der ersten bis zur letzten Sekunde an den Bildschirm.



Die spannenden Polizei-Verfolgungsjagden gibt es nicht im Mehrspieler-Modus.



Schaltet ein Fahrer den Nitro-Antrieb zu, erkennt man das an dem roten Bremslichtschweif.



Die anspruchsvolle Ego-Perspektive ist nur etwas für *NfS*-Profis.

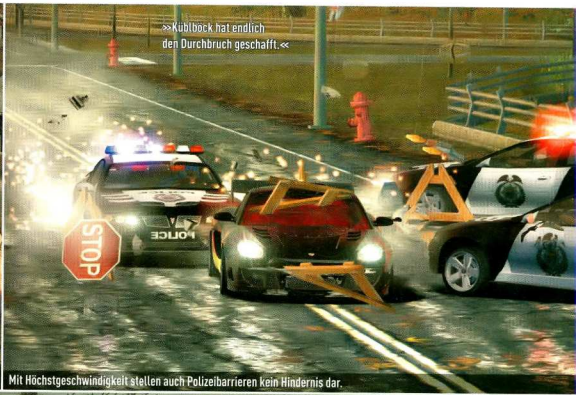
auf eine realistische und fein detaillierte Spielwelt. Es gibt drei Stadtteile: Downtown, Rosewood und Coastal. Alle Bezirke sind groß angelegt und Sie können jede Menge entdecken. Auf unserem technisch top-aktuellen Testrechnern läuft *Most Wanted* flüssig und sieht unglaublich schick aus. Obwohl der Wind nach wie vor klar aus der Arcade-Ecke bläst, haben die Herren von Electronic Arts erstmals in der *Need for Speed*-Geschichte ein Schadensmodell integriert. Das fällt bei den eigenen Wagen mit ein paar Kratzern und Beulen zwar nicht gerade üppig aus, dafür lassen sich die quirligen Polizei-Vehikel bis zur Unkenntlichkeit zusammenschrotten. Das kommt relativ häufig vor, denn nach einer fetzigen Hetzjagd haben Sie oft mehr als genug Ordnungshüter am Hintern. Für solche Situationen gibt es die neuen so genannten Pursuit-Blocker (wie die Dinger in der deutschen Version heißen, ist noch unklar). Die praktischen Blocker sind als Dreiecke auf der Karte vermerkt. Wenn Sie zuviele Uniformierte im Gepäck haben, lotsen Sie den gesamten Rattenschwanz zu einem Blocker und lösen ihn aus. Meist handelt es sich dabei um eingerüstete Gebäude, Tankstellen oder sonstige Hindernisse, die, nachdem Sie hindurchgefahren sind, hinter Ihnen zusammenbrechen und den folgenden Rattenschwanz unter sich begraben. Das treibt die Kopfgeldanzeige ordentlich in die Höhe, was Ihnen noch mehr Respekt bei den anderen Fahrern verschafft, aber auch die Aufmerksamkeit der Polizei gewaltig erhöht. Nach einer Weile können Sie Ihre Nase kaum noch auf der Straße zeigen, ohne gleich von einem halben Dutzend Polizisten verfolgt zu werden. Jetzt ist es Zeit, die aktuelle Karre in der Garage zu parken und ein neues Fahrzeug zu benutzen, welches die grüne Minna noch nicht kennt.

MACH MAL LANGSAM

Eine weitere, mehr oder weniger sinnvolle Neuheit ist die Zeitlupen-Funktion. Ähnlich wie bei *Max Payne* 2 verlang-



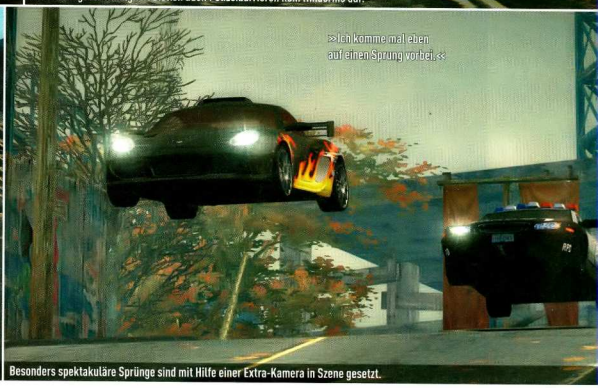
Die störenden Streckenobjekte bauen sich nach einer Runde wieder auf.



Mit Höchstgeschwindigkeit stellen auch Polizeibarrieren kein Hindernis dar.



Viele Abkürzungen entdecken Sie erst im späteren Spielverlauf.



Besonders spektakuläre Sprünge sind mit Hilfe einer Extra-Kamera in Szene gesetzt.

samen Sie per Tastendruck die Geschwindigkeit auf ein Minimum. Die Optik verzerrt samt Sound und Sie können brenzlige Situationen in Ruhe meistern. Dabei fiel uns jedoch auf, dass die Wagen im Zeitlupen-Modus schneller übersteuern und trotz niedrigem Tempo recht schwer kontrollierbar sind. Echte Männer brauchen unserer Meinung nach solchen Schnickschnack eh nicht und schaffen es bei 200 Sachen, haargenau an Hindernissen vorbeizubügeln. Genau das gibt *Need for Speed: Most Wanted* den ganz besonderen Kick.

SPEED-BRÜDER

Obwohl die Tastatur-Steuerung vorbildlich funktioniert, empfehlen wir dennoch ein Joypad oder ein Force-Feedback-Lenkrad. Die beste Kontrolle haben Sie zwar mit dem Pad, doch während Sie mit dem Controller selbst in der wildesten Verfolgungsjagd seelenruhig vor dem Bildschirm kleben, bringen die hektischen Lenkbewegungen und die Ruckelei bei Karambolagen die Action wesentlich besser rüber. Wenn es aber hart auf hart kommt, ist das Pad die richtige Wahl. Das gilt besonders für den Mehrspieler-Modus. Hier flitzen in den Disziplinen Runden-, Drag- und Sprintrennen bis zu vier Spieler um die Wette. Wer im Einzelspieler-Modus ordentlich trainiert hat, kann sich im Netzwerk beziehungsweise Internet noch größeren Herausforderungen stellen. Gegen menschliche Mitstreiter anzutreten, macht noch mal eine Ecke mehr Spaß. Dickstes Manko: Bei den Mehrspieler-Partien gibt es keine Polizei-Verfolgungsjagden. Warum die Entwickler auf diesen beliebten Modus verzichtet haben, bleibt wohl ihr Geheimnis. Eine Pink-Slip-Herausforderung, bei der Sie die Wagen der Gegner gewinnen beziehungsweise Ihren eigenen verlieren können, gibt es ebenfalls nicht. Trotzdem ist *Need for Speed: Most Wanted* der Rennspiel-Traum, auf den alle Fans gewartet haben. Allein der riesige Spielumfang von über 40 Spielstunden im Einzelspieler-Modus und das meisterhafte Spieldesign sind die Kohle wert. Ralph Wollner



RALPH WOLLNER

Mich hat die Speed-Sucht wieder voll erwischt. *Most Wanted* macht der traditionsreichen Rennserie alle Ehre. Hier stimmt fast alles, das Spieldesign ist nahezu perfekt! Im Einzelspieler-Modus kommt es immer genau zum richtigen Zeitpunkt zu motivierenden Änderungen – neue Stadtteile, Bonuswagen oder extravagante Tuningteile. Außerdem gibt es bei *Most Wanted* wieder fett was auf die Ohren. Sowohl Motorengeräusche als auch der durchweg von Top-Bands beigesteuerte Soundtrack sind der Wahnsinn.

CHRISTIAN SAUERTEIG



Josie Maran! Ein Name wie Musik! Ein Körper, für den man einen Waffenschein benötigt. Und erst dieses kotflügelschmelzende Lächeln der Renngöre. Hach – ich glaube, ich bin verliebt! Und zwar in *Need for Speed: Most Wanted*, meinem Spiele-Höhepunkt des Jahres. Auch wenn die Grafik für meinen Geschmack eine Reifenbreite zu kantig ist: So lange hat mich ewig kein Spiel mehr an den Bildschirm gefesselt. Zu meckern habe ich allerdings auch was: Warum zum Henker gibt es im Mehrspieler-Modus keine Verfolgungsjagden?



Need for Speed: Most Wanted

PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 24. November 2005

GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Electronic Arts
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

MINDESTENS
933 MHz, 256 MByte RAM, 32 MByte DirectX 9.0c Grafikkarte, 2 GByte HD, Win98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Runden-, Drag und Sprintrennen im LAN oder Internet für bis zu vier Spieler; 1 Sp./DVD

PREIS/LEISTUNG	88%
GRAFIK	87%
SOUND	90%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	87%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Mäßiges Schadensmodell	- 5%
Durchwachsene Polizei-KI	- 3%
Objekte stellen sich wieder auf	- 1%
Unnütze Abkürzungen	- 1%

SEHR GUT
Hitziges Arcade-Rennspiel mit enorm viel Abwechslung und scharfen Mädels.

90% EINZELSPIELER

Prüfstand: Need for Speed: Most Wanted

Heizen ist wieder mal angesagt! Und damit Ihre virtuellen Blechkarossen bei NEED FOR SPEED MOST WANTED nicht im Schneckentempo durch die Gegend eiern, brauchen Sie viel Prozessor- und Grafikkarten-Kraft in Ihrem Spiele-PC.



Die Objekte am Pistenrand spiegeln sich auf dem Lack Ihres Autos, die Karosse reflektiert das Licht. Der Überstrahleffekt und Regen inklusive Gischt sorgen für eine realistische Optik.



Die Fahrzeugschatten sind simpel, Lichtreflexionen und Objektspiegelungen auf den detailarmen Fahrzeugen sucht man vergebens. Ohne Überstrahleffekt und Regen wirkt der Rennbetrieb wenig realistisch.

Tuning-Tipps

Um *Need for Speed Most Wanted* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie
- ☐ 3 GHz
- ☐ 1 GByte
- ☐ Geforce 6800 GT/Radeon X850 Pro

Mit 1,5 GHz, 256 MByte Speicher und Geforce 6200/FX 5200 Ultra sollten Sie :
- ☐ Als Bildschirmauflösung 800x600 wählen
- ☐ Die Option „World Level of Detail", „Road Reflection Detail und „Shadow Detail" auf den Minimalwert stellen
- ☐ Bei „Car Geometry Detail" und „Car Reflection Detail" den Wert „Low" anwählen
- ☐ Die „Car Reflection Update Rate" auf den Minimalwert stellen
- ☐ Den Regen und den Over-Bright-Effekt deaktivieren.

Mit 2,5 GHz, 512 MByte RAM und Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT sollten Sie:
- ☐ Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- ☐ „Road Reflection Detail" auf ein Mininmum reduzieren
- ☐ Die Schattendetails um eine Stufe herunterregeln
- ☐ Die Option „Car Geometrie Detail" auf „Hoch" stellen
- ☐ Unter „Car Reflection Detail" den Wert „Low" anwählen
- ☐ Die anderen Optionen auf den Höchstwert setzen beziehungsweise aktivieren

Mit 3 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 6800 GT/Ultra oder Radeon X850 Pro/X1800 XL:
- ☐ Mit 1.024x768 spielen
- ☐ Alle Einstellungen im Video-Options-Menü auf den jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ Bei „Full Screen Anti-Aliasing" den Wert „2x" einstellen (Schieberegler auf ein Drittel)
- ☐ Unter „Texture Filtering" einen vierfachen anisotropen Texturfilter anwählen (Schieberegler auf halb)

Das Video-Options-Menü von *Need for Speed: Most Wanted* (Basic+Advanced)

1. **Resolution:** Wer das Rennspiel mit einer schwachen Grafikkarte spielt, sollte die Auflösung für eine bessere Darstellung auf 800x600 reduzieren.
2. **World Level of Detail:** Je mehr Details die Objekte rund um die Rennstrecke haben, desto mehr Geometrie berechnet der Prozessor. Ab 2,5 GHz können Sie die höchste Stufe wählen.
3. **Road Reflection Detail:** Lichtspiegelungen und Objektreflexionen auf der Piste kosten Grafikleistung. Für die höchste Detailstufe sind erst Geforce 6800 GT/Radeon X850 Pro ausreichend leistungsstark.
4. **Shadow Detail:** Leistungsschwache Grafik-Hardware (Geforce FX 5200 Ultra/Radeon 9200) ist mit der Darstellung der detaillierten Fahrzeug- und Objektschatten überfordert; schalten Sie diese also aus.
5. **Car Geometry Detail/Car Reflection Detail:** Unterhalb von 2 GHz sollten Sie die Fahrzeug-Geometrie auf den Minimalwert stellen. Für detaillierte Licht- und Objektspiegelungen auf der Polygonkarosse benötigen Sie einen sehr schnellen 3D-Beschleuniger.
6. **Car Reflection Update Rate:** Je öfter die Reflexionen auf Ihrem Auto neu gerendert werden, desto mehr ackert Ihre Grafikkarte.
7. **Rain/Over Bright:** Die Regendarstellung sowie den Überstrahleffekt sollten Sie sich ab einer Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT gönnen.



Leistung

*Qualitäts-Modus: Im Treibermenü werden zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass ma! | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		EINSTEIGER-PC: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie		AUFSTEIGER-PC: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600		ZOCKER-PC: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)		HIGH-END-PC: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra), Geforce 7600 (GTX/GT), Radeon X1800 XL/XT	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x768 (2XAA/4XAS MODUS*)
ab 1 GHz	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 1,5 GHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2 GHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3 GHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

RAM

128 MByte | 256 MByte | 512 MByte | 1 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Flüssige Heizerduelle jenseits der 30-Fps-Marke mit der höchsten Detailstufe und einer Auflösung von 1.024x768 garantieren erst eine 3-GHz-CPU, 512 MByte RAM und Geforce 6800 GT/Radeon X850 Pro. Ist Ihre Hardware leistungstechnisch überfordert, sollten Sie die Auflösung verringern, den Over-Bright-Effekt und den Regen ausschalten sowie die Details der Reflexionen und Schatten reduzieren.



nenotec

High-End Computer Systems

04/2005 Computer Bild Hardware
nenotec Speedline AMD Athlon 64 (BTO)
1,80
Testsieger

Wir garantieren: Bei uns finden Sie Ihr Traumsystem!

Entscheiden Sie über Prozessor, Grafikkarte, Arbeitsspeicher, Gehäuse...

SpeedLine AMD Athlon64 – der Testsieger!

Neueste State-Of-The-Art Komponenten (z.B. Asus A8N SLI Premium) gepaart mit einer Vielzahl an wählbaren Gehäusen und Silent-Zubehör sorgen für das ultimative Gamingerlebnis!



Highlights der Ausgangskonfiguration:

Casetek Midi Tower 1018 – schwarz
AMD Athlon64 3700+ 2200MHz 1024kB S939 San Diego
Asus A8N-SLI Premium (nForce4 SLI), 8x S-ATA / 2x GB LAN
1024MB Corsair ValueSelect DDR400 CL2.5 (2x 512MB)
NVidia GeForce 7800 GTX 256MB PCIe, DVI / TV-Out
250GB Maxtor / Seagate / Hitachi, 7200U/Min 8MB S-ATA
DVD-RW NEC ND-4550A, 6x DVD±RW / 16x DVD±R – schwarz
LC-Power 550W PFC 120mm Lüfter, temperaturgeregelt
Arctic Cooling CPU Silencer Ultra 64 TC



PCI EXPRESS

Konfigurieren Sie über unser intelligentes Bestellsystem mit Preisvorschau:
von Atlhon64 3000+ über X2 4800+ bis FX-57
oder 2GB – 4GB Arbeitsspeicher, Thermaltake Alu-Gehäuse, Zalman Kühler, RAID0 Festplatten Bundles und vieles andere!

GeForce 7800 GTX

1499,99 EUR
(System auf- bzw. abrüstbar)

Top-aktuelle High-End Komponenten verfügbar – alle Systeme konfigurierbar!















Pfeilschnelle Systeme in Ihrer Wunschkonfiguration schon ab 799,– EUR!

LiquidLine (AMD oder Intel) – der Testsieger!

Komplett High-End wassergekühlt (CPU, Chipsatz und Grafikkarte mit 3fach Radiator) vereinigt die LiquidLine edle Optik mit unschlagbarer Performance auf technisch allerhöchstem Niveau.

HARDWARELUXX
excellent hardware
Testsieger

"Hier passt einfach alles..."







Besuchen Sie uns 24h in unserem Online-Shop mit vielen weiteren attraktiven Angeboten!

www.nenotec.de

2005. nenotec GbR. Alle hierin genannten Firmennamen, Waren und Markenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten



Assil muss den Todesfluch loswerden. Das namensgebende Ankh, das er um den Hals trägt, spielt dabei eine wichtige Rolle.



Coole Zwischensequenz: Während Thara noch mit dem israelischen Pilger verhandelt, wird Assil von seiner eigenen Hand attackiert.

Mit Stil am Nil

PC ACTION GOLD

AUF DVD VIDEO

SCHLECHTER

Das deutsche Studio Deck 13 schickt Sie in die Wüste. Mit ANKH, dem witzigsten und besten Point&Click-Adventure der letzten Jahre.

Neulich im alten Ägypten: Der von rebellischen Anflügen befallene Tollpatsch Assil hat mal wieder Mist gebaut und sich nachts mit Freunden in die große Pyramide geschlichen. Bei der geheimen Party weckt die Truppe versehentlich eine Mumie (den abgestandenen Jopi-Heesters-Witz ersparen wir uns an dieser Stelle). Prompt gibt es die Quittung für die unabsichtliche Leichenschändung – in Form eines tödlichen Fluchs. Ihre Aufgabe in *Ankh*: Den wieder loswerden, was denn sonst?!

DAS ZEUG ZUM KLASSIKER

Sie steuern Assil in üblicher Point&Click-Manier durch das prächtige Kairo, stellen Nichtspielercharakteren hirnerweichende Fragen und lösen schräge Rätsel. Die Grafik ist zwar komplett dreidimensional, doch bedienen Sie das Spiel genauso intuitiv mit der Maus wie in *The Westerner* und ähnlichen Genre-Kollegen. Bis auf gelegentliche Probleme mit der Wegfindung, bei denen Assil zuweilen seltsame Umwege läuft, funktioniert die Bedienung ausgesprochen gut. Die Rätsel sind fair, wenn auch manchmal etwas zu leicht. Großes Lob an die Entwickler: Auf unlogische Rätselsünden wie in *Runaway* (erinnern Sie sich noch an die Kaffeepackung im Mülleimer?) hat Deck 13 konsequent verzichtet. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat, der Umfang nicht eben üppig – geübte Spieler sehen den Abspann bereits nach rund sieben Stunden. Doch in dieser Zeit hat man wesentlich lustigere Gespräche mit abgedrehten Typen geführt als Harald Schmidt in seinem ARD-Show-Aufguss.

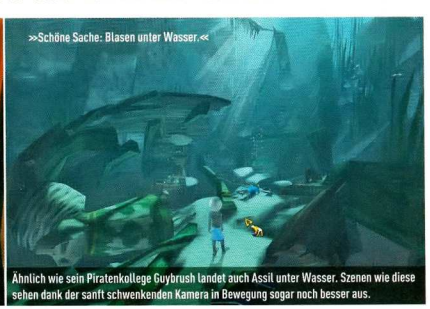
PASST DOCH!

Optisch protzt *Ankh* weder mit zahlreichen Polygonen noch mit detaillierten Texturen – und sieht trotzdem gut aus. Klassisch halt, wie Brigitte Bardot vor 40 Jahren. Die Kamera schwenkt stets sanft mit, in der Wüste weht Staub über die Berge und im Wasser spiegelt sich die Umgebung. Es sind aber vor allem die satten Farben, die *Ankh* Charme verleihen. Absolut gelungen ist der Sound: Zu hören gibt's ägyptische Klänge, die frisch aus einem Kairoer Tanztempel stammen könnten. Die Sahne auf dem Kuchen: Für die stimmigen Dialoge sorgen professionelle Synchronsprecher. Sehr fein!

Felix Schütz



Früh im Spielverlauf trifft Assil auf Thara, seine Partnerin. Von diesem Punkt an ist häufig Teamwork angesagt, um bestimmte Rätsel zu lösen.

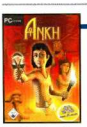


Ähnlich wie sein Piratenkollege Guybrush landet auch Assil unter Wasser. Szenen wie diese sehen dank der sanft schwenkenden Kamera in Bewegung sogar noch besser aus.



FELIX SCHÜTZ

Ja, ich mag die „echten" Adventure-Klassiker aus der guten alten Zeit. Und behaupte deshalb kühn: *Runaway* hat das geliebte Genre wiederbelebt, doch erst *Ankh* verhilft ihm zu neuem Glanz. Man merkt sofort, dass die Entwickler genau wissen, warum einige auch heute noch von Guybrush und purpurnen Tentakeln schwärmen: *Ankh* bietet herrliche Dialoge und schrille Charaktere, die Rätsel sind fair, aber auch etwas zu leicht. Egal, die knallbunte Grafik ist fast so gut wie der fantastische Sound. Danke Deck 13!



Ankh

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	4. November 2005
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Deck13
VERTRIEB	Bhv
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,5 GHz, 1GByte RAM, 700 MByte HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Das ist ein Point&Click-Adventure! So ein Teil spielt man genüsslich für sich allein.

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	79%
SOUND	90%
STEUERUNG	71%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Handlung nicht immer spannend	- 5%
Einige Rätsel sind zu leicht	- 5%
Manchmal seltsame Wegfindung	- 2%
Einige Objekte zu klein	- 2%

SEHR GOOD
Deck 13 hat es geschafft: Endlich wieder ein Adventure mit Kult-Potenzial!

86%
EINZELSPIELER

EMPIRES RISE AND FALL BUT HEROES LIVE FOREVER

RISE & FALL

CIVILIZATIONS AT WAR

WWW.RISEANDFALLGAME.COM



KÄMPFE IM HELDENMODUS
SEITE AN SEITE
MIT DEINER ARMEE



BESIEGE GEGNERISCHE
FLOTTEN IN DRAMATISCHEN
SEESCHLACHTEN



ZIEHE IM EINZEL-
ODER MEHRSPIELERMODUS
INS SCHLACHTFELD

PC DVD ROM

POWERED BY gamespy

STAINLESS STEEL STUDIOS

MIDWAY

Rise & Fall: Civilizations at War © 2005 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY and the Midway logos are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Games Ltd.



Auf den Rogue Islands treffen Sie auf viele Widersacher. Darunter: Geister, die dem Bund der Spektralpiraten angehören.

Stadt der Bengel

VERGLEICH



BESSER SCHLECHTER



Spider-Man vom Dach schubsen und Superman in die Pfanne hauen: In CITY OF VILLAINS geht es den Spandexträgern an den Kragen.

Das Comic-Gesetz schreibt vor: Für jeden Superhelden muss es einen Bösewicht als Ausgleich geben. In *City of Villains*, dem Nachfolger des actionbetonten Online-Rollenspiels *City of Heroes*, steht Ihnen eine solche Karriere als Fiesling nun offen. Genretypisch geht alles mit der Charaktererstellung los. Tausende Kostümteile und Farben ergeben verdammt viele Kombinationsmöglichkeiten – kein Schurke gleicht also dem nächsten. Fünf Klassen stehen Ihrem Schützling zur Verfügung, vom Berserker (Kämpfer) bis zum Mastermind (Zauberer), der Ninjas, Zombies oder Soldaten zur Hilfe ruft. Nach der Berufswahl entscheiden Sie sich für primäre und sekundäre Fähigkeiten, die den Charakter im Detail definieren. Es ist der wahre Ausprobier-Himmel! Dann geht es auch schon los: Nach einem Gefängnisausbruch, der die Funktion des Tutorials übernimmt, gelangen Sie zu den Rogue Isles, der Spielwelt von *City of Villains*. Dort erhalten Sie von Nichtspielercharakteren Aufträge und erfahren über Textfenster mehr über die geheimnisvollen Arachnos.

MACH SCHNELL

Die Missionen gestalten sich wenig spektakulär: Egal, ob Sie allein, mit Ihrer Supergruppe (so heißen Gilden) oder im Team mit bis zu acht weiteren Schurken losziehen: Meistens beschränkt sich die Aufgabe auf das Besiegen aller Gegner in einem Gebäude. Abwechslung gibt es in den Strikeforce-Instanzen, in denen Sie nicht nur Monster plätten, sondern auch einem Handlungsstrang folgen. Außer Abzeichen zur Zierde Ihrer Figur und einigen Verbesserungen für Superkräfte gibt es jedoch keine Belohnungen – darunter leidet der Sammeltrieb. Rüstungen und Waffen suchen Sie hier genauso vergeblich wie einen Farbigen unter der Sonnenbank. Stattdessen setzt das Spiel auf unkomplizierte, schnelle Action, bei der sich rasch Erfolge einstellen und neue Superkräfte freigespielt werden. Absoluter Höhepunkt in *City of Villains*: der Basenbau. Supergruppen stecken ihre Ersparnisse in Festungen, indem sie Mauern mit der Maus ziehen und per Klick errichten. Ist der Unterschlupf fertig, dürfen andere Supergruppen im Spieler-gegen-Spieler-Modus zum Angriff darauf blasen. Ein Spaß!

Boris Gojic



Viele Missionen führen in Höhlen, in denen an jeder Ecke Monster lauern. In diesem unterirdischen Tempel wehren sich Schlangen gegen Eindringlinge.

Immer feste druff!

Im Spieler-gegen-Spieler-Modus treffen die Helden aus *City of Heroes* auf die Schurken von *City of Villains*.

Die beiden Online-Spiele teilen sich drei Stadtteile: In Warburg kämpfen die Fraktionen gegeneinander um Biowaffen, in Siren's Call gilt es, so viele Stadtteile wie möglich unter Kontrolle zu bringen, und in Bloody Bay dreht sich alles um einen mysteriösen Kometen, um den sich Helden und Schurken streiten. Wer beide Spiele besitzt, hat die Wahl, für welche Seite er kämpfen will.

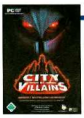


Ob Konferenzraum oder Festung – die Supergruppenbasis kann alles sein.



BORIS GOJIC

Der Umfang des Vorgängers *City of Heroes* hat sich seit der Veröffentlichung im vergangenen Jahr fast verdoppelt. Wenn die Jungs von den Cryptic Studios ähnlich viel Patch- und Update-Arbeit in *City of Villains* investieren, dann entsteht noch ein echtes Online-Schwergewicht. Besonders gut gefällt mir der neue Spieler-gegen-Spieler-Modus, der über die wenig abwechslungsreichen Missionen hinwegtröstet. Übrigens: Wer beide Spiele besitzt, zahlt monatlich nur die Grundgebühr für einen Einzeltitel.



City of Villains

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	31. Oktober 2005
GENRE	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER	Cryptic Studios
VERTRIEB	Flashpoint
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

MINDESTENS
800 MHz, 256 MByte RAM, 3 GByte HD, Internet

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Vier Server in der europäischen Version, davon einer deutschsprachig.

PREIS/LEISTUNG	78%
GRAFIK	79%
SOUND	70%
STEUERUNG	70%
EINZELSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Einfallsloses Missionsdesign	- 7%
Wenig Tiefgang	- 4%
Blasse Texturen	- 2%
Teils umständliche Steuerung	- 2%
Einige Übersetzungsfehler	- 1%

SEHR GUT
Kurzweiliger Online-Prügelspaß für Anfänger wie Fortgeschrittene.

84% MEHRSPIELER

3 MILLISEKUNDEN.
166 Mal schneller als ein **BLINZELN.**
Noch schneller mit ClearMotiv™ Technology





VX924 – 19"-Flaggschiff der ultraschnellen LCD-Displays

VX924 | DAS SCHNELLSTE LCD-DISPLAY DER WELT

Ultraschnell. Gestochen scharf. Brillant. Der VX924 (19") und der VX724 (17") haben sich in Sachen Geschwindigkeit selbst übertroffen. Mit nur 3 Millisekunden sind störende Schlieren und Nachzieheffekte von gestern. Rasante Spiele, Video und schnelles Scrollen werden zum Vergnügen.

Erfahren Sie mehr über unsere ClearMotiv™ Modelle auf viewsonic.de

ViewSonic®
the choice of professionals

Crime Life



„Hurra! Endlich wieder ein Prügelspiel für den PC", dachten wir – bevor wir *Crime Life: Gang Wars* gespielt und wieder in die Ecke geschmissen haben. Bei Konamis *GTA*-Klon hakt es nämlich an allen Ecken und Enden. Die klobige Grafik ist so veraltet, dagegen wirkt Johannes Heesters wie ein Jungspund. Ferner trieben uns die indiskutable Mausteuerung und die missratene Kameraführung in den Wahnsinn. So hämmern Sie bei Duellen gegen andere Ghetto-Hoschis wie ein Idiot auf die Maus ein, um halbwegs effektive Schläge zu verteilen. Da helfen auch der nette Soundtrack und der Gastauftritt der Detroiter Rappers D-12 nicht. Spenden Sie ihr Geld lieber einer wohltätigen Organisation (wie PC ACTION). Lukasz Ciszewski

PREIS/LEISTUNG	45%	MANGELHAFT
GRAFIK	55%	50%
SOUND	70%	EINZELSPIELER
STEUERUNG	45%	
MEHRSPIELER	–	
GENRE	Action	
HERSTELLER	Konami	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1,2 GHz, 256 MByte RAM, 3 GByte HD	

Rag Doll Kung Fu



An einem PC können Sie sich mit bis zu acht Mitspielern herumprügeln. Das macht Laune.

Außergewöhnlich ist nicht nur das Spielprinzip von *Rag Doll Kung Fu*. Auch die Tatsache, dass der Vertrieb ausschließlich über Valves Online-Dienst *Steam* läuft, ist mal was Neues. In diesem Prügelspiel steuern Sie eine Art Gliederpuppe nur mit der Maus und führen so allerlei wilde Aktionen durch. Dabei powern Sie Ihren Kämpfer durch den Verzehr von Psycho-Pilzen und das Einsammeln von Schmetterlingen auf, wirbeln mit Schwertern und Nunchakus herum und schalten neue Spielmodi frei. Sämtliche Körperteile lassen sich einzeln bewegen, was mitunter sogar Pflicht ist. Um etwa eine Waffe aufzuheben, „legen" Sie die Hand der Spielfigur darauf. Nun können Sie die bewaffnete Pfote völlig frei herumschwingen. Komisch zu erklären, aber leicht zu meistern. Der eigenwillige Grafikstil und Figuren, die an Papp-Hampelmänner erinnern, verstärken das surreale Erlebnis. Solisten haben zwar auch Spaß, doch so richtig geht die Post erst im Mehrspieler-Modus (maximal acht Spieler) ab, bei dem man sich auch direkt an einem PC versammeln kann, mehrere Mäuse vorausgesetzt. Erhältlich ist das Spiel unter dieser Webadresse: http://storefront.steampowered.com/v2/index.php?area=game&AppId=1002t Ahmet Iscitürk

PREIS/LEISTUNG	80%	GUT
GRAFIK	70%	78%
SOUND	75%	EINZELSPIELER
STEUERUNG	82%	
MEHRSPIELER	83%	
GENRE	Action	
HERSTELLER	Lionhead/Mark Healey	
PREIS	Ca. € 17,-	
MINDESTENS	800 MHz, 256 MByte, 1 GByte HD, Win98	

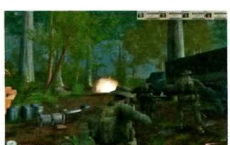
Glider



Ein kleiner Entwickler namens Revo Games (mit dem merkwürdigen Firmenmotto: „We hate fun") mischt *Descent*, *Unreal Tournament* und *Moorhuhn*. Heraus kommt *Glider*, ein hübsches, kleines Gratisspiel. Stopp! *Glider* ist ja gar nicht gratis! Das ist schlecht, denn fünf Kampfareale sind verdammt wenig und dauerhaft fesseln kann der allenfalls solide Mehrspieler-Shooter ebenfalls nicht. Das liegt daran, dass andere Entwickler ähnliche Spielprinzipien schlicht und einfach bereits besser umgesetzt haben. Was Sie überhaupt machen sollen? Sie sammeln Extrawaffen und ballern damit Ihre bis zu sieben Widersacher ab. Das war's. Beim Test sind uns fast die Füße eingeschlafen. Joachim Hesse

PREIS/LEISTUNG	61%	AUSREICHEND
GRAFIK	60%	53%
SOUND	42%	MEHRSPIELER
STEUERUNG	77%	
EINZELSPIELER	43%	
GENRE	Mehrspieler-Shooter	
HERSTELLER	Revo Games/Dtp	
PREIS	Ca. € 15,-	
MINDESTENS	850 MHz, 128 MByte RAM, 350 MByte HD	

Elite Warriors Vietnam



PREIS/LEISTUNG	66%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	70%	61%
SOUND	65%	EINZELSPIELER
STEUERUNG	78%	
MEHRSPIELER	55%	
GENRE	Ego-Shooter	
HERSTELLER	nFusion Interactive/Frogster	
PREIS	Ca. € 25,-	
MINDESTENS	1GHz, 256MByte RAM, 635 MByte HD	

Noch nie stellte ein Spiel die Niederlage der US-Truppen in Vietnam verständlicher dar. Auf einer taktischen Karte scheuchen Sie vier Soldaten mehrere Tage durch den Busch. Bei Feindkontakt oder an wichtigen Zielen steigen Sie ins Kampfgeschehen ein und kommandieren nun aus der Ego- oder Beobachter-Perspektive. Fast wie im echten Leben kleben die vermeintlichen Elitesoldaten schon mal hilflos am nächsten Unkrautbüschel, das M15 Sturmgewehr trifft ab 20 Meter Entfernung nichts mehr und überall stehen unsichtbare Wände. Da kann ja nichts bei rauskommen. Ansgar Steidle

Shoot the Chief



PREIS/LEISTUNG	21%	UNGENÜGEND
GRAFIK	25%	12%
SOUND	13%	EINZELSPIELER
STEUERUNG	74%	
MEHRSPIELER	–	
GENRE	Action	
HERSTELLER	Fourx Development/Astragon	
PREIS	Ca. € 10,-	
MINDESTENS	300 MHz, 32 MByte RAM, 26 MByte HD	

Shoot the Chief ist großer Murks. Sie verfolgen Ihren Boss per Fadenkreuz durch einen Lagerraum, die Kantine und den Flur der Chefetage. Stets im Anschlag: jede Menge Papierkugeln. Die schleudern Sie auf den Glatzkopf, bis er genug hat und den Raum verlässt. Bonuspunkte bekommen Sie für umgekippte Vasen oder zerstörte Automaten. Wer Uhren zerdeppert, erhält eine Zeitgutschrift, Notizzettel ergeben eine erhöhte Schussrate und Stiftebecher die Bleistiftarmbrust. Das Ganze ist so öde, dass wir lieber zehn Stunden *Moorhuhn* spielen, als weitere zehn Minuten diesen Mist. Joachim Hesse

Ultimate Pinball Challenge



PREIS/LEISTUNG	76%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	72%	68%
SOUND	37%	EINZELSPIELER
STEUERUNG	85%	
MEHRSPIELER	–	
GENRE	Flipper	
HERSTELLER	Fancy Bytes/Rondomedia	
PREIS	Ca. € 15,-	
MINDESTENS	800 MHz, 128 MByte RAM, 71 MByte HD	

AUF DVD
DEMO

Von „öde" bis „ganz nett" reicht das Flipper-Sortiment von Rondomedia. Die sechs Thementische versprühen Achtzigerjahre-Flair. Vor allem eine Multifunktionsanzeige fehlt. Das geht inzwischen deutlich spannender. Auch virtuelle Flipper gibt es mit Oldies wie *Pro Pinball: Big Race USA* längst bessere. Wir vermissen zudem eine Anleitung, die die Punktemöglichkeiten der Flipper erklärt. Aber wir gratulieren den Entwicklern zur ansprechenden Kugelphysik und der Tatsache, dass der Spieler den Tisch von drei Seiten kippen kann – so machen es auch die Profis in der Spielhalle. Solide, mehr nicht. Joachim Hesse

Pilot Down: Behind Enemy Lines



PREIS/LEISTUNG	50%	MANGELHAFT
GRAFIK	71%	50%
SOUND	70%	EINZELSPIELER
STEUERUNG	69%	
MEHRSPIELER	–	
GENRE	Action	
HERSTELLER	Oxygen/East Entertainment Media	
PREIS	Ca. € 25,-	
MINDESTENS	800 MHz, 3,5 GByte HD, Win98 SE	

Wieso kann man das nur in 800x600 Auflösung spielen? Warum registriert das Spiel nicht, wenn man einem Gegner aus einem Meter Entfernung genau zwischen die Pixelaugen ballert? Aus welchem Grund bekommt man dauernd das Innere irgendwelcher Felsen oder Bäume zu sehen, statt die Spielfigur? Diesen Fragenkatalog könnten wir noch ewig fortführen – tun wir aber nicht. Kurz: *Pilot Down* ist die optisch mittelprächtige Karikatur eines Schleich-Shooters. Aus der Verfolgerperspektive kriechen, ballern und rennen Sie durch das naziverseuchte Feindgebiet. Günstiger Preis, billiges Spiel. Ahmet Iscitürk

In 80 Tagen um die Welt



Alternative Fortbewegungsmittel bringen Sie oft schneller ans Ziel. Der Dickhäuter aber nicht.



Technik, wie dieser Helm, der geheime Zeichen sichtbar macht, hilft bei manchen Rätseln.

Ihre Aufgabe lautet: *In 80 Tagen um die Welt* zu reisen. Neben Grips und Geduld benötigen Sie viele Fahrzeuge, um das hochgesteckte Ziel zu erreichen. Oliver Lavisheart ist schon ein ziemlich armer Bursche. Fast 30 Jahre nachdem Phileas Fogg es schaffte, soll er die bravouröse Aktion im Auftrag seines Onkels Matthew wiederholen und dabei vier wertvolle Dokumente auftreiben und mit zurück nach Hause bringen. Die große Überraschung: Sie übernehmen die Rolle von Oliver und lenken den Kerl aus der Verfolgerperspektive durch sieben 3D-Orte. Wie beim Speed-Dating linsen Sie im Spiel ständig auf die Uhr. Denn Olli braucht ab und zu Schlaf. Wenn er den nicht bekommt, haut er sich auch ohne zu fragen aufs Ohr – manchmal mitten auf der Straße. Nervig. Da Sie nur 80 Tage Zeit haben, um ans Ziel zu gelangen, ist Beeilung die Mutter aller Taten. Hilfreich sind dabei zahlreiche Fortbewungsmittel wie fliegende Teppiche und Motorräder. Allerdings stellt sich deren Steuerung als ziemliche Qual heraus – genau wie die vielen Hüpfeinlagen. Musik, die an schlechte Achtzigerjahre-Pornos erinnert, begleitet Sie dabei. Diverse, interessante und meist logische Rätsel und gut gesprochene, wenn auch etwas langatmige Dialoge führen Sie durch die bemüht lustige Geschichte. Nett, mehr nicht.

Andreas Bertits

ANDREAS BERTITS

Endlich mal ein 3D-Adventure, das nicht aussieht wie Grütze. Allerdings macht die unkomfortable Steuerung klar, dass *In 80 Tagen um die Welt* doch nicht das Gelbe vom Ei ist. Einige Ideen wie der Zeitfaktor sind passabel, aber nicht ideal umgesetzt. Schade, das reißen die meist guten Rätsel nicht mehr raus.

PREIS/LEISTUNG	63%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	72%	63%
SOUND	59%	
STEUERUNG	51%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Adventure
HERSTELLER		Frogwares/Dtp
PREIS		Ca. € 40,-
MINDESTENS		1 GHz, 512 MByte RAM, 2 GByte HD, Win2000



Gene Troopers



Die Grafik präsentiert sich hübsch bunt, dafür aber mit reichlich steifen Animationen.



In einigen Abschnitten des Spiels erhalten Sie Unterstützung von Nichtspielercharakteren.

HARALD FRÄNKEL

Die Gegner agieren nur einen Tick intelligenter als Plankton und das Leveldesign ist unspektakulär wie der Mehrspieler-Modus mit den 08/15-Varianten Deathmatch, Team Deathmatch und Capture the Flag. Trotzdem: *Gene Troopers* hat eine Chance verdient, auch wegen des mehr als fairen Preises von 20 Euro.

PREIS/LEISTUNG	85%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	73%	68%
SOUND	60%	
STEUERUNG	78%	
MEHRSPIELER	63%	EINZELSPIELER
GENRE	Ego-Shooter	
HERSTELLER	Cauldron/Atari	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	2 GHz, 512 MByte RAM, WinXP	

Menschen ohne Sexpartner können sich maximal ein Schaf klonen. In Spielen ist gentechnisch schon lange viel mehr möglich. In *Gene Troopers* geht es um Soldaten, deren Erbinformationen so manipuliert sind, dass die Krieger außergewöhnliche Fähigkeiten besitzen. Der Spieler ist einer davon und startet einen Rachefeldzug, weil Gauner seine Tochter entführt haben. In der Folgezeit ballern Sie sich durch sechs futuristische Welten, labern mit diversen Alien-Nichtspielercharakteren, tappen Wegpunkten hinterher, benutzen auch mal ein Fahrzeug und päppeln Ihren Helden wie in einem Rollenspiel hoch. Immer coolere Fähigkeiten zu lernen oder diese zu verbessern, macht bei dem Sciencefiction-Ego-Shooter den Großteil der Faszination aus. So kann Ihr Recke mit einem Spezialhandschuh Gegenstände oder auch mal Feinde schweben lassen und durch die Luft schleudern, was an die Gravity Gun aus *Half-Life 2* erinnert. Oder Sie optimieren Ihre Hirnfunktionen, um beispielsweise auf einen so genannten Bullet-Time-Modus wie in *Max Schmerz* zurückgreifen zu können: Dabei bewegen sich Gegner in Zeitlupe und lassen sich einfacher treffen. Alles sehr nett. Um im Konzert der ganz Großen mitspielen zu können, hätte es aber doch einer stärkeren Technik und eines kreativeren Leveldesigns bedurft. Harald Fränkel

Hamster Heroes



PREIS/LEISTUNG	68%	UNGENÜGEND
GRAFIK	43%	37%
SOUND	47%	
STEUERUNG	25%	
MEHRSPIELER	42%	EINZELSPIELER
GENRE	Jump&Run	
HERSTELLER	Data Design/Fair Price	
PREIS	Ca. € 15,-	
MINDESTENS	500 MHz, 64 MByte RAM, 219 MByte HD	

Befreien Sie nach und nach die Nager-Helden aus der Tretmühle des diabolischen Hamster X. Das erweist sich schwieriger als gedacht, da Ihre Spielfigur in einer Kugel gefangen ist. Sie bremsen und beschleunigen so geschickt wie möglich, um ans Ziel zu kommen. Allerdings macht die verflixt ungenaue Steuerung die Sache noch knifflig: Sie wissen oft nicht, wie schnell Sie unterwegs sind. Die Strecken sind schmal geraten, da fällt der Spieler oft auf die Nase. Erfolgserlebnisse winken erst, wenn man die örtlichen Tücken auswendig gelernt hat. Frustrierend! Philipp Schönert

Balko



PREIS/LEISTUNG	48%	MANGELHAFT
GRAFIK	62%	50%
SOUND	65%	
STEUERUNG	68%	
MEHRSPIELER	---	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Silverstyle Ent./Electronic Arts	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	800 MHz, 256 MByte RAM, 300 MByte HD	

Kennen Sie *Balko*? Den super-coolen Ermittler aus der gleichnamigen RTL-Fernsehserie? Den taffen Kerl können Sie nun in einem klassischen Adventure durch die Gegend scheuchen. In dem an die TV-Folge *Sport ist Mord* angelehnten Abenteuer klären Sie den plötzlichen Tod eines Gewichthebers auf. War es ein Unfall oder ein Gewaltverbrechen? Quatschen Sie mit Zeugen und Kollegen und durchstöbern Sie verschiedene Orte auf der Suche nach Beweismitteln. Die miesen Dialoge sorgen dabei für Ohrenschmerzen. Für Fans der Serie leidlich spannend, für alle anderen eine Pein. Andreas Bertits

Mission Kursk



CDV hat ein weiteres Add-on für das beliebte Zweite-Weltkrieg-Taktikspiel *Blitzkrieg* veröffentlicht. Diesmal kämpfen Sie auf Seiten der Deutschen in der Panzerschlacht um Kursk. Sie können sich sogar entscheiden, ob Sie die letzte deutsche Offensive an der Ostfront von Norden unter General von Manstein oder aus dem Süden mit General Model durchspielen wollen. Der Anspruch ist wie bei allen bisherigen *Blitzkrieg*-Add-ons sehr hoch. So gerät bereits die Trainingsmission für Anfänger zum Spießrutenlauf. Profis haben an der historisch relativ akkuraten Erweiterung ihre helle Freude, selbst wenn Grafik und Sound mittlerweile weit unter dem aktuell üblichen Standard liegen. Oliver Haake

PREIS/LEISTUNG	75%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	52%	61%
SOUND	58%	
STEUERUNG	65%	
MEHRSPIELER	---	EINZELSPIELER
GENRE	Echtzeit-Strategie	
HERSTELLER	Active Gaming/CDV	
PREIS	Ca. € 18,-	
MINDESTENS	1,3 GHz, 256 MByte RAM, 64 MByte VGA	

Shadow Vault



Mit einer Gruppe Überlebender kämpfen Sie als General A.W. Draw auf der postatomaren sowie farbarmen Erdoberfläche gegen Menschen aus der Zukunft, die soeben Ihre Welt vernichtet haben, um an Rohstoffe zu kommen. Klingt komisch, ist es aber nicht. *Shadow Vault* spielt sich so trocken wie sich eine Familienpackung Knäckebrot isst. Rundenweise kämpfen Sie mit Ihrer Gruppe gegen Mutantenhorden und feindlich gesinnte Zukunftsheinis. Die pixelige Grafik ist nicht nur farbarm, sondern auch breiig und bar hübscher Details. Untermalt ist das Ganze von Achtzigerjahre-Synthesizergedudel. Nur Hardcore-Fans von Spielen wie *Fallout Tactics* schlagen bei *Shadow Vault* zu. Oliver Haake

PREIS/LEISTUNG	62%	AUSREICHEND
GRAFIK	43%	53%
SOUND	48%	
STEUERUNG	55%	
MEHRSPIELER	48%	EINZELSPIELER
GENRE	Runden-Strategie	
HERSTELLER	Mayhem Studios/Frogster	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	600 MHz, 1 GByte HD, 128 MByte RAM	

Wir wünschen allen unseren Kunden ein gesegnetes Weihnachtsfest!

Lahoo.de ...garantierte Qualität!

AMD Athlon 64 3700+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3700+
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N NEO 3-F
- Festplatte: 200GB SATA, 7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA GeForce 6600GT PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W X-Blizzard Modding Tower+Front LEDs
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 6 Kanal Sound, Gigabit LAN, SATA/Raid, 1xAGP/AGR

799.- € oder Finanzkauf ab 14€/mtl.

Art-Nr. 3225

AMD Athlon 64 4200+X2



- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N NEO 4-F
- Festplatte: 200GB SATA, 7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA GeForce 7800GTX PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W X-Blizzard Modding Tower+Front LEDs
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 7.1 Kanal Sound, SATA/Raid, Gigabit LAN, 1xPCI-E x16 x4 x1

1399.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.

Art-Nr. 3280

AMD Athlon 64 4400+X2



- Prozessor: AMD Athlon 64 4400+ X2 Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N Diamond
- Festplatte: 400GB (2x200GB) SATA, 7200u/min.
- Grafikkarte: 2x256MB NVIDIA GeForce 7800GTX SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner, 16x DVD-Rom
- Gehäuse: 550W Edler Alu Design Tower+Front Display
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 8.0 Kanal Sound, Dual Raid, SATA/Raid, Gigabit LAN, 2xPCI-E x16, SLI

2399.- € oder Finanzkauf ab 44€/mtl.

Art-Nr. 3223

AMD Athlon 64 4800+X2



- Prozessor: AMD Athlon 64 4800+ X2 Sockel 939
- Prozessorkühler: High End Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI RD480 NEO2
- Festplatte: 500GB (2x250GB) SATA, 7200u/min.
- Grafikkarte: 2x256MB ATI X1800XT CROSSFIRE
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner, 16x DVD-Rom
- Gehäuse: 550W Edler Alu Design Modding Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 7.1 Kanal Sound, 4x SATA/Raid, Gigabit LAN, 2xPCI-E x16 x1, Crossfire

2999.- € oder Finanzkauf ab 55€/mtl.

Art-Nr. 3221

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

AMD Athlon 64 FX57



- Prozessor: AMD Athlon 64 FX57 Sockel 939
- Prozessorkühler: High End Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N Diamond
- Festplatte: 1000GB (4x250GB) SATA 8mb Cache
- Grafikkarte: 2x256MB NVIDIA GeForce 7800GTX SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner,16xDVD-Rom
- Gehäuse: 550W Edler Alu Design Modding Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 8.0 Kanal Sound, Dual Raid, SATA/Raid, Gigabit LAN, 2xPCI-E x16, SLI

3499.- € oder Finanzkauf ab 65€/mtl.

Art-Nr. 3222

GRATIS!

ZUSÄTZLICH ERHALTEN SIE BEIM KAUF EINES PC-SYSTEMS NOCH NACHFOLGENDE ASHAMPOO SOFWAREPAKETE:



MARKEN-SOFTWARE

IM GESAMTWERT VON:

337.81 €

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. *Tagespreis!

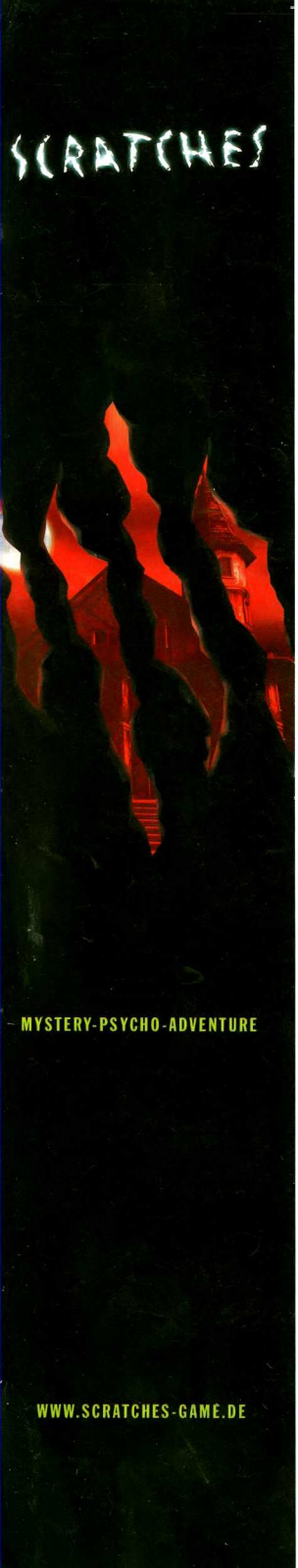
-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

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



Law & Order 3: Bei Aufschlag Mord



PREIS/LEISTUNG	50%	MANGELHAFT
GRAFIK	51%	46%
SOUND	60%	
STEUERUNG	67%	
MEHRSPIELER	—	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Legacy Int./The Adventure Comp.	
PREIS	Ca. € 35,-	
MINDESTENS	600 MHz, 128 MByte RAM, 1,5 GByte HD	

Im Fernsehen hui, auf dem PC pfui. Die interaktiven *Law & Order*-Abenteuer lassen Ihnen auch in der neuen Episode *Bei Aufschlag Mord* beinahe die Finger einschlafen, während Sie sich durch Renderbilder klicken, um Spuren zu suchen. Diesmal lautet Ihre Aufgabe: Lösen Sie den Mord an der Tennisspielerin Elena Kusarova. Die teils öden Gespräche mit pseudowitzigen Sprüchen tun ein Übriges, damit Sie den Mauszeiger in Richtung „Beenden"-Knopf bewegen. Vor zwei Jahren ist der erste Teil erschienen – doch an der Technik hat sich seither nichts getan. Schon traurig. Andreas Bertits

Terrorist Takedown 2



PREIS/LEISTUNG	61%	AUSREICHEND
GRAFIK	62%	54%
SOUND	70%	
STEUERUNG	71%	
MEHRSPIELER	—	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Groove Games/Dtp	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	750 MHz, 128 MByte RAM, 1,05 GByte HD	

Wie der Untertitel *Conflict in Mogadishu* andeutet, bereisen Sie als Soldat Somalia. Mit dem Hubschrauber fliegen Sie direkt zum Einsatz. Dieser gestaltet sich linear: Sie laufen Wegpunkte ab und schießen auf tumbe Gegner, die nicht einmal in Deckung gehen. Bei Ihren Aufgaben helfen Kameraden, die Sie befehligen. Die meisten Missionen spielen in der Wüste, tristen Canyons oder Somali-Dörfern. Sporadisch eingestreute Dialoge lockern den Armee-Alltag auf. Zur Abwechslung bedient man hin und wieder die Gatling-Gun oder ein MG. Alles in allem eine durchwachsene Angelegenheit. Philipp Schönert

Battle Mages: Sign of Darkness



Während die eigenen Truppen die Orks bekämpfen, wirken Sie Zaubersprüche mit Ihrem Astralkörper.

Sie mögen *Spellforce* und *Heroes of Might and Magic*? Gut, dann gehören Sie zum Kreis der Verdächtigen, die eventuell Gefallen an *Battle Mages: Sign of Darkness* finden. Voraussetzung: Sie vertragen mittelmäßige Spiele. In vier Kampagnen führen Sie aufseiten von Menschen, Orks, Untoten, Elfen und Goblins Ihre jeweiligen Helden (die per Astralkörper durch die Lüfte fliegen) durch grafisch eintönige Levelkarten, immer auf der Suche nach neuen Aufträgen. Sie sammeln Erfahrungspunkte, mit denen Sie Helden-Fertigkeiten und Zaubersprüche weiterentwickeln. Große Kloppereien mit allerlei Monstergetier stehen auf der Tagesordnung. Basenbau entfällt, dafür werben Sie Arbeiter und Militäreinheiten direkt in den verschiedenen Lagern und Städten an. Die Gegnerfiguren sehen allerdings lächerlich aus, da ist ja selbst die musikalische Untermalung Furcht einflößender. Bleibt ein hoffnungsvoller Blick auf den Mehrspieler-Modus – vergebens, dort stehen gerade mal vier Spielkarten zur Verfügung. Zocken können Sie nur gegen menschliche Spieler, wenn Sie welche finden, Computergegner fehlen. Auf der Haben-Seite steht der attraktive Preis – mehr kann man für einem solchen Titel aber auch nicht verlangen. Stefan Weiß

PREIS/LEISTUNG	66%	AUSREICHEND
GRAFIK	62%	58%
SOUND	53%	
STEUERUNG	67%	
MEHRSPIELER	52%	EINZELSPIELER
GENRE	Echtzeit-Strategie	
HERSTELLER	Buka Entertainment/Frogster	
PREIS	Ca. € 25,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MByte RAM, 700 MByte HD	

Mall Tycoon 2



Welcher Mann träumt davon, Samstags mit seiner Angebeteten einkaufen zu gehen? Genau, keiner. Aber ein eigenes Kaufhaus aufzubauen, sollte sich doch lohnen, immerhin lässt die holde Weiblichkeit (dank seiner Kreditkarte) eine Menge Zaster da. In *Mall Tycoon 2 Deluxe* errichten Sie so ein Einkaufszentrum in hässlicher 3D-Grafik, bestimmen die Art der Geschäfte, legen Wege an und achten darauf, dass die Kundschaft stets zufrieden zu Dudelmusik tief ins Portemonnaie greift. Allerdings lässt vor allem die Kameraführung und dadurch auch die Steuerung zu wünschen übrig. Wenn die Kunden während des Einkaufs an Wänden kleben bleiben, hält sich auch der Spielspaß arg in Grenzen. Andreas Bertits

PREIS/LEISTUNG	49%	MANGELHAFT
GRAFIK	50%	48%
SOUND	52%	
STEUERUNG	51%	
MEHRSPIELER	—	EINZELSPIELER
GENRE	Wirtschaftssimulation	
HERSTELLER	Virtual Playground/Frogster	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	800 MHz, 128 MByte RAM, 450 MByte HD	

Keepsake



Es ist der erste Schultag und fast keiner geht hin. Was für manche wie der Himmel klingt, ist für Lydia, der Heldin dieses mittelmäßigen Abenteuerspiels, eine Tragödie: Die alte Streberin wäre gern Schülerin an der Dragonvale-Akademie, doch sie findet dort bloß eine Puppe, die sie ihrer Freundin Celeste vor langer Zeit geschenkt hat. Wo ist Celeste, wo der Rest? Um das herauszufinden, klicken Sie sich mit der Maus durch meist starre Kulissen, deren niedrige Auflösung an Zeiten erinnert, in denen CDs noch Zukunftsmusik waren. Die Story ist ordentlich, weil sie Dinge elegant im Unklaren lässt, die Puzzles verdienen dieses Adjektiv nicht. Es gibt Maschinenrätsel wie in *Myst*, nur noch langweiliger. Thomas Weiß

PREIS/LEISTUNG	56%	AUSREICHEND
GRAFIK	46%	60%
SOUND	65%	
STEUERUNG	60%	
MEHRSPIELER	—	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Wicked Studios/Frogster	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	550 MHz, 128 MByte RAM, 150 MByte HD	

Puerto Rico



In der Werft geben Sie weitere Schiffe in Auftrag. Nein, spektakulär schaut *Puerto Rico* nicht aus.

„Schuster, bleib bei deinen Leisten", können wir nur sagen. *Puerto Rico* ist ein feines Spiel, keine Frage – wenn Sie es auf dem Tisch in geselliger Runde mit Freunden spielen. Als Computerumsetzung gewinnt der strategisch anspruchsvolle Titel keinen Blumentopf. Die 3D-Ansicht lassen Sie lieber von vornherein deaktiviert, die Grafik ist einfach schauderhaft. Das Spielprinzip ist unterhaltsam, da Sie Ihre grauen Zellen gehörig einsetzen müssen, um Ihr anfangs ödes Eiland in eine florierende Plantagenlandschaft zu verwandeln. Sie bauen Grundgüter wie Zuckerrohr oder Tabak an, verarbeiten diese in Fabriken weiter und schippern alles per Schiff über den großen Teich. Damit heimsen Sie rundenweise Golddublonen und Siegpunkte ein. Drei KI-Stufen stehen Ihnen zur Verfügung. Wem das nicht reicht, der nutzt einfach die Mehrspieler-Funktion: Bis zu vier Spieler versammeln sich gemütlich vor einem Monitor, um abwechselnd ihre Züge zu planen und durchzuführen. Bis Sie die Spielmechanik allerdings richtig durchschaut haben, vergeht schon einige Zeit – die Tutorials erklären zwar die Grundbegriffe, die Zusammenhänge jedoch nur ungenügend. Da sollten Sie schon das Handbuch in Reichweite haben.

Stefan Weiß

PREIS/LEISTUNG	65%	AUSREICHEND
GRAFIK	38%	60%
SOUND	68%	EINZELSPIELER
STEUERUNG	78%	
MEHRSPIELER	65%	
GENRE		Brettspielumsetzung
HERSTELLER		Fancy Bytes/Bhv Software
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		400 MHz, 64MByte RAM, 85 MByte HD

Diplomacy



Diplomacy ist eine PC-Umsetzung des Brettspielklassikers von Hasbro/Avalon Hill. An der Spitze von Deutschland, England, Frankreich, Russland, Österreich-Ungarn, Italien oder dem Osmanischen Reich erobern Sie Europa. Neben dem leicht zu erlernenden, aber fordernden militärischen Teil, stehen dem Spieler zahlreiche diplomatische Optionen offen. Natürlich können Sie *Diplomacy* auch im Mehrspieler-Modus via LAN und Internet spielen. Wermutstropfen: Grafik und Sound entsprechen nicht dem heutigen Standard und die Tutorien sind zu lang und umständlich; viele Tipps können Sie jedoch getrost überlesen. Fazit: Eine schöne Brettspielumsetzung zum geringen Preis.

Oliver Haake

PREIS/LEISTUNG	75%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	65%	68%
SOUND	60%	EINZELSPIELER
STEUERUNG	74%	
MEHRSPIELER	70%	
GENRE		Brettspielumsetzung
HERSTELLER		Paradox Interactive/Mindscape
PREIS		Ca. € 35,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 64 MByte VGA

Great Invasions



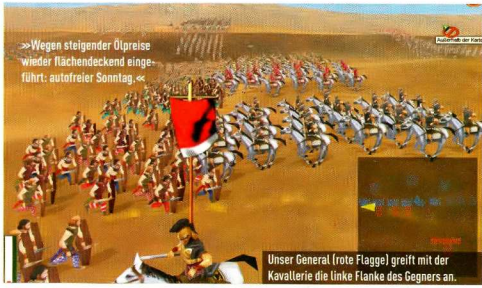
Im Jahr 350 nach Christus geht es dem Römischen Reich an den Kragen. Sie sind mitten in diesem Konflikt und steuern bis zu zehn Völker gleichzeitig im Echtzeit-Strategiespiel *Great Invasions*. Ob Sie dabei dem historischen oder einem fiktiven Geschichtsverlauf folgen, liegt an Ihnen. Greifen Sie auf Diplomatie, Militär oder die Wirtschaft zurück, um ans Ziel zu gelangen. Die hässliche Grafik und penetrante Musik könnten Hardcore-Strategen dabei noch verschmerzen. Der extrem zähe Spielfluss lädt allerdings genau wie die unverschämt hohen Ladezeiten zu einem ausufernden Nickerchen ein. Nur für Leute mit viel Zeit und einem Hang zu komplexer Taktik interessant.

Andreas Bertits

PREIS/LEISTUNG	47%	MANGELHAFT
GRAFIK	40%	47%
SOUND	43%	EINZELSPIELER
STEUERUNG	55%	
MEHRSPIELER	48%	
GENRE		Echtzeit-Strategie
HERSTELLER		Indie Games/Nobilis
PREIS		Ca. € 40,-
MINDESTENS		800 MHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD



Legion Arena



Unser General (rote Flagge) greift mit der Kavallerie die linke Flanke des Gegners an.



Nach einer Schlacht heuert man neue Truppen an oder verbessert die Fähigkeiten der alten.

DIRK GOODING

Legion Arena ist *Rome: Total War* light. Keine Strategiekarte, keine Diplomatie, kein Wirtschaftssystem. Dafür ordentliche Taktikschlachten, die sich auf die Dauer aber alle gleich spielen und nicht sonderlich toll aussehen. Wer das Szenario und Strategiespiele mag, kann bei dem Preis zugreifen.

PREIS/LEISTUNG	81%
GRAFIK	69%
SOUND	73%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	76%
	GUT 74% EINZELSPIELER
GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Slitherine/Black Bean
PREIS	Ca. € 20,-
MINDESTENS	1 GHz, 256 MByte RAM, Geforce4

Rein in die Sandalen, rauf auf das Schlachtfeld – *Legion Arena* ist eine virtuelle Geschichtsstunde römischer Eroberungsfeldzüge. Anders als im großen Vorbild *Rome: Total War* hält sich *Legion Arena* im streng linear aufgebauten Einzelspieler-Modus an geschichtliche Ereignisse und verzichtet auf ein freies Kampagnenspiel. Die Missionen laufen alle ähnlich ab: Man stellt seine Truppen in einer Art „Schlachtplaner" auf einer Karte auf und erteilt erste Befehle. Anstelle einzelner Einheiten kommandiert man Gruppen von Bogenschützen, Legionären und Kavallerie. Gute Strategen können durch geschickte Positionierung vor der Schlacht den Kampf bereits vorentscheiden. Schlechte Generäle bessern im Getümmel nach, was aufgrund der Hektik und der vertrackten Steuerung nicht so einfach ist. Außerdem kostet jedes Kommando auf dem Feld Befehlspunkte, die aber begrenzt sind und sich nur langsam wieder auffüllen. Ihre Truppen gewinnen in den Schlachten an Erfahrung, die man wiederum für Spezialfähigkeiten wie mehr Lebenspunkte oder höhere Moral eintauscht – das motiviert. Im Anschluss an die Römer-Kampagne kann man sein Können auch auf keltischer Seite unter Beweis stellen. An den immer gleich ablaufenden Gefechten ändert sich dadurch aber nichts. Dirk Gooding

Fritz 9



Profis und Vereinsspieler finden im neunten Teil der *Fritz*-Serie wieder ihren Meister. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad gibt sich der Computer keine Blöße und bringt Ihre Rübe ordentlich zum Qualmen. Aber auch Anfänger spricht die neue Genre-Referenz an. Anhand von Lehrvideos und nützlichen Hilfsfunktionen begreift selbst ein PC ACTION-Redakteur, wie ein Springer übers Spielfeld hüpft. Gespielt wird entweder aus der klassischen Draufsicht oder über die optisch ansprechendere 3D-Perspektive. Immer für einen Lacher gut sind die treffenden Kommentare Ihres Gegenübers. Er versucht Sie mit fiesen Sprüchen wie „Du alter Schwachspieler" aus dem Konzept zu bringen. Benjamin Bezold

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	88%
SOUND	80%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	92%
	SEHR GUT 89% EINZELSPIELER
GENRE	Brettspiel
HERSTELLER	Chessbase/NBG
PREIS	Ca. € 50,-
MINDESTENS	300 MHz, 64 MByte RAM, 440 MByte HD

Sniper Elite



Beim Nachtest des Shooters konzentrieren wir uns auf den nun lauffähigen Mehrspieler-Modus. Auch hier winken Extrapunkte für Kunstschüsse sowie eingesammelte Erkennungsmarken. Das hat durchaus seinen Reiz. Wem die Flinte nicht genügt, der greift zu umherliegenden MGs oder Panzerfäusten. Allerdings krankt *Sniper Elite* nach wie vor an Fehlern. Das Spiel gerät oft ins Stocken – eine echte Herausforderung für Scharfschützen. Und ein Gruß an die Mitspieler legte den Titel komplett lahm. Lediglich acht Spieler sind auf den teils großen Karten zudem arg wenig. Die deutschen Version ist übrigens beschnitten, es fehlt die „Kopfschusskamera", die Treffer in Nahaufnahme zeigt. Ansgar Steidle

PREIS/LEISTUNG	64%
GRAFIK	62%
SOUND	75%
STEUERUNG	81%
MEHRSPIELER	65%
	BEFRIEDIGEND 68% EINZELSPIELER
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Rebellion/Atari
PREIS	Ca. € 45,-
MINDESTENS	1 GHz, 256 MByte RAM,3 GByte HD

Zoo Tycoon 2: Endangered Species



Microsofts Tierparkmanager bekommt Zuwachs. In der ersten Erweiterung dreht sich alles um 20 vom Aussterben bedrohte Tierarten wie die Galapagos-Riesenschildkröte oder den Koalabären. Um Ihren Zoobesuchern einen möglichst guten Blick auf diese Viecher zu verschaffen, organisieren Sie Jeep-Safaris à la *Jurassic Park*, errichten Seitbahnen und schlagen gewaltige Brücken über die Gehege. Neben diesen neuen Attraktionen wartet das Add-on mit drei wenig herausfordernden und sehr kurz geratenen Kampagnen auf. Die fummelige Bedienung wurde nicht verbessert. Benjamin Bezold

PREIS/LEISTUNG	74%
GRAFIK	73%
SOUND	68%
STEUERUNG	71%
MEHRSPIELER	–
	GUT 72% EINZELSPIELER
GENRE	Wirtschaftssimulation
HERSTELLER	Blue Fang Games/Microsoft
PREIS	Ca. € 25,-
MINDESTENS	733 MHz, 256 MByte RAM, 900 MByte HD

Im Namen des Gesetzes



Mit *Im Namen des Gesetzes*, einem weiteren Adventure zu einer TV-Serie, verfolgt RTL ein nobles Ziel: Infotainment ist das Stichwort – Spaß haben und gleichzeitig auch noch etwas lernen. Bei *Im Namen des Gesetzes* beschränkt sich dieser Anspruch auf eine Mini-Enzyklopädie voll juristischer Fachbegriffe wie „Zeuge" oder „Alibi". Das Spiel selbst ist ein Adventure ältester Bauart: Zeugen befragen, Hinweise sammeln, Mordfall lösen. Wer die Serie vergöttert, mag das okay finden – allen anderen riskieren bei dieser gruseligen Grafik und den schnarchig gesprochenen Dialogen ihre geistige Gesundheit. Felix Schütz

PREIS/LEISTUNG	40%
GRAFIK	31%
SOUND	37%
STEUERUNG	45%
MEHRSPIELER	–
	UNGENÜGEND 38% EINZELSPIELER
GENRE	Adventure
HERSTELLER	Exozet Games/Electronic Arts
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	1GHz, 128 MByte RAM, 200 MByte HD

ski racing 2006



Alle Strecken der Saison 2005 / 2006

Detaillierter Karrieremodus

Originale Topathleten aus dem Weltcup

Featuring Hermann Maier



DAS SPIEL DER SIEGER GEHT IN DIE NÄCHSTE RUNDE ...im November 2005!

www.skiracing2006.de

SKI AUSTRIA

ATOMIC

Hahnenkamm Rennen

COLDWOOD INTERACTIVE

DEEP SILVER

JoWooD Productions

PS2 PlayStation.2

XBOX

PC CD

Tirol

Mike Mjoy

© 2005 Deep Silver. © 2005 JoWooD Productions Software AG. Developed by Coldwood Interactive. „PlayStation" and the „PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. The RED BULL trademark and Double Bull Device are registered trademarks of Red Bull GmbH and used under license. Red Bull GmbH reserves all rights therein and unauthorized uses are prohibited. Photos © Atomic.

RTL Skispringen 2006



Solch eine unsaubere Landung gefällt den Punktrichtern überhaupt nicht.



Wer seine Skier nicht direkt nach dem Absprung in die V-Stellung bringt, riskiert Punktabzüge.

CHRISTIAN SAUERTEIG

Verglichen mit *RTL Skispringen 2006* können alle anderen Wintersport-Simulationen einpacken wie die netten Damen bei Douglas – keine macht mir mehr Spaß. Für Besitzer des Vorgängers lohnt sich der neueste Teil mangels gravierender Neuerungen allerdings nur bedingt.

PREIS/LEISTUNG	84%	SEHR GUT
GRAFIK	79%	82%
SOUND	81%	EINZELSPIELER
STEUERUNG	81%	
MEHRSPIELER	85%	

GENRE	Sportspiel
HERSTELLER	49 Games/RTL Enterprises
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	1,2 GHz, 512 MByte RAM, 770 MByte HD

Viel Gutes, aber wenig Neues: Im olympischen Winter beschränkt sich *RTL Skispringen 2006* auf eine Reihe nützlicher Detailverbesserungen und fliegt damit gewohnt souverän an die Spitze. Wie die Vorgänger schreibt auch die Neuauflage der Hüpfsimulation Realismus groß: Von 41 originalgetreu nachgebildeten Weltcup-Schanzen stürzen Sie sich bei Tag und Nacht zu Tal. Neben der bekannten Verfolgerperspektive erstmals auch aus einer schaukelig-schönen Ego-Ansicht. Die ungewöhnliche, aber eingängige Maussteuerung blieb unverändert. Neulingen erklärt ein Tutorial, wie Sie unfallfrei durch die Luft segeln und bei der Landung den für die strengen Punktrichter wichtigen Telemark setzen. Bis auf einen 3D-Startmonitor, diverse Feuerwerke und einige Fanplakate blieb die ordentliche, aber nicht überragende Grafik unverändert. Während der Detailgrad der Sportler sowie deren Animationen nach wie vor gefallen, wirken manche Streckenrandobjekte Ende 2005 etwas angestaubt. Herzstück des Spiels bleibt die motivierende Karriere mit erweitertem Wettsystem und Herausforderungen durch andere Springer. Praktisch: Wer keine Lust aufs Wachsen seiner Skier hat, kann dies ab sofort automatisieren. Klasse sind zudem die noch umfangreicheren Kommentare des witzigen Reporter-Duos. Christian Sauerteig

Football Manager 2006



Die 2D-Spiele sehen schrecklich aus. Taktische Vorgaben werden jedoch bestens umgesetzt.



Mehr Originaldaten bietet kein anderer Manager. Auch der „Club" ist auf dem neuesten Stand.

RALPH WOLLNER

Mehr Spieltiefe und einen realistischeren Spielablauf bietet nicht mal der *Fußball Manager 06*. Der sieht dafür allerdings um Lichtjahre besser aus und punktet mit sehenswerten 3D-Spielen. Wer darauf verzichten kann und sich an der noch immer hohen Komplexität nicht stört, schlägt ruhigen Gewissens zu.

PREIS/LEISTUNG	80%	GUT
GRAFIK	44%	80%
SOUND	56%	EINZELSPIELER
STEUERUNG	71%	
MEHRSPIELER	74%	

GENRE	Wirtschaftssimulation
HERSTELLER	SI Games/Sega
PREIS	Ca. € 45,-
MINDESTENS	1,2 GHz, 256MByte RAM, 820 MByte HD

Fett, fetter, *Football Manager 2006*. Die neueste Ausgabe des Insel-Managers ist umfangreicher denn je, sieht aber immer noch hässlich aus. Aber wer einen schwedischen Lustmolch als Nationalcoach und einen pubertierenden Puffgänger als Sturmhoffnung hat, ist scheinbar schmerzunempfindlich. Bekanntlich zählen ja die inneren Werte und die trugen sicherlich dazu bei, dass der *Football Manager 2005* im letzten Jahr in England sämtliche Verkaufsrekorde brach. Der neueste Teil bleibt zwar seinem staubtrockenen Excel-Look und dem öden 2D-Spiel treu, bietet dafür aber noch mehr Originaldaten. Über 5.000 Teams aus mehr als 50 Nationen rund um den Globus stehen zur Wahl. In Deutschland ist sogar die Regionalliga mit authentischen Daten vertreten. Sie kümmern sich ausschließlich um Vertragsverhandlungen, Training und Mannschaftsaufstellung. Mit dem Ausbaldowern der optimalen Taktik und der passenden Spieler kann man sich stundenlang beschäftigen; die neue Spielerpositions-Anzeige erleichtert die Auswahl jedoch ungemein. Weitere Neuerungen wie Halbzeitansprachen, Trainervertragsverhandlungen oder fixere Ladezeiten sind nett. Noch netter ist allerdings die weiter verbesserte Simulation des nach wie vor extrem komplexen Fußballmanager-Alltags. Ralph Wollner

Monster Trux Extreme



Die fehlende künstliche Intelligenz der Computerfahrer führt oft zu unfreiwilligen Kollisionen.

Nanu: Aufmachung und Fahrgefühl von *Monster Trux Extreme* erinnern frappierend an den mäßigen Mädels-Renner *Action Girlz Racing* (siehe S. 153). Welch Wunder, schließlich steckt hinter beiden Titeln derselbe Entwickler. Der Preis ist mit 15 Euro gering – der Spielumfang aber auch. Mit acht PS-Kolossen geben Sie auf gerade einmal vier Strecken Stoff. Die Kurse sind abwechslungsreich, aber von geringer Zahl – enttäuschend wie die Fahrphysik. Die tonnenschweren Trucks lassen sich federleicht über die Strecken manövrieren und schlittern teilweise wie Autoscooter um die Kurven. Außerdem steuern sich nahezu alle Vehikel gleich. Wenigstens ist der Schwierigkeitsgrad halbwegs knackig und die KI der Mitfahrer recht ordentlich. Diese versuchen permanent, Sie von der Piste zu rempeln. Jeder Crash verschlechtert den Zustand Ihres Trucks. Damit Sie nicht als brennender Schrotthaufen enden, sammeln Sie die überall umherliegenden Reparatur-Kits ein. Spaßiger als das auf Dauer eintönige Solospiel ist der Mehrspieler-Modus. Hier drücken Sie zu zweit via Splitscreen an einem PC auf die Tube. Aufgrund der detailarmen Optik läuft *Monster Trux Extreme* auch auf älteren Systemen absolut flüssig – das ist immerhin etwas. Christian Sauerteig

PREIS/LEISTUNG	59%	AUSREICHEND
GRAFIK	58%	55%
SOUND	43%	EINZELSPIELER
STEUERUNG	61%	
MEHRSPIELER	60%	
GENRE	Rennspiel	
HERSTELLER	Datadesign Int./Groß Electronic	
PREIS	Ca. € 15,-	
MINDESTENS	500 MHz, 200 MByte HD, WinXP	

Pax Galaxia



Erobern Sie den Weltraum! Auf einer schnöden 2D-Sternenkarte legen Sie Routen fest, die Ihre in Sonnensystemen produzierten Raumschiffe abfliegen. So bestimmen Sie, welches Solarsystem Sie angreifen und einnehmen möchten. Taktische Überlegungen bringen Sie schneller ans Ziel. Wäre ganz lustig, müssten Sie keine 15 Euro dafür hinblättern. Für eine kleine Partie zwischendurch ist das bunte Gewusel auf dem Monitor recht nett, aber die Langzeitmotivation tendiert gen Null. Der Mehrspieler-Modus gegen bis zu fünf Mitstreiter macht die Sache auch nicht besser. Andreas Bertitsr

PREIS/LEISTUNG	45%	MANGELHAFT
GRAFIK	30%	41%
SOUND	–	EINZELSPIELER
STEUERUNG	58%	
MEHRSPIELER	42%	
GENRE	Echtzeit-Strategie	
HERSTELLER	Dio Games/Frogster	
PREIS	Ca. € 15,-	
MINDESTENS	200 MHz, 64 MByte RAM, 2,4 MByte HD	

Ski Resort Extreme



PREIS/LEISTUNG	60%	AUSREICHEND
GRAFIK	61%	57%
SOUND	60%	EINZELSPIELER
STEUERUNG	45%	
MEHRSPIELER	–	
GENRE	Wirtschaftssimulation	
HERSTELLER	Catdaddy Games/Frogster	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	800 MHz, 128 MByte, 700 MByte HD	

Pistensäue brauchen vor allem eins: Pisten. Genau diese erschaffen Sie in *Ski Resort Extreme* nebst dazugehörigem Erholungsgebiet. In lustiger 3D-Grafik pflanzen Sie Gebäude wie Unterkünfte, Kinos und Wartungsanlagen und legen Abfahrtsstrecken an. Wie in jeder Wirtschaftssimulation bestimmen Sie auch die Preise für sämtliche Attraktionen. Hört sich alles ganz lustig an, wäre da nicht die hundsmiserable Steuerung, die es zu einem Abenteuer macht, simple Wege zu bauen. Auch die Übersicht geht dank fehlender Kamerarotation schnell mal flöten. Andreas Bertits

GT Racers



Mit elf fiktiven Rennsemmeln heizen Sie bei Tag und Nacht durch potthässliche Nachbildungen von Berlin, London, Paris, Tokio und New York. Gegenverkehr und Fußgänger gibt es gar nicht, konkurrierende Fahrer lediglich bis zur dritten Kurve. Dann sind entweder alle Kontrahenten abgehängt oder an irgendwelchen Streckenrandobjekten „kleben" geblieben. Warum es mit der unübersichtlichen Stoßstangen-Kamera nur eine Perspektive gibt, bleibt wohl genau so ein Rätsel wie die Frage, wer diesen technisch veralteten und qualitativ enttäuschenden Städte-Raser freiwillig spielen soll. Christian Sauerteig

PREIS/LEISTUNG	38%	UNGENÜGEND
GRAFIK	31%	29%
SOUND	12%	EINZELSPIELER
STEUERUNG	48%	
MEHRSPIELER	36%	
GENRE	Rennspiel	
HERSTELLER	Trend	
PREIS	Ca. € 8,-	
MINDESTENS	500MHz, 128 MByte RAM, 370 MByte HD	

Hinter Gittern Vol. 2



PREIS/LEISTUNG	44%	MANGELHAFT
GRAFIK	47%	42%
SOUND	49%	EINZELSPIELER
STEUERUNG	21%	
MEHRSPIELER	–	
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Exozet Games/Electronic Arts	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1,5 GHz, 256 MByte RAM, 600 MB HD	

RTL will's wissen: Diesen Monat bringt der TV-Löwe gleich drei Spiele zu seinen „Kult-serien". Davon ist blöderweise eines schlechter als das andere. *Hinter Gittern Vol. 2* knüpft an die zweifelhaften Qualitäten seines Vorgängers an: Im Frauenknast steuern Sie die brünftige Christine Walter (die mit einer lieblichen Stimme der Sorte „Ruf mich an!") durch den harten Gefängnisalltag. Sie ist des Mordes verdächtigt und muss ihre Unschuld beweisen. Krass: Das klassische Adventure erstrahlt völlig in 3D – und sieht echt mies aus, besonders die Kamera ist grausam. Noch schlimmer: Die öden Dialoge sind viel zu lang. Felix Schütz



Ski Racing 2006



Durch die vielen Kameraperspektiven können Sie das Geschehen von allen Seiten bewundern.



Im Weltcup-Modus sind sämtliche Strecken der Saison 2005/2006 enthalten. Im Bild: Kitzbühel.

Passend zur Jahreszeit lässt Koch Media den nächsten Teil der *Ski Racing*-Serie vom Stapel und beeindruckt mit sinnvollen Neuigkeiten. Ski-Haserl bekommen genau das, was ihr Herz begehrt! Krachige Abfahrtsläufe, knifflige Slalomkurse und eine herrlich authentische Wintersportatmosphäre – da bleiben wahrlich keine Wünsche offen. Damit die rasanten Rutschpartien auch langanhaltenden Spielspaß gewähren, spendiert Koch Media dem Titel eine Steuerung, die zwar auf den ersten Blick äußerst simpel wirkt, sich bei näherer Betrachtung aber als sehr tiefschürfend erweist. Wer den Dreh erst mal heraus hat, schlittert geschmeidig um die Stangen und gerät in einen regelrechten Fahrfilm. Die Steuerung ist so direkt, dass man Sprünge und Kanteinlagen förmlich spüren kann. Absolut super! Mit von der Partie sind 19 namhafte Ski-Profis wie zum Beispiel Hermann Maier, Daron Rahlves und Kalle Palander. Sie haben die Wahl: Entweder übernehmen Sie die Kontrolle eines der vorgefertigten Ski-Promis oder Sie erschaffen sich ein junges Talent und begleiten den Neuling auf der knallharten Ochsentour zur Weltspitze. Brandneu: Im Mehrspieler-Modus treten bis zu 32 Athleten gegeneinander an. Vom Einzelrennen bis zum gesamten Weltcup ist alles möglich.

Ralph Wollner



RALPH WOLLNER

Ich liebe Schnee! Kein Wunder also, dass mir *Ski Racing 2006* sehr gut gefällt. Was man hier für sein Geld bekommt, geht mehr als nur in Ordnung. Der Umfang ist riesig und dank der Spieltiefe macht der Titel auch über lange Zeit Spaß. Satte Bedienung also für alle Ski-Fans.

PREIS/LEISTUNG	82%	SEHR GUT
GRAFIK	81%	81%
SOUND	70%	EINZELSPIELER
STEUERUNG	86%	
MEHRSPIELER	81%	
GENRE	Sportspiel	
HERSTELLER	Coldwood/Koch Media	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD	

RTL Ski Alpin 2006



Die Großzahl der Pisten sind den Originalen exakt nachempfunden.



Mithilfe der verschiedenen Kamera-Einstellungen können Sie Ihren Lauf genau analysieren.

Zeitgleich mit Koch Medias *Ski Racing 2006* schickt RTL Enterprises *Ski Alpin 2006* auf die Piste. Während *Ski Racing* klar die Arcadepiste herunterdonnert, erweist sich *Ski Alpin* als wesentlich simulationslastiger und somit spieltiefer. Das bedeutet auch, dass der Schwierigkeitsgrad hier deutlich anspruchsvoller ist. Es bedarf schon einiges an Übung, um geschmeidig über die Parcours zu wedeln. Das liegt vor allem an der äußerst sensiblen Steuerung, die nicht einmal den kleinsten Fahrfehler verzeiht und anfangs den Spieler in einer Tour in die Streckenbegrenzung schickt. Wer die nötige Zeit investiert, den belohnt das Spiel mit einem authentischen Ski-Erlebnis samt ungeheuren Geschwindigkeitsgefühl. In Sachen Original-Strecken und Fahrer geben sich beide Titel nicht viel, doch das gesamte Drumherum fällt bei *Ski Alpin 2006* üppiger aus. So können Sie im umfangreichen Managerteil neue Sponsoren an Land ziehen, Wetten abschließen und Personal anheuern. Außerdem kümmern Sie sich darum, welches Wachs am besten zur Pistenbeschaffenheit passt und Sie stellen Ihren Schützling auf die Wettkampfart ein. Im Mehrspieler-Modus können Sie mit bis zu zwölf E-Sportlern in den Disziplinen Abfahrt, Super-G, Slalom und Riesenslalom antreten. Eine Online-Liga gibt es nicht.

Ralph Wollner



RALPH WOLLNER

Diesen Monat ist für Skifans viel dabei. Wer es unkompliziert mag, kauft sich *Ski Racing 2006*. Wer hingegen mehr auf Simulation steht und sich vom hohen Schwierigkeitsgrad nicht frustrieren lässt, ist mit dem RTL-Teil besser bedient. In beiden Fällen lohnt sich der Kauf. Ski heil!

PREIS/LEISTUNG	84%	GUT
GRAFIK	78%	80%
SOUND	77%	EINZELSPIELER
STEUERUNG	80%	
MEHRSPIELER	79%	
GENRE	Sportspiel	
HERSTELLER	4Games/RTL Enterprises	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MByte RAM, 820 MByte HD	

American Chopper



Wenig abwechslungsreich: In einer öden Kleinstadt fahren Sie permanent von A nach B.

Vater und Sohn Teutul, die kultigen Motorradschrauber aus der RTL2-Serie *American Chopper*, knattern mit ihren abgefahrenen Feuerstühlen jetzt auch über die PC-Bildschirme. Allerdings lediglich auf Englisch und kurioserweise nur per Tastatur – die Zusammenarbeit mit einem Gamepad verweigert das Spiel konsequent. Im mit pixeligen Zwischensequenzen verunstalteten Story-Modus fangen Sie als Neuling in Teutuls Bike-Shop an und erledigen selten dämliche Aufträge. Auf der Suche nach einem befreundeten Zweiradschrauber knattern Sie auf Feuerhobeln wie der Black Widow und anderen abgefahrenen Öfen kreuz und quer durch die frei befahrbare Spielwelt. Und das geht das ganze Spiel so. Zwischendurch liefern Sie sich Rennen mit Ihrem Partner und konkurrierenden Bikern oder absolvieren Drag-Herausforderungen. Neben dem öden Spielablauf nervt vor allem die detailarme Optik. Die aus dem Fernsehen bekannten, endlos geilen Motorräder sehen im Spiel wie 08/15-Hobel aus und die Fahrer hängen stocksteif über dem Lenker. Die ungenaue Steuerung funktioniert erweist sich vor allem bei Drag-Rennen, wo es auf schnelle Gangwechsel ankommt, als echter Rohrkrepierer. Nur für beinharte Fans! Christian Sauerteig

PREIS/LEISTUNG	58%
GRAFIK	55%
SOUND	63%
STEUERUNG	54%
MEHRSPIELER	–

AUSREICHEND
56%
EINZELSPIELER

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Creat Studio/Midway
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	800 MHz, 128 MByte RAM, 3,9 GByte HD

Action Girlz



„Nimm Deinen Lippenstift, starte durch und mach dich klar für das Rennen!" Das ist nicht etwa der handgeschriebene Beipackzettel aus Cora Schumachers Handschuhfach, sondern das Motto von *Action Girlz Racing*. Beim laut Packungstext „einzigen Racing-Game, das von Mädchen für Mädchen erstellt wurde", tuckern Sie in feinster *Moorhuhn Kart*-Manier mit acht Pixel-Pomeranzen über ziemlich langweilige Rundkurse, die trotz Renderware-Grafik verdammt bescheiden aussehen. Jüngeren Spielerinnen mag das ja tatsächlich gefallen, alle anderen greifen besser zur Budget-Version von *Need for Speed Underground*. Auf Dauer motiviert *Action Girlz* auf keinen Fall. Christian Sauerteig

PREIS/LEISTUNG	56%
GRAFIK	53%
SOUND	41%
STEUERUNG	58%
MEHRSPIELER	–

MANGELHAFT
42%
EINZELSPIELER

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Datadesign Int./Groß Electronic
PREIS	Ca. € 15,-
MINDESTENS	500 MHz, 64 MByte RAM, Win XP

Autobahn Raser: Police Madness



„Die Polizei ist absolut wahnsinnig geworden!", steht auf der Rückseite des neuen Davilex-Titels. Bei näherer Betrachtung trifft das aber auch auf andere zu. *Autobahn Raser* hat kein Schadensmodell, eine schwammige Steuerung, einen Logikfehler nach dem anderen, ein Geschwindigkeitsgefühl, das sogar Altersheim-Insassen langweilt. Als Polizist nerven Sie Zivilfahrzeuge und fangen grenzdebile Verbrecher. Ab und zu bekommen Sie Belohnungen wie neue Sirenen und Autos, die sich komischerweise kaum von den anderen unterscheiden. Ein Witz, bei dem das Lachen im Hals stecken bleibt. Ralph Wollner

PREIS/LEISTUNG	56%
GRAFIK	60%
SOUND	11%
STEUERUNG	14%
MEHRSPIELER	35%

UNGENÜGEND
35%
EINZELSPIELER

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Davilex/Koch Media
PREIS	Ca. € 20,-
MINDESTENS	800 MHz, 128 MByte RAM, 560 MByte HD

Urban Extreme



Beim Arcade-Flitzer *Urban Extreme* ist vor allem der Schwierigkeitsgrad extrem: Auf gerade einmal vier Kursen wird man von den aggressiven Computergegnern permanent in den Gegenverkehr, die Streckenrandbegrenzung oder gegen Straßenschilder gedrängelt und explodiert kurze Zeit später. Das ist ähnlich unterhaltsam wie eine Fahrt von Hamburg nach München im Kofferraum eines Smart. Witziger sind die Mehrspieler-Duelle zu zweit an einem PC im Splitscreen-Modus. Die direkte Steuerung ist akzeptabel, was man von der pixeligen Grafik und dem trötigen Motorensound nicht behaupten kann. Nee, wir nehmen lieber woanders Platz. Christian Sauerteig

PREIS/LEISTUNG	43%
GRAFIK	42%
SOUND	35%
STEUERUNG	61%
MEHRSPIELER	49%

UNGENÜGEND
39%
EINZELSPIELER

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Datadesign Int./Groß Electronic
PREIS	Ca. € 15,-
MINDESTENS	500 MHz, 64MByte RAM, 250 MByte

Autobahn Raser: Destruction Madness



Destruction Madness ist eines der schlechtesten Rennspiele der Welt. Obwohl der Titel anderes erwarten lässt, beschränkt sich das Schadensmodell der insgesamt 18 Karren auf ein paar davonfliegende Pixelhaufen. Ziel ist es, die Gegner mittels aufgesammelter Waffen aus dem Verkehr zu ziehen. Dabei ist die Steuerung dermaßen verhunzt, dass es kaum möglich ist, den Wagen richtig zu kontrollieren. Die Städte und Strecken kennt man allesamt aus den Vorgängern. Außer ein paar kleiner Änderungen gibt es nichts Neues. Die 20 Euro können Sie getrost in Ihren Sparstrumpf stecken. Ralph Wollner

PREIS/LEISTUNG	40%
GRAFIK	41%
SOUND	13%
STEUERUNG	7%
MEHRSPIELER	21%

UNGENÜGEND
17%
EINZELSPIELER

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Davilex/Koch Media
PREIS	Ca. € 20,-
MINDESTENS	800 MHz, 128 MByte RAM, 560 MByte HD

DEIN MEISTER
beobachtet Dich!
CITY OF VILLAINS
de.cityofvillains.com
Ab 31. Oktober im Handel.
PC DVD
CITY OF HEROES
CRYPTIC STUDIOS
NCSOFT

BUDGET



Paar exellence!

Diese Karte werden Counter-Strike-Fans auf Anhieb erkennen: De_dust gehört zur beliebtesten Spielwiese des Shooters.

Schlagen Sie zwei Fliegen mit einer Klappe: COUNTER-STRIKE SOURCE und DAY OF DEFEAT SOURCE sind als Budget-Paket geschnürt. Wenn Sie zu den paar verlorenen Seelen gehören, die *Counter-Strike Source* noch nicht kennen, dann lesen Sie diesen Artikel. Sonst könnte der Besuch auf der nächsten LAN-Party in einer Peinlichkeit mit dem Ausmaß des Urknalls enden. Also, *Counter-Strike Source* ist die grafisch generalüberholte Variante des Originals, schlicht *Counter-Strike* genannt. Es geht um taktische Mehrspielerduelle im Netzwerk oder online, Anti-Terror-Einheit gegen Terroristen. Ja, dieses Konzept kennen Sie schon, seit Sie im Kindergarten waren. Damals hieß es aber Cowboys gegen Indianer. In *CS Source* bekriegen sich auf winzigen, aber im Detail sorgsam ausgearbeiteten Karten beide Teams mit Schrotflinten, Pistolen, Sturmgewehren. Angetrieben von der *Source*-Engine. sieht das inzwischen auch schön aus: Fässer rollen realistisch, von Granaten getroffene Gegner fliegen physikalisch korrekt durch die Luft, Texturen sind gestochen scharf.

VIER HER ODER ICH FALL UM

Auch drin im Spielepaket: der vergangenen Monat über *Steam* veröffentlichte Mehrspieler-Shooter *Day of Defeat Source*. Zeitlich ist der Titel ungefähr 60 Jahre vor *Counter-Strike Source* angesiedelt. Gekämpft wird im Zweiten Weltkrieg, zwar bislang nur auf vier Karten, aber die haben es in sich: Sie sind selbst in Nuancen perfekt auf Spielbarkeit getrimmt. Häuserkampf und Gefechte in engen Gassen stehen im Vordergrund. Wichtiger noch als bei *Counter-Strike* ist das Teamwork: Einzelkämpfer gehen im virtuellen Kugelhagel unter, Absprachen und gemeinsames Vorgehen ist Pflicht beim Erobern der Flaggen. Die eingebaute Sprachkommunikation erleichtert die Verständigung, Headset vorausgesetzt. Taktisch wird *Day of Defeat Source* durch sechs Spielerklassen: Scharfschützen verschanzen sich auf Türmen, Assault-Soldaten stürmen nach vorn, andere stellen schwere Maschinengewehre an Schlüsselpositionen auf. Thomas Weiß



THOMAS WEISS

Ja, man kann sich *Counter-Strike Source* und *Day of Defeat Source* herunterladen. Aber das kostet 40 US-Dollar, und am Ende hat man nichts Greifbares, sondern nur Daten auf der Festplatte. Ich danke Electronic Arts, dass sie diese beiden Mehrspieler-Shooter ganz altmodisch veröffentlichen. In einer hübschen Packung mit CDs drin, die mir Download-Orgien ersparen. Wenn Valve noch etwas an *Day of Defeat Source* schraubt – mehr Karten her, dafür das Spiettempo reduzieren –, dann bin ich vollends glücklich.



Counter-Strike Source

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	10. November 2005
GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Valve
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

MINDESTENS
1,2 GHz, 256 MByte RAM, 5 GByte HD, Win 98, Internet

MEHRSPIELER-OPTIONEN
CS: Bomben legen/entschärfen, Geiseln retten
DoD: ein Spielmodus (Flaggeneroberung)

TEST IN AUSGABE
CS Source: 12/04; DoD Source: 12/05

PREIS/LEISTUNG	87%
GRAFIK	89%
SOUND	91%
STEUERUNG	88%
EINZELSPIELER	–

SEHR GUT
Ein Shooter-Paket, das Action-Spielern die Freudentränen in die Augen treibt.

86%
MEHRSPIELER



SENNHEISER COMMUNICATIONS

PC160

Das PC 160-Stereo-Multimedia-Headset wurde in enger Kooperation mit führenden Profi-Gamern der eSports-Szene entwickelt, um die ganz speziellen Anforderungen von Gamern zu erfüllen:

- Einzigartiges 3D-, 360 Grad-Sound-Erlebnis. So nah am Livesound wie nur möglich!
- Einstellbarer Kopfbügel für perfekten Sitz
- XXL-Ohrpolster für extrem hohen Tragekomfort
- Justierbarer, biegsamer und drehbarer Mikrofonarm für klare Stimmübertragung, Komfort und Flexibilität
- Noise Cancelling Mikrofon für perfekte Sprachübertragung und -erkennung durch Filtern störender Hintergrundgeräusche
- Lautstärkeregler und Mikrofon-Stummschalter im Kabel



Jetzt gibt's was auf die Ohren!

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält das SENNHEISER PC-HEADSET PC 160 INKL. BATTLEFIELD 2(PC) als kostenloses Dankeschön!

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

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

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: + 43 (0)6246 8825277.

Angebot aus rechtlichen Gründen nicht für Österreich gültig

❒ **Ja, ich möchte das 2 JAHRES-PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 115,20 / 24 Ausgaben [= € 4,80/Ausg.]; Ausland € 139,20/24 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das 2 JAHRES-PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
ACHTUNG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 115,20 / 24 Ausgaben [= € 4,80/Ausg.]; Ausland € 139,20/24 Ausg.)
Angebot aus rechtlichen Gründen nicht für Österreich gültig

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)

Als Gratis-Dankeschön erhalte ich:

☐ **1 Headset PC 160 + Battlefield 2 (PC)**
(Art.-Nr. 002136)

(Angebot nur solange 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 Wo-

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

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

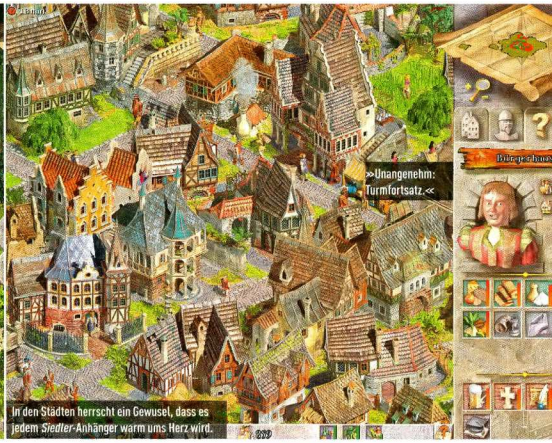
Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung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

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA 24 13

Ich bin damit einverstanden, daß Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).





Anno 1503

PC ACTION PREISTIPP

Anno 2005 kommt ANNO 1503, und zwar für schlappe zehn Euro. Nicht schlecht für ein Spiel, das sich dreihunderttausend Mal verkaufte. Die Weltmeere überqueren, fremde Kontinente besiedeln – das riecht nach Abenteuer. Für lockere zehn Flocken macht die Hammerpreis-Edition von *Anno 1503* Sie zum großen Entdecker, der Inseln ausfindig macht und siedelt, bis der ganze Bildschirm voller Leben ist. Das Spiel liegt zeitlich in der Ära der Auflehnung und Renaissance. Geschichtskundige wissen: Amerika wurde also bereits entdeckt. Die Eilande, die übrig sind, bebauen Sie nach Lust und Laune. Insgesamt dürfen Sie über 300 Gebäude errichten, wovon Sie die meisten erst im Laufe des Spiels freigeschalten. Dies geschieht einerseits durch den Ausbau Ihrer Siedlung, andererseits durch sich stetig vermehrende Forschungsoptionen. In Schulen und Universitäten generieren Ihre Einwohner Wissen. Ist davon genügend vorhanden, können Sie gegen Geld neue Erfindungen in Auftrag geben. Das animiert zum Weiterspielen bis tief in die Nacht hinein.

DA STECKT VIEL DRIN

Wie die meisten Frauen steht auch *Anno 1503* auf Größe: Die Spielwelt ist sieben Mal umfangreicher als die des Vorgängers. Satte neun Völker stehen zur Auswahl, alle mit eigenen Figuren, Gebäuden und Verhaltensweisen. Die Mongolen sind beispielsweise nicht sonderlich gastfreundlich, die Venezianer handeln hingegen für ihr Leben gern. Die Kampagne ist mit ihren zehn Missionen nicht nur sehr üppig ausgefallen, sondern auch ziemlich schwer. Manche Aufträge lassen selbst Aufbau-Strategie-Profis die Zähne zusammenbeißen – kleinere Planungsfehler bestraft *Anno 1503* nämlich sofort und gnadenlos. Wer in Ruhe entdecken, bauen und handeln möchte, weicht einfach aufs Endlosspiel aus. Thomas Weiß



THOMAS WEISS

Grafisch ist *Anno 1503* nicht mehr das, was man guten Gewissens als beeindruckend bezeichnen kann. Doch man muss solchen Spielen unter den Rock schauen. Auf die inneren Werte kommt es an! Und in der Beziehung ist *Anno 1503* ganz groß. Das Add-on liegt der Budget-Version übrigens nicht bei.



Anno 1503

PREIS	Ca. € 10,-
TERMIN	9. November 2005
GENRE	Aufbau-Strategie
ENTWICKLER	Max Design/Sunflowers
VERTRIEB	Koch Media
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

MINDESTENS
500 MHz, 256 MByte RAM, 960 MByte HD, Win98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Angekündigt, aber röchelnd nach über einem Jahr Entwicklungszeit untergegangen.

TEST IN AUSGABE
12/2002

PREIS/LEISTUNG	90%
GRAFIK	76%
SOUND	85%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	–

SEHR GUT
Zehn Euro für Aufbau-Sucht, die monatelang anhält – hier kann keiner „Nein" sagen.

84% EINZELSPIELER



Budget-Titel im Überblick

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Anno 1602 Königsedition	Strategie	Software Pyramide	80%	€ 7,50-	05/98
Anno 1503	Strategie	KOCH Media	84%	€ 10,-	12/02
Best of Sierra – Action	Action	Vivendi Universal	84%	€ 25,-	u.a. 01/05
Counter-Strike Source	Action	Electronic Arts	86%	€ 30,-	12/04
Die komplette CSI	Adventure	Ubisoft	66%	€ 30,-	u.a. 04/05
Half-Life 1 Anthologie	Action	Electronic Arts	75%	€ 20,-	12/98
Half-Life 2: Game of the Year Edition	Action	Electronic Arts	94%	€ 40,-	12/04
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	Software Pyramide	70%	€ 10,-	01/05
Silent Hunter 3	Simulation	Ubisoft	79%	€ 30,-	05/05

Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingspiele. Wenn Sie mitmachen möchten, blättern Sie auf Seite 22!

Platz 1



GTA San Andreas hat es wieder geschafft! Rockstars Gangsterepos setzt sich gegen harte Rivalen durch.

Bebe wohl!



Die Originalfassung des neuen Action-Feuerwerks der Jungs von Raven Software, *Quake 4*, wurde diesen Monat indiziert. Deshalb liefern wir diese Ausgabe den Test der deutschen Version nach. Sie wollen wissen, was sich da alles getan hat? Dann blättern Sie zurück auf Seite 110!

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	▲ (2)	GTA San Andreas	8/2005	93%	Rockstar North
2	▲ (NEU)	F.E.A.R.	11/2005	88%	Monolith
3	▲ (NEU)	Quake 4	1/2006	88%	Raven Software
4	■ (4)	Doom 3	10/2005	85%	id Software
5	▼ (2)	Half-Life 2	12/2004	94%	Valve
6	▲ (NEU)	Call of Duty 2	1/2006	90%	Infinity Ward
7	▼ (1)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
8	▼ (5)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
9	▼ (7)	World of Warcraft	2/2005	93%	Blizzard
10	▲ (NEU)	Pro Evolution Soccer 5	12/2005	89%	Konami
11	▲ (NEU)	Civilization 4	1/2006	88%	Firaxis
12	▼ (9)	Guild Wars	7/2005	86%	Arena-Net
13	▲ (NEU)	Vietcong 2	12/2005	86%	Illusion Softworks
14	▼ (12)	Far Cry	5/2004	91%	Crytek
15	▼ (10)	FIFA 06	11/2005	84%	EA Sports

Platz 2



Neueinsteiger *F.E.A.R.* aus dem Hause Monolith holt sich auf Anhieb die Bronzemedaille.

Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Erscheint am
Battlefield 2: Special Forces	Dice	24. November
Crime Life: Gang Wars	Konami	30. November
Daemon Vector	Brigades	8. Dezember
Matrix: Path of Neo	Shiny	Dezember
Need for Speed Most Wanted	EA Black Box	24. November
Psychonauts	Majesco Sales	25. November
Prince of Persia: Two Thrones	Ubisoft	Dezember
Stalin Subway	Brigades	8. Dezember
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Bethesda Softworks	Dezember
Vivisector: Beast Within	Brigades	8. Dezember



P2600 RUMBLE
PC Game Pad
Programmable
New FPS Feature
Rumble Force
- Vibrationsfunktion
- Leuchteffekte
- FPS-Taste
- 4 Schultertasten



10/2005 Hardware
Saitek P2600 Rumble
Spar-Tipp

P990 DUAL ANALOG
PC Game Pad
Programmable
New FPS Feature
- Leuchteffekte
- FPS-Taste
- 4 Schultertasten

MTW FIFA SOCCER
supported by Saitek

Deutscher Meister EPS V + VI
Nominiert zum „Team das Jahres"
beim eSports Award 2005
www.mymtw.com

Saitek™
www.saitek.de

SPIELERFORUM



Die aus dem Hauptspiel bekannten spektakulären Häuserschlachten tragen Sie auch auf den Karten unseres genialen Map-Packs aus.

Map, Map? Hurra!

Es ist noch nicht in Sicht – aber mit unserem exklusiven BATTLEFIELD 2 MAP- UND MOD-PACK überstehen Sie auch die Wartezeit bis zum ersehnten Add-on. Wetten?

Battlefield 2 | Nicht nur die Innenstädte des Irak und der deutsche Bundestag sind zurzeit ein einziges Schlachtfeld, auch auf dem virtuellen Schlachtfeld von EA fliegen die Fetzen. Seit *Battlefield 2* erschien, ballert die Fangemeinde aber nicht nur, sie bastelt auch fleißig. Aber keinen Weihnachtsschmuck mit dem kleinen Schwesterchen, sondern vor allem Mods und Maps. Keine Frage: Das Grundfutter aus den zwölf mitgelieferten Karten des Herstellers ist wirklich nahrhaft. Aber für die echten Gourmets unter Ihnen haben wir die Köche von www.dies-world.com an den Topf gelassen. Die zauberten ein Spezialmenü aus zehn superben Karten und zwei Modifikationen, das wir Ihnen exklusiv in PC ACTION präsentieren. Das Paket teilten wir aus technischen Gründen auf insgesamt drei Dateien auf. In den beiden ersten finden Sie jeweils fünf Maps und im dritten die Mods. Die Karten entpacken Sie in ein separates Verzeichnis und starten die jeweilige Installationsroutine, die Ihre *Battlefield 2*-Installation automatisch erkennen sollte. Die Installation der Maps läuft dann selbstständig ab.

PFADFINDER

Die Karten sind mit dem aktuellen Patch 1.03 gegen menschliche Kontrahenten spielbar. Zusätzlich können diese aber auch ohne Weiteres mit dem beigelegten *Mercenaries*-Mod oder im *Battlefield 2*-Mehrspieler-Modus „Conquest" gezockt werden. Für letztgenannten Modus kopieren Sie bitte das komplette Kartenverzeichnis nach „Battlefield 2\Mods\Bf2\Levels\". Für heiße Kämpfe mit *Mercenaries* ist das jeweilige Kartenverzeichnis komplett nach „Battlefield 2\Mods\Mercs\Levels\" zu kopieren. Auf der nächsten Doppelseite stellen wir alle Karten ausführlich vor. In den Beschreibungen finden sich auch die maximale Anzahl der Spieler für jedes Schlachtfeld. Neben den neuen Karten haben wir Ihnen die schon erwähnte Mehrspieler-Modifikation *Mercenaries* in der Version 5.0 auf den Silberling gepackt. Diese Erweiterung brezelt den Kooperations-Modus von *Battlefield 2* deutlich auf. Sie können damit gleichzeitig mit Bots und mensch-



lichen Mitspielern im Mehrspieler-Modus über die Karten flitzen. Die Installation des Mods starten Sie einfach per Doppelklick und wählen dann Ihr *Battlefield 2*-Verzeichnis aus.

ES WERDE LICHT!

Lesen bildet. Laut Bibel hat sich schon Gott über kaputte Glühbirnen geärgert. Wie sonst wohl ist sein berühmter Spruch „Es werde Licht" zu erklären? Das brauchen Sie auch bald häufig, nämlich dann, wenn Sie *Battlefield 2 Nights* installieren. Das Programm taucht die drei *BF2* Standard-Schlachtfelder „Mastuur City", „Sharqi Peninsula" und „Strike at Karkand" in absolute Dunkelheit. Absolute? Okay, nicht ganz. Einige Straßenlaternen funzeln noch in der Gegend herum. Aber Sie finden sich schon zurecht. Schließlich sind die Karten unverändert. Dafür verfügt jede Spielerklasse jetzt über ein Nachtsichtgerät. Sie aktivieren das Helferlein einfach im Spiel über das Einstiegsmenü („Enter"-Taste) mit der „NV On" Schaltfläche. In einer späteren Version will man Ihnen Taschenlampen spendieren. Die Einrichtung dieses Mods ist ebenso simpel wie der Paris Hilton nachgesagte Intellekt. Sie starten die Installationsdatei und wählen Ihr *Battlefield 2*-Verzeichnis aus. Kurz darauf können Sie die Nachtwache mit einem neu erstellten Desktopsymbol starten. Haben Sie den aktuellen Patch 1.03 für *Battlefield 2* installiert, führen Sie nach der Installation des Mods noch einmal die Datei „grab_data.bat" im Verzeichnis „Battlefield 2\Mods\Bf2Nights\" aus. Und jetzt auf in die Schlacht, Soldat! Marc Brehme

Info: www.battlefield2.com

Battlefield 2	AUF DVD Maps/Mods
AUTOR	Diverse
FILENAME	BF2_eXp-Special
VORAUSSETZUNG	Battlefield 2

PRO + CONTRA

- \+ Karten für bis zu 64 Spieler
- \- Nachtsichtgerät im *BF Night*-Mod fast nutzlos

FAZIT: „Geniale Erweiterungen zu einem genialen Spiel"

Inhalt

ACT OF WAR	
Map-Pack	Seite 165
BATTLEFIELD 2	
Map-Pack und Mods	Seite 158
BROWSERSPIELE	**SEITE 164**
COMMAND & CONQUER: GENERÄLE	
Imperial Assault	Seite 166
DIE SCHLACHT UM MITTELERDE	
Rise of Rome	Seite 166
Elbenstern	Seite 166
DOOM 3	
Map-Pack	Seite 168
FUSSBALL MANAGER 06	
Editor	Seite 165
HALF-LIFE	
The Conspiracy of Shadow	Seite 166
HALF-LIFE 2	
Dystopia	Seite 166
Lost Coast	Seite 164
Return to Mana	Seite 165
QUAKE 4	
dm_fleischhaus	Seite 165
MORROWIND	
Wizards' Islands	Seite 163
SÖLDNER : SECRET WARS	
Map-Pack	Seite 165
SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY	
Patch/Mehrspielerkarten	Seite 165
UNREAL TOURNAMENT 2004	
The Soulkeeper	Seite 162
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR	
Armageddon Steel Legion	Seite 165
WARCRAFT 3	
Nature's Call	Seite 166

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn Mod XY nicht auf der DVD? Der ist doch so geil...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

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

ALPHA MISSION 01



Verzeichnisname: alpha_mission_01
Autor: Jeff „Hayabusa" West
Coop: 16 Spieler
Conquest: 16, 32 & 64 Spieler

Die Terroristen haben es auf die Bahnstrecken und Ölpipelines abgesehen, die das kleine Dorf mit den fernöstlichen Gebäuden umgeben. Sie sollen das natürlich um jeden Preis verhindern. Viel Erfolg!

BEACH ATTACK



Verzeichnisname: beach_attack
Autor: Jeff „Hayabusa" West
Coop: 16 Spieler
Conquest: 16 & 32 Spieler

Sonne, Strand, Urlaub. Falsch gedacht. Faulenzen ist nicht! Sie erhalten den Befehl, die feindlichen Kräfte nach der Landung am Strand am Weiterkommen zu hindern. Nutzen Sie jede Deckung, um am Leben zu bleiben, Soldat!



DUST STORM



Verzeichnisname: dust_storm
Autor: Jeff „Hayabusa" West
Coop: 16 Spieler
Conquest: 16, 32 & 64 Spieler

Sie stecken mitten in einem Manöver und betreten mit Ihren Truppen ein kleines Dorf. Plötzlich bricht die Hölle los, denn die Feinde haben Sie bereits erwartet. Als wäre das nicht schon schlimmer als ein Sonntagsbesuch von der Schwiegermutter, sehen Sie außerdem nicht die Hand vor Augen! Wüstenplanet *Dune* lässt grüßen – der Sandsturm ebenfalls!



FOREST OF DEATH

Verzeichnisname: Forest_of_Death
Autor: Jeff „Hayabusa" West
Coop: 16 Spieler
Conquest: 16 Spieler

Auf dieser Karte haben sogar die männlichen Feinde viel Holz vor der Hütten. Sie verstecken sich nämlich im Dickicht der Wälder. Seien Sie also vorsichtig beim Abholzen. Die Map bietet sehr viel Vegetation und ist damit ein Paradies für Heckenschützen.





HELI SKY COMBAT BRAVO



Verzeichnisname: heli_sky_combat_bravo
Autor: Jeff „Hayabusa" West
Coop: 16 Spieler
Conquest: 16, 32 & 64 Spieler

Alles Gute kommt von oben. Oder auch nicht. Im Falle der überarbeiteten Karte „Operation Clean Sweep" flattern Ihnen die Hubschrauber und Tunguskas (mobile Flakpanzer) nur so um die Ohren. Viele Fahrzeuge sind umgerüstet, um entsprechend Paroli bieten zu können. Auf schwächeren Systemen kann es zu Rucklern kommen.



JUNGLE WAR





Verzeichnisname:	jungle_war
Autor:	Jeff „Hayabusa" West
Coop:	16 Spieler
Conquest:	16 & 32 Spieler

Premiere! Nein, nicht das Bezahl-Fernsehen. Eine echte! Mit *Jungle War* installieren Sie die erste Koop-fähige Nachtkarte für *Battlefield 2*. Blöd: Weil der Entwickler noch hier und da an der Karte herumschraubt, gibt es in der auf DVD vorliegenden Version noch keine Nachtsichtgeräte. Trotzdem – oder gerade deshalb – eine echte Herausforderung. Oder lesen Sie einfach unten weiter.

JUNGLE WAR 2



Verzeichnisname:	junglewar2
Autor:	Jeff „Hayabusa" West
Coop:	16 Spieler
Conquest:	16 & 32 Spieler

Okay, wir geben es zu. Die erste Version der Karte (siehe oben) war zu dunkel und fühlte sich an, als wären Sie in die Haut von Joana Zimmer geschlüpft. Das Remake spielt deshalb bei Sonnenaufgang und bietet mehr Einstiegspunkte. Der Schwierigkeitsgrad ist aber angesichts der üppigen Dschungelvegetation noch immer ganz schön happig.

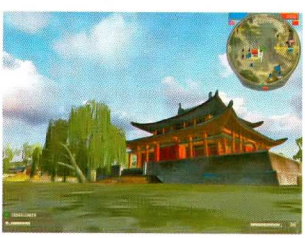
OPERATION TIDE



Verzeichnisname:	Operation_tide
Autor:	Jeff „Hayabusa" West
Coop:	16 Spieler
Conquest:	16, 32 & 64 Spieler

Runter kommen sie alle. Auch Lieutenant Tide und seine Crew, die mit ihrem Helikopter rechtzeitig bei Arbeitsbeginn abgeschmiert sind. Suchen Sie die faulen Säcke und sammeln Sie die Überlebenden ein. Falls es überhaupt welche gibt. Denn die Gegend wimmelt nur so von Gegnern. Alle Fahrzeuge sind Truppentransporter und auch der Commander ist in seinen Möglichkeiten beschränkt. Er kann lediglich für Nachschub sorgen.

PARATROOPER SQUAD



Verzeichnisname:	paratrooper_squad
Autor:	Jeff „Hayabusa" West
Coop:	16 Spieler
Conquest:	16 & 32 Spieler

In der Neuauflage der „Songhua Stalemate" steigen Sie im Gegensatz zum Original bei den Einstiegspunkten in der Luft ein – ganz wie bei den Amerikanern auf der *Battlefield 1942*-Karte „Market Garden". Himmel und Nebel sind hingegen unverändert geblieben. Auch hier ist es Ihr Job, den Terroristen an die Karre zu fahren. Die bösen Buben schleusen nämlich Rebellen über die Grenze und machen nur Stunk. Also sind Sie und Ihr Team gefragt, diesem Terz ein Ende zu machen. Denken Sie daran, die Reißleine Ihres Fallschirms zu ziehen und fliegen Sie wohl. Kollidieren Sie im Flug nämlich mit Ihren (computergesteuerten) Mitspielern, segnen Sie das Zeitliche. Das wird wenig salbungsvoll, sondern ein harter Aufschlag auf Mutter Erde. Autsch!

TANGO BASE

Verzeichnisname:	tango_base
Autor:	Jeff „Hayabusa" West
Coop:	16 Spieler
Conquest:	16 Spieler

Zu guter Letzt noch ein weiterer Kartenumbau. Als erste zu überarbeitende Karte hatte sich Jeff West „Fushe Pass" ausgesucht. Allerdings mehr zum Ausprobieren und Üben, denn ursprünglich sollte die Karte in dieser Form gar nicht veröffentlicht werden. Trotzdem macht sie Laune. Gerade auch wegen einiger offensichtlich sinnlos platzierter Objekte ... Probieren Sie es aus, sie merken sicher, was gemeint ist. Viel Spaß!





Das Beste zum Schloss!







Würden UNREAL TOURNAMENT 2004 und *Diablo* gemeinsam digitalen Nachwuchs bekommen, hieße er wohl THE SOULKEEPER.

UT 2004 | Was lange währt, wird endlich gut. Nach jahrelanger Entwicklungszeit erschien die so genannte „Total Conversion" *The Soulkeeper*, die *UT 2004* in ein völlig anderes Spiel verwandelt. Statt mit futuristischen Fahrzeugen und Knarren geht es nun mit Drachen und Armbrust zur Sache. Zu Beginn des Spiels legen Sie Ihre Fähigkeiten fest. Sie wählen dabei zwischen vier Rassen (Artedianer, Degathianer, Rothag, die Schwarze Legion) und verschiedenen Klassen, vom Kämpfer bis zum Magier. Die Klassen sind mit sehr unterschiedlichen Waffen und Spezialattributen ausgestattet. Alles ist vertreten, vom Jean-Claude-Van-Damme-Verschnitt mit 20-Pfund-Schwert bis hin zum zitternden Zaubergreis mit Magiebüchlein. Apropos Magie. Als Mann der Hexenkunst sind Sie im Nahkampf ein leichtes Opfer für Kämpfer. Suchen Sie Mana auf den Karten, halten Sie sich hübsch im Hintergrund, blättern in Ihrer verwunschenen Fibel und malen mit der Maus Symbole, um Ihre Zaubersprüchen auszulösen. Die Steuerung erinnert dabei an *Black & White* oder *Arx Fatalis*. Statt über die 21 Karten zu latschen, schwingen Sie sich auf Kriegspferde, Greifen oder sogar Feuer speiende Drachen, um schneller an die detaillierten Schauplätze zu gelangen. Mittelalterliche Städte, verwunschene Wälder und unterirdische Verliese stehen als Schlachtfelder zur Auswahl und erstrahlen durch die mit eigenen Effekten aufgebohrte *Unreal*-Engine in mitteralterlichen Glanz. Viel Zeit zum Gaffen haben Sie aber nicht, denn in den drei Spielmodi geht es flott zur Sache. Neben dem bekannten „Team-Deathmatch" verteidigen Sie bei der „Belagerung" Ihre Basis gegen anstürmende Gegner. Innovativ ist „Assassination", bei dem ein Nichtspielercharakter die Hauptrolle spielt. Während ein Team den armen Tropf ins Reich der Toten befördern will, soll das andere dafür sorgen, dass er am Leben bleibt. Spannend! Marc Brehme

Info: www.thesoulkeeper.com

Unreal Tournament 2004	AUF DVD Mod
AUTOR	The Soulkeeper Mod Team
FILENAME	SoulKeeperB
VORAUSSETZUNG	UT 2004 (V.3355)

PRO + CONTRA

+ Erfrischend anderes Spielprinzip
− Relativ hohe Hardware-Anforderungen

FAZIT: „Cooler Mittelalter-Mod mit innovativen Spielmodi und Flugdrachen."



Auf den Inseln der Zauberer begegnen Ihnen zahlreiche neue Gegnern wie dieser Eistroll, der eine ausgefeilte Kampfstrategie erfordert.


An Waffen herrscht kein Mangel. Allerdings ist herauszufinden, welches Mordinstrument gegen welchen Gegner effektiv wirkt.

»Regelblutungen können sehr plötzlich auftreten.«


»Holt das Letzte aus den Biestern raus: Vogelgrippe.«

Solche Flugdrachen ersetzen die nervigen Klippenläufer aus dem Hauptspiel.

Trolle, vorwärts!

Mit dem Mod WIZARDS' ISLANDS - SCOURGE OF THE FROST BRINGER macht MORROWIND einen Satz nach vorn. 30 Stunden lang.

Morrowind | Ein Hammer ist die englische Modifikation *Wizards' Islands - Scourge of the Frost Bringer*. Sie erweitert *The Elder Scrolls 3: Morrowind* in gigantischem Ausmaß. Im Spiel stört zu Beginn ein Geist Ihren Schlaf und bittet um Hilfe. Der nervige Typ stammt von einer der „Wizards' Islands", die man auf normalem Wege nicht erreichen kann. Erfüllen Sie die Aufgaben des Geistes, stechen Sie später stilecht von Tel Branora aus mit einem Geisterschiff in die Geistersee. Natürlich säuft der Kahn ab und Sie stranden schließlich auf „Winter Island", finden die Villa Ihres Gönners und werden Zeuge seiner Ermordung. Da Sie ohne ihn nicht auf das Festland zurückkehren können, müssen Sie einen anderen Weg von der Insel finden. Also labern Sie mit mehr als 200 neuen, mit individuellen Kommentaren versehenen Nichtspielercharakteren, erforschen die abwechslungsreiche Landschaft und vermöbeln dabei Gegner. Der Mod ersetzt das stumpfe „Haudrauf"-Geklicke aus *Morrowind* durch ein klassisches „Schere, Stein, Papier"-Prinzip. So sind einige Gegner gegen bestimmte Waffen oder Verzauberungen resistent, gegen andere wiederum sehr anfällig. Die verschneite Winterlandschaft wirkt sich nicht nur aufs Auge, sondern auch spielerisch aus. Eisstürme verursachen Schaden und zwingen Sie zum Erbetteln einer Schlafgelegenheit. Draußen würde Ihnen aufgrund der klirrenden Kälte nämlich der Hintern abfrieren. Unnötig zu erwähnen, dass brandneue Gegenstände, Waffen und Rüstungen seit der offiziellen Erweiterung *Tribunal* obligatorisch sind. Der begnadete Musikus Félix Frédéric Baril (siehe Interview unten) peppte den Mod auch musikalisch kräftig auf. Bevor Sie Drachen und Yetis verkloppen und Aufgaben lösen, müssen Sie den Mod installieren. Kopieren Sie den Ordner „Data Files" in das Hauptverzeichnis von *Morrowind*. Außerdem brauchen Sie die Anpassung an die deutsche Version (wipatch1r.esp, Download etwa unter http://forum.newraven.net), die in „Data Files" gehört. Aktivieren Sie dann *Wizards' Islands* und die beiden Patches im *Morrowind*-Launcher. Dann sind Sie reif für die Inseln! Marc Brehme

Info: www.wizards-islands.com

Morrowind	AUF DVD: Mod
AUTOR	Wizards' Islands Mod-Team
FILENAME	Wizards' Islands
VORAUSSETZUNG	Morrowind & Add-on Tribunal

PRO + CONTRA

- \+ Riesiger Umfang, große Dialogdichte
- − Gelegentliche Clippingfehler und Abstürze

FAZIT: „Geniales Fantasy-Abenteuer! Fast schon ein eigenständiges Spiel."

INTERVIEW

„WIZARDS' ISLANDS LEBT MEHR VON DER STORY ALS MORROWIND."


»Neulich beim Metzger: Kleine Kotelettchen.«

Was den Mod so besonders macht und ob es bald eine deutsche Version gibt, verriet uns Hauptdesigner und Mod-Teamleader Félix Frédéric Baril.

PC ACTION Zu Beginn von *Wizards' Islands* findet sich der Spieler auf einer Insel wieder, die er nicht verlassen kann. Widerspricht das nicht der offenen Spielwelt von Vvardenfell?

FÉLIX FRÉDÉRIC BARIL: Diese Entscheidung haben wir bereits in einem sehr frühen Stadium der Entwicklung getroffen. Der Hauptgrund dafür ist die Story des neuen Gebietes. Es wäre ja auch unlogisch, wenn der Spieler nach Vvardenfell zurückkehren könnte, obwohl diese „neue Welt" eben total neu für ihn ist. Anders gesagt: Dadurch, dass sich die neue Story auf der Insel entwickelt und viele wichtige Sachen passieren, gibt es eigentlich keinen Grund mehr, nach Vvardenfell zurückzukehren. Ein weiterer Aspekt ist die Spieltiefe. Es war mein persönlicher Wunsch, dass sich *Wizards' Islands - Scourge of the Frost Bringer* weitaus linearer spielt und mehr von der Story lebt als *Morrowind*.

PC ACTION *Wizards' Islands* hat schon zahlreiche deutsche Fans. Beabsichtigt ihr, den Mod für Deutschland zu lokalisieren oder verlasst ihr euch auf andere Modder?

FÉLIX FRÉDÉRIC BARIL: Angeblich sind bereits russische und italienische Übersetzungen von anderen Teams in Arbeit. Wegen einer deutschen Übersetzung hat sich aber noch niemand bei uns gemeldet. Ich selbst habe nur einen Deutsch-Kurs an der Uni belegt – durch den ich auch noch durchgefallen bin. Also bin ich wohl nicht die beste Wahl für diesen Job.

PC ACTION Was ist mit Kapitel 2? Wann kommt es raus und was wird es Neues geben?

FÉLIX FRÉDÉRIC BARIL: Kapitel 2 ist offiziell eingestellt. Wir haben ein wichtiges Mitglied unsere Teams verloren und der Rest benötigte eine Pause, um sich aufs Studium zu konzentrieren. Ich selbst habe aber immer noch Pläne, in Zukunft einen anderen Mod zu machen. Vielleicht sogar ein komplettes Spiel mit zeitgenössischer Kunst und Musik. Dieses Projekt könnte potenziell dadurch finanziert werden, wenn ich erfolgreich meinen Doktortitel in Musik ablege.

PC ACTION Gibt es deinerseits bereits Pläne, auch Mods für *Oblivion* zu machen?

FÉLIX FRÉDÉRIC BARIL: Ich selbst habe keine. Vincent, ein Mitglied unseres Teams, leitet ein neues Projekt von Wizards' Alliance, für das ich voller Hoffnung bin. Irgendwann 2009-2010 werde ich auch wieder in die Modding-Szene einsteigen. Ich denke, dass *Oblivion* dann, eine komplette Spiele-Generation später, ganz schön alt aussieht.

Küstennebel





Wenn Ihr Rechenknecht beim kostenlosen HALF-LIFE 2-Zusatzlevel LOST COAST ins Ruckeln kommt, muss er sich nicht unbedingt Anisschnaps hinter die Grafikkarte gegossen haben.

Half-Life 2 | Ende November veröffentlichte Valve den Demo-Level *Lost Coast*. *Half-Life 2*-Zocker saugen den Küstenspaziergang kostenlos über Steam. Das empfiehlt sich aber nur, wenn Sie mehr in Ihren PC investieren als in Ihre Frau. Die Systemvoraussetzungen für die grafisch opulente Gegnerhatz sind nämlich heftig. Ein 2,2 GHz schneller Prozessor, ein Gigabyte RAM und eine DirectX-9-fähige Grafikkarte sollten Sie schon auf der Pfanne haben, wenn Sie dem Fischermann in die runzligen Augen schauen und auf die glänzenden Gummistiefel spucken wollen. *Lost Coast* brezelt *Half-Life 2* erstmals mit dem „High Dynamic Range Lightning" (HDR) auf. Diese neuen Lichteffekte lassen Sie etwa die Augen zusammenkneifen, wenn Sie aus einem Hausflur wieder ins grelle Sonnenlicht treten und alles sieht einfach realistischer aus. Die HDR-Technik wertet die *Source*-Engine auf und ist damit auch für künftige Mods verfügbar. Wenn Sie glauben, richtig viel Action in *Lost Coast* zu erleben, müssen wir Sie enttäuschen. Die neue HDR-Spielerei ist mehr Technik-Demo als Extra-Level. Klar putzen Sie auch einige Gegner weg. Zwischendurch tauchen immer wieder Sprechblasen auf, die Sprachkommentare von Chefentwickler Gabe Newell und Kollegen aktivieren. Sie erfahren, wie einzelne Szenen entstanden sind. Alternativ lässt sich das Gelaber abschalten, bevor Sie sich mit den bekannten Wummen in der Hand einen steilen Küstenabschnitt hinaufkämpfen. Dort schalten Sie eine Kanone in einer Kirche aus, erledigen die anstürmenden Combines und holen nach fünf Minuten einen Heli vom Himmel. Marc Brehme

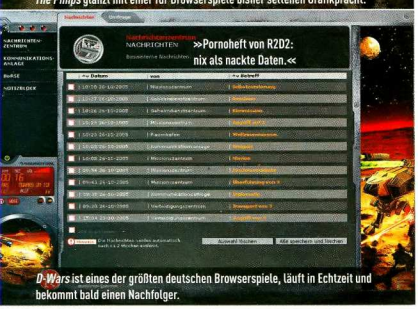
Info: www.half-life2.com

AHOI, BROWSE!

www.gdynamite.de gamesdynamite



The Pimps glänzt mit einer für Browserspiele bisher seltenen Grafikpracht.



D-Wars ist eines der größten deutschen Browserspiele, läuft in Echtzeit und bekommt bald einen Nachfolger.

Gut gepimpert

***Pimp my Ride* war nur der Anfang. Jetzt pimpt die ganze Stadt und du kannst es bis zum Boss bringen!**

„Eröffne Clubs, Bordelle, Crack- und Weedfarms und lass deine Nutten und Dealer Geld für dich verdienen!" Was klingt wie die Werbung für *Grand Theft Auto 4*, ist in Wirklichkeit ein Browserspiel. *The Pimps* (www.the-pimps.de) trägt in jeder Hinsicht dick auf. Die Grafik ist für ein Spielchen im Surf-Fenster ganz schön schick. Eine dreidimensionale Charaktergenerierung jedenfalls haben wir bisher im Browserfenster noch nicht gesehen. Ihr virtuelles Alter Ego – ein waschechter Zuhälter – lässt sich dabei sogar drehen. Cool, oder? Sie wählen nicht nur die Herkunft Ihres Luden, sondern auch ob es ein dürrer Hänfling wie *Spider Man*-Darsteller Tobey Maguire oder ein Berg von einem Mann wie Reiner Calmund wird. Ebenso gewaltig sind aber auch die Strafen, die Ihnen drohen, sollten Sie sich in der wirklichen Welt wie im Spiel verhalten. Dirnen anheuern und auf die Straße schicken, Bordelle bauen und Drogen verticken gehören nämlich zum Kerngeschäft Ihrer virtuellen Luden-Existenz.

TEIL DES GANZEN

Die Spielwelt ist in Städte aufgeteilt, die mehrere Distrikte enthalten. Sind Sie gut, kontrollieren Sie als Spieler einen oder mehrere Distrikte. Je weiter Sie Ihren Charakter aufrüsten, desto angesehener ist er, kann für seine Kokspäckchen schon mal ein paar Euro mehr verlangen und desto besser laufen auch seine Clubs. Mit mehr und mehr Stadtgebieten unter Ihrer Fuchtel steigt Ihr Ansehen – das Hauptziel des Spiels. Das ist zwar spielerisch nicht unbedingt besser oder origineller als bei den Titeln, die wir in den vergangenen Ausgaben vorstellten, aber wenn Sie Ihre Werke und Angestellten in hochfeiner Grafikverpackung bewundern dürfen, trägt das natürlich wesentlich zum Flair bei. Noch besser als die Grafik sind allerdings die Preise, die es zu gewinnen gibt. Bis zu 10.000 Euro winken dem größten Gauner. Jetzt aber mal Butter bei die Fische. Nur Licht, kein Schatten? Okay, hier kommt der Haken: Das Spiel verführt den Spieler ungeniert dazu, Premium-Dienste zu beanspruchen, um sich spielerische Vorteile zu verschaffen. Eine flotte DSL-Internetverbindung sowie eine aktuelle Flash-Version sind Voraussetzungen für Ihren Aufstieg zum Boss-Pimp. Fazit: *The Pimps* ist nichts für Nonnen und Schotten, aber umso besser für skrupellose PC ACTION-Leser.

HIMMEL UND ERDE

Spielen Sie gern den Boss und suchen ein rundum hübsches, gut ausbalanciertes und einsteigerfreundliches Browserspiel? Dann sollten Sie sich in *Travian* (www.travian.de) als Häuptling eines Dorfes der Römer, Gallier oder Germanen versuchen. Kürzlich wurde bereits die dritte deutsche Spielewelt eröffnet, die auch schon wieder stark besiedelt ist. Wer sich zu lang Zeit lässt, hat viel Nachholbedarf – wenn er überhaupt noch einen Platz bekommt. Ihnen ist der Weltraum lieber als Mutter Erde? Dann dürfen Sie sich bald auf Nachfolger zu zwei erfolgreichen Spielen freuen. An *D-Wars 2* und *Empire Universe 2* wird eifrig gewerkelt. Sobald es heiße Neuigkeiten gibt, binden wir Sie Ihnen an dieser Stelle natürlich auf die Nase. Marc Brehme



Das vierte Beben schon überstanden, im Mehrspieler-Modus schon der King? Dann finden Sie bei unseren Tipps für QUAKE 4 MAPS einen leckeren Nachtisch.

Quake 4 | Kaum steht *Quake 4* im Laden, schon brummt die Community. Garth „Zombie" Hendy (*Final Key* und *A Place Of Malice* für *Doom 3*) beschert uns jetzt die DM-Karte *DA-Prison Abuse* für *Q4*. Diese und andere Maps stehen für Sie unter www.quake4maps.org bereit. Auf der DVD liefern wir die Mehrspieler-Map *Fleischhaus* von Moritz Reinhold für bis zu sechs Zocker. Lecker! Marc Brehme

Info: www.quake4maps.org

Quake 4 — AUF DVD: Map

AUTOR	Moritz Reinhold
FILENAME	dm_fleischhaus
VORAUSSETZUNG	Quake 4

PRO + CONTRA
- \+ Cooles Design für schelle Action
- − Noch wenige Spieler online

FAZIT: „Hau in die Tasten Moritz, wir wollen mehr davon!"

Sandburgen hauen



In diesem MAP-PACK für ACT OF WAR stecken Spannung, Spiel und die Gewinnerkarten vom September.

Act of War | Im leckeren Kartensalat stecken diesen Monat natürlich auch die Monatsgewinner des Map-Contest vom September: Native Land (Funkelchen), War for the Wilderness (Serdar Bellikli), The Fight for the Bank (Herz-Zorro) und The Face of War (Kay Zuleger). Übrigens: Der Wettbewerb läuft weiter! Also: Anleitung zum Kartenbasteln (auf DVD) studieren, Karte einschicken, Preise abstauben! Worauf warten Sie? Marc Brehme

Info: www.planet-actofwar.de

Act of War — AUF DVD: Maps

AUTOR	Diverse
FILENAMEN	MAPCONTEST MAPPACK SEPTEMBER 05, aow_mapeditor_tutorial_v1.03
VORAUSSETZUNG	Act of War

PRO + CONTRA
- \+ Gelungenes Leveldesign
- − Frische Soundeffekte wären nett gewesen

FAZIT: „Da geht noch was. Mitmachen lohnt!"

LIES MICH!

Armageddon Steel Legion

Warhammer 40.000 | Warum Geld für das offizielle Add-on ausgeben, wenn man neue Fraktionen kostenlos aus der Community beziehen kann? Weil eine Einzelspieler-Kampagne fehlt! Trotzdem: Der *Dawn of War*-Mod *Armageddon Steel Legion* bringt neben den brandneuen Einheiten der Imperialen Armee auch mit neuen Helden für die Orks, Space Marines und Eldar frischen Wind ins Spielgeschehen. Außerdem erforschen Sie zusätzliche Technologien, wie Molotow-Cocktails oder Lufttransporter für Fahrzeuge und Panzer. Das gelungene Balancing und die gute Sprachausgabe machen den Mod zu einem absoluten Muss für *Warhammer*-Fans! Saugen, zocken! (MB)

Info: http://dawnofwar.filefront.com

Zusatzkarten

AUF DVD: Maps



Söldner: Secret Wars | Wir lieben unsere Leser. Deshalb haben wir die vier neuen Zusatzkarten Riverside, Powerbase, Small Mountains und Cross River von Jowood für *Söldner: Secret Wars* auf unsere DVD gepackt. Auf allen Maps stehen die Spielmodi Capture the Vehicle, Capture the Flag, Super Conquest und der Conquest Mode zur Verfügung. Außerdem beinhalten die Karten neue Verteidigungsanlagen mit Stinger oder TOW-Raketen. Lassen Sie es rauchen! (MB)

Info: http://soldner.jowood.com

Zusatzkarten

AUF DVD: Patch

Splinter Cell 3 | Während die Entwickler bereits am vierten Teil von Sam Fishers Abenteuern stricken, hat Ubisoft den Patch 1.05 für *Splinter Cell 3: Chaos Theory* veröffentlicht. Darin enthalten sind zwei neue Mehrspielkarten für den Koop-Modus der taktischen Schleicherei. Sie huschen über das Gelände eines Kernkraftwerks sowie durch das Hauptquartier der UN. Den 70 MByte großen Patch finden Sie im Datenbereich „Patches" unserer DVD. (MB)

Info: www.splintercell3.de

Editor

AUF DVD: Editor

Fußball Manager 06 | Oliver Kahn und Jens Lehmann in einem Fußballklub? Das gibt es nie? Falsch gedacht! Mit dem Editor für den *Fußball Manager 2006* machen die Stars jetzt endlich, was Sie wollen. Sie verpassen Ballack eine Schusskraftschwäche oder ändern das Gehalt des Balljägers auf Kreisklasse-Niveau. Alles kein Problem. Praktisch: Eine Suchfunktion erspart die ewige Klickerei durch den riesigen Datensatz. Wichtig: Der *Fußball Manager 2006* muss installiert sein, bevor Sie den Editor nutzen können. (MB)

Info: www.fm2006.de



Return to Mana

Half-Life 2 | Vielleicht kennen Sie noch die *Secret of Mana*-Spiele für das Super Nintendo. Damals gehörten die Spiele zu den atmosphärischsten Action-Rollenspielen für Konsole. Eine Schar Fans entwickelt nun eine Modifikation für *Half-Life 2*. *Return to Mana: Legacy of the Eight Elements* soll die Fantasy-Geschichte fortsetzen. Erste Bilder sehen hervorragend aus! (AB)

Info: http://rtm.mods.de

LIES MICH!

The Conspiracy of Shadow

Half-Life | Nein, die guten alten Zeiten des Valve-Klassikers sind noch lange nicht vorbei. Dank einer aktiven Community erscheinen noch immer Mods für das betagte Spiel. *The Conspiracy of Shadow* will eine Mischung aus Ego-Shooter und Abenteuer werden und bietet daher Adventure-Elemente wie Rätsel und Gespräche. An Grafik und KI müssen die Entwickler aber noch feilen. Trotzdem ist der Mod einen Blick wert, nicht allein wegen des Koop-Modus, mit dem zwei Spieler die Einzelspieler-Kampagne gemeinsam zocken können. Außerdem im Angebot: Erfahrungs-System, Radar, Particle-System, acht neue Waffen und Gegner sowie zwei alternative Enden. (MB)

Info: http://tcis.hl2files.com

Dystopia

AUF DVD
Demo

Half-Life 2 | Wie versprochen liefern wir Ihnen diesem Monat die Demo der *HLZ*-Modifikation *Dystopia* nach, die es in der vorangegangenen Ausgabe aus Termingründen nicht auf die DVD schaffte. Die Cyber-Punk Mod stellt das Mannschaftsspiel in den Vordergrund und macht mächtig Laune. Probieren Sie es aus! Übrigens: Demnächst ist ein Update der Demo geplant, das die vier frischen Karten Connection, Silo, UrbanRisk und Abandon in die Installation spülen soll. (MB)



Info: www.dystopia-game.com

Nature's Call

Warcraft 3 | Spinnen als Helden? Der legendäre Mod *Nature's Call* macht es möglich. Inzwischen umfasst diese Software-Perle zwei komplette Kampagnen (The Spider Queen und Return of the Dragon) auf insgesamt achtzehn hübschen Spielkarten. Gebäude und Einheiten frisiert der Mod kräftig auf. Alles sieht spinnenartig aus und hat auch solche Namen. Eine absolut gelungene Modifikation, die Sie sich auf jeden Fall anschauen sollten! (MB)

Info: www.wc3search/p=Maps&ID=23

Imperial Assault

C&C Generäle | Sie sind es leid, auf *Star Wars: Empire at War* zu warten und Ihre *C&C Generäle* CDs setzen daheim schon Staub an? Dann werfen Sie doch mal einen Blick auf den Mod *Imperial Assault*. Die coole Software beamt Ihre *Generäle*-Installation direkt ins *Star Wars*-Imperium. In Skirmish- und Mehrspieler-Gefechten hauen Sie sich auf Seiten des Imperiums oder der Rebellenallianz die aus den Filmen bekannten Einheiten wie AT-ATs und das Flak-Vehikel AT-AA um die Ohren. Zwei Kampagnen sind ebenfalls in Arbeit. Bereits im aktuellen Stadium sorgt der Mod für echte *Star Wars* Atmosphäre. Möge die Macht mit Ihnen und dem Download von 163 MByte sein. (MB)



Info: www.imperialassault.com



Spaß auf dem Tummelplatz

RISE OF ROME entführt SCHLACHT UM MITTELERDE auf eine Zeitreise ins römische Reich. Mit dicken Tieren und Julius Cäsar.

Schlacht um Mittelerde | Wer braucht schon die Armeen Rohans und Gondors, wenn er Römer und Karthager in Massenschlachten schicken kann? Eben. Das dachten sich auch die Macher der so genannten Total Conversion *Rise of Rome* und ersetzen so ziemlich alles in der *Mittelerde*-Installation. Neue Einheiten, Texturen, Sprache, Geräusche und Musik. Im Mehrspieler-Modus bietet der Mod gerade auch wegen der unterschiedlichen neuen Einheiten taktische Herausforderungen. Auf Seiten der Karthager ziehen Sie etwa mit Elefanten in die Schlacht, denen nur mit Feuer und Pfeilen beizukommen ist. Jede Fraktion hat eine geschichtsträchtige Figur wie etwa Julius Cäsar und soll später eine Einzelspieler-Kampagne spendiert bekommen. Marc Brehme

Info: http://rome.atomicwienerdog.com

Zeig mir dein Elfenbein!





Der Mod ELBENSTERN könnte fast als offizielles Add-on zu SCHLACHT UM MITTELERDE durchgehen. Der neue spielbaren Fraktion Lothlorién sei Dank.

Schlacht um Mittelerde | *Elbenstern* ist nicht nur ein grafisches Schmankerl, sondern bringt auch zahlreiche Änderungen ins Spiel. Zoom, zoom heißt die Devise – auch ohne Mazda. So nah am Geschehen bewundern Sie neue und überarbeitete Texturen der Figuren. Und davon gibt es eine ganze Menge. Sie scheuchen nämlich auch Elbenheldinnen wie Galadriel und Arwen über die Karten oder protzen mit dem Fiesling Sauron und dessen Spezialkräften. Das Menü dafür wurde für jede Rasse komplett überarbeitet, an der Balance zwischen den einzelnen Einheiten ist ebenfalls kräftig gefeilt worden. So blättern Sie für den Balrog jetzt 25 und für Sauron sagenhafte 6.000 Punkte hin. Heftig! Marc Brehme

Info: www.the-elbenstern-mod.de

Klingeltöne für dein Handy

33333*

Jamba! www.jamba.de

Charts

		poly	real
1	Tokio Hotel - Durch D. Monsun	Ring5520	Sing1675
2	Rihanna - Pon De Replay	Ring5521	Sing1676
3	Die Firma - Die Eine 2005	Ring5522	Sing1677
4	Sean Paul - We Be Burnin'	Ring5523	Sing1678
5	Bloodhound G. - Foxtrot Uni. Charlie K.	Ring5524	Sing1679
6	US5 - Just Because Of You	Ring5525	Sing1680
7	Chubb Chubbs - Daddy Cool	Ring5526	Sing1681
8	Juanes - La Camisa Negra	Ring5527	Sing1682
9	M. Terenzi - Love To Be Loved...	Ring5528	Sing1683
10	Crazy Frog - I Like To Move It	Ring5529	Sing1684
11	Deine Lieb.rapper - Steh Wied. Auf	Ring5530	Sing1685
12	Kool Savas - Guck My Man	Ring5531	Sing1686

Löschlogos



Erotik Download



Videoklingeltöne



Deine Lieb.rapper	Scooter	Die Firma
Steh Wieder Auf	Hello	Die Eine 2005

TV + Film

	poly	real
Bonanza	Ring5532	Sing1687
Das Boot	Ring5533	Sing1688
Ghostbusters	Ring5534	Sing1689
Las Vegas I. P. - James Bond	Ring5535	Sing1690
Mission Impossible	Ring5536	Sing1691
Spiel Mir Das Lied V. Tod	Ring5537	Sing1692
Survivor - Eye Of The Tiger	Ring5538	Sing1693

Handybilder



Handy Themes



Animierte Sexy Handybilder



Animierte Handybilder



Sexy Handybilder



Paris Hilton Sexy Handybilder



Handy Spiele



Für Handybilder z.B.



Sende „Mega8575" an

+ 9222 (SFr 9,90)

33333*

In allen Netzen verfügbar

Im Monat (Sparabos) 4,99€

Poly/Real/ Videoklingeltöne	Guthaben: 3 Töne + 15 Logos + Musiknews+ WAP-Inhalte + 9 Software
(Sexy) Animierte Handybilder	Guthaben: 5 Stück
(Sexy) Handybilder	Guthaben: 10 Stück
Premium Spiele	Guthaben: 2 Stück
Themes	Guthaben: 4 Stück
Erotik Download	Guthaben: 2 Stück

jeweils pro Monat als Guthaben jeweils zzgl. 1 SMS pro Ton/(Sexy) Handybild/(Sexy) Animiertes Handybild/Spiel/Theme/Erotik Download (+ Transport). Abruf der Produkte über SMS, Internet (www.pcaction.de) oder wap (wap.jamba.de). Abrechnung über Mobilfunkanbieter. Es gelten die SMS/WAP/GPRS/UMTS-Verbindungspreise des Mobilfunkanbieters. Kündigung der Sparabos jederzeit zum Monatsende per SMS mit „stopcool" an 33333 (€ 0,20/SMS). Tel: 0180-5554890 (€ 0,12/Min). Es gelten die AGB der Jamba! GmbH, abrufbar und speicherbar auf www.pcaction.de. Nutze dein Guthaben und sende „Liste" an 33333*. Handytypen & AGB auf www.pcaction.de

Poly Handyinfo: Nokia: 3510i, 6100, 6230, 6610, 7250(i); Siemens MC60, M55; Samsung: E600, E700; Sony Ericsson: T610, T630; Motorola: V525, V600 **Real Music Handyinfo:** Nokia: 3200, 3220, 3650, 6600, 7650; Siemens: C65, M65, S65; Samsung: E600, E700; Sony Ericsson: K500i, K700i; Motorola: V525, V600 **(Sexy) Handybilder Handyinfo:** Nokia: 3510i, 6100, 6230, 6610, 7250(i); Siemens: CF62, MC60, M55; Samsung: E600, E700; Sony Ericsson: T610, T630; Motorola: V525, V600 **(Sexy) Animierte Handybilder Handyinfo:** Nokia: 3100, 3650, 6230, 6600, N-Gage QD; Siemens: A60, M55, S65, SL65; Samsung: E700, E800, X600; Sony Ericsson: T610, T630, K700i; Motorola: V525, V600, V620 **Videoklingeltöne Handyinfo:** Nokia: N-Gage QD, 3650, 3660, 6260, 6630, 6670, 7610, 7650 **Spiele Handyinfo:** Nokia: 2650, 3100, 3650, 6230, 6600, 6681, 7650, N-Gage QD; Sony Ericsson: K700i, Z1010 **Themes Handyinfo:** Motorola: A630, C370, E380, V220, V600, V80; Nokia: 3220, 6600, 7610, 7270; Siemens: S65, C65, SL65; Sony Ericsson: T630, Z600, K500, S700, P900, Z1010 **Erotik Download Handyinfo:** Nokia: 2650, 3100, 3650, 6230, 6600, 6681, 6820, 7650, N-Gage QD; Motorola: V500, V800; Samsung: SGH-P400, E710, X450; Siemens: SX1; Sony Ericsson: K700i, Z1010, T610, Z600; **weitere Handys und Infos auf www.jamba.de**

Doom klickt gut!



In der Einzelspieler-Karte *Redwill Manor* sollten Sie mit Ihrer Munition sparsam umgehen. Böse Überraschungen nahen von allen Seiten.



Erkunden Sie die neuen Karten zunächst im Aufwärm-Modus, sind Sie im Kampf schneller an der entscheidenden Waffe.

Aufmerksame Leser bemerkten das fehlende DOOM 3 MAP-PACK in der vergangene Ausgabe. Jetzt schlagen wir dafür gleich doppelt zu!

Doom 3 | Fast ein halbes Jahr dauerte es, bis Johannes „StYl3" Kemper nach *Facinghell* eine neue Einzelspieler-Map fertiggestellt hat. Jetzt präsentiert er Ihnen mit *CodeReD* sein erstes Werk für das in Deutschland nicht offiziell erhältliche Add-on *Resurrection of Evil*. Ihre Mission führt Sie durch eine Monster-infizierte Station und sauerstoffarme Außenareale. In einen Tempel auf Deimos, dem zweitgrößten Marsmond, verschlägt es Sie in der Einzelspieler-Karte *A Place Of Malice*. Als Marine, der dort gerade eingetroffen ist, werden Sie bei Ihrer Ankunft auf eine „Dispatcher-Mission" in eine Ausgrabungsstätte geschickt. Die Karte von Garth „Zombie" Hendy führt durch grafisch anspruchvolles Terrain. Gespenstisch geht es auf der Einzelspielerkarte *Redwill Manor* zu. Das Projekt wurde inspiriert vom Film *The Haunted Mansion*. Ihre Karre bricht irgendwo auf der Straße zusammen und Sie stapfen zu Fuß weiter. Ihr unfreiwilliger Spaziergang endet in einer düsteren Villa im klassischen Stil. Zwischen Ritterfiguren und alten Möbelstücken erwehren Sie sich bald gegen auftauchende Monster Ihrer Haut. Aber auch für die Mehrspieler-Spezialisten unter Ihnen liefern wir Nachschub. Mit *Chemical Factory* und *Dark Base* präsentieren wir diesmal gleich zwei Map-Veröffentlichungen von Mapper Architekt aka Benjamin Schreck. Beide sind im Industry-Stil gehalten. *Dark Base* erinnert im Leveldesign an *Alien versus Predator*. Eine weitere feine Deathmatch-Map lieferte Danny „Ice Weasel" Robinson mit *Station Locked*. Schauplatz ist eine ehemalige Teleportation-Station auf dem Mars, die nach Umbauten Marines als Trainingscamp dient. Eigentlich als Mehrspieler-Map gedacht, bietet sie aber auch im Einzelspieler-Modus gegen KI-gesteuerte Mitspieler (Bots) mächtig Spielspass. Erinnern Sie sich an *Wrong Turn* und *Station M* von Yan „Method" Ostretsov? Wir liefern seine erste Capture-the-Flag-Karte für *Doom 3: RoE*. Designtechnisch orientiert sich *Central Hub* an *Station M*, wartet aber mit mehr Texturen und Details auf. Super! Marc Brehme

Info: www.doom3maps.org

Doom 3 (Resurrection of Evil)	AUF DVD: Maps
AUTOR	Diverse
FILENAME	Doom3Mappack
VORAUSSETZUNG	Doom 3 (und Add-On)

PRO + CONTRA

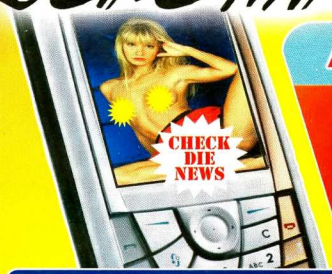
- \+ Erstklassige Kost für Doom 3-Fans
- − Einige nur mit dem Add-on spielbar

FAZIT: „Gruselstimmung pur. Mit solchen Karten ist D3 noch lange nicht am Ende!"

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT´S´N DA?
SPIELE UND 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 1, 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.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!
FIFA	www.fifastadt.de	Erfahren Sie alles Wichtige rund um das virtuelle runde EA-Leder.
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.seriousam.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-x.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
Quake 4	www.quake4maps.org	Diese Website für *Quake 4* ist noch im Aufbau, liefert aber bereits guten Stoff.

DEINE HANDY-KRACHER



Brandneu und mega-kultig

HandyMovies









RingTones

82949 Tripping
82948 Precious
82947 Push the button
82946 First Day of my Life
82945 All about us
82944 No fear
82940 You're Beautiful
82941 Don't Lie
82942 Der Brief
82943 Dare
82938 Durch den Monsun
82939 Die eine 2005

WallPaper







PersonalPix





Hot Handy-Movies













































FÜR ALLE HANDYS MIT VIDEO SUPPORT (H263), SIEHE DEINE BEDIENUNGSANLEITUNG

DISPLAY-ANIMATIONS

Animated Color-Movies auf Deinem Display !

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

















KULTIGE WALLPAPER

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

43042

43044

42932

43047

42651

42938

42999

42511

42950

42144

42063

42956

42777

42951

42955

42115

42949

42816

42134

42103

42818

42100

42772

42803

42911

42775

42950

42916

42914

42769

42838

42783

43070

43071

43072

43073

43074

43075

43076

43069

42752

42239

42833

42930

42749

42234

42746

42912

POWER-RINGTONES

Poly und Mono!

UNSERE NEUEN KNALLER

82928 Hitchcock's Psycho
82927 Popeye
82926 Indiana Jones
82925 Melrose Place
82924 Que Sera
82923 Star Trek: Deep Space 9
82922 Star Trek: First Contact
82921 Star Trek: Main Title
82920 Star Trek: N. Generation
82919 Sar Trek Voyager
82918 Take a Look Around
82917 Pink Panther
82916 You'll never walk alone
82909 War noch niemals in N.Y.

NEUE TOP-HITS

82944 No fear
82938 Durch den Monsun
82939 Die eine 2005
82940 You're Beautiful
82941 Don't Lie
82942 Der Brief
82943 Dare
82937 Amarillo
82936 Engel fliegen...
82935 Oh
82934 Maria
82933 Shake Your Balla
82932 La Tortura
82931 Hollaback Girl

KULT-KRACHER

82131 DDR-Hymne
81653 Bacardi Feeling
81041 Deutsche Hymne
82458 Lambada
81168 James Bond
81173 Heidi
82316 Axel F
82531 Football s coming...
81155 We are the Champ.
81862 Flipper
82060 USA Hymne
81032 Anton aus Tirol
82519 Alf

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

PERSONAL PICS JETZT FÜR 1,99 Euro

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

44066 neu!

44043 neu!

44953 neu!

44046 neu!

44067 neu!

44039 neu!

44839 neu!

44040 neu!

44954 neu!

44001 neu!

44825

44489

44828

44773

44811

44764

44823

44763

44927

44920

44564

44829

44497

44913

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

SO GEHT'S PER SMS:

Sende PAE und Bestell-Nr. an die **86688***

z.B. PAE 42718 für PIX "KIFFER"

ONLINE: WWW.GIGAHANDY.DE

Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag Sende START PAE + Best.Nr an die **87555****

und bestätige anschl. mit: JA

z.B: Start PAE 42931
Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €

Fast 70% Rabatt

Sende PAE + Best.-Nr. an **0900 560330*** €2/SMS max. 3 SMS pro Produkt
z.B. PAE 42819

Sende PAE + Best.-Nr. an **914*** 35ct/SMS max. 3 SMS pro Produkt
z.B. PAE 42819

Oder telefonisch: **0190 861257** *** 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 PAE + urspr.Abonname 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)

HOL DIR DEN GENIALEN DISPLAY CLEANER !!!

Endlich freie Sicht auf Dein Display !!!

Bestellnummer 41016

ALLE FARBIGE NOKIAS AUSSER 3OXX, 7OXX, 6OXX, N-GIGE

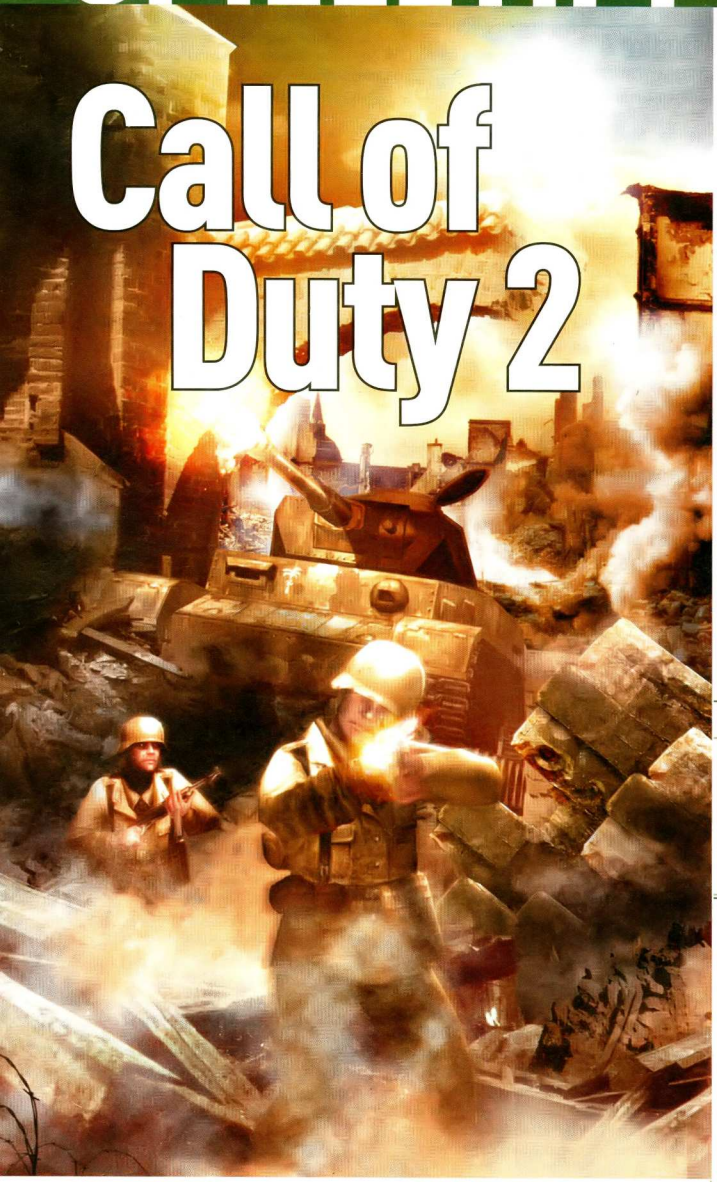


SFT - SPIELE FILME TECHNIK

ENTERTAINMENT HOCH DREI



SPIELETIPPS



KURZTIPPS

Brothers in Arms: Earned in Blood	Seite 172
F.E.A.R.	Seite 172
Quake 4 (dt.)	Seite 172
Serious Sam	Seite 172
Vietcong 2	Seite 172

SPIELETIPPS

Call of Duty 2	Seite 173
Need for Speed Most Wanted	Seite 181
Serious Sam 2	Seite 183
The Movies	Seite 185
X3: Reunion	Seite 187

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 Grafikprogramms erstellen und auf CD 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, CDs 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

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 DIE SPIELETIPPS DER LETZTEN MONATE AUF EINEN BLICK.

TITEL	AUSGABE
Act of War: Direct Action	4/05
Battlefield 2	8/05
Black & White 2	12/05
Brothers in Arms: Road to Hill 30	6/05
Codename: Panzers - Phase 2	9/05, 10/05
Conflict: Global Storm	11/05
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde	2/05, 3/05
Desperados: Wanted Dead or Alive	5/05
Dungeon Siege 2	10/05
Earth 2160	8/05, 9/05
Empire Earth 2	7/05
Fable - The Lost Chapters	11/05
GTA San Andreas	8/05, 9/05
Half-Life 2 Easter-Eggs	3/05
KotOR 2	4/05, 5/05
Pariah	7/05
Playboy: The Mansion	5/05
Serious Sam 2 Easter Eggs	12/05
Splinter Cell 3: Chaos Theory	5/05
Star Wars: Republic Commando	4/05
Stronghold 2	7/05
Swat 4	7/05
The Chronicles of Riddick	4/05
World of Warcraft	3/05, 5/05, 6/05, 10/05, 12/05

Hilf mir mal kurz!



»Karrierechance: Mit kleinen Rollen bekommen Kinder im Spielbusiness den Fuß in die Tür.«

F.E.A.R.

Drücken Sie während des Spielens die Chat-Taste **T** und geben Sie dort die Cheats aus der Liste ein. Für die Waffen setzen Sie immer den Befehl **gimmegun** voran. Beispiel: Mit **gimmegun shotgun** erhalten Sie eine Schrotflinte.

Cheat	Wirkung
ammo	Munition und Granaten
armor	Rüstung
gear	Gesundheit und Reflexe verbessern
god	Unverwundbarkeit
guns	Alle Waffen
health	Volle Gesundheit
kfa	Waffen, Munition und Gesundheit
maphole	Zum nächsten Level springen
poltergeist	Unsichtbarkeit
pos	Aktuelle Position anzeigen
tears	Waffen und Munition

Cheat	Waffe
assault rifle	Sturmgewehr
cannon	Kanone
dual pistols	Zwei Pistolen
frag grenade	Granaten
missile launcher	Raketenwerfer
nail gun	Nagelkanone
pistol	Pistole
plasma weapon	Plasmagewehr
semi-auto rifle	Scharfschützengewehr
shotgun	Schrotflinte
submachinegun	Maschinenpistole

Vietcong 2

Drücken Sie die ^-Zirkumflex-Taste oder **F12**, um die Konsole zu öffnen.

Cheat	Wirkung
Cheat.erikgun	Blumenwaffe
Cheat.god	Unverwundbarkeit
Cheat.heal	Heilen
Cheat.nextmission	Nächste Mission starten
Cheat.openus	Alle Missionen verfügbar
Cheat.saveunltd	Unbegrenzt Speichern

Quake 4

Öffnen Sie mit der Tastenkombination **Ctrl-Alt-^** die Konsole. Dort geben Sie die folgenden Mogeleien ein, wobei Sie **X** durch einen Kartennamen aus der Liste ersetzen.

Cheat	Wirkung
give all	Waffen und Munition
give ammo	Muniton
give armor	Rüstung
give health	Lebensenergie
give keys	Alle Schlüssel
give weapon_dmg	Dark Matter Kanone
give weapon_lightninggun	Blitzkanone
give weapon_hyperblaster	Hyperblaster
give weapon_nailgun	Nagelgewehr
give weapon_rocketlauncher	Raketenwerfer
give weapon_railgun	Railgun
god	Unverwundbarkeit
map game/X	Karte X laden

Kartenliste	
airdefense1	mcc_landing
airdefense2	medlabs
building_b	network1
convoy1	network2
convoy2	process1
convoy2b	process2
core1	putra
core2	recomp
dispersal	storage1
hangar1	storage2
hangar2	tram1
hub1	tram1b
hub2	walker
mcc_1	waste
mcc_2	

Serious Sam 2

Wechseln Sie während des Spielens mit der **Escape**-Taste ins Menü, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und drücken Sie **F3, F4, F3, F3, F4**. Bei der richtigen Eingabe erscheint nun am unteren Rand des Menüs ein Symbol **Cheats**. Öffnen Sie anschließend per **F1**-Taste das Cheatmenü, in dem unter anderem „Unverwundbarkeit" oder „Ein Level weiterspringen" zur Verfügung stehen. Alternative Methode: Drücken Sie im Spiel die **^-Zirkumflex**-Taste und geben Sie **sam_iEnableCheats=1** ein, um die Cheats zu aktivieren. In den Entwickler-Modus wechseln Sie mit **sam_iEnableCheats = 2**, worauf hin die aufgeführten Tasten funktionieren. Mit einer **0** dahinter schalten Sie beide Cheatmodi wieder ab.

Taste	Wirkung
i	Unsichtbarkeit
j	Rennen
l	Flugmodus
u	Automatisch zielen
z	Durch Wände gehen
k	Alle Gegner eliminieren
g	Unverwundbarkeit
Einfügen	Extraleben
Bild hoch, Bild runter	Kapitel vor/zurück springen
+, -	Spielgeschwindigkeit ändern

Gleich im ersten Level finden aufmerksame Spieler zwei typische Geheimnisse: Gehen Sie hinter der ersten Hütte links durch den Wasserfall in eine Höhle. Nehmen Sie anschließend einen Fußball mit in den nächsten Abschnitt und werfen Sie ihn in das Tor auf dem Minispielfeld rechts. Schon etwas schwieriger: Im Lava-Level, bevor Sie die Minigun bekommen, befindet sich rechts eine Tür. Diese öffnet sich, wenn Sie in der richtigen Reihenfolge (**S, E, R, I, O, U, S**) auf die Buchstaben treten.

Brothers in Arms: Earned in Blood

Öffnen Sie im Spielverzeichnis im Ordner **\System** die Datei **EiB.ini** mit einem Texteditor. Suchen Sie nach dem gezeigten Abschnitt und ändern Sie den Zahlenwert folgendermaßen:

[Engine.Console]
ConsoleKey=66

Speichern Sie die Datei. Rechtsklicken Sie darauf, wählen Sie „Eigenschaften" und setzen Sie ein Häkchen bei „Schreibgeschützt". Im Spiel öffnen Sie nun mit der **B**-Taste die Kommandozeile und geben die Cheats ein. Schreiben Sie dahinter gegebenenfalls entweder **1** oder **0**. **Y** ersetzen Sie durch einen Kartennamen, **X** durch einen Zahlenwert.

Taste	Wirkung
god	Unverwundbarkeit
behindview 0/1	Beobachterperspektive aus/ein
ghost	Unverwundbarkeit, Flugmodus, durch Wände gehen
fly	Flugmodus
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
slomo x	Spielgeschwindigkeit x (Standard 1)
brightness x	Helligkeit 0 bis 1
contrast x	Kontrast 0 bis 2
gamma x	Gammakorrektur 0 bis 3
fov x	Blickwinkel x
suicide	Freitod
killpawns	Team und entdeckte Einheiten verschwinden
playersonly	Computercharaktere einfrieren umschalten
setgravity x	Gravitation auf x setzen
switchlevel Y	Zu Level Y wechseln

Kartenliste	
D00_0230_ROSESALLTHEWAY	D09_1500_HEDGEROWHELL
D00_0600_ACTIONATSTMARTIN	D10_0600_RUNOFTHEMILL
D00_1630_THREEPATROLACTION	D10_0800_THEALLAMERICANS1
D01_1200_HELLSCORNERS	D10_0800_THEALLAMERICANS2
D02_2300_CHATEAU	D15_1130_BOOKENDS
D07_1500_BLOODYGULCH	D15_1230_BOOKENDS2
D08_1000_EVICTIONNOTICE	D15_1300_BOOKENDS4
D08_1030_CLOSEQUARTERS	D15_1330_BOOKENDS3
D09_0800_BAUPTE	

Call of Duty 2

Neben den vertrauten Gefilden in Europa stapfen Sie im Ego-Shooter CALL OF DUTY 2 nun auch durch den nordafrikanischen Sand. Wir geben Ihnen bei den schwersten Gefechten das Geleit.

DER KRIEG IM WINTER

Demolierung

1. Nachdem Sie Ihre Ausbildung abgeschlossen haben, geht es nun ans Eingemachte. Im Kaufhaus lauern zwischen den Schaufensterpuppen und dem übrigen Krempel natürlich Gegner, die sich nach einem kurzen Feuergefecht zurückziehen. Wagen Sie sich zunächst nicht weiter vor, feuern Sie mit einem Gewehr aus der Deckung heraus. Wenn der Widerstand nachlässt, marschiert Vasili los – links an der Straßenbahn entlang. Zücken Sie die Maschinenpistole, in dem Gebäude wuseln zahlreiche Soldaten herum.
2. Postieren Sie sich links an dem Fenster. Solange die Feinde weit weg sind, benutzen Sie das Scharfschützengewehr. Die Angreifer kommen zuhauf durch den Graben links vor Ihnen. Vasili wirft dort Granaten hin und hält mit der Maschinenpistole drauf. Es kommt nur eine Welle.
3. Der sicherste Weg zum Quartier ist ganz außen rechts hinter dem Zaun entlang, so benötigen Sie nicht einmal eine Rauchgranate. Von der Seite ist die Stellung schnell überrannt. Setzen Sie die Sprengladungen und werfen Sie dabei ein Auge auf die Löcher in der Decke.

KEINEN SCHRITT ZURÜCK

Telefonkabel Reparatur

1. Laufen Sie durch den Torbogen mit dem zerschnittenen Telefonkabel in die Ruine. Halten Sie sich links. Werfen Sie entweder eine Rauchgranate vor das MG, oder nehmen Sie gleich eine normale Granate – auf diese kurze Distanz kein Problem. Vorsicht, die Stellung wird nachbesetzt! Zudem lauert rechts auf dem Hausdach auf der anderen Straßenseite ein Schütze.
2. In der Gasse vor dem dritten Kabel setzt Vasili eine Rauchgranate ein. Wagen Sie sich in der Ruine nur langsam vor, überall sitzen Feinde. Oben angekommen, übernehmen Sie das MG42 im Osten. Sichern Sie damit das Gebiet hinter dem Denkmal. Dem nächsten MG-Nest entgehen Sie über die Treppe rechts.
3. Springen Sie über die eingestürzte Treppe nach unten. Im Keller benutzen Sie das Funkgerät und sammeln den Sprengstoff daneben auf. Oben an der Treppe links bekommen Sie gleich Gesellschaft – empfangen Sie die Burschen gebührend. Die Leute, die nun rechts über die Bohlen an vorbeistürmen, fallen Ihnen anschließend in den Rücken.
4. Falls Sie noch eine Rauchgranate übrig haben, werfen Sie sie nach unten zu dem Panzer und springen anschließend hinterher. Pappen Sie den Sprengsatz auf die Rückseite des Fahrzeugs und verkriechen Sie sich rechts in die Ecke. Falls Sie keine Granate mehr haben, hüpfen Sie durch das Loch im Westen und kämpfen sich erst durch die Stellungen.
5. Laufen Sie auf den östlichen Panzer zu. Von der Ruine des Bürogebäudes aus, in dem Sie zu Anfang waren, kommen Sie leicht an das Vehikel ran. Der Koloss im Süden ist eine harte Nuss. Sichern Sie erst das Gebiet um das Denkmal und sprengen Sie dann.

Die Pipeline

1. Krabbeln Sie durch die Pipeline. Rennen Sie rechts zur Tür raus und werfen Sie sich in den Graben. Dort liegt für gewöhnlich ein Scharfschützengewehr. Vom anderen Ausgang an Ihrem Ausstiegspunkt aus können Sie das MG-Nest oben im Bahnhof ohne Gefahr einsehen. Umgehen Sie dann das Stellwerk links herum und dringen Sie von hinten ein. Oben bei den Kontrollen harren einige Eindringlinge aus. Werfen Sie eine Granate, bevor Sie nach oben stürmen.
2. Bei dem Gegenangriff sichern Sie idealerweise die Treppe. Achten Sie auf die Granaten. Machen Sie einen großen Bogen in westliche Richtung an den Waggons vorbei und nähern Sie sich dem Panzer von der Seite. Achtung, in dem Lager im Osten steht ein MG42 mit vielen Bewachern. Benutzen Sie eine Rauchgranate und rücken Sie langsam vor.
3. Laufen Sie in Richtung des Zielpunkts „C", steigen Sie davor auf Höhe des Panzerwagens nach links über die Mauer und die Ladefläche des Waggons. So gelangen Sie von hinten nach „B". Im ersten Stock finden Sie ein Scharfschützengewehr, mit dem Sie die übrigen MG-Nester unter Feuer nehmen, sodass Ihre Freunde losstürmen können.

Angriff auf die Innenstadt

1. Räumen Sie das Haus rechts frei. Im Gebäude auf der gegenüberliegenden Straßenseite liegen die Haftminen im Badezimmer. Springen Sie durch das Fenster neben den Panzer und bringen Sie die Socke an. Kehren Sie zum Badezimmer zurück, dort ist nun eine Tür offen. Rennen Sie nach Westen bis zum Ende des Hauses. Vasili überquert die Straße und klemmt sich hinter das Maschinengewehr im ersten Stock.
2. Zwischen den Grundmauern haben Sie Schutz vor dem Panzer und kommen gut an das Fahrzeug heran.

Genosse Scharfschütze

Durchforsten Sie das Gebäude. Vasili schnappt sich das Scharfschützengewehr und visiert das genannte Fenster mit dem Heckenschützen an. Steigen Sie dann über die Leiter und sichern Sie die Umgebung. Oben liegt ein weiteres Präzisionsgewehr sowie eine Panzerfaust. Kümmern Sie sich bei dem Gegenschlag vor allem um die MG-Stellungen.

DIE SCHLACHT VON EL-ALAMEIN

Die Linie halten

Setzen Sie sich am besten an ein Flakgeschütz. Damit wehren Sie spielend die



Bleiben Sie oben im Schutz des Hauses stehen. Durch den Graben links stürmen haufenweise Gegner heran. Werfen Sie Granaten runter. Lange brauchen Sie nicht durchzuhalten, der Angriff ist kurz, aber heftig.



Den Panzer können Sie nur direkt angreifen, wenn Sie vorher die Umgebung vernebeln. Der sicherere Weg ist der Ausgang an der Seite des Hauses im Westen, von wo Sie erst die Stellung vor Ihnen überrennen.



Direkt vor Ihnen im Nebel steht ein Maschinengewehr. Mit etwas Geschick können Sie links von der Mauer über den Waggon springen und durch den Hintereingang in das Gebäude stürmen.



Rechts im Schützengraben liegt ein Scharfschützengewehr bereit. Nehmen Sie damit das MG42 oben im Schaltwerk aufs Korn. Eine gute Schussposition haben Sie von dem Gebäude, aus dem Sie kommen.

Angreifer ab. Lediglich auf der Nordseite gibt es nur ein MG. Stellen Sie sich abschließend auf das Dach und visieren Sie alle Panzer per Fernglas an.

Rückeroberung von Toujane

1. Statt frontal auf die Feinde zuzugehen, marschieren Sie besser gleich vom Start weg nach links zwischen den Häusern durch. Halten Sie sich danach wieder links, wo Sie neben dem MG42 herauskommen. Nun wechseln Sie die Seite und klettern über die Mauer östlich der Flak. Sie steigen aufs Dach und springen an der maroden Mauerstelle auf die Straße.
2. Auch die nächste Stellung können Sie wunderbar flankieren, diesmal rechts herum. An den Panzer kommen Sie nicht so leicht heran. Benutzen Sie eine Rauchgranate und tasten Sie sich links herum vor. Wenn Sie auf der anderen Seite angekommen sind, erscheint einer Ihrer eigenen Crusader, den Sie vorausfahren lassen. An die 88er gelangen Sie mit etwas Geduld. Der Widerstand ist heftig, nutzen Sie die vielen Gassen.
3. Legen Sie eine Rauchgranate vor die Moschee und rennen Sie links über die Treppe auf das Dach.

Angriff auf Matma

1. Achten Sie in dieser Passage auf die vielen Granaten und gehen Sie sofort in Deckung. Rennen Sie gleich nach der Detonation entgegen der Fahrtrichtung durch die Gasse. Auf der rechten Seite verschanzen Sie sich hinter den Kisten in der Nische. Legen Sie auf die Angreifer über Ihnen auf der Mauer an.
2. Auf dem Marktplatz steht vor Ihnen ein MG42. Dezimieren Sie den Widerstand, werfen Sie eine Rauchgranate und gehen Sie nach links vor zu den Sandsäcken. In der Ecke haben Sie Deckung. Auf dem Haus, vor dem Sie stehen, tauchen Gegner auf, ebenso auf der anderen Straßenseite in dem Gebäude mit dem Torbogen. Überwältigen Sie rechts den MG-Schützen, in der anderen Richtung steht ein weiteres Geschütz.
3. Arbeiten Sie sich vor und stellen Sie sich selbst an das MG. Halten Sie sich von den Panzerwagen fern, bis alle Soldaten weg sind und stürmen Sie dann kurz darauf zu – das Vehikel zieht sich zurück. Wechseln Sie in der folgenden Gasse nach links und verschwinden Sie in dem Haus. Eine Rauchgranate sorgt für den nötigen Sichtschutz. Von der Seite erwischen Sie schließlich den Schützen im Panzer. Bleiben Sie nun einfach in Deckung, bis Ihr Panzer die Gasse leer fegt.
4. Bevor Sie zu der Flak stürmen, klären Sie die Situation so weit wie möglich. Halten Sie sich dann links und postieren Sie sich unter dem Balkon. Zielen Sie bei der letzten Aufgabe an der Flak weit vor, das Geschütz reagiert recht träge.

DIE SCHLACHT UM CAEN

Kriegsgefangene

1. Umgehen Sie den Obstgarten links herum. Gehen Sie nicht durch das Haus, sondern über den Weg daneben, wodurch Sie besser an die Maschinengewehrstellung herankommen. Davis sichert das obere Stockwerk und beharkt das Mörserteam im Hof vom linken Fenster aus.
2. Verlassen Sie das Haus im Erdgeschoss durch das Loch in der Wand und laufen Sie nach Osten. Sichern Sie das Gebäude, im Garten finden Sie den letzten Mörser. Hinter Ihnen haben die Gegner ein MG-Nest reaktiviert. Benutzen Sie eine Rauchgranate und postieren Sie sich hinter der großen Mauer im Süden. Von dort nimmt Davis den MG-Schützen aufs Korn. Passieren Sie das Haus, in dem der Schütze saß, rechts herum und gehen Sie im nördlichen Nachbarhaus der nächsten MG-Stellung die Treppe nach oben. Von dort schauen Sie genau auf die Sandsäcke herunter. Räumen Sie das letzte Haus.
3. Kehren Sie zurück zum Obstgarten und klettern Sie auf die Ladefläche des Lastwagens. Greifen Sie sich gleich die Panzerfaust. Es stehen mehrere Grüppchen am Wegrand, auf die Davis damit feuern



Der Hinterhalt ist knifflig, da überall auf den Dächern Feinde auftauchen. Gleich nachdem die Fahrzeuge halten, rennen Sie in die gezeigte Richtung hinter die Kisten in die Nische, wo Sie Deckung haben.



Bei dem Panzer halten Sie den Kopf besser unten. Sie brauchen lediglich heil links herum bis zur Straße gegenüber gelangen. Dort kommt Ihnen einer Ihrer Panzer zu Hilfe.



Die Kirche hat mehrere Zugänge, an jeder Seite können Sie rein. Am besten eignet sich das Fenster auf der Rückseite. Weiter im Südwesten vor dem Hauptquartier schlagen Sie einen Haken rechts über den Feldweg.



In der Post steht ein Maschinengewehr. Laufen Sie links herum durch den Garten und besetzen Sie das Haus gegenüber. Von dort bekommen Sie die Situation unter Kontrolle.

kann. Raketen haben Sie genug. Zudem taucht gleich ein Tiger-Panzer auf.

Die Kreuzung

1. Durchstöbern Sie das Haus rechts neben dem qualmenden Fahrzeugwrack und wechseln Sie dann wieder links über die Straße, an dem zweiten Auto vorbei. Sobald die Bahn frei ist, wetzen Sie durch den Seiteneingang in das Haus mit den roten Fahnen davor. Auf dem Dachboden bekommen Sie eine Panzerfaust. Von der Seite aus machen Sie den Tiger klein.

2. Tun Sie, wie Ihnen geheißen und sichern Sie die Behausung links. Von dem Fenster im ersten Stock mit den Bücherregalen aus legen Sie auf die Stellung vor Ihnen an. Bestens passen hier auch Granaten jeglicher Art.

3. Räuchern Sie das Kettenfahrzeug ein, schießen Sie selbst mit übrig gebliebenen Raketen darauf oder gedulden Sie sich, bis Ihr Kamerad Gegenmaßnahmen einleitet. Gehen Sie in das Bauwerk vor Ihnen an der Kreuzung. Von dort haben Sie einen guten Blick auf die Soldaten bei den Bäumen. Dort liegt ein Bren LMG, falls Sie etwas mehr Feuerkraft benötigen.

4. Beim Bauernhaus klappt oben der linke Fensterladen auf, wenn Price das Tor aufstößt. Legen Sie gleich darauf an, oder rennen Sie hin. Auf der Rückseite gibt es einen offenen Hintereingang. Der Stall ist vorn mit einem MG42 bewehrt; von der östlichen Seite aus kommen Sie dagegen unbehelligt hinein. Demolieren Sie das Funkgerät in der Mitte. Steigen Sie die Leiter nach oben auf den Spitzboden. Mit dem MG wehren Sie den Gegenangriff locker ab, von oben nehmen Sie leichter den Nachschub unter Beschuss und bekommen keine Granaten ab. Achten Sie rechts auf die Hecke, durch die die Hälfte der Angreifer mir nichts, dir nichts durchmarschiert, sowie auf die Mauer vor Ihnen, über die die Burschen kraxeln. Vor dem auftauchenden Tiger gehen Sie besser in Deckung, bis Ihre Landsleute sich darum kümmern.

Der Tiger

1. Machen Sie sich rechts an dem Sherman vorbei über den umgedrückten Zaun zu den Behausungen. Gehen Sie entlang der rechten Mauer weiter nach Norden voran. Rücken Sie weiter in diese Richtung zu „B" und „C" vor. Weichen Sie dem Maschinengewehrfeuer aus der Poststation nach links durch den Garten aus und nehmen Sie das Gebäude rechts ein. Von dort klären Sie die Situation in der Post „B" so gut es geht und schauen danach dort vorbei. Über den östlichen Feldweg gelangen Sie schließlich zur Flak „C."

2. Ziehen Sie weiter zu Zielobjekt „D", der Kirche. Es gibt Eingänge im Süden und Norden, sowie ein offenes Fenster auf der westlichen Seite, durch das Sie nach innen feuern können. Das deutsche Hauptquartier „D" ist die nächste Station. Ganz außen im Westen führt ein Feldweg hinter die Stellung. Seien Sie vorsichtig und ziehen Sie nicht die ganze Aufmerksamkeit auf sich, es stehen jede Menge Kämpfer im Garten.

3. Die letzte Station ist das Rathaus „A." Die Südseite ist am rechten Fenster durch ein MG42 gedeckt. Setzen Sie hier viele Granaten ein und wagen Sie sich nur vorsichtig in den Innenraum. Hier wimmelt es vor Feinden, sowohl im Erdgeschoss als auch oben auf der Galerie.

Die Brigade-Anweisung

1. Das Hauptquartier können Sie locker einnehmen, wenn Sie nicht frontal draufzustürmen. Halten Sie sich rechts, springen Sie über das demolierte Tor und dringen Sie durch den Keller ein.

2. Nachdem Sie sich mit Price in der Küche des Hauptquartiers getroffen haben, beginnt ein Sturmangriff auf das Haus, den Sie abwehren sollen. Sie bekommen dort zwar Rückendeckung von Ihren Kameraden, diese sind jedoch nicht in der Lage, wirklich die Eingänge zu sichern. Sollten Sie diese Szene wiederholt nicht bewältigen können, ziehen Sie sich nach



Von oben fangen Sie den deutschen Nachschub frühzeitig ab. Angreifer klettern vor Ihnen über die Mauer oder gehen weiter rechts durch die Hecke. Handgranaten brauchen Sie hier oben nicht zu fürchten.



Halten Sie sich hier rechts, weiter vorn springen Sie über das demolierte Tor. Bei dem Gegenschlag ziehen Sie sich wieder hierhin zurück, wo auch bald die Verstärkung eintrifft.



Bewegen Sie sich oben am Rand der Klippen entlang nach rechts und steigen Sie hier in den Bombenkrater. Dort gelangen Sie hinunter in die Bunkeranlagen, wo Sie erst mal aufräumen.



Werfen Sie eine Rauchgranate möglichst weit in Richtung der Mauer und flitzen Sie links zu den beiden MG-Nestern hoch. Oben bekommen Sie für gewöhnlich ein Präzisionsgewehr.

Süden in den Bauernhof zurück, von dem Sie kamen. Mit Granaten und zwei Gewehren bewaffnet, sollten Sie es schaffen, dem Angriff standzuhalten. Die Feinde kommen dort alle direkt auf Sie zu, genau durch das Bauernhaus rückt die britische Verstärkung an und Sie sind anschließend in sicherer Entfernung hinter dem Tiger-Panzer.

3. Bewegen Sie sich links durch den Graben, benutzen Sie Rauchgranaten und stehlen Sie sich von hinten an den Stahlkoloss heran. Gehen Sie dabei zügig vor, denn es rücken immer mehr Soldaten an. Sofort nach der Detonation ist die Schlacht jedoch entschieden.

D-DAY

Die Schlacht von Pointe du Hoc

1. Munitionieren Sie zunächst einmal am Strand auf. Weiter links hangeln Sie sich an einem der Seile nach oben. Gehen Sie nach rechts, springen Sie in den Graben und verschwinden Sie in dem Bombentrichter mit dem Zugang zu den Bunkeranlagen. Draußen angekommen, werfen Sie eine Rauchgranate und laufen schnurstracks geradeaus nach Süden in den Graben. Folgen Sie dem Verlauf des Grabens und stürmen Sie gemeinsam mit Ihren Mitstreitern den Bunker am Ende. Laufen Sie dann der Gruppe nach Westen hinterher.

2. Bleiben Sie bei der Farm rechts und laufen Sie durch die Gebäude, so kann das MG Ihnen nichts anhaben. In dem Obstgarten bewegen Sie sich sofort nach links und werfen eine Granate zu dem Truppentransporter. Nehmen Sie die Straße im Osten und gehen Sie weiter zu den Geschützen. Nun bringt Taylor die Sprengsätze an und geht wieder über die Straße im Osten zum Garten zurück und nach Norden Richtung Klippen zu dem Eisentor. Vollführen Sie nach links eine 180° Kehre um das Gitter herum und steigen Sie in den Schützengraben. Beim letzten Bunker steht ein Maschinengewehr am Eingang. Sie können sich jedoch vor den Sehschlitz auf der anderen Bunkerseite legen und eine Granate nach rechts werfen.

Die Verteidigung von Pointe

Halten Sie eine Weile die Stellung. Beim Obstgarten ziehen Sie sich bestenfalls gleich in das Bauernhaus zurück und setzen sich ans MG42. Ziehen Sie sich nach der Order gleich in den Graben zurück und bemannen Sie wiederum das MG. Bei der letzten Verteidigungslinie, dem Bunker, sichern Sie den Tunnel rechts vor dem Eingang – ein Kinderspiel. Kehren Sie abschließend zurück zum Bunker, klettern Sie aufs Dach und geben Sie das Signal.

Der Silo

Suchen Sie hinter dem umgestürzten Pferdewagen Schutz. Stürmen Sie linksherum direkt zu „A". Nutzen Sie die vielen explosiven Fässer, die im Dorf an jeder Ecke stehen. Als nächstes Ziel bietet sich „F" an. Werfen Sie eine Rauchgranate, damit Sie von rechts nichts abbekommen. Sie können sich erst mal in der Nische gegenüber von „F", gleich links von Ihnen postieren, solange noch zu viel los ist. Sie nehmen den nördlichen Ausgang und marschieren zu „D" und schauen gleich nebenan bei „E" vorbei – beides sollte Taylor keine Schwierigkeiten bereiten. Die Post „C" hat nur an der Stirnseite Eingänge, steigen Sie durch eines der Fenster und werfen Sie Granaten die Treppe rauf. Die Situation in der Scheune „B" ist ähnlich, dort werfen Sie Handgranaten durch das Fenster auf der Nordseite.

DIE RHEINÜBERQUERUNG

Der Überquerungspunkt

Es gibt nur einen Weg über den Strand zu den Häusern: geradeaus über die Baumstämme. Schleudern Sie eine Rauchgranate weit voraus und flankieren Sie das MG-Nest links herum. Oben können Sie von einem der Gefallenen ein Scharfschützengewehr ergattern. Damit kommen Sie gut durch die Stadt. Ansgar Steidle



Ziehen Sie sich aus der Gefahrenzone auf den Dachboden zurück. An dem MG42 sind Sie Ihren Leuten eine große Hilfe und bekommen selbst kaum was ab.



Legen Sie sich links an das Haus, dort bemerkt Sie der Panzer nicht und Sie kommen leicht an ihn heran. Der zweite fährt schließlich durch die Stadt, rennen Sie hinterher und aus einem Haus darauf zu.

Star Wars: Battlefront 2

Die dunkle oder die gute Seite der Macht – in welche Rolle Sie in STAR WARS: BATTLEFRONT 2 schlüpfen, entscheidet Ihr Gewissen. Und damit es sich in beiden Fällen nicht mit ärgerlichen Kleinigkeiten plagen muss, präsentieren wir Ihnen Tipps und Tricks zu einigen Mehrspielerkarten. Möge das Lichtschwert mit Ihnen sein!

ALLGEMEINE TIPPS

- Schießen Sie nie mit Dauerfeuer! Die ersten paar Schüsse treffen fast genau ins Schwarze, danach sind die Flugbahnen zu ungenau. Zudem überhitzen die Wummen nicht. Beim Abkühlen verplempern Sie unnötig Zeit, in der Sie wehrlos abwarten.
- Verminen Sie Zugänge. Mit Sprengsätzen sichern Sie engere Räume mit wenigen Zugängen ab und erobern auf diese Weise einen Kommandopunkt. Stürmen Angreifer durch die Tür, lösen Sie die Bomben per Fernzünder aus.
- Dirigieren Sie die computergesteuerten Mitspieler über die Kommandobefehle. Die Jungs stehen sonst allzu oft nutzlos in der Gegend herum. Gerade als zusätzliche Unterstützung sind Bots brauchbare Helfer, etwa wenn Sie Kommandopunkte erobern.
- Schalten Sie je nach Situation zwischen den Ansichten hin und her. Per Beobachter-Perspektive entdecken Sie aus der Deckung heraus Feinde und sind dabei nicht zu sehen. In der Ego-Sicht können Sie vortrefflich zielen.

JEDI-MEISTER

Setzen Sie die Meister mit Bedacht ein:

- Fast alle Jedis sind nur im Nahkampf gut, teilweise kommen sie nicht mal zu einem Lichtschwertwurf. Nutzen Sie deshalb den Machtgriff, um Feinde an sich heranzuziehen. Weit wichtiger ist jedoch, dass Sie die Beweglichkeit dieser Spezialeinheiten nutzen. Flitzen Sie über das Schlachtfeld, so kommen Sie blitzschnell an Gegner heran oder aber aus dem Gefahrenbereich wieder heraus. Zudem setzen sich Jedis dank ihrer Riesensprünge (mehrmals die Sprungtaste drücken) selbst über große Gebäude und Hindernisse hinweg.
- Tauchen feindliche Jedis auf, suchen Sie die Konfrontation mit ihnen. Ansonsten metzeln diese viele Ihrer gewöhnlichen Einheiten nieder.

WAFFENWAHL

Blastergewehr

Diese Standardwumme ist zwar universell einsetzbar, jedoch nicht sehr wirkungsvoll. Hohe Schussfrequenz und ordentliche Treffsicherheit machen dies aber wieder wett.

Raketenwerfer

Gegen gewöhnliche Fußtruppen lohnt sich die Waffe aufgrund der langen Nachladepausen kaum. Gegen Fahrzeuge oder Geschütze ist der Raketenwerfer jedoch ein probates Mittel. Gute Schützen rücken damit auch Jedis auf den Pelz.

Schrotgewehr

Für treffsichere Kämpfer die beste Wahl. Vorausgesetzt, die Auseinandersetzungen spielen sich auf kurzen Distanzen ab. Auf längere Entfernungen verstreut das Schrotgewehr seine Kugeln.

Scharfschützengewehr

Mit dieser Waffe agieren Sie besser im Hintergrund und geben den Mitstreitern Deckung aus sicherer Distanz. Für Nahkampf ist die Knarre untauglich – allein schon deshalb, weil das Fadenkreuz fehlt.

Lichtschwert

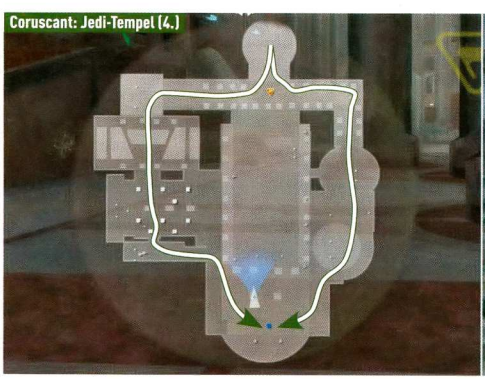
Mit dieser tödlichen Energieklinge dürfen nur Jedi-Ritter hantieren. Trotz der Ausrichtung für den Nahkampf sorgt das Lichtschwert für bedeutenden Schaden. Ein reaktionsschneller Yoda oder Darth Maul verarbeiten damit ganze Gruppen von Gegnern zu Brei.

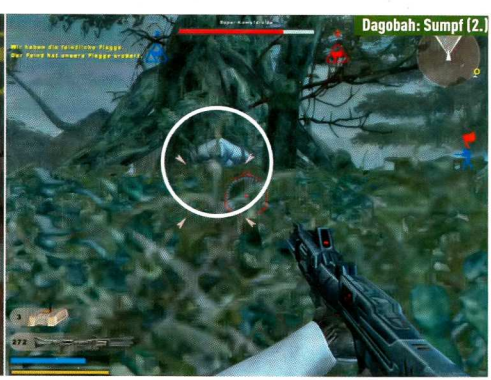
KARTENTIPPS | CORUSCANT: JEDI-TEMPEL

1. In den engen Gemäuern des Jedi-Tempels arten die Gefechte zu richtigen Massenschlachten aus. Fernkämpfer haben hier kein leichtes Spiel. Lassen Sie daher die Angriffsdroiden der KUS oder die schweren Truppen der Republik ruhen. Mit ihren Raketenwerfern richten die zwar Unmengen an Schaden an, befördern aber unter Umständen auch eigene Teamkollegen ins Jenseits.
2. Scharfschützen eignen sich hervorragend als Basisverteidiger in Capture-the-Flag-Gefechten. Die beiden Flaggen befinden sich in der großen Halle in der Kartenmitte. Mit einigen Killerdroiden der KUS beziehungsweise Klon-Scharfschützen der Republik schalten Sie anrückende Gegnergruppen aus der Entfernung aus.
3. Eingespielte Teams im CTF-Modus haben mit Scharfschützen einen zusätzlichen Vorteil: Wenn ein Mitstreiter die gegnerische Fahne in die eigene Basis schleppt, knipsen diese Schützen seine Verfolger leicht aus. Als Eroberer der feindlichen Flagge taugen sie aber kaum.
4. Der direkte Weg führt nicht immer zum Ziel. Fahnenflüchtige leben länger, wenn sie statt durch die große Halle auf Umwegen in die heimische Basis gelangen. Mit etwas Glück bekommen sie in Seitengängen keinen Kratzer ab.

KARTENTIPPS | DAGOBAH: SUMPF

1. Schnelle Klassen sind in Sümpfen von Dagobah klar im Vorteil. Die langen Laufwege zwischen Kommandoposten legen Spione oder Klon-Truppen deutlich schneller zurück. Lassen Sie daher schwer gepanzerte Infanterie wie Angriffsdroiden in der Jedi-Kaserne verweilen. Bei











hektischen Gefechten in den Sümpfen erweisen sich die Raketenwerfer ohnehin nicht als besonders zielsicher.

2. Achten Sie auf die Vegetation. Vor allem im hohen Gras sind Feinde oft nur schwer zu erkennen. Meiden Sie also hohes Gestrüpp und bewegen Sie sich stattdessen durchs Wasser.

3. Punkt 2 können Sie zu Ihrem Vorteil verkehren. Vor allem Yoda ist in der dichten Bewaldung kaum zu entdecken. Selbst mit seinem glühenden Lichtschwert bleibt er für viele Gegenspieler verborgen. Sie rennen in der Rolle von Yoda grundsätzlich durchs hohe Gras und greifen die Gegner von hinten an. Durch Ihre Größe bleiben Sie nämlich lange genug unentdeckt, um hinter die feindlichen Linien zu gelangen. Mit solchen Überraschungsangriffen erlegen Sie ganze Horden von Widersachern.

4. Nehmen Sie sich auf Seiten der Republik vor KUS-Droideka in Acht. Ihre Gegenseite setzt diese Roboter vorzüglich an Kommando- und Flaggenposten ein. Gegen solche mobilen Geschütze haben Sie aber allein kaum eine Chance. Sie greifen sie daher am besten in Gruppen an oder werfen mit Explosivem, um ihre Schutzschilder möglichst schnell außer Kraft zu setzen.

5. Der Kommandopunkt auf der dreieckigen Insel ist relativ leicht zu kontrollieren. Zwei Mann aus Ihrem Team verschanzen sich im unterirdischen Versteck und bewachen die schmalen Eingänge. Viel kommt an der Feuerkraft nicht vorbei.

KARTENTIPPS | ENDOR: BUNKER

1. Die riesigen AT-STs metzeln mit ihrer Waffenstärke alles und jeden nieder. Unbesiegbar sind die Zweibeiner jedoch nicht. Lassen Sie Ihre schwere Truppen mit Raketenwerfern anrücken – bei fünf Treffern knicken die Riesen ein. Während Ihre Wumme nachlädt, verschanzen Sie sich hinter Bäumen und entgehen somit dem feindlichen Beschuss.

2. Legen Sie im Eroberungs-Modus Bodenminen aus und sparen Sie nicht mit Handgranaten. AT-STs reagieren allergisch auf Explosives. Vor allem Han Solo schleppt ganze fünf Sprengsätze mit sich. Das reicht, um einen Giganten im Alleingang zu bewältigen.

3. Nehmen Sie den Gegner in die Zange. Sie erobern dazu die Basis am Kartenrand und kämpfen sich von hinten nach vorn voran. Dadurch zwingen Sie Ihren Konkurrenten, gleichzeitig an zwei Fronten zu agieren. In solchen Schlachten verunsichert Ihr Team manch einen Gegenspieler und das Gefecht ist somit nahezu für Sie entschieden.

4. Scharfschützen haben hervorragende Deckungsmöglichkeiten. Die ausgehöhlten Baumstämme bieten Schutz gegen gewöhnliche Infanterie. Mit zwei Scharfschützen sichern Sie das Holzrohr an beiden Eingängen ab und legen aus sicherer Entfernung mehrere Gegenspieler um. Vor allem in der Kartenmitte führt diese Taktik zu vielen Punkten. Nehmen Sie sich allerdings vor Raketen und Granaten in Acht – viele Ausweichmöglichkeiten haben Sie in Ihrem Versteck nicht.

5. Taktische Tiefe erreichen auch die CTF-Partien. Statt blind auf die Flagge zuzurennen, spazieren Sie lieber auf Umwegen über Baumstämme oder Holzplattformen. Da die meisten Kämpfer die schnellste Verbindung zwischen Fahne und Basis bevorzugen, bleiben Sie auf Ihren Ausweichmanövern meistens gesund und munter.

KARTENTIPPS | FELUCIA: MARSCHLAND

1. Imperiale Streitkräfte stehen in Marschland vor einer schweren Herausforderung. Der Kommandoposten in der rechten unteren Ecke der Karte ist kaum einzunehmen. Folgende Vorgehensweise führt jedoch oft zum Erfolg: Greifen Sie die Stellung mit mehreren fliegenden Einheiten an. Wenn Ihre Teamkollegen aus verschiedenen Richtungen ballern, ist der Feind umzingelt und hat keine Chance.

2. Ein weiterer Tipp zum Kommandoposten 5: Nutzen Sie die riesigen Baumwurzeln, um den Berg auf direktem Weg zu erklimmen. Werfen Sie einige Handgranaten, kurz bevor Sie die Spitze erreicht haben. Auf diese Weise jagen Sie einige Gegner in die Luft, bevor diese Sie überhaupt bemerkt haben.

3. Mit Aayla Secura erobern Sie jeden Posten im Alleingang. Bewegen Sie sich mit Ihrem Geschwindigkeitsschub von einer Position in die nächste. Selbst größere Gruppen von Feinden sind kein Problem. Doch Vorsicht: Stellt der Widersacher Droideka auf, endet Ihr Alleingang schneller, als es Ihnen lieb ist. Gegen zwei dieser Blechdosen sollten Sie schon mal gar nicht antreten. Hier helfen jedoch Fernkämpfer wie schwere Truppen oder Angriffsdroiden weiter.

4. Begeben Sie sich nicht als gewöhnliche Einheit in einen Flaggenkampf. Sammeln Sie stattdessen Punkte durch Abschüsse aus sicherer Entfernung und schalten Sie die drei Extraklassen frei. Diese stecken deutlich mehr Schaden ein und teilen auch mehr aus. Vor allem die Flugfähigkeit der Jet-Truppen ist nützlich: So schnappen Sie sich die Fahne vor der Nase des Feindes.

5. Der Klon-Techniker ist in Marschland ein guter Verteidiger. Mit seinem Schrotgewehr richtet er großen Schaden auf kurze und mittlere Distanz an. Seine Verletzungen kuriert er mit einem Vorrat an Gesundheitspäckchen.













6. Lassen Sie die Fahrzeuge getrost stehen. Ihre Steuerung ist mehr als hektisch, außerdem kommen die riesigen Boliden nur an wenigen Orten durch die dichte Vegetation.

KARTENTIPPS GEONOSIS: STAUBEBENEN

1. Spinnen-Kampfläufer der KUS sind zwar langsame Gegner, teilen dafür aber mächtig Schaden aus. Ein sicherer Weg, sie zu beseitigen: Nutzen Sie Fahrzeuge mit explosiven Geschützen wie etwa den AT-TE oder Feuerregen-Panzer. Es spielt dabei keine Rolle, welcher Seite die Boliden angehören. Schnappen Sie sich einfach ein nicht besetztes Fortbewegungsmittel. Vorsicht: Die Steuerung mancher Fahrzeuge ist extrem ungenau.

2. Die STAP-Bikes sind im CTF-Modus unverzichtbar. Ihre hohe Geschwindigkeit bringt Sie flott zur feindlichen Flagge. Sie dürfen die Fahne allerdings nicht vom Fahrzeug aus schnappen. Sie springen also kurz von Ihrem Gefährt, krallen sich das Zielobjekt und bewegen die Räder dann wieder Richtung heimische Basis. Tipp: Schweben Sie stets auf dem direkten Wege – die Bikes halten auch unter heftigem Beschuss einiges aus.

3. Die Jedi-Helden Mace Windu und Count Dooku benötigen keine Schweberäder. Mit ihren Temposchüben (zweimal die Vorwärts-Taste drücken) erreichen sie die feindliche Basis innerhalb weniger Sekunden. Zurück geht es ebenfalls sehr flott. Doch überlegen Sie gut, ob es Ihnen auf die Geschwindigkeit oder die Dauer ankommt. Wer pfeilschnell durch die Staubebenen flitzt, macht zwar einige Flaggenpunkte, die Heldenform geht jedoch nach kurzer Zeit verloren. Gehen Sie dagegen etwas langsamer vor und spießen einige Widersacher auf Ihre Lichtklinge, verlängert sich die Lebensdauer Ihres Jedi-Ritters um einige Sekunden. Und diese können für den Ausklang einer spannenden Schlacht von entscheidender Bedeutung sein.

4. Verminen Sie die Eingänge oder stellen Sie Droideka an den Kommandoposten auf. Somit behalten Sie länger die Kontrolle über die Punkte. Scharfschützen bringen dagegen wenig, da das sichtbare Areal enorm breit ist und somit Angriffe aus verschiedenen Richtungen nicht ausschließt. Dies trifft nicht auf Kommandoposten 5 und 6 zu, denn hier haben Sie genügend Schutz durch den Berg beziehungsweise die Basismauern.

KARTENTIPPS | HOTH: ECHO-BASIS

1. Hinterhältig, aber wirksam: Verstecken Sie sich in den Gräbern vor einzelnen Kommandoposten. Sobald der Feind an Ihnen vorbeimarschiert ist, führen Sie einen Rückenangriff durch. Ihre Gegner erwarten diese Überraschung nicht, weil sie mit der Eroberung des Punktes beschäftigt sind.

2. Entgehen Sie den gefährlichen Gefechten: Zwischen Kommandoposten 3 und 4 finden Sie einen Tunnel, den nur wenige Spieler in Anspruch nehmen. Somit entgehen Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit gefährlichen Auseinandersetzungen und gelangen direkt zum nächsten strategisch wichtigen Punkt. Außerdem finden Verletzte Gesundheits- und Munitionsbots.

3. Im Kampf um die Flagge schrumpft die Karte auf die Mittelhalle und die beiden Basen. Vermeiden Sie daher Waffen mit hohem Explosionsradius – die Gefahr für Ihre Kameraden oder gar Sie selbst ist zu groß. Scharfschützen haben in den hektischen Massenkarambolagen ebenfalls schlechte Chancen.

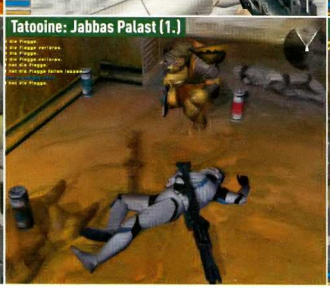
4. Die beiden Basen sind in der Regel sehr gut bewacht. Auch einige Geschütztürme hindern den Fahnenträger am





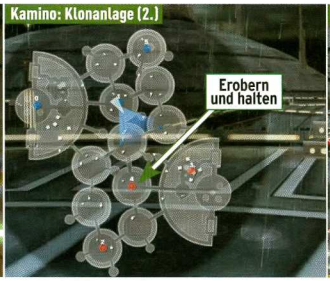














Punkten. Grundsätzlich gibt es hier zwei Möglichkeiten: Sie rücken mit einer großen Gruppe langsam vor und schalten die Selbstschussanlagen nach und nach aus. Nachteil: Diese Vorgehensweise zieht sich oft in die Länge. Alternative: Sammeln Sie genügend Punkte und verwandeln Sie sich in Darth Vader. Sein Geschwindigkeitsbonus ist so hoch, dass er mit einer Flagge in der Hand ungehindert am Punkteort ankommt – und das innerhalb weniger Augenblicke. Nicht so praktisch: Meistens bleibt Darth hier auf der Strecke, denn zurück in die Mittelhalle schafft er es höchst selten.

5. Für andere Aktionen als den Temposchub ist Vader auf dieser Karte kaum zu gebrauchen. Mit seiner Standardgeschwindigkeit ist er langsamer als gewöhnliches Fußvolk und kommt deswegen nicht schnell genug an seine Feinde heran.

KARTENTIPPS TATOOINE: JABBAS PALAST

1. Nehmen Sie sich vor Gamorreanern in Acht! Diese schweineähnlichen Humanoiden tauchen wie aus dem Nichts auf. Ein gewöhnlicher Schuss richtet gegen sie nichts aus. Machen Sie ihnen mit Sprengstoff oder Raketenwerfern Feuer unterm Hintern. Aber lassen Sie sie nicht zu nah an sich heran. Mit einem einzigen Axtschwung befördern diese Gegner jeden Spieler in den Jedi-Himmel.

2. Gemeinheit bei Jabba: Direkt vor dem gefürchteten Gangster befindet sich eine Falltür. Unvorsichtige Kämpfer rutschen hier durch und landen bei Jabbas Schoßhündchen. Das Vieh ist etwa viermal so groß wie Ihre Spielfigur und lässt Sie das auch spüren: Treten Sie dem Monster zu nah, schluckt er Sie in einem Stück runter. Sollten Sie tatsächlich runtergefallen sein, verlassen Sie den Raum, indem Sie an der Wand entlang Richtung Ausgang schlendern (hinter dem Monster).

3. Einige Kommandoposten sind gut versteckt. Um Sie zu finden, rennen Sie einfach am Jabba vorbei (zur rechten Seite) und biegen nach den Stufen nach rechts ab. Eine Treppe führt Sie runter zu unterirdischen Eroberungspunkten.

4. Vorsicht! Dies ist ein beliebter Ort für Camper. Einige Spieler warten hier minutenlang auf ahnungslose Angreifer. Sie sollten sich nicht allein hierher trauen. Selbst in Form von Jedi-Ritter Aayla Secura schlägt die Eroberung im Alleingang oft fehl.

KARTENTIPPS | KAMINO: KLONANLAGE

1. Machen Sie sich die runden Plattformen zunutze: Wenn Sie etwas in der Nähe des Gegners explodieren lassen, schleudert ihn die Detonation ins Wasser. Dasselbe gilt natürlich für Sie: Lassen Sie sich also nicht von Ihren eigenen Kollegen von der Plattform schubsen.

2. Im Eroberungs-Modus brauchen Sie nicht zwingend alle Kommandoposten. Es reicht, wenn Sie die äußeren Punkte unter Kontrolle gebracht haben. So entgehen Sie der starken Verteidigung in den Basen und liegen trotzdem vorn. Außerdem spalten Sie den Gegner entzwei.

3. Trotz der Superkraft von Obi-Wan ist der Jedi nicht im Eroberungsspiel zu gebrauchen. Da das Gelände offen ist, finden Nahkämpfe nur selten statt. Der Held lohnt sich zwar in den Basengefechten, jedoch sahnen Sie draußen mit einem Scharfschützen oder Raketenwerfer deutlich mehr Punkte-Beute ab.

4. Sollten Sie tatsächlich die Basen stürmen, gehen Sie wie folgt vor: Schalten Sie aus der Entfernung mit Scharfschützen die Spieler an den Kanonen aus. Anschließend lassen Sie Ihre Mitkämpfer vorrücken. In der Basis brechen Sie sofort in den Raum mit dem Kommandoposten ein. Je schneller Sie ihn einnehmen, umso weniger Kontrahenten erscheinen an diesem Punkt.

KARTENTIPPS KASHYYYK: BRÜCKENKOPF

1. Fernkämpfer fühlen sich auf Kashyyyk wie zu Hause. Die Weitsicht ermöglicht hervorragende Treffer mit Scharfschützengewehren. Ebenso gut aufgehoben: Die schweren Truppen beziehungsweise die Angriffsdroiden. Diese sind im Kampf gegen Fahruntersätze unentbehrlich.

2. Verteidigen Sie die Kommandoposten mit fest montierten Kanonen. Auf diese Weise wehren Sie die anrückenden Angreifer locker ab. Diese Geschütze sind ebenfalls sehr praktisch im Einsatz gegen Fahrzeuge. Achten Sie stets darauf, was hinter Ihnen geschieht. Nicht selten taucht der Feind dort auf und will Ihnen den tödlichen Schuss verpassen.

3. Apropos Fahrzeuge: Einige Eroberungspunkte sind kaum geschützt und daher schwer zu halten. Parken Sie einige Gleiter oder Panzer um den Kommandoposten. Sie bieten hervorragende Deckung und sind zwischendurch ganz gut als großkalibrige Wummen zu gebrauchen.

4. Yoda ist lediglich aufgrund seines Tempos nützlich. Er bewegt sich rasant zwischen den einzelnen Punkten und reagiert flexibel auf gegnerische Angriffe. Sein Nachteil: Da er Nahkämpfer ist, befördert man ihn auf Kashyyyk öfter ins Jenseits als auf anderen Karten.

5. Wenn Sie Wachen an Kommandoposten ausheben wollen, werfen Sie Granaten hinter die Steinkreise. Haben sich dort Kämpfer verschanzt, überleben sie die Explosionen kaum.

Alexander Frank







Need for Speed: Most Wanted

Mit NEED FOR SPEED: MOST WANTED wartet im wahrsten Sinne des Wortes ein großes Spiel auf Sie. Wir erklären Ihnen, wie Sie in der gemeinen Untergrundszene zurechtkommen.

Freie Fahrt und GPS

Gerade als Anfänger ist es sinnvoll, sich einen Eindruck vom Straßennetz zu verschaffen. Hierzu eignet sich der Free-Roam-Modus, bei dem Sie ohne Zeitlimit in der Gegend herumgurken. Dieser Modus ist immer dann empfehlenswert, wenn Sie einen neuen Stadtteil freispielen. Bevor Sie sich in die Rennen stürzen, lohnt es sich, die Abkürzungen zu begutachten und die Lage der so genannten Pursuit-Blocker zu sondieren. Außerdem ist es praktisch, das eine oder andere Versteck im Kopf zu haben, bevor Sie sich mit der Polizei anlegen. Wissen Sie mal nicht weiter, nutzen Sie die GPS-Funktion. Die klappt bei *Most Wanted* besser als beim Vorgänger und bringt Sie tatsächlich auf dem schnellsten Weg zum Ziel.

Drängeln

Der Verfolger hat das Überraschungsmoment auf seiner Seite. Pirschen Sie sich an den Vordermann ran und warten Sie, bis eine Schneise oder eine enge Passage naht. Sie zünden den Turbo und fahren knapp vor den Gegner. Kurz vor dem Hindernis drängen Sie ihn ab und er bleibt hängen. Der alte Trick, Widersacher von hinten zu rammen und aus dem Gleichgewicht zu bringen, funktioniert bei *Need for Speed: Most Wanted* so gut wie nie und kostet nur unnötig Zeit. Sie brauchen keine Angst zu haben, dass Sie durch einen Zusammenstoß irgendwelche Nachteile haben, außer ein paar Sekunden Zeitverlust. Das Schadensmodell wirkt sich nicht auf das Fahrverhalten aus.

Abkürzungen

Die Schleichwege sehen zwar verführerisch aus, bringen aber in vielen Fällen nichts. Sicherlich ist die Strecke leicht verkürzt, aber meist gibt es auf den schmalen Wegen relativ viele Hindernisse, denen man schwer ausweichen kann. Durch das verminderte Tempo ist der Vorteil auch gleich wieder futsch, da Sie beim Einbiegen auf die reguläre Strecke erst wieder Fahrt aufnehmen müssen. Auf dem normalen Kurs gibt es weitaus weniger Hindernisse, weshalb es meistens ratsam ist, auf dem rechten Weg zu bleiben. Außerdem lohnt sich ein Blick auf die Karte. Noch ein Trick: Die Computergegner benutzen meist dieselbe Strecke und lieben Abkürzungen. Fahren Sie die Route, welche die Computerjungs nicht nutzen. Auf diese Weise können Sie ungestört fahren, während sich der Rest der Nichtspielercharaktere gegenseitig durch die Gegend schiebt und Zeit verliert. Wenn Sie denken, dass die Gegner die Hindernisse in den Abkürzungen abräumen und Sie in der nächsten Runde problemlos durchrauschen können, liegen Sie falsch. Eine Geisterhand baut sie jede Runde auf magische Art und Weise wieder auf.

Polizisten austricksen

Polizisten sind dumm. Zumindest in *Need for Speed: Most Wanted*. Einzelne Streifen stellen keine Bedrohung dar und sind getrost zu ignorieren. Wenn Sie normal weiterfahren, semmelt die Polente früher oder später gegen ein Hindernis und verliert den Anschluss. Sollte sich ein Verfolger als hartnäckig erweisen, zögern Sie nicht und rammen Sie dem Beamten eine fette Beule in die Karre. Oft reicht das aus, um den Wagen von der Spur abzubringen. Außerdem halten die Polizei-Kisten lange nicht so viel aus wie es den Anschein hat. Nach ein paar deftigen Schubsern bleibt die Streife mit Totalschaden liegen. Das ist gut, schließlich treiben zerstörte Bullen-Vehikel das ausgesetzte Kopfgeld (Bounty) ordentlich in die Höhe. Problematisch wird es nur, wenn die Gesetzeshüter im Rudel auftreten. Mit ein wenig Pech keilen Sie sie so ein, dass es kein Entrinnen gibt. Ein einfacher Trick ist die Wende. Da sich die Gruppe nicht koordiniert, rempeln sie sich beim Versuch die Richtung zu ändern gegenseitig und Sie können ungehindert fliehen.

Straßenbarrieren

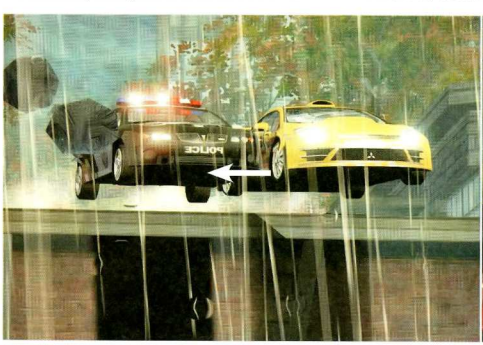
Richtig angefasst sind Straßenbarrieren kein Problem. Fahren Sie mit Höchstgeschwindigkeit auf die Absperrung zu und schalten Sie kurz vor dem Aufschlag die Zeitlupenfunktion ein. Häufig sind die Dinger so blöd platziert, dass Sie links oder rechts vorbeifahren können. Ansonsten heizen Sie durch die dickste Lücke und rammen die Autos beiseite. Bei einer Highway-Sperre ist das nicht möglich. In solchen Fällen fahren Sie in die Gegenrichtung, bis die Falle aus der Karte verschwindet. Wenn Sie jetzt wieder umdrehen und auf sie zu fahren, ist sie komischerweise weg. Freie Fahrt!

Kurven und Straßenbelag

Machen Sie sich gar nicht erst die Mühe, ständig auf der Straße bleiben zu wollen. Die Art der Bodenbeschaffenheit hat keinen Einfluss auf das Tempo, sondern lediglich auf das Fahrverhalten. Wenn Sie also an eine Kurve kommen, die von sattem Grün umsäumt ist, bügeln oder schlittern Sie kurzerhand über den Rasen. Das spart wertvolle Sekunden und Ihre Mühle büßt entgegen jeder Logik keine Geschwindigkeit ein. Bei S-Kurven heizen Sie einfach geradeaus hindurch. Das macht Spaß und geht am schnellsten. Eben Arcade pur.

Strecken-Objekte

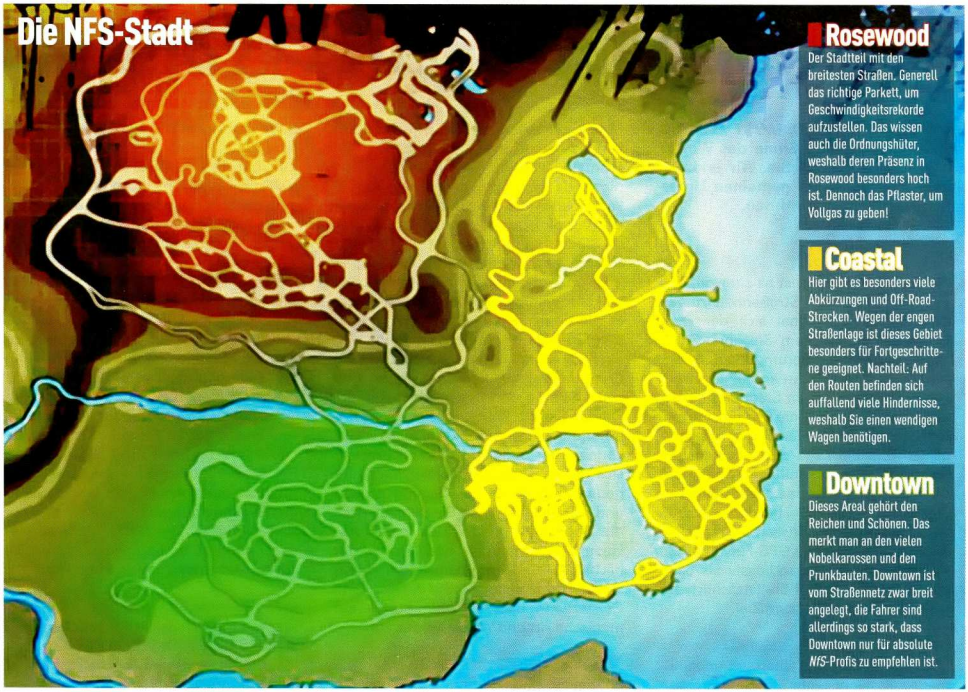
Selbst die besten Untergrundpiloten kommen nicht drumherum, mal Absperrungen, Laternen oder Verkehrsschilder umzubrettern. Solange Sie Folgendes beachten, ist das kein Problem: Das erste oder zweite Objekt in einer Reihe kostet Sie nur wenig Geschwindigkeit.



Bei *Most Wanted* lassen sich einzelne Polizeiwagen mit einer gezielten Ramm-Attacke ausschalten. Besonders effektiv sind Rempler während eines Sprungs.



Mit ausreichend Geschwindigkeit können Sie durch eine Polizeibarriere hindurchbrettern. Oft ergibt sich aber auch die Gelegenheit, locker links oder rechts vorbeizufahren.



Bei jedem weiteren nacheinander umgefahrenen Hindernis erhöht sich der Tempoverlust. Wenn Sie also mitten in eine Baumallee hineindonnern, sollten Sie zusehen, nach ein oder maximal zwei umgeknickten Stämmen wieder auf Normalkurs zu kommen. Wenn Sie das nächste Mal an diese Stelle kommen, sind die Hindernisse übrigens wieder vorhanden. Also ist Vorsicht die Mutter der Blechkiste!

Heat-Level

Dieser Indikator gibt an, wie „beliebt" Sie bei der Polizei sind. Durch Verfolgungsjagden mit vielen Ordnungshütern steigt das Interesse der Herren gewaltig an. Wenn Sie Level 2 erreicht haben, ist es ratsam, einen anderen Wagen zu benutzen oder die aktuelle Karre umzulackieren. Aus diesem Grund sollten Sie Ihre Knete auf keinen Fall in nur ein Auto stecken. Halten Sie sich stets ein paar aufgemotzte Boliden in der Hinterhand.

Tuning

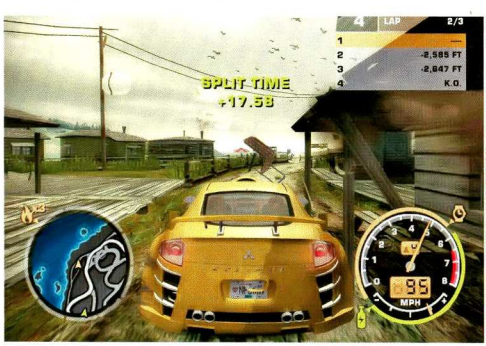
Sobald Sie ein neues Teil freigespielt haben, ist dies mit einem Ausrufezeichen deutlich gekennzeichnet. Bauen Sie es sofort ein, um konkurrenzfähig zu bleiben.

Bonus-Marker

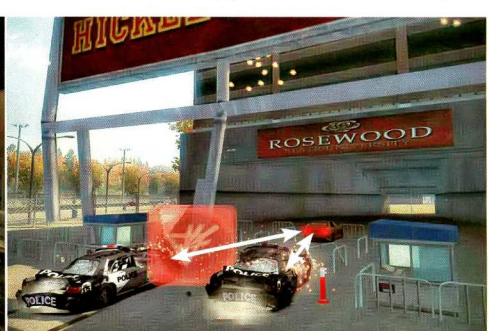
Die wertvollsten Goodies befinden sich stets unter den ersten drei Markern.

Pursuit-Blockers

Entgegen der Angaben im Spiel brauchen Sie mit den Dingern nicht sparsam umzugehen. Bei jeder Verfolgungsjagd stehen die Teile wieder einsatzbereit an Ort und Stelle, egal, wie viele Sie in der letzten Hatz zum Einsturz gebracht haben. Achten Sie darauf, dass die Verfolger knapp hinter Ihnen fahren. Dann treffen Sie sicher. Merken Sie sich bestimmte Routen zwischen den Blockern, um schnell nacheinander zuschlagen zu können, bevor die Polente Verstärkung anfordern kann. Außerdem sind manche Blocker, wie zum Beispiel Tankstellen, wesentlich effektiver als andere. Benutzen Sie also die richtigen, denn mit Blockern treiben Sie das Kopfgeld am schnellsten hoch. Ralph Wollner



Bei Zusammenstößen mit einzelnen Hindernissen büßen Sie kaum Geschwindigkeit ein. Vermeiden Sie jedoch aufeinanderfolgende Karambolagen mit mehreren Objekten.



Um einen Pursuit-Blocker möglichst effektiv einzusetzen, fahren Sie knapp vor den Verfolgern her. Mit ein wenig Glück können Sie mehrere Ordnungshüter zugleich ausschalten.

Serious Sam 2

In unserem zweiten Tipps-Teil zum kunterbunten Schnetzelspiel zeigen wir Ihnen die gesammelten Easter-Eggs.

KAPITEL 1

1.1 Dschungel



GEHEIME HÖHLE: Im ersten Level-Abschnitt hinter dem Wasserfall im See.



GNAAR-FUSSBALL-GEHEIMNIS: Nehmen Sie einen Fußball aus dem Dorf mit. Nach dem Schalterrätsel finden Sie rechts ein Fußballfeld: Sie schießen den Ball in ein Tor.



SUPERGEHEIME ABKÜRZUNG: Links vom Tordurchgang zum linken Abschnitt befindet sich im Schatten ein Schalter.



GEHEIMER RAKETENWERFER: Schauen Sie links vom Affenkopf am Tümpel die Felsenwand hoch. Die Waffe befindet sich auf einer Plattform. Schießen Sie die Stütze weg.

1.2 Tanz auf dem Fluss



GEHEIMER FURZ: In der letzten Hütte am Strand befindet sich ein Kuchen, welchen Sie benutzen.



GEHEIMER SEXY BUSCH: Gehen Sie hinten links in die Ecke, bevor Sie die erste Brücke überqueren. Stören Sie das Pärchen, dann erscheint ein Gegenstand.



GEHEIMER SCHALTER: Auf der kleinen Insel befindet sich in der Nähe des Sonnenschirms ein Schalter.



GEHEIMER GEGENSTAND: Links von der Insel treibt ein Floß auf dem Wasser. Schießen Sie auf die Palme, um es loszumachen.



FÜTTERN VERBOTEN: Überqueren Sie die zweite Brücke. Rechts hinter dem Felsen liegt eine Banane. Sie heben diese auf und werfen sie dem Riesenaffenkopf in den Rachen.

(1.3 Keine Easteregg) 1.4 Straße nach Ursul



GEHEIMER SCHATZ: Stapeln Sie an der Wand hinter den Geschützen einige Kisten, um die höhergelegene Terrasse zu erreichen.



FALSCHE GESUNDHEIT: Steigen Sie nicht in die Kugel, sondern drehen Sie sich nach rechts zur Wand. Ein Monster versteckt sich an einem Erste-Hilfe-Kasten.



GEFRORENER PINGUIN: Wenden Sie sich jetzt von der Kugel aus nach rechts. Der Pinguin befindet sich in einem Kühlschrank an der Felswand.

1.5 Ursul Vorstadt



GEHEIME SERIOUS BOMBE: Auf dem Haus gleich rechts zu Levelbeginn. Benutzen Sie Kisten als Kletterhilfe.



GEHEIMER HÜHNERFREUND: Auf dem Dach eines Hauses in der Mitte des zweiten Hofs steht ein Huhn. Erschießen Sie es.



DIE RÜCKKEHR DES BOXERS BARRY: Im selben Hof in der linken oberen Ecke befindet sich ein Schalter unter dem Strohdach. Schauen Sie nach rechts!



GEHEIME RAKETEN: Wenden Sie sich im dritten Abschnitt nach links in einen Hof. An dessen Ende sehen Sie eine Plattform mit den Raketen, schießen Sie die Stütze weg.



GEHEIMER SCHATZ: Im Hauptgebäude befindet sich links ein Schacht. Zerstören Sie die Balken und betätigen Sie die Spülung hinter der roten Fahne. Ein Sprung in den Schacht bringt Sie zur Schatztruhe.



GEHEIME RÜSTUNG: Nehmen Sie das Scharfschützengewehr und treten Sie wieder auf den Hof. Auf den Häuserdächern erscheinen fünf Zielscheiben, die Sie treffen müssen.

1.6 Kukulele Gefängnis



AFFEN-ATEM: Auf der rechten Seite des ersten Raums befindet sich ein Affenkopf: Betätigen Sie den Schalter an dessen Podest.



GEHEIMES PLATEAU: Im vierten Abschnitt folgt auf den letzten langen Gang ein Raum mit gestapelten Kisten auf der linken Seite. Klettern Sie darauf, um das Plateau zu erreichen.



DUNKLER GEHEIMGANG: Nachdem Sie den Albino besiegt haben, gehen Sie durch die Tür, die sich gegenüber des Eingangs befindet.



GEHEIME PLATTFORM: Wenn Sie die Spiralhöhle betreten, drehen Sie sich um 180° und schauen nach oben. Zerstören Sie die Plattform mit dem Raketenwerfer.



GEHEIMES PLATEAU 2: Lassen Sie sich vor dem ersten Geschütz in die Tiefe fallen. Sie landen auf einem Plateau mit einer Rüstung.



GEHEIME GORILLAHAND: Folgen Sie dem Spiralweg bis nach oben und springen Sie durch das letzte Loch auf ein Plateau. Rechts von Ihnen auf der Gorillahand liegt ein großes Gesundheitsextra. Boris Gojic

Aus Platzgründen finden Sie weitere sechs Seiten detaillierte Tipps & Tricks zu *Serious Sam 2* auf der Begleit-DVD dieser Ausgabe!

The Movies

Kassenschlager und Rohrkrepierer, Stars, Sternchen und sternhagelvoll – nein, es geht nicht um das Leben von PC ACTION-Redakteuren. Vielmehr ist es Ihre Aufgabe, in THE MOVIES ein Filmstudio von den Anfängen bis an die Spitze der Filmindustrie zu bringen. Wir zeigen Ihnen, wie das geht.

DER WEG ZUM RUHM: DIE ERSTEN JAHRE

Studio-Eröffnung

1. Ihr Kapitalköfferchen enthält schlanke 150.000 Dollar, damit sollen Sie Ihre ersten Produktionen bestreiten. Schauen wir doch mal, was Sie alles so brauchen, um überhaupt Filme drehen zu können. Sie benötigen auf jeden Fall:

Ausstattung
A Schauspielschule
B Crew-Einrichtung
C Castingbüro
D Produktionsbüro
E Drehbuchbüro
F Filmset

2. Für ein effektives Filmstudio ist es unerlässlich, die verschiedenen Gebäude strategisch günstig anzulegen, damit die Schauspieler, die Crew und der Regisseur möglichst schnell vom Castingbüro an die Sets gelangen. Planen Sie auch gleich Wohnbereiche für Ihre Stars ein, die Sie später mit Trailern, Ruhe- und Erholungszonen sowie Freizeiteinrichtungen ausstatten. Die Wohnbereiche brauchen nicht in der Nähe der Sets angesiedelt zu sein, da die jeweiligen Film-Mitarbeiter immer vom Castingbüro aus zum Drehort marschieren. Versuchen Sie gleich von Anfang an, thematisch unterteilte Set-Bereiche anzulegen. Denken Sie daran, dass im Laufe des Spiels neue Sets freigeschaltet werden. Es wäre dann schlecht, wenn beispielsweise ein frisch konstruiertes Western-Set ewig weit weg von anderen Western-Bauten liegt. Falls bei der Planung doch mal was schief geht, keine Panik. Wählen Sie einfach einen Handwerker aus und bewegen Sie ihn über ein gewünschtes Set oder Gebäude. Sie haben nun die Möglichkeit, das Gebäude zu versetzen oder auch zu zerstören. So schaffen Sie sich auch unattraktiv gewordene Sets vom Hals und damit Platz für neue Bauten.

Wie bleibt mein Studiopark attraktiv?

1. Sorgen Sie zu Beginn Ihrer Karriere für eine ausreichende Sanitäreinrichtung, einen Snack-Wagen und ein paar Verschönerungsobjekte in der Nähe der Drehorte. Überprüfen Sie einfach mithilfe der Studio-Attraktivitätsanzeige (L-Taste), wo es kritische Bereiche gibt. Rot gepunktete Flächen deuten darauf hin, dass hier etwas nicht stimmt. Beispielsweise sorgen lieblos in der Landschaft aufgestellte Toiletten für miese Noten – umpflanzen Sie die stillen Örtchen mit Grünzeug und Blumenbeeten, schon sind auch solche Plätze ansehnlich und tragen zur Attraktivität bei.

2. Seien Sie kreativ und nutzen Sie die verschiedenen Pflanzen und sonstigen Objekte wie Autos und Laternen. Je abwechslungsreicher Sie Ihre Anlagen gestalten, um so besser. Wenn Sie Ihr Studio-Prestige fleißig steigern, bewerben sich erfahrenere und bekanntere Schauspieler oder Regisseure bei Ihnen. Außerdem schalten Sie damit auch neue Technologien und Sets frei.

Wie viele Arbeitskräfte benötige ich?

Ihre Sets und Gebäude benötigen regelmäßige Instandhaltung, Müll will entsorgt sein und die Grünanlagen rufen nach intensiver Pflege. Zu Beginn des Spiels genügen vier bis fünf Handwerker und zwei bis drei Gärtner. Für die ersten Streifen reichen vier Crew-Mitglieder aus, da Sie in den Anfängen zunächst jeweils nur eine Zweier-Crew pro Dreh benötigen. Mithilfe der Review-Funktion in Ihrem Produktionsbüro können Sie jederzeit den Zustand Ihres Studios überprüfen und sehen dort, ob es mit der Sanitär- und Müllsituation noch stimmt. Auch ein Rechtsklick auf die Versorgungsgebäude wie Restaurants oder Toiletten zeigt Ihnen dank eines Infobalkens, ob die Versorgung noch ausreicht oder ob Aufrüstung angesagt ist.

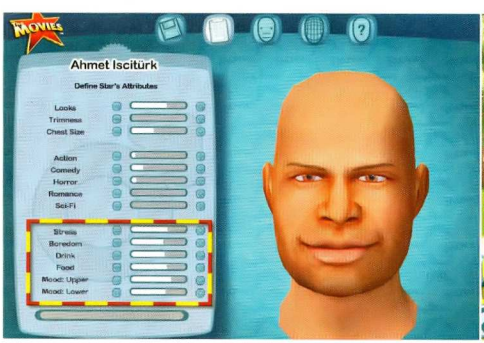
Drehbücher

1. Für den Anfang reicht das einfache Drehbuchbüro. Stellen Sie drei Autoren ein und achten Sie immer darauf, welche Film-Genres gerade gefragt sind (Anzeige im Drehbuchbüro beachten). Lassen Sie die Autoren auf Teufel komm raus arbeiten. Wenn Sie gerade einen Film abdrehen, verkaufen Sie einfach nebenbei bereits fertig gestellte Drehbücher (Sie benötigen dafür das Gebäude Star- und Drehbuchverkauf).

2. Je mehr die Autoren schreiben, um so schneller steigen deren Erfahrungsbalken, was sich auf die Qualität der Skripte und damit der Filme auswirkt. Wenn Ihr Unternehmen ins Rollen kommt, ist es sinnvoll, die Schreiber zu spezialisieren.

Erweiterte Drehbuchfunktion richtig nutzen

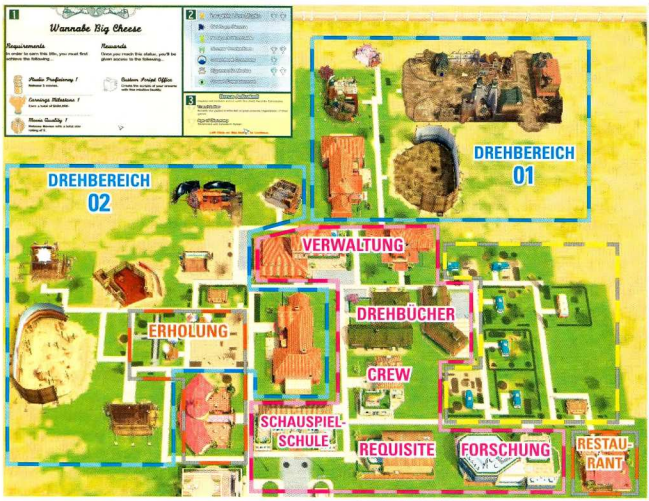
The Movies bietet hunderte vorgefertigter Szenen. Fangen Sie erst mal ganz entspannt mit kurzen Filmchen an und wählen Sie dabei zunächst die Einstellung „Simpel", um ein Verständnis für den Aufbau eines Films zu bekommen. Am schnellsten lernen Sie, wie ein Skript aufgebaut ist, wenn Sie Ihre Autoren ein Drehbuch schreiben lassen und das fertige Objekt einfach mit der Maus in das „Erweiterte Drehbuchbüro" ziehen. Jetzt können Sie Ihre eigenen Ideen einarbeiten, Rollen umbesetzen, Sets verändern und so weiter. Übertreiben Sie es nicht mit der Anzahl der Szenen, sonst ermüden Ihre Stars bei den Dreharbeiten. Fünf bis sechs Einstellungen genügen für die ersten Kassenschlager.



Wenn Sie einen eigenen Superstar erstellen, spendieren Sie ihm hohe Werte für die kritische Eigenschaften (umrahmt). Die übrigen Werte verbessern Sie im Spiel.



Platzieren Sie Erholungszonen zentral, damit sie gut erreichbar sind. Sanitäranlagen (umrahmt) können sogar attraktiv wirken, wenn sie wie hier ansprechend verziert sind.



Ist Ihr Studio so aufgebaut wie oben dargestellt, erfüllen Sie locker die Szenarioanforderungen (1) und gewinnen sogar bei den fünfjährigen Awards erste Lorbeeren (2). Die „Oscars" geben weitere Boni (3), um Ihre Arbeit zu erleichtern.



Erwischt – der Fotograf (1) hat die beiden Stars (2) in einem günstigen Moment abgelichtet.



Halten Sie Ihre Stars modisch immer auf dem Laufenden – dann klappt es auch mit dem Image (1).

Stars und Sternchen

1. Gerade zu Beginn kommen Sie mit wenigen Kräften aus, daher empfiehlt es sich, Charaktere auszuwählen, die mit Stress gut umgehen können, die sich nicht allzu schnell langweilen und die nicht gleich der Trunk- oder Fresssucht anheimfallen. Da die Auswahl bei Spielbeginn begrenzt ist, basteln Sie sich einfach mit dem Star-Maker-Tool eigene Figuren, die Sie ins Spiel importieren können

2. Für die ersten vier, fünf Jahre genügen zwei Hauptdarsteller und ein Regisseur. Stellen Sie auch einen festen Nebendarsteller ein. Sind einmal mehr Laienbesetzungen nötig, lassen Sie einfach gerade unbeschäftigte Mitarbeiter (Handwerker, Gärtner, Autoren) diese Aufgabe übernehmen. Praktisch: Nebendarsteller brauchen Sie nicht zu „pflegen".

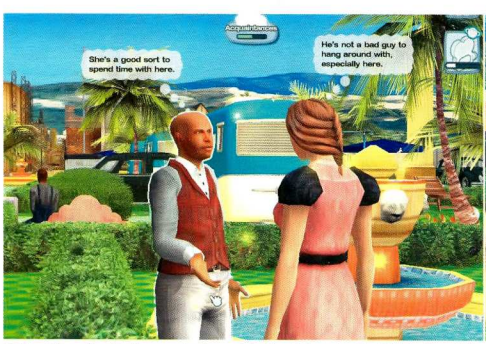
Cut, Szene im Kasten

1. Beginnen Sie den Dreh mit möglichst ausgeruhten und motivierten Kräften, sonst gibt es später in der Filmbewertung zu viele Abzüge. In den Drehpausen nutzen Sie die vielfältigen Einrichtungen und Objekte, um damit Stress bei Ihren Stars abzubauen oder um sie körperlich zu ertüchtigen und ausruhen zu lassen, das liegt ganz bei Ihnen.

2. Wichtig, ist, dass die Motivation der Stars auf Dauer steigt und der Stress sinkt. Ganz wichtig – bilden Sie immer wieder Star-Pärchen, um herauszufinden, welche Personen sich mögen. Verfolgen Sie den Gesprächsverlauf anhand der Sprechblasen, um zu sehen, ob sich die Gesprächspartner in der derzeitigen Umgebung wohl fühlen oder nicht. Je nach Charaktereinstellungen probieren Sie einfach aus, wo die Kontaktpflege am besten funktioniert (etwa in der Bar, im Restaurant oder an einem Brunnen).

Imagepflege

Ihre Stars fühlen sich nur wohl, wenn auch deren Image stimmt. Nutzen Sie das Requisitengebäude, um die Klamotten auf die jeweilige Zeit abzustimmen. Wenn Ihr hausgemachter „Arnibald Schwarzimecker" in den Fünfzigerjahren immer noch die Kleidung aus den Goldenen Zwanzigern trägt, schadet das dem Image sehr. Achten Sie auf die Abhängigkeiten Ihrer Stars: Alkohol- und Fresssucht schaden auf Dauer dem Image. Setzen Sie die Stressbeseitiger daher abwechselnd und gut dosiert ein. Paparazzi bessern das Star-Gefühl Ihrer Schützlinge auf; dazu überprüfen Sie immer wieder mal den Studioeingang, wo die Fotoheinis herumlungern. Schnappen Sie sich einen solchen Vogel und setzen Sie ihn in der Nähe Ihrer Stars ab. Gute Erfolgschancen für ein Foto bestehen dann, wenn sich die Stars unterhalten, streiten oder sich anderweitig auffällig verhalten. Beim Dreh sind aber keine Fotos möglich. Doch Vorsicht – zu viel Presserummel schlägt natürlich auf die Stimmung der Film-Diven. Daher gilt auch hier, die richtige Dosis herauszufinden. Und jetzt heißt es für Sie: „Film ab!" Stefan Weiß



Die Sprechblasen über den Stars verraten Ihnen, ob das Gespräch gerade gut verläuft. In diesem Fall passt alles wunderbar, die beiden fühlen sich wohl.



Eine klare Fehlentscheidung! Wer einen Star dafür benutzt, die Sets zu reparieren, darf mit einem herben Motivationsverlust rechnen. Vermeiden Sie solche Aktionen also lieber.

X 3: Reunion

X 3: REUNION ist ein ziemlich harter Brocken. Damit Sie keine Odyssee im Weltraum erleben, verraten wir Ihnen, wie Sie am einfachsten im X-Universum Fuß fassen.

GRUNDLEGENDES

Der Schwierigkeitsgrad

Für die Story stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Wahl. Die Unterschiede liegen lediglich in der Startausrüstung. Das Können der Gegner ist auf jeder Stufe gleich. Wir empfehlen unbedingt den Level „Schnellstart". Hier weist Ihr Konto bereits ein Guthaben von 100.000 Credits auf. Außerdem erhalten Sie neben dem gut ausgerüsteten Argon Buster auch noch einen Argon Mercury geschenkt. Dabei handelt es sich um einen Frachter mit einer Ladekapazität von 3.000 Einheiten. Beim Schwierigkeitsgrad „Normal" beginnen Sie lediglich mit dem Buster und 5.000 Credits; wagen Sie sich gar an den Modus „X-Treme" heran, sind Sie arm wie eine Kirchenmaus: Müde 450 Credits führt Ihr Sparbuch.

Steuertipps

In *X 3* reagiert nicht nur Ihr Schiff auf die Maus, es lassen sich auch alle Menüs mit dem Nager bedienen. Durch einen Rechtsklick aktivieren Sie den Cursor, die Instrumente rufen Sie anhand der Symbolleiste am rechten Bildschirmrand auf. Wenn es schnell gehen soll, etwa bei einem Gefecht, entpuppt sich die Maus allerdings als zu langsam, zumal sich die Sensitivität nicht einstellen lässt. Schneller geht es mit den entsprechenden Tastaturkürzeln, die eins zu eins vom Vorgänger übernommen wurden. In der nachstehenden Tabelle verraten wir Ihnen die wichtigsten Kommandos, die Sie sich einprägen sollten. Darüber hinaus empfehlen wir, die Zeitbeschleunigung (SINZA-Faktor) in den Optionen von sechs auf zehn zu erhöhen. So durchqueren Sie die Sektoren erheblich rascher.

Wichtige Tastaturkürzel	
u	Autopilot aktivieren/deaktivieren (dockt auch an Raumstationen für Sie an)
j	Zeitbeschleunigung
Shift + J	Sprungantrieb aktivieren
t	Ziel im Fadenkreuz erfassen
Shift + T	Nächsten Feind anvisieren
c	Anvisiertes Ziel anfunken
i	Informationen zum anvisierten Ziel
.	Sektorkarte
,	Galaxiekarte
F1	Geschütztürme durchschalten
r	Besitztümer anzeigen

GELD VERDIENEN LEICHT GEMACHT

Händler

1. Eine eigene Fabrik bildet das Fundament für eine erfolgreiche Karriere als Händler. Allerdings hat sich seit *X 2* einiges geändert. Sonnenkraftwerke schlagen in *X 3* mit happigen vier Millionen zu Buche. Deswegen schauen Sie sich besser für den Anfang nach einer Alternative um. Wir empfehlen Ihnen, eine Weizenfabrik zu errichten. Um das gute Stück zu finanzieren, verhökern Sie die Module Ihres Argon Busters im Ausrüstungsdock und anschließend den kompletten Flieger in der Schiffswerft. Das verschafft Ihnen rund 600.000 Credits. Wichtig: Erledigen Sie unbedingt vorher die erste Story-Mission. Denn sobald Sie in den Sektor „Heimat des Lichts" springen, beginnt der erste Auftrag – eine Kampfpatrouille, die kaum mit dem Frachter zu bewältigen ist. Sollte das Geld noch immer nicht für die Weizenfabrik ausreichen, kaufen Sie ein paar Energiezellen günstig ein (12-14 Credits) und verticken diese möglichst teuer (ab 18 Credits).

2. Haben Sie die Weizenfabrik gekauft und in einen Argon-Mammut-Transporter (ist für Geld anzumieten) eingeladen, springen Sie in den Sektor „Linie der Energie". Dort lassen Sie den Komplex in der Nähe eines Sonnenkraftwerks ausladen. Dann ist der Weg kürzer, um die für die Produktion nötigen Energiezellen einzukaufen. Den Preis für den Weizen legen Sie am besten auf 30 Credits fest. Um Feinde brauchen Sie sich in diesem Gebiet des Universums keine Sorgen zu machen. Die argonische Flotte ist sehr präsent und schützt Sie.

3. Sie treiben möglichst bald weitere Frachter auf und statten diese mit der Handelssoftware MK2 aus. Dann verkaufen die Piloten von selbst die produzierten Güter und versorgen die Fabrik mit Energie.

4. Um den Geldfluss zu beschleunigen, erweitern Sie beizeiten den Komplex mittels Verbindungs-Modulen um eine weitere Weizenfabrik sowie eine Cahoona-Presse.

5. Lassen Sie den Rechner über Nacht mit Zeitbeschleunigung laufen. Zwar sinkt dadurch Ihr Ansehen, aber da Sie sowieso noch wenig gespielt haben, ist der Verlust zu verschmerzen.

Pirat

1. Eine sehr gute Alternative zum Händler stellt eine vorübergehende Piraten-Laufbahn dar. Dabei kapern Sie Schiffe, die Sie anschließend für hoffentlich viel Geld verkaufen.

2. Der Argon Buster reicht für diesen Job völlig aus. Konfigurieren Sie aber vorher die Waffenbänke so, dass diese auf Knopfdruck nur noch einen Laser abfeuern. Dadurch verhindern Sie, einen angeschlagenen Frachter womöglich aus Versehen zu vernichten.

3. Steuern Sie den Sektor „Split Feuer" an. Ein perfekter Ort für Überfälle, da nicht mit Militärpräsenz zu rechnen ist. Halten Sie sich lediglich von den Piraten fern.

4. Feuern Sie solange auf Ihr Opfer, bis sich der Kapitän per Funk ergibt. Einige wollen aber partout nicht aufgeben und lassen sich lieber zerstören.

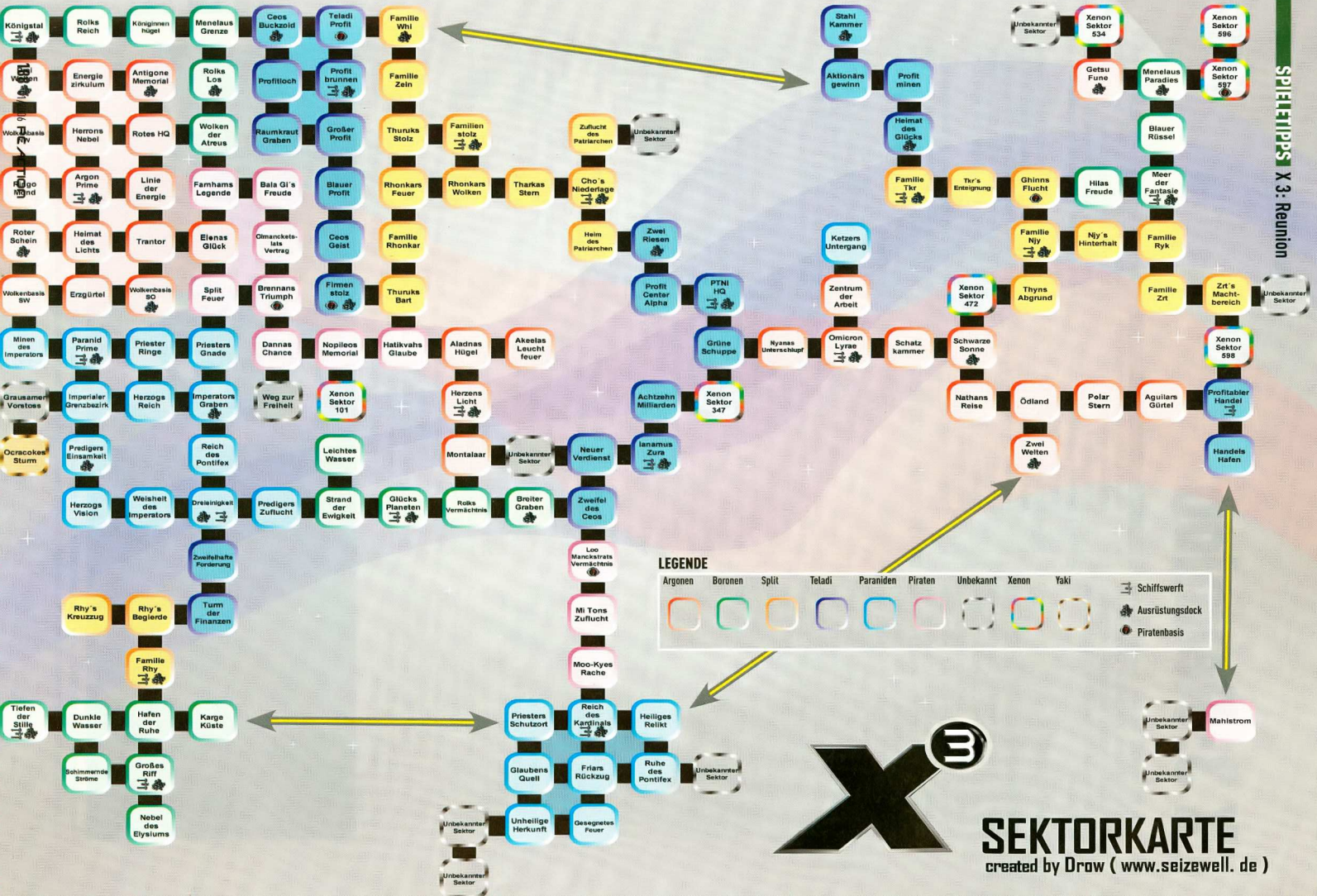
5. Kaum ist der Kapitän von Bord gegangen, fliegen Sie dicht an den herrenlosen Frachter heran, steigen aus und übernehmen ihn im Raumanzug. Benjamin Bezold



Anhand der Stationseinstellungen legen Sie nicht nur die Verkaufspreise für Güter fest. Sie bestimmen auch, wie viele Sprünge Ihre Frachter unternehmen, um eine Ware zum festgelegten Preis zu besorgen.



Wollen Sie im Raumanzug ein Schiff entern, visieren Sie es an, rufen die Zielinformationen auf (Taste „i" drücken) und klicken anschließend auf die Schaltfläche „Übernehmen". Dann gehört es Ihnen.



SEKTORKARTE

created by Drow (www.seizewell.de)


VIDEOGAME CULTURE
EDGE
13-2005
€2,99
NINTENDO
PC | HANDHELD | ARCADE | SET-TOP | ONLINE
NEUARTIGER NINTENDOS CONTROLLER
ACHT SEITEN
REPORTAGE ACHT SEITEN
NINTENDOS REVOLUTION
Wie eine ei... ellung vom Videospielen verändern wird
nur 2,99
XBOX 360
Microsofts Konsole auf dem Weg in unsere Wohnzimmer
TOMB RAIDER LEGEND
Zwischen Leichenschändung und Wiedergeburt einer Heldin
TEN HAMMERS
Die Pandemic Studios über Freiheit, Fiktion und US Army
HYPE PRINCE OF PERSIA THE MATRIX: PATH OF NEO GEARS OF WAR TITAN QUEST FSW: TEN HAMMERS
REVIEW QUAKE 4 BATTALION WARS PURSUIT FORCE THE SUFFERING 2 BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
LIVING ON THE EDGE
Videogame Culture. Für die Gaming-Elite. Jeden Monat: Storys. Interviews. Reportagen. News über Hard- und Software, Game Designer, Events ...
Ab sofort im gut sortierten Zeitschriften-Fachhandel erhältlich.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





MAINBOARDS

ASUS

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-X	S, L	A / nF2-400	D	44,-
A8V Deluxe	S, GL, F, sA, R	939 / K8T800P	D+	94,-
A8N-E	S, GL, sA	939 / nF4-U	D+	94,-
A8N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	149,-
P4P800 SE	S, GL	478 / 865PE	D	89,-
P5WD2 Premium	S, GL, F, sA, R	775 / 955X	D2+	219,-

GIGABYTE

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
GA-K8NSC-939	S, GL, sA	939 / nF3-250	D+	79,-
GA-K8NE	S, GL, sA	754 / nForce4	D	69,-
GA-K8NF-9	S, GL, F, sA	939 / nForce4	D+	94,-
GA-K8N-SLI	S, GL, sA	939 / nF4-SLI	D+	94,-
GA-K8N Ultra-9	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	129,-

ABIT

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AV8 V1.5	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D+	89,-
KN8 Ultra	S, GL, sA	939 / nF4-Ultra	D+	99,-
Fatal1ty AN8 SLI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	189,-

ASROCK

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K7VT4APro	S, L, sA	A / KT400A	D	34,-
K7NF2-RAID	S, L, sA	A / nF2-U	D	42,-
939DUAL-SATA2	S, L, sA	939 / 1695	D+	64,-

DFI

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
nF3 Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF3-U	D+	109,-
nF4 Ultra-D	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	129,-
UT nF4 SLI-DR	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	189,-

MSI

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nForce4	D+	89,-
K8N Neo4 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	124,-

AOPEN

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
i915GA-HFS	S, V, GL, sA	479M / 915G	D2	219,-
i915GMm-HFS	µATX, S, V, GL, F, sA	479M / 915GM	D2	239,-

EPOX

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
EP-9NDA3J	S, GL, sA	939 / nF3-U	D+	94,-
EP-9NPA+ Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	119,-

Sockel A Mainboard

MSI K7N2 Delta2-FSR

- NVIDIA® nForce2 400 Ultra Chipsatz
- 3x DDR-RAM
- 2x U-133, 2x S-ATA RAID
- AGP 8x, 5x PCI
- 8x USB 2.0
- Gigabit-LAN
- 6-Kanal Sound



49,- MSI

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / +: auch ECC / *: 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 / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (So478)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
2,4 GHz	Northwood		533	512	144,-	
2,8 GHz	Northwood		533	512	174,-	
2,8 GHz	Northwood		800	512	179,-	
3,2 GHz	Prescott		800	1.024		254,-
Pentium® 4 (So775)		**GHz**	**FSB**	**Cache**	**tray**	**boxed**
630	Prescott	3,0	800	2.048		194,-
640	Prescott	3,2	800	2.048		239,-
660	Prescott	3,6	800	2.048		429,-
Pentium® D (So775)		**GHz**	**FSB**	**Cache**	**tray**	**boxed**
830	Smithfield	3,0	800	2.048		349,-
840	Smithfield	3,2	800	2.048		569,-
Pentium® M (So479)		**GHz**	**FSB**	**Cache**	**tray**	**boxed**
735	Dothan	1,7	400	2.048		219,-
755	Dothan	2,0	400	2.048		319,-
760	Dothan	2,0	533	2.048		319,-
P770	Dothan	2,13	533	2.048		449,-

AMD

Sempron™ (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2400+	Thoroughbred B	1,66	333	256	71,-	
2800+	Thoroughbred B	2,0	333	256	86,-	
Sempron™ 64 (So754)			**HT**	**Cache**	**tray**	**PIB**
2600+	Palermo	1,6	800	128	62,-	71,-
Athlon™ 64 (So939)		**GHz**	**HT**	**Cache**	**tray**	**PIB**
3000+	Venice	1,8	1.000	512	129,-	144,-
3200+	Venice	2,0	1.000	512	139,-	
3500+	Venice	2,2	1.000	512	189,-	219,-
3700+	San Diego	2,2	1.000	1.024	244,-	259,-
4000+	San Diego	2,4	1.000	1.024		369,-
FX-57	San Diego	2,8	1.000	1.024		1.079,-
Athlon™ 64 X2 (So939)			**HT**	**Cache**	**tray**	**PIB**
3800+	Manchester	2,0	1.000	1.024		349,-
4200+	Manchester	2,2	1.000	1.024		429,-
4400+	Toledo	2,2	1.000	2.048		539,-
4600+	Manchester	2,4	1.000	1.024		669,-

RAM

Tagespreise!

GEIL

		Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400-344	121,-	
DDR	1,0 GB	400-222	146,-	
DDR	1,0 GB	400-CL1,5	199,-	
DDR	2,0 GB	400-344	238,-	
DDR2	512 MB	533-444	49,-	
DDR2	512 MB	667-444	62,-	
DDR2	1,0 GB	533-444	99,-	104,-
DDR2	1,0 GB	533-333	124,-	114,-
DDR2	1,0 GB	667-444	129,-	112,-
DDR2	1,0 GB	667-344	149,-	124,-
DDR2	2,0 GB	533-444	212,-	
DDR2	2,0 GB	533-333	232,-	
DDR2	2,0 GB	667-444	228,-	
DDR2	2,0 GB	667-344	249,-	

OCZ

		Timing	Kit	Single
DDR Premier	1,0 GB	400-CL2,5	112,-	
DDR Performance	1,0 GB	400-233	136,-	
DDR Gold EL	1,0 GB	400-222	166,-	
DDR Gold EL VX	1,0 GB	500-222	229,-	
DDR Platinum EL	1,0 GB	600-CL2,5	234,-	
DDR Platinum EL	2,0 GB	400-232	270,-	

MDT

		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	55,-	48,-
DDR	1,0 GB	400-CL2,5	94,-	113,-
DDR	2,0 GB	400-CL2,5	222,-	
SO-DDR	512 MB	400-CL2,5	57,-	
SO-DDR	1,0 GB	400-CL2,5	137,-	
DDR2	512 MB	533-CL4		44,-
DDR2	1,0 GB	533-CL4	90,-	89,-
DDR2	2,0 GB	533-444	179,-	
SO-DDR2	512 MB	533-CL4	49,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533-CL4	94,-	

KINGSTON ValueRAM

			Kit	Single
DDR	512 MB	400-333		54,-
DDR	1,0 GB	400-333	106,-	119,-
DDR2	512 MB	533-CL4		54,-
DDR2	1,0 GB	533-CL4	109,-	102,-
DDR2	2,0 GB	533-CL4	208,-	
SO-DDR	512 MB	333-CL2,5	62,-	
SO-DDR	1,0 GB	333-CL2,5	159,-	
SO-DDR2	512 MB	533-CL4	59,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533-CL4	104,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

MSI		MB / Chip	€
NX6600-VTD256EH	PCIe	256-DD / GF 6600	119,-
NX7800GTX-VT2D256E	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	499,-
NX6600GT-VTD	AGP	128-G3 / GF 6600GT	169,-
MX4000-T64	AGP	64-DD / GF MX4000	27,-
ASUS		**MB / Chip**	**€**
EN6600GT/TD	PCIe	128-DD / GF 6600GT	159,-
EN7800GTX/2DHTV	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	499,-
EN7800GTX TOP/2DHTV	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	519,-
GIGABYTE		**MB / Chip**	**€**
NX66T128VP Silentpipe	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	169,-
NX78X256V-B	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	499,-
N66T128VP Silentpipe	AGP	128-G3 / GF 6600GT	179,-
LEADTEK		**MB / Chip**	**€**
PX7800 GT TDH	PCIe	256-G3 / GF 7800GT	359,-
A6600GT TDH	AGP	128-G3 / GF 6600GT	149,-
XFX		**MB / Chip**	**€**
GF7800 GTX Extreme XXX	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	499,-
6600GT	AGP	128-G3 / GF 6600GT	159,-

ATI-Chipsatz

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X800GT	PCIe	256-G3 / Rad. X800GT	169,-
X800GTO Fireblade Edition	PCIe	256-G3 / Rad. X800GTO	199,-
X800GTO2	PCIe	256-G3 / Rad. X800GTO	249,-
X1800XL ViVo	PCIe	256-G3 / Rad. X1800XL	449,-
ASUS		**MB / Chip**	**€**
EAX550GE/TD	PCIe	256-DD / Rad. X550	69,-
EAX800/2DTV	PCIe	256-G3 / Rad. X800	199,-
A9600Pro/TD	AGP	256-DD / Rad. 9600Pro	79,-
MSI		**MB / Chip**	**€**
RX9600XT-TD128	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	89,-
RX800-TD128E	PCIe	128-DD / Rad. X800	139,-
RX9250-TD256	AGP	256-DD / Rad. 9250	54,-
POWERCOLOR		**MB / Chip**	**€**
X800XL	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	222,-
GameFX-X850XT	PCIe	256-G3 / Rad. X850XT	269,-
X1800XT	PCIe	512-G3 / Rad. X1800XT	539,-
CLUB3D		**MB / Chip**	**€**
9250	AGP	128-DD / Rad. 9250	34,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	44,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	54,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8.192 / 7.200	134,-
WD3200SB	U-100	320	9 / 8.192 / 7.200	149,-
SAMSUNG		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
SP0822N	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	54,-
SP1634N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	78,-
SP2014N	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	88,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	109,-
MAXTOR		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
6Y080L0	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	54,-
6L250R0	U-133	250	9 / 16.384 / 7.200	99,-
6L300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	124,-
HITACHI		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
HDT722525	U-133	250	8 / 8.192 / 7.200	104,-
HDS724040	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	234,-
HDS725050	U-133	500	8 / 8.192 / 7.200	319,-
SEAGATE		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
ST3200826A	U-100	200	8 / 8.192 / 7.200	97,-
ST3250823A	U-100	250	8 / 8.192 / 7.200	104,-
ST3400832A	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	239,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	169,-
WD1600JS SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	84,-
WD2000JS SATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD2500JS SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	114,-
WD4000KD	400	9 / 16.384 / 7.200	229,-
WD4000YR	400	9 / 16.384 / 7.200	244,-
MAXTOR	**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
6E040T0	40	10 / 2.048 / 7.200	48,-
7L250S0	250	9 / 16.384 / 7.200	109,-
7L300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	139,-
HITACHI	**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
HDT722516 SATA2	160	8 / 8.192 / 7.200	84,-
HDT722525 SATA2	250	8 / 8.192 / 7.200	109,-
HDS725050 SATA2	500	8 / 16.384 / 7.200	329,-
SEAGATE	**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
ST3250823AS NCQ	250	11 / 8.192 / 7.200	111,-
ST3400832AS NCQ	400	8 / 8.192 / 7.200	249,-
ST3500641AS SATA2	500	9 / 16.384 / 7.200	379,-
SAMSUNG	**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
HD160JJ SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-
SP2504C SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	114,-

DVD-LAUFWERKE

ATAPI

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
BENQ DW-1640	16x / 8x	52,-	57,-
NEC ND-4550A schwarz	16x / 8x	57,-	
NEC ND-4550A silber	16x / 8x	59,-	
LG GSA-4166B	16x / 6x	94,-	
LG GSA-4167B schwarz	16x / 6x	54,-	69,-
LITEON SHW-1635S	16x / 4x	52,-	57,-
PIONEER DVR-110D schwarz	16x / 8x	54,-	
PIONEER DVR-110 grau	16x / 8x	59,-	
PHILIPS PBDV1628GB schwarz	16x / 8x	49,-	
PLEXTOR PX-716AL	16x / 4x	124,-	
PLEXTOR PX-716AL schwarz	16x / 4x	124,-	134,-
PLEXTOR PX-740A	16x / 8x	74,-	79,-
SAMSUNG SH-W162C schwarz	16x / 5x	49,-	54,-

ATAPI Slimline für Notebooks

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
NEC ND-6650A schwarz	8x / 4x	89,-	
PIONEER DVR-K05L beige	8x / 4x	99,-	
TOSHIBA SD-R6472B schwarz	8x / 2.4x	99,-	

USB 2.0

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-2164D schwarz	16x / 8x		104,-
LG GSA-2166D schwarz	16x / 8x		124,-
LITEON SOHW-1673SX	16x / 4x		89,-

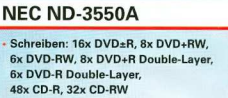
S-ATA

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
PLEXTOR PX-716SA	16x / 4x	124,-	129,-

16x DVD±RW DL Brenner

NEC ND-3550A

- Schreiben: 16x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 8x DVD+R Double-Layer, 6x DVD-R Double-Layer, 48x CD-R, 32x CD-RW
- Lesen: 16x DVD, 48x CD
- ATAPI
- schwarz
- bulk



54,- NEC

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 per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste 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.




IM INTERNET 10.000 PRODUKTE VERFÜGBAR!

WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	64,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	64,-
WG511T	108	PC-Card	49,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	109,-
WGT634U	108	Router	77,-
WPN824 RangeMax	108	Router	109,-

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB Stick	125	USB2.0-Stick	44,-
FRITZ!Box WLAN 3030	54	Router/Modem	129,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7050	54	Rout./Mod./VoIP	199,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520	108	PCI	44,-
DWL-G122	54	USB2.0-Stick	34,-
DWL-2100AP	108	Access Point	89,-
DI-624	108	Router	69,-
DGL-4300	108	Gigabit Router	164,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WUSB54G	54	USB2.0-Box	42,-
WPC54GS	54	PC-Card	59,-
WRT54G-D2	54	Router	69,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G	54	PCI	24,-

Router

Diverse	Art	Ports	€
AVM FRITZ!Box 2030	DSL	2	99,-
D-LINK DI-604	DSL	4	34,-
NETGEAR RP614	DSL	4	34,-

Modems

AVM	Art	Anschluss	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	64,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	74,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-

DEVOLO	Art	Anschluss	€
MicroLink 56K	analog	PCI	27,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-
MicroLink ADSL Fun	DSL	USB	64,-

Diverse	Art	Anschluss	€
Voice Modem 56k	analog	PCI	12,-
ISDN 128 Adapter	ISDN	USB	34,-

Netzwerk Storage

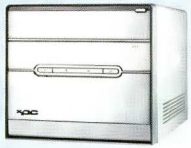
WD	GB	Mbit/s	€
WDXE1600JB NetCenter	160	10/100	219,-
WDXE2500JB NetCenter	250	10/100	239,-
WDXE3200JB NetCenter	320	10/100	279,-

Diverse	GB	Mbit/s	€
NETGEAR SC101	vorbereitet	10/100	109,-

Sockel 479 Barebone

SHUTTLE SD11G5

- für INTEL Pentium® M, Celeron® M CPUs
- INTEL® i915GM Chip • 2x DDR2-RAM
- extern: 1x 5,25", 1x 3,5", intern: 1x 3,5"
- 2x S-ATA • 1x U100 • 1x PCIe x16
- 4x USB 2.0, 2x FireWire
- Gigabit LAN
- SB Live! Sound
- silber



459,- Shuttle

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse	Typ	Netzteil	€
ARCTIC-COOLING Silentium	Midi	350 W	74,-
CASETEK CS-1018 BM	Midi	--	59,-
COOLERMASTER Centurion 5	Midi	--	64,-
COOLERMASTER Stacker	Big	--	144,-
THERMALTAKE Swing	Midi	--	54,-
THERMALTAKE Armor	Midi	--	124,-

Netzteile	Leistung	Typ	€
350AR-PTF	350 W	ATX	39,-
COOLERMASTER RealPower	450 W	ATX2	89,-
ENERMAX 701AX-VH(W)SFMA	600 W	ATX2	149,-
SHARKOON SilentStorm	370 W	ATX2	59,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	79,-
ZALMAN ZM460-APS	460 W	ATX2	99,-

BAREBONES

AOPEN	Merkmale	Sockel / Chip	€
XC Cube EX761	S, V, GL, F, sA	754 / 761GX	189,-
XC Cube EA65-IV2	S, V, GL, F, sA	478 / 865G	199,-
XC Cube EZ482	S, V, GL, F, sA	939 / XP200	299,-
XC Cube MZ915-M	S, V, GL, F	M479 / 915G	329,-

BIOSTAR	Merkmale	Sockel / Chip	€
iDEQ 210P	S, GL, F, sA	754 / nF3	199,-
iDEQ 330P	S, GL, F, sA	939 / nF4	319,-

SHUTTLE	Merkmale	Sockel / Chip	€
XPC SK43G	S, V, L, F, sA	A / KM400	179,-
XPC SN95G5V2	S, GL, F, sA	939 / nF3-U	329,-
XPC SN25P	S, GL, F, sA	939 / nF4	399,-
XPC ST20G5	S, V, GL, F, sA	939 / XP200	349,-
XPC SN26P	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	599,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	€
Pundit-R350	S, V, L, F	478 / XP200	159,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

ALTERNATE	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
PC Office	Celeron® 2,4 GHz	256 MB	80 GB	DVD-ROM	onboard	309,-
PC Midrange	Sempron™ 2400+	256 MB	80 GB	DVD±RW DL	64 MB GeForce 4 MX4000	359,-
PC Sempron 2400+	Sempron™ 2400+	512 MB	120 GB	DVD-ROM	128 MB GeForce FX 5200	379,-
PC Sempron 2600+	Sempron™ 2600+	256 MB	80 GB	DVD-ROM	onboard	319,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A6U-5064H	Sempron™-M 3000+	15,0	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home, MS Works	799,-
A6VA-Q025H	Pentium®-M 740	15,4	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, Radeon X700, BT, Webcam	1.199,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
X20 XVM 1730 II	Pentium®-M 740	15,0	1.024 MB	100 GB	DVD±RW	XP Home, Radeon X600	1.499,-

MONITORE

TFT	ms	Zoll	Merkmale	€
BELINEA 101725	12	17,0	Sound	234,-
BELINEA 101902	16	19,0	Sound	264,-
BENQ FP91G+	8	19,0	DVI-D/Pivot	334,-
EIZO S1910*	16	19,0	DVI-D	539,-
EIZO L778*	12	19,0	DVI-D/USB/Sound	629,-
HYUNDAI L90D+	8	19,0	DVI-D/Sound/Pivot	369,-
IIYAMA E431S	8	17,0	DVI-D/Sound	299,-
IIYAMA E481S*	8	19,0	DVI-D/Sound	414,-
NEC 1970GXBK	8	19,0	DVI-D	479,-
SAMSUNG 730BF	4	17,0	DVI-D	299,-
SAMSUNG 930BF	4	19,0	DVI-D	389,-
SAMSUNG 940B	8	19,0	DVI-D	379,-
SAMSUNG 214T	8	21,3	DVI-D	849,-
SAMTRON 94V	12	19,0		279,-
VIEWSONIC VX924	5	19,0	DVI-D	399,-

* in verschiedenen Farben erhältlich

CRT	kHz	Zoll	Merkmale	€
BELINEA 108035	125	21	Flat	329,-
SAMSUNG 997MB	96	19	Flat	179,-

Wireless Gigabit Router

D-LINK DGL-4300

- 108 Mbit/s Wireless LAN Access Point
- 4x 10/100/1.000 MBit/s RJ-45
- 1x 10/100 MBit/s WAN RJ-45
- SPI-Firewall, MAC-Adress Filter, DHCP
- Verschlüsselung: WPA, WEP 64/128 Bit

D-Link



164,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

CHERRY	Anschluss	€
CyMotion Expert	USB	15,-
CyMotion Expert schwarz	USB	17,-
CyMotion Master XPress	USB, PS/2	25,-
CyMotion Master Plus9 Wireless	USB, PS/2	44,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Wired Keyboard 500	PS/2	11,-
Digital Media Pro Keyboard	USB, PS/2	26,-

LOGITECH	Anschluss	€
Media Keyboard Elite	USB, PS/2	25,-
diNovo Media Desktop 2.0	USB, PS/2	199,-

Diverse	Anschluss	€
IDEAZON Zboard inkl. 2 Keysets	USB	49,-
SAITEK Eclipse Keyboard	USB	39,-

Gamepads

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH Rumblepad II	USB	26,-
LOGITECH Cordless Rumblepad II	USB	39,-
SAITEK X6-38V Dual Analog Rumble	USB	12,-
SAITEK X52 Hotas	USB	99,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX518	USB, PS/2	49,-
MX610 Cordless Laser	USB	49,-
G1 Optical	USB, PS/2	33,-
G5 Laser	USB	66,-
G7 Cordless Laser Mouse	USB	79,-

Diverse	Anschluss	€
MS Comfort Optical Mouse 3000	USB, PS/2	21,-
MS Laser Mouse 6000	USB	34,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Farbe	€
Mousebungee V2 (Kabelhalterung)	schwarz	14,-
COMPAD Speed-Pad	grau	17,-
EVERGLIDE Titan MonsterMat	schwarz	22,-
FUNC sUrface 1030	verschiedene	25,-
KRYPTEC X-Board V2	verschiedene	16,-
QPAD Gamer LowSense (XXXL)	verschiedene	29,-
RAZER Mantis Speed	schwarz	24,90
RAZER Mantis Control	schwarz	24,90

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Music	PCI	119,-
CREATIVE X-Fi Platinum	PCI	189,-
CREATIVE X-Fi Fatal1ty Edition	PCI	239,-
HERCULES GS Muse 5.1 DVD	PCI	24,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	52,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	154,-

Headsets	Anschluss	Typ	€
LOGITECH Precision Gaming	Klinke	Stereo	32,-
PLANTRONICS GameCom Pro1	Klinke	Stereo	79,-
PLANTRONICS GameCom 1	Klinke	Stereo	34,-
SENNHEISER PC 150	Klinke	Stereo	59,-
SENNHEISER PC 160	Klinke	Stereo	99,-
SHARKOON GHS1 Gamer Headset	Klinke	Stereo	19,90
SHARKOON Majestic 5.1 II	USB	5.1	59,-

GAMES

Action	€
Battlefield - Vietnam	48,-
Battlefield 1942 World War 2 inkl. 2 AddOns	49,-
Battlefield II	46,-
Catwoman	39,-
Constantine	41,-
Ravenshield Athena Sword AddOn	18,-
Robots	26,-
Spiderman 2	34,-
Star Wars Battlefront II	39,-
Unreal Tournament 2004	14,-

Sport & Simulation	€
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre AddOn	29,-
Die Sims 2 - Nightlife AddOn	29,-
Die Sims 2	47,-
Die Sims Super Deluxe XL	49,-
FIFA 2006	49,-
Flight Simulator 2004	47,-
Fussballmanager 2006	49,-
GTR - FIA GT Racing	47,-
NHL 2006	49,-

Strategie	€
Age of Empires III	44,-
Black & White II	49,-
C&C Generäle: Die Stunde Null Addon	19,-
C&C Generäle Deluxe Edition	49,-
Die Siedler - Das Erbe der Könige	45,-
Die Siedler - Das Erbe der Könige: Nebelreich AddOn	22,-
Ground Control 2	44,-
Herr der Ringe - Schlacht um Mittelerde	48,-
Silent Hunter III	42,-
Stronghold II	44,-
Warcraft III Gold inkl. Frozen Throne	22,-
Warcraft III - Frozen Throne Add On	25,-

Rollenspiele & Adventures	€
DAOC Bundle	33,-
Diablo II Gold	19,-
Dungeon Siege II	44,-
Guild Wars	42,-
Guild Wars Special Edition	42,-
Star Wars - Knights of the Old Republic II	26,-
World of Warcraft	44,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

DEUTSCHER INTERNET PREIS

PC Praxis Leserwahl 2004

LESERUMFRAGE 2004 PC Direkt

Hardware DES JAHRES 2004 ALTERNATE

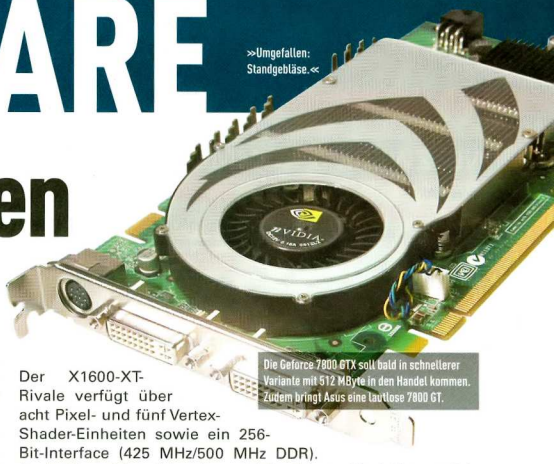
Wie bereits 2003 wurde ALTERNATE auch 2004 zum „Shop des Jahres" (PC Praxis), zum „Hardwareversender des Jahres" (PC Games Hardware) und zum „Anbieter des Jahres" (PC Direkt) gewählt. Danke für Ihr Vertrauen und Ihre Anerkennung!

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



Die Geforce 7900 GTX soll bald in schnellerer Variante mit 512 MByte in den Handel kommen. Zudem bringt Asus eine lautlose 7900 GT.

Festtagskarten

Bis Weihnachten bringen ATI, NVIDIA und S3 neue Grafikkarten für Spieler. Wir verraten, was Sie noch in diesem Jahr erwartet.

Grafik | Nachdem Ati seinem Top-Modell Radeon X1800 XT (Test ab Seite 194) bereits 512 MByte Speicher zur Seite stellt, zieht Nvidia nach und stattet die Geforce 7800 GTX angeblich ebenfalls mit einem halben Gigabyte Grafik-RAM aus. Der Newsdienst www.the-inquirer.com berichtet, dass solche Karten deutlich höher getaktet sind: Während die Standardvariante mit 430 MHz Chip- und 600 MHz DDR Speichertakt arbeitet, sollen es bei der Neuauflage 550 MHz respektive 900 MHz DDR sein. Geeignete Speicherchips sind bereits erhältlich, allerdings noch hochpreisig. Laut der Inquirer-Webseite kann Atis X1800 XT sogar bis zu 1 GByte nutzen. Wann und ob entsprechende Platinen in den Handel kommen, ist allerdings ungewiss. Offiziell bestätigt wurde hingegen die Geforce 6800 GS. Der X1600-XT-Rivale verfügt über acht Pixel- und fünf Vertex-Shader-Einheiten sowie ein 256-Bit-Interface (425 MHz/500 MHz DDR). Auch S3 meldet sich mit zwei Mittelklasse-Modellen zurück. Die Chrome S27 taktet mit 700 MHz/700 MHz DDR, die langsamere S25 voraussichtlich mit 600 MHz/400 MHz DDR. Beide PCI-E-Karten nutzen acht Pixel-Shader-Einheiten, ein 128-Bit-Speicherinterface sowie Shader Modell 2.0+. (DM)

Info: www.ati.de | www.nvidia.de | www.s3graphics.com

Die haben's passend



Der abgebildete 6600-GT-Grafikchip ist angeblich Pin-kompatibel zu Nvidias neuen Mittelklasse-Modellen G72 und G73.

Angeblich passen die neuen NVIDIA CHIPS auf aktuelle Grafikkarten. Kommt zudem ein Grafikchip-Sockel?

Grafik | Die Webseite www.anandtech.com berichtet, dass die nächsten Mittel- und Einsteiger-Grafikchips von Nvidia Pin-kompatibel zu NV40 und NV43 sind. So könnten die Hersteller einfach die neuen Chips G72 und G73 auf aktuellen Platinen der Geforce-6-Serie unterbringen und dadurch Kosten sparen. Zudem entwickelt Nvidia angeblich einen Grafikchip-Sockel, der wie ein CPU-Sockel auf dem Mainboard sitzt. Ati soll hingegen bei dem R580-Chip an einem Sockel auf PCI-Express-Karten arbeiten. (DM)

Info: www.anandtech.com

Chipsatz und Sieg!


Beim A8N32-SLI Deluxe kühlt eine Heatpipe-Konstruktion North- und Southbridge. Die SLI-Brücke ist biegsam und damit flexibel.

»Wie nennt man die Groupies von Aerosmith? Tour-Bienen.«

Nvidias neuer Mainboard-Chipsatz NFORCE4 SLIX16 kommt erstmals auf zwei Asus-Platinen zum Einsatz.

Mainboard | Das P5N32-SLI Deluxe eignet sich für Sockel-775-CPUs, das A8N32-SLI Deluxe für den Athlon 64. Beide Platinen kosten rund 190 Euro. Im Gegensatz zum bisherigen SLI-Chipsatz bietet der Nachfolger Nforce4 SLIx16 je sechzehn PCI-Express-Bahnen für die beiden Grafikkarten – bisher waren es nur acht. Die Mainboards verfügen über eine herausragende Ausstattung samt lautloser Heatpipe-Kühlung, SATA-RAID und Dual-Gigabit-LAN. (DM)

Info: www.asus.de

GEWINNSPIEL

Laut? Stark!

PC ACTION und MSI verlosen MP3-Player im Wert von 550 Euro!

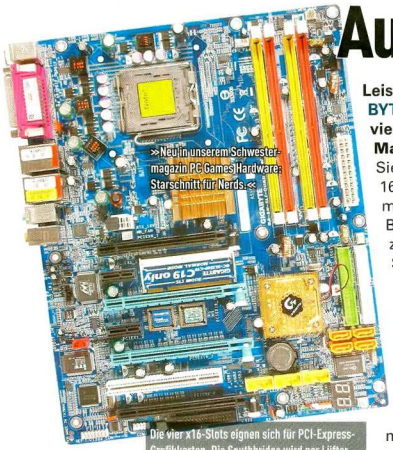
Der Mega Player 536 von MSI verfügt über vier Gigabyte Speicher und bietet damit jede Menge Platz für MP3s. Ein Gewinner darf sich über den 150 Euro teuren Hosentaschen-MP3-Player freuen, zehn weitere PC ACTION-Leser können den Mega Player 533 mit 256 MByte (40 Euro) einsacken.



Wie toll ist der Mega Player 536 von MSI?
a) Mega-toll
b) Super-toll
c) Nicht so toll

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 22.

Auf allen Vieren



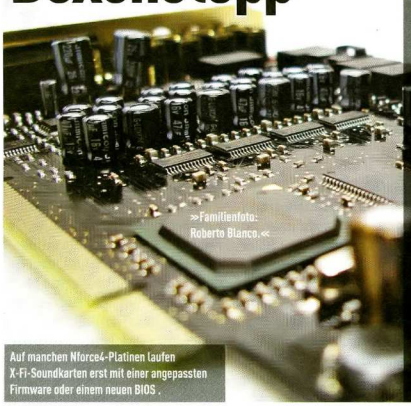
Die vier x16-Slots eignen sich für PCI-Express-Grafikkarten. Die Southbridge wird per Lüfter, die Northbridge nur passiv gekühlt.

Leistungsgierige Spieler können das GIGABYTE-MAINBOARD 8N SLI QUAD ROYAL mit vier Grafikkarten gleichzeitig ausstatten.

Mainboard | Mit dem Platinen-Unikat nutzen Sie zwei Doppel-Grafikchip-Modelle mit jeweils 16 PCI-E-Lanes oder vier gewöhnliche Karten mit acht Bahnen. Um die zusätzlichen PCI-E-Bahnen zu ermöglichen, verwendet Gigabyte zwei Chipsätze: Der Northbridge des Nforce4 SLI Intel steht die Ein-Chip-Variante Nforce4 SLI für AMD als Southbridge zur Seite. Dadurch eignet sich das 8N SLI Quad Royal für Intels Sockel-775-CPUs und DDR2-Speicher. In einem ersten Test nutzten die Kollegen von www.tomshardware.de vier Pixel-Platinen, um acht Monitore anzuschließen. Eine Leistungssteigerung durch das Grafikkarten-Quartett war jedoch noch nicht möglich – erst ein kommender Nvidia-Treiber soll Quad-SLI möglich machen. (DM)

Info: www.gigabyte.de | www.tomshardware.de

Boxenstopp



Auf manchen Nforce4-Platinen laufen X-Fi-Soundkarten erst mit einer angepassten Firmware oder einem neuen BIOS.

Ihre Lautsprecher könnten stumm bleiben, wenn Sie Creatives X-FI-SOUNDKARTEN mit inkompatiblen Mainboards betreiben. Was tun?

Sound | Zahlreiche Besitzer von Nforce4-Mainboards berichten von Kompatibilitätsproblemen mit X-Fi-Karten. So erkennt Windows mehrere unbekannte PCI-Geräte, wird mit Bluescreens beendet oder startet gar nicht erst. Laut Hersteller werden die Probleme durch die Art, wie die Soundkarte einen Interrupt-Request anfragt, verursacht. Mehrere Mainboard-Hersteller haben bereits mit BIOS-Updates reagiert. Zudem bietet Creative an, die betroffenen Karten gegen Varianten mit aktualisierter Firmware auszutauschen. (DM)

Info: de.europe.creative.com

Alter! Schalter!

Noch diesen Monat will Benq den FP93GX mit einer Rekord-Reaktionszeit von nur zwei Millisekunden anbieten.

Monitor | Die Steigerung der Reaktionszeit soll zum einen durch verbesserte Fließeigenschaften der Flüssigkristalle und zum anderen durch eine optimierte Elektronik ermöglicht werden. Zum Einsatz kommt dabei die „Advanced Motion Accelerator"-Technologie (AMA). Diese analysiert das Bildsignal in Echtzeit und steuert die Pixelzelle entsprechend an. Das hat den Vorteil, dass genau der gewünschte Grauwert dargestellt ist und somit exakte Farbwerte angezeigt sind. Weiter zeichnet sich der FP93GX durch einen hohen Kontrastwert von 700:1 und eine Helligkeit von 300 Candela pro Quadratmeter aus. Der Einführungspreis liegt bei rund 500 Euro. (MA)

Info: www.benq.de



Der 19-Zoll-TFT von Viewsonic soll Spiele dank einer Reaktionszeit von zwei Millisekunden absolut schlierenfrei darstellen.

LIES MICH!

Neue Notebook-CPUs von Intel

CPU | Nach ersten Infos (65 Nanometer-Fertigung, Zweikern, 2 MByte L2-Cache) sind nun in einer internen Bericht Details zur Namensgebung von Intels kommenden Notebook-CPUs aufgetaucht. Demnach soll ein vorangestellter Buchstabe die maximale Leistungsaufnahme angeben: Ein „E" steht für mehr als 50 Watt, ein „T" für mehr als 25, ein „L" für mehr als 15 und ein „U" für weniger als 15 Watt. Dem Buchstaben folgt eine vierstellige Zahlenkette, welche die ungefähre Leistung widerspiegelt. CPUs mit Yonah-Kern sollen Anfang 2006 auf den Markt kommen und im zweiten Quartal durch Chips mit einer neuen Architektur ersetzt werden. (DM)

Info: www.intel.de

Ati: Leistungsschub bei Quake 4

Grafik | Ein „Hotfix"-Treiber verbessert bei Atis brandneuen Grafikkarten der Radeon-X1800-Serie die OpenGL-Leistung immens. So läuft *Doom 3* – bisher eine Paradedisziplin vom Konkurrenten Nvidia – angeblich bis zu 30 Prozent schneller. Auch *Quake 4* soll von dem „Hotfix" profitieren. (DM)

Info: www.ati.de

Razer bringt Mauspads für Spieler

Eingabegeräte | Die riesige Mausmatte Mantis Mat (444 x 355 x 4,3 Millimeter) bietet Razer in zwei Varianten an: Das Modell „Speed" für so genannte



»Zusammengerollt kann man damit Hunde schlagen.«

Highsenser ist besonders glatt, während sich das Mantis-„Control"-Pad dank einer etwas rauen Oberfläche für Lowsenser eignet. Die Fibertek-Oberfläche wurde in Zusammenarbeit mit dem Mauspad-Profi Everglide entwickelt, die Rückseite besteht aus rutschfestem Gummi. Beide Pads kosten rund 25 Euro. (DM)

Info: www.speed-link.de

Keine AGP-Varianten der neuen Radeon X1800 geplant

Grafik | Glaubt man der Gerüchteküche the-inquirer.net, wird es keine AGP-Versionen von Atis Radeon-X1800-Karten (R520) geben. Die Mittel- und Unterklasse-Varianten X1600 (RV530) sowie die X1300 (RV515) sollen es hingegen auf den AGP-Markt schaffen. (DM)

Info: www.ati.de | www.the-inquirer.net

AMD: Neue Fabrik in Deutschland fertig

CPU | AMD weiht die zweite Chipfabrik in Dresden ein. Nach zwei Jahren Bauzeit sollen in der Fab 36 im kommenden Jahr Prozessoren in fortschrittlicher 65-Nanometer-Fertigung vom Band laufen. Intel fertigt seine neuen 64-Nanometer-CPUs hingegen in Arizona und Oregon. (DM)

Info: www.amd-saxony.com

Die scharfe Neue!



Ati schlägt zurück: Shader-Modell 3, Kantenglättung plus HDR und eine komplett neue Aufstellung sollen Nvidia das Fürchten lehren.

Die R520- und RV530-Chips sind nun, nach mehreren Monaten Verspätung wegen eines Bugs, der die angepeilten Taktraten verhinderte, endlich vorgestellt worden. Vereinzelt gibt es sogar schon die X1800 XL im Handel. Wir haben Atis „Neue" unter die Lupe genommen.

DIE LÄNGE BRINGT'S

Da der Vertex-Shader bereits vor der Umstellung auf Shader-Modell 3 mit der hierfür geforderten Präzision arbeitete, musste man hier nicht ganz so viel neu entwickeln wie in anderen Teilen des Chips. Neu hinzugekommen sind die dynamische Flusskontrolle (Dynamic Branching) und eine erhöhte, maximale Programmlänge, gefordert vom Shader-Modell 3. Das als Pflicht für Shader-Modell 3 angenommene „Vertex Texture Fetch" (VTF), welches Texturzugriffe im Vertex-Shader ermöglicht, konnte Ati durch eine Lücke in der Spezifikation umgehen. Die Vertex-Shader an sich hat Ati sowohl in der Zahl als auch in der Skalierbarkeit verbessert. So muss nicht mehr der komplette Block von sechs Einheiten in jeden Chip integriert werden. Man kann auch fünf (X1600) oder sogar nur zwei Einheiten (X1300) nutzen.

GRUPPENARBEIT

Der interne Aufbau der Pixel-Shader-Einheiten blieb im Grunde bei der bewährten und effizienten Aufteilung der Shader-Recheneinheiten in eine Haupt- und eine Hilfseinheit, die parallel zur Textureinheit arbeiten. Hinzugekommen ist eine Branching-Einheit, die verantwortlich für die Steuerung dynamischer und statischer Verzweigungen im Programmcode ist. Das dynamische Branching (dynamische Flusskontrolle) hat Ati effizient gelöst, indem man die Einheiten so auslegte, dass bereits bei sehr kleinen Pixelgruppen Leistungsgewinne erzielbar sind. Bei Nvidia hingegen sind die Pixelgruppen, ab denen sich Branching lohnt, um ein Vielfaches größer. Ati vermarktet diese effiziente Ausnutzung bereits vorhandener Ressourcen unter dem Stichwort „Ultra-Threading". Es handelt sich also nicht primär um ein neues Merkmal, sondern eher um eine Maßnahme, die die Effizienz steigert.

HAUPTSACHE SCHNELL

Die größtmögliche Ausnutzung der vorhandenen Ressourcen ist bei der Entwicklung des R5xx ein ganz wichtiges Kriterium gewesen. Das angepeilte Ziel: nach Möglichkeit jede Latenz minimieren und gegenseitiges Blockieren der einzelnen Einheiten vermeiden. Wie schon erwähnt, war die Basis dafür bereits mit dem R300, der GPU der Radeon 9700, gelegt und musste „nur" ins Shader-Modell 3 und in den neuen Fertigungsprozess übertragen werden. Besonderes Augenmerk hat Ati auf den Speicher-Controller gelegt, der nun mit einem so genannten Ring-Bus arbeitet. Dieser bietet mehrere Vorteile. Zum einen spricht jede „Haltestelle" des Ring-Bus nun zwei Speicherchips direkt an und kann mit den anderen Haltestellen ohne Hilfe der Zentraleinheit kommunizieren. Speicherzugriffe können durch die feinere Unterteilung in acht Kanäle schneller abgearbeitet werden. Zweitens ist es für den zentralen Speicher-Controller möglich, Prioritäten für die einzelnen Sub-Controller (Ring-Bus-Haltestellen) zu verteilen und somit dringend benötigten Daten Vorrang einzuräumen. Erste Ergebnisse dieser Neuerung zeigte bereits ein Patch, der die Bild-Raten in *Doom 3* und *Quake 4* um über 30 Prozent mit aktivem Anti-Aliasing in die Höhe schnellen ließ.

RASTERFAHNDUNG

Am Ende der Pipeline, in den so genannten Raster Operators (welche unter anderem Blending-, Kantenglättung und Z-/Stencil-Operationen übernehmen), sorgt die neue Generation in Sachen Bildqualität für echten Fortschritt. Denn mit der X1000-Reihe ermöglicht Ati es erstmals, die High-Dynamic-Range (HDR)-Darstellung für einen stark erhöhten Dynamikumfang in den gerenderten Spielszenen in Kombination mit Multi-Sampling zu nutzen. Auch die Blending-Einheiten können nun mit den für HDR

Radeon-Tech-Demos





1) The Assassin

In *The Assassin* tritt Ruby gegen eine grobschlächtige Kampfmaschine an, die den Schurken Optico ermordet hat. High-Dynamic-Range-Rendering (HDR) in Verbindung mit Kantenglättung und 3Dc-komprimierte Normal-Maps sind die Höhepunkte der spannenden Action-Demo.

2) Toy Shop

Toy Shop dreht sich um einen Spielzeugladen, der inmitten eines Gewittersturms eine beeindruckende Effekttiefe zeigt. Parallax-Occlusion-Mapping, welches etwa Pflastersteine sehr plastisch wirken läßt, ist neben den HDR-Gewittereffekten einer der Knüller dieser ebenso stimmungsvollen wie rechenintensiven Demo.

Praxisprobleme mit der X1000-Serie





Nach Angaben von Ati steckt in den Beta-Treibern, die zum Staplellauf gereicht wurden, noch viel Potenzial für Verbesserungen, beispielsweise durch die Programmierbarkeit des Speicher-Controllers. Man sei, grob geschätzt, erst bei 70 Prozent des Potenzials angelangt und auch einige neue Besonderheiten würden erst später eingeführt. Unter diesem Aspekt haben wir nichtsdestotrotz etliche Praxistests mit den Treibern unternommen und einige Ungereimtheiten aufgespürt. So wollte das von Ati zu 3Dc-Promotionzwecken eingesetzte *Serious Sam 2* den HDR-Modus nur mit so starken Bildfehlern ausführen, dass an spielen nicht zu denken war. In der Demo waren die Bildfehler zwar auch sehr ausgeprägt, ließen aber wenigstens einen Ausblick auf das Geschehen zu (links oben). Auch in *Far Cry* gab es Fehler (links unten). Zusätzlich zu denen auf der X1600 XT hatte Adaptive-FSAA generell keine Wirkung und mit dem offiziell erhältlichen Patch 1.33 ließ sich kein HDR aktivieren. Trotz eines von Ati zur Verfügung gestellten Vorab-Patches auf Version 1.4 wollte auch dort der HDR-Modus nur ohne MSAA funktionieren, wie auch in *Age of Empires 3*, wo treiberseitiges FSAA allgemein mit HDR nicht funktioniert. Generellere Probleme scheint es derzeit noch mit dem adaptiven FSAA zu geben. Sehr feine Strukturen, wie zum Beispiel die Zaundrähte in *Half-Life 2*, verschwinden unter bestimmten Winkeln komplett.

nötigen FP16-Texturen umgehen.

SCHÖN GLATT

Eine weitere Technik zur Verbesserung der Bilqualität versteckt sich hinter dem Begriff des adaptiven Anti-Aliasings. Es handelt sich um eine Kantenglättung für transparente Objekte wie Zäune oder Gitter, die durch die Verwendung des Alpha-Test-Verfahrens entstehen. Aufgrund der Funktionsweise von MSAA war es früher nicht möglich, Kanten, die in durchsichtigen Texturen auftreten, zu glätten. Im Sommer stellte Nvidia jedoch bereits eine Technik zu genau diesem Zweck vor (Transparenz-AA). Ati bietet hier zwei Modi an, einen Qualitäts- und einen Leistungs-Modus. In Ersterem wird für die Abtastung der Alpha-Tests dieselbe Einstellung genutzt wie für das normale Multi-Sampling. Letzterer verwendet eine FSAA-Stufe weniger für die Transparent-Kantenglättung, bis zu einem Minimum von 2x FSAA.

BITTE MIT FILTER!

Über die nicht optimale Qualität des anisotropen Filters diskutierte man in den letzten Jahren heiß. Ati entschloss sich zur verstärkten Aktivität und bietet mit der X1000-Reihe einen „High Quality"-Modus für den anisotropen Filter an. Dieser berechnet den nötigen Grad der Anisotropie nun genauer unter Einbeziehung der Fläche. Daher auch der Name „Area-AF". Ati vermeidet weitgehend die leidige Winkelabhängigkeit, sodass fast alle Texturen in bester Qualität zu filtern sind. Das kommt insbesondere dem organisch wirkenden Terrain moderner Spiele zugute, wo mit der alten, winkelabhängigen Technik häufig eine matschig wirkende Oberfläche direkt an eine sehr scharf texturierte Fläche grenzt. Area-AF lässt solche Flächen deutlich homogener wirken.

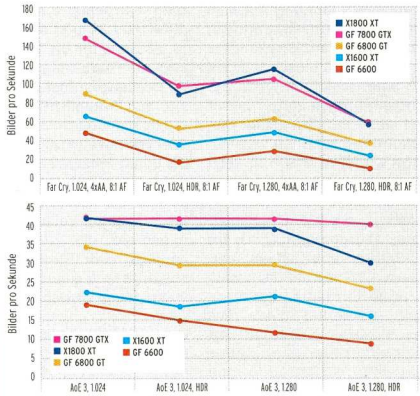
DER KLEINE UNTERSCHIED

Da wir eine komplette Reihe von Grafikkarten vom Einstiegs- bis in das High-End-Segment vergleichen wollen, haben wir uns bei den Benchmarks für folgende Einstellungen entschieden. Geforce7 und Radeon X1800 wurden mit 4x FSAA mit Adaptive- beziehungsweise Transparenz-FSAA (mit Super-Sampling Einstellung) sowie 8:1 AF in höchster Qualitätsstufe, inklusive Area-AF der X1800 gequält. Bei *Far Cry*, wo das adaptive AA der Radeon wirkungslos blieb, belasteten wir damit die Geforce ebenfalls nicht. Die Radeon X1600 XT, X800 XT und die Geforce 6800 GT haben wir mit Ausnahme von Adaptive-AA, welches die Geforce6 nicht anbietet, genauso getestet. Im Einstiegsbereich (X1300 Pro und Geforce 6600) reduzierten wir die Anforderungen auf 2x FSAA und 4:1 AF in höchster Qualität (ohne Area-AF auf der X1300 Pro). Bei allen Benchmarks deaktivierten wir *Catalyst* A.I. und stellten den *Forceware*-Treiber auf den Modus „Hohe Qualität". Bitte beachten Sie diese Unterschiede beim Vergleichen der Benchmarks.

NICHT SO LAUT

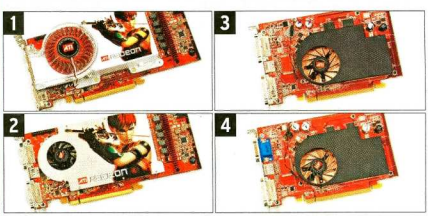
Obwohl Konkurrent Nvidia bei der Geforce 7800 zu einer Ein-Steckplatz-Kühlung zurückgekehrt ist, stattet Ati die X1800 XT mit einem doppelt so breiten Kühler aus, um die Geräuschkulisse niedrig zu halten. Im regulären Windows-

Leistungsverlust HDR: Far Cry und Age of Empires 3



Einstellungen: Athlon 64 FX-55, Nforce4 SLI, 2x1.024 MByte RAM, Beta-Catalyst, Forceware 81.84, WinXP SP2, DirectX 9.0c

Die Radeon-X1000-Testkarten



1) Radeon X1800 XT (512 MByte)
Diese Karte verfügt über eine massive Doppel-Schlitz-Kühlung mit einem Radiallüfter, der die erwärmte Luft aus dem Gehäuse befördert.

2) Radeon X1800 XL (256 MByte)
Die kleinere Karte kommt mit einem großen, aber lauten Einzel-Schlitz-Kühler auf den Markt.

3) Radeon X1600 XT (256 MByte)
Ohne zusätzlichen Stromanschluss und mit einfachem Gebläse, jedoch mit Kupferkühler, präsentiert sich die X1600 XT.

4) Radeon X1300 Pro (256 MByte)
Das kleinste Modell weist den gleichen Lüfter auf wie die große Schwester und verfügt über 256 MByte ungekühlten DDR2-RAM.

Übersicht der Radeon-X1000-Familie

Chipname	Radeon X1800 XT	Radeon X1800 XL	Radeon X1600 XT	Radeon X1600 Pro	Radeon X1300 (Pro)	Radeon X800 XT
Interner Codename/Fertigungsprozess	R520/90 nm	R520/90 nm	RV530/90 nm	RV530/90 nm	RV515/90 nm	R423/130 nm
Kartenpreis (Euro)	499-550	449	199-249	149-199	99-149	270
Anzahl Transistoren (Mio.)	321	321	157	157	105	160
Leistungsaufnahme (ganzer PC in Watt)	203/323 (2D/3D)	185/295 (2D/3D)	166/273 (2D/3D)	Nicht bekannt	162/257 (2D/3D)	155/288 (2D/3D)
Lautheit in Sone (2D, 3D, BIOS)	1,3/1,9-3,2/10,5	1,2/4,5/5,8	5,4/5,4/6,3	Nicht bekannt	6,3/6,3/6,3	-/3,6/-
Pixel-Shader-Einheiten	16	16	12	12	4	16
Textureinheiten/Raster Operators	16/16	16/16	4/4	4/4	4/4	16/16
Vertex-Shader-Einheiten	8	8	5	5	2	6
Chiptakt (MHz); Pixelfüllrate (Megapixel/s)	625; 10.000	500; 8.000	590; 2.360	500; 2.000	450 (600); 1.800 (2.400)	500; 8.000
PS-/VS-Version	3.0/3.0	3.0/3.0	3.0/3.0	3.0/3.0	3.0/3.0	2.B/2.0
Crossfire-Support	Ja (externer Dongle)	Ja (externer Dongle)	Ja (externer Dongle)	Ja (externer Dongle)	Ja (nur über PCI-E)	Ja (externer Dongle)
Speicherinterface; Speichertakt	256 Bit; 750 MHz	256 Bit; 500 MHz	128 Bit; 690 MHz	128 Bit; 390 MHz	64, 128 (128) Bit; 250-266 (400) MHz	256 Bit; 500 MHz
Speicherbandbreite (GByte/s)	48	32	22,1	12,5	bis zu 12,8	32,0
Speicherbestückung (MByte)	256, 512	256	128, 256	128, 256	128, 256 (256)	256
Z-Operationen/Takt; Farbwerte/Takt	16/16	16/16	8/4	8/4	4/4	16/16

Erstmals verwendete Ati einen ökonomischen 90-nm-Prozess für ein neues Design bei einer kompletten Chip-Familie.

Betrieb geht dieses Konzept auf: Mit 1,3 Sone bleibt die Karte erfreulich leise. Nicht so unter 3D-Last. Sobald eine 3D-Anwendung gestartet wird, steigt die Spannung auf 4,35 Volt und die Lautstärke schwillt auf 1,9 Sone an. Eine längere Belastung läßt diese sogar auf 3,2 Sone schießen, wenn der temperaturgesteuerte Lüfter mit dem aufgetretenen Maximum von rund 6,0 Volt versorgt wird. Die X1800 XL setzt hingegen auf einen schmalen Kühler, der keinen Steckplatz blockiert, mit kleinem Radiallüfter. Dieser drehte auch im 2D-Betrieb von seinen normalen 1,2 Sone auf die nächste Stufe mit lauten 4,7 Sone hoch. Immerhin blieb dies das Maximum, welches sich auch im 3D-Betrieb einstellte. Die X1600 XT und die X1300 Pro verfügen zwar über identische, kleine Kühler, aber im Falle unserer Exemplare noch über keine einheitliche und funktionierende Lüftersteuerung. Lärmende 5,1 Sone für die X1600 XT und noch lautere 6,3 Sone für die X1300 Pro sind die Folge. Angesichts ihrer Leistungsaufnahme hoffen wir auf erträglichere Kühler durch die Board-Partner. Unsere Messwerte zeigen, dass der 90nm-Prozess absolut kein Garant für sparsame Grafik ist. Sowohl im normalen Betrieb als auch unter Volllast genehmigen sich die X1000-Karten deutlich mehr Strom als die Konkurrenz und auch mehr als ihre eigenen Vorgänger.

VORSICHT, BILDWECHSEL

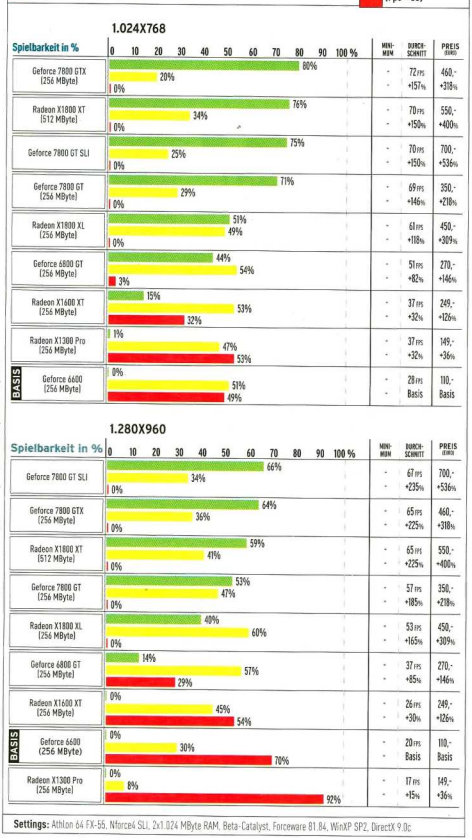
Mit der Radeon-X1000-Architektur hat Ati den Sprung zur Krone von DirectX 9, dem Shader-Modell 3, vollzogen und gleichzeitig auf den ökonomischen 90-Nanometer-Herstellungsprozess umgestellt, der hohe Taktraten garantiert. Begrüßenswert ist die Entscheidung, sowohl FSAA für transparente Bildinhalte und HDR als auch einen höherwertigen anisotropen Filter zur Verfügung zu stellen. Die Bildqualität wurde im Vergleich zur Vorgängergeneration ein weiteres Mal deutlich aufgewertet. Da mit der leistungsfähigeren dynamischen Flusskontrolle der Hauptvorteil der Radeon X1000-Reihe in aktuellen Spielen, derzeit noch nicht genutzt wird, sieht es bei den Benchmarks zum größten Teil nicht besonders gut aus. So kann die Radeon X1800 XT zwar in wenigen Bereichen einen kleinen Vorsprung vor der Geforce 7800 GTX einfahren, liegt in anderen Bereichen dafür deutlich zurück. Und das, obwohl sie über doppelt soviel Videospeicher und rund zehn Gigabyte pro Sekunde mehr Bandbreite verfügt. Auch die X1800 XL, X1600 XT und X1300 Pro können sich kaum gegen die Konkurrenz in ihrer Preisklasse behaupten, wobei allerdings die Preise nach breiter Verfügbarkeit auf jeden Fall sinken. Für die X1000 spricht allerdings die meist sehr gute Bildqualität durch HDR in Verbindung mit FSAA und das konkurrenzlose Area-AF sowie dem 6xFSAA-Modus. Adaptives FSAA kann wegen der „verschwindenden Zäune" aktuell nicht mit Transparenz-AA von Nvidia mithalten.

Carsten Spille/Thilo Bayer

Leistung: Serious Sam 2

- *F.E.A.R.*: Die Shield-Demo erzielt generell hohe Fps-Raten.
- X1800 XT und 7800 GTX liegen Kopf an Kopf.
- Die 7800 GT kann sich minimal von der X1800 XL absetzen.

Flüssig spielbar (Fps > 60)
Bedingt spielbar (Fps: 30-60)
Unspielbar (Fps < 30)



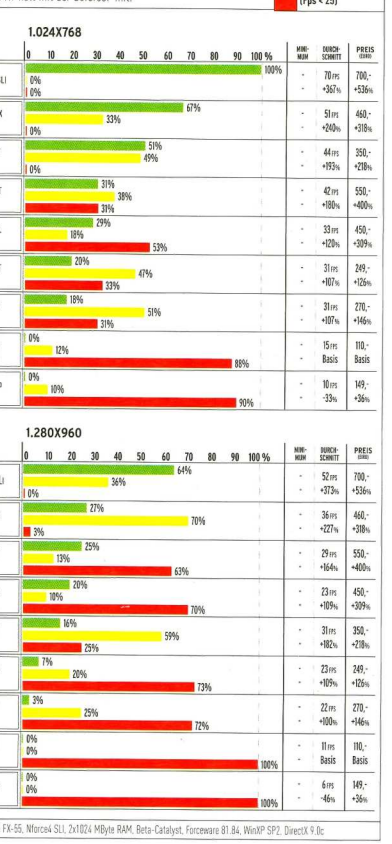
Settings: Athlon 64 FX-55, Nforce4 SLI, 2x1.024 MByte RAM, Beta-Catalyst, Forceware 81.84, WinXP SP2, DirectX 9.0c

Anmerkung: Längere grüne Balken bedeuten bessere Spielbarkeit, längere rote Balken dagegen einen größeren Anteil unspielbaren Szenarien.

Leistung: F.E.A.R.

- *F.E.A.R.* scheint geradezu nach einer zweiten GPU zu schreien.
- Ähnliche Durchschnittswerte sind nicht immer gleich gut spielbar.
- Nur die X1800 XT hält mit der Geforce7 mit.

Flüssig spielbar (Fps > 40)
Bedingt spielbar (Fps: 25-40)
Unspielbar (Fps < 25)



Settings: Athlon 64 FX-55, Nforce4 SLI, 2x1024 MByte RAM, Beta-Catalyst, Forceware 81.84, WinXP SP2, DirectX 9.0c



»Fliegender Teppich: Luxusmodell mit Standheizung.«

Die X1800 XL ohne ihre Kühlvorrichtung: Der 90nm-Chip in seiner vollen Pracht, umrahmt von 256 MByte schnellem 1,4ns-RAM.

Leistung: Day of Defeat Source

- *Day of Defeat Source* bringt erstmals HDR und Kantenglättung zusammen.
- X1800 und Geforce7 liegen nah beieinander.
- Die X1300 Pro ist deutlich schneller als die GF 6600.

1.024x768
1.280x1.024

DAY OD DEFEAT SOURCE, HDR-RENDERING: EIN

BESSER ▶ / Fps (0 10 20 30 40 50 60 70; BED. SPIELBAR / FLÜSSIG SPIELBAR)	PREIS (EURO)
Radeon X1800 XT (512 MByte)	61 (+97%) 58 (+190%) — 549,-
Geforce 7800 GTX (256 MByte)	59 (+90%) 59 (+195%) — 460,-
Geforce 7800 GT (256 MByte)	59 (+90%) 55 (+175%) — 350,-
Radeon X1800 XL (256 MByte)	59 (+90%) 48 (+140%) — 449,-
Geforce 7800 GT SLI	58 (+87%) 58 (+190%) — 700,-
Radeon X800 XT (256 MByte)	57 (+84%) 43 (+115%) — 270,-
Geforce 6800 GT (256 MByte)	56 (+81%) 42 (+110%) — 270,-
Radeon X1600 XT (256 MByte)	42 (+36%) 27 (+35%) — 249,-
Radeon X1300 Pro (256 MByte)	35 (+13%) 22 (+10%) — 149,-
Geforce 6600 (256 MByte)	31 (BASIS) 20 (BASIS) — 110,-

Settings: Athlon 64 FX-55, Nforce4 SLI, 2x1.024 MByte RAM, Beta-Catalyst, Forceware 81.84, WinXP SP2, DirectX 9.0c

Leistung: Age of Empires 3

- *Age of Empires 3* hat ein sehr niedriges Fps-Niveau.
- Die X1800 gibt sich der Geforce7 in hohen Auflösungen geschlagen.
- Die X1600XT streckt schon in 1.024 die Waffen.

1.024x768
1.280x1.024

AGE OF EMPIRES 3, SHADER: HOCH, SONST.: MAXIMAL

BESSER ▶ / Fps (0 10 20 30 40 50; BED. SPIELBAR / FLÜSSIG SPIELBAR)	PREIS (EURO)
Geforce 7800 GTX (256 MByte)	43 (+169%) 42 (+250%) — ca. 460,-
Geforce 7800 GT SLI	42 (+163%) 42 (+250%) — ca. 700,-
Geforce 7800 GT (256 MByte)	42 (+163%) 39 (+225%) — ca. 350,-
Radeon X1800 XT (512 MByte)	41 (+156%) 36 (+200%) — ca. 549,-
Radeon X1800 XL (256 MByte)	35 (+119%) 28 (+133%) — ca. 449,-
Geforce 6800 GT (256 MByte)	33 (+107%) 28 (+133%) — ca. 270,-
Radeon X800 XT (256 MByte)	33 (+107%) 27 (+125%) — ca. 270,-
Radeon X1600 XT (256 MByte)	19 (+19%) 15 (+25%) — ca. 249,-
Radeon X1300 Pro (256 MByte)	16 (BASIS) 12 (BASIS) — ca. 110,-
Geforce 6600 (256 MByte)	16 (+16%) 12 (+12%) — ca. 149,-

Settings: Athlon 64 FX-55, Nforce4 SLI, 2x1.024 MByte RAM, Beta-Catalyst, Forceware 81.84, WinXP SP2, DirectX 9.0c

Leistung: Battlefield 2

- Die X1800 XT kommt nicht an die 7800 GTX heran.
- Eine X1800 XL ist merklich langsamer als die X1800 XT.
- Die hohen Settings sind zuviel für die X1600 XT und X1300 Pro.

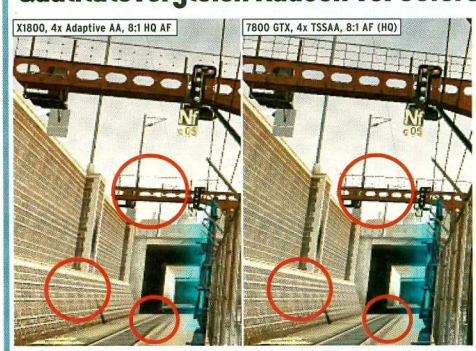
1.024x768
1.280x1.024

BATTLEFIELD 2 V1.02

BESSER ▶ / Fps (0 10 20 30 40 50 60 70 80 90; BED. SPIELBAR / FLÜSSIG SPIELBAR)	PREIS (EURO)
Geforce 7800 GT SLI	85 (+325%) 75 (+400%) — ca. 700,-
Geforce 7800 GTX (256 MByte)	71 (+255%) 55 (+267%) — ca. 460,-
Geforce 7800 GT (256 MByte)	59 (+195%) 46 (+207%) — ca. 350,-
Radeon X1800 XT (512 MByte)	55 (+175%) 45 (+200%) — ca. 549,-
Radeon X1800 XL (256 MByte)	44 (+120%) 35 (+133%) — ca. 449,-
Radeon X800 XT (256 MByte)	44 (+120%) 34 (+127%) — ca. 270,-
Geforce 6800 GT (256 MByte)	36 (+80%) 28 (+87%) — ca. 270,-
Radeon X1600 XT (256 MByte)	32 (+60%) 24 (+60%) — ca. 249,-
Radeon X1300 Pro (256 MByte)	29 (+45%) 20 (+33%) — ca. 149,-
Geforce 6600 (256 MByte)	20 (+20%) 15 (+15%) — ca. 110,-

Settings: Athlon 64 FX-55, Nforce4 SLI, 2x1.024 MByte RAM, Beta-Catalyst, Forceware 81.84, WinXP SP2, DirectX 9.0c

Qualitätsvergleich Radeon vs. Geforce



Vergleich: Beim Transparenz-FSAA schneidet die 7800 besser ab. Die Bodentexturen sind bei Ati schlechter, dafür sind die Wandtexturen besser.



Transparenz: Am Beispiel der im Wind wehenden Blätter wird deutlich, dass Adaptive-AA bei Ati-Karten für ein ruhigeres Bild sorgen kann.

Na also, klappt doch!

Nvidia legt mit dem Grafikchip GEFORCE GO 7800 GTX nach und beansprucht die Leistungs-Krone bei Spiele-Laptops wieder für sich.

Der Notebook-Hersteller Cyber System liefert ab sofort das neue Notebook mit der Bezeichnung X17 aus. Bei der Konfiguration können Sie zwischen Ati Mobility Radeon X800 XT oder Nvidia Geforce Go 7800 GTX wählen. Für den nagelneuen Grafikchip aus dem Hause Nvidia verlangt Cyber System rund 80 Euro mehr. Ob sich diese Investition lohnt, klären wir hier.



»Spieglein, Spieglein an der Wand ...«

Das neue X17 von Cyber-System hat nicht nur eine schnelle Geforce Go 7800 GTX, sondern auch ein 17-Zoll-Display.

ANS EINGEMACHTE

Der Mobility Radeon X800 XT hat 16 Pixel-Pipelines. Die Anzahl der Vertex-Engines ist mit sechs angegeben. Des Weiteren kommen 256 MByte GDDR3-Speicher zum Einsatz, angesprochen über eine 256-Bit-Schnittstelle. Wie der Mobility Radeon X800 verfügt auch der XT über die Powerplay-5-Technik, die den Takt sowie die Spannung reduzieren kann und nicht benötigte Einheiten des Grafikchips abschaltet. Die Mobility Radeon X800 XT im Cyber System X17 ist mit 445 MHz getaktet. Der Grafikspeicher arbeitet mit 500 MHz DDR. Bisher war der Geforce Go 6800 Ultra Nvidias Topmodell für Notebooks – mit dem Geforce Go 7800 GTX schließen die mobilen Geräte endgültig zu Desktop-PCs auf. Der neue Chip kommt in der modularen MXM-Technik und hat laut Nvidia die gleiche TDP (35 Watt) wie ein 6800 Ultra. Damit sind ältere Notebooks mit MXM-Schnittstelle theoretisch aufrüstbar. Die entscheidende Neuerung am Geforce Go 7800 GTX ist, dass die Spezifikationen der mobilen Variante fast identisch mit denen des Desktop-Chips sind. Das bedeutet 24 Pixel-Shader-Einheiten und acht Vertex-Engines. Zum Vergleich: Der Geforce Go 6800 Ultra verfügt über zwölf Pixel- und fünf Vertex-Einheiten (Geforce 6800 Ultra: 16/6). Im Gegensatz zum Mobility Radeon X800 XT besitzt Nvidias neuer Grafikchip Transistoren für das Shader-Modell 3. Der Geforce Go 7800 GTX wird in der 110-Nanometer-Technologie gefertigt und ist mit 400 MHz GPU und 550 MHz Speicher nur geringfügig niedriger getaktet als der Geforce 7800 GTX für PCs. Ein weiterer Unterschied zwischen Laptop und Desktop ist die Powermizer-Technik in Version 6. Die sorgt dafür, dass Notebooks mit Geforce Go 7800 GTX nicht allzu schnell die Luft ausgeht. Dazu werden Taktfrequenz und Spannung im Akkubetrieb gesenkt.

OHNE NETZ UND DOPPELTEN BODEN

Mit 3,2 Sone ist das Notebook recht laut, wenn Sie mit dem X17 spielen. Unter Windows ist der Laptop mit 0,6 Sone kaum hörbar. Die hohe Leistung des X17 wirkt sich deutlich auf die Akkulaufzeit aus. Im Office-Betrieb hält dieser noch 80 Minuten. Spielen können Sie mit dem Notebook ohne Steckdose lediglich 45 Minuten. Da hat ein X17 mit Mobility Radeon X800 XT mehr zu bieten: Im Office-Betrieb kommt das Notebook 130 Minuten ohne Netz aus, spielen können Sie immerhin 85 Minuten. Der Mobility Radeon X800 XT erzeugt offenbar auch weniger Abwärme, sodass es die Lüfter „nur" auf 3,0 Sone Lautstärke bringen. Das LCD bietet dank Crystalbrite-Technik eine hohe Farbbrillanz und zudem eine perfekte Bildschärfe. Wir messen eine Reaktionszeit von 35 Millisekunden – Schlierenbildung erkennbar.

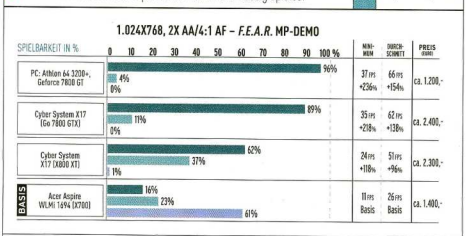
Marco Albert

Spielbarkeit: Notebooks

- Das X17 mit Geforce Go 7800 GTX ist fast zu 100 Prozent spielbar.
- Der PC führt knapp vor dem X17 (Go 7800 GTX).
- *F.E.A.R.* ist mit dem Acer Aspire WLMi 1694 nicht flüssig spielbar

Flüssig spielbar (Fps > 40)
Bedingt spielbar (Fps: 25-40)
Unspielbar (Fps < 25)

1.024X768, 2X AA/4:1 AF – *F.E.A.R.* MP-DEMO



Settings: Athlon 64 3200+, Pentium M 770/760, 2x 512 MByte RAM, Forceware 78.70, Catalyst 5.8, WinXP SP2

NOTEBOOKS	X17 (Go 7800 GTX)	X17 (X800 XT)
Hersteller (Webseite)	LCDCyber System (www.cyber-system.de)	Cyber System (www.cyber-system.de)
Preis	ca. € 2.400,-	ca. € 2.300,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend	Befriedigend
AUSSTATTUNG	**2,17**	**2,12**
Arbeitsspeicher	1.024 MByte DDR2-533-SDRAM (2 Module)	1.024 MByte DDR2-533-SDRAM (2 Module)
Prozessor	Intel Pentium M 770 (2,13 GHz)	Intel Pentium M 770 (2,13 GHz)
Chipsatz	Intel 915PM	Intel 915PM
Grafikchip	Nvidia Geforce Go 7800 GTX (400 MHz) (256 MByte DDR-SDRAM, 550 MHz)	Ati Mobility Radeon X800 XT (445 MHz) (256 MByte DDR-SDRAM, 500 MHz)
Festplatte	Hitachi Travelstar 5K100 (60 GByte)	Fujitsu MHT2080BH (80 GByte)
CD/DVD-Laufwerk	Matshita UJ-840S (DVD+R/RW 8x/4x, DVD-R/RW 8x/4x)	Pioneer DVR-K15RA (DVD+R/RW 8x/8x, DVD-R/RW 8x/6x)
LCD	17 Zoll WSXGA+ (1.680x1.050)	17 Zoll WSXGA+ (1.680x1.050)
Akku/Gewicht	4.400 mAh (14,8 V)/4,3 kg	4.400 mAh (14,8 V)/4,3 kg
Kommunikation	56k-Modem, 1.000 MBit/s, 802.11g, Bth.	56k-Modem, 1.000 MBit/s, 802.11g, Bth.
EIGENSCHAFTEN	**1,49**	**1,49**
Erweiterbarkeit	4x USB 2.0, 1x Fw., PCMCIA, DVI-I, SD	4x USB 2.0, 1x Fw., PCMCIA, DVI-I, SD
Ergonomie	Großes Touchpad	Tastatur: Num-Tastenblock
LEISTUNG	**2,11**	**2,16**
Spiele-Leistung, Wärmeentw. 2D/3D	Sehr gut, 38/57 °C	Gut bis sehr gut, 40/55 °C
Akkulaufzeit, Leistungsaufn. 2D/3D	80 min (45 min), 52/128 Watt	130 min (85 min), 47/110 Watt
Lautheit 2D/3D	0,6/3,2 Sone; 26/43 dB(A)	0,6/3,0 Sone; 26/42 dB(A)
Festplatte: Lesen, Zugriff	29 MByte/s, 18 ms	29 MByte/s, 18 ms
Reaktionszeit, Regelbereich	35 ms, 10 bis 135 cd/m²	35 ms, 10 bis 135 cd/m²
FAZIT	+ Spiele-Leistung + Großes Display − Akkulaufzeit **GESAMT 1,99**	+ Gute Ausstattung + Viele Anschlüsse − Reaktionszeit LCD **GESAMT 2,02**

HARDWARE ROGGE

HardwareRogge GmbH
- Ihr Tuningpartner -
Hardware & Computerzubehör

www.Hardware-Rogge.de



Saitek
Eclipse Keyboard



34,90 €

Cyber Snipa
Game Pad Silber



39,90 €

Papst 3412 NGL
(2-Pin Stecker)



5,90 €

Zalman
CNPS 9500 LED



49,90 €

Zalman
VF700-AlCu LED



23,90 €

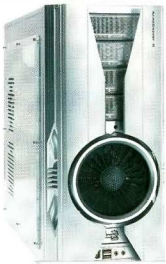
Zalman
TNN-300AF



inklusive : Zalman Fanless 350W Netzteil !

699,00 €

AeroCool
AeroEngine 2 Silber



69,90 €

Lian Li
PC-777 B Schwarz



309,90 €

Thermaltake
AquaBay M1



39,90 €

Sharkoon
Kaltlicht Kathode 4in1
Blau, Rot, Grün + UV



11,90 €

USB2.0
aktiv Hub Ufo Design



8,90 €

RIESEN-AUSWAHL

ÜBER 2000 ARTIKEL IM SHOP

HardwareRogge GmbH - Geschäftsführer: Daniel Rogge - Schönhauser Str. 28-34 - 13727 Berlin - Tel.:030/48621046 - Fax:030/48621047
Onlineshop: www.Hardware-Rogge.de Email:info@hardware-rogge.de Gesprächszeiten:Mo-Fr, 9.00-16.30 Uhr
Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten.Alle Preise enthalten 16% MwSt.und verstehen sich zzgl. Vrsandkosten.
Vorkasse 3.99 EUR oder Nachnahme 6.99 EUR zzgl. 2.00 EUR Nachnahmegebühren. Dem Verbraucher i.S.d. §13 BGB steht ein Widerrufsrecht von 14 Tagen zu.

»Umgefallen: Herd.«



Das Be quiet! BQT P6 sieht seinem Vorgänger BQT P5 auf den ersten Blick sehr ähnlich. Im Inneren überarbeitete man das Netzteil allerdings stark.

»Endlich entsorgt: Prozessor Brinkmann.«



Der Chipsatz des Gigabyte *K8NF-9* ist komplett passiv gekühlt. Trotzdem steigt die gemessene Temperatur nicht über 42 Grad Celsius.

»Endlich nicht mehr nur auf dem PC: ACTION-TV.«



Das LC-Display arbeitet mit 15 Millisekunden Reaktionszeit und stellt fast alle aktuellen Spiele ohne Schlieren da. Mit rund 280 Euro ist es zudem preisgünstig.

Netzteil: Be quiet!

BQT P6-520W

PREIS	Ca. € 120,-
PREIS/LEISTUNG	Gut
INFO	www.be-quiet.de

- + Leistungsstark
- + Viele Anschlüsse
- + Im 2D-Betrieb sehr leise
- − Signalqualität

AUSSTATTUNG	1,60
EIGENSCHAFTEN	1,70
LEISTUNG	1,70
GESAMTWERTUNG	1,68

Be quiet! hat seine BQT-Serie überarbeitet und den aktuellen ATX-Standards angepasst.

Das Netzteil BQT P6 sieht auf dem ersten Blick seinem Vorgänger P5 sehr ähnlich. Ein Blick ins Innenleben zeigt aber deutliche Unterschiede: Der Hersteller setzt auf ein neues Platinenmaterial, zudem ist der Innenraum aufgeräumter. Bei den Anschlüssen erfüllt das Netzteil alle aktuellen Anforderungen: 2x PCI-E, SATA- und klassische Gerätestecker in ausreichender Quantität. Für Durchzug sorgen zwei 80-Millimeter-Lüfter. Bei unseren Tests zeigte das Gerät kaum Schwächen: Die gut dimensionierten Versorgungsleitungen liefern genug Leistung, um aktuelle SLI-High-End-Systeme dauerhaft zu betreiben. Unter Volllast ist die Signalqualität gut, nur die 5-Volt-Leitung knickt bei hohen Belastungen geringfügig ein. Im Windows-2D-Betrieb (wenig Last) ist das Netzteil mit 0,6 Sone [26,3 dB(A)] kaum zu hören, bei voller Belastung (3D-Spiel) drehen die Lüfter mit bis zu 2,6 Sone [43 dB(A)] – und sind damit etwas lauter als der Vorgänger. Dabei wird das Netzteil im eingebauten Zustand nicht wärmer als 46 Grad Celsius. Mit der P6-Serie bleibt Be quiet! ganz sicher auf der Erfolgsspur. Kay Beinroth

Mainboard: Gigabyte

K8NF-9

PREIS	Ca. € 90,-
PREIS/LEISTUNG	Sehr gut
INFO	www.gigabyte.de

- + Preis-Leistungs-Verhältnis
- + Läuft absolut stabil
- + Lautlose Kühlung
- − Kleinere BIOS-Bug

AUSSTATTUNG	1,89
EIGENSCHAFTEN	2,10
LEISTUNG	1,10
GESAMTWERTUNG	1,46

Gigabyte bietet das Mainboard K8NF-9 mittlerweile als lautlose Variante an (Platinen-Revision 1.1).

Bis auf die Chipsatz-Kühlung hat Gigabyte bei der neuen Platinen-Revision nichts gegenüber der ursprünglichen Variante (Test in PC Action 6/2005, Seite 152) geändert. Der gleiche unspektakuläre Passivkühler hält übrigens auch Gigabytes SLI-Board K8N Pro-SLI zuverlässig auf Temperatur. Das neue K8NF-9 wird ebenfalls lediglich 42 Grad Celsius warm (Umgebungstemperatur: 25 Grad). Kurios: Als wir anschließend die aktiv gekühlte Version prüften, zeigte der Temperatursensor 45,3 Grad Celsius. Möglicherweise sorgt die neue BIOS-Version F7 bei der Passiv-Variante für eine niedrigere Temperatur(anzeige). Das aktuelle BIOS bietet Zweikern-Unterstützung und eine sehr gute Lüftersteuerung. Die Speicherspannung lässt sich jedoch nach wie vor nur um 0,2 Volt erhöhen. Zudem ist die Version F7 nicht fehlerfrei: Deaktivieren Sie die Einstellung „CPU Spread Spectrum" im BIOS, läuft der HT-Link nur mit 193,8 MHz. Die Leistungswerte des Mainboards sind dagegen hervorragend. Auch im Stabilitätstest leistet sich die Platine keine Schwächen. Die lautlose Kühlung ist ein zusätzliches Kaufargument für das gut ausgestattete K8NF-9. Daniel Möllendorf

17-Zoll-LCD: Benq

FP71V

PREIS	Ca. € 280,-
PREIS/LEISTUNG	Gut
INFO	www.benq.de

- + Reaktionszeit
- + Gute Interpolation
- + Stand-by-Verbrauch
- − Helligkeitsverteilung

AUSSTATTUNG	2,01
EIGENSCHAFTEN	2,40
LEISTUNG	1,75
GESAMTWERTUNG	1,92

Der Benq FP71V soll mit vier Millisekunden Reaktionszeit vor allem Spieler ansprechen.

Im Farbkombinationstest messen wir eine sehr gute Schaltgeschwindigkeit von 15 Millisekunden. Damit treten in Spielen wie *Battlefield 2* oder *FIFA 2006* keine sichtbaren Schlieren auf. Die Interpolation (das Hochrechnen) der Auflösungen 1.024x768 und 800x600 meistert der Benq FP71V ebenfalls gut. Die Helligkeit lässt sich zwar auf sehr gute 280 Candela pro Quadratmeter hochregeln, doch 100 Candela pro Quadratmeter ist der niedrigste Helligkeitswert. Ungleichmäßig ist die Helligkeitsverteilung, die Werte der einzelnen Messpunkte weichen bis zu 20 Prozent voneinander ab – nur befriedigend. Ein weiterer Kritikpunkt ist der geringe Einblickwinkel, er beträgt horizontal 140 und vertikal 130 Grad. Sie müssen also immer ziemlich direkt vor dem Gerät sitzen. Im Betrieb zieht der Bildschirm 32 Watt aus der Stromleitung, im Stand-by sind es nur noch drei Watt. Die Farbbrillanz ist gut und das Bildschirmmenü (OSD) lässt sich intuitiv bedienen. Mit dem PC verbinden Sie den Benq FP71V per RGB oder DVI-D. Die kleinen Schwächen in der Helligkeitsverteilung lassen sich wegen der sehr schnellen Schaltgeschwindigkeit verschmerzen. Marco Albert

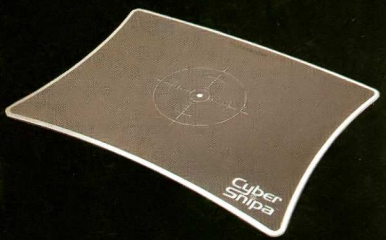
GUTEN GEGNERN GIBT MAN EIN SCHÜSSCHEN...



...ODER FÜNF, ODER ZEHN! MIT DEM PRÄZISIONS-GAME EQUIPMENT VON CYPER SNIPA BIST DU BEI DEINEM LIEBLINGSSHOOTER DIE ENTSCHEIDENDE SEKUNDE SCHNELLER UND KANNST AB JETZT DEN DICKSTEN SCORE AUF DEINEM KONTO VERBUCHEN. FRAG NACH DEM KEYPAD UND DEM MOUSEPAD DEN WAFFEN-DEALER IN DEINER NÄHE.

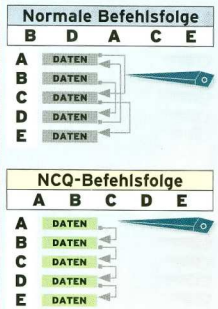


Cyber Snipa™



ON TARGET GAMING www.cybersnipa.com

Funktionsweise von NCQ



NCQ: Durch die Neusortierung der Befehle verkürzen sich die Kopfbewegungen, die Festplatte ist schneller.



Festplatten sind empfindliche Konstruktionen und stark belastet. Regelmäßige Pflege und Wartung sind Pflicht.

Jetzt kommt die Stillzeit!

Ihre FESTPLATTE ist zu laut, zu warm, zu langsam? Wir geben Tipps zum Tuning und werfen einen Blick auf Einrichtungen wie NCQ.

Wichtigster Punkt von allen: Festplatten sind regelmäßig zu pflegen. So sollten Sie Ihre Festplatte immer wieder überprüfen und defragmentieren. Die entsprechenden Windows-XP-Tools finden Sie folgendermaßen: Öffnen Sie den Arbeitsplatz und wählen Sie eine Festplatte mit der rechten Maustaste aus. Wählen Sie im Kontextmenü den Punkt „Eigenschaften" und dann „Extras". Unter dem entsprechenden Punkt starten Sie die Defragmentierung. Für die Fehlerprüfung sollten Sie Checkdisk nutzen: Starten Sie „Programme" – „Zubehör" – „Eingabeaufforderung". Wechseln Sie mit **c:** (den Buchstaben passen Sie entsprechend an) auf das zu prüfende Laufwerk. Mit dem Befehl **chkdsk** starten Sie die Fehlerprüfung. Mit **chkdsk /f** können Sie die Fehlerprüfung mit gleichzeitiger Reparatur starten. Wichtig: Checkdisk kann die Systemfestplatte nicht im laufenden Windows-Betrieb korrigieren. Beim folgenden Dialog beantworten Sie deswegen die Frage nach den „Bezügen" mit „Nein" und stimmen bei der Option „Prüfung beim nächsten Systemstart" zu. Starten Sie dann den PC neu und die Prüfung wird ausgeführt.

FRÜHERKENNUNG

Falls bei der Fehlerprüfung Probleme auftauchen, sollten Sie sofort eine Datensicherung durchführen und die Festplatte mit passenden Programmen überprüfen, die jeder Hersteller anbietet. Die geeigneten Hitachi-Programme finden Sie beispielsweise unter www.hgst.com/hdd/support/download.htm. Gefährlich: Wenn die Festplatte bereits klackernde Geräusche macht, steht ein Komplettausfall meistens kurz bevor. Wie sich eine Festplatte auf gar keinen Fall anhören sollte, finden Sie als Audiofile im Internet im Support-Bereich der Hitachi-Webseite (www.hgst.com).

AUF NUMMER SICHER

Wichtige Daten sollten niemals nur in einer einzigen Form auf einer Festplatte liegen. Windows XP liefert bereits einen einfachen Sicherungsassistenten mit, den Sie über „Start" – „Programme" – „Zubehör" – „Systemprogramme" – „Sicherungsassistenten" aufrufen. Wer sich regelmäßig an die Kopie erinnern lassen will, kann den Sicherungsassistenten mit dem Programm „Geplante Tasks" aus den Systemprogrammen kombinieren.

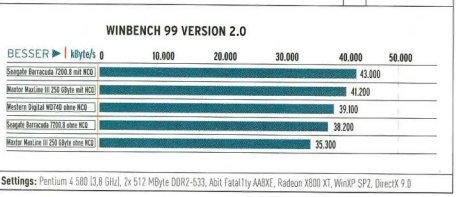
GIB LAUT

Tuningpotenzial bieten Festplatten mit AAM (Automatic Acoustic Management). AAM reguliert die Stellgeschwindigkeit des Lese-/Schreibkopfes bei unveränderter Drehgeschwindigkeit der Platten. Dadurch bleibt die reine Transferleistung bei aktiviertem AAM gleich, nur die Zugriffszeiten der Festplatten sind länger. In einem Praxistest haben wir drei Festplatten überprüft: Bei allen drei stiegen die Zugriffszeiten bei voll aktiviertem

Leistung: NCQ

Overall-Test

- Die WD-Festplatte ist den Platten ohne aktiviertes NCQ überlegen.
- Mit aktiviertem NCQ sind die 7.200-Platten schneller als die WD740.
- Die Seagate-Festplatte ist in beiden Modi schneller als die Maxtor.



Settings: Pentium 4 580 (3,8 GHz), 2x 512 MByte DDR2-533, Abit Fatal1ty AA8XE, Radeon X800 XT, WinXP SP2, DirectX 9.0



Der rote Bereich zeigt den Krachmacher einer Festplatte an: den Stellmotor des Lese-/Schreibkopfes. Wird er bewegt, kommt es zu den typischen Festplattengeräuschen.

AAM um bis zu zehn Prozent. Im Gegenzug sank die Lautstärke der Festplatten bei schnellen Positionsänderungen des Lese-/Schreibkopfes um durchschnittlich 0,3 Sone. AAM können Sie per Hitachi-Feature-Tool (www.hgst.com) aktivieren und deaktivieren. Wählen Sie die Festplatte aus und dann „Features" – „Change Acoustic Level". Dort setzen Sie AAM auf „Enable". Bei Festplatten mit S.M.A.R.T. nehmen Sie auch unter Windows die Einstellungen des AAM vor. Prüfen Sie zunächst mit dem Hitachi- Feature-Tool, ob Ihre Festplatte S.M.A.R.T. unterstützt und aktivieren Sie es gegebenenfalls. Nach einem Neustart sind dann unter Windows Festplatteninfos wie Temperatur und AAM-Status mit entsprechender Software abzufragen. Unter www.rt-sw.de/freeware/bfreeware.html erhalten Sie die Software *Silentdrive 2.1*. Mit ihr können Sie wie mit dem Hitachi-Feature-Tool den AAM-Level verändern – allerdings nur bei S.M.A.R.T.-Festplatten direkt unter Windows.

IN DIE PFLICHT GENOMMEN

Die neuen SATA-II-Festplatten unterstützen NCQ. Diese Technik kann durch Befehlsumsortierungen Festplattenzugriffe optimieren und somit die Leistung steigern. Wichtig: NCQ wird nur von wenigen Chipsätzen unterstützt. Aktuell sind das:

- Silicon Image 3124
- Intel ICH7, ICH6
- Nvidia Nforce4/Nforce4 Pro
- Promise Technology TX300, 2300

Damit NCQ nutzbar ist, sind die aktuellen Chipsatztreiber Pflicht. Zudem sollten Sie per Hitachi-Feature-Tool („Features" – „Change SATA Setting") überprüfen, ob die Festplatte auch im SATA-II-Modus („Up to 3.0Gb/s") läuft. Bei anwendungsbezogenen Benchmarks (siehe Grafik unten links) bringt aktiviertes NCQ einen Vorteil von bis zu 16 Prozent – ein beachtlicher Wert. Der Leistungsgewinn ist allerdings stark von den jeweiligen Anwendungen abhängig. Bei der Messung von Level-Ladezeiten bei Spielen konnten wir beispielsweise keinen Leistungszuwachs durch NCQ messen. Für unseren Praxistest haben wir zudem überprüft, ob NCQ von einem Zweikern-Prozessor profitiert. Die Ergebnisse: Der zusätzliche Kern und die somit theoretisch größere Rechenleistung für die NCQ-Befehlsumsortierung bringt keine Verbesserung der Festplattenleistung.

DATENSCHUTZ

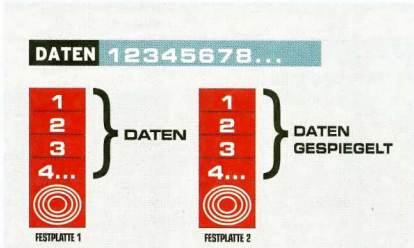
Durch sinkende Festplattenpreise werden RAID-Systeme immer interessanter. Die gängigsten RAID-Systeme sind RAID 1 und RAID 0. Bei RAID 1 werden identische Datensätze auf zwei Festplatten geschrieben. Dadurch bietet der RAID-1-Gesamtverbund nur so viel Datenplatz wie eine der einzelnen Platten. Der Vorteil: Fällt eine Platte aus, sind noch alle Daten auf der zweiten Festplatte vorhanden. RAID 0 hat einen anderen Ansatz: Bei dieser Technik sind die Daten aufgesplittet und auf zwei Festplatten verteilt. Dadurch ist ein deutlicher Leistungszuwachs messbar. In unseren Tests maßen wir bis zu 40 Prozent gegenüber einer Einzelfestplatte. Allerdings gilt auch hier: Nicht alle Anwendungen und Benchmarks zeigen den gleichen Zuwachs. Beim Test mit Level-Ladezeiten stellten wir beispielsweise durchweg eine Verbesserung der Leistung fest: Unsere RAID-0-Testsysteme, einmal mit WD740 GD und einmal mit Samsung SP0822N, zeigten bei Ladezeitentests mit *Half-Life 2* Geschwindigkeitsvorteile von bis zu 30 Prozent (59 gegenüber 42 Sekunden). Bei Messungen der maximalen Datenraten haben wir beim WD740-GD-Verbund Zuwachsraten von 40 Prozent gegenüber einer Einzelfestplatte festgestellt. Bei dem Samsung-Verbund waren es mit 25 Prozent etwas weniger. Das lässt den Schluss zu, dass die Einzelleistung einer Festplatte sich auch auf die Leistung des Gesamtverbundes auswirkt – die schnelle Western Digital WD740 GD ist als Einzelfestplatte deutlich schneller als die Samsung SP0822N. Der große Nachteil: Fällt bei einem RAID-0-System eine Festplatte komplett aus, sind auch die Daten auf der zweiten nutzlos. In der Summe ist das Ausfallrisiko höher als bei einer Einzelfestplatte. Wer ein RAID-0-System verwendet, sollte also unbedingt eine regelmäßige Datensicherung durchführen.

Kay Beinroth

RAID im Praxischeck

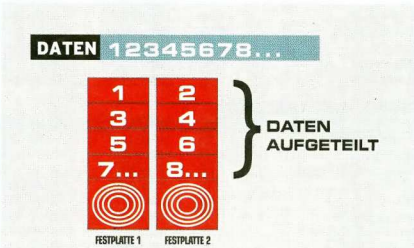
RAID 1 und RAID 0 sind die am meisten eingesetzten RAID-Systeme. Wir erklären die Technik und zeigen die Leistungswerte.

RAID 1 – MIRRORING (SPIEGELUNG)



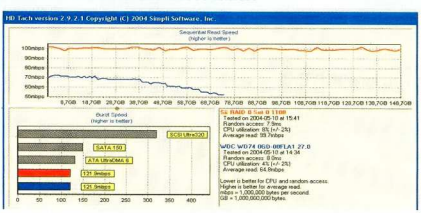
Spiegelung: Bei RAID 1 sind die Daten doppelt abgelegt – somit führt der Defekt einer Platte zu keinem Datenverlust.

RAID 0 – STRIPPING (AUFTEILUNG)



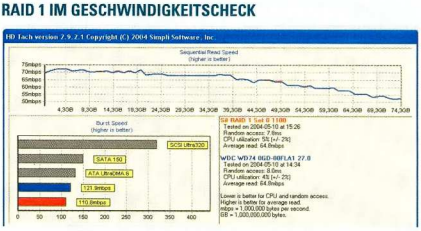
Aufteilung: Die Daten sind auf zwei Platten aufgeteilt – dadurch ist der Festplattenverbund schneller als eine Einzelplatte.

RAID 0 IM GESCHWINDIGKEITSCHECK



Vergleich: Der Festplattenverbund (rot) liest die Daten deutlich schneller als die Einzelplatte (blau).

RAID 1 IM GESCHWINDIGKEITSCHECK



Vergleich: Aktuelle Controller erlauben RAID-1-Verbände (rot), die trotz Datenspiegelung genauso schnell sind wie einzelne Festplatten (blau).

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!

GRAFIKKARTEN

* Abgewertet ** Keine absoluten Leistungswerte, sondern normierter Leistungsindex. Damit ist die Gleichgewichtung der verwendeten Benchmarks sichergestellt. *** Durchschnittswert aus *Need for Speed Underground 2*, *Half-Life 2* und *Splinter Cell 3*.

AGP-KARTEN BIS 250 EURO

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)**	Fps (4x AA/8:1 AF)**	Wertung
Sparkle SP-AG40GPT	€ 250,-	Geforce 6800 GT	256 DDR [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,1 Sone	88,2 Fps	81,7 Fps	1,83*
MSI NX6800-TD128	€ 150,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	1,9 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,13*
Leadtek Winfast A400 TDH	€ 150,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	2,7 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,15*
Gigabyte GV-N68128DH	€ 150,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	0 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,89*
Gigabyte GV-N66T128VP	€ 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	77,3 Fps	59,5 Fps	2,31*
Sparkle SP-AG40DT	€ 160,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	3,4 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,34*
Leadtek Winfast A6600GT TDH	€ 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,2 Sone	76,5 Fps	57,8 Fps	2,36*
MSI NX6600GT-VTD128	€ 170,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,6 Sone	76,5 Fps	57,8 Fps	2,36*
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	525 MHz/525 MHz DDR	2,0 Sone	77,4 Fps	58,9 Fps	2,44*
Aopen Aeolus 6600GT-DV128	€ 150, -	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	450 MHz/460 MHz DDR	2,2 Sone	76,5 Fps	57,2 Fps	2,44*

AGP-KARTEN ÜBER 250 EURO

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)**	Fps (4x AA/8:1 AF)**	Wertung
Innovision Geforce 6800 Ultra	€ 400,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,6 Sone	92,2 Fps	87,7 Fps	1,69*
MSI NX6800U-T2D256	€ 400,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	91,9 Fps	87,2 Fps	1,69*
Sapphire Radeon X850 XT-PE	€ 460,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/587 MHz DDR	3,7 Sone	90,5 Fps	88,5 Fps	1,71*
Sapphire Radeon X800 XT	€ 400,-	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	4,5 Sone	89,2 Fps	86,4 Fps	1,72*
Asus AX 800 XT	€ 400,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,75*
Sparkle SP-AG40GPT	€ 250,-	Geforce 6800 GT	256 DDR [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,1 Sone	88,2 Fps	81,7 Fps	1,83*
Sapphire Radeon X800 XL	€ 280,-	Radeon X800 XL	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/493 MHz DDR	3,8 Sone	84,6 Fps	80,9 Fps	1,85*
XFX Geforce 6800 GT	€ 300-	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,4 Sone	88,2 Fps	81,7 Fps	1,85*
MSI RX800 Pro-TD256	€ 320,-	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/446 MHz DDR	1,8 Sone	84,6 Fps	79,3 Fps	1,86*
Tul Powercolor X800 XL	€ 300,-	Radeon X800 XL	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/493 MHz DDR	3,7 Sone	84,6 Fps	80,9 Fps	1,89*

PCI-EXPRESS-KARTEN BIS 250 EURO

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
Asus EN6600GT Silencer	€ 200,-	Geforce 6600 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	0 Sone	78,1 Fps	66,5 Fps	2,08
Albatron PC6800	€ 230,-	Geforce 6800	128 DDR3 [2,8 ns]	350 MHz/350 MHz DDR	1,1 Sone	79,6 Fps	67,9 Fps	2,15
Gecube Radeon X800 GT Uni-Wise	€ 150,-	Radeon X800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	1,6 Sone	79,1 Fps	67,3 Fps	2,16
MSI NX6800-TD256E	€ 270,-	Geforce 6800	256 DDR [2,8 ns]	325 MHz/300 MHz DDR	3,4 Sone	77,1 Fps	63,5 Fps	2,17
Tul Powercolor X800 GT	€ 150,-	Radeon X800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	2,5 Sone	79,1 Fps	67,3 Fps	2,19
Connect 3D Radeon X800	€ 200,-	Radeon X800	256 DDR3 [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	2,7 Sone	79,8 Fps	69,3 Fps	2,21
Gigabyte GV-RX80128D Silentpipe	€ 170,-	Radeon X800	128 DDR3 [2,0 ns]	398 MHz/493 MHz DDR	0 Sone	78,7 Fps	70,9 Fps	2,22
MSI NX6600GT-TD128E	€ 160,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	1,2 Sone	76,8 Fps	58,3 Fps	2,30
Leadtek PX6600 GT TDH Extreme	€ 180,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	550 MHz/560 MHz DDR	1,6 Sone	77,8 Fps	59,5 Fps	2,30
Gigabyte GV-NX66T128VP	€ 160,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	77,1 Fps	58,8 Fps	2,34*

PCI-EXPRESS-KARTEN ÜBER 250 EURO

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
Asus EN7800GTX Top	€ 460,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	486 MHz/675 MHz DDR	1,1 Sone	104,3 Fps	109,3 Fps	1,11
Leadtek Winfast PX7800GTX TDH	€ 450,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	1,4 Sone	101,5 Fps	105,8 Fps	1,11
Asus EN7800GTX	€ 450,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	1,2 Sone	101,5 Fps	105,8 Fps	1,16
Leadtek Winfast PX7800 GT Extreme	€ 400,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [1,6 ns]	450 MHz/525 MHz DDR	2,8 Sone	98,8 Fps	95,1 Fps	1,29
Gainward Ultra/3400 PCX GS	€ 400,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [1,6 ns]	450 MHz/550 MHz DDR	3,0 Sone	99,1 Fps	95,4 Fps	1,34

RÖHRENMONITORE

* Ein/Stand-by

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Bildschärfe	Farbbrillanz	Leistungsaufnahme*	Besonderheiten	Wertung
LG 901B	€ 160,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut	88/6 Watt	Keine	2,13
Yakumo 996N	€ 130,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	90/16 Watt	Highcontrast	2,16
Samsung Syncmaster 957P	€ 250,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	Sehr gut	Befriedigend bis gut	103/10 Watt	Highcontrast	2,24
Samsung Samtron 98PDF	€ 150,-	D-Sub (fest)	30-96 kHz	Sehr gut	Befriedigend	71/5 Watt	Keine	2,30

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

* Neues Bewertungssystem

17 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan M1700	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Sony SDM-HS75P	€ 340,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 330 cd/m2	X-Brite-Technik	1,93*
Viewsonic VX724	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95*
Viewsonic VP171b (8ms)	€ 350,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	105 bis 220 cd/m2	Höhenverstellbar	2,05*
Iiyama Prolite E431S	€ 250,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 290 cd/m2	Lautsprecher	2,09
Benq FP71E+	€ 250,--	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 195 cd/m2	Lautsprecher	2,17
Philips 170P5ES	€ 400,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut	25 bis 190 cd/m2	Lautsprecher, Lightframe	2,18
LG L1740P	€ 330,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut	130 bis 315 cm/m2	Lautsprecher	2,19
Benq FP783	€ 280,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 235 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	2,25
Asus PM17TS	€ 250,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 250 cd/m2	Lautsprecher	2,26

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 930 BF	€ 540,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86
Viewsonic VX924	€ 420,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m2	-	1,90
Eizo L778	€ 600,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Sehr gut	20 bis 180 cd/m2	Lichtsensor	1,92
Phillips 190P6ES	€ 450,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	30 bis 240 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	1,99
Nec Multisync 1970GX	€ 470,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 373 cd/m2		2,05

MAINBOARDS

PCIEG = PCI-Express-Grafikkarten-Slot

[1] Angaben „NF2" (Nforce2), „925X" (Alderwood) und „875P" (Canterwood) beziehen sich auf PCA-Overclocking-Tests.

SOCKEL 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Spieleleist.	Wertung
Asus A8N-SLI Premium	€ 155,-	Nvidia Nforce4 SLI	1007/1.02	0/2 x16/1 x1/1 x4/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,23
Gigabyte K8NXP-9	€ 155,-	Nvidia Nforce4 Ultra	F4/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,30
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 130,-	Nvidia Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,39
Asus A8N-SLI	€ 110,-	Nvidia Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,43
MSI K8N Diamond-54G	€ 165,-	Nvidia Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	0/2 x16/0/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,46
Epox 9NPA+ Ultra	€ 105,-	Nvidia Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,48
Gigabyte K8NF-9	€ 90,-	Nvidia Nforce4	F2/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,50
Gigabyte K8N Pro-SLI	€ 100,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	0/2 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-465 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Dual BIOS	DDR400 (4)	Bestanden	1,52
Epox 9NDA3+	€ 95,-	Nvidia Nforce3 Ultra	02.02.05/1.0	1/0/0/5	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,58
Elitegroup KN1 Extreme	€ 100,-	Nvidia Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	6x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,60
Abit AX8	€ 95,-	Via K8T890	1.0/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,68
Abit Fatality AN8	€ 160,-	Nforce4 Ultra	1.6/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., RAM-Flow	DDR400 (4)	Bestanden	1,69
Abit AN8 SLI	€ 120,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	0/2x 16/2, x1/2	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	DDR400 (4)	Bestanden	1,70
Abit Fatality AN8 SLI	€ 180,-	Nforce4 SLI	1.5/1.0	2 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR400 (4)	Bestanden	1,71
Albatron K8SLI	€ 125,-	Nforce4 SLI	1.07/0.8	0/2 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	200-458 MHz	4x SATA(-RAID), Dual BIOS	DDR200-DDR400 (4)	Gut	1,72
DFI Lanparty NF4 SLI-DR	€ 180,-	Nvidia Nforce4 SLI	1.25/A	0/2 x16/2 x1/2	2x 1.000 MBit/s	200-456 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., Frontbl.	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,73
Abit AV8	€ 85,-	Via K8T800 Pro	12/1.1	1/0/0/0/5	1.000 MBit/s	200-333 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,74
MSI K8N Neo4 Platinum	€ 115,-	Nvidia Nforce4 Ultra	1.029/Vorserie	0/1 x16/1 x1/1 x2/4	2x 1.000 MBit/s	190-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,80
MSI K8T Neo2-F V2.0	€ 65-	Via K8T800 Pro	3.2/18	1/0/0//4	1.000 MBit/s	200-232 MHz	2x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (4)	Gut	1,85

SOCKEL 775 PENTIUM 4, PENTIUM 4 EE, CELERON D

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Spieleleist.	Wertung
Asus P5WD2 Premium	€ 265,-	Intel 955X	0205/1.02	0/2 x16/1 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-450 MHz	4x SATA(-RAID), WiFi-TV-Karte	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,54
Abit Fatality AA8XE	€ 190,-	Intel 925XE	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/2	1.000/100 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Diag-LED	DDR2-400/533 (4)	Sehr gut	1,54
Epox 5NVA+ SLI	€ 190,-	Nforce4 SLI IE	5522/1.0	0/2 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	198-325 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., SATA-Kit	DDR2-667 (4)	Sehr gut	1,66
Gigabyte 8N-SLI Pro	€ 125,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	0/2 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	100-500 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	DDR2-667 (4)	Sehr gut	1,73
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	€ 205,-	Intel 945P	0306/1.02	0/2 x16/1 x1/3	1.000 MBit/s	100-450 MHz	6x SATA(-RAID), WiFi-TV-Karte	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,79
Asus P5AD2 Premium Wifi-TV	€ 160,-	Intel 925XE	1004/1.02	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., WLAN	DDR2-400/533 (4)	Sehr gut	1,81
Aopen i915Ga-HFS	€ 220,-	Intel 915G	A/1.01	0/1 x16/1 x1/2	1.000 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Kühler	DDR2-533 (4)	Gut	1,85
MSI 865PE Neo3-F	€ 75,-	Intel 865PE	5.20/3	1/0/0/5	1.000 MBit/s	100-500 MHz	2x SATA	DDR200-DDR400 (4)	Gut	1,85
Gigabyte 8I955X Royal	€ 200,-	Intel 955X	F5/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-600 MHz	6x SATA(-RAID), Bluetooth	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,88
Abit AW8-Max	€ 200,-	Intel 955X	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/2	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	6x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	DDR2 400/667 (4)	Sehr gut	1,98
Abit AL8	€ 140,-	Intel 945P	1.2/1.0	0/1 x16/3 x1/2	1.000 MBit/s	133-400 MHz	6x SATA(-RAID)	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,04
MSI P4N Diamond	€ 185,-	Nvidia Nforce4 SLI IE	1.24/1	0/2 x16/1 x1/2	2x 1.000 MBit/s	150-350 MHz	6x SATA(-RAID)	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,11
MSI 915 Combo-FR	€ 95,-	Intel 915P	1.6/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-500 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR-400/DDR2-533 (2/2)	Gut	2,19
MSI 945P Platinum-FIR	€ 150,-	Intel 945P	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-350 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Diag-LED	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,26
Gigabyte 8I945P Pro	€ 140,-	Intel 945P	F5/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	100-600 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., NB-Lüfter	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,26
Asus P5ND2-SLI Deluxe	€ 170,-	Nvidia Nforce4 SLI IE	0605/1.02	0/2 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	6x SATA(-RAID), Firewire	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,27
Elitegroup PF5 Extreme	€ 125,-	Intel 945P	0505.30/1.0A	0/2 x16/1 x1/3	1.000 MBit/s	200-500 MHz	6x SATA(-RAID), Firew., Front-An.	DDR2-400/667 (4)	Gut	2,43
MSI 649 Neo-V	€ 60,-	SIS 649	3.1/1A	1/1 x16/0/3	100 MBit/s	100-355 MHz	2x SATA	DDR400 (2)	Sehr gut	2,52
Biostar I945P-A7	€ 130,-	Intel 945P	505/1.0	0/2 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-232 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,66
Elitegroup 915P-A	€ 80,-	Intel 915P	050204/1.1	1/1 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	200-255 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR-400/DDR2-533 (2/2)	Gut	2,67

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR400/433/466/500/533/550/600 UNBUFFERED

Hersteller/Modell	Preis	Modulgröße/Organisation	Max. Takt (lt. Herst./Test NF2/Test i875P)[1]	SPD-Latenzen	Min. Latenzen (Nforce2/DDR400)	Wertung
Corsair Twinx1204-3200XL	€ 190,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
OCZ PC3200 Platinum Revision 2	€ 180,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
Kingston KHX3200ULL/512	€ 120,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/245 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
Twinmos Twister Pro Kit	€ 270,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/275 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
Corsair XMS Xpert CMXP512-3200XL	€ 230,-	2x 512 MByte/16x 512 MBit/DS	200 MHz/225 MHz/260 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,86
Kingston KVR400X64C3A/512	€ 50,-	1x 512 MByte/8x 512 MBit/SS	200 MHz/215 MHz/215 MHz	CL3-3-3-8	CL2-3-3-6	1,97
OCZ PC5000 EL Platinum DFI NF4	€ 290,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	313 MHz/230 MHz/250 MHz	CL3-3-3-7	CL2-2-2-5	1,97
A-Data Vitesta PC4000	€ 150,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	250 MHz/235 MHz/265 MHz	CL2,5-4-4-7	CL2-3-3-6	2,07
Corsair Twinx 1024-4400CL25	€ 220,-	1x 256 MByte/8x 256 MBit/DS	275 MHz/240 MHz/255 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-3-3-6	2,09
G.Skill F1-3200DSU2-1GBLB	€ 280,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	300 MHz/250 MHz/260 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-3-3-6	2,21

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright XP-120 (Noisemagic)	www.pc-world.de	€ 80,-	478, K8	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,55
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	€ 45,-	478, 775, K8	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,57
Zalman CNPS9500 LED	www.alternate.de	€ 50,-	478, 775, K8	0,5-2,4 Sone	53/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,59
Aerocool GT-1000	www.pc-icebox.de	€ 35,-	478, 775, K8, A	1,0/0,8 Sone	51/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,60
Arctic Cooling Freezer 64	www.pearl.de	€ 15,-	K8	0,7/0,6 Sone	58/66 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57	1,61
Thermaltake Silent Boost K8	www.frozen-silicon.de	€ 20,-	K8	1,8/0,3 Sone	54/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57	1,61
EKL V8	www.ekl-ag.de	€ 55,-	478, 775, K8	1,5/0,6 Sone	54/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,63
Zalman CNPS7700-Cu	www.pc-cooling.de	€ 55,-	478, 775, K8, A	1,8/0,8 Sone	50/53 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,64
Asetek Vapochill Micro Ultra Low N.	www.watercooling.de	€ 50,-	478, 775, K8	2,2/0,7 Sone	54/58 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,66
Scythe Shogun	www.jet-computer.de	€ 55,-	478, 775, K8	1,4/0,6 Sone	47/56 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,67
Blacknoise NB-Cool Scraper	www.blacknoise.de	€ 55,-	478, 775, K8	1,5/0,2 Sone	54/55 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,68
Thermaltake Sonic Tower	www.caseking.de	€ 25,-	478, 775, K8	1,1/0,5 Sone (mit Lüfter)	62/68 Grad Celsius (mit Lüfter)	Athlon 64 FX-57	1,70
Verax Quattro 4	www.verax.de	€ 65,-	478, 775, K8, A	0,6/0,4 Sone	61/68 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57	1,71
Northq NQ-3312	www.com-tra.de	€ 40,-	478, 775, K8, A	1,8/0,8 Sone	56/61 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,84
Titan Vanessa L-Type	www.titan-computer.de	€ 30,-	478, 775, K8, A	3,4/1,2 Sone	48/53 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,87

VGA-KÜHLER

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Lüfter	Lautheit (12 V)	Temperatur 3D (Chip)	Ideal für...	Wertung
Zalman VF700-Cu LED	www.alternate.de	€ 25,-	Ja (75 mm)	0,5-2,4 Sone	55-61 Grad Celsius (X800 XL PCI-E)	X800 XL PCI-E	1,86
Zalman VF700-AlCu	www.alternate.de	€ 20,-	Ja (75 mm)	0,5-2,4 Sone	56-64 Grad Celsius (X800 XL PCI-E)	X800 XL PCI-E	1,88
Arctic Cooling NV6 Silencer Rev. 2	www.arctic-cooling.de	€ 20,-	Ja (72 mm)	0,1 Sone	63 Grad Celsius (6600 GT PCI-E)	6600 GT PCI-E	2,04
Revoltec Graphic Freezer	www.listan.de	€ 20,-	Ja (55 mm)	1,8 Sone	61 Grad Celsius (X800 XL PCI-E)	X800 XL PCI-E	2,06
Cooler Master Cool Viva	www.listan.de	€ 20,-	Ja (55 mm)	0,6 Sone	84 Grad Celsius (FX 5950 Ultra)	FX 5950 Ultra, 9800 Pro	2,66
NorthQ NQ-3801	www.nortq.com	€ 25,-	Ja (3x 55 mm)	0,7 Sone	114 Grad Celsius (X800 XL PCI-E)	X800 XL PCI-E	2,85

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamt/Combined (+3,3 V/+5 V)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)	Wertung
Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3	www.listan.de	€ 105,-	500/240 Watt	30/43/31 Ampere	0,6/1,0 Sone	44 Grad Celsius*	1,84
Elanvital EVP-5007	www.pearl.de	€ 120,-	500/230 Watt	37/37/33 Ampere	0/0,0,8 Sone	50 Grad Celsius	1,84
Enermax EG701AX-VH(W)	www.enermax.de	€ 130,-	600/180 Watt	34/34/35 Ampere	0,8/2,5 Sone	41,5 Grad Celsius*	1,68
Hiper Type R Modular 580W	www.caseking.de	€ 110,-	560/280 Watt	32/36/30 Ampere	0,4/3,1 Sone	43 Grad Celsius*	1,73
Revoltec Chromus II RPS-450 V2	www.listan.de	€ 80,-	430/190 Watt	28/34/27 Ampere	0,7/1,8 Sone	45,5 Grad Celsius*	1,74

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Asrock AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Thermaltake Armor	€ 115,-	5/8	4(4)	Schwer (16 Kilo)	45/58/40 Grad Celsius	39 dB(A), 3,1 Sone	1,83
Antec TX1050B	€ 120,-	4/6	5(1)	Schwer (14 Kilo)	44/60/39 Grad Celsius	42 dB(A), 3,9 Sone	1,84
Enermax CS-718	€ 120,-	4/8	3(2)	Schwer (15 Kilo)	36/54/33 Grad Celsius	43 dB(A), 4,1 Sone	1,85
Thermaltrock Circle	€ 90,-	5/8	3(2)	Normal (11,5 Kilo)	43/58/38 Grad Celsius	40 dB(A), 3,2 Sone	1,87
Aspire X-Plorer	€ 70,-	4/7	4(2)	Leicht (8 Kilo)	51/57/44 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,99

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*	Transfer Schreiben*	Wertung
Western Digital WD740GD	€ 160,-	SATA I	74 GByte	10.000	1,7 Sone	8 ms (mittel)	8 MByte	65,1 MByte/s	63,6 MByte/s	1,33
Samsung SP2504C	€ 100,-	SATA II	250 GByte	7.200	1,0 Sone	14,2 ms (mittel)	8 MByte	60,9 MByte/s	58,6 MByte/s	1,34
Hitachi HDT722516DLA380	€ 75,-	SATA II	164 GByte	7.200	1,3 Sone	12,6 ms (mittel)	8 MByte	51,7 MByte/s	48,0 MByte/s	1,53
Seagate ST3250823AS	€ 105,-	SATA I	250 GByte	7.200	1,5 Sone	15,4 ms (mittel)	8 MByte	58,3 MByte/s	53,7 MByte/s	1,54
Hitachi HDS725250VLSA80	€ 100,-	SATA I	250 GByte	7.200	0,8 Sone	12,2 ms (mittel)	8 MByte	49,8 MByte/s	47,4 MByte/s	1,54

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

	Preis	Interface	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Lautstärkeentwicklung	Fehlerkorrektur*	Wertung
Samsung SH-W162C	€ 55,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:33 Minuten	5:52 Minuten	2,3 Sone/37 dB(A)	4:44 Minuten	1,85
Plextor PX-740A	€ 70,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	2,3 Sone/36 dB(A)	4:46 Minuten	1,87
Benq DW1640	€ 55,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	2,3 Sone/36 dB(A)	4:46 Minuten	1,88
Plextor PX-716AL	€ 120,-	IDE	16x/8x/16x/4x/6x/6x	6:03 Minuten	6:17 Minuten	4,1 Sone/44 dB(A)	4:46 Minuten	1,97
Plextor PX-716A	€ 105,-	IDE	16x/8x/16x/4x/6x/6x	6:14 Minuten	6:46 Minuten	4,1 Sone/45 dB(A)	4:54 Minuten	1,97

STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	€ 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,86
Creative T2900	€ 55,-	2+1	29 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	2,01
Terratec Home Arena TXR 335	€ 50,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,28
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 60,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,75
Quadral MM 220	€ 100,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,94

MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	€ 390,-	7+1	700 Watt	–	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Creative Gigaworks G500	€ 240,-	5+1	310 Watt	–	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	€ 300,-	7+1	680 Watt	–	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Logitech Z-5300	€ 140,-	5+1	280 Watt	–	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,75

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	€ 110,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	€ 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,64
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV	€ 45,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

LABORBERICHT



SP-PX70XVH

HERSTELLER	PREIS
Sparkle	Ca. € 440,-

WEBSEITE
www.sparkle.com.tw

PREIS/ LEISTUNG
Befriedigend

GESAMT **1,20**

+ Übertaktungspotenzial
+ Leise Kühlung
+ Lange Garantiezeit (3 Jahre)
– Preis

Die Sparkle SP-PX70XVH entspricht wie die meisten Geforce 7800 GTX-Karten dem Nvidia Referenz-Design mit Ein-Slot-Kühler. Der variabel gesteuerte 55-mm-Lüfter arbeitet im 2D-Betrieb mit 0,9 und im 3D-Betrieb mit 1,2 Sone sehr leise. Standardmäßig taktet der Hersteller die GTX laut Nvidias Vorgaben mit 430/600 MHz DDR. Aber auch Übertakter kommen mit Sparkles High-End-Modell voll auf ihre Kosten. Unser Testmuster erreichte im Labor einen Chiptakt von 490 MHz und einen Speichertakt von satten 720 MHz DDR. (ct)



OCZ PC3200 EL Plat. 2048MB Kit

HERSTELLER	PREIS
OCZ	Ca. € 270,-

WEBSEITE
www.oc-wear.de

PREIS/ LEISTUNG
Befriedigend

GESAMT **2,10**

+ Kapazität
+ Niedrige Latenzen
– Preis
– Übertaktungspotenzial

Lange Zeit galt 1 GByte Systemspeicher als ausreichend, um allen Anwendungen gerecht zu werden. Um aus aktuellen Spielen wie *F.E.A.R.* oder *Age of Empires 3* alles herauszuholen, dürfen es jedoch ruhig 2 GByte sein. OCZ präsentiert mit seiner neuen EL-Reihe (Enhanced Latency) endlich auch zwei 1-GByte-Module im Paar, die auch leistungshungrige Spieler bedienen. Mit den vom Hersteller angegebenen Latenzen von 2-3-2-5 liefen die Module einwandfrei. Lediglich das Übertaktungspotenzial könnte etwas besser sein. (ct)



Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)

HERSTELLER	PREIS
Gigabyte	Ca. € 90,-

WEBSEITE
www.gigabyte.de

PREIS/ LEISTUNG
Sehr gut

GESAMT **1,46**

+ Preis-Leistungs-Verhältnis
+ Lautlose Kühlung
+ Stabilität
– Kleinere BIOS-Fehler

Mit der neuen Revision 1.1 hat Gigabyte gegenüber der ursprünglichen Variante des K8NF-9 einen neuen Chipsatzkühler eingeführt. Dieser kommt nun ohne jeglichen Lüfter aus und bringt bei unserer Messung den Nforce4-Chipsatz auf rund 42 Grad Celsius. Hinsichtlich Leistung und Ausstattung spielt Gigabyte ganz vorn mit und leistet sich hierbei keinerlei Schwächen. Abzüge gibt es wegen des nicht ganz fehlerfreien BIOS. Ein Deaktivieren des CPU-Spread-Spectrums im BIOS hatte eine Senkung des HT-Links auf 193,8 MHZ zur Folge. (ct)

KOPFHÖRER/ HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	€ 80,-	3,0 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1.53
Speedlink Medusa 5.1 Headset	€ 60,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1.53
Plantronics Gamecom 1	€ 30,-	3,0 Meter	140 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1.69
Speedlink Medusa 5.1 USB Headset	€ 70,-	3,5 Meter	350 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1.73
Sharkoon Cosmic 5.1 USB Headset	€ 35,-	4,0 Meter	392 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	1.92
Logitech USB Headset 20	€ 40,-	2,0 Meter	70 Gramm	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2.26

MAUS

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech MX518	€ 35,-	8 + Scrollrad	LED	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Keine	Ja	1.65
Razer Copperhead	€ 65,-	7 + Scrollrad	Laser	PS/2, USB	400/800/1600/2.000 dpi	Keine	Ja	1.70
Raptor Gaming M2	€ 35,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	LED	PS/2, USB	400-2.400 dpi	Keine	Ja	1.78
Logitech G5	€ 55,-	6 + Scrollrad	Laser	PS/2, USB	2000 dpi	Keine	Ja	1.83
Trust Predator (GM-4200)	€ 25,-	6 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1600 dpi	Keine	Ja	1.93
Microsoft Laser Mouse 6000	€ 40,-	5 + Scrollrad	Laser	PS/2, USB	1000 dpi	Keine	Ja	1.95

TASTATUR

	Preis	Anschlag	Gewicht	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	€ 25,-	Hart	Hoch	PS/2, USB	21 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1.35
Logitech Media Keyboard	€ 20,-	Mittel	Hoch	PS/2	17	Vorhanden	Ja	1.42
Typhoon Navigator Office XP	€ 15,-	Mittel	Hoch	PS/2	31 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1.46
Raptor Gaming K1	€ 100,-	Mittel	Hoch	PS/2, USB	Keine	Vorhanden	Ja	1.64
Saitek Gaming Keyboard	€ 35,-	Mittel	Hoch	PS/2, USB	3 + Command Pad	Vorhanden	Ja	1.71

KOMBINATION MAUS & TASTATUR

	Preis	Tastatur	Maus	Anschluss	Auflösung Maus	Anschlag Tastatur	Spielertauglich	Wertung
Logitech Cordless Desktop MX 3100	€ 70,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1.41
Microsoft Wireless Desktop Elite	€ 50,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Hart	Mit geringen Einschränkungen	1.77
Logitech Cordless Desktop LX 501	€ 30,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1.87
Microsoft Wireless Desktop Comfort Edition	€ 60,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Mittel	Mit geringen Einschränkungen	1.91
Benq X730 Wireless Desktop Companion Pro	€ 50,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	2.06
Creative Desktop Wireless Optical 6000	€ 20,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	2.16

SPIELE-HARDWARE

LENKRÄDER

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Logitech Momo Racing Force	€ 100,-	6	2 Wippen + Schaltknüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1.59
Thrustmaster Enzo Ferrari FF Wheel (PC/PS2)	€ 65,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen + 2 Tasten	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1.70
Speed-Link Leather Force Feedback Wheel	€ 65,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1.78
Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless	€ 45,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	Nicht vorhanden	2.00
Saitek R440 Force Feedback Wheel	€ 55,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Befriedigend	Befriedigend	2.18

GAMEPADS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Logitech Cordless Rumblepad 2	€ 35,-	10	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1.80
Saitek P2600	€ 25,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1.97
Thrustmaster Wireless Dual Trigger	€ 30,-	10 + zwei Trigger	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1.98
Genius Maxfire G-12U Vibration	€ 20,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	2.14

JOYSTICKS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	€ 45,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1.53
Saitek Cyborg Evo Force	€ 45,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1.67
Saitek Cyborg Evo Wireless	€ 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1.65
Thrustmaster Hotas Cougar	€ 180,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1.68
Logitech Extreme 3D Pro	€ 30,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1.70
Trust Predator QZ 501	€ 20,-	6 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	2.00

ENDKRASSE PCs

Der Einsteiger-PC

„Mit dem Einsteiger-PC bekommen Gelegenheits-Spieler ein grundsolides und aufrüstfähiges System."

€ 540,-*



PROZESSOR	€ € 125,-
AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	
KÜHLER	€€ 15,-
Arctic Cooling Freezer 64 (Hybrid)	
HAUPTPLATINE	€ € 110,-
Asus A8N SLI (Nf4, Sockel 939)	
ARBEITSSPEICHER	€ 45,-
Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	
GRAFIKKARTE	€ € 45,-
Asus Extreme AX300SE/TD (X300 SE)	
SOUNDKARTE	-
Onboard	
FESTPLATTE	€ € 105,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 30,-
Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)	
GEHÄUSE	€ 65,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

Der Aufsteiger-PC

„Der Aufsteiger-PC bietet gute Spieleleistung für aktuelle Titel und arbeitet zudem geräuscharm."

€ 930,-*



PROZESSOR	€ 200,-
Athlon 64 3500+ (Venice)	
KÜHLER	€ 60,-
Thermalright XP-120 (mit Papst 4412)	
HAUPTPLATINE	€ € 110,-
Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)	
ARBEITSSPEICHER	€€ 110,-
Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2,5	
GRAFIKKARTE	€ € 160,-
Gigabyte GV-N68128DH (Geforce 6800)	
SOUNDKARTE	-
Onboard	
FESTPLATTE	€ € 105,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ € 120,-
Elanvital EVP-5007-00 (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 65,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

Der High-End-PC

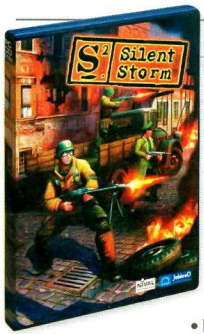
„Der High-End-PC bietet maximale Spieleleistung – auch für kommende Spiele."

€ 2.015,-*



PROZESSOR	€ 345,-
Athlon 64 4000+ (San Diego)	
KÜHLER	€ 60,-
Thermalright XP-90C (mit Papst 3512)	
HAUPTPLATINE	€ 110,-
Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)	
ARBEITSSPEICHER	€ 180,-
Corsair C2,2x 1024 MByte, DDR400, CL2	
GRAFIKKARTE	€ 940,-
2x Asus Extreme NX7800GTX Top (7800 GTX)	
SOUNDKARTE	€ 105,-
Creative X-Fi Extreme Music	
FESTPLATTE	€ 105,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 105,-
Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3 (520 Watt)	
GEHÄUSE	€ 65,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

* Dazu kommen Kosten für DVD-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.



VOLLVERSION

Der Taktik-Hit: Silent Storm

Jagged Alliance modern: Als Pixelkommandant einer Spezialtruppe liefern Sie sich im Zweiten Weltkrieg taktische Gefechte.

- 24 nichtlineare Missionen
- Missionseditor, 3 Schwierigkeitsgrade
- Gute Spielphysik, geschickt agierende Gegner
- Über 40 Charaktere aus 30 Nationen
- Charakterausbau wie in einem Rollenspiel
- PC ACTION-Wertung: 83%



GENRE	Rundenstrategie
VORAUSSETZUNG	600 MHz, 128 MByte RAM
MEHRSPIELER	Nein
INTERNET	www.nival.com/silentstorm



VOLLVERSION

Der WiSim-Hit: Die Gilde

Mehr Lebens- als Wirtschaftssimulation: Auf Ihrem Weg durchs Mittelalters spinnen Sie Intrigen, machen Politik und handeln sich reich.



GENRE	Wirtschaftssimulation
VORAUSSETZUNG	400 MHz, 64 MByte RAM
MEHRSPIELER	Ja, bedingt lauffähig
INTERNET	www.4head.de

- Simuliert das Mittelalter (1400-1600)
- Aufträge oder freies Spiel
- 5 Städte (Köln, Hannover, Augsburg, Berlin, Dresden)
- 7 Titel, 12 Berufe, 30 Ämter, 54 verschiedene Waren
- 5 wählbare Schwierigkeitsgrade
- PC ACTION-Wertung: 85%

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, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

VOLLVERSIONEN:
Silent Storm
Die Gilde

DEMOS:
Cold War
Don't Angry 2
Fast Lane Carnage (Nur auf Ab-18-DVD!)
Milbenalarm
Neorohunter
Pinball Challenge
UFO: Aftershock
Peter Jackson's King Kong

VIDEOS:
Ankh
Blizzcon
Call of Duty 2
Darkstar One
Die Gilde 2
Knights of the Temple 2
Need for Speed: Most Wanted
Neverwinter Nights 2
Prince of Persia 3: The Two Thrones
Star Wars: Battlefront 2
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Movies
X3: Reunion

TRAILER:
Peter Jackson's King Kong
Prince of Persia 3

SPIELERFORUM:
Act of War
- Map-Pack
- Map-Editor-Tutorial
Battlefield 2
- Map-Pack
Doom 3
- Map-Pack
Fussball Manager 06
- FM06-Editor
Half-Life 2
- Dystopia-Mod
Quake 4
- DM_Fleischhaus
Morrowind
- Wizards Islands
Söldner: Secret Wars
- Map-Pack
Unreal Tournament 2004
- The Soulkeeper

EXTRAS:
Age of Empires 3: Beta-Test aus Ausgabe 12/05

TIPPS & TRICKS:
Black & White 2
Serious Sam 2: Easteregg
World of Warcraft: Berufsberatung

PATCHES:
Age of Empires 3 v1.01a von v1.0 (d)
Brothers in Arms: Earned in Blood v1.02 (d)
Colin McRae Rally 2005 Win64 Patch (ben. v1.1)
Earth 2160 v1.37 von w1.3 (d)
F.E.A.R. v1.02 (int)
Fahrenheit v1.1 (eu)
NHL2006 patch #3 (eu)
rFactor v1.040 (int)
Splinter Cell: Chaos Theory v1.05 (eu)
Starship Troopers v3.2.77 (int)
Stronghold 2 v1.31 (eu) (Nur auf Ab-16-DVD!)
Stronghold 2: Deluxe Edition v1.31 (eu)

HARDWARE-TREIBER:
Win9x, Me:
Ati Catalyst v.5.9
Nvidia Forceware 77.72Darkstar One
WinXP, 2000:
AMD Athlon 64 & Athlon 64 X2 Dual Core Processor Driver v.1.2.2.2
Ati Catalyst mit CCC v.5.10
Ati Catalyst ohne CCC v.5.10
Nforce4-Treiber v.6.53
Nvidia Forceware v.81.85
Nvidia Nforce Audio Treiber v.4.57
Nvidia Nforce v.5.10 Win2000 XP
Nvidia Nforce4-Standalone-Kit v.6.53
Nvidia Nforce4-Treiber fuer AMD64 v.6.66
Via Hyperion v.456vp1
Via HyperionPro v.500A

TOOLS:
Adobe Reader 7.0
CPU-Z v.1.29
DirectX 9.0c
Everest Home Edition v.2.20
Fraps v.2.6.4
Gamers.IRC 4.36
Power DVD (Trial)
Powerstrip v.3.61
Prime95 v.2.413 32Bit
Prime95 v.2.413 64Bit
Riva Tuner v.2.0 RC15.7
Speedfan v.4.25
WinZip

DVD-Inhalt

Achtung!



Unsere DVD ist eine Wende-DVD!
Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs die DVD also einfach umdrehen!

Das pappt!

Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem!

Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.

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

Johannes S. Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

REDAKTION SPIELE:
Ressort Action
Joachim Hesse (Ltg.), Ahmet Iscitürk, Harald Fränkel, Lukasz Ciszewski, Benjamin Bezold, Angar Steidle

Ressort Strategie
Dirk Gooding (Ltg.), Andreas Bertits, Stefan Weiss, Oliver Haake

Ressort Sport
Ralph Wollner, Christian Sauerteig

Ressort Abenteuer
Thomas Weiß (Ltg.), Felix Schütz

Community-Redakteur
Marc Brehme

REDAKTION HARDWARE
Thilo Bayer (Ltg.), Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Christian Gögelein, Oliver Haake, Daniel Möllendorf, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt, Carsten Spille

CHEFREPORTER
Christoph Holowaty

AMERIKA-KORRESPONDENT
Heinrich Lenhardt

FREIE MITARBEITER
Alexander Frank, Felix Lohmeier, Boris Gojic, Justin Stolzenberg

CD-/DVD-/VIDEOABTEILUNG
Jürgen Melzer (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Jasmin Sen, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer, Christine Rockefeller

LAYOUT
Carola Giese, Roland Gerhardt, Marco Leibetseder, Alfonso Costanza

BILDREDAKTION
Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

TEXTCHEF PC ACTION
Wilfried Barbknecht

TITEL
© Activision/Ubisoft
Gestaltung: Carola Giese

AWA ACTA
PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 497.000 Leser.

ISSN/PRESSEPOST: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: **ISSN** 0946-6290 **VKZ** B 50027

Bei **COMPUTEC MEDIA** erscheinen außerdem:
4Games, N-ZONE, PLAYZONE, SFT, WIDESCREEN, Hardware, XBOX ONE, Mobile Fun

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

COMPUTEC MEDIA AG
Anzeigenabteilung
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114, Fax: +49-911-2872-241

ANZEIGENLEITUNG
Oliver von Quadt (Verantwortlich für Anzeigen)
Telefon: +49-911-2872-393
E-Mail: oliver.vonquadt@computec

ANZEIGENBERATUNG
Peter Kusterer: Telefon: +49-89-900-475-130
E-Mail: peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de

Silke Pietschel: Telefon: +49-911-2782-254
E-Mail: silke.pietschl@computec.de
Sven Wedig: Telefon: +49-30-859 54 64-1
E-Mail: sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Telefon: +49-911-2872-255
E-Mail: lars.werkmeister@computec.de
Ina Willax: Telefon: +49-911-2872-346
E-Mail: ina.willax@computec.de

ANZEIGENDISPOSITION
Judith Linder: E-Mail: judith.linder@computec.de

DATENÜBERTRAGUNG
via E-Mail: anzeigen@computec.de

ES GELTEN DIE MEDIADATEN NR. 19 VOM 1.10.2005

SONDERWERBEFORMEN

Dieser Ausgabe liegt die Beilage „Einkaufsführer" bei. Es handelt sich dabei um eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung, nicht um redaktionellen Inhalt.

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden. **Urheberrecht:** Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt dieser Programme sind die Autoren verantwortlich. **Inhaltspapier:** Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens. COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, sowie der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg.

DIE PC ACTION 2/2006 ERSCHEINT AM 21. DEZEMBER 2005.



Die coolsten Spiele-Charaktere des Jahres 2005!



PLATZ 1
Barbie



PLATZ 2
Stubbs the Zombie



PLATZ 3
Jedi-Drecksau



PLATZ 4
Der Turbo-Strauss

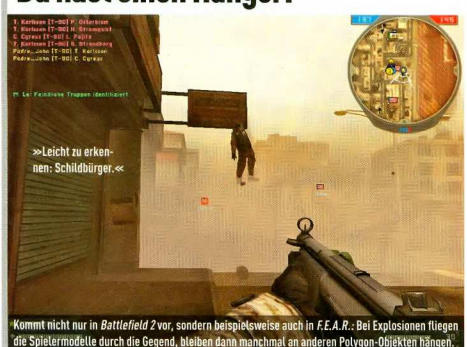


PLATZ 5
Paxton Fettel

	PLATZ 1	PLATZ 2	PLATZ 3	PLATZ 4	PLATZ 5
WER?	Die Barbie aus *Barbie: Modenschau* hat es uns angetan. Sie posiert im Rampenlicht, trägt schicke Klamotten und macht auf Supermodel. **36**	Ein Zombie, dem THQ ein eigenes Spiel spendiert. In den USA bereits ein Hit, hier zu Lande erst ab kommenden Februar im Handel. **27,6**	Wir liebten unseren Hauptcharakter aus dem Spiel *Knights of the Old Republic 2*. Aber nur, wenn man ihn zum Fiesling heranzüchtete. **4,2**	Der Hauptcharakter in diesem abgefahrenen Rennspiel ist ein Strauß. Vor allem bei uns Bayern ist die Strauß-Familie beliebt. **7**	Der fiese Menschenfresser aus dem Ego-Shooter *F.E.A.R.* Er beschert den Spielern üble Halluzinationen und Schreckmoment-Infarkte. **8,2**
WARUM?	Die gute Barbie steht für eine wichtige Botschaft: Halt die Backen, schau gut aus und tu, was man dir sagt, Weib! Das finden wir gut! **90,1**	Stubbs furzt viel, rupft Menschen Gliedmaßen raus, frisst Gehirne und wirft mit Gedärmen. Genau wie seinerzeit Pinochet und Ceausescu. **58**	Er lässt Kranke, Kinder und sogar ganze Familien sterben, ohne mit der Wimper zu zucken. Selbst seine Kameraden ließ er verrecken! **26**	Der Turbo-Strauß ist ein direkter Nachfahre des Komponisten Johann Strauß und dessen Urenkel Franz Josef Strauß. Tradition ist Trumpf. **1,8**	Paxton kann seine Untertanen durch Gedankenkontrolle manipulieren. So wie Honni damals in der DDR. Außerdem ist der Name lustig. **1,1**
GEHEIME INFORMATION	Üblen Gerüchten zufolge wurde die beliebte Puppe nach dem Naziverbrecher Klaus Barbie benannt. Das glauben wir nicht! **270**	Zombies gibt's! Sie hören Grunge, haben null Bock, tragen Lumpen. Manche haben einen Sockenschuss. Oder so. Siehe Kurt Cobain. **240**	Wir wollen jetzt etwas beichten. Ein Spiel kann noch so schlecht sein – so lange wir darin auf Mistschwein machen dürfen, ist alles okay. **30**	Ein Straußen-Ei ist riesig, weswegen die Vögel bei der Intimrasur ewig brauchen. Darum tragen Sie unten rum praktische Eier-Uhren. **9**	Die Info gehört nicht hierhin, ist aber brisant: Einige PCA-Redakteure kümmern sich nicht um die Haustiere ihrer Freundinnen, meist Muschis. **7,7**
ERGEBNIS	**12**	**6,7**	**3,6**	**1,4**	**1,2**

FORMEL: (WER x WARUM) : GEHEIME INFORMATION = Ergebnis

Du hast einen Hänger!



Kommt nicht nur in *Battlefield 2* vor, sondern beispielsweise auch in *F.E.A.R.*: Bei Explosionen fliegen die Spielermodelle durch die Gegend, bleiben dann manchmal an anderen Polygon-Objekten hängen.

„Liebe PCACTION-Reaktion, beim BF 2 zocken hab ich folgenden, im Anhang befindlichen Screenshot machen können. ich hoffe ihr druckt ihn ab. Wär natürlich cool wenn da was rausspringt aber Hauptsache ihr druckt das Ding ab. MFG Jonas Arndt." Tja, lieber Jonas. Es springt tatsächlich etwas dabei raus. Wir erlauben Dir, einen Rechtschreibkurs zu besuchen, natürlich auf eigene Kosten. Wir haben nix zu verschenken, denn dem Land geht's schlecht.

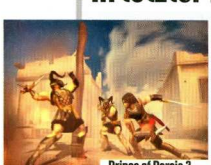
Comic-Strip

Und wieder ist es die Rechtschreibung, die uns Sorgen bereitet. Hat die PISA-Studie etwa Recht? Was hat dieser krumme Mafialand-Turm eigentlich mit verblödenden Deutschen zu tun? Egal, hier der Brief: *„Hi, komme ich vielleicht mit diesem Bild ins Heft? Wenn ja würde ich mich freuen :-). Will nämlich unbedingt ins Heft. BITTE! Gruss dope250"*. Lieber dope250, Weiber, die an der Stange tanzen, kommen natürlich immer ins Heft, oder was glaubst Du?



Laut Internet-Gerüchten verbringen die Zocker mehr Zeit mit dem Programm *Gary's Mod* als mit dem Spiel. Wenn man die Flut entsprechender Bildeinsendungen bedenkt, könnte das sogar stimmen.

In letzter Minute*


Prince of Persia 3

Was kommt nach dieser Monster-Ausgabe eigentlich noch, haben Sie sich gefragt? Ja, haben wir auch. Und sind fündig geworden. Neben *Prince of Persia 3*, dessen Testversion es knapp nicht mehr in diese Ausgabe schaffte, kündigt sich vor allem die nächste Shooter-Gereation an. *Unreal Tournament 2007, Enemy Territory: Quake Wars, Prey, Condemned* – wir sind für Sie am Start. Ist doch klar, oder?

Außerdem ...

Ja, da war noch was! Mit der nächsten Ausgabe feiert PC ACTION 10-jährigen Geburtstag! Freuen Sie sich auf ein riesiges Jubiläumsheft mit vielen Überraschungen.

* Alle Angaben ohne Gewähr



Epilog

Hesse: Cisnackowski, wieso hocken Sie mit Taucherbrille und Badehose vor Ihrem Rechner?

Ciszewski: Kein Grund zur Sorge. Ich teste gerade den Meer-Spielermodus von *Call of Duty 2*.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 21. DEZEMBER 2005

ERLEBEN SIE, WIE WILD DER WESTEN WIRKLICH WAR

GUN



EPISCHE STORYLINE



WEITLÄUFIGE LANDSCHAFTEN



AKTIONGELADENE MISSIONEN



KÄMPFE IM SATTEL



www.GUNTHEGAME.com

PlayStation.2 XBOX XBOX 360. NINTENDO GAMECUBE. PC DVD ROM

ACTIVISION.

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and GUN is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox and Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and tradenames are the properties of their respective owners.

NEVERSOFT

www.activision.de



© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Need for Speed, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. The BMW logo, wordmark and model designations are trademarks of BMW AG and are used under license. Xbox, Xbox 360, and the Xbox, and Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from owner. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.
Teilnahmebedingungen: Mitarbeiter von Electronic Arts, yoc, Carat Direct und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.