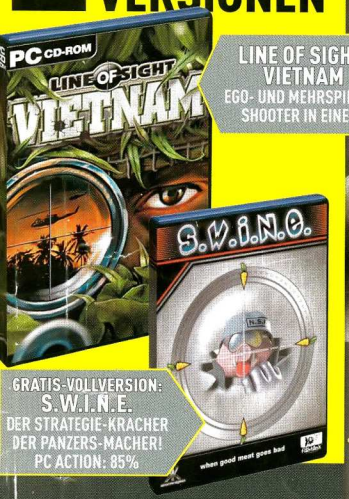
WWW.PCACTION.DE

PC ACTION

DVD XXL 8 GByte

UNZENSIERT: AB-16-DVD!

2 VOLL VERSIONEN



LINE OF SIGHT: VIETNAM
EGO- UND MEHRSPIELER-SHOOTER IN EINEM!

GRATIS-VOLLVERSION: S.W.I.N.E.
DER STRATEGIE-KRACHER DER PANZERS-MACHER!
PC ACTION: 85%

EXTRAS AUF DVD

ÜBER 1,5 GBYTE MAPS & MODS!

Unreal TOURNAMENT 2004

Eine offizielle Erweiterung:
- Das UT-Mega-Pack unter anderem mit neun frischen Mehrspieler-Karten

Zwei zusätzliche Mods:
- Path of Vengeance
- Unreal Fortress Evolution

Der Super-Mod: Combine Destiny
Mehrstündige Shooter-Action für Solospieler

16

4 195002 704998 03

3/2006
FEBRUAR
€ 4,99

Österreich € 5,41 · Schweiz sfr 9,90
Benelux € 5,50 · Italien € 5,90
Polen: Region Luxemburg € 5,90

WELTPREMIERE: ERSTE BILDER, ALLE INFOS, VIDEO AUF DVD!

MEDAL OF HONOR 3 AIRBORNE

IM 7. SHOOTER-HIMMEL: SAG NIEMALS NIE ZUR NORMANDIE!



Tatataa Taa Taa Taaa, Taa Taa Taa. Wir präsentieren: Strategie auf der dunklen Seite der Macht!

STAR WARS EMPIRE AT WAR

LESE, RATTE!

- DTM Race Driver 3
- Conan: Age of Chaos
- Hitman 4
- Commandos: Strike Force
- Übersoldier
- Spellforce 2
- Huxley u. v. m.

PSYCHONAUTS

Durchgeknallt und Spaß dabei: Test der deutschen Spielversion. Ungeschnitten, unglaublich und unschlagbar verrückt.



HITMAN™

BLOOD MONEY

FRÜHJAHR 2006

WWW.HITMAN.COM

IO Interactive

XBOX

PC DVD ROM

PlayStation.2

eidos

www.eidos.com

© 2005 IO Interactive A/S. Hitman: Blood Money and Hitman are trademarks of the SCi Entertainment Group. All rights reserved. "PS" and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
ACTION- & ONLINESPIELE, EGO-SHOOTER
... dessen Spielerechner die Grätsche machte, weil der sich wohl gegenüber all den neuen Höllenmaschinen in der Redaktion fürchterlich schämte.



JOACHIM HESSE
EGO-SHOOTER, ACTION-ADVENTURES
... hat seine Nachbarn zwischen den Jahren im Schlaf erstochen und sucht deshalb eine neue Wohnung und eine neue Identität.



AHMET ISCITÜRK
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER
... dem ein virtuelles Menschenleben nichts bedeutet. Darüber hinaus hat er diesen Monat nichts zu sagen und spielt nur *Dead or Alive 4* für Xbox360.



ANDREAS BERTITS
ECHTZEIT- UND RUNDENSTRATEGIE
... findet zur Zeit, dass der *Dungeon Siege 1*-Mod *Ultima 5: Lazarus* meilenweit besser als jedes Vollpreisspiel ist. Unbedingt angucken!



MARC BREHME
ADVENTURES, MAPS UND MODS
... hat nach dem Weihnachtsschmaus satte 40 Kilo zugelegt und sich nun bei den Sumo-Meisterschaften angemeldet. Arigato!



RALPH WOLLNER
SPORT- UND RENNSPIELE
... ist auf die Fresse gefallen und hat sich zwei Rippen angebrochen. Nun leidet er unter Sexentzug und freut sich auf ein Nümmerchen in drei Monaten!



HARALD FRÄNKEL
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER
... wurde von einem Leser durch eine geschickte Mitleidstour überredet, folgende ominöse Botschaft zu veröffentlichen: „Sina, liebe dir! Deine Tarantel".



LUKASZ CISZEWSKI
MEHRSPIELER-SHOOTER UND ACTIONSPIELE
... zelebrierte feucht-fröhlich die Siegesserie seines Liverpool FC in mehreren Berliner Pubs und will seither nichts mehr vom irischen Bier wissen.



HEINRICH LENHARDT
ACTION- & ONLINESPIELE, EGO-SHOOTER
... musste ein weiteres Jahr die NFL-Playoffs unter Ausschluss „seiner" liebenswerten Loser (Raiders) mit ansehen und weint heimlich.

Absprung geschafft!



Ein Jahr ist gegangen, ein neues gekommen. Nur PC ACTION bleibt die Gleiche. Doch auch bei uns ist nicht alles eitel Sonnenschein.

Hesse: Verdammt! Anfang des Jahres gibt es immer so wenig Spiele! Was soll ich daddeln? Ich stecke in einem tiefen, schwarzen Loch!

Iscitürk: Das tut Halle Berrys Macker auch! Und jammert der rum? Nein! Also reißen Sie sich gefälligst zusammen, Hesse!

Bigge: Eben! Und so mau ist es heuer gar nicht. Unser dicker *Psychonauts*-Test ist der beste Beweis dafür! Endlich mal wieder ein richtig gutes Jump & Run.

Ciszewski: Und unsere achtseitige Riesenvorschau zum neuen *Medal of Honor: Airborne* nicht zu vergessen. Das habe ich mir in Köln bei Electronic Arts reingezogen. Einfach fett bislang!

Bigge: Apropos fett: Herr Brehme! Was gibt denn das Spielerforum diesmal her?

Brehme: Eine ganze Menge, liebe Genossen und Genossinnen. Bananenstarke Mods, und, und, und.

Bertits: Wahnsinn! Das ist ja einfach unfassbar! Glauben Sie nicht, dass wir unseren Lesern zu viele Schmankerl zumuten?

Ciszewski: Dabei ist das noch gar nicht alles. Wir haben sogar ein Interview mit Sido von Aggro Berlin am Start! Ich will es mal so ausdrücken: Mein Meister Sido ist so tight, wenn der abgeht, dann burnt der Shit! Einfach nur der beste Rapper der Welt. Gleich nach Nana und MC Hammer. Im Interview geht es übrigens auch um Musik in Spielen. Also Spaß und Information. Edutainment, wie man so gern auf Neudeutsch sagt.

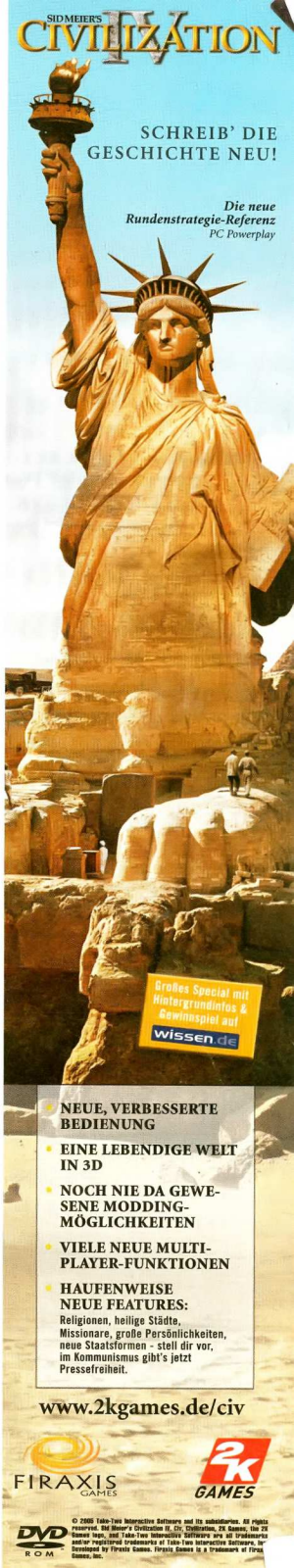
Fränkel: Es geht um Musik und dann wird Sido interviewt? Was hat der mit Musik zu tun? Warum habt ihr nicht Nazareth, Smokie oder die Scorpions interviewt? Das war noch netter Sound.

Bigge: Yeah, rock on, mein Freund! Gothic-4ever! Mann, was haben wir damals noch gegroovt! Und ein hübscher Kerl war ich. Ja, ein richtig hübscher Kerl ...

Wollner: Lassen Sie uns jetzt nicht von den Fünfzigerjahren reden. Wir leben im Hier und Jetzt. Das denkt übrigens auch Heinz Henn, einer der Juroren von *Deutschland sucht den Superstar*, den wir ebenfalls interviewt haben. Super, oder? Bei uns geben sich eben die Stars die Klinke in die Hand.

Hesse: Da wäre noch unsere Reportage über reifere Zocker! Ehrlich gesagt, eine Reportage über reife Hausfrauen, die putzen und auch saugen, wäre mir lieber.

Bigge: Genug geschwafelt. Haut rein in die Tasten!



Der Dell
Prinz der Macht



Testsieger
SFT
01/06

Dell™ empfiehlt Windows® XP Professional.

Der Dell™ XPS und Intel® Pentium® D Prozessor mit Dualcore-Technologie. Power und Kontrolle wie aus 1001 Nacht

Wird das Märchen zum Alptraum? Dann rein in den Kampf um Leben und Tod. Mit dem sensationellen Dell™ XPS kannst Du den Nervenkitzel voll auskosten. Der XPS ist ein Powerpaket, das Dir die übermenschlichen Kräfte und akrobatischen Fähigkeiten gibt, die Du einfach brauchst, um in jeder anspruchsvollen Spielewelt zu überleben. Getrieben wird der XPS vom brandaktuellen Intel® Pentium® D Prozessor mit innovativer Dualcore-Technologie. Zwei Prozessorkerne sorgen dafür, dass Du nochmal zulegen kannst, wenn es wirklich darauf ankommt. Das ist echte Power für ernsthaftes Gaming mit einem Computer, der für atemberaubende Leistung ausgelegt ist. Echte Adrenalinjunkies können auf den XPS nicht verzichten.

Support rund um die Uhr

Hilfe nötig? Das XPS-Support-Team steht dir rund um die Uhr mit Rat zur Seite. Und nicht vergessen: Den Dell gibt's nicht im Geschäft. Ruf uns an oder geh ins Internet: www.dell.de

Dell™ XPS 600 *Enthusiast*

XPS

- **Intel® Pentium® 4 Prozessor 650 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)**
- **Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM[3])**
- **1024 MB statt 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz**
- **2x 160 GB** SATA Festplatten, 7.200 U/Min, RAID 0**
- **Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 324 €**
- **Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk**
- **2x 256 MB PCIe x16 nVidia® GeForce™ 6800**
- **Sound Blaster® X-Fi Xtreme Music Soundkarte**
- **16x DVD+/-RW Brenner und 13-in-1 Kartenleser**
- **1 Jahr Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag[1]**
- **Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])**
- **Dell™ Multimedia Tastatur & optische Maus, 7x USB 2.0**
- **Original Windows® XP Beginner, 60 Tage**

2.199 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.
Systempreis ohne Monitor

AKTION: 1024 MB statt 512 MB RAM*

Finanzierung ab 70,36 €[2]
E-Value™: PPDE5-D02XP6

Upgrades

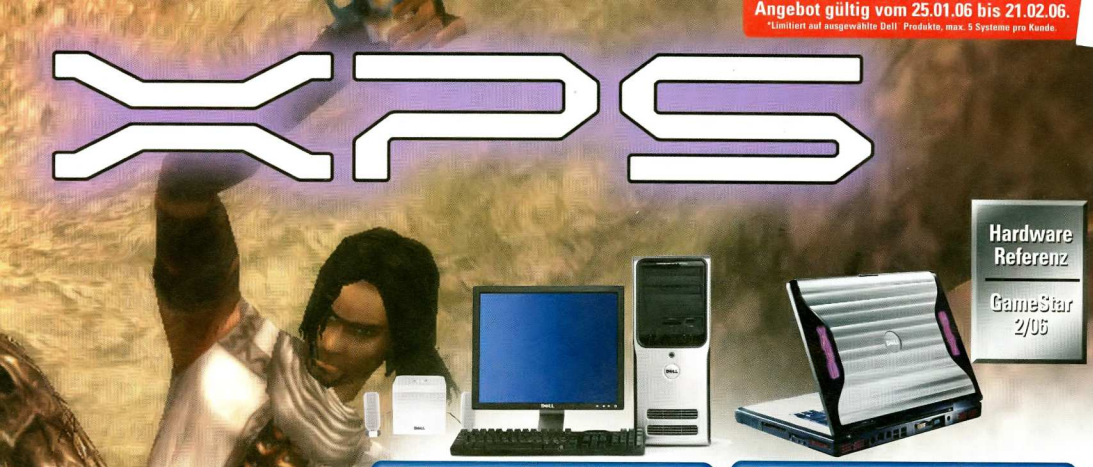
• 3 Jahre Vor-Ort Service + 3 Jahre CompleteCare™ Unfallschutz[4]	+ 206 €
• Microsoft® Office Small Business Edition 2003 (OEM[3])	+ 244 €
• 16x DVD+/-RW, 16x DVD, 13-in-1 Kartenleser	+ 35 €

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, nicht kombinierbar mit anderen Angeboten und gültig vom 25.01.06 bis 21.02.06. 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. Produkt 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. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium und Pentium Inside 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]Nutzen Sie unser spezielles Angebot im Februar: Jetzt kaufen, erste Rate ab August 2006 zahlen. Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Ausgewiesene Ratenangebote sind für eine Laufzeit von 36 Monaten berechnet. Effektiver Jahreszins 9,9 %. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. [3]Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). [4]CompleteCare Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare Schutzes ist LGI (London General Insurance). Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main. © 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 is a trademark of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.

Angebot gültig vom 25.01.06 bis 21.02.06.
*Limitiert auf ausgewählte Dell™ Produkte, max. 5 Systeme pro Kunde.

XPS



Hardware Referenz
GameStar 2/06

Dimension™ 9150 *Superior*

Multimedia PC

- Intel® Viiv™ Technologie mit Intel® Pentium® D Prozessor 920 (2.80 GHz, 2x 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM[3])
- 2 GB statt 1 GB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 2x 160 GB** SATA Festplatten, 7.200 U/Min, RAID 0
- Optional - 17" TFT-Display , Dell™ E176FP für 254 €
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 256 MB PCIe x16 nVidia® GeForce™ 6800
- Sound Blaster® X-Fi Xtreme Music Soundkarte
- 16x DVD+/-RW, 16x DVD, 13-in-1 Kartenleser
- Dell™ analoge TV-Tuner PCI-Karte & Dell™ MCE Fernbedienung
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Wireless Multimedia Tastatur and optische Maus
- Dell™ ADA525 Lautsprecher mit Subwoofer
- Original Windows® XP Beginner, 60 Tage

1.199 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.
Systempreis ohne Monitor

AKTION: 2 GB statt 1 GB RAM*

Finanzierung ab 38,36 €[2]

E-Value™: PPDE5-D02916

Upgrades

• Servicepaket PREMIUM inkl. 3 Jahre At-Home	+ 255 €
• Microsoft® Office Small Business Edition 2003 (OEM[3])	+ 244 €
• 2x 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7200 U/Min, RAID 0	+ 162 €

XPS M170 *Enthusiast*

- Intel® Centrino® Mobiltechnologie; Intel® Pentium® M Prozessor 770 (2.13 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB)
- Original Windows® XP Home Edition (OEM[3])
- Intel® PRO Wireless 2200 Karte (802.11b/g)
- 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])

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

Finanzierung ab 73,56 €[2]

E-Value™: PPDE5-N02XP5

Upgrades

• 3 Jahre CompleteCare™[4] Unfallschutz	+ 197 €
• Microsoft® Office Professional 2003 (OEM[3])	+ 290 €
• Inspiron™ XPS Rucksack	+ 93 €

Jetzt kaufen, erste Rate ab August 2006 zahlen[2]!

Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 5 85 33 55** Geschäftskunden **0800 / 6 06 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

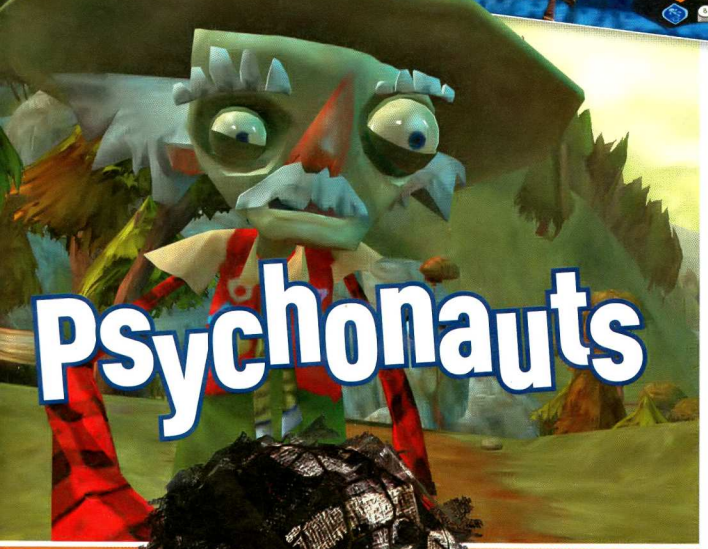
intel Pentium® 4 HT inside™

TEST DES MONATS

AB SEITE 86

Bei diesem Jump & Run drehen Sie am Rad. Oder ab. Oder beides. PSYCHONAUTS stammt aus der Feder von Designer-Legende Tim Schafer und verlangt Ihnen wirklich alles ab. Schräge Welten, krude Gegner und eine abgefahrene Geschichte sorgen für viel Arbeit in Ihrer Denkzentrale.

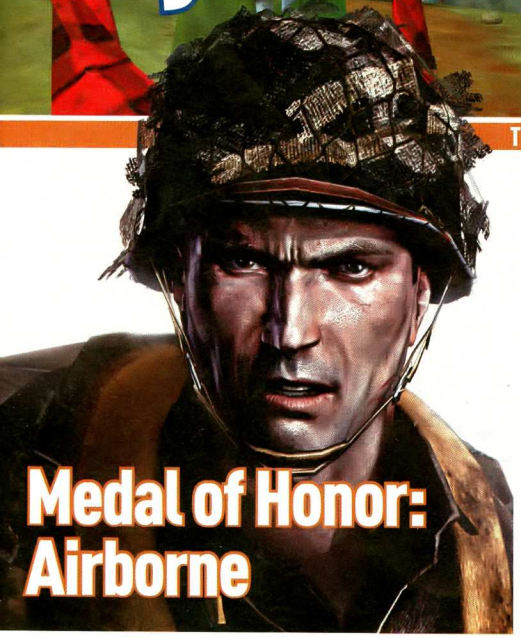




Psychonauts

THEMA DES MONATS

AB SEITE 44



Medal of Honor: Airborne

Bald ist es soweit. Mit MEDAL OF HONOR: AIRBORNE gehen Sie in die Luft. Wir besuchten Electronic Arts und verraten schon jetzt alles über den Nachfolger von PACIFIC ASSAULT. Und warum Spiele über den Zweiten Weltkrieg immer noch toll sein können.

PC ACTION 3/2006

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	3
Darauf wartest du	18
Das Allerletzte	162
Die zock ich am liebsten	113
DVD-Inhalt	160
Gewinnspiel-Übersicht	20
Impressum	161
Leserbriefe	30
Redaktionsspiegel	85
Spielereferenzen	85
Testphilosophie	84

AKTUELL

Adrenalin	14
Bloodrayne 2	9
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	14
Driver 4	8
Eve Online: Red Moon Rising	28
Gothic 3	9
GP2X	9
Heroes of Annihilated Empires	17
Officers: Gott mit uns	14
Outrun 2006	14
Postal 3: Catharsis	9
Savage 2: A Tortured Soul	26
Serious Sam 3	9
True Crime 2: New York City	12
Two Worlds	14
War World	16
Wehrwolf	14

BLICKPUNKT

Heinz Henn 34
Als Juror bei *Deutschland sucht den Superstar* ist er vielen bekannt. Dass Heinz Henn aber bei Spieleproduzent Take 2 der entscheidende Mann ist, wissen nicht alle.

Onlinewelten 36
Wir haben Fans von Online-Rollenspielen mit Browserspiel-Anhängern diskutieren lassen und Interessantes herausgefunden.

Reifere Computerspieler 38
Ihr Opa schleicht sich nachts an Ihren PC und zockt? Wir klären auf, warum betagtere Spieler nicht zwingend zum alten Eisen gehören.

Aggro Berlin 40
Die Mucke für *Fast Lane Carnage* kommt von Gangster-Rap-Label Aggro Berlin. Wir sprachen mit Skandal-Rapper Sido.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Medal of Honor: Airborne 44
Runter kommen sie alle. Auch die Fallschirmspringer im neusten Spross der *Medal of Honor*-Serie.

Age of Conan: Hyborean Adventures	60
Commandos: Strike Force	52
Crashday	42
Darkstar One	80
Faces of War	70
Heroes of Might & Magic 5	66
Hitman: Blood Money	78
Huxley	54
Paraworld	76
Spellforce 2: Shadow Wars	64
Star Wars: Empire at War	74

Tony Tough 2: A Rake's Progress 71
Übersoldier 58

TEST

TEST DES MONATS:

Psychonauts 86

Ganz schön durchgeknallt. Hüpfen Sie in der Rolle von Razputin durch bunte Level in diesem abgefahrenen Tim-Schafer-Spiel.

ATV Mud Racer 108
Battle of Britain 2 109
Beach Soccer 108
Big Mutha Truckers 2 108
Budget: Half-Life 2: Platin Collection 110
Budget: SWAT 4 112
Car Jacker 108
Darwinia 104
DTM Race Driver 3 96
Dynasty Warriors 4 Hyper 94
Empire Earth 2: The Art of Supremacy 106
Piraten in der Tortuga Bay 109
Mission DDR 108
Torino 2006 102
Vivisector: Beast Within 92
Waldmeister Sause 109
Winter Spiele 108
World of Qin 107
Zootrix 109

SPIELERFORUM

Act of War 119
Age of Empires 3 118
Battlefield 2 118
Brothers in Arms 119
Crazy Machines 118
Doom 3 117
Fate 118
Half-Life 119
Half-Life 2 116, 117, 119
Halo 119
Neocron 118
Quake 4 117, 118
Soldiers: Heroes of World War 2 122
Unreal Tournament 2004 114, 118, 120

SPIELETIPPS

Age of Empires 3 137
Black & White 2 126
Call of Duty 2 127
Civilization 4 126
Die Unglaublichen 2 126
Gun 126
Need for Speed: Most Wanted 131
Prince of Persia 3: The Two Thrones 126
Psychonauts 126
Shattered Union 126
The Stalin Subway 126

HARDWARE

Aktuelles 144

Hardware-Neuheiten speziell für Spieler.

Einkaufsführer 156

Top-Hardware für Spieler auf einen Blick.

Test: Einzeltests 152

Mainboard, LCD-Monitor, Grafikkarte.

Test: Spielecontroller 146

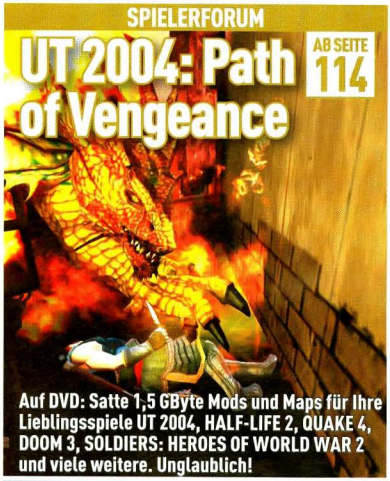
Alles unter Kontrolle? Wir stellen die besten Lenkräder und Spielecontroller vor.

Thema Technik: Asus-Mainbords 154

Wir präsentieren die besten Tipps & Tricks für stabilen Betrieb und maximale Leistung.

LEGENDE: PC ACTION GOLD PC ACTION PREISTIPP

SPIELERFORUM



UT 2004: Path of Vengeance

AB SEITE 114

Auf DVD: Satte 1,5 GByte Mods und Maps für Ihre Lieblingsspiele UT 2004, HALF-LIFE 2, QUAKE 4, DOOM 3, SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2 und viele weitere. Unglaublich!

HARDWARE



Kontroll-Befugnis

AB SEITE 146

Um nicht vom rechten Weg abzukommen, sollten Sie Ihre Spiele fest im Griff haben. Wir stellen Ihnen die besten Spiele-Controller vor.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

Vollversion: Line of Sight: Vietnam •
Gratis-Vollversion: S.W.I.N.E. • **8 Spiele-Demos:** Agatha Christie: Und dann gab's keines mehr • DTM Race Driver 3 • Hammer und Sichel • Keepsake • Panzer Elite Action • RTL Skispringen 2006 • Ski Alpin 2006 • Verliebt in Berlin • **PC-ACTION-TV:** • F.E.A.R. • Medal of Honor: Airborne • Star Wars: Empire at War • DTM Race Driver 3 • Psychonauts • Torino 2006 • Commandos: Strike Force • Spellforce 2 • Paraworld • Darwinia • Age of Conan: Hyborean Adventures • Dungeons & Dragons Online • Darkstar One • City Life • Heroes of Annihilated Empires und vieles mehr.

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben

AUF SEITE 160: DER KOMPLETTE INHALT DER DVD

Spiele in diesem Heft

Act of War, Spielerforum 119
Adrenalin, News 14
Age of Conan: Hyborean Adventures, Vorschau 60
Age of Empires 3, Spielerforum 118
Age of Empires 3, Tipps 137
ATV Mud Racer, Test 108
Battle of Britain 2, Test 109
Battlefield 2, Spielerforum 118
Beach Soccer, Test 108
Big Mutha Truckers 2, Test 108
Black & White 2, Tipps 126
Bloodrayne 2, News 9
Brothers in Arms, Spielerforum 119
Call of Duty 2, Tipps 127
Car Jacker, Test 108
Civilization 4, Tipps 126
Commandos: Strike Force, Vorschau 52
Crashday, Vorschau 42
Crazy Machines, Spielerforum 118
Darkstar One, Vorschau 80
Darwinia, Test 104
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2, News 14
Die Unglaublichen 2, Tipps 126
Doom 3, Spielerforum 117
Driver 4, News 8
DTM Race Driver 3, Test 96
Dynasty Warriors 4 Hyper, Test 94
Empire Earth 2: The Art of Supremacy, Test 106
Eve Online: Red Moon Rising, Net-News 28
Faces of War, Vorschau 70
Fate, Spielerforum 118
Gothic 3, News 9
GP2X, News 9
Gun, Tipps 126
Half-Life, Spielerforum 119
Half-Life 2, Spielerforum 116, 117, 119
Half-Life 2: Platinum Collection, Budget-Test 110
Halo, Spielerforum 119
Heroes of Annihilated Empires, News 17
Heroes of Might & Magic 5, Vorschau 66
Hitman: Blood Money, Vorschau 78
Huxley, Vorschau 54
Medal of Honor: Airborne, Vorschau 44
Mission DDR, Test 108
Need for Speed: Most Wanted, Tipps 131
Neocron, Spielerforum 118
Officers: Gott mit uns, News 14
Outrun 2006, News 14
Paraworld, Vorschau 76
Piraten in der Tortuga Bay, Test 109
Postal 3: Catharsis, News 9
Prince of Persia 3: The Two Thrones, Tipps 126
Psychonauts, Test 86
Psychonauts, Tipps 126
Quake 4, Spielerforum 117, 118
Savage 2: A Tortured Soul, Net-News 26
Serious Sam 3, News 9
Shattered Union, Tipps 126
Soldiers: Heroes of World War 2, Spielerforum 122
Spellforce 2: Shadow Wars, Vorschau 64
Star Wars: Empire at War, Vorschau 74
SWAT 4, Budget-Test 112
The Stalin Subway, Tipps 126
Tony Tough 2: A Rake's Progress, Vorschau 71
Torino 2006, Test 102
True Crime 2: New York City, News 12
Two Worlds, News 14
Übersoldier, Vorschau 58
Unreal Tournament 2004, Spielerforum 114, 118, 119, 120
Vivisector: Beast Within, Test 92
Waldmeister Sause, Test 108
War World, News 16
Wehrwolf, News 14
Winter Spiele, Test 108
World of Qin, Test 107
Zootrix, Test 109

TOP NEWS



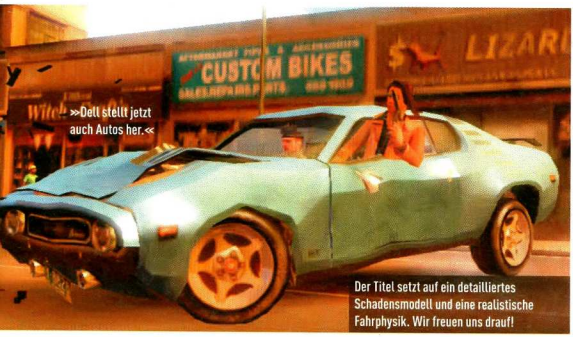
»Ein Pole in der Großstadt? Metro-Pole!«

Kommt Zeit, kommt Rad!

Driver 4 spielt im New York der Siebzigerjahre und in der Gegenwart. Beide Epochen sind grafisch authentisch nachempfunden.

Zurück in die Zukunft! In DRIVER 4 setzen die Entwickler wieder vermehrt auf wilde Verfolgungsjagden. Wir sind gespannt!

Rennspiel | Tanner ist tot, es lebe TK! Mit dem Abschied von Gründer und Chef Martin Edmondson bei Reflections beendet auch der alte *Driver*-Held seine Karriere. Der Neue ist ein vom Schicksal gebeuteltes Bürschchen: In den frühen Siebzigerjahren machte sich TK einen Namen in der New Yorker Untergrundszene – und wurde zum Dank von seinen Kollegen verpfiffen. Nach 28 Jahren Knast kehrt der Ärmste in die Metropole zurück und sinnt auf Rache. Erneut schleicht er sich in die Welt der illegalen Straßenrennen ein und versucht, die Verräter zu finden.



»Dell stellt jetzt auch Autos her.«

Der Titel setzt auf ein detailliertes Schadensmodell und eine realistische Fahrphysik. Wir freuen uns drauf!

FAHR ZUR HÖLLE

Driver 4 spielt in verschiedenen Zeitzonen. 50 Prozent des Abenteuers rast man durch das New York der Siebziger, während man die andere Hälfte in der Gegenwart erlebt. Das macht sich auch optisch bemerkbar. Im ersten Teil soll man entsprechend alte Autos benutzen und auch das Waffenarsenal entspricht den damaligen Standard. Im modernen New York geht es dann mit nagelneuen Wummen und Karossen zur Sache. Die Macher versprechen, dass die beiden Handlungsstränge geschickt miteinander verwoben sind und *Driver 4* deshalb viel Abwechslung und gleich zwei große Spielwelten bietet. Laut Hersteller warten über 260 Kilometer fotorealistisches Stadtgebiet auf Erkundung. Dafür stehen 80 fahrbare Untersätze mit authentischer Fahrphysik zur Verfügung. Neben den 40 Hauptmissionen sollen zahlreiche Nebenaufträge für noch mehr Nervenkitzel sorgen. Außer den für die Serie üblichen PS-Protzen dürfen Sie sich auch auf flotte Motorräder schwingen. Wie gewohnt besitzt auch *Driver 4* ein ultra-detailliertes Schadensmodell, das sich direkt auf die Steuerung auswirkt. Überhaupt scheint sich Reflections wieder auf die alten Stärken zu besinnen. Im neuen Teil setzen die Entwickler klar auf spektakuläre Fahrmanöver und TK soll nur 15 Prozent der Spielzeit damit beschäftigt sein, zu Fuß durch die Gegend zu tappen. Erscheinungstermin: März 2006 Ralph Wollner

Info: www.atari.com



Nagellack und Leder



Gar schreckliche Kreaturen mit Hämmern wollen Bloodrayne ans hautenge Leder.

Der Vorgänger erschien nie in Deutschland. BLOODRAYNE 2 dank THQ schon. Allerdings entschärft.

Action | Frollein Bloodrayne ist wie Wesley Snipes im Film *Blade* – nur halt mit großen Brüsten und anderen Vorzügen, die Hetero-Männern Freude bereiten. Ab 10. Februar turnt, schnetzelt und prügelt sich die Halbvampirin durch ihr zweites Abenteuer. Anders als im Vorgänger geht es diesmal nicht gegen Nazis. Die Handlung ist 60 Jahre später in der Gegenwart angesiedelt und unsere leckere Blutsaugerin muss die Welt vor einem dunklen Kult retten. Dabei setzt die rothaarige Schönheit wieder auf ihre Kampfkünste. 30 Standard-Schlagvarianten, zwölf so genannte „Finishing Moves", diverse Superkräfte, ausbaubare Klingen- und Schusswaffen sowie verbesserbare Fähigkeiten sollen für Abwechslung sorgen. Außerordentlich heftige Gewaltszenen und literweise Pixelblut dürfen Sie von der deutschen Fassung allerdings nicht erwarten. Harald Fränkel

Info: www.bloodrayne2.com

Schiebung!



Um die Wartezeit auf *Gothic 3* zu versüßen, veröffentlichten die Entwickler von Piranha Bytes dieses neue Bild.

GOTHIC 3 hat schon viele Fingernägel auf dem Gewissen: Deutschland wartet ungeduldig aufs Rollenspiel, das sich – wie die Entwickler jetzt zugeben – verschiebt.

Rollenspiel | Lange hielten die Entwickler eisern am Erscheinungstermin fest: Im ersten Quartal dieses Jahres sollte *Gothic 3* erscheinen. Doch auf Messen wie der E3 wuchs Skepsis: Mehr als eine technische Demo war nicht zu sehen, eine frühe Veröffentlichung schien unwahrscheinlich. Jetzt gab Kai Rosenkranz von Piranha Bytes zu: „Wir hängen etwas hinterher." Er sprach darüber, dass der angepeilte Termin nicht zu halten sei. Dafür verspricht er, den Fans „lieber ein schönes Spiel für die sonnigere Hälfte des Jahres" zu bieten. Auch Verleger Jowood ließ sich in die Karten schauen: Auf einer außerordentlichen Hauptversammlung wurde bekannt, dass Online-Ableger von *Gothic* und *Spellforce* denkbar wären. Weitere Ankündigungen für 2006: Add-ons zu *Die Gilde 2*, *Spellforce 2.5* und *Ski Racing 2007*. Thomas Weiß

Info: www.piranha-bytes.com

LIES MICH!

GP2X



»Angebrannt: Käsekuchen.«

Handheld | Eine echte Konkurrenz zu Sonys PSP ist der gerade erschienene *GP2X* nicht: Hersteller Gamepark sieht die neue tragbare Konsole auf Linux-Basis eher als Allzweckwaffe für Hobby-Tüftler. So zeigt das Gerät Fotos, Texte und E-Books in Farbe, spielt MP3s, Videos und sogar Spiele ab. Davon gibt es allerdings kaum Originalentwicklungen, nur Emulator-Ware. Das etwas komplizierte, aber durchaus interessante Gerät kostet 189 Euro bei der Firma Comtech. Im Lieferumfang befinden sich allerdings nicht mal Akkus, Netzteil oder die dringend benötigte SD-Speicherkarte. (JO)

Info: www.gp2x.com; www.comtech.de

Serious Sam 3

Ego-Shooter | Entwickler Croteam hat laut der Internet-Fanseite Seriously in einem Interview mit einer kroatischen Zeitschrift über den nächsten und voraussichtlich abschließenden Teil der *Serious Sam*-Trilogie gesprochen. Der sei bereits angedacht und und werde in Kürze begonnen. Gleichzeitig sei noch ein weiteres, weniger buntes Spiel geplant, das seinen Schwerpunkt auf einen kooperativen Mehrspieler-Modus legt. Ob die Spiele in Deutschland wie die bisherigen *Serious Sam*-Titel erneut über Take 2 erscheinen, steht noch nicht fest, sei aber „sehr wahrscheinlich", wie wir aus München erfahren haben. (JO)

Info: www.seriouszone.com

Postal 3: Catharsis



Ego-Shooter | Nicht genug damit, dass Uwe Boll (*Alone in the Dark*) das Spiel verfilmen will. Entwickler Running with Scissors kündigte nun den dritten Teil der kontroversen Postbotenserie an. Zur Handlung verrieten die Amerikaner nur: „Mehr Details darüber, was einem komplexen, vielschichtigen Individuum wie dem Dude passiert, nachdem er das Paradies ausgelöscht und es als (radioaktiven) Parkplatz hinterlassen hat." Klingt fies. Gut! Der Termin ist noch offen. (JO)

Info: www.gopostal.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTRIEB
1	■	1	Need for Speed: Most Wanted	EA
2	■	2	Age of Empires 3	Microsoft
3	▲	5	Die Sims 2	EA
4	▼	3	Call of Duty 2	Activision
5	▲	NEU	FIFA 06	EA
6	▲	NEU	Harry Potter und der Feuerkelch	EA
7	▲	NEU	Die Sims 2: Nightlife	EA
8	▼	6	Civilization 4	Take 2
9	▼	7	World of Warcraft	Vivendi Universal
10	▼	8	Fußball Manager 2006	EA

Quelle: SATURN

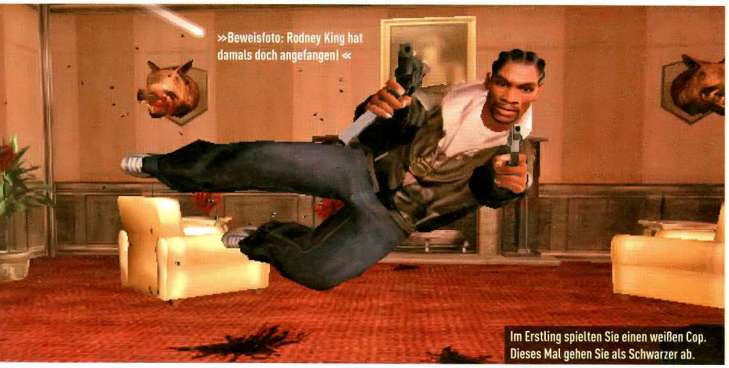


„CALL OF DUTY 2 IST DER MIT ABSTAND BESTE ZWEITER-WELTKRIEGS-SHOOTER, DEN SIE KAUFEN KÖNNEN."
—PC Action 01/06

„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
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 Its 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



Hier wirst Du verbigäppelt!

In TRUE CRIME: NEW YORK CITY mimen Sie einen Undercover-Cop, der richtig derbe aufräumt und es dabei mit dem Gesetz nicht so genau nimmt.

Action | Mit dem ersten *True Crime*-Titel gelang es Activision nicht, Rockstars Titelverteidiger *Grand Theft Auto* vom Gangster-Thron zu stoßen. Zu viele Macken vermiesten den Spielern die gute Laune. Zynische Schweinchen scherzten gar, das einzig „wahre Verbrechen" hätten die für den Titel verantwortlichen Entwickler begangen. Ob der Nachfolger *True Crime: New York City* besser abschneidet? Wie der Name schon sagt, treiben Sie dieses Mal rund um den Big Apple Ihr Unwesen. Sie mimen den Undercover-Bullen Marcus Reed, der den Tod seines Mentors rächen will. Sie verbringen Ihren Alltag in diversen Fahrzeugen, machen böse Buben genretypisch auch zu Fuß dingfest und hören dabei funky Musik. Im Gegensatz zu *GTA: San Andreas* gibt es weitaus mehr begehbare Gebäude und auch das Nahkampf-Repertoire ist sehr viel umfangreicher. Saucool: Als Synchronsprecher konnten die Macher Stars wie Christopher Walken, Lawrence Fishburne und Mickey Rourke gewinnen. Ende März erscheint das Teil, wobei die Konsolen-Versionen schon längst auf dem Markt sind. Die haben wir uns natürlich angesehen und sind positiv überrascht. Definitiv eine ganze Ecke besser als der Erstling, aber zum *GTA*-Killer reicht es vielleicht noch nicht. Ahmet Iscitürk

Info: www.truecrime.com



Echte Verbrechen!

Klar, in *True Crimes* geschehen kriminelle Dinge, doch das wahre Leben ist viel gemeiner.

Zwielichtige Bungee-Sprung-Anbieter



Dieter B. kam gerade noch mit dem Leben davon. Bei einem polnischen Anbieter buchte er einen Indoor-Bungee-Sprung. Diese entpuppten sich als Betrüger, die mit fehlerhaftem Billig-Equipment arbeiten. Dass der Möchtegern-Musiker B. nicht am Boden zerschellte, war dabei reines Glück (siehe Foto).

PC ACTION-Kaffee-Automat



Als Ersatz fürs Weihnachtsgeld schenkte uns die Verlagsleitung eine besonders stilvollee Kaffeemaschine. Wir hätten skeptisch werden müssen, als wir den Aufdruck „Waschpulver" lasen. Unser Chefredakteur machte uns aber weiß, dass es sich dabei um eine schlesische Edelrösterei mit komischen Namen handle. Gemein!

Ralph Wollners Todes-Sex



PC ACTION-Redakteur Ralph Wollner wollte seine Freundin für tot erklären lassen. Dabei war die Frau beim Sex mit ihm nur vor Langeweile eingeschlafen. Pathologen bemerkten den Irrtum zum Glück noch rechtzeitig. Geld und Schmuck der Untoten hatte der Pseudowitwer bereits in Strichjungen investiert.

Fotos: action press (3)



DER HINTERM TEICH MOTZT

HEINRICH LENHARDT IST IN SEINEM FORTSCHRITTSGLAUBEN UNERSCHÜTTERLICH.



Hält spielerische Innovationen für überbewertet: *Age of Empires*-Maestro Bruce Shelley von Ensemble Studios.

Manöverkritik

Spielemacher sind ein leidgeprüfter Haufen, die sich angesichts unbefriedigender Kritiken allenfalls heimlich heulend auf dem Klo einschließen, öffentliche Äußerungen zu Testurteilen aber vermeiden. Doch Ensemble Studios' Design-Altmeister Bruce Shelley feuerte unlängst in seinem Blog auf der Entwicklerstudio-Webseite einige interessante Salven ab. Shelley klagte darüber, dass die relativ unenthusiastischen Bewertungen von *Age of Empires 3* in der US-Presse auf eine „Innovations-Vorliebe" der Tester zurückzuführen seien: „Ich glaube, dass Tester es Spielen hoch anrechnen, wenn diese ihnen etwas wirklich Neues zeigen" – und das meinte er nicht als Kompliment. Seine Sichtweise: Profi-Kritiker seien durch den täglichen Umgang mit vielen Neuheiten verwöhnt und für schlichte Freuden nur noch bedingt empfänglich. Was als Vorwurf irgendwie hinkt, denn eigentlich wird so ziemlich jeder Spieler nach kurzer Neulings-Phase zum geschmäckle-rischen Vergleicher, der seinen Sparstrumpf lieber für Besonderes als Gewöhnliches plündert. Aber wie war das gleich wieder mit den überbewerteten Innovationen? Sicher hat man sich damit abgefunden, dass sich Genres nur noch in kleinen Evolutions-Schrittchen fortentwickeln und Fortsetzungen nicht weit vom Vorgänger-Stamm fallen. Doch die besten Programme ehren nicht nur bestehende Konventionen und sind handwerklich tadellos gemacht, sondern steuern dem Spielablauf auch etwas Frisches, Aufregendes bei. So wie die beim Levelaufbau verinnerlichte Physik-Simulation von *Half-Life 2* oder die Vermischung aus Online- und Einzelspieler-Design-Tugenden bei *World of Warcraft*. *Age of Empires 3* setzte eher auf Nummer sicher. So flogen ursprünglich geplante Kampfformations-Neuerungen in der Entwicklungs-Endphase wieder raus. Aber ein gewisses Maß an Innovation braucht es irgendwie wohl schon, damit gute Spiele die letzte Stufe zum Klassiker-Status erklimmen können.

All Rights Reserved. GameSpy and the "PowerOn" logo are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. www.gamespy.com

"Taktisches Spektakel"
PC Action, Januar '06

"Heißes Taktik-Eisen"
PC Powerplay, Januar '06

"Ersteindruck: Klasse"
VGA, Januar '06

WAR ON TERROR

MODERN COMBAT RTS

Release: 17.3.2006

China 8:30 Uhr,
eiskalte Terror-Anschläge.
Perfektes Strategiespiel –
War on Terror.

Zwischenstopp in Paris,
Sturmeinsatz der World Forces.
Perfekte Animationen –
War on Terror.

Weiterflug nach Mexiko,
hitzige Gefechte in der Innenstadt.
Perfekte Grafikpracht –
War on Terror.


SpaceCenter China , 2:06 MET


Canterburry, 9:47 MET


Paris, 14:23 MET


Nahost, 18:44 MET

www.WaronTerror.de



Auch hoch zu See treten die freien Völker Mittelerdes gegen Saurons Streitmacht an.



Saurons Schergen attackieren das Auenland! Mutige Elben kommen den Hobbits zu Hilfe.

Ringkampf, zweite Runde

Nur noch etwas Geduld. DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2 steht kurz davor, in den Hafen zu schippern.

Echtzeit-Strategie | Fantasyhungrige Tolkien-Fans dürfen bald wieder ran an den Speck. In wenigen Wochen soll *Die Schlacht um Mittelerde 2* starten. Um unseren Appetit noch zu steigern, veröffentlicht Electronic Arts immer wieder neue Screenshots, die uns das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen. Aktuell betrachten Sie einen Angriff der Horden Saurons auf das Auenland. Gegen die geballte Macht der Trolle und Orks scheinen die kleinen Hobbits nichts ausrichten zu können. Außerdem ergötzen Sie sich an spektakulären Seeschlachten, bei denen Sie das Salz des Meerwassers förmlich schmecken können. Diese spielen in der Fortsetzung eines der besten Strategiespiele von 2004 eine entscheidende Rolle. *Die Schlacht um Mittelerde 2* versetzt das Geschehen in die Randgebiete der Welt Mittelerde und erzählt Auseinandersetzungen, die in der Roman-Trilogie nur beiläufig erwähnt wurden. Außer den beiden Hauptkampagnen mit je etwa 15 Missionen erobern Sie das Fantasyland nun auch in einem *Risiko*-ähnlichen Modus. Aktuell läuft der geschlossene Beta-Test für Vorbesteller. Neid! Andreas Bertits

Info: www.bfme2.ea.com

Anzeige



Willkommen im Kalten Krieg...

In "Hammer & Sichel" befinden Sie sich in einer Welt, in der Sie niemandem vertrauen können, und Sie sich selbst immer am nächsten sein sollten. Es ist Frühjahr 1949, und Sie als sowjetischer Spion müssen einen dritten Weltkrieg zwischen der Sowjetunion und den USA verhindern. Decken Sie die Verschwörung in diesem taktischen Rollenspiel auf.

www.hammer-sichel.de

NIVAL INTERACTIVE cdv

Wolf und seine Freunde



Vom geplanten Fuhrpark mit mehr als zehn Vehikeln existieren bisher sowohl dieses Foto als auch mehrere Renderbilder.



Die Grafik soll auf dem neuesten Stand sein. Wie weit das Spiel gediehen ist, lässt sich derzeit kaum abschätzen.

Heißa! Mit WEHRWOLF steht uns ein Zweiter-Weltkriegs-Action-Adventure ins Haus – laut Entwickler im Stile von *Call of Duty*. Da warten wir doch drauf!

Action-Adventure | Was? *Call of Duty* als Adventure? Weder das erste *Wehrwolf*-Lebenszeichen vor einem Jahr, noch der gerade erfolgte Nachschlag gibt bis jetzt spielerische Feinheiten preis. Die Programmierer werben bisher lediglich mit der eigenen Grafikengine, die sowohl durch riesige, natürlich wirkende Landschaften als auch durch hübsche Innenlevels glänzen soll. Als Schauplatz dient das Areal in und um den im Dritten Reich existierende Kommandobunker Wehrwolf in Vinnitsa, Ukraine. Als sowjetischer Soldat der Spezialeinheit Victors schlagen Sie sich tief ins Feindgebiet, um das Geheimnis des mysteriösen Bunkers zu lüften. Neben einer Einzelspielerkampagne mit 15 Missionen sollen auch Anhänger des Rudelzockens zum Zuge kommen. Besonders stolz ist das Team auf Originalausrüstung sowie historische Waffen, die für Texturen und Modelle herhalten. Ob die Veröffentlichung noch im ersten Quartal dieses Jahres tatsächlich klappt, wagen wir aber zu bezweifeln. Ansgar Steidle

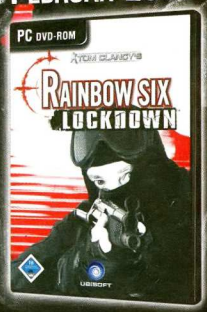
Info: www.ep.com.ua

BEREIT FÜR EINEN NEUEN EINSATZ?

Übernehme als Ding Chavez die Kontrolle über dein Team und treffe in 15 Missionen die richtigen strategischen Entscheidungen. Stürze dich im Multiplayer-Modus in aufregende Online- und LAN-Gefechte, modifiziere die aktuellsten Waffen mit neuen Erweiterungen und erlebe packende Koop- oder Deathmatch-Schlachten mit bis zu 16 Spielern.
Bist du bereit für Lockdown?



Februar 2006



www.rainbowsixgame.com







UBISOFT

Red Storm Entertainment

PC DVD ROM

Offizielle Liga
ELECTRONIC ESL SPORTS LEAGUE
www.esl-europe.net

TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX
LOCKDOWN

© 2005 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Rainbow Six Lockdown, Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft, the Soldier Icon and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company.

LIES MICH!

Officers: Gott mit uns



Echtzeit-Strategie | Welcher Hobby-Stratege hat nicht schon mal davon geträumt, den gesamten Verlauf des Zweiten Weltkriegs nachspielen zu können, anstatt nur ausgewählte Schlachten? 3A Games *Officers: Gott mit uns* erfüllt Ihnen diesen Wunsch. Zu Beginn entscheiden Sie sich für eine Seite, Deutschland, Russland oder die USA und ob Sie lieber Infanterie oder eine Panzerdivision spielen möchten. Diese begleiten Sie schließlich in den Jahren 1939 bis 1945 durch unzählige Schlachten. Die Computer-KI folgt einem realistischen Kriegsverlauf und schickt pro Seite bis zu 15.000 Einheiten in den Kampf. Sie erleben historische Schlachten wie die Landung in der Normandie oder den Überfall Russlands auf Finnland. Sowohl Gelände als auch Wetter und Tageszeit spielen eine Rolle. Das veränderbare Terrain lässt Sie beispielsweise auch Soldaten eingraben. *Officers* soll als sehr komplexe Kriegssimulation erscheinen – allerdings erst später im Jahresverlauf. Ein genauer Erscheinungstermin steht noch nicht fest. Ein so ambitioniertes Projekt braucht eben seine Zeit. (AB)

Info: www.officers-game.com

Outrun 2006: Coast 2 Coast

Rennspiel | Malerische Küsten, schnittige Ferraris und überwältigendes Geschwindigkeitsgefühl: Was bisher nur in Filmen vorkommt, ist bald auch für PC, PS2 und PSP verfügbar. In der Neuauflage des Arcade-Klassikers *Outrun* aus dem Jahr 1986 fahren Sie zwölf Asphalt-Heizer, darunter die Ferraris F430, Testarossa und das Modell Superamerica. Auf den insgesamt 30 Strecken begleitet Sie die für die Serie typische Blondine auf dem Beifahrersitz. Das Spiel soll einen Lizenz-, Arcade- und einen Mehrspieler-Modus für bis zu fünf Mitspieler beinhalten. Eine Konvertierung auf die XBox ist nicht angekündigt, da *Coast 2 Coast* bereits eine aufgebohrte Variante des Spiels *Outrun 2* für die XBox darstellt. (PS)

Info: http://www.sumo-digital.com

Codemasters besorgt's Ihnen gratis!

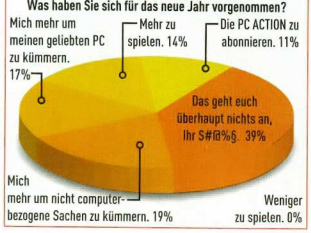


Rennspiel | Die Münchner Spieleschmiede findet PC ACTION so toll, dass sie fünf unserer Leser sogar beschenkt. Wenn Sie also keine Mäuse mehr im Geldbeutel haben und trotzdem *DTM Race Driver 3* spielen wollen, machen Sie einfach bei unserem Gewinnspiel mit. Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Preisfrage: Der wievielte Serienteil ist *DTM 3*? – A: der erste; B: der zweite; C: der dritte? (RW)

Info zu DTM 3: www.codemasters.de

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Was haben Sie sich für das neue Jahr vorgenommen?



Rüstungsgegner

Und noch ein Rollenspiel für Oktober 2006: TWO WORLDS ist von den *Earth 2160*-Machern.

Rollenspiel | Eine zehn Mal leistungsfähigere Grafikengine als die von *Earth 2160* versprechen die Entwickler von Reality Pump – und nehmen den Mund damit ziemlich voll, was wir sonst nur bei Frauen gut finden. Dafür klingt die Story nach Standardkost: Held startet Rachefeldzug. *Two Worlds* soll sich durch Echtzeit-Kämpfe, große Entscheidungsfreiheit und interessante Figuren auszeichnen. Zudem geplant: ein Mehrspieler-Modus (kooperativ und Deathmatch) für insgesamt acht Spieler. Thomas Weiß

Info: www.2-worlds.com



Heiße Fahrgestelle



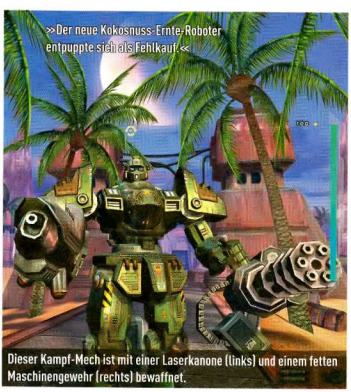


In Frogsters neuem Rennspiel ADRENALIN sind die Hauptdarsteller knackige Mädels.

Rennspiel | Zur Auswahl stehen ein Dutzend blutjunge Schönheiten. Das Ziel ist es, mit den holden Damen an wilden Rennen in einer TV-Show teilzunehmen und die Mädels populär zu machen. Neben den Rennsequenzen wartet auch noch ein großer Managerteil auf Sie. Hier unterrichten Sie die Ladys, wie sie am besten in der Öffentlichkeit auftreten und die Sympathien des Publikums einheimsen. *Adrenalin* erscheint am 31. März. Ralph Wöllner

Info: www.frogster-interactive.de/spiel202.html

Heilig's Mechle!



Auf den futuristischen Schlachtfeldern von WAR WORLD nehmen Sie in einem hochgezüchteten Kampfroboter Platz und lassen die Sau raus. Fett!

Mehrspieler-Shooter | Auch wenn *War World* auf den ersten Blick an einen Ableger der *Mechwarrior*-Serie erinnert, handelt es sich vielmehr um einen schnellen Mehrspieler-Shooter im Stile von *Unreal Tournament 2004*. Für jeden Abschuss bekommen Sie Geld gutgeschrieben, mit dem Sie Ihre zweibeinige Kampfmaschine beispielsweise durch fette Laserwummen oder Raketenrucksäcke aufrüsten. Bei den Spielmodi setzt *War World* auf die bewährten Varianten Assault, Team-Deathmatch, Deathmatch und Capture the Flag. Wer keine Internetverbindung besitzt, trainiert offline gegen Bots. Benjamin Bezold

Info: www.backtogames.de

Nimm drei!



»*Frontal 21* ist bereits alarmiert: Jetzt schießen schon die Pilze aus dem Boden!«

In den Massenschlachten setzen Sie auch zerstörerische Zaubersprüche ein.

Mit HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES steht bald ein Strategie-Rollenspiel-Mix ähnlich *Spellforce* ins Haus.

Echtzeit-Strategie | Eckart, die Russen sind da! Diesmal aber nicht mit Fliegerangriffen, sondern als Initiator einer neuen Spiele-Trilogie. Der ukrainische Entwickler GSC Game World plant für den ersten Teil *Heroes of Annihilated Empires* vier spielbaren Rassen mit jeweils drei Helden. Die züchten Sie entweder durch die Rollenspiel-Elemente so hoch, dass Sie mit ihnen Ihre Gegner quasi im Alleingang plätten, oder Sie bevorzugen den Strategieteil des Titels. Dann errichten Sie Städte und große Armeen; Ihre Helden unterstützen diese. Zwischen beiden Spielformen sollen Sie problemlos wechseln können. Voraussichtlich ab September 2006 greifen Sie in den mystischen Fantasiewelten zu Schwert und Magie.

Andreas Bertits

Info: www.heroesofae.com

Gutes UBISOFT Stöffchen!

Was ist neu im Spiel *Prince of Persia: The Two Thrones*?

A) Kinderwagenrennen
B) Go-Kart-Rennen
C) Streitwagenrennen

Weihnachten ist zwar lange vorbei, aber da die meisten PC ACTION-Leser sicher nicht brav gewesen und ergo leer ausgegangen sind, sorgt Ubisoft nun für Stimmung. Die Franzosen werfen zehn *Rainbow Six Lockdown*-T-Shirts und fünf *Prince Of Persia: The Two Thrones*-Kapuzenpullis unters Leservolk. Auch fünf *Prince of Persia*-Kartenspiele lässt Ubisoft springen. So ausgestattet sollten lange und kalte Winterabende kein Problem mehr sein.

5x KAPUZENPULLIS
Prince of Persia: The Two Thrones



10x T-SHIRT
Rainbow Six Lockdown

5x KARTENSPIEL
Prince of Persia: The Two Thrones

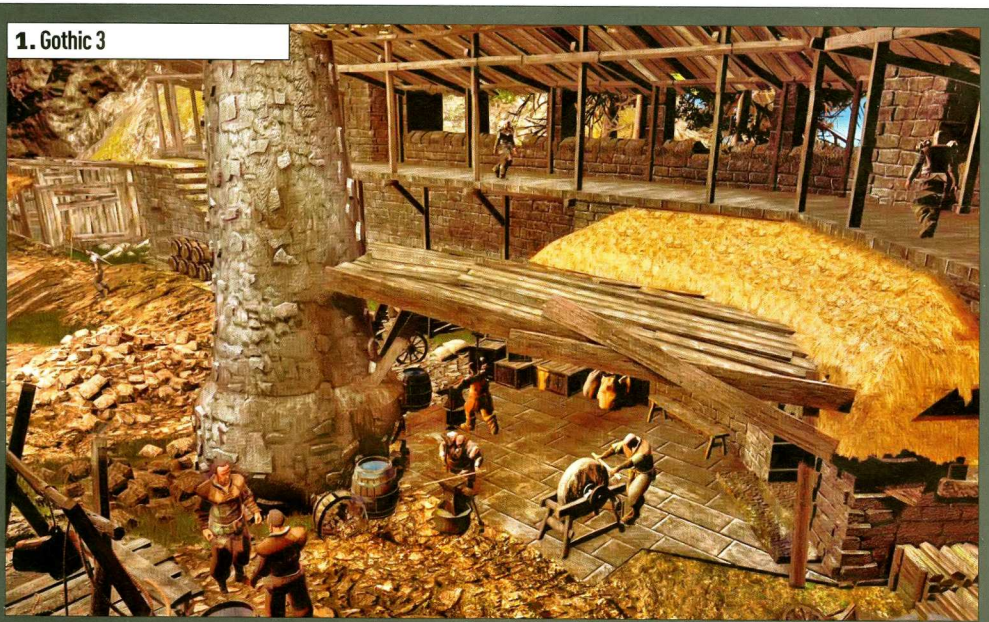
Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



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 20.

1. Gothic 3

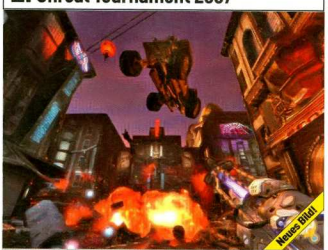


Um was geht es?
Gothic 3 soll die Trilogie um den namenlosen Helden zu einem furiosen Finale bringen. Nach dem Minental in Teil eins und einer Insel in Teil zwei geht es nun auf dem Festland zur Sache. Was steckt hinter der Invasion der Orks und was haben die Götter damit zu tun? In diesem Jahr erfahren wir es endlich!

Warum brauchst du es?
Eine freie Spielwelt, wie Sie sich Knastbrüder nur vorstellen können, eine epische Geschichte, von der sogar Hollywood träumt, und eine unglaubliche Optik, als würde Heidi Klum neben Ihnen sitzen. Mehr geht wohl kaum. Freuen Sie sich auf *Gothic 3* – das ist aus der Kategorie „Unbedingt haben wollen"!

Was gibt es Neues?
Kürzlich gaben die Entwickler bekannt, dass es aus zeitlichen und finanziellen Gründen keine Reittiere und keine gerenderten Zwischensequenzen geben werde. Dafür erwähnte Herausgeber Jowood, dass Pläne für einen vierten Teil, ein Online-Rollenspiel im *Gothic*-Universum und für *Gothic Episodes* vorliegen.

2. Unreal Tournament 2007

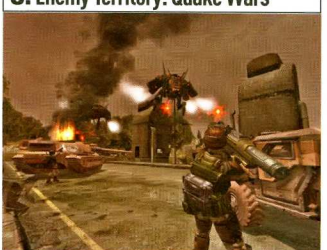


Um was geht es?
Während Sie die unglaublich detaillierte Grafik bewundern, ballern Sie sich durch futuristische Arenen, heizen in Fahrzeugen durch die Gegend und erlangen Ruhm und Ehre.

Warum brauchst du es?
Sie wollen, dass Ihre Computerspiele so ausschauen, wie Sie gern aussehen würden? Dann brauchen Sie *UT 2007*, denn das Sie einfach scharf aus.

Was gibt es Neues?
Die Entwickler gaben bekannt, dass die Kämpfe zusammenhängen. Beispielsweise erkämpfen Sie sich in einer Schlacht ein Fahrzeug, das Sie in die nächste übernehmen.

3. Enemy Territory: Quake Wars



Um was geht es?
Der Krieg im Weltall nimmt kein Ende und da weder die Strogg noch die Menschen bereit sind, aufzugeben, greifen Sie in diesem Mehrspieler-Shooter zur virtuellen Wumme.

Warum brauchst du es?
Mehrspieler-Shooter-Fans mit einem Hang zu Sciencefiction-Szenarien kommen voll auf ihre Kosten. Wenn Sie außerdem noch *Quake 4* mögen, erfüllen sich alle Träume.

Was gibt es Neues?
Alle Neuigkeiten sollten Sie in unserem gigantischen Bericht in der Vorausgabe gelesen haben. Seitdem hat sich an der Front nichts weiter getan. Wir halten Sie auf dem Laufenden.

4. The Elder Scrolls 4: Oblivion



Um was geht es?
Wie in jedem *Elder Scrolls*-Spiel ruht das Schicksal der Fantasywelt Tamriel wieder auf den Schultern eines Gefangenen. Stoppen Sie die Invasion aus der Hölle!

Warum brauchst du es?
Die neuartige Radiant-KI der Nichtspielercharaktere soll für eine glaubwürdige und lebendige Welt sorgen. Und das haben wir uns doch schon immer für ein Computerspiel gewünscht.

Was gibt es Neues?
Im aktuellen Entwicklertagebuch erzählt Programmierer Brandon Anthony, wie sich die Magie auf die Welt auswirkt. Flächenzauber etwa sollen besonders spektakulär sein.

5. Dark Messiah of Might and Magic



Um was geht es?
Mit harten Bandagen kämpfen Sie gegen einen bösen Finsterling, der das Land Ashan unterjochen will. Unerhört!

Warum brauchst du es?
Rollenspiel-Action-Mischungen wie *Deus Ex* kommen bei den Spielern besonders gut an. Und genau auf diese beiden Aspekte setzt *Dark Messiah* – klasse.

Was gibt es Neues?
Einige Screenshots zeigen ein paar der vielen Zaubersprüche in Aktion. Heizen Sie Gegnern mit Feuerbällen ein oder machen Sie sie per Vereisung kalt! Hat PC Action bereits gezeigt.

6. Prey



Um was geht es?
Indianer Tommy hat es schwer. In einem außerirdischen Raumschiff kämpft er gegen schleimige Aliens.

Warum brauchst du es?
Die neuen Elemente wie der Spiritwalk und an Wänden entlangspazieren bringen frischen Wind in den 3D-Shooter-Bereich. Außerdem macht die Grafik Lust auf mehr.

Was gibt es Neues?
Genau wie bei *Enemy Territory: Quake Wars* gilt auch bei *Prey*: Alle Neuigkeiten haben wir Ihnen in unserem großen Vorschauebericht der letzten Ausgabe präsentiert.

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



Um was geht es?
Sie erforschen das Gebiet um das zum zweiten Mal radioaktiv verseuchte Tschernobyl und kämpfen gegen Mutanten.

Warum brauchst du es?
Die Versprechungen der Entwickler über eine frei begehbare Spielwelt und intelligent agierende Nichtspielercharaktere lassen einem das Wasser im Mund zusammenlaufen.

Was gibt es Neues?
Nach der Verschiebung auf Oktober 2006 wurde es ruhig um den Action-Rollenspiel-Mix. Es herrscht Nachrichtensperre bis voraussichtlich Februar.

8. Splinter Cell 4: Double Agent



Um was geht es?
Sam Fisher sitzt im Knast. Als Doppelagent soll er sich in eine Terroristengruppe einschleichen und sie kalt stellen.

Warum brauchst du es?
Endlich sind Sie nicht mehr nur in der Dunkelheit unterwegs und die Storyverzweigungen lassen auf ein abwechslungsreiches Spielgeschehen schließen.

Was gibt es Neues?
Um das Vertrauen der Terroristen zu erschleichen, muss Sam auch Unschuldige ausschalten. Vorbei sind die Zeiten des guten Kämpfers. Harte Zeiten – harte Methoden.

9. Hellgate: London



Um was geht es?
Retten Sie die Welt vor den Kreaturen der Hölle! Entweder allein oder mit mehreren Freunden ziehen Sie in den Kampf.

Warum brauchst du es?
Das Spiel klingt einfach zu gut, um schlecht zu sein. Die Mitglieder des alten *Diablo*-Teams haben auch alle die nötige Erfahrung, um den Titel zu einem Hit zu machen.

Was gibt es Neues?
Die Entwickler wollen verstärkt auf die Geschichte Londons eingehen. Vor allem das U-Bahn-Netz spielt eine zentrale Rolle. Hier soll es ordentlich zur Sache gehen.

10. Sin Episodes: Emergence



Um was geht es?
Colonel John R. Blade tritt wieder zum Kampf gegen den bösen SINTek-Konzern an. Dieses Mal mit tatkräftiger Unterstützung.

Warum brauchst du es?
Gepflegt ballern dank der *Source*-Engine, das wollen wir doch alle. Dazu eine spannende Geschichte und eine Gegenspielerin mit pralten ... Argumenten. Super!

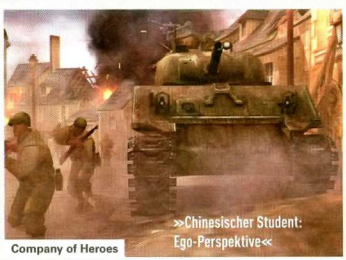
Was gibt es Neues?
Demnächst geht es los. Die Entwickler möchten noch etwas am Feintunig werkeln, aber ansonsten sei die erste Episode fertig, so Michael Russel von Ritual.

Du fehlst mir!

So schnell kann es gehen. Letzten Monat noch in den Top 40, diese Ausgabe weit abgeschlagen. Dabei hat *Full Spectrum Warrior 2: Ten Hammers* das gar nicht verdient. Denn bereits der Vorgänger überzeugte mit durchdachter Taktik und spannenden Einsätzen. Jetzt geht der Krieg im Nahen Osten in die zweite Runde. Um das despotische Al-Afad-Regime zu stürzen, greifen Sie nun auch auf Panzer zurück, treten den zahlreichen Gegnern in Kämpfen in Häusern entgegen, benutzen Luftangriffe, um ganze Horden von Feinden auszuschalten und gehen mit dem Scharfschützen gezielt gegen einzelne Soldaten vor. Hört sich doch gut an, oder? Das Beste, *Full Spectrum Warrior 2: Ten Hammers* soll bereits im März erscheinen. Hurra!



Auf der Lauer



Company of Heroes

Obwohl der Zweite Weltkrieg als Szenario für Computerspiele mittlerweile etwas abgenudelt ist, gibt es doch ab und zu Spiele, die diese Zeit wieder interessant machen. Gutes Beispiel dafür ist das Echtzeit-Strategiespiel *Company of Heroes* von Relic. Mit *Warhammer 40.000: Dawn of War* haben die Entwickler schon bewiesen, dass sie actiongeladene, spannende Strategieepen schaffen können. Der neue Titel soll das hervorragende Prinzip noch verfeinern. Im Spiel scheuchen Sie die Männer der Able Company über das kriegsgebeutelte Europa. Der Mehrspieler-Modus ist laut der Entwickler sogar schon fast fertig. Und das, obwohl das Spiel nicht vor dem Sommer erscheint. Vorbildlich.

Top 40

Platz Vormonat	Spiel | Genre	Entwickler
1 ■ (1)	Gothic 3 | Rollenspiel	Piranha Bytes
2 ■ (2)	Unreal Tournament 2007 | Action	Epic Games
3 ■ (3)	Enemy Territory: Quake Wars | Action	Splash Damage
4 ▲ (5)	The Elder Scrolls 4: Oblivion | Rollenspiel	Bethesda Softworks
5 ▼ (4)	Dark Messiah of Might and Magic | Action	Arkane Studios
6 ▲ (7)	Prey | Action	3D Realms
7 ▼ (6)	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | Action	GSC Game World
8 ▲ (15)	Splinter Cell 4: Double Agent | Action	Ubisoft Shanghai
9 ▼ (8)	Hellgate: London | Rollenspiel	Flagship Studios
10 ■ (10)	Sin Episodes: Emergence | Action	Ritual Entertainment
11 ▼ (9)	Alan Wake | Action	Remedy
12 ▲ (NEU)	Condemned: Criminal Origins | Action	Monolith
13 ▼ (11)	World of Warcraft: The Burning Crusade | Rollenspiel	Blizzard
14 ▼ (12)	Timeshift | Action	Saber Interactive
15 ▼ (13)	Star Wars: Empire at War | Strategie	Petroglyph
16 ■ (16)	DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2 | Strategie	EA LA
17 ▲ (NEU)	Half-Life 2: Aftermath | Action	Valve
18 ▲ (NEU)	Armed Assault | Action	Bohemia Interactive
19 ▼ (14)	Neverwinter Nights 2 | Rollenspiel	Obsidian
20 ▼ (17)	Spellforce 2: Shadow Wars | Strategie	Phenomic
21 ▼ (18)	Warhammer: Mark of Chaos | Strategie	Black Hole Studios
22 ▲ (23)	Anno 1701 | Strategie	Sunflowers
23 ▲ (26)	Der Pate | Action	EA Games
24 ▼ (20)	Titan Quest | Rollenspiel	Iron Lore
25 ■ (25)	Hitman 4: Blood Money | Action	IO Interactive
26 ▼ (19)	Duke Nukem Forever | Action	3D Realms
27 ▲ (28)	Company of Heroes | Strategie	Relic
28 ▼ (21)	Tomb Raider: Legend | Action	Crystal Dynamix
29 ▲ (31)	Dungeons & Dragons Online: Stormreach | Rollenspiel	Turbine
30 ▼ (24)	Bad Day L.A. | Action	Enlight Software
31 ▼ (27)	Paraworld | Strategie	SEK
32 ▲ (NEU)	Project IM | Action	Zero Point Software
33 ▼ (30)	Sacred 2 | Rollenspiel	Ascaron
34 ▼ (33)	Der Herr der Ringe Online | Rollenspiel	Turbine
35 ▼ (29)	Supreme Commander | Strategie	Gas Powered Games
36 ▲ (39)	Age of Conan: Hyborean Adventures | Rollenspiel	Funcom
37 ▲ (40)	Bioshock | Action	Irrational Games
38 ▼ (34)	Heroes of Might and Magic 5 | Strategie	Nival Interactive
39 ▲ (NEU)	Red Orchestra: Ostfront 41-45 | Action	Tripwire Interactive
40 ▲ (NEU)	Stubbs the Zombie | Action	Wideload Games

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 22

Sachpreise im Gesamtwert von 5.400 Euronen können Sie hier diesen Monat abgreifen. Zu gewinnen gibt es unter anderem einen Traum-PC, Super-Grafikkarten und Bildbearbeitungssoftware der Firmen Red Zac, ACDSee, Be Quiet!, 3R Systems, Ati, Listan, HP und Fujitsu-Siemens. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie die Frage auf Seite 22 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 42" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 42 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 3-06", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



DTM Race Driver 3

SEITE 16

Wroooooooom! Sie möchten doch bestimmt mal wieder so richtig auf Touren kommen. Und womit geht das am Besten? Genau, mit *DTM Race Driver 3* von Codemasters. Glauben Sie uns nicht? Dann sacken Sie doch in diesem Gewinnspiel eine von fünf Vollversionen des PS-Traums ein. Wer am Gewinnspiel teilnehmen will, beantwortet die Frage auf Seite 16 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 43" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 43 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: „DTM", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Prince of Persia 3: The Two Thrones

SEITE 17

Ha, für Sie tun wir doch immer geniale Sachen auf! Diesmal war Ubisoft so frei und stiftete uns Fanartikel zu *Prince of Persia 3: The Two Thrones* und *Rainbow Six Lockdown*. Davon wollen Sie auch was? Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie die Frage auf Seite 17 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 44" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 44 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Prince", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Spielemäuse

SEITE 144

Gleich 2.000 dpi Auflösung bringt die Spielermaus Copperhead von Hersteller Razer auf die Matte. Per Schalter stellen Sie die Abtastrate selbst ein. Sieben Nager schleudern wir unter das zockwütige Volk. Sie wollen so ein scharfes Mäuschen haben? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 144 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 45" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 45 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: „Razer", 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 113

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 46" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 46 Vivisector) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Darauf wartest Du!

SEITE 18

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 47" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 47 Oblivion) 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 wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

www.evo24Pc.de

All inclusive PC's der nächsten Generation build by A&O Evolution, das A und O in Sachen IT-Systeme



Evo i-Mod 3400 Pro

420 Watt Low Noise Midi Disign Tower
mit Seitenfenster, blau beleuchtet
2x Front + 4x Rear USB & Front Audio
Nforce-4 Mainboard
AMD Sempron 3400+ 64Bit
Arctic Silencer64 ULTRA TC *Low Noise* Kühler
1024 MB DDR-RAM PC400 (Marke)
16x48x DVD-Rom / 16x16x *DVD+/-R/RW DL*
16 in 1 Card Reader
250 GB HD *8MB* Cache 7200U
512 MB Nvidia *Geforce 6600* TV+DVI *PCI-E*
10/100/1000 Mbit Netzwerk
7.1 Dolby Digital Sound
Tastatur & Wheelmaus / Nero 6 / DVD-SW
Nvidia Hardware Firewall + AMD Firewall

699.-€ *Mit Windows XP Home dt. 788.- €*

Evo iMod 3700Pro

550Watt SLi Low Noise Midi Tower
1x Front FireWire / Temp. Display
2x Front + 4x Rear USB & Front Audio
Gigabyte NFORCE-4 SLI Mainboard
AMD *Athlon 64 3700+*
Arctic Freezer 64 *Low Noise* Kühler
2048 MB DDR-RAM PC-400 Corsair Value
16 in 1 Card Reader
16x DVD+/-R/RW DL Brenner
300GB HD 7200U 16MB Cache
2x Geforce 7800GT 256MB im SLI Modus
10/100/1000 Netzwerkchip RJ-45
Dolby 7.1 Soundchip
Tastatur & Wheelmaus / Nero 6 / DVD - SW
Nvidia Hardware Firewall + AMD Firewall

1699.-€ *Mit Windows XP Home dt. 1788.- €*

Evo Liberty X3401

420 Watt Low Noise Midi Tower
1x Front FireWire / Temp. Display
2x Front + 4x Rear USB & Front Audio
Gigabyte NFORCE-4 Mainboard
AMD *Sempron 3400+ CPU 64Bit*
Arctic Silencer64 ULTRA TC *Low Noise* Kühler
1024 MB DDR-RAM PC-400 (Marke)
16 in 1 Card Reader
16x DVD+/-R/RW DL Brenner
200GB HD 7200U 8MB Cache
512 MB Radeon X700 TV+DVI PCI-E
10/100/1000 Netzwerkchip RJ-45
Dolby 7.1 Soundchip
Tastatur & Wheelmaus / Nero 6 / DVD - SW

666.-€ *Mit Windows XP Home dt. 749.- €*

Evo Liberty X3702

420 Watt Low Noise Midi Tower
1x Front FireWire / Temp. Display
2x Front + 4x Rear USB & Front Audio
Gigabyte NFORCE-4 Mainboard
AMD *Athlon 64 3700+*
Arctic Silencer64 ULTRA TC *Low Noise* Kühler
1024 MB DDR-RAM PC-400 (Marke)
16 in 1 Card Reader
16x DVD-Rom Laufwerk
16x DVD+/-R/RW DL Brenner
300GB HD 7200U 16MB Cache
512 MB GeForce 6600 TV+DVI PCI-E
10/100/1000 Netzwerkchip RJ-45
Dolby 7.1 Soundchip
Tastatur & Wheelmaus / Nero 6 / DVD - SW

799.-€ *Mit Windows XP Home dt. 888.- €*

Evo Liberty X3702

550Watt SLi Low Noise Midi Tower
1x Front FireWire / Temp. Display
2x Front + 4x Rear USB & Front Audio
Gigabyte NFORCE-4 SLI Mainboard
AMD *Athlon 64 4000+*
Arctic Freezer 64 *Low Noise* Kühler
1024 MB DDR-RAM PC-400 Corsair Value
16 in 1 Card Reader
16x DVD+/-R/RW DL Brenner
300GB HD 7200U 16MB Cache
2x Geforce 6600GT 256MB im SLI Modus
10/100/1000 Netzwerkchip RJ-45
Dolby 7.1 Soundchip
Tastatur & Wheelmaus / Nero 6 / DVD - SW

1299.-€ *Mit Windows XP Home dt. 1388.- €*





Evo ECO 3000

350 Watt Midi Tower *Low Noise* - *2x Front USB + Audio* - AMD Sempron *3000+* - Coolermaster *Low Noise Kühler* -
512 MB DDR PC-400 *Infineon* - *16x DVD+/-R/RW DL* - 80 GB 7200U - 32-128 Unichrome 3D VGA shared - 10/100 Netzwerkchip -
Dolby 5.1 Soundchip - Tastatur & Wheelmaus - Nero 6 / DVD SW - *AGP Port Free*

366.-€ *Mit Windows XP Home dt. 455.- €*

Evo ECO 3000 Pro

350 Watt Midi Tower *Low Noise* - *2x Front USB + Audio* - AMD Sempron *3000+* - Coolermaster *Low Noise Kühler* -
512 MB DDR PC-400 *Infineon* - *16x DVD+/-R/RW DL* - 200 GB 7200U - 256 MB GeForce 6200TC PCI-E TV/DVI
- 10/100 Netzwerkchip - *Dolby 5.1* Soundchip - Tastatur & Wheelmaus - Nero 6 / DVD SW -

429.-€ *Mit Windows XP Home dt. 519.- €*

Alle Evolution PC-Systeme...

installieren wir gerne nach Ihren Vorstellungen (Partitionen etc.)! Bei Nachnahme kommen 6,00 € Gebühr hinzu, bei Vorkasse 3,00 €, Versandkosten für Komponenten zuzüglich 6,00 € bis Warenwert 250,00 € dannach versandfrei!

Maxtor	EMPREX	Xpertvision	Xpertvision	512 MB DDR
300GB USB 2.0 externe HD mit 16MB Cache 7200U	4GB MP3 Player schwarz, mit Display Massig Speicher !	Geforce 6600 PCI-E 512 MB DDR TV-DVI Retail	Radeon X700 PCI-E 512 MB DDR TV-DVI Retail	PC400 Infineon
155.-€	**139.-€**	**119.-€**	**119.-€**	**44,- €**

Alle Evolution PC-Systeme...

- inkl. 2 Jahre, 24 Std. Pick up & return Service
- betriebsbereit inkl. Maus & Tastatur (kpl. Vorinstalliert bei Order mit OS)
- inkl. 3D Belastungstest und Qualitätsicherung vor Auslieferung
- mit LOW NOISE Architektur, super leise aber Leistung pur!

512 MB DDR PC400 Corsair Val.
49,-€

A&O EVOLUTION

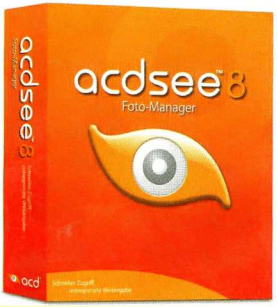
Bestell Hotline: Endkunden 06251-854890 / Händler 06251/8548920 von 10 - 18 Uhr

PC-Systeme - Server Systeme - Komponenten und Peripherie - Build To Order - Großhandel

Die große Absahne!

Satte Preise im Gesamtwert von 5.400 Euro warten auf Sie! Die heißen Teile haben ACDSee, Ati, Be Quiet!, 3R Systems, Listan, Red Zac, Fujitsu-Siemens und HP zur Verfügung gestellt. Machen Sie mit! Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen **PC Games** und **PC Games Hardware** statt.

Auf die Plätze, fertig, los! Diesmal gibt es zu gewinnen:



35x ACDsee 8

PROFI-SOFTWARE VON ACDSEE

ACDSee 8 ist das „Rundum glücklich"-Paket, wenn Sie gern mit digitalen Bildern arbeiten. Neben der Organisation und Verwaltung Ihres Bildarchivs können Sie mit ACDSee 8 Bilder und Mediendateien am PC betrachten. Zusätzlich stehen viele Werkzeuge zum Überarbeiten der Bilder bereit. Ein implementiertes Brennprogramm rundet die umfassende Profi-Software ab.

Gesamtwert: € 1.800,-



3x 3R System HT110

ATI, BE QUIET! UND 3R SYSTEMS

Listan dreht auf! Neben drei Edel-HTPC-Gehäusen von 3R Systems und drei PC-Kraftwerken von Be Quiet! bietet der Distributor zusätzlich noch drei geniale High-End-Gaming-Multimedia-Grafikkarten X1800 XL (All in Wonder) von Ati an.

Gesamtwert: € 1.800,-

3x Be Quiet! BQT P6-520W





3x Ati All in Wonder X1800 XL

DAS RED-ZAC-DREAM-TEAM

Wer zu Weihnachten keinen Zocker-PC abgesahnt hat, den verwöhnt nachträglich Red Zac. Neben der brandheißen Machine from Hell mit geballter Grafik-Power setzt ein 19-Zoll-TFT von Fujitsu-Siemens das Spielgeschehen ins rechte Bild. Der HP PSC 2575 rundet das Paket mit einem Fotodrucker ab. Klasse, oder was?!

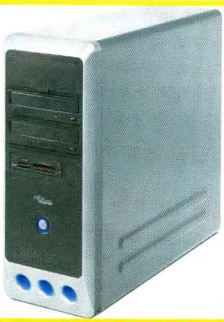
Gesamtwert: € 1.800,-

1x Fujitsu-Siemens C19-11



1x HP PSC 2575





1x Red Zac Machine from Hell V „8"

DAS MUSST DU WISSEN!

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

Wie viele Tage hat der Februar im Jahr 2008?

a) 28
b) 29
c) 30
d) 31

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **28. Februar 2006**.

SCHARFES ANGEBOT!



33% SPAREN + GRATIS-EXTRA

Holen Sie sich jetzt das Miniabo von PC ACTION! Sie erhalten 3 Ausgaben plus den exklusiven *GT Legends*-Girls-Kalender 2006 für nur 9,90 Euro.

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; Telefon: +43 (0)6246 882 882, Fax: +43 (0)6246 8825277.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

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

PC ACTION

Ja, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + Girls-Kalender für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC ACTION, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Aboservice nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Telefon, Post oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Als Gratis-Dankeschön erhalte ich:
***GT Legends*-Girls-Kalender 2006**
(Art.-Nr.: 002851)
(Lieferung solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

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

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA MI 10

1&1 DSL



1&1 SURF & PHONE-BOX WLAN 2+

€ 0,– *

NEU!

1&1 DSL2+ MIT BIS ZU

JETZT BESTELLEN UND 2006 ALS ERSTER

* 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 Netzanschluss, z. B. 1&1 DSL 6.016 für 24,99 €/Monat oder 1&1 DSL2+ für 29,99 €/Monat (jeweils ohne Bereitstellungsgebühr). 1&1 DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar. Norton Internet Security™ 2005 Online können Sie 6 Monate kostenlos testen (Kündigung jederzeit während der Testmonate, danach 4,99 €/Monat). &1 DSL-Telefonie: kostenlos telefonieren zwischen 1&1, GMX und WEB.de-Nutzern, bzw. ins deutsche Festnetz für nur 1 ct/Min. Optional: rund um die Uhr kostenlos ins deutsche Festnetz telefonieren mit der 1&1 Phone FLAT (exklusiv für Privatkunden) für nur 9,99 €/Monat. Für die komfortable 1&1 DSL-Telefonie mit Ihrem vorhandenen Telefon nutzen Sie die 1&1 Surf & Phone-Box WLAN 2+ für 0,– € in Verbindung mit der 1&1 Phone FLAT, sonst 29,99 €. Hardware-Preise gelten jeweils zzgl. 9,60 € Versandkosten-Pauschale. Die Mindestvertragslaufzeit der Angebote bei 1&1 DSL beträgt 12 Monate. Ein Angebot für alle, die in den letzten 3 Monaten keine 1&1 DSL-Kunden waren.

Member of united internet

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

ECHTE FLATRATE AB

€ 4,99 pro Monat*

1&1 DSL SURF & PHONE



Jetzt geht's mit 1&1 auf die ultimative Überholspur: Als erster Anbieter baut 1&1 den neuen Zukunftsstandard DSL2+ in Deutschland flächendeckend aus. Mit dem Highspeed-Turbo 1&1 DSL2+ und der neuen 1&1 Surf & Phone-Box nutzen Sie die vielen Vorteile von 1&1 DSL komfortabler und schneller als je zuvor!

DSL-HIGHSPEED!
Mit bis zu 16.000 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. Steht 6 Monate kostenlos online zur Verfügung.*

FÜR 1 CT/MIN TELEFONIEREN!*
Auf Wunsch telefonieren Sie mit 1&1 DSL für nur 1 ct/Min. ins gesamte deutsche Festnetz! Oder kostenlos mit der 1&1 Phone FLAT für pauschal 9,99 €/Min.!*

ISDN-KOMFORT OHNE ISDN-KOSTEN!
Rufnummernanzeige, Dreierkonferenz, Makeln etc. ohne ISDN-Kosten – mit Ihrem jetzigen 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.

16.000 kBit/s!

AM START SEIN!





1&1

www.1und1.de

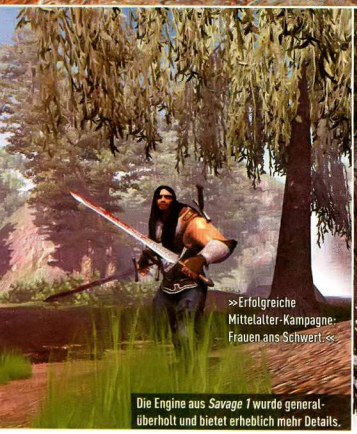
NET NEWS



In *Savage 2* kämpfen die gebeutelte Menschheit und die brutalen Hellbourne um die Vorherrschaft auf der Erde.

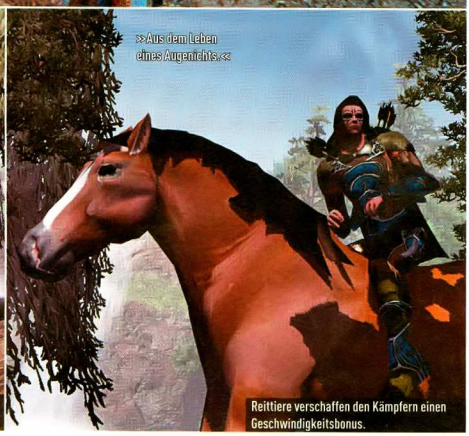
»Vom Aussterben bedroht: Eichhörnchen.«

Fett geworden!



»Erfolgreiche Mittelalter-Kampagne: Frauen ans Schwert.«

Die Engine aus *Savage 1* wurde generalüberholt und bietet erheblich mehr Details.



»Aus dem Leben eines Augenichts.«

Reittiere verschaffen den Kämpfern einen Geschwindigkeitsbonus.

SAVAGE 2: A TORTURED SOUL klingt schon richtig viel versprechend. Menschen und Höllenkreaturen hauen sich die Köpfe ein.

Online-Strategie | Deutschen Spielern sagt der Titel *Savage: The Battle for Newerth* nicht viel, da der Mix aus Online-Strategie und Taktik-Shooter hier nicht erschienen ist. Dabei versorgte das Spiel die Zockergemeinde endlich mit einem neuen Spielprinzip. Nun steht der Nachfolger *Savage 2: A Tortured Soul* von S2 Games in den Startlöchern. Und dieses Mal sollen auch die Teutonen in den Genuss kommen – im Sommer geht's los.

ÜBERLEBENSKAMPF

Nachdem die Menschheit in der Zukunft durch einen Virus beinahe vollständig dahingerafft wurde, öffneten sich zu allem Überfluss noch die Tore zur Hölle und ein gewaltiger Krieg brach aus. Die Menschen fielen in ein barbarisches Stadium zurück und versuchen nun, zu überleben. *Savage 2* vermischt Strategie und 3D-Shooter miteinander. Ein Commander baut die Basis, sammelt Rohstoffe und produziert Einheiten. Der Kniff an der Sache: Mitspieler springen in die Rolle der Kämpfer und ziehen wie in einem Taktik-Shooter in die Schlacht. Unterwegs sacken die Spieler Gegenstände ein, welche die Fähigkeiten ihrer Charaktere verbessern. Aus 20 Klassen suchen sich Mitstreiter die passende aus, die auch taktisch einzusetzen ist. Des Weiteren werten die Macher das Kampfsystem gegenüber dem Vorgänger mit Kombo-Attacken auf. Wir harren der Dinge! (AB)

Info: http://savage2.s2games.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

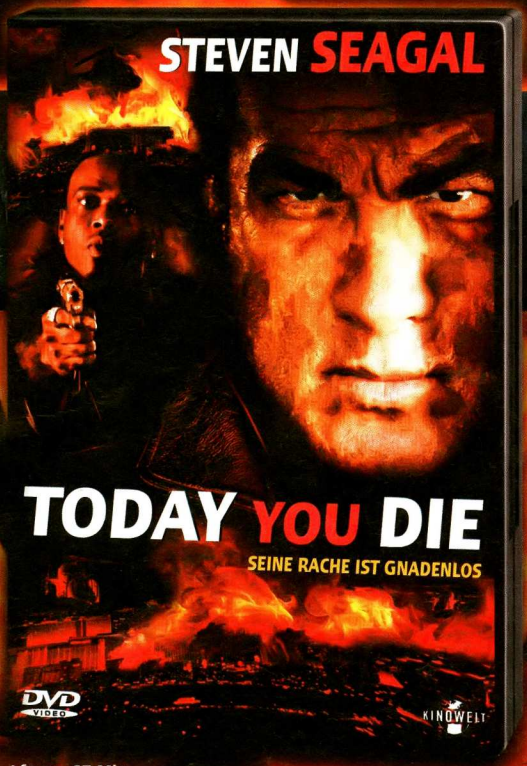
„Im Dezember hat Deutschlands größte LAN-Party ihren eigenen Rekord eingestellt. Auf der Northcon waren 3.460 Spieler ein ganzes Wochenende fröhlich zusammen. Wahnsinn!"



STEVEN SEAGAL
TODAY YOU DIE

SEINE RACHE IST GNADENLOS!







Nach "SUBMERGED" der neue Action-Thriller von STEVEN SEAGAL

Lfz: ca. 87 Min.

JETZT AUF DVD!

Kinowelt Home Entertainment GmbH - Ein Unternehmen der Kinowelt Gruppe - www.kinowelt.de

DVD | BIG VIERTE DIMENSION

KINOWELT

LIES MICH!

E-Sport im Fernsehen

E-Sport | Aus dem Einstieg der größten Online-Liga ESL als Anteilseigner bei Giga sind nun zwei Konsequenzen bekannt geworden: 1. Die Gigaliga wird eingestellt. 2. Der Internet-Stream ESL-TV geht in Giga auf. Zukünftig gibt es die Spiele der ESL exklusiv bei Giga im digitalen Satellitenfernsehen zu sehen (Astra digital). (FL)

Info: www.giga.de

Vierter Electronic Sports World Cup

E-Sport | Vom 27. Juni bis 2. Juli findet in Paris-Bercy der *4. Electronic Sports World Cup (ESWC)* statt. Es winken Preisgelder in Höhe von 400.000 Dollar. Die Übertragungen des *ESWC* laufen weltweit 150 Stunden lang auf 500 Fernsehkanälen. Bis Juni kämpfen E-Sportler rund um den Globus in Vorausscheidungen um die Qualifikation für die Teilnahme. (AB)

Info: www.esworldcup.com

Eve Online: Red Moon Rising

Online-Rollenspiel | Das kostenlose Add-on *Red Moon Rising* erweitert das Weltraum-Online-Rollenspiel *Eve Online* um neue Schiffsklassen, Fertigkeiten und veränderte Nichtspielercharakter-Fähigkeiten. Die „Auge-um-Auge"-Regel erlaubt es Spielern, Rache für ein unrechtmäßig zerstörtes Schiff zu nehmen. Außerdem erhalten die meisten Vehikel nun 25 Prozent mehr Trefferpunkte. Worauf warten Sie noch? Runterladen! (AB)

Info: www.eve-online.com

Pokalrunde

Bei der ESL PRO-SERIES sahnte Warcraft 3-Champion Daniel Holthuis wieder kräftig ab.

E-Sport | Im Winter sind traditionell viele internationale E-Sport Turniere, wie die CPL (Cyberathlete Professional League)in Dallas oder das olympische Dorf der WEG (World E-Sports Games) in Seoul. In Köln veranstaltete die ESL (Electronic Sports League) im Dezember das Finale ihrer Pro-Series. In der siebten Saison kämpften die besten deutschen Spieler in sieben Disziplinen um 120.000 Euro Preisgeld. Daniel „miou" Holthuis sicherte sich den vierten *Warcraft 3*-Meistertitel in Folge. Mousesports siegte im Finale gegen die *Counter-Strike*-Spieler von Team mTw, deren Clan-Ehre die Fußballer mit dem ersten Platz in *FIFA 2005* verteidigten. Die ESL bietet die Spiele der Champions als Video zum Download an. (FL)

Info: www.esl-europe.net/de/pro-series/epsfinals7



Foto: ESL

Der vierfache *Warcraft 3*-Meister der ESL Pro-Series: Daniel „miou" Holthuis gibt den Pokal nicht mehr ab.

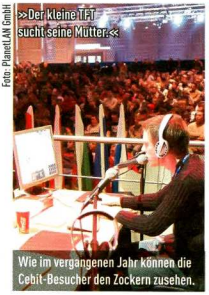


Foto: PlanetLAN GmbH

Wie im vergangenen Jahr können die Cebit-Besucher den Zockern zusehen.

Voll angesagt

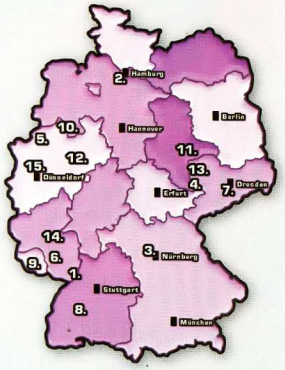
Um satte 150.000 Euro streiten die Zocker auf der Cebit bei der PAN EUROPEAN CHAMPIONSHIP.

E-Sport | Die Cebit in Hannover ist vom 9. bis 15. März erneut Schauplatz eines der größten E-Sport-Turniere Europas. 330 Spieler aus 30 Nationen ziehen in der Pan European Championship der World Cyber Games (WCG) zu Felde. Die Europameister erhalten Preisgelder in Höhe von 150.000 Euro. Wie schon imJahr 2005 erwartet die Messebesucher ein Riesenspektakel, wenn die WCG asiatische E-Sport Verhältnisse nach Europa bringt. Deutschland ist nicht nur Gastgeber, sondern auch Titelverteidiger. (FL)

Info: www.wcg-europe.com/pec

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.	ANM. STATUS	WWCL	URL
DEUTSCHLAND						
1 Zockparade X	03.02.2006	76297 Stutensee	300	■	✔	www.netquarter-online.de
2 MultiMadness Winter	17.02.2006	21220 Seevetal-Maschen	259	■	✔	www.multimadness.de
3 orBit - linked spheres	24.02.2006	90491 Nürnberg	300	■	✔	www.orbit-nuernberg.de
4 Böhlen LAN X	03.03.2006	04654 Böhlen	425	■	✔	www.boehlen-lan.de
5 CS_Doctors - !	03.03.2006	48739 Legden	536	■	✔	www.csdoctors-lan.de
6 LANodrom	03.03.2006	67659 Kaiserslautern	800	■	✔	www.lanodrom.com
7 Dresden LAN 2006	17.03.2006	01067 Dresden	1000	■	✔	www.dresden-lan.de
8 ESC-LAN VI	24.03.2006	72186 Empfingen	300	■	✔	www.esc-lan.de
9 SaarLANer 4	07.04.2006	66271 Kleinblittersdorf	350	■	✔	www.saarlaner.de
10 The Summit VI	07.04.2006	49074 Osnabrück	1066	■	✔	www.the-summit.de
11 LANnation Vol. 10	21.04.2006	06846 Dessau	400	■	✔	www.lannation.de
12 BoerdeLAN 14	05.05.2006	59609 Anröchte	500	■	✔	www.boerde-lan.de
13 USPlay LAN 2006 #2	12.05.2006	04329 Leipzig	300	■	✔	www.usplay-lan.de
14 BKXXL 3	03.06.2006	55543 Bad Kreuznach	501	■	✔	www.bkxxl.de
15 Terminal 13	30.06.2006	40878 Ratingen	500	■	✔	www.lankoeln.de
ÖSTERREICH						
nur48stunden - Teil 17	03.03.2006	8200 Gleisdorf	330	■	✘	www.nur48stunden.at
HolidayOpen 2006	31.03.2006	3100 St.Pölten	500	■	✘	www.holidayopen.at
SCHWEIZ						
Time2Wonder 2K6	17.03.2006	4415 Lausen	400	■	✘	www.time2wonder.ch
sLANp XIII	13.04.2006	8953 Dietikon	400	■	✔	www.slanp.ch
LANforce 8	28.04.2006	3800 Interlaken	1001	■	✘	www.lanforce.ch

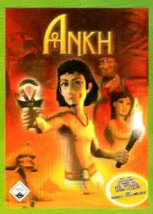


www.gamesload.de





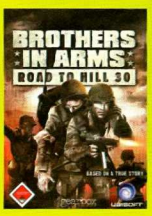






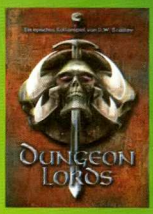






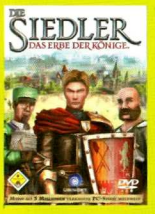










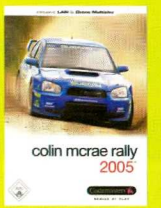


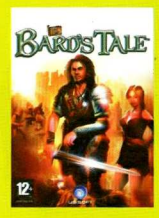


Rund um die Uhr PC-Games saugen!









JETZT BEI GAMESLOAD:
RUND UM DIE UHR
VIELE NEUE PC-VOLLVERSIONEN SAUGEN!

GAMESLOAD DOWN**LOAD**

Aktuelle PC-Games und Klassiker aus allen Genres.
Nur original Vollversionen.
Ganz einfach rund um die Uhr kaufen und spielen.

GAMESLOAD
powered by T-Online

LESERBRIEFE

Das ist ja ein dickes Ding!

Bei einem Abitreffen kann man sich prima über fett gewordene und anderweitig am Leben gescheiterte Ex-Schulkameraden totlachen. Dachte ich.

Ich erinnere mich: Wirtschaftswissenschaftliches und mathematisch-naturwissenschaftliches Gymnasium Bayreuth hieß die Schule. Klingt geil, händigt aber sogar Typen wie mir ein Abschlusszeugnis aus. Und weil ich neulich was für mein Selbstwertgefühl tun wollte, kam mir ein Abitreffen gerade recht. Angesichts der Überzeugung, ich hätte mich in den vergangenen 15 Jahren ja so was von null verändert, freute ich mich auf all die vom Zahn der Zeit gezeichneten Kameraden und -innen. Gönnerhaft wie ich bin, dachte ich: Die sollen mir einfach das gute Gefühl geben, dass ich mich supergut gehalten habe, dann kriegen sie trotz ihrer geriatrischen Optik wenigstens das gute Gefühl, noch für was gut zu sein – nämlich, mich aufzubauen. Zunächst traf ich Jochen (alle Namen geändert), der exakt aussah wie früher, wahrscheinlich immer noch dieselbe Brille trug und genauso verwirrt wirkte. „Hallo", setzte ich an, „sind wir hier richtig?", und bot ihm die Hand zum Gruß. Jochen glotzte so entgeistert, als hätte ich ihn aufgefordert, mitten in der Kneipe ein Modern-Talking-Lied zu furzen. Dann ploppte ein großes Fragezeichen über seinem Kopf auf. Klasse, er hatte mich nicht erkannt. Ich seh' aus wie früher? So viel dazu. Okay, machte ich mir innerlich Mut, dann schau' ich mir eben alle an, die beruflich nix auf die Reihe gekriegt haben. Kaum war der Gedanke zu Ende geführt, erzählte Osram, dass er für das Marketing eines Software-Riesen zuständig sei. Weltweit. Von New York aus. Dass unser Türke exakt wie vor 15 Jahren aussah, haben Sie bestimmt erraten. Ich entschwand elegant, um wenigstens *eine* gescheiterte Existenz zu finden. Es gab aber keine. Na gut, bis auf die Sozialpädagogin und einige Lehrer. Doch selbst unter den zuletzt Genannten konnte ich Positives erkennen: Rainer, der immer Schüchterne, ist in den vergangenen Jahren couragiert geworden. Er trug ein hellblaues Hemd und einen pinkfarbenen, ärmellosen Pullover darüber. Also ich nehme in seinem Sinne an, dass es Mut war, nicht Lebensuntauglichkeit. Unterdessen schien es, als wolle mich die blutjunge Bedienung mit ihren hinter den Ohren nach oben getackerten Mundwinkeln durch ihr Grinsen verhöhnen. „Du bist nicht nur ein alter Sack, du hast auch einen solchen", sprach es aus ihren Augen, als sie mir das siebte Glas Wein brachte. Unterdessen versuchte ich die Tatsache, dass die mir gegenüber sitzende Dagmar sogar besser aussah als vor 15 Jahren, krampfhaft auf den Alkohol zu schieben. Wenn ich mich recht entsinne, hatte sie damals ihr Abi mit 4,0 gemacht, war ein Mathe-Totalausfall wie ich ... und ist jetzt bei der Steuerfahndung der Kripo. Versteh einer die Welt. Bleibt nur noch zu erwähnen, dass meine Jugendliebe Sonja (die sich – surprise, surprise! – nicht verändert hatte) genauso scharf auf mich war wie alle Frauen. Nämlich gar nicht. Na super. Fast beneide ich Zwei-Meter-Mann Thilo, der zwar nicht da war, aber in den vergangenen Jahren schwul geworden sein soll. Heißt es. Was bleibt, ist meine Hoffnung auf das nächste Abitreffen im Jahr 2020. Vielleicht ist dann ja wenigstens schon jemand tot. In diesem Sinne: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



Foto: action press
Fotomontage: Marco Leibetseder



WAS FÜRS AUGE



Foto: action press

In nächster Zeit kommt mir eine neue Graka ins Haus, da meine alte Ati Radeon X300 SE nicht gerade die neueste ist. Ich suche eine PCI Express Graka bis 250 Euro. Mir stechen die Radeon X1300 Pro (149 Euro) und die Radeon X1600 XT(249 Euro) ins Auge. Was meint ihr? [...]

CHRISTOPHER FESTIN, PER E-MAIL

Dass das bestimmt schmerzhaft ist.

DOOF, TEIL 1

Hi Fränkel! In PCA 1/06 im Test zu Starship Troopers auf Seite 102 hast mal wieder gezeigt, dass du der Brüller bist. Was zum Teufel bedeutet bitte „hanebüchen" (4. Spalte)? [...]

JAN LUSSEM, PER E-MAIL

Erst gelangt das Pampelmusengehirn zuvor zur glorreichen Erkenntnis, dass

seine *alte* Grafikkarte nicht die *neueste* ist – und jetzt das. Sind deine Eltern zufällig Geschwister?

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

FÜR DIE TONNE

Meinen herzlichsten Dank an die kreativen Köpfe, die sich die immer so lustigen Sprüche in eurem Heft ausdenken!!! Sitzt bei euch Fips Asmussen in der Redaktion? Der hat nämlich auch immer Witze aus der Untertageförderung des deutschen Humors. Jetz' ma' Tacheles: Habe mir euer Heft zugelegt, weil ich kompetente Unterstützung beim Kauf eines Games gesucht habe. Leider Fehlanzeige, denn die ganzen extrem schlechten Sprüche und Anmerkungen haben mich dazu gezwungen, das Heft enttäuscht in der Blauen Tonne zu entsorgen. Ein Mitbewerberheft konnte bei mir punkten und mich überzeugen. Ihr solltet doch lieber die Papierindustrie schonen und das Papier ordentlichen Print-Produkten zur Verfügung stellen. Wie wäre es mit einer Kalauer-Tournee zusammen mit Fips Asmussen und Kalle Pohl?

MARCUS STARK, IBBENBÜREN

Liebe Kinder! Der Marcus war früher auf der Waldorfschule. Er kann heute total gut tanzen, musizieren, stricken und fühlt sich sehr intellektuell. Leider ist er aber auch arbeitslos und Vegetarier und hat keinen Spaß im Leben. Also, Kinder, bitte nicht zu Hause nachmachen!

DU ODER SIE?

Mein Name ist Daniel, ich bin 25 Jahre und seit 15 Jahren Vollblutzocker. Ich muss mit Schande zugeben, dass ich euer Heft noch nicht allzu lange kenne. Genauer gesagt hab' ich mir heute erst die dritte Ausgabe gekauft (in Folge!). Allerdings muss ich sagen, dass mir euer Stil als Mischung aus seriösem PC-Heft und dem Sarkasmus eines bekannten „For Him Magazins" derart gefällt, dass ich mit dem Gedanken spiele, die PC ACTION dauerhaft zu abonnieren und meiner bisherigen Lektüre „Gamestar" eine dauerhafte Absage zu erteilen. Was ich allerdings nicht so ganz nachvollziehen kann, ist, warum ihr in Heftartikeln immer die Anrede Sie verwendet. [...]

DANIEL HIRT, ESCHBRONN

Wenn wir beispielsweise auf den Leserbriefseiten mit Spaßbremsen kommunizieren, klingt ein „Sie Arschloch!" einfach höflicher. Finden wir.

INKONTINENZ

Ich habe schon oft überlegt, euer Mag zu abonnieren, kann mich aufgrund der SCHWACHSINNIGEN, teilweise rassistischen Witze, Bildunterschriften und Kommentare nicht dazu durchringen. Besonders armselig und sinnfrei finde ich die Antworten auf Leserbriefe. Lest ihr den Scheiß eigentlich noch mal durch, nachdem ihr ihn geschrieben habt? Das meiste, was ihr wahrscheinlich als unterhaltsam empfindet, zeugt einfach nur von geistiger Inkontinenz und lässt darauf schließen, dass ihr weder Frauen noch ein Liebesleben habt und beides für euch in weiter Ferne liegt. So wird das nichts mit seriösen Lesern. Na ja, niemand ist perfekt! Vielleicht abonniere ich eure Zeitung mal, wenn euer geistiges Niveau das eines Kindergartenkindes überstiegen hat (Ich weiß, hart und kaum zu schaffen), ansonsten kaufe ich das Mag weiterhin nur, wenn mich etwas brennend interessiert. Also dann, noch viel Spaß beim Spielen, nicht an euch selbst, sondern an euren PCs! (Euer Niveau was?)

BODO, E-MAIL

Fertig? Danke, Bodo, wir müssen nämlich weg. Fips Asmussen und Kalle Pohl haben uns zu einer Hummer-und-Schampus-Pool-Party in ein Nudistencamp eingeladen und Sonya Kraus will auch kommen.

BESTECHUNG!



Hallo Kollegen! Da ich selbst bei einem Online-Magazin arbeite, habe ich eigentlich in so alle Gebiete Einblick. [...] Ich bin in der stolzen Lage (zynisch gemeint), die gesamte RTL-Gurkenreihe zu testen. Ebenfalls bin ich mit dem Test von Law & Order 3 beauftragt. Und jetzt klären Sie mich bitte auf, warum das grottenschlechte Balko eine 50-Prozent-Wertung bekommt und das um Klassen



Mal 'ne Frage: Ihr Redis könnt schon Deutsch oder arbeiten bei euch Legastheniker? Ich will ja nicht behaupten, dass ich perfekt Deutsch kann, aber zumindest von Redakteuren sollte man das erwarten können, oder? Auf Seite 56 der Ausgabe 2 schreibt Herr Wollner: „Es dürfte nicht sein, dass Computerspiele von jemandem verteufelt wird, der noch nie einen Titel selbst gezockt haben oder zumindest in Aktion gesehen hat." Echt Leute, so was darf einfach nicht passieren. Habt ihr kein Lektorat? [...]

FRANK KAISER, PER E-MAIL

Als wir Wollner auf den Satz ansprachen, reagierte er verstört wie ein Mann, dem eine Discobekanntschaft gesteht, dass er bald Vater Papa von Vierlingen wird. „Ich habe diesen Satz nie vorher gesehen, ich habe ihn nie geschrieben und ich will auch nix mit ihm zu tun haben!" Und tatsächlich: Es stellte sich heraus, dass Chefredakteur **Christian Bigge** bei der Endkorrektur des Artikels etwas übereifrig agiert hatte. Zur Strafe musste er drei Songtext-Manuskripte von *Aggro Berlin* redigieren. Seine Netzhäute, die sich dabei ablösten, verkauften wir auf dem Schwarzmarkt und überwiesen das Geld dem Analphabeten-Verein der walisischen Gemeinde Llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrobwllllantysiliogogogoch. Ja, den Ort gibt's wirklich.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Ahmet Iscitürk	Gehörte auch diesen Monat wieder zu den Denk-Legasthenikern. Unter anderem stimmte etwas bei der Spielspaßwertung zu *The Stalin Subway* nicht, wo ein Wert von 64% zu lesen war. Wer die prozentualen Abwertungen nachrechnet, kommt aber auf 67 (na ja, jeder außer Iscitürk). Wir liefern die korrekte Wertung wie immer zum Ausschneiden und Einkleben nach. Damit das nie wieder vorkommt (jaja, wir schreiben das jetzt seit drei Ausgaben) bestraften wir Iscitürk mit 67 Stunden 9Live-Quizshow-Gucken. Frauen sollten es bestätigen können: Dagegen ist Kinderkriegen wie Ferien auf dem Ponyhof!	Stefan Böhm, Marcus Amelang
Frank Stöwer	Brachte es fertig, die beiden Vergleichsbilder im Prüfstand zu *Prince of Persia: The Two Thrones* so zu bezeichnen, dass sie prompt falsch im Heft landeten. Den Screenshot mit der schlechten Grafik nannte er POP3 Hohe Details.tif und den Shot mit der guten Grafik POP 3 Niedrige Details.tif. Herzlichen Glückwunsch, Herr Stöwer, das Layout fügte die Bilder wie geheißen ein und Sie stehen jetzt als Trottel da. Zur Strafe organisierten wir für die Geburtstagsfeier des Schuldigen zwei Nackttänzerinnen in Torten, Stöwer durfte aber nur eine öffnen. Er wählte die mit dem Schriftzug „Heidi Klum" und ließ „Angela Merkel" liegen. Und – ups! – da war uns doch versehentlich ein kleiner Fehler unterlaufen ... es sah aus wie einem Horrorfilm, als die Adern in den Augen Stöwers platzten und sich die Glaskörper blutrot färbten.	Stefan Nels, Konrad Friedrich, Matthias Heintz, Richard Wirt, Florian Süß, Matthias Dietzfelbinger, Marco Männicke, Max Bub, Ludwig Thalis, Thomas Müller, Lucas Loreggia.

67%



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Sehr geehrte Damen und Herren, auf Seite 12 der aktuellen Ausgabe 2/06 heißt es in einem „Wettrauchen" betitelten Kasten: „Dass man mit RAUCHWAREN wirklich viel Spaß haben kann, beweist die Zigarren-Technik von Herrn Clinton". Trotz langen Nachdenkens ist mir keine Erklärung eingefallen, was Bill Clintons Zigarren denn nun mit VEREDELTEN TIERFELLEN (vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Rauchwaren) zu tun haben sollen. Leider fehlt im Heft jede weiterführende Erklärung; ich würde mich freuen, wenn diese nachgereicht werden könnte. Bzw.: Schickt denjenigen, der den Quatsch verbockt hat (im Heft steht leider keine Kennzeichnung) doch einfach ein paar Wochen in ein Deutsch-für-Anfänger-Trainingscamp.

ROBIN KUSCHNIERSCH, PER E-MAIL

Gut aufgepasst, Herr Kuschniersch, denn jetzt geben wir Ihnen eine PC ACTION-Lebensweisheit mit:

Wer sich weit aus dem Fenster lehnt, sollte vorher wenigstens sicherstellen, dass er sich im Erdgeschoss befindet!

Es mag ja zutreffend sein, dass Rauchwaren veredelte Tierfelle sind. Doch umgangssprachlich meint der Begriff auch Tabakwaren, wie Ihnen ein Blick in einen aktuellen Duden bewiesen hätte. Uns eines Fehlers zu bezichtigen, war also ein Fehler. Ergo stellen wir fest, dass Sie beim Versuch, uns anzupinkeln, gegen den Wind gepisst haben, jetzt als Idiot dastehen und von allen PC ACTION-Lesern ausgelacht werden. Das freut uns.

DER HAT SIE NOCH ALLE!

Philipp Rieger aus Wolfershofen ist der Glückliche, der im Rahmen unseres Jubiläums-Gewinnspiels einen Aufenthalt in der Redaktion gewonnen hat. Na ja, ob er tatsächlich glücklich wird, stellt sich noch heraus, wenn er für uns Kaffee kochen, die Schreibtische aufräumen, unsere Füße pedikülren und die Toiletten mit Zahnseide reinigen muss – schließlich braucht unsere thailändische Sekretärin auch mal einen Tag im Jahr frei. Philipp war jedenfalls einer von mehreren Lesern, die alle PC ACTION-Hefte besitzen und als Beweis ein Foto mit sechs speziellen Ausgaben einschickten, unter anderem mit der zehn Jahre alten Erstausgabe 2/96.



»Will gelernt sein: heimlich masturbieren.«

bessere Law & Order nur 46 Prozent! Wie viel hat euch, besser gesagt Herrn Bertits, RTL bezahlt, dass Balko so „gut" abschneidet? Das Spiel hat doch nichts mit einer kriminologischen Mordaufklärung zu tun. Wenn ein Kommissar seinem im Park joggenden Kollegen einen Döner verabreichen muss, damit dieser den Autopsiebericht herausrückt, hat das keine Logik! Bei Law & Order ist erstens die grafische Präsentation klar besser und der Realitätsgrad ist um einiges besser als bei Balko. Gut, beide Spiele haben ihre Schwächen, aber Balko ist einfach nur schlecht. Law & Order hat sich zumindest eine hohe 60-er-Wertung verdient. Bitte um Stellungnahme.

ALEXANDER KRIZ, PCDAILY Österreich

Wussten Sie eigentlich, verehrte Leser, dass Buzz Aldrin der erste Mensch war, der auf dem Mond Stuhlgang hatte?

DOOF, TEIL 2

Hi, im Artikel über die Playstation 3 [auf www.pcaction.de/?article_id=433840/ Anm. d. Red.] *schreiben Sie „Viele" mit „F".*

DIETER, per E-Mail

LESERBRIEF DES MONATS

Huijuijui, ein neues Heft-Design. Wer hätte euch zugetraut, dass ihr bereit für Veränderungen seid? Somit wären wir auch schon beim Grund meiner Mail. Ich glaube, ich schreibe im Sinne vieler, wenn ich sage, dass das neue Design nicht an den alten Charme anknüpfen kann. Wieso muss heutzutage alles „transparent, übersichtlich und abgeklärt", somit unattraktiver und liebloser sein? Es war schön anzuschauen, wenn ihr mit der Schrift geschrieben habt, die so lustige kleine Häkchen hatte (also nicht Arial!). Auch eure nun „seriösen" BUs könnt ihr stecken lassen; denn sie hindern den beschaulich-belustigenden Lesefluss ungemein! Ihr nutzt sie zwar darüber hinaus als zweite Instanz zur Veralberung des gezeigten Bildes (Ironie im eigentlichen Sinne; sehr clever!), doch versprüht es wie schon erwähnt nicht den alten Charme. Wolltet ihr damit die Feinde der beklopften BUs zufrieden stellen? Auch die um mehrere Dutzend(!!) angeschwollene Testgemeinde stimmt mich traurig. Alte, längst (oder fast?) vergessene Ex-PCA-Hoschis testen jetzt mit. Ebenso unsympathische Neulinge! Mir gefiel es, Monat für Monat, „meine" Lieblingsredakteure zu erlesen und ihren für sie typischen Schreibstil wiederzuerkennen! Doch jetzt ist alles so fremd und multi-kulti-metropol! [...]

FLORIAN KÜHNEL, PER E-MAIL

Rassist!

Dieter? Die spontane Selbstverbrennung deines Deutschlehrers war seinerzeit bestimmt ein schlimmes Erlebnis. Weißt du, da der Satz „Fiele die Konsole vergleichsweise günstiger aus ..." beginnt, hielten wir das „F" echt für angebracht.

THEMA „KILLERSPIELE"

Ihr sollt euererseits ja eventuell auch Leser haben, die nicht nur kolportagehaftiger Lektüre anheim gefallen sind (wenn ihr's als Leserbrief abdrucken wollt, und's jemand nicht blickt, zum Beispiel Dan Brown ist Kolportage, vor allem im Gegensatz zu jemandem wie Ken Follet oder Dan Silva). Aber auch oder besonders solche Leser wie meine Wenigkeit sind begeistert über Wollners Artikel bezüglich der „Killerspiele". Dieser Artikel hätte vielleicht noch in einer „Zeit" Platz gefunden, aufgrund seiner Differenziertheit aber mit Sicherheit nicht in einem solch populistischen Magazin wie dem „Spiegel", für einen Platz in diesem war er einfach nicht meinungsergreifend und einseitig genug. Also, in anderen Worten, des Wollners Postulat war sogar zu gut für etwas wie den „Spiegel" und v.a. zu differenziert. Deshalb: Ralph, DANKE, für solch gute und v.a. nicht einseitige Berichterstattung.

KERSTEN KOTTNIK, PER E-MAIL

Na aber hallo! Bei so einem Thema fangen wir natürlich nicht mit einseitiger Berichterstattung an. Dreiseitig muss ein solcher Artikel schon mindestens sein!

MANOWAR RULT!



Ralph Siegel ist heute noch stolz auf Dschingis Khan.

Ich hab noch mal 'n paar alte Ausgaben durchgeblättert und bin dann beim Spielerforums-Teil auf den Satz: „[...] okkulten Schnickschnack, dem höchstens Manowar-Fans etwas abgewinnen können" gestoßen. Okay, es sei dem Autor (Ralph) hoch angerechnet, dass er Manowar wenigstens KENNT, aber bitte haut da nix mit „okkultem Schnickschnack" rein und bitte erst recht nix mit griechischer Mythologie, denn Manowar ist für NORDISCHE Mythologie verantwortlich (wobei ich das Wort „Mythologie" als Beleidigung empfinde). In diesem Sinne: Hail to Odin!

SEBASTIAN MEURER, PER E-MAIL

Uiuiui, wir haben Angst ... da verkneifen wir uns künftig derlei Scherze. Weil wir ja wissen, dass Manowar-Fans zu den ganz

Harten und Brutalen gehören. So wie die der Death-Metal-Kombos Bon Jovi und Pur.

DOOF, TEIL 3

Hi, wollte mal fragen, wo ich hinschreiben muss, um auf die Leserbriefseite zu kommen. Bitte um Antwort.

MICHAEL AULENBACH, PER E-MAIL

Na halt auf ein Blatt Papier, für E-Mail bist du offensichtlich zu dämlich ... MANN, WIR HEULEN GLEICH!

PC ACTION HILFT

Hallo! Ich habe ein Problem mit Crime Life: Gang Wars. Wenn ich das Spiel starte, erscheint nur ein weißer Bildschirm. Mehr passiert dann nicht. Was kann ich tun?

FLO, PER E-MAIL

Abwischen und künftig nicht mehr so viel auf Pornoseiten rumsurfen.

EIGENWERBUNG

Seid ihr besoffen, wenn ihr euer Magazin vorbereitet oder einfach nur dämlich? Auf der Seite 115 macht ihr Werbung für dasselbe Schundblatt. In euren Schwestermagazinen ist dies schön und gut, aber in derselben Zeitung?

PATRICK BUCKOW, PER E-MAIL

Du wirst lachen: Einige Österreicher, Ossis, Frauen und sogar manche Menschen sind tatsächlich auf die Eigenanzeige reingefallen und haben ein zweites Heft gekauft.

MAX OHNE MORITZ

Ich hab' gerade Langeweile, und da dachte ich, ich proll' mal hier ein bisschen rum ... Ich las deinen Artikel über Call of Duty 2. Würde gern mal meine Meinung mit dir austauschen über das Spiel. Ich fand es persönlich sehr schön und gut animiert und alles. [...] Was sagst du dazu?

MAX BÖTTCHER, PER E-MAIL

Hallo? Ich hab' DREIZEHN Seiten zu Call of Duty 2 geschrieben. Reicht das nicht? Nein? NOCH EIN BISSCHEN LESER-EIN-ZELBETREUUNG ERWÜNSCHT? Mensch Max, geh doch mit deinem Bruder Moritz in einer Getreidemühle spielen, ja?

WISSENSDURST

Ich will mir demnächst einen neuen Rechner kaufen. Ich hab aber vorher noch ein paar Fragen, die ich gerne noch klären würde. Ich würde gern wissen, wo der Unterschied zwischen SD-RAM und DDR-RAM liegt und welches von beiden besser ist und ich würde gerne wissen, ob ein Prozessor mit DUAL-CORE besser ist als der einfache und ob die Prozessoren mit DUAL-CORE schon in der Technik ausgereift sind. Mir wurde erklärt, dass die Prozessoren öfter mal abstürzen und nicht richtig funktionieren. Ich muss mich zwischen einem AMD 64 4000+ und einem AMD 64 2X 4400 entscheiden und würde gerne wissen, welcher besser ist.

CHRIS EGGERT, PER E-MAIL

Na, da hättest du uns wohl mal fragen sollen!

AKT-FOTOS



Foto: action press

Ich will von jedem von euch ein Aktfoto haben, ich sammle Naturkatastrophen. :o)

STEFFEN WEGNERSHAUSEN, PER E-MAIL

HAHAHA! Wir wollen von dir mehr E-Mails, wir sammeln schlechte Witze.

DOOF, TEIL 4

Hääähh? Welcher Ausdruck des krassen PCA-Fäkalvokabulars is' das denn: „Eier legende Wollmilchsau" (PCA 2/06, S.163)? Wahrscheinlich Verarsche des Monats? [...]

STEFAN SCHWARZ, PER E-MAIL

So. Aus. Schluss. Falls uns jemand sucht: Wir haben uns kollektiv auf die ICE-Strecke Nürnberg-Frankfurt gelegt.

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:	Sandra Auer
BERUF:	Model
ALTER:	17
NICK:	mausvondespo und !SeXy_GiRl!
E-MAIL:	Mausibaerli111@aol.com
HOMEPAGE:	–
LIEBLINGSGENRE:	Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele, Action-Adventures usw.
LIEBLINGSSPIELE:	*Counter-Strike* (PotBot) , *Counter-Strike Source*, *Serious Sam 1* und *The Second Encounter* (neues *Serious Sam* ist schlecht geworden), *C & C Generäle*, *Stunde Null*, *Fable*, *Dungeon Siege 2*, *Dungeon Lords*, *Need for Speed 2* (*Underground*) und *Most Wanted*, *Alarmstufe Rot 2*, *GTA San Andreas* und *Vice City*, *Herr der Ringe 2 – Die Schlacht um Mittelerde*, *Herr der Ringe 3 – Die Rückkehr des Königs*, *Gothic 2* (sehr große Freude auf *Gothic 3*), *Diablo 2*, *Call of Duty 2* usw. (hab schon viele gespielt).
SEIT WANN ICH SPIELE:	Ich habe mit zehn Jahren angefangen
STATEMENT:	Just for Fun

ANM. D. RED.: Wir finden voll toll, wie viele Spiele du zockst. Aber – bitte nicht böse sein – dein Foto beweist, dass Frauen doch an den Herd gehören. Denn dann besteht nicht die Gefahr, dass sie beim Tapezieren an der Wand kleben bleiben.

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 IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

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

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

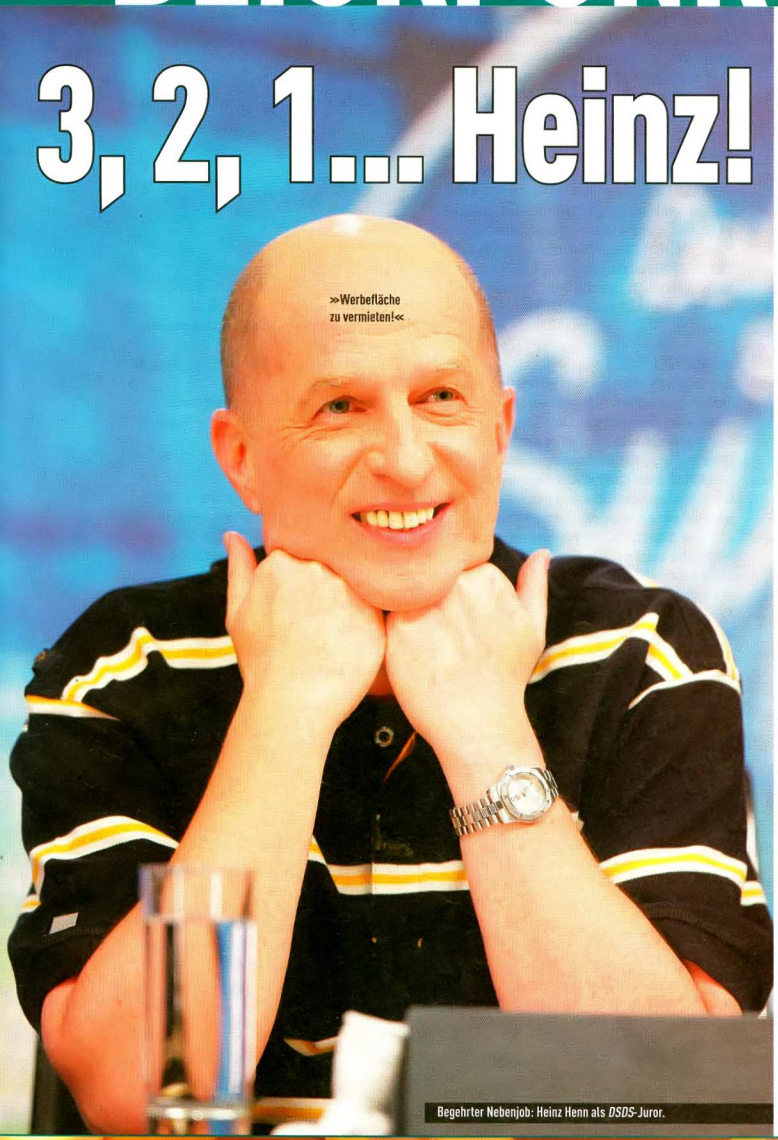
... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06244/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... 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.

BLICKPUNKT

3, 2, 1... Heinz!



Begehrter Nebenjob: Heinz Henn als *DSDS*-Juror.

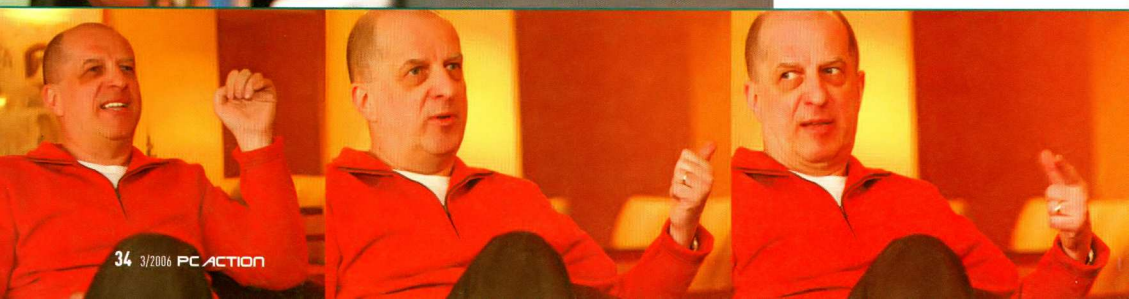
Seit seinem Einstieg als Juror bei *Deutschland sucht den Superstar* ist HEINZ HENN als Bohlen-Gegenspieler Millionen TV-Zuschauern ein Begriff. Doch sonst ist der Kölner als International President von Take 2 Interactive eher im Hintergrund tätig und kümmert sich um das, was er am liebsten hat: Spiele.

PC ACTION Eigentlich kommst du aus dem Musikgeschäft, wie einige andere Manager bei Rockstar Games und Take 2 auch. Liegen die Wurzeln für die aufwändigen Soundtracks wie zum Beispiel bei *GTA Vice City* in eurer Vergangenheit?

HEINZ HENN: Die Musik in *GTA Vice City* ist integral für das Spielerlebnis. Durch umfassende Forschung ist *Vice City* total authentisch. Bei Rockstar Games verbringt man viel mehr Zeit als anderswo mit der Frage, wie und warum man ein Spiel machen will. Rockstar würde nie ein Spiel herausbringen, das mal eben zusammengeklatscht wird. Dazu gehört eben auch die sorgfältige Wahl des Soundtracks. Natürlich machen das einige jetzt nach. Beispielsweise hat Electronic Arts mit *Need for Speed Underground* eine zugegebenermaßen sehr gute Coverversion von *Midnight Club Racing* auf den Markt gebracht. Das Spiel verkauft sich ja gut. Aber ich muss trotzdem darüber lächeln, dass bei EA eine Gruppe von Programmierern schon seit zwei Jahren dabei ist, herauszukriegen, wie sie ein Spiel wie *GTA Vice City* machen können, anstatt etwas eigenes zu erfinden.

PC ACTION Kann man bei so einem Aufwand nicht mehr aus der Musik machen? Die Soundtracks für *GTA* sind ja bei den Spielern auf große Resonanz gestoßen.

HEINZ HENN: Der Hauptgrund, wa-





Juroren-Trio: Dieter Bohlen und Silvia Kollek entscheiden mit Heinz Henn über Musik-Karrieren.

Heinz Henn

Als International President von Take 2 regiert Heinz Henn (50) eines der feinsten Spiele-Imperien der Branche. Doch seine Karriere beginnt in der Glitzerwelt des Showgeschäfts. In einer Anwandlung von Selbsterkenntnis diagnostiziert sich der Kölner jedoch mangelnde Qualifikation, um Profimusiker zu werden. Auch der Alternativ-Traum Tontechniker fällt der Selbstkritik zum Opfer. Schließlich beginnt er 15-jährig 1970 bei der EMI seine Ausbildung zum Industriekaufmann. Danach macht er Karriere, und zwar im internationalen Stil. Ob als Chef von Capitol/EMI America, EMI Bovema in Holland oder als Mitbegründer der BMG Entertainment International in New York – Heinz lässt Dampf in allen Gassen ab und Deutschland für lange Jahre hinter sich. Echt (k)ein Wunder, dass Dieter Bohlen nörgelt, er hätte von Heinz Henn vor *Deutschland sucht den Superstar* nie etwas gehört. Macht nichts, Dieter. Schlaf mal schön weiter in Tötensen.

rum wir diesen Bereich nun nicht viel stärker ausbauen, liegt darin, dass wir uns immer noch sehr stark darauf konzentrieren müssen, unsere Spiele zu machen. Gerade Rockstar Games macht sehr komplizierte und aufwändig zu produzierende Spiele, und das bedeutet einen enormen Arbeitsaufwand. Aber das Interessante ist, dass bei Rockstar niemand sitzt, der da arbeiten müsste, sondern weil sie Teil dieser kreativen Atmosphäre sein wollen. Wenn man um drei Uhr morgens in unser Headquarter in New York geht, dann kann man sicher sein, dass da mindestens noch 60 Programmierer und Grafiker sitzen. Aber nicht ein Einziger von denen muss dort sein, sondern die wollen dort sein. Mein Job ist dagegen nicht immer so spannend; es gibt viel Administratives zu regeln. Wenn mir das zuviel wird, dann gehe ich einfach ein Stockwerk tiefer, setze mich eine halbe Stunde ins Studio und erlebe diese Kreativität und Intensität, mit der gearbeitet wird. Dann geht es mir wieder gut.

PC ACTION Bei euren Spielen liefern oft bekannte Künstler den Soundtrack. Werden Spiele Musikabspielstationen wie Viva oder MTV in Zukunft ersetzen?

HEINZ HENN: Musik in Spielen dringt viel weiter ins Unterbewusstsein ein, als dies in jeder anderen Situation der Fall ist. Man kennt ja die Versuche, bei denen in Kinofilmen nur ein einziges Bild eines Cheeseburgers eingeschmuggelt wurde, und nach dem Film 60 Prozent des Publikums sich einen Burger geholt haben. Natürlich ist Musik in Spielen keine verdeckte Werbeform, aber dies hat so viel mehr Power als 100 Radiostationen zusammen, eben weil man die Musik viel unterbewusster wahrnimmt. Nehmen wir einmal die Band A Flock of Seagulls. Die waren komplett weg vom Fenster. Nachdem aber *I ran* in *GTA Vice City* veröffentlicht wurde, ist die Band wieder auf Tournee und füllt die Hallen.

PC ACTION Abkupfern ist doch leichter als zu erfinden, möchte man ganz schnöde meinen. Was treibt Euch dazu, das Rad immer wieder neu zu erfinden?

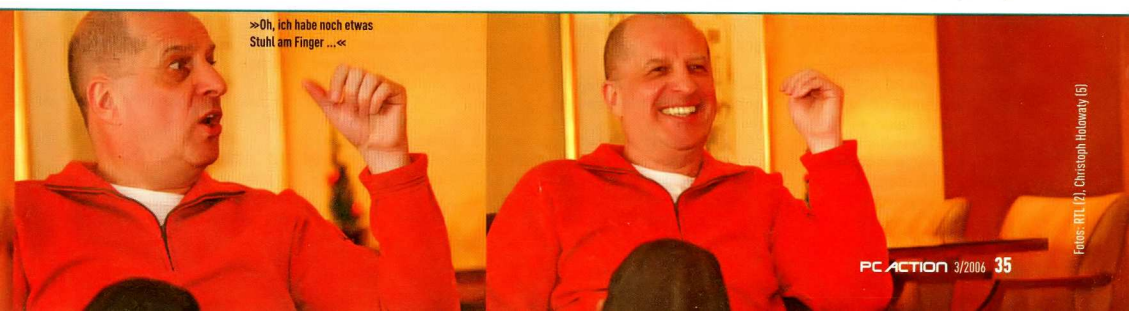
HEINZ HENN: Rockstar wird nur Spiele machen, die die Leute hier selbst geil finden und hinter denen sie stehen. Wir sind keine Spiele-Fabrik, sondern eine Boutique. Ohne Fans sind wir nämlich gar nichts. Ich betrachte uns als eine Art Tina Turner der Videospiele-Industrie. Tina hat für ihr Comeback *Private Dancer* sieben Grammys gewonnen und 24 Millionen Platten verkauft. Der Erste, der aber danach ein Interview bekommen hat, war ausgerechnet ein Journalist aus Finnland! Und zwar, weil der zu den wenigen gehört hat, der ihr zu Beginn geholfen hat. Dieses Selbstverständnis haben wir auch mit unseren Fans. Die, die unsere Spiele kaufen, Kritik üben und uns helfen, sollen alles von uns bekommen.

»Rockstar wird nur Spiele machen, die die Leute hier selbst geil finden. Wir sind keine Spiele-Fabrik, sondern eine Boutique.«

PC ACTION Ihr habt mit der Übernahme von Firaxis jetzt mit Sid Meier und Jeff Briggs zwei absolute Spiele-Veteranen an Bord. Sid Meier ist nun zwar kein Irrer im klassischen Sinne, aber er hat ja seine eigenen Ideen, wie zum Beispiel ein Spiel über den amerikanischen Bürgerkrieg, das auch nur dort interessant ist. Darf der das in Zukunft auch noch?

HEINZ HENN: Sid darf alles machen, was er will. Wir können von uns behaupten, dass wir der Laden mit den meisten Verrückten in der Industrie sind. Mensch, hier laufen 1.800 Wahnsinnige herum, aber es sind eben die besten und talentiertesten Wahnsinnigen der Industrie. Diese Kreativität ist ja gerade das Geheimnis unseres Erfolgs.

Interview: Christoph Holowaty



Fotos: RTL (2), Christoph Holowaty (5)



Gruppentherapie

Die einen schlagen sich mit Orks herum, die anderen eher mit Zahlenkolonnen. Wir haben Fans von Online-Rollenspielen mit Browserspiel-Anhängern diskutieren lassen. Über Konzepte, virtuelle Flirts und mehr. Ein Gesprächsprotokoll.

PC ACTION Wie seid ihr dazu gekommen, mit Online-Rollenspielen oder Browserspielen anzufangen?

STEPHAN: Ich habe damals einen Beta-Account für *Meridian 59* bekommen, was mich sofort fasziniert hat. Allerdings waren damals die Internetkosten viel zu hoch und somit habe ich mich dann nicht mehr weiter damit beschäftigt. Erst als Internet-Flatrates bezahlbar waren, habe ich wieder angefangen – mit *Dark Age of Camelot*.

SARAH: Alles hat damit begonnen, dass mein Bruder so ein „komisches" Onlinespiel (*OGame*) gespielt hat. Na ja, ich fand es am Anfang recht langweilig, aber dann gefiel es mir mehr und mehr.

MELANIE & PETER: Alles fing eigentlich mit dem Gewinn einer Reise zum Blizzard-Community-Team nach Paris beim Gewinnspiel von PC ACTION und Gamesdynamite.de an. Und damit, dass Peter dort *World of Warcraft* geschenkt bekam. Er hatte zwar die Beta mitgemacht, aber danach war uns das Spiel in Anschaffung und monatlicher Abogebühr zu teuer. Das Spiel erst mal angetestet, wurde uns aber sehr schnell klar, dass wir nicht mehr davon loskommen würden. Wir haben noch ein zweites Spiel dazugekauft, die Flatrate hatten wir vorher schon, denn in einem netten Team macht das Spiel noch mal soviel Spaß.

SASCHA: Über Werbung im Internet und dann fing ich mit *Mafia1930* an. War das erste und bleibt auch das einzige Browserspiel, das ich spiele.

PC ACTION Seit wann spielt ihr schon Online-Spiele?

STEPHAN: *Dark Age of Camelot* seit 2001.

PETER: *World of Warcraft* seit September 2005

SASCHA: *Mafia1930* seit Januar 2005.

MELANIE: *World of Warcraft* seit November 2005.

DANIELA: *Scherbenwelten* seit Juni 2004.

SARAH: *OGame* seit Oktober 2004.

PC ACTION Was findet ihr besonders faszinierend an eurem Lieblingsspiel?

SARAH: Besonders faszinierend an *OGame* finde ich, dass man mit so vielen verschiedenen Menschen in Kontakt kommt, und es so viele Spielweisen gibt, zwischen denen man auch wechseln kann. Somit geht die Spannung nie verloren, da immer neue Gegner und Verbündete auftauchen können.

SASCHA: Am Anfang war es das Weiterkommen, das Erreichen höherer Ränge. Das ist nun nicht mehr so, da ich ganz oben bin. Es ist die Familie, die wir da haben, die wir aufgebaut haben. Das ist das, was mich weitermachen läßt, die Leute in meiner virtuellen Familie.

STEPHAN: Die Möglichkeit, einen Charakter aufzubauen und über die Zeit hinweg weiterzuentwickeln. Die Möglichkeit, mit und gegen menschliche Spieler anzutreten und das in einer konsistenten, interaktiven Welt.

MELANIE & PETER: Man kann verschiedene Charaktere ausprobieren, die auch unterschiedliche Fähigkeiten haben, lernt nette Menschen kennen, mit denen man zusammen spielt oder sich auch mal privat austauscht. Der Reiz eines Online-Rollenspiels liegt darin, dass die Gegner andere Menschen sind und keine programmierten Gegner mit künstlicher Intelligenz, die nach einer gewissen Spieldauer durchschaubar ist. Außerdem ist die Welt sehr vielfältig.

DANIELA: Es ist der Kontrast zum eigenen Ich. Man kann verschiedene Charaktere ausprobieren und damit seinen eigenen Charakter festigen. Man erfährt, wie man aus einem kleinen Nobody-Charakter einen entweder geliebten oder gehassten Charakter aufbaut und kann selbst in diese Rolle schlüpfen und sie verkörpern. Auch ist es interessant bei User-Treffen, die Leute, die man im Spiel kennengelernt und mit denen man sich angefreundet hat, mal in natura zu sehen.

»Die Community hält einen davon ab, einfach aufzugeben.«

PC ACTION Daniela, du hast gerade die Live-Treffen angesprochen. Haben die anderen von euch auch schon so etwas mitgemacht?

SARAH: Ja, solche Live-Treffen gibt es auch von *Ogame*. Je nachdem in welcher Gegend man wohnt, gibt es mehr oder weniger, bei manchen Treffen trifft man sogar Leute aus dem Team.

MELANIE & PETER: Nein, leider nicht, aber wir haben vor, das nächstes Jahr zu realisieren, es ist nur schwer, da wir einige in der Gilde haben, die extrem weit auseinander wohnen. Ein Bayer, ein Holländer, Österreicher, Schweizer und einer wohnt an der tschechischen Grenze. Das sind dann schon Entfernungen.

PC ACTION Fast alle haben gerade gesagt, dass die Kommunikation mit den Mitspielern besonders wichtig ist.



Gemeinsame Sache

Die Steckbriefe unserer Diskussionsteilnehmer.



1 **Name:** Sascha
Pseudonym: DareDevil
Alter: 34
Beruf: System-Administrator
Online-Spiel: *Mafia1930* (www.mafia1930.de)
Spielt sonst: *Command & Conquer, Splinter Cell*

2 **Name:** Sarah Beuter
Pseudonym: Space-Lady
Alter: 19
Beruf: Schülerin
Online-Spiel: *OGame* (www.ogame.de)
Spielt sonst: *Warcraft 3*

Name: Daniela Mede
Pseudonym: Mafia-Bunny
Alter: 26
Beruf: Versicherungskauffrau
Online-Spiel: *Mafia1930* (www.mafia1930.de)
Spielt sonst: *Scherbenwelten*

Name: Peter
Pseudonym: Stryker
Alter: 32
Beruf: selbstständig
Online-Spiel: *World of Warcraft*
Spielt sonst: *Warcraft 3*

3 **Name:** Melanie
Pseudonym: Mariyanna
Alter: 32
Beruf: Kaufmännische Angestellte
Online-Spiel: *World of Warcraft*
Spielt sonst: *Harry Potter 4*

4 **Name:** Stephan Hong
Pseudonym: Amhok, Monte, Matheus
Alter: 31
Beruf: Software-Ingenieur, Projektmanager
Online-Spiel: *World of Warcraft*
Spielt sonst: *Dark Age of C., Counter-Strike*

Gab es auch schon Phasen, in denen ihr vom Spiel die Nase voll hattet und nur wegen der Leute geblieben seid?

SARAH: Es gab durchaus schon Zeiten, bei denen ich dachte, okay, jetzt schmeiße ich alles hin. Aber irgendwie haben mich die Leute immer davon abgehalten, weil sie meinten, ich darf nicht einfach gehen. Und manchmal bin ich wirklich froh, dass sie mich überredet haben, zu bleiben.

DANIELA: Wenn es solche Zeiten gab, war es immer die Community, die einen davon abgehalten hat, einfach aufzugeben.

MELANIE & PETER: Ja auf jeden Fall, erst vor kurzem. Aber wir haben einige Mitglieder in der Gilde, die einen da echt wieder aufbauen können. Außerdem habe ich inzwischen gute Freunde über das Spiel kennen und schätzen gelernt. Und das, obwohl man sich nie gesehen hat. Ist ja schon irgendwie komisch.

STEPHAN: Ich glaube, dass es ganz normal ist, dass einen ein Spiel irgendwann anödet. Die Leute, die man kennt, sind dann für mich der Hauptgrund, erst einmal beim Spiel zu bleiben. Allerdings spiele ich dann weniger und wenn dieser Zustand anhält, mache ich wirkliche Pausen oder wechsele das Spiel.

PC ACTION Ihr habt alle gesagt, dass euch der Kontakt mit anderen Spielern wichtig ist. Habt ihr auch schon virtuell geflirtet, hat sich womöglich schon etwas entwickelt oder hofft ihr zumindest darauf?

SASCHA: Hehe, war ja klar. Also flirten ist doch eine nette Sache. Virtuell ist nett, aber ich ziehe das reale Leben vor, da ich dann die Person vor mir habe ;-)

SARAH: Das mit dem Flirten ist so eine Sache. Klar macht man das auch mal gern nebenher, aber ich bevorzuge dann da auch das richtige Leben. Die Online-Flirts sind für mich eher eine nette Abwechslung, aber ob da dann was daraus entstehen kann, das will ich jetzt hier mal offen lassen. Ich denke aber, dass es generell durchaus möglich ist.

DANIELA: Ich schließe mich der Meinung von Sarah an. Alles ist möglich.

MELANIE & PETER: Klar flirtet man über den Spielchat, macht Witze und lacht miteinander, aber dass sich aus so etwas eine Beziehung entwickeln könnte, das glauben wir eher weniger. Man kennt ja nur den Spielcharakter des anderen und weiß keinesfalls, wie derjenige in Wirklichkeit ist. Die Gefahr ist wie bei allen Internetflirts, dass der reale Mensch hinter der Internetbekanntschaft ganz anders ist, als man ihn sich vorgestellt hat.

PC ACTION Wenn ich mir die bisherigen Antworten so anschaue, dann gibt es doch eine ganze Menge Parallelen zwischen Online-Rollenspielen und Browserspielen. Aber fast alle von euch spielen entweder das eine oder das andere, aber nicht beides. Weshalb?

SARAH: Nun ja, warum ich das andere Genre noch nicht ausprobiert habe, ist schwer zu sagen. Allerdings glaube ich, dass es daran liegt, dass ich in dieses Genre nie eingeführt wurde und nicht viel davon gehört habe.

DANIELA: Na ja, ich spiele beides. Bin in diesem Jahr bei *Mafia1930* eingestiegen und habe auch hier wieder eine nette Community angetroffen und neue Freunde kennengelernt.

MELANIE & PETER: Bei uns ist es so, das wir Fantasy-Fans sind. Ich denke, wenn es ein gutes Browsergame gibt, das in diese Genre passt, werden wir das auch anspielen.

STEPHAN: Browsergames bieten mir nicht so die Möglichkeit des Eintauchens in eine Welt, wie ich das bei Online-Rollenspielen erlebe. Allerdings ist das auch hauptsächlich eine Zeitfrage.

PC ACTION Wieviel Zeit verbringt ihr aktuell mit eurem Lieblingsspiel?

STEPHAN: Zehn bis 15 Stunden pro Woche.

PETER & MELANIE: 20 bis 25 Stunden pro Woche.

DANIELA: 20 Stunden pro Woche bestimmt.

SARAH: 15 bis 20 Stunden pro Woche.

SASCHA: Bei *Mafia1930* bin ich eigentlich immer online, da ich den großen Vorteil habe, auch vom Arbeitsplatz spielen zu können.

»Online-Flirts sind für mich eine nette Abwechslung.«

PC ACTION Haben eure Freunde aus dem richtigen Leben Verständnis dafür, dass ihr so viel Zeit mit euren Spielen verbringt?

SARAH: Die meisten haben selbst mal *OGame* gespielt, von daher wissen sie, wie das ist. Da ich aber wirklich nicht intensiv spiele und auch noch viele andere Dinge tue, verstehen die das schon.

STEPHAN: Ein Großteil meines Freundeskreis spielt auch online und für den Teil, der das nicht tut, finde ich auch immer wieder Zeit.

SASCHA: Einige zocken diverse Spiele und auch bei *Mafia* sind einige meiner realen Freunde, also das passt schon.

PC ACTION Was erwartet ihr in der Zukunft von Online-Spielen?

STEPHAN: Och, Erwartungen habe ich viele, aber prinzipiell läuft es doch immer auf eine hinaus. Es muss mir Spaß machen und mich fesseln. Wie die das im Detail dann schaffen, überlasse ich den Entwicklern.

SASCHA: Weniger Fehler in den Spielen und der Rest – hmm – man trifft nette Leute, wie Sarah schon sagte, das ist wichtig und der Spaßfaktor ist da.

Die Diskussion wurde per Internet geführt. Die Fragen stellte Dr. Andreas Lober.





Altmeisterlich!

Gamepad statt Autowaschen: Papas neues Hobby ist Zocken! REIFERE COMPUTERSPIELER: lieber vor als in der Kiste ...

In den letzten Jahren häufen sich die Veröffentlichungen von Spielen, die gerade die junge Spielergemeinde der Sechs- bis Zwölfjährigen ansprechen. Sei es nun *Harry Potter*, *Ferien auf dem Reiterhof* oder *Lego Star Wars*, die Spiele-Industrie ist mehr und mehr bemüht, Welten für Heranwachsende zu schaffen. Einem immer größer werdenden Markt schenkt man hingegen weniger Aufmerksamkeit: Spieler jenseits der 40 nimmt man als Kunden schlichtweg kaum ernst. Dabei bekennen sich immer mehr ältere Semester dazu, täglich Stunden an PC und Konsole zu verbringen. „Old Grandma Hardcore", eine 69-jährige Dame aus den USA, ist schon eine kleine Berühmtheit. Die rüstige Rentnerin wurde durch einen TV-Auftritt beim amerikanischen Musiksender MTV zur Kultfigur, als Sie auf unnachahmliche Art und Weise aktuelle Videospiele auf Herz und Nieren prüfte. Mehr „Peeps" gab es zuletzt höchstens während eines Snoop Dogg Interviews. Ihr Lieblingsspiel *Resident Evil*, das sie schon neun Mal durchgespielt hat, gibt einen kleinen Hinweis auf das, was täglich bis zu zehn Stunden auf Ihrem Bildschirm zu sehen ist.

VOM MOORHUHN ZUM ZOMBIE

Wer glaubt, dass diese Entwicklung einzig an der amerikanischen Gesellschaft festzumachen sei, irrt gewaltig. Auch in Deutschland greifen reifere Menschen immer häufiger zu Gamepad und Maus statt zu Krück- und Nordic-Walking-Stock. Laut *Spiegel Online* sind bereits 13 Prozent aller Computerspieler im Bundesgebiet älter als 40, Tendenz steigend. Die Gründe für eine solche Entwicklung sind vielfältig. Zum einen wird unsere Gesellschaft immer älter (die Lebenserwartung für Neugeborene hat sich in den letzten 120 Jahren mehr als verdoppelt), zum anderen hat die Altersgruppe der 45-70 jährigen immer mehr Freizeit. Nicht nur Rentner entdecken das Internet für sich, bleiben so auf dem neuesten Stand oder nutzen es, um Kontakte zu Gleichgesinnten zu knüpfen. Schnell hat man dann auch ein Spiel wie *Moorhuhn* oder ähnliches entdeckt. Der Schritt zum ers-

Zeig mal her!

Eine nicht repräsentative Umfrage unter Spielern ab 40 klärt über die Lieblingsgenres dieser Altergruppe auf. Klar im Trend stehen die Strategietitel, die den Spieler mit komplexen Problemen und Szenarien konfrontieren.



1.	**Aufbau-Strategie**	(*Sim City*-Reihe, *Theme Park*, *Anno 1503*)
2.	**Echtzeit-Strategie**	(*Age of Empires*, *Warcraft*-Serie, *Command & Conquer*)
3.	**Online-Spiele**	(*World of Warcraft*, *Guild Wars*, *City of Heroes*)

INTERVIEW

„SPIELE FÜR EINE IMMER BREITERE ZIELGRUPPE."



Marc Rehder, Marketing Manager von Flashpoint.

Spiele sind doch nicht nur für Jugendliche! Wir fragten Marc Rehder, Marketing Manager des Herstellers Flashpoint, nach Konzepten für reifere Kunden.

PC ACTION Widmen sich Hersteller Spielern ab etwa 40 Jahren mit besonderer Aufmerksamkeit?

MARC REHDER: Ich würde nicht sagen, dass Spieler ab 40 eine besondere Aufmerksamkeit von Entwicklern und Vertrieb bekommen. Vielmehr werden Spiele für eine immer breitere Zielgruppe entwickelt. An einem guten Spiel haben also ein 15-jähriger Schüler, eine 32-jährige Hausfrau und ein 54-jähriger Angestellter gleichermaßen Spaß. Gute Beispiele hierfür sind unter anderem PC-Spiele wie *Guild Wars* und *Battlefield 2* oder *Singstar* und *Buzz* für Playstation-2-Fans. Das Zauberwort heißt „Casual-Gamer" (*Übersetzung. d. Red.: Gelegenheitsspieler*), die neben den Hardcore-Zockern eine immer größere Rolle im Bereich der PC- und Videospiele einnehmen.



Abenteuerspiele mit epischen Geschichten stehen bei den Spielern ab 35 besonders hoch im Kurs.


Echtzeit-Strategietitel wie *Warcraft 3* finden zunehmend auch Fans unter dem älteren Teil der bundesdeutschen Bevölkerung.

»Gott: Ego-Perspektive.«


»„Elfmeter!" „Wieso? Gibt's beim Halma doch gar nicht!«

„Einstiegsdroge" *Solitär*: mit Betriebssystem-Spielen erste Erfahrungen sammeln.


»Schneeballschlacht in Tschernobyl.«

Physikspielereien und Logikrätsel sind willkommene Abwechslungen im Metzeleinerlei.

ten Vollpreisspiel ist oft nicht mehr groß.

DIE NÄCHSTE ZOCKER-GENERATION

Dass selbst Zocker einem natürlichen Alterungsprozess unterliegen, ist ein weiterer Grund, warum sich vermehrt reifere Jahrgänge Computer- und Videospielen widmen. Rechnen Sie doch mal nach! Das erste „echte" Videospiel war *Pong* und erschien als Automat 1972. Die digitale Spiele-Revolution in Kinderzimmern startete spätestens mit Veröffentlichung des Rechners Commodore 64 – 1983 in Deutschland. Jawohl, das liegt inzwischen 23 Jahre zurück. Ein damals 17-jähriger Spieler ist also heute – 40. Aha! Spieler der ersten Stunde sind inzwischen vermutlich mehrheitlich verheiratet und züchten die nächste Zockergeneration in Kinderzimmern heran. Längst nicht alle gaben das Hobby ihrer Jugendzeit vollends auf.

WAS DARF'S DENN SEIN?

Wenig überraschend ist wohl, dass sich gerade ältere Spieler ein ausgefeilteres Spieldesign wünschen. Es gehe nicht mehr nur um bloßes Dezimieren von Gegnerhorden, sondern um das „Meistern einer komplexen Problemsituation, in der es auf Intelligenz, räumliches Vorstellungsvermögen, logisches Denken und schnelle Reaktionen ankommt", so der 57-jährige *Battlefield 2*-Enthusiast Wilfried Warnstorf aus Eschweiler. Er zieht es allerdings wie viele seiner Altersgenossen vor, sein Geburtsdatum in der Community nicht zu verraten. „Die Reaktionen sind zwar nicht negativ, jedoch ist der Umgang einfach ein anderer und das Zugehörigkeitsgefühl leidet doch stark darunter, wenn das Alter angegeben wird." Wir finden das bedauerlich, denn gerade in Onlinespielen profitiert schließlich jedes Team, egal ob in Ego-Shootern oder Rollenspielen, von der Besonnenheit und Erfahrung alter Hasen. Es bleibt abzuwarten, wie sich die demografische Entwicklung auf zukünftige Spieleprojekte auswirkt, denn eins steht fest: Ein immer größerer Anteil der älteren Generation sieht Computerspiele nicht länger als Volksverdummung oder Suchtmittel an, sondern setzt sich ernsthaft mit der Materie auseinander und genießt das Medium in vollen Zügen. Gut so!

Boris Gojic

INTERVIEW „ZOCKEN LÄSST MICH NICHT MEHR LOS."

Der reifere Spieler, das unbekannte Wesen? Wir plauderten zwanglos mit Thomas Lienhard aus der Schweiz, der eine klassische Spielekarriere vorweisen kann und Ego-Shooter und Rollenspiele bevorzugt.

PC ACTION Wie sind Sie zum Spielen gekommen?
THOMAS LIENHARD: Ich bekam mit 15 einen C-64 geschenkt, das war zu dieser Zeit die ultimative Gaming-Maschine. Seitdem lässt mich das Zocken nicht mehr los.

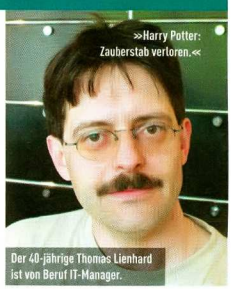
PC ACTION Seit wann spielen Sie regelmäßig Computer- und Videospiele?
THOMAS LIENHARD: Ich spiele seit etwa 1980.

PC ACTION Wie viel Zeit verbringen Sie pro Woche vor dem Bildschirm?
THOMAS LIENHARD: Zurzeit leider viel zu viel. Circa 30 Stunden pro Woche.

PC ACTION Messen Sie sich online gegen andere Spieler oder bestreiten Sie virtuelle Abenteuer zusammen mit Bekannten und Freunden?
THOMAS LIENHARD: Ja, ich habe von 2000 bis 2001 sehr viel *Unreal Tournament* in einem aktiven Clan gespielt. Heute beschränke ich mit auf *City of Heroes* und *City of Villains*.

PC ACTION Engagieren Sie sich in einer Gilde oder einem Clan?
THOMAS LIENHARD: Früher war ich sehr aktiv. Heute bin ich auch in einer so genannten Supergruppe, die sich regelmäßig online trifft, wirke aber nicht sehr aktiv mit. Mir fehlt die Zeit.

PC ACTION Thema Jugendschutz: Wie stehen Sie zur Diskussion in Deutschland, so genannte „Killerspiele" mit einem Herstellungsverbot zu belegen?
THOMAS LIENHARD: Gute Frage, ich habe darauf gewartet. Gestern habe ich mir zufällig die Dokumentation über „Killerspiele" angeschaut, die 2002 auf Arte gezeigt wurde. Ein Film von Victor Grandits. Völliger Schwachsinn! Danach müsste ich ein rücksichtsloser Serienmörder sein, der seine Veranlagung durch solche Spiele erhalten hat. Ich habe selbst eine zehnjährige Tochter, die einen eigenen PC besitzt [ohne Internetanschluss], und ich bestimme da, was sie spielen darf und was nicht. Die Problematik wird wieder einmal auf die falsche Seite verschoben. Ich meine, klagt jemand die Rüstungsindustrie an, wenn es Krieg gibt? Der aktuelle Trend besteht darin, immer anderen die Schuld in die Schuhe zu schieben für Sachen, die man selbst verbockt hat. Genau so ist es auch hier. Einen Zwölf- bis Fünfzehnjährigen, der sich die Hardware leisten kann, die nötig ist, um solche Spiele zu spielen, gibt es meiner Meinung nach nicht. Glaubt man dem Film, müssten jetzt, gut drei Jahre später, Millionen von potenziellen Killern herumlaufen. Diese Hetze ist kompletter Unfug. Ich habe selbst LAN-Parties mit Shootern organisiert und durchgeführt. Außenstehende, die zu Besuch kamen, haben sich sehr über die friedliche Atmosphäre gewundert. Weil ja alle soooo böse Spiele spielen und sich dann nicht mal gegenseitig verhauen, oder was? Klipp und klar: Herstellungsverbot ist Schwachsinn! Eltern, nehmt eure Aufgaben wahr!

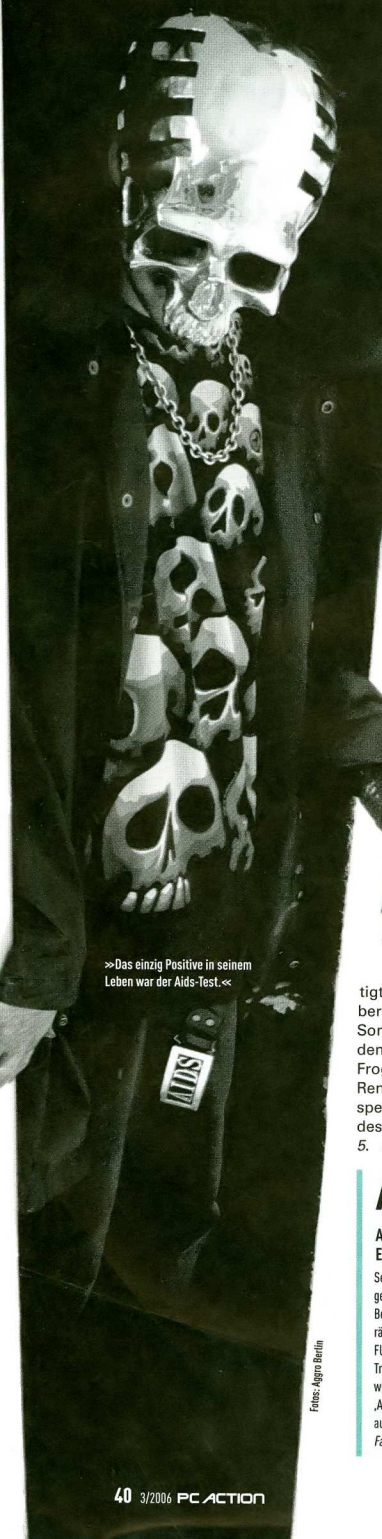

»Harry Potter: Zauberstab verloren.«

Der 40-jährige Thomas Lienhard ist von Beruf IT-Manager.

Ab in die Maske!

Für *Fast Lane Carnage* hat Frogster Interactive mit dem Gangster-Rap-Label Aggro Berlin einen passenden Soundtracklieferanten gefunden. PC ACTION sprach mit Skandal-Rapper SIDO über Spiele und Musik.

Gegen Sido sehen die meisten Endgegner in Spielen wie Chorknaben aus: Mit provokanter Gestik, fiesen Texten und silberner Totenkopfmaske marodiert Aggro Berlins wilder Rapper bereits seit 1997 durch die Musikszene. Im Märkischen Viertel aufgewachsen, agierte Sido als wandelnder sozialer Brennpunkt zunächst im Berliner Untergrund. Das erste Tape *Wissen, Flows, Talent* wird noch mit einer alten Vier-Spur-Maschine aufgenommen; die Beats stammen aus der Playstation. Inzwischen ist Sido nicht nur berüchtigt, sondern auch berühmt, vor allem durch den Song *Mein Block* und verschiedene, teils indizierte Alben. Für Frogster Interactives Rüpel-Rennspiel *Fast Lane Carnage* spendierte Aggro Berlin Beats des neuen Albums *Ansage Nr. 5*. Auch hier fiel ein Großteil der Texte der Jugendfreigabe zum Opfer. Für Sido ist diese Kooperation nur ein Anfang. Für ein Spiel würde der bekennende *GTA*-Fan sogar einen eigenen Soundtrack schreiben ...



»Das einzig Positive in seinem Leben war der Aids-Test.«

Fotos: Aggro Berlin

PC ACTION Erstmals wurden eure Beats als Spiele-Soundtrack verwendet. War das Wunschtraum oder Zufall?
SIDO: Na ja, die haben uns gefragt und wir fanden es cool, bei einem Spiel mitzumachen. Natürlich ist das eine Promotion, aber in erster Linie ging es um die Sache.

PC ACTION Nun hat man euren Soundtrack im Spiel wegen eurer Texte ganz schön gekürzt, um eine entsprechende Altersfreigabe zu bekommen. Das ist ja nicht das erste Mal, dass ihr mit dem Jugendschutz Probleme habt. Beeinflusst euch das bei euren Projekten?
SIDO: Wir versuchen einfach nur, unser Bestes zu geben. Da kommt es schon mal vor, dass der eine oder andere Track verschwindet; man versucht immer wieder mal, sich solchen Dingen zu entziehen. Aber wir lassen uns nicht so groß beeinflussen und ziehen unser Ding durch. Was von *Ansage Nr. 5* bei *Fast Lane Carnage* noch drin ist, passt trotzdem.

PC ACTION Was spielst Du denn selbst?
SIDO: Ich spiele weniger am PC, weil ich oft unterwegs bin. Aber ich habe eine Sony PSP und darauf spiele ich vor allem *GTA Liberty City Stories*. Ich bin da fast durch mit den Missionen, aber ich habe noch nicht mal die ganzen Secrets entdeckt. Da gibt es noch einiges zu tun. Oft genug endet das in durchgezockten Nächten; wenn ich dann am nächsten Morgen im Studio stehe, ist das ganz schön hart.

PC ACTION Könntet Ihr euch auch vorstellen, einen komplett eigenen Soundtrack für ein Spiel zu schreiben?
SIDO: Absolut, da würden wir sofort einsteigen. Ich kann mir auch auf jeden Fall vorstellen, eine Spielfigur wie zum Beispiel in *Grand Theft Auto* zu synchronisieren.

PC ACTION Bei *Fast Lane Carnage* geht es härter zur Sache als bei anderen Rennspielen; hier wird schon mal zum Raketenwerfer gegriffen. Gehört Gewalt zu Spielen unbedingt dazu?
SIDO: Mal ehrlich: Wenn die Kids um 15 Uhr den Fernseher einschalten, dann sehen die genau dieselben Szenarien, Kämpfe und Situationen. Ich kenne viele, die *Grand Theft Auto* spielen, aber die laufen doch nicht rum und versuchen dann, der Boss von Berlin zu sein. Natürlich muss man sich fragen, ob ein Achtjähriger das nun gleich alles sehen muss. Aber man denkt sich ja doch nur in diese Rollen hinein, da läuft doch keiner los und macht auf Mafia-Chef.

PC ACTION Was für Mucke läuft denn eigentlich bei dir in deiner Rennschüssel?
SIDO: Klar höre ich Musik im Auto, meistens HipHop, aber oft auch instrumentale Beats. Und das Ganze laut. Das haben die bei *Fast Lane Carnage* gut hingekriegt, das sind gute Autofahr-Beats. Das ist der Style, den ich brauche.

Interview: Christoph Holowaty

Abhängen mit Aggro Berlin

Aggro Berlins neues Album *Ansage Nr. 5* bietet in der Special Edition Bonus-Tracks und *Fast Lane Carnage* als Demo.

Seit kurzem ist die fünfte Folge von Aggro Berlins *Ansage*-Serie erhältlich. Wie gewohnt geben Sido, Fler, B-Tight, G-Hot und Co. nahkampfgeeignete Reime zum Besten, oft genug in Ohrwurmqualität, wie auch beim Titel *Wahlkampf*. Sido selbst rät jedoch, den Neuzugängen bei Aggro Berlin zu lauschen: „Letztes Jahr haben Fler und ich die Leute ja schon genug genervt, also sollten sie sich erst mal die Tracks von unseren Neuen G-Hot und Tony D reinziehen. Die sind noch wilder als wir, aber auch sehr witzig und unterhaltsam. Nicht umsonst ist ja G-Hots Motto ‚Anschrein ist meine beste Punchline'." Die Premium Edition kommt deutlich aufgemotzt daher: Neun Bonus-Tracks, zwei Videoclips und die Light-Version von *Fast Lane Carnage* wurden auf die zusätzliche zweite Scheibe gezwängt.



HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC

NEUE STRATEGISCHE TIEFE

NEUE HÖHEN DES RUHMES







Ein neues Zeitalter der Strategiespiele hat begonnen. Tauche ein in das authentische Fantasy-Universum dieser Genre-definierenden Serie mit überwältigender Next-Generation 3D-Grafikpracht, bahnbrechenden strategischen Kämpfen, innovativen Multiplayer-Features und süchtig machenden Rollenspielelementen.

www.mightandmagic.com

PC DVD ROM

NIVAL INTERACTIVE

UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Nival Interactive.

VORSCHAU



»Kübböck: zweiter Versuch.«

Wenn Sie einen Gegner vollständig zerlegt haben, zeigt eine Zwischensequenz diese spektakuläre Szene.



»Haben nicht nur Autos, sondern auch Männer: Stoßstange.«

Das detaillierte Schadensmodell der Autos zeigt, wie schrottreif Ihre Karre ist.



»Tut mir Leid, Schatz, ich habe beim Einparken einen kleinen Kratzer ins Auto gemacht.«

Die KI der Computergegner soll ziemlich ausgereift sein. Oft genug greifen Sie mit schweren Waffen an und landen kritische Treffer.

Vorsicht, Beuler!

Polieren brauchen Sie Ihre Schleuder nicht. In CRASH-DAY fahren Sie sie sowieso ständig zu Schrott.

Rennspiel | Was tut man nicht alles für Geld? Im Auftrag einer Videothek treten Sie in Stunt-Autorennen gegen andere Lebensmüde an, um durch die Filme an Kohle und Anerkennung zu kommen. Also steigen Sie in Ataris *Crashday* in einen von zwölf aufgemotzten Boliden und treten kräftig aufs Gas. Denn nur die spektakulärsten Stunts und Unfälle bringen Sie weiter. Richtig Laune machte in unserer Vorabversion der Modus Pass the Bomb, bei dem sich die Mitspieler untereinander eine explosive Ladung zuspielen, in der Hoffung, das Ding geht beim Konkurrenten hoch. Im Speed-Bomb-Modus heizen Sie ähnlich wie im Kinofilm *Speed* in Ihrem Wagen von einem Kontrollpunkt zum nächsten. Erreichen Sie den Ort nicht rechtzeitig, fliegt Ihr Auto in die Luft – nett, oder? Wie in jedem guten Rennspiel versuchen Sie sich natürlich auch in *Crashday* an einem Karriere-Modus. In 30 Missionen zeigen Sie der Welt, wer der beste Stuntfahrer ist. Wem die mitgelieferten Strecken nicht reichen, der bastelt sich mit dem Editor eigene. *Crash-day* bringt eine erfrischende Brise ins Genre: Die Modi spielen sich schnell und machen Spaß. Grafisch hinterlässt das Spiel einen guten, aber keinen herausragenden Eindruck. Die Unfälle sind spektakulär in Szene gesetzt, dafür wirkt die Landschaft sehr trist. An der gewöhnungsbedürftigen Steuerung sollten die Entwickler bis zur Veröffentlichung Ende Februar noch arbeiten. Den Test lesen Sie in der nächsten Ausgabe.

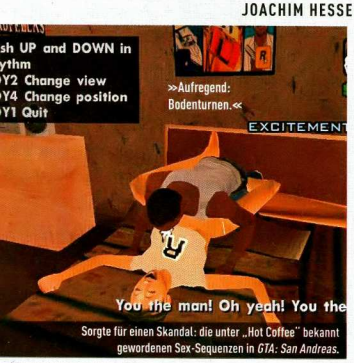
ANDREAS BERTITS

Info: www.atari.com/crashday



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE VERSUCHT SIE INTELLEKTUELL ZU BEFRIEDIGEN



»Aufregend: Bodenturnen.«

You the man! Oh yeah! You the

Sorgte für einen Skandal: die unter „Hot Coffee" bekannt gewordenen Sex-Sequenzen in *GTA: San Andreas*.

Sex sells?

Reden wir doch einmal über ein Thema, das die meisten früher und PC ACTION-Leser später betrifft: Sex. Da auch die Redaktion im echten Leben noch nie eine lebende Frau nackt gesehen hat, begrüßen wir natürlich jeden Vorstoß (haha), was virtuelle nackte Haut betrifft. Trotz unseres unverhohlenen Interesses sieht die Bilanz allerdings bisher düster aus. Spiele wie *Bitch Train: Führers Fötzchen 1944* oder *Lula 3D* sind in etwa so sexy wie Marc Brehme unbekleidet auf einem Motorrad, Nacktpatches für *Tomb Raider* oder *Half-Life 2* setzten eindeutig auf das falsche Ambiente und die monatlichen Nudistentänze in *World of Warcraft* begeistern allenfalls unseren Chefredakteur. Das hat jetzt auch Entwicklerin Brenda Brathwaite (PC ACTION-Lesern bekannt als Chefdesignerin von *Playboy: The Mansion*) erkannt und bei der amerikanischen „International Game Developers Association" eine Untereinheit namens „Sex Special Interest Group" gegründet. Auf der Internetseite www.igda.org/sex setzt sie sich mit Kollegen für die Rechte von Entwicklern ein, zusammen an Spielen zu arbeiten, die „die volle Bandbreite menschlicher Erfahrungen inklusive Beziehungen, Liebe, Intimität und Sex abbilden". An dieser Stelle richte ich eine Frage an alle deutschen Spielemacher: Soll unser Land jetzt selbst beim Cyber-Sex vom prüden Amerika überholt werden? Ich sage: Deutschland braucht mehr Spiele wie *Singles*, am besten noch online mit echten Menschen hinter den Figuren. Da würde sogar ich mal ein Spielchen wagen. Schwierig stelle ich mir nur vor, wenn aus solchen Tête-à-têtes der Wunsch entsteht, sich im echten Leben zu treffen. Schon jetzt hat da schon mancher beim Chatten die dumme Erfahrung gemacht, dass Chat-Namen wie „Luder1984" nicht wirklich mit Geschlecht und Alter der betreffenden Person konform gehen müssen – „Bierbauch1956" wäre vielleicht ehrlicher, klingt aber nicht so erotisch. Da es vermutlich noch ewig dauert, bis Sie online die Früchte der Liebe ernten dürfen, erzähle ich Ihnen zur Überbrückung einfach eine Geschichte: Kommt ein Mann mit einem Schaf unterm Arm in das Schlafzimmer seiner Frau und sagt: „Schau, das ist die alte Sau, mit der ich schlafe, wenn du Kopfschmerzen hast." Sagt die Frau: „Wieso Sau? Das ist doch ein Schaf!" Mann: „Wer redet denn mit dir?"

COMMANDOS
STRIKE FORCE™



STRIKE FIRST. STRIKE FORCE.



PYRO STUDIOS · PlayStation.2 · XBOX · PC DVD ROM · eidos

Commandos Strike Force © 2006 Pyro Studios SL. Published by Eidos Interactive Ltd. Commandos and Commandos Strike Force are trademarks of Pyro Studios SL. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. "PS FAMILIY LOGO" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox Live logos are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

www.commandosstrikeforce.com

>>Tolles Hobby: lustige Figuren aus Champignons schnitzen.<<

Ein Hundeleben!

Eines des Schlüsselereignisse des Zweiten Weltkriegs war die Operation Husky. So auch in *Medal of Honor: Airborne*.



Foto: Action-Press

>>Pervers: auf den Hund kommen.<<

Bei der Operation Husky am 10. Juli 1943 ging es blutig zu. Nein, der Tierarzt hatte nicht gepfuscht. Amerikaner und Briten rüsteten damals gegen die Achsenmächte (das Deutsche Reich und seine wechselnden Bündnispartner, insbesondere Italien und Japan) und setzten tausende Soldaten auf Sizilien ab. Vorher regneten dutzende Fallschirmjäger vom Himmel und heizten der Koalition aus Deutschen und Italienern ein. Bei der Invasion kamen 8.603 Menschen um. US-General Dwight D. Eisenhower wurde danach zum Oberbefehlshaber der Alliierten ernannt und später amerikanischer Präsident. Ein echter Teufelskerl! Was das Ganze mit Schlittenhunden zu tun hat? Wir haben überhaupt keine Ahnung!

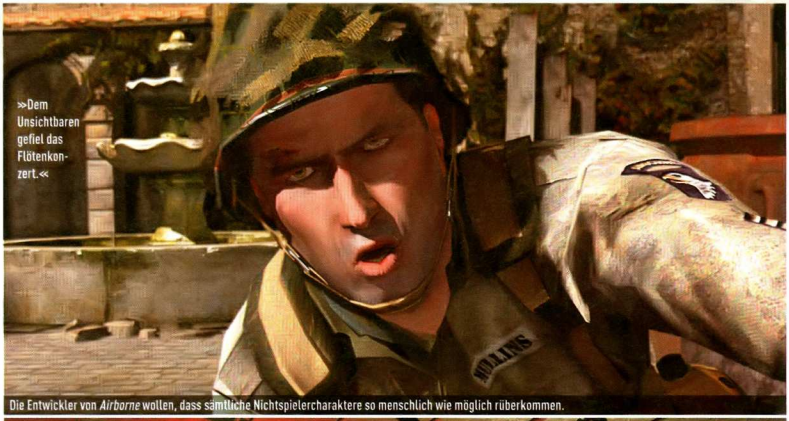
Höhere Gewalt

Sie sind die Ersten, die erfahren, warum Sie MEDAL OF HONOR: AIRBORNE nicht direkt mit den Vorgängern vergleichen sollten.

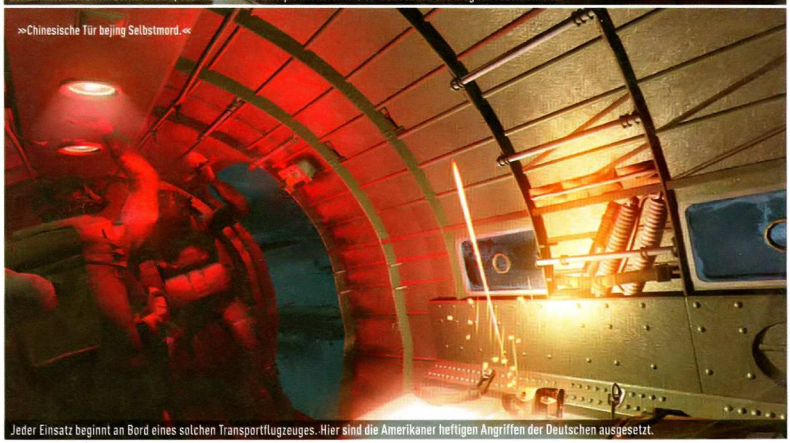
In *Medal of Honor: Airborne* spielen Sie Boyd Travers, einen gewöhnlichen Fallschirmjäger der US-Armee. „Boyd ist ein typischer Vertreter seiner Zunft, der für 50 Dollar mehr im Monat in Feindesland aus dem Flugzeug springt", erzählt Entwickler Patrick Gilmore über den Protagonisten. „Diese Männer kämpfen für die Alliierten, bevor die Truppen überhaupt eingetroffen sind. Unser Held spricht fließend Deutsch, da seine Mutter Deutsche ist. Das ist deshalb relevant, weil diese Elite-Soldaten hinter feindlichen Linien Kontakt zu Widerstandgruppen aufnehmen und demnach auch kommunizieren." Dass ein Halb-Deutscher gegen Halb-Landsmänner (muahaha) vorgeht, finden wir besonders interessant. Vielleicht können sich die Spieler besser mit dem guten Boyd identifizieren als mit den zweidimensionalen 08/15-Helmträgern, die wir in diesem Genre sonst gewohnt sind. Das Moral- und Adrenalinsystem aus dem Vorgänger *Pacific Assault* haben die Macher verworfen: „Wir wollen zurück zu den Wurzeln des Kampfes im Zweiten Weltkrieg. Wir versuchen nun, diese Emotionen durch die Umgebungen und Charaktere darzustellen, anstatt mit Systemen herumzuhantieren." Und um sich besser in so ein armes Schwein wie Private Boyd Travers hineinversetzen zu können, sprangen manche Entwickler bei Electronic Arts Los Angeles sogar selbst aus einem Flugzeug. Respekt, das ist Einsatz! Dass sie sich für das Spiel beschießen lassen, haben wir auch nicht erwartet.

VORSPIELE

Aus der Spielelandschaft sind Shooter mit dem Thema Zweiter Weltkrieg heute nicht mehr wegzudenken. Dabei ging es recht spät erst richtig los, nämlich Ende des vergangenen Jahrtausends. Damals rollte eine ganze Welle über die Spielergemeinde hinweg; darunter auch *Medal of Honor*, das erstmals im Jahr 2002 die PC-Monitore erblickte. In *Allied Assault* schlüpften Sie in die Haut von US-Leutnant Mike Powell und erlebten von der Landung der Alliierten an der Normandie bis hin zur



Die Entwickler von *Airborne* wollen, dass sämtliche Nichtspielercharaktere so menschlich wie möglich rüberkommen.



Jeder Einsatz beginnt an Bord eines solchen Transportflugzeuges. Hier sind die Amerikaner heftigen Angriffen der Deutschen ausgesetzt.



»Topfschlagen: Topf wurde sauer.«

Dank UCAP-Technik schauen Emotionen so realistisch aus wie nie.

Kapitulation der deutschen Truppen relevante Momente des Zweiten Weltkriegs aus der Ego-Perspektive. Im Jahr 2005 folgte *Pacific Assault*. Für Konsole erschienen weitere Ableger. Welche das waren und welche Kriegsereignisse die Konsolen-Brüder thematisierten, lesen Sie in unserem Kasten „Bilderbuchgeschichte" (unten). Und worum es im neusten Teil *Medal of Honor: Airborne* geht, erzählten uns die Macher von Electronic Arts Los Angeles bei unserer exklusiven Audienz bei EA in Köln.

ALLES GUTE KOMMT VON OBEN

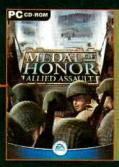
Sie befinden sich an Bord eines amerikanischen C-47-Fliegers. Nur noch wenige Sekunden bis zum Absprung. Sie schauen in die angsterfüllten Augen Ihrer Kameraden, die genau wissen, dass längst nicht alle von ihnen ein Rückflugticket benötigen ... Draußen herrscht unbeschreiblicher Lärm. Plötzlich blitzt es auf, die Soldaten blicken nervös um sich. Deutsches Flak-Feuer trifft das Flugzeug neben Ihnen, das ebenfalls Fallschirmjäger in Feindesland bringen sollte. Es stürzt brennend zu Boden. „Okay, Leute. Jetzt geht's richtig los!", schreit Ihnen ein Vorgesetzter zu. Ihre Kameraden springen aus der Luke ins Ungewisse. Auch Sie wagen den Schritt hinaus in luftige Höhen. Sie durchstossen die Wolkendecke und sehen eine von Krieg gezeichnete Landschaft. Sie ziehen die Reißleine und schweben dem Chaos entgegen. Sie erblicken US-Soldaten, die in den Tod stürzen, weil sich ihre Fallschirme nicht öffnen. Am Boden wimmelt es von deutschen Soldaten, also sollten Sie sich einen ruhigeren Landeplatz suchen. Plötzlich werden die Gebäude immer größer, Ihr Tempo immer höher. Sie krachen

Bilderbuchgeschichte

Wer meint, *Medal of Honor: Airborne* sei der dritte Teil der Serie, hat zu wenig Ahnung von Computer- und Videospielen. Wir sind so nett und klären auf, was die Vergangenheit zu bieten hatte.



Der Beginn (1999, 2000)
Der virtuelle Krieg begann vor sechs Jahren. Das Ur-*MoH* für Playstation wurde bei uns indiziert, der Nachfolger *Underground* erschien im Ausland auch für Game Boy Advance.



Allied Assault (2002)
Der erste PC-Teil der Serie überzeugte durch die brillante Landung der Alliierten an der Küste der Normandie. Atmosphärisch top!



Frontline (2002)
Alles blieb beim Alten. *Frontline* schickte Sie abermals ins kriegerische Europa. Nett, mehr nicht.



Spearhead (2002)
Das erste und ziemlich kurze Erweiterungs-Pack zu *Allied Assault*, *Spearhead*, machte Sie schon damals zum Fallschirmjäger.



Breakthrough (2003)
Das zweite PC-Add-on verschlug Sie unter anderem nach Italien. Der Mehrspieler-Modus wurde außerdem erweitert und erfreute sich großer Beliebtheit.



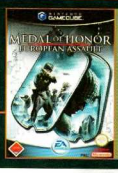
Rising Sun (2003)
Erstmals dienen die Japaner als digitales Feindbild. Sie sind hautnah beim Angriff auf Pearl Habor dabei.



Infiltrator (2003)
Sogar der Game Boy Advance bekam ein exklusives *MoH* spendiert. *Infiltrator* begeisterte auf ganzer Linie.



Pacific Assault (2004)
Im zweiten PC-Ableger der Reihe bestraften Sie ausnahmsweise mal nicht Ihre eigenen Großvater in Europa, sondern fanatische Pixelkrieger des japanischen Kaiserreiches in Fernost. Die Schlachten auf den pazifischen Inseln kamen zwar technisch imposant rüber, punkteten spielerisch aber längst nicht in allen Belangen.



European Assault (2005)
Das aktuellste Abenteuer erschien vor wenigen Monaten für alle gängigen Konsolen. Darin schlüpfen Sie in die Haut eines Agenten des Office of Strategic Services.

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Die Zukunft (2006)
Medal of Honor: Airborne erscheint für PC, Playstation 3 und Xbox 360. Abgespeckt auch für PS2, Xbox und PSP.



»Bei der geilen Fluglotsin konnte keiner landen.«

Die deutschen Flak-Stellungen setzen dem alliierten Flieger zu.

auf ein Kirchendach, rutschen runter, wollen sich noch irgendwo festklammern. Ihr Fallschirm bleibt hängen und Sie knallen mit voller Wucht gegen das Fenster. Stimmen schreien von unten: „Der Feind!" Benommen drehen Sie sich um, packen die Thompson-Maschinenpistole aus und eröffnen an der Kirche hängend das Feuer. Mit letzter Kraft erledigen Sie die feindlichen Soldaten und überlegen sich, wie Sie runterkommen. Sie ergreifen das Armeemesser und schneiden die Leinen des Fallschirms durch. Sie fallen unsanft und brechen sich dabei die Beine. Und nun?

TU WONACH DIR IST

Klingt so die Geschichte eines Helden? „Schlechte Landungen gab es schließlich auch!", erklärt Patrick Gilmore. Der sympathische Amerikaner ist leitender Produzent bei Electronic Arts Los Angeles und für die *Medal of Honor*-Reihe verantwortlich. Beim neuesten Spross *Airborne* hat der Spieler von Beginn an die Zügel in der Hand. „The first step is everything" (Der erste Schritt ist alles), sagt der kurze *Medal of Honor: Airborne*-Trailer, der die missglückte Landung spektakulär dokumentiert. Sobald Sie aus dem Flieger hüpfen, liegt es an Ihnen, wo Sie landen wollen und ob Sie überhaupt heil am Boden ankommen. „Man kann überall hin, ganz ohne Skripts", betont Herr Gilmore mehrmals in seiner Präsentation für PC ACTION. Diese Besonderheit ist den Machern bei EA LA äußerst wichtig: „Der Spieler kann sich im Umland fallen lassen und ganz heimlich in den Kern der Schlacht vordringen, sich an die Kameraden halten und im Team kämpfen oder in Rambo-Manier allein in das Gesche-

INTERVIEW

„WIR BENUTZEN KEINE SCRIPTS, SETZEN AUF EINEN NICHT-LINEAREN SPIELABLAUF."



»Macht seinem Namen alle Ehre: *Happy Gilmore*.«

Patrick Gilmore zeichnete schon für zahlreiche *Medal of Honor*-Titel verantwortlich.

Bei unserem Besuch bei EA in Köln plauschten wir mit Patrick Gilmore, Produzent von *Medal of Honor: Airborne* und Vize-Präsident von Electronic Arts Los Angeles.

PC ACTION Wieso habt ihr euch gerade *Airborne* (etwa: luftgestützt, durch die Luft getragen) als neuen Untertitel für *Medal of Honor* ausgesucht?

PATRICK GILMORE: Wir haben das Spiel aus zwei Gründen *Medal of Honor: Airborne* genannt. Erstens beschreibt es den Mythos der amerikanischen Fallschirmjäger. Zweitens startet der Spieler seine Einsätze in *Airborne* nicht auf dem Boden, sondern an Bord eines Flugzeugs. Zum ersten Mal in einem Weltkriegs-Shooter bestimmt der Spieler, wo genau er beginnen will. Es geht also nicht nur um die militärische Geschichte, sondern hauptsächlich um diese neue Art des Spielverlaufs.

PC ACTION Im PC-Vorgänger besuchten wir pazifische Inseln, vorher reisten wir durch Europa. Wohin führt uns *Medal of Honor: Airborne*?

PATRICK GILMORE: Wir verraten natürlich nicht alles. Doch die Militäroperationen sind Luftwaffeneinsätze der Amerikaner. Es ist also ziemlich simpel herauszufinden, wo diese Missionen stattfinden. Eines der ersten Levels ist Operation Husky auf Sizilien, ein weiteres zentrales Element ist natürlich wieder die Landung der Alliierten an der Normandieküste, da dort ziemlich viele Fallschirmjäger mitwirkten.

PC ACTION In den letzten Jahren haben wir dutzende Weltkriegs-Shooter gespielt. Warum brauchen wir *Medal of Honor: Airborne*?

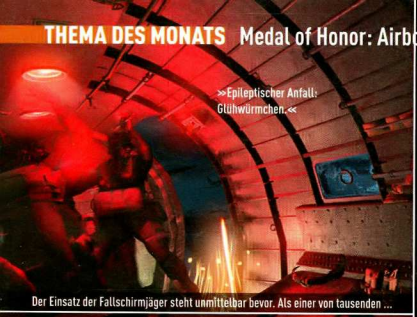
PATRICK GILMORE: Das haben wir uns am Anfang der Entwicklung von *Airborne* auch gefragt. *Medal of Honor* war der erste große Shooter im Zweiten Weltkrieg und wir haben sehr viele Titel gemacht. Wir wissen, dass die Serie dramatische Innovationen braucht. Und diese Neuerungen sind die Rechtfertigung für „noch einen Weltkriegs-Shooter". Wir bewegen damit das Genre in die nächste Generation. Die Entscheidungen des Spielers sind in *Airborne* um einiges wichtiger als es in früheren Titeln der Fall war, da wir keine Skripts benutzen und auf einen nicht-linearen Spielverlauf setzen.

PC ACTION Wie bereitet ihr euch auf Titel wie *Airborne* vor? Geht ihr ins Museum, lest ihr Bücher?

PATRICK GILMORE: Wir recherchieren viel. Für *Airborne* haben wir zum Beispiel viele Informationen zu den Waffen des Krieges gesammelt. Wir besorgen uns jede Waffe und schießen selbst damit, um sie möglichst realistisch im Spiel darstellen zu können. Zudem nehmen wir die echten Geräusche der Waffen, Granaten, Panzer und anderer Vehikel auf. Dann engagieren wir einen Schauspieler oder Soldaten, ziehen ihm authentische Uniformen an und stecken ihn in die verschiedensten Umgebungen. Dann können wir hören, welche Geräusche die Stiefel machen oder wie sich eine Granate anhört, wenn man sie gegen eine Betonwand wirft. Durch diese Soundkulisse soll sich der Spieler besser in die Situation eines Soldaten im Zweiten Weltkrieg hineinversetzen können. Wir besuchen außerdem zusammen mit einem Historiker viele Schlachtfelder und Schauplätze des Krieges. Wo fanden welche Manöver statt, wer hat auf was geschossen, welche Taktiken wurden angewandt, wie hoch waren die Verluste ... da erfahren wir viel mehr als aus den Geschichtsbüchern.

PC ACTION Wir lieben die Szene der Alliierten-Landung am D-Day in *Allied Assault*. Was kannst du uns über den D-Day in *Airborne* verraten, welche Unterschiede gibt es?

PATRICK GILMORE: (Lacht) Wow! Darf ich darüber überhaupt reden? Wir planen etwas ganz Besonderes für *Airborne*. Die Rolle der Fallschirmjäger am D-Day wurde exakt dokumentiert. Die Realität war, dass viele der Männer viel zu weit vom eigentlichen Landeort herunterkamen. So viel kann ich sagen: Der Spieler nimmt an der Invasion teil, greift aber nicht vom Strand aus an.



Der Einsatz der Fallschirmjäger steht unmittelbar bevor. Als einer von tausenden ...



... Amerikanern springen Sie über den Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs ab.


Es wird ungemütlich für die Männer der US-Fallschirmjägerdivisionen.

hen hineinhüpfen. Ganz wie er will." War es in der Vergangenheit gang und gäbe, dass das Spiel vorschreibt, wo Sie beginnen und wie die Mission verlaufen soll, setzt *Airborne* voll auf nichtlineare Abläufe mit dutzenden Möglichkeiten der Konfliktbewältigung. Wenn Ihnen also beispielsweise ein Heer von feindlichen Panzern auf die Pelle rückt und Sie im allerletzten Moment entkommen, liegt die Ursache für dieses Ereignis ganz allein bei Ihnen und ist nicht vom Spiel vorgeschrieben. Wiederholen Sie die Mission, soll laut den Entwicklern alles anders laufen. Wir sind echt gespannt, ob und wie das klappt. Für *Call of Duty 2* hatte Infinity Ward Ähnliches versprochen und nur zum Teil gehalten, genial ist *CoD 2* natürlich trotzdem.

WAFFENKÄFIG

„Die Spieler haben sämtliche Waffen aus dem Zweiten Weltkrieg in Ego-Shootern gesehen, es ist Zeit für Innovationen", beteuert Gilmore. Halleluja! Und die Amerikaner haben einiges vor. Für die zwölf verfügbaren Waffen sind je bis zu zehn Modifikationen und Verbesserungen geplant. (Siehe auch Kasten „Bastelstunde" auf der nächsten Doppelseite.) Wir liessen uns das Prinzip anhand der Thompson-Maschinenpistole erklären: „Nicht jede Thompson war im Zweiten Weltkrieg gleich. Es gab Modifikationen, die Fabrikarbeiter und Soldaten an der Front anfertigten." Die Wahl reicht von einem simplen Messer, das Sie unter den Lauf klemmen, bis hin zu einem zusätzlichen Pistolengriff und einem Kompensator, damit die Kugeln weniger streuen. Zudem präsentierten uns

Zeig mir dein Gesicht!

In den meisten Ego-Shootern sind Nichtspielercharaktere lediglich ein Haufen von Pappkameraden. Dies soll sich dank UCAP ändern.



EA LA arbeitet daran, selbst kleinste Falten und Wunden so realistisch wie möglich darstellen zu können.

Schon beim Vorgänger *Medal of Honor: Pacific Assault* setzen die Macher bei EA Los Angeles auf möglichst realistische Kameradengesichter, die im Spielverlauf immer erschöpfter und deprimierter wirkten. Nun gehen die Amerikaner einen Schritt weiter. In Zusammenarbeit mit EA Kanada entwickelten sie UCAP (Universal Capture), das äußerst authentische Gesichtszüge und die perfekte Darstellung von Emotionen ermöglicht. *Medal of Honor: Airborne*-Produzent und Vize-Chef von EA LA, Patrick Gilmore, erklärte uns das neue Verfahren: „Universal Capture ist eine Art Motion Capturing für Gesichter. Wir besorgen uns einen Schauspieler, bauen ein Drahtgittermodell, nehmen sämtliche Bewegungen und sogar kleinste Unebenheiten in seinem Gesicht auf. Alle Details, die bei der Mimik entstehen, können wir später ins Spiel übertragen. Computerkameraden und -gegner ändern je nach Situation den Gesichtsausdruck." So sollen Freund und Feind bei herbeieilenden Flugzeugen gespannt in den Himmel blicken, bei Bombeneinschlägen und Explosionen geschockt zusammenzucken und ständig wie echte Menschen reagieren. Wir fragen uns: Wieso gibt's das erst jetzt?



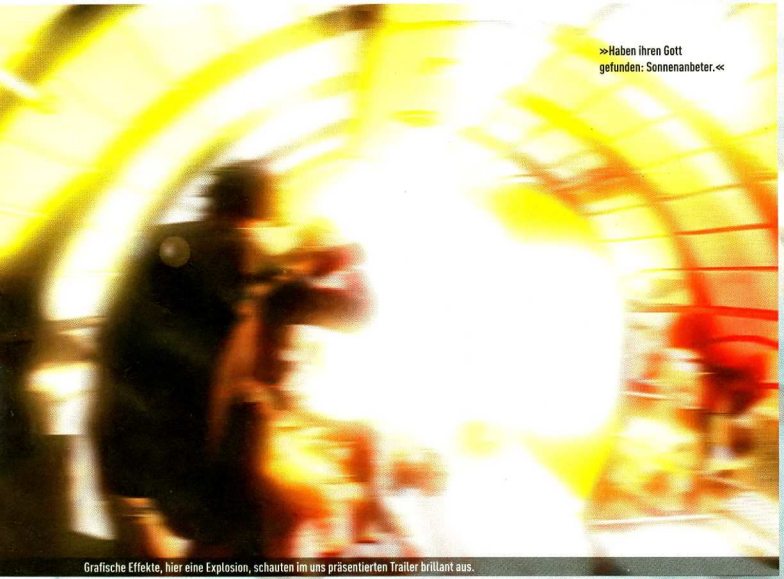
»Ungeschlagen: Weltmeister im Hochsprung.«

Aus der Egoperspektive erleben Sie den Sprung aus luftiger Höhe. Am Boden geht es heftig zur Sache.

die Entwickler Klebeband für Magazine, um schneller nachzuladen. Und reichen Ihnen die üblichen 20-Schuss-Magazine nicht, steigen Sie auf das praktische 50er-Magazin um. „Deine Waffe ist dein Baby", so das Motto der Macher. Demnach stecken Sie im Verlauf des Kriegsabenteuers Ihrem „Baby" diverse Hilfsmittelchen rein, damit es leistungsfähiger, schneller und genauer daherkommt als andere Kinder. Und setzen Sie Thommy mal aus oder verlieren ihn im Eifer des Gefechts, können Sie jederzeit an die Stelle zurückkehren und ihn wieder aufsammeln.

SCHAU MIR IN DIE AUGEN

Ein weiteres Anliegen von Patrick Gilmore und seinen Kollegen sind virtuelle Emotionen. *Half-Life 2* machte seinerzeit mit den aufwändigen Gesichtsanimationen den Anfang, nun geht es mit *Medal of Honor: Airborne* in die nächste Runde. Dank des Universal-Capture-Verfahrens (kurz: UCAP), das die Amerikaner mit Hilfe von EA Kanada entwickelten, stellt das Spiel Gespräche, Gefühle und Bewegungen im Gesicht derart realitätsnah dar, dass wir bei der Präsentation dachten, wir würden einen Film-



»Haben ihren Gott gefunden: Sonnenanbeter.«

Grafische Effekte, hier eine Explosion, schauten im uns präsentierten Trailer brillant aus.

Sprung in der Schüssel

Springer-Stiefel, Springer-Verlag, Springe Meisel – hüpfen macht einfach Spaß.

Jürgen W. Möllemann

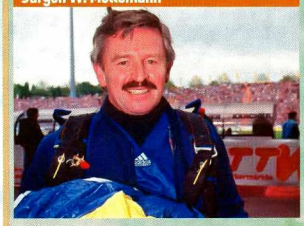


Foto: Action-Press

Jürgen W. Möllemann hatte viele Hobbys. Er liebte es zu fischen, sogar am rechten Rand. Zudem war der FDP-Politiker und Ex-Vizekanzler als Jungspund bei den Fallschirmjägern, genau wie der *Airborne*-Protagonist Boyd Travers. Dabei fand er Gefallen an dem riskanten Sport, den er mit viel Begeisterung ausübte. Apropos gefallen: Als Jürgen Möllemann dann auf dem Boden der Tatsachen landete, fiel ihm dazu nichts mehr ein. Genau wie uns, als wir versuchten, noch mehr unwitzige Fakten zum populistisch ... ähm, populären, viel zu früh verschiedenen Staatsmann aus dem Ärmel zu schütteln.

Tandemsprung



Foto: Action-Press

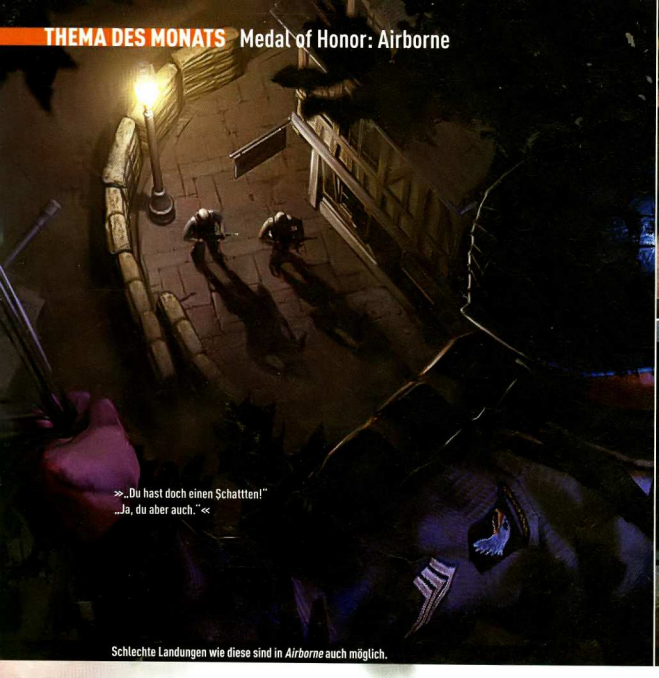
Als wir unseren Interviewpartner Patrick Gilmore fragten, ob für *Medal of Honor: Airborne* auch Tandemsprünge geplant sind, ließ er sofort das Gespräch beenden mit den Worten: „Reden wir hier über ein Computerspiel oder über ausgefallene Sexpraktiken von homosexuellen Männern?" Vor allem unser Kollege Iscitürk ist von den Doppelpack-Fallschirmsprüngen begeistert: „So nah durfte ich noch nie an einen Mann ran, deswegen habe ich auch mit meinem Freund Schluss gemacht!"

Stagediving



Foto: Action-Press

Eine andere gewagte Sprungart ist das Stagediving. Dabei springt ein Musiker, Künstler oder Fan von der Bühne in die johlende Menge hinein und lässt sich, zumindest in den meisten Fällen, fangen. PC ACTION-Redakteur Ralph Wollner versuchte dies bei einem Auftritt seiner Grufti-Band Dead United – mit fatalen Folgen. Leider wollten nur drei Menschen das Gedudel der Band hören, bei zweien handelte es sich um die Eltern des langhaarigen Kollegen. Wollner wurde natürlich nicht aufgefangen, stürzte und brach sich dabei zwei Rippen. Selbst Schuld!



Schlechte Landungen wie diese sind in *Airborne* auch möglich.



Hart: Nicht selten schauen Sie zu, wenn es Ihre Kameraden erwischt.



Technikspielereien wie High-Dynamic-Range-Effekte gehören zum guten Shooter-Ton.

ausschnitt betrachten. (Siehe auch Kasten „Zeig mir dein Gesicht!" auf Seite 48.) Dieser Effekt entsteht deshalb, weil die Entwickler den Soldaten in *Airborne* keine emotionslosen Masken aufsetzen, sondern alle möglichen Gefühle mit einem Schauspieler und drei Kameras aufzeichnen und ins Spiel integrieren. Dabei bildet die Grafikengine sogar Schatten von Falten und Grübchen auf der virtuellen Soldatenhaut physikalisch korrekt ab. Dazu zeigten uns die Schöpfer auch ein kleines Demo-Video, in dem ein heranrennender US-Marine zu sehen ist. Keuchend schmeißt er sich vor die wackelnde Kamera, guckt panisch in der Gegend umher und schnappt wie ein Fisch nach Luft. Die Angst des digitalen Soldaten können wir seinen Augen ablesen. Auch in dieser Hinsicht gibt sich Patrick Gilmore euphorisch: „Wir wollen diese langweiligen Mannequins loswerden, wir wollen echte Kameraden. Wir wollen die besten Menschen erschaffen, die man je in einem Ego-Shooter gesehen hat!" Wir vermuten: Seine Freunde nennen Gilmore vermutlich liebevoll Dr. Frankenstein.

GESTÄNDNIS

Diese „Menschen" sollen im fertigen Spiel dafür sorgen, dass die individuellen Erlebnisse der Soldaten im Zweiten Weltkrieg in den Vordergrund rücken. Gilmore gibt sich diesbezüglich sehr nachdenklich: „Wir Spielentwickler wurden irgendwann abhängig von den großen Momenten im Zweiten Weltkrieg, wie zum Beispiel die Invasion der Alliierten beim D-Day, den Angriff auf Pearl Habor oder den Kampf um Stalingrad. Bei allen *Medal of Honor*-Titeln wollten wir immer mehr beeindruckende Momente des Krieges thematisieren. Doch im Laufe der Zeit weitete sich die Materie zu sehr aus, wir kamen an einem Punkt, der sich zu sehr auf die allgemeinen Geschehnisse bezog. Wir besinnen uns also in *Airborne* weniger auf den monumentalen historischen Hintergrund und mehr auf die persönlichen Erlebnisse der Soldaten und auf das, wofür sie gekämpft haben." Gott segne Amerika!

ICH BIN DOCH NICHT BLÖD!

Damit der besinnliche Kampf möglichst realistisch rüberkommt, werkelt EA LA fleißig

Bastelstunde

Im Spielverlauf kriegen Sie Aufmotzmittel für Ihre Schießeisen – hier erklärt am Beispiel eines Scharfschützengewehrs.





»Nicht mal seinen Dachstuhl kann man in Ruhe machen.«

Der US-Marine verschanzt sich in einem Weinkeller, während Wehrmachtstruppen nach ihm Ausschau halten.

an einer dem nicht-linearen Spielablauf gerecht werdenden künstlichen Intelligenz. Schließlich sollen die Computerheinis immer korrekt auf unvorhergesehene Aktionen des Spielers reagieren. Dies macht der *Airborne*-Produzent anhand des Präsentationsraumes deutlich: „Wenn sich in diesem Raum eine Gruppe von KI-Soldaten befinden und der Spieler durch diese Tür eindringen würde, müssten die Soldaten hinter dieser dicken Säule Deckung suchen, weil sie den besten Schutz bietet. Wenn der Gegner jedoch durchs Fenster kommt, sollten sie sich auf der anderen Seite der Säule verschanzen." Die Amerikaner brachten ein weiteres Demo-Filmchen mit, das ein Schlachtfeld mit einem Haus zeigt. Klar, dass ein Gebäude für ein Dutzend Marines besseren Schutz bietet als ein paar zerbombte Mauerreste. So versuchen die KI-Kameraden unter Beschuss der Wehrmachtstruppen, das Ziel einzunehmen und sich dort zu verschanzen. Doch blöd sind die Gegner nicht, sie versuchen das Gleiche. Dabei verhalten sich sämtliche Beteiligte erstaunlich clever und kämpfen sich von Deckung zu Deckung.

ZWEIERPACK

An *Airborne* arbeiten zurzeit gleich zwei Entwicklungsteams. Das eine kümmert sich um die Version der aktuellen Konsolen-Generation, das andere nahm sich der Entwicklung der PC-, Playstation-3- und Xbox 360-Version an. „Die Missionen bleiben in allen Versionen gleich, lediglich die Ziele in den einzelnen Einsatzorten unterscheiden sich", erklärt Patrick Gilmore. Wir jedenfalls sind verdammt neugierig, was da Ende des Jahres auf uns zukommt.

Lukasz Ciszewski

Info: www.electronicarts.de

Medal of Honor: Airborne

GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Electronic Arts Los Angeles/EA
FERTIG ZU	30%
ERSCHEINT	4. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	MoH: Pacific Assault



LUKASZ CISZEWSKI

Ich bin begeisterter *Medal of Honor*-Zocker der ersten Stunde. Doch mit der Zeit stumpfte das Spielprinzip ab. Auch spektakuläre Skript-Sequenzen verliert auf Dauer ihren Reiz. Dies soll bei *Airborne* anders sein. Da bestimme ich, wohin ich will, man engt mich nicht ständig durch gesteckte Ziele ein. Ja, Patrick Gilmore und seine Kollegen bringen frischen Wind ins Weltkriegsgenre. Wie stark er weht, muss sich noch zeigen.



»Versiegt: Theodors Fontäne.«

Authentizität ist den Mannen von EA LA sehr wichtig. Hier rennt der US-Marine durch ein italienisches Dorf.



Schieß auf alles!

AUF DVD VIDEO

In COMMANDOS: STRIKE FORCE werkelt die Supertruppe nicht mehr aus der Vogelperspektive, sondern bewährt sich in einem Taktik-Shooter. Ganze zwei Jahre war es still um die gewiefte Eingreiftruppe. Nun landete eine erste Version von *Commandos: Strike Force* bei uns in den Laufwerken. Tatsächlich kamen beim vierten Teil der Serie Erinnerungen an alte *Commandos*-Episoden auf ...

LEICHZEIT

Natürlich hat sich einiges grundlegend geändert. Der Strategietitel hat sich endgültig zum Actionspiel mit Taktikeinschlag gemausert. Sie zerren keine virtuellen Leichen mehr in dunkle Ecken – die lösen sich nun in Sekunden in Wohlgefallen auf. Ebenso huschen keine Sichtkegel der Patrouillen mehr durch die Landschaft, schließlich ist es offensichtlich, wie die Heinis stehen. Damit Sie trotzdem niemandem ahnungslos in die Arme rennen, können Sie zeitweilig in eine Beobachterperspektive wechseln, aus der Sie um Ecken blicken; in Hockstellung linsen Sie durch Schlüssellöcher. Falls die gegnerischen Wachen etwas entdecken, erscheinen Kreise über deren Köpfen. Rührt sich nichts mehr, beruhigen sie sich und setzen ihre Runde fort. Falls doch, beginnen interessante Zeiten für Sie!

CHARAKTERZÜGE

Dank der bis auf wenige Stellen gegebenen spielerischen Freiheit bleibt es Ihnen überlassen, ob Sie es richtig krachen lassen oder lieber im Verborgenen agieren. Bei Massenschlachten fliegen die Kugeln nur so durch die Luft und ganze Basen versinken in Schutt und Asche. Dabei mischen recht selbstständig handelnde Widerstandskämpfer mit. Sollte einer der Männer oder sogar ein Kommando im Kugelhagel niedergehen, heilen sich die Verbündeten gegenseitig. Setzen Sie dagegen viel Grips ein, bekommt niemand etwas von der Operation mit – bis es für die Gegenseite zu spät ist. Die drei von den bisherigen Teilen übrig gebliebenen Charaktere Spion, Scharfschütze und Green Beret verfügen über Spezialfähigkeiten, um die zahlenmäßige Unterlegenheit auszugleichen. Der Spion lenkt Gegner per Münzwurf ab, stranguliert unachtsame Kontrahenten mit einer Klaviersaite und mopst sich deren Uniform. Derart verkleidet spaziert er unerkannt an rangniedrigeren Soldaten vorbei. Gleichgestellte reagieren misstrauisch und stellen unangenehme Fragen. Vorgesetzte Offiziere durchschauen Sie sofort und schlagen Alarm. Wirklich gefährlich sind die Gasgranaten des Spions, mit denen dieser größere Gegneransammlungen lautlos flachlegt. Ähnlich unauffällig gibt sich der Scharfschütze mit seinen Wurfmessern, einer schallgedämpften Pistole und natürlich der Präzisionsknifte. Neuerdings verfügt er über eine Zeitlupenfunktion, die ihm beim Zielen hilft und auch noch spektakulär aussieht. Er ist auch der einzige, dem ein Bad in eiskaltem Wasser nichts ausmacht. In *Strike Force* schlägt aber vor allem die Stunde des Green Beret: mit zwei Waffen



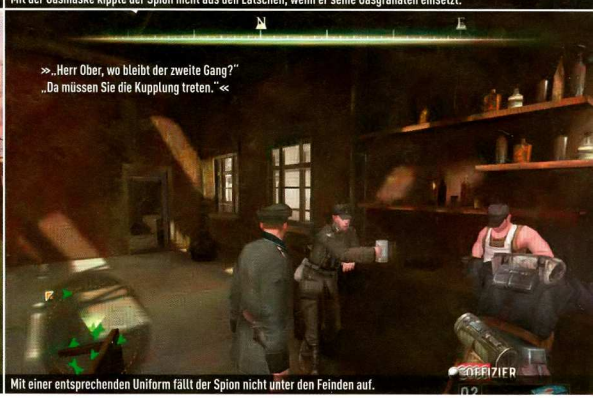
Die zwei Maschinenpistolen sind sehr praktisch, wenn eine größere Menge Sie angreift



Mit der Gasmaske kippte der Spion nicht aus den Latschen, wenn er seine Gasgranaten einsetzt.



Der Scharfschütze wirft seine Messer auch, der Green Beret agiert damit nur im Nahkampf.



Mit einer entsprechenden Uniform fällt der Spion nicht unter den Feinden auf.

gleichzeitig – Panzerfäusten und Minen – lichtet er mir nichts, dir nichts die Reihen der Widersacher. Das funktioniert nun wesentlich besser als in den Vorgängern. Auf den Schlachtfeldern in Russland, Frankreich und Norwegen sind Sie mit maximal zwei Helden unterwegs und dürfen jederzeit zwischen beiden wechseln. Der gerade inaktive Soldat bewegt sich dann nicht vom Fleck, verteidigt sich aber, wenn man ihn beschießt. Inmitten von Gegnern ist jedoch schnell Feierabend.

WAS GUCKST DU?

Was die optischen Qualitäten angeht, weisen Umgebung und Charaktere doch zu viele Ecken und Kanten auf. Dafür läuft die eigens programmierte Grafikengine sehr flüssig. Über das ganze Bild zieht sich ein abschaltbarer Entstörfilter, der alles auf alt trimmt. Bis jetzt fehlen zwar noch ein paar Sounds und Stimmen, aber soweit vorhanden, ist die Klangkulisse überzeugend. Die guten deutschen Synchronstimmen machen Laune, ebenso prima ist die vom Prager Symphonieorchester eingespielte Musik. Was noch fehlt, ist der Mehrspieler-Modus, den wir noch nicht ausprobieren konnten. Ansgar Steidle

Info:
www.commandosstrikeforce.com

Commandos: Strike Force	
GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Pyro Studios/Eidos
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	März 2006
VERGLEICHBAR	Tom Clancy's Rainbow Six



ANSGAR STEIDLE

Dank der gewieften Charaktere macht *Commandos: Strike Force* wirklich Spaß und hebt sich wohltuend von mehr auf Effekte getrimmten Größen wie *Call of Duty 2* ab. Ich für meinen Teil hänge wieder voll an der Nadel, möchte Besatzer möglichst stilvoll über den Rhein schicken. Schade nur, dass das bei der uns vorliegenden Version fast zu einfach geht. Richtig brenzlige Situationen gibt es bisher kaum. Gespannt bin ich auf die ersten Mehrspieler-Partien. Hoffentlich ergänzen sich da die verschiedenen Einheiten.

Vergleich gültig

Die Commandos haben sich von Schleichmeistern zu knallharten Ballermännern gewandelt. Bisher galten folgende Gesetze:

Schleichfaktor: Unauffälliges Vorgehen war das A und O. Die Spezialeinheiten machten sich bäuchlings an Gegner heran, nutzen jeden Schatten als Sichtschutz und jede Mauer als Deckung. Denn einmal entdeckt, war das Spiel kaum mehr zu gewinnen. Die virtuellen Leichen zur Strecke gebrachter Gegner waren schnell zu verstecken, da sonst die ganze Kompanie in Aufruhr versetzt wurde. Bei einem Alarm verdrückten sich die Commandos für eine Weile, bis sich die Situation wieder beruhigte.

Strategiefaktor: Die Vorgänger waren deutlich gemächlicher. Das stundenlange Ausklamüsern von Strategien und die Suche nach Schwachstellen nahm viel Zeit in Anspruch. Dabei beobachteten Sie dauernd die Laufwege und Sichtkegel der Patrouillen, um einen sicheren Weg durch die Reihen zu finden. Per Tastendruck führten die Commandos einzeln programmierte Aktionen aus, die natürlich nur zeitlich genau abgestimmt zum Erfolg führten. Das war teilweise harte Denkarbeit.

Actionfaktor: Rasant waren kurze Einlagen mit dem Scharfschützen, von dem Sie lediglich das Fadenkreuz über anrückende Truppen platzierten. Der Green Beret war nur mit dem Messer sinnvoll bewaffnet. Mit Granaten war in Gebäuden nichts anzufangen und das Maschinengewehr erregte zu viel Aufsehen. Die große Ausnahme bildete *Commandos 3: Destination Berlin*. Oft stürmten Sie ins nächste Gebäude und zeigten kurzerhand einer ganzen Kompanie die Rettiche von unten. Hier waren Granaten durchaus nützlich und schnelle Reaktionen gefragt.


Beim dritten Teil gab es bereits verstärkt dreidimensionale Objekte.



»Siegerfoto: Weltmeister im Zweifinger-Tippen.«

Vielleicht ist die Bombastoptik bis zum Verkaufsstart ja nichts Besonderes mehr – momentan beamt sie uns aber richtig weg.

Die wollen doch nur spielen!

Wird HUXLEY das *World of Warcraft* unter den Online-Shootern? Die Chancen dafür stehen gar nicht mal so schlecht ...

Wir hassen ja diese ganzen Abkürzungen wie MMORPG (Massively Multiplayer Online Roleplaying Game; Mehrspieler-Online-Rollenspiel). Die koreanische Spieleschmiede Webzen hat jetzt für *Huxley* eine weitere erfunden: MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter; Online-Mehrspieler-Ego-Shooter). Das war übrigens das letzte Mal, dass Sie die Abkürzungen in diesem Artikel lesen, versprochen. *Huxley* selbst wirft so einige Fragen auf. Wie soll man sich das Teil denn vorstellen? Tausende Spieler, die einfach irgendwo inmitten einer gigantischen Welt auftauchen, sich mit dicken Wummen die Kittel perforieren, dafür Erfahrungspunkte kassieren und nebenbei via Headset chatten? Klingt nicht nur für uns irgendwie chaotisch. Wir haben natürlich unnachgiebig nachgehakt. Webzen wollte zwar nicht alles verraten, aber ein paar interessante Informationen konnten wir dennoch an Land ziehen.

DAS BESTE AUS ZWEI WELTEN

Huxley ist der Versuch, die Spielmechanik eines packenden Ego-Shooters mit der sozialen Komponente, dem Charakteraufbau und den riesigen Welten eines Online-Rollenspiels zu verbinden. Bereits während unseres E3-Aufenthalts im Mai 2005 konnten wir schon einige Szenen sehen, die aber nicht wirklich viel über die Qualität des Endproduktes aussagten. Cool war das Ganze aber dennoch. So sah man, wie sich zwei verfeindete Parteien – verzeihen Sie den Ausdruck – die Scheiße aus dem Leib ballerten. Während dieser Auseinandersetzung griff plötzlich eine Monsterhorde an. Die Viecher schienen keine besonderen Interessen zu verfolgen und attackierten wahllos Soldaten beider Parteien, namentlich Sapiens und Alternatives. Für die zwei Teams lautete die Frage nun: „Verbünden wir uns kurzfristig, um diese Mistmonster zu stoppen oder bekämpfen wir uns weiter, während die Bestien unsere Truppen dezimieren?" Das war schon ziemlich aufregend, denn aus einem Deathmatch kann bei *Huxley* ganz schnell eine Koop-Mission entstehen. Da *Huxley* außerdem die taufrische *Unreal-Engine 3* nutzt, sah das, was über den Schirm flimmerte, echt imposant aus. Aufwändig modellierte Spielfiguren, tolle Effekte und richtig eindrucksvolle Levels. Schön, wirklich schön!

NACH DER APOKALYPSE

Wofür steht eigentlich der Begriff *Huxley*? Anscheinend beriefen sich die Entwickler da auf den Autor Aldous Huxley, der 1932 den Kultroman *Brave New World* (Schöne neue Welt) kreierte. Darin geht es um eine fiktive Welt, die im Jahre 2038 fast komplett zerstört wird. Nach der Apokalypse will man eine bessere Gesellschaft formen. Menschen werden bereits als Föten konditioniert und für ihre entsprechende Rolle in der Gesellschaft programmiert. Natürlich passt das nicht jedem und es bilden sich rebellische Gruppen, die gegen diese neue Weltordnung vorgehen wollen und so weiter und sofort. Mit dieser Buchbesprechung haben wir unseren Bildungsauftrag end-



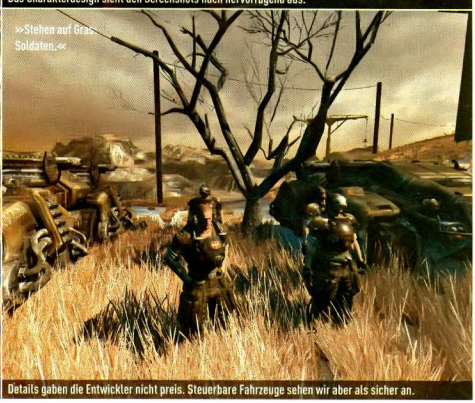
Wenn die Monster Sie überwältigen, sind Sie tot.



Das Charakterdesign sieht den Screenshots nach hervorragend aus.



In Städten, Camps und anderen friedlichen Orten kümmern Sie sich um Handel und soziale Kontakte.

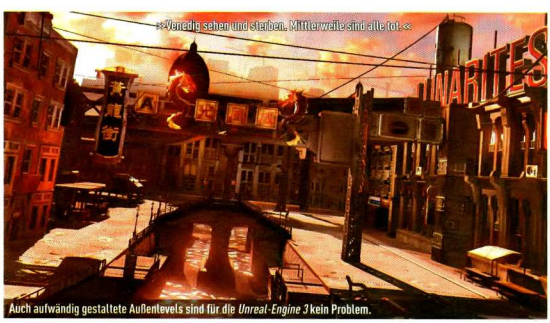


Details gaben die Entwickler nicht preis. Steuerbare Fahrzeuge sehen wir aber als sicher an.

gültig erfüllt. Widmen wir uns also der Story des Spiels: Auch hier dreht sich alles um eine postapokalyptische Welt. Erdbeben, Flutkatastrophen und krasse Klimaveränderungen stürzen den Planeten ins Chaos. Die Überlebenden sehnen sich nach Ruhe und Frieden, doch Mutationen spalten die Menschen in zwei verfeindete Rassen namens Sapiens und Alternatives. Als dritte Partei fungieren die Hybrids, über die so gut wie gar nichts bekannt ist. Ziel jeder Rasse ist die totale Vernichtung der Opposition, um die Herrschaft über die Welt und eine neuartige Energiequelle namens Lunarites zu erringen. Die Lunarites wurden von einem Wissenschaftler namens Huxley entdeckt und sind die wertvollste Ressource des Planeten. Die Aufgabe des Spielers dürfte dabei klar sein: Verhelfen Sie Ihrer Rasse durch Waffengewalt zum Sieg.

MASSE UND KLASSE

Laut Webzen ist es technisch gesehen kein Problem, Millionen *Huxley*-Zocker zu verwalten, ohne die Stabilität des Spiels zu beeinträchtigen. Ein Versprechen, das in der Vergangenheit nicht wenige Online-Spiele-Entwickler brachen. Viel wichtiger als die Server-Stabilität ist aber die Spielmechanik und die hat es in sich, wenn man den Machern Glauben schenken darf. So soll es nicht nur möglich sein, an Massenschlachten teilzunehmen, sondern wie in Online-Rollenspielen Camps, Städte und Handelszentren zu besuchen. Hier kann sich der Spieler in Ruhe mit anderen Avataren austauschen, einkaufen, Banken frequentieren oder in Werkstätten Reparaturen durchführen lassen. Auch an eine Art Charakter-Entwicklung wurde gedacht. In *Huxley* dreht sich dabei alles um so genannte Lizenzen. Die benötigen Spieler für nahezu alles im Spiel – Waffen, Rüstungen, Fahrzeuge und andere Gerätschaften. Auch die Fähigkeiten jedes einzelnen Spielers werden mittels Lizenzen verstärkt oder um neue erweitert. Es ist anscheinend auch so, dass



Auch aufwändig gestaltete Außenlevels sind für die *Unreal-Engine 3* kein Problem.

Keiner will mich?

Ist das denn zu fassen? Da ist ein potenzielles Götterspiel in der Mache und kein europäischer Vertrieb greift zu? Schämen sollten die sich!

Außerhalb Europas kümmert sich Webzen um *Huxley*. Der koreanische Verleger ist einer der Großen im Online-Spiele-Markt und mittlerweile auch in den USA gut im Rennen. Wer das Spiel im europäischen Raum vertreibt, steht noch in den Sternen. Wir haben zum Spaß ein paar deutsche Niederlassungen namhafter Spielehersteller befragt, deren Namen wir nicht nennen dürfen. Ergebnis: Niemand konnte (wollte?) sich wirklich dazu äußern. Wir sind uns aber fast sicher, dass bereits einige Firmen mitpokern, denn es steckt definitiv riesiges Potenzial in *Huxley*. *World of Warcraft* entpuppte sich schließlich auch als Lizenz zum Gelddrucken. Ob Webzens ambitioniertes Projekt bei den Shooter-Fans nach seiner Veröffentlichung ähnlich erfolgreich wird, wie *World of Warcraft* bei den Rollenspielern? Wenn die Jungs wirklich all die angekündigten Möglichkeiten einbauen, dann ist das gar nicht mal so unwahrscheinlich ...



Rollenspiel-Element: Mit fortlaufender Spielzeit erhalten Sie so genannte Lizenzen für dickere Waffen.



In Kooperativ-Missionen gehen Sie mit anderen Spielern gegen KI-Gegner vor.

Lizenzen wie Passierscheine fungieren, die dem Spieler Zutritt in bestimmte Abschnitte der virtuellen Welt gewähren. Wie man solche Lizenzen erwirbt, ist noch nicht endgültig bekannt. Da *Huxley* aber als Spiel konzipiert wird, in dem es vor allem darum geht, seiner Rasse zu dienen, kann man die Dinger wohl auf verschiedene Arten erlangen. Eventuell lassen sich Lizenzen ja mit der Kohle kaufen, die man als erfolgreicher Soldat verdient? Oder man erlangt für besondere Verdienste eine Beförderung und kriegt als Belohnung Lizenzen geschenkt? Wenn man etwa eine feindliche Stellung einnimmt oder sein Team besonders gut unterstützt? Dass die Teile als Belohnung für erfolgreich abgeschlossene Aufgaben dienen, ist jedoch sicher. Der Rest ist Spekulation, aber trotzdem wahrscheinlich.

RASSENUNRUHEN

Zu Beginn des Spieles erstellen Sie einen Charakter, legen die Rasse (Sapiens oder Alternatives) fest und dürfen loslegen. Laut Webzen wirken sich die Handlungen jedes einzelnen Spielers auf die gesamte Spielwelt und das Kräfteverhältnis zwischen den beteiligten Parteien aus. Wie sich das genau bemerkbar machen kann, darüber lässt sich bisher nur mutmaßen. Die einfachste Lösung wäre wohl: Jeder Spieler, der in Schlachten Siege erringt, erreicht auch einen Sieg für seine Rasse. Eventuell wird ja permanent der Status jedes einzelnen Zockers ausgewertet, wodurch sich eine Art Gesamtpunktzahl für jede Partei errechnen lässt. Logisch wäre auch, dass man wie etwa in *Battlefield 2* strategisch wichtige Stellungen einnimmt, so den eigenen Machtbereich vergrößert und die Opposition immer weiter zurückdrängt – dies allerdings auf einer globalen Ebene. Wäre schon stark, wenn man eben nicht nur wie bei der Konkurrenz einzelne Levels, sondern gleich ganze Kontinente dominieren könnte.

In Stein gemeißelt ist die Tatsache, dass *Huxley* in Sachen Ballerei nicht nur fulminante Massenschlachten, sondern auch richtige Missionen bietet. Innerhalb dieser Missionen treffen Spieler immer wieder auf computergesteuerte Figuren, die ihren Soldaten zur Seite oder als Feinde gegenüberstehen. Dabei wird Webzen nicht müde zu erwähnen, dass die KI besonders ausgereift sei, die entsprechenden Charaktere also überaus intelligent agieren. Auch auf die Handhabung und das Fahrgefühl der verschiedenen Vehikel lege man besonderen Wert, heißt es. Nichts soll die Spieler von ihrer Hauptaufgabe ablenken,

Wer bietet mehr?

***Huxley* soll der umfangreichste Online-Shooter aller Zeiten werden. Quod erat dämon ... äh, was zu beweisen wäre! Außerdem: Was hat die Konkurrenz zu bieten?**



Spielmechanik
Huxley, das Ende 2006 erscheint, verbindet Ego-Shooter-Schlachten mit Rollenspiel-Elementen wie Charakter-Entwicklung, bietet mit Camps, Städten und Handelszentren aber auch eine soziale Komponente, wie aus Online-Rollenspielen bekannt.

Besonderheiten
Jede Aktion eines Spielers wirkt sich direkt auf die Spielwelt und das Machtverhältnis zwischen den Rassen aus. In manchen Schlachten verbünden Sie sich mit dem Feind, um einer dritten Kraft zu trotzen.

Technik
Huxley basiert auf der *Unreal-Engine 3* und stellt damit zumindest technisch Konkurrenten wie etwa *Battlefield 2* in den Schatten.



Spielmechanik
Maximal 64 Spieler ballern sich zu Lande, zu Wasser und in der Luft die Grütze aus dem Leib. Ziel ist es, die Kontrollpunkte der überschaubar großen Levels einzunehmen. Einer der erfolgreichsten Online-Shooter.

Besonderheiten
Echte Charakterentwicklung existiert nicht, doch durch das Erhöhen des Ranges werden etwa neue Waffen freigeschaltet. Auffällig ist die enorme Anzahl von *Battlefield*-Mods, die sich teilweise riesiger Beliebtheit erfreuen.

Technik
Die *Battlefield 2*-Engine ist eine Eigenentwicklung von Dice und sorgt für eine sehr gute Optik bei anständiger Leistung.



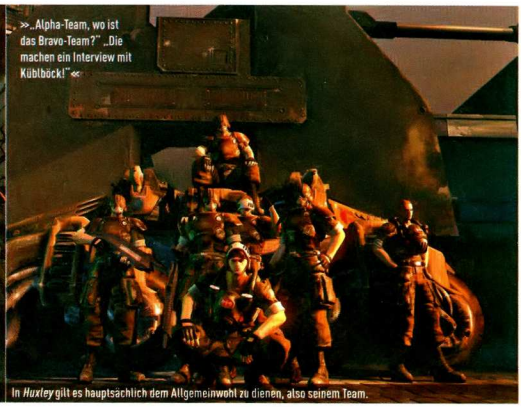
Spielmechanik
Tausende Spieler tummeln sich zu Fuß und in Fahrzeugen auf gigantischen Schlachtfeldern, kämpfen um die Herrschaft über Basen. Planetside ist der Urvater der Massenschlacht-Online-Shooter.

Besonderheiten
Aufgrund der riesigen Ausmaße dauert ein Planetside-Match länger als etwa eine *Battlefield 2*-Schlacht. Auch Charakter-Entwicklung ist vorhanden. Durch erhöhen des Ranges verbessern Sie die Fähigkeiten Ihrer Spielfigur.

Technik
Die *Planetside*-Engine ist eine Eigenentwicklung. Grafisch ist das Spiel nach über zwei Jahren natürlich nicht mehr all zu frisch.



Die Schrotflinte ist auf kurze Distanz wie immer eine effiziente Waffe.



In *Huxley* gilt es hauptsächlich dem Allgemeinwohl zu dienen, also seinem Team.

die da lautet: Dominiere, für dich und deine Rasse!

FREUND ODER FEIND?

Viele Missionen zwingen die Spieler übrigens zur Zusammenarbeit gegen eine Übermacht von KI-Gegnern. Spieler, die sich ansonsten spinnefeind sind, müssen dann miteinander ins Gespräch kommen, um etwa Taktiken abzusprechen, will man nicht den Bildschirmtod riskieren. Die Kommunikation ist dabei natürlich nicht nur über Tastatur möglich, sondern vor allem via Headset erwünscht, was die Atmosphäre um ein Vielfaches verbessert, wie eingefleischte Zocker wissen.

DIE MORAL VON DER GESCHICHT

So, das war es so ziemlich mit den Fakten, Infos und Mutmaßungen zu *Huxley*. Vieles liegt noch im Verborgenen und je länger man über das Spiel nachgrübelt, desto mehr Fragen wirft es auf. Werden Zocker monatlich zur Kasse gebeten, wie zum Beispiel die *World of Warcraft*-Fans? Was passiert, wenn man im Spiel den Löffel abgibt? Unkomplizierte Wiedergeburt, wie etwa in *Battlefield 2*, wo Sie sich nach ihrem Ableben einfach erneut in die Schlacht stürzen dürfen? Oder gilt man dann für den Rest der gerade laufenden Auseinandersetzung als „eliminiert"? Da hilft nur der alte Spruch: Abwarten und Tee trinken. Bisher wissen wir vor allem eins: Sollte es Webzen gelingen, alle angekündigten Aspekte des Spiels tatsächlich in anständiger Form unterzubringen, dürfte für viele Zocker ein Traum in Erfüllung gehen. Wer hat nicht schon mal neidisch zu den *WoW*-Süchtigen rübergeschielt und sich gewünscht, so ein virtuelles Heldendasein ohne – äh – schwule Fantasy-Paladine, alberne Orks und quietschbunte Zwergenheinis, sondern mit Ballermännern und echten Kerlen durchleben zu können? Geben Sie es ruhig zu. Sie sind bestimmt schon ganz wuschig! Ahmet Iscitürk

Info: www.webzengames.com

Huxley

GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Webzen Inc. H-Studio
FERTIG ZU	50%
ERSCHEINT	Ende 2006
VERGLEICHBAR	Battlefield 2, Planetside



AHMET ISCITÜRK

Ich bin eine Grafik-Hure und deshalb in Therapie. Wenn die Optik passt, ist das für mich die halbe Miete. In Sachen Spielinhalte kratzen wir noch an der Oberfläche. Die Macher hüllen sich in Schweigen, nur spärliche Details sind offiziell bestätigt. Aber ich stelle mir vor, wie scharf *Huxley* werden könnte. Ich male mir aus, wie ich meine sozialen Kontakte vollends aufgebe, um in die gigantische Online-Welt abzutauchen und nie mehr an die Oberfläche zurückzukommen. Kurz gesagt: Spiel her und zwar sofort, sonst tue ich mir was an!

INTERVIEW

„WIR WACHSEN SCHNELL UND UNAUFHALTSAM"



Kijong Kang wollte sein wahres Gesicht nicht zeigen. Die Koreaner sind eben schüchtern.

Kijong Kang, Produzent von *Huxley*, war so nett, uns zumindest ein paar Informationen über sein Baby zu verraten. Noch detaillierter erklärte er uns, warum Korea bald die Welt beherrscht – zumindest online.

PC ACTION Was sind die wichtigsten Eigenschaften *Huxleys*?

KIJONG KANG: Die Kernelemente eines Online-Rollenspieles zum einen. Die Spieler nehmen an Shooter-Schlachten teil, die in einer beständigen, lebendigen Welt stattfinden. Innerhalb dieser Welt gibt es Einzelspieler-Missionen, kleinere Mehrspieler-Shooter-Kämpfe, wie man Sie aus bestehenden Online-Shootern kennt, und wirklich monumentale Kriege auf fest zugeordneten Schauplätzen. *Huxley* geht einfach über die traditionelle Mehrspieler-Shooter-Erfahrung hinaus.

PC ACTION Wie genau soll das mit der Charakter-Entwicklung in *Huxley* ablaufen?

KIJONG KANG: *Huxley* ist in erster Linie ein Ego-Shooter, aber der Spieler hat tatsächlich die Möglichkeit, einen eigenen Kampfstil zu kreieren, in dem er seine Waffen, Ausrüstung und Charakterwerte verbessert und sogar erweitert. Spieler, deren Avatare verschiedene Charakteristiken aufweisen, nutzen gemeinsam ihre Stärken und Schwächen, um den ultimativen Sieg davonzutragen.

PC ACTION Das Spiel erscheint ja sowohl für PC als auch für Microsofts Xbox 360. Zocken PC- und Konsolen-Spieler miteinander oder ist das technisch nicht möglich?

KIJONG KANG: Doch, das wird definitiv möglich sein. Allerdings dürfen wir noch nichts über die genauen Details oder die genaue Funktionsweise verraten ...

PC ACTION Wieso wählten Sie eigentlich so einen „schmucklosen" Namen? Irgendwie passt das gar nicht zum Spiel! Warum *Huxley*? Warum nicht *Ultimate Death Battle Extreme*, *Aktive Sterbehilfe Online* oder *Bestes Spiel der Welt mit fetten Waffen*?

KIJONG KANG: Im Spiel ist ein gewisser Dr. Huxley von großer Bedeutung. Wir wollten seinen Namen nutzen, weil er im Zentrum des ganzen Konflikts steht und maßgeblich an der Erschaffung der neuen Welt beteiligt ist. Und da wäre noch Aldous Huxley, der Autor von *Brave New World*. Sein Buch gab uns viele Inspirationen während der frühen Designphase unserer Entwicklung. Wir suchten nach besonderen Ideen für das Futuristische, denn ein typischen Online-Fantasy-Spiel sollte *Huxley* nicht werden. Der Roman half uns sehr, die Struktur der Gesellschaft und der Klassenunterschiede im Spiel zu erschaffen.

PC ACTION Das mit dem Buch wussten wir natürlich schon. [*Anmerkung des Textchefs: Als ob irgendwer glauben würde, dass PC ACTION-Redakteure Bücher kennen.*] Was uns noch interessiert: Webzen ist ein koreanisches Unternehmen und in Korea sind Online-Spiele populär wie sonst nirgends auf der Welt. Warum eigentlich?

KIJONG KANG: Weil es zwar schön ist, ein spannendes Solo-Abenteuer zu zocken, aber mit Freunden zusammen ist es einfach noch eine ganze Ecke besser! Koreaner schließen sich gern mit ihren Mitmenschen zusammen, um gemeinsam an der Lösung von Problemen und Aufgaben zu arbeiten. Online-Spiele ermöglichen genau das. Darüber hinaus können sie in Onlinespielen all den anderen Spielern demonstrieren, was sie draufhaben.

PC ACTION Koreanische Filme wie *Oldboy* oder *A Bittersweet Life* haben in den letzten Jahren für Furore gesorgt, stehen Hollywoods Kassenschlagern in Sachen Qualität in nichts nach und kosten nur einen Bruchteil davon. Folgt die koreanische Spiele-Industrie dem Beispiel der Filmbranche? Kurz: Zeigt Korea westlichen Giganten wie Electronic Arts oder Ubisoft, wo der Hammer hängt?

KIJONG KANG: Die koreanische Spiele-Industrie ist noch sehr jung und blickt auf eine sehr kurze Geschichte zurück. Aber wir wachsen schnell und unaufhaltsam. Vor allem im Bereich Online-Spiele. Viele sehen Korea schon jetzt als führendes Herstellerland für entsprechende Software. Koreanische Spieler sind dafür bekannt, dass sie sehr gern ihre Ideen und Eindrücke mitteilen, was die Hersteller wiederum sehr gern annehmen. Wir schätzen deren Meinung, denn die hilft, unsere Produkte zu verbessern.

PC ACTION Als technische Plattform nutzen Sie die *Unreal-Engine 3*. Wenn man bedenkt, dass die Entwicklung immer aufwändigerer Spiele mit noch mehr Kosten und erheblicherem Arbeitsaufwand verbunden ist – inwiefern vereinfachte diese Wahl Ihren Job?

KIJONG KANG: Die *Unreal-Engine 3* war einfach die perfekte Wahl für *Huxley*. Die damit verbundenen Möglichkeiten helfen immens, wenn es darum geht, Titel für mehrere Plattformen zu entwickeln. Da *Huxley* für PC und Xbox 360 erscheint, garantiert uns die Engine wirklich, einen flüssigen Ablauf zu gewährleisten.



»*Twins 2* im Kino: Schwarzenegger tötet De-Vito, weil dieser Matt Damon (unten rechts) vergewaltigte.«

Paranormales + böse Nazis + krasse Auseinandersetzungen = ordentlicher Ego-Shooter.

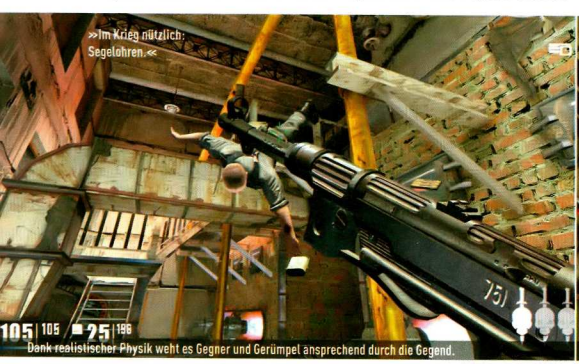
Bewahre den Stolz!

Als Superman Karl Stolz kehren Sie in ÜBERSOLDIER von den Toten zurück, um Ihren ehemaligen Nazi-Bossen den Garaus zu machen.

Das die Nazis miese Schweine waren/sind, ist eine weltweit bekannte Tatsache. Manche wollen das Ganze ja langsam mal ad acta legen, aber was machen dann die Spielehersteller? 20 Prozent aller Spiele hätten dann keine Story mehr ... CDVs *Übersoldier* zum Beispiel lutscht das Thema auch aus, garniert es allerdings mit einer Prise Übersinnlichem und pocht weniger auf Realismus. Sie mimen einen virtuellen Wehrmachtsoldaten, der ums Leben kommt und von SS-Wissenschaftlern wieder zum Leben erweckt wird. Dabei stellt sich heraus, dass Sie ein paar mysteriöse Fähigkeiten hinzugelernt haben. Ab jetzt sind Sie nämlich der Übersoldat! So können Sie in CDVs Ego-Shooter zum Beispiel eine Art Psycho-Schutzschild um sich aufbauen, der für einige Zeit Kugeln abhält. Das ist nicht nur praktisch, sondern auch optisch schön. Ein blaues, waberndes Feld umgibt Sie, Geschosse bleiben im Feld „stecken" und fallen zu Boden, sobald Sie den Schild deaktivieren. Die gestoppten Kugeln können auch auf Feinde zurückgeschleudert werden. Derb: Wenn es dem Protagonisten gelingt, drei „finale Retungsschüsse" hintereinander zu landen, steigt die Energie dieses Schildes. Gelingen der Kampfmaschine drei tödliche Messer-Attacken am Stück, steigt hingegen die Lebensenergie. Ja, sie haben es erraten: *Übersoldier* ist nur etwas für Erwachsene.

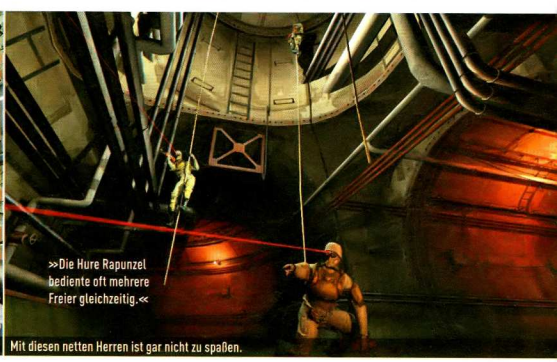
IMMER FESTE DRUFF!

Von den genannten Aspekten abgesehen, hat man es bei *Übersoldier* mit einem konventionellen Ego-Shooter zu tun. Auf Ihrem Rachefeldzug gegen die bösen Deutschen nutzen



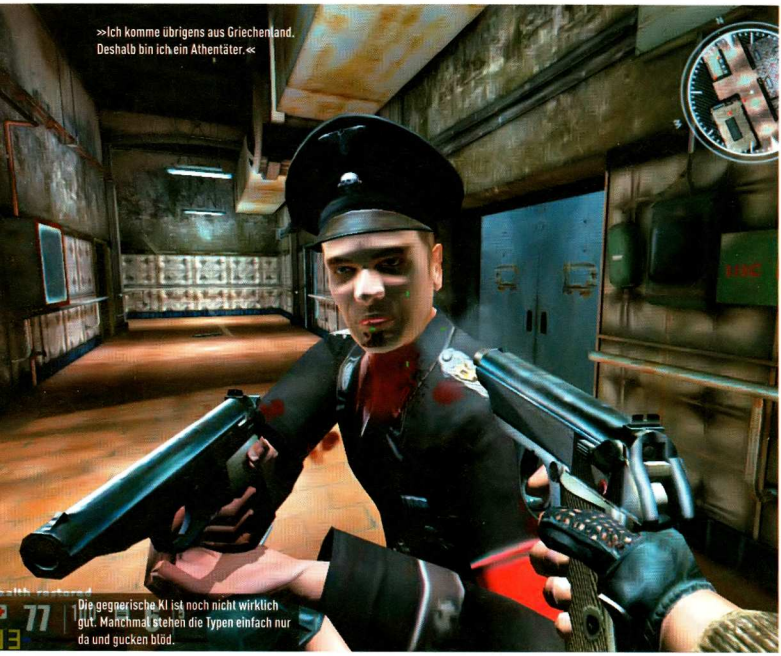
»Im Krieg nützlich: Segelohren.«

Dank realistischer Physik weht es Gegner und Gerümpel ansprechend durch die Gegend.



»Die Hure Rapunzel bediente oft mehrere Freier gleichzeitig.«

Mit diesen netten Herren ist gar nicht zu spaßen.



Die gegnerische KI ist noch nicht wirklich gut. Manchmal stehen die Typen einfach nur da und gucken blöd.

Aktive Sterbehilfe lohnt sich doch!?

Wer in *Übersoldier* die Feindesschar besonders effizient platt macht, erhält zur Belohnung Charakterwertverbesserungen. Autsch!

Politisch korrekt ist es ja nicht gerade, was sich die Entwickler bei Burut Creative Team ausgedacht haben. Steckt da eventuell Kalkül dahinter? Der Spieler erhält nämlich für schnelles und gezieltes Ausschalten der Gegner eine Belohnung. Allerdings nicht Punkte oder Kohle, sondern eine Verbesserung der Fähigkeiten. Gelingt es Ihrem Polygon-Charakter etwa, drei Kopfschüsse in Folge anzubringen, erhöht sich die Kraft Ihres temporären Schildes. Drei Messer-Kills kurz hintereinander steigern wiederum die Lebensenergie Ihrer Spielfigur. Wer allerdings nur wild um sich ballern möchte, kommt auch so durchs Spiel, da der leichteste Schwierigkeitsgrad selbst für Blondinen oder Bundeskanzlerinnen kein Problem darstellen dürfte.



Durch drei Kopfschüsse in Folge verbessert sich das Psycho-Schild

Sie insgesamt 16 authentisch nachgebildete Waffen, jagen den Feind dabei durch zwölf Levels, die thematisch relativ abwechslungsreich rüberkommen. Das Level-Design reicht dabei von „Nach dem Baukastenprinzip zusammengewürfelt" bis „Sehr stimmungsvoll". Dank der übersichtlichen Radar-Karte wissen Sie immer, wo es als Nächstes hingeht. Sehr viele geskriptete Ereignisse sorgen dafür, dass Sie nicht einfach nur stur von A nach B rennen und einen Gegner nach dem anderen platt machen. Überraschungen wie plötzlich durch Fensterscheiben krachende Kommandos, dicke Explosionen und andere kleine Einlagen lockern die Nazi-Hatz auf. So klemmen Sie sich etwa hinter eine dicke Flugabwehrkanone oder blasen Panzer mit Sprengstoff zu Klump. In einigen Missionen stehen Ihnen außerdem computergesteuerte Kameraden zur Seite, die in unserer Vorabversion allerdings ebenso hohl waren wie ein nicht unerheblicher Teil der Feinde. Diese stürmten nicht selten einfach frontal auf uns zu und somit in den sicheren Bildschirmtod. Im krassen Gegensatz dazu standen die unglaublichen Zielfähigkeiten mancher Gegner, die scheinbar noch aus hundert Meter Entfernung um die Ecke sehen können.

DA STIMMT DIE PHYSIK

Technisch gesehen ist *Übersoldier* wirklich ordentlich. Zwar wirken vor allem die Figuren und Umgebung nicht immer besonders detailliert, aber dank netter Effekte und Texturen sieht die Szenerie trotzdem schmuck aus. Vor allem das Physikmodell gefiel uns gut. Alles Mögliche lässt sich umschmeißen, Krempel stürzt realistisch in sich zusammen und die Nazi-Fatzkes weht es auch lebensecht durch die Gegend. Da freut man sich doch über das nächste explodierende Fass neben einer Gruppe Pixelsoldaten – bum, allez hopp und tschüss! Ahmet Iscitürk

Info: www.ubersoldier.net

Übersoldier	
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Burut Creative Team/CDV
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	31. März 2006
VERGLEICHBAR	Second Sight, Psy Ops



AHMET ISCITÜRK

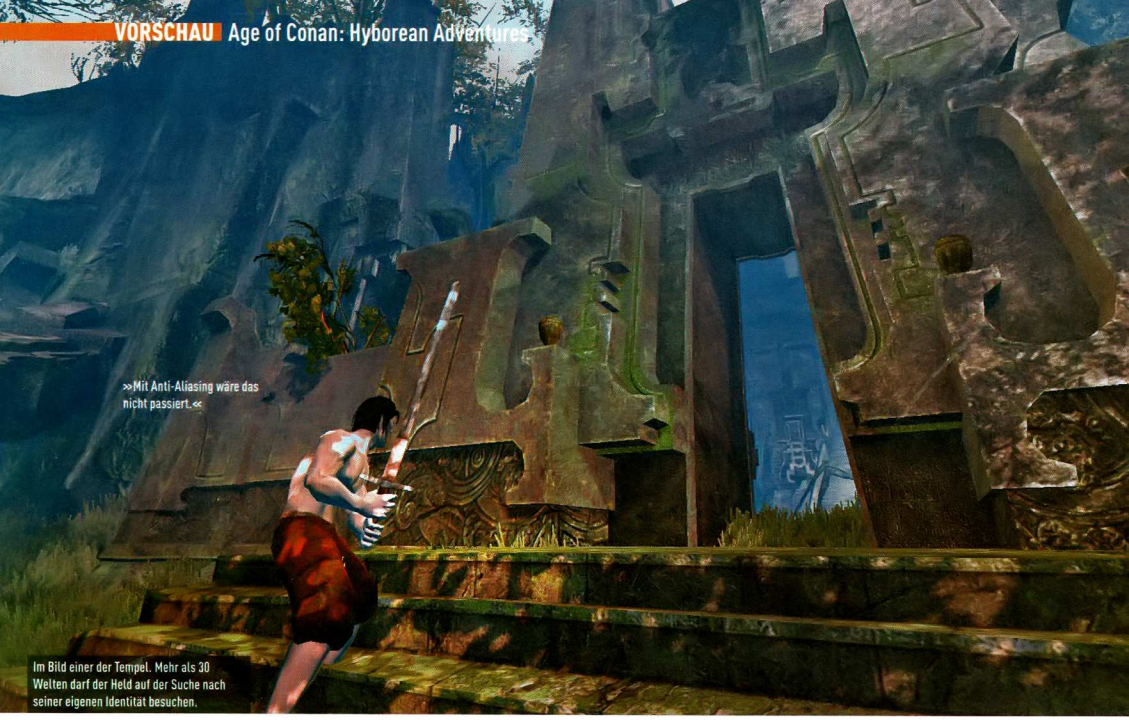
Schon unsere Vorabversion in russischer Sprache hat Laune gemacht. Zwar gestaltet sich der Spielverlauf recht linear, doch immer wieder sorgen kleinere Auflockerungseinlagen für den nötigen Kick. Mal soll ich mit einer Flak einen Panzer zerlegen, dann wieder gehe ich mit computergesteuerten Kameraden gegen die Nazis vor und verbessere meine Charakterwerte durch besonders effizientes Meucheln. Pädagogisch wertvoll ist das Belohnungssystem à la „Stärkung durch gezieltes Ausschalten" aber beileibe nicht.



16 authentisch nachgebildete Waffen aus dem Zweiten Weltkrieg finden sich im Spiel.



Die Charaktermodelle sind nicht sehr detailliert, sehen aber dank netter Effekte trotzdem recht gut aus.



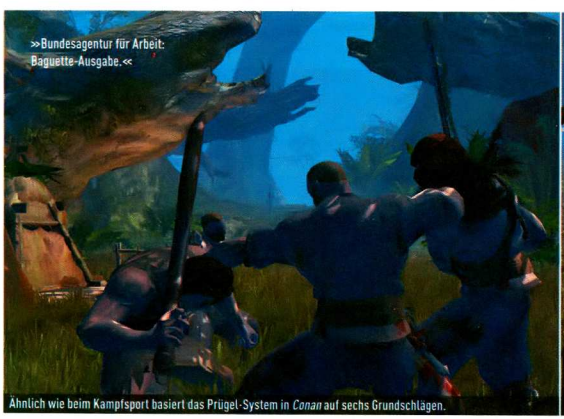
Im Bild einer der Tempel. Mehr als 30 Welten darf der Held auf der Suche nach seiner eigenen Identität besuchen.

Barbar, hossa!

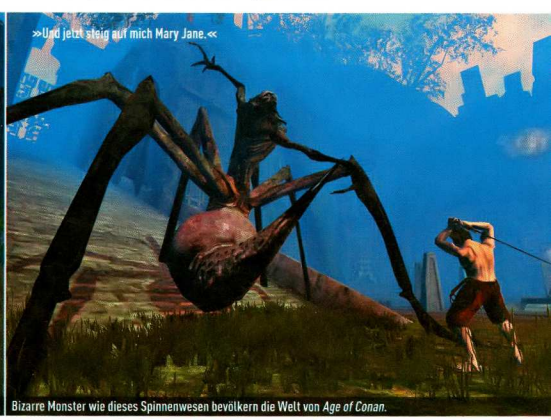
AUF DVD
VIDEO

Nach *Anarchy Online* will Funcom aus Norwegen erneut die Online-Welt beherrschen. Mit dem extrem ambitionierten AGE OF CONAN.

Die Nacht ist über Oslo hereingebrochen und es herrscht dichtes Schneetreiben. In den Räumen des Funcom-Gebäudes brennt auch zu dieser späten Stunde noch Licht. Die Entwickler von *Anarchy Online*, Vorreiter der Internet-basierten Rollenspiele, haben sich nämlich ein gigantisch erscheinendes Projekt aufgehalst. *Age of Conan* soll nach Fertigstellung eine Mischung aus Online- und Offline-Rollenspiel sein, das zudem mit Nah-, Formations- und Echtzeit-Strategiekämpfen eine bisher nie da gewesene Handlungsbandbreite bietet. Bei Funcom entsteht auf Basis der Buch-Lizenz ein Universum mit einer Fülle an Charakteren und barbarischen Geschichten. Mehrmals täglich schreitet Game Director Gaute Godager die fünf Meter lange Artwork-Wand ab: Hier hängen Skizzen und Zeichnungen von Landschaften, Gebäuden, Kreaturen und Barbaren des *Conan*-Universums. Die Mitarbeiter aktualisieren fortwährend und stimmen ständig alles aufeinander ab. Godager bezeichnet *Conan* als ein Juwel, das nur darauf gewartet hat, erneut von der Spiele-Industrie entdeckt zu werden. „Das Faszinierende an *Conan* ist, dass es unzählige Geschichten, Helden und Widersacher gibt", erklärt der Norweger. „Die Welt von *Conan* ist dunkel, reichhaltig und sogar ein bisschen sinnlich, wenn man beispielsweise die Kriegerinnen betrachtet. Ich glaube, wir zeigen die authentischste Interpretation des *Conan*-Universums, die es bislang in einem Spiel gegeben hat."



Ähnlich wie beim Kampfsport basiert das Prügel-System in *Conan* auf sechs Grundschlägen.



Bizarre Monster wie dieses Spinnenwesen bevölkern die Welt von *Age of Conan*.

WANDERTAG

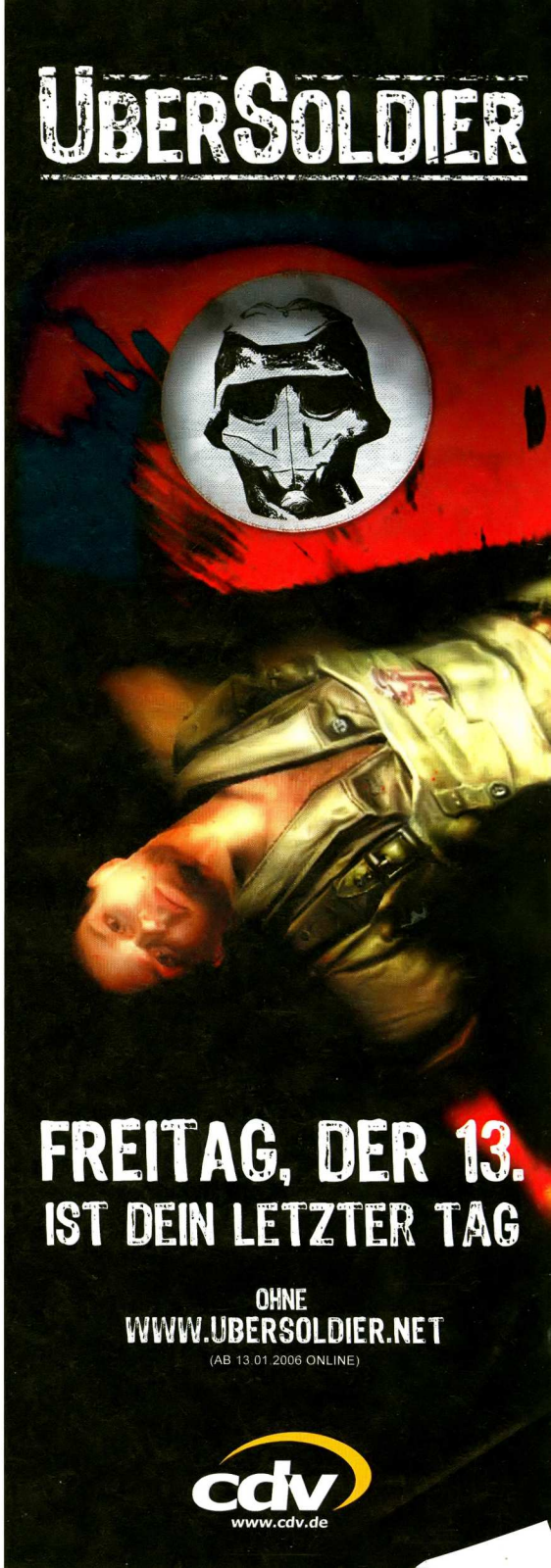
Dabei wandert der Held durch rund 30 völlig frei begehbare Regionen. Für die Gestaltung der Welt ist Thomas Wollbekk zuständig. Dazu nutzt er mit der *Dreamworld*-Engine ein leistungsfähiges Entwicklungswerkzeug, das die Veränderungen in der Welt beinahe spielerisch erscheinen lässt. Per Mausrad zoomt Wollbekk über eine zerklüftete Berglandschaft, zupft hier ein paar Gipfel zurecht, pflanzt dort einige Bäume und lässt schließlich in einer ausgetrockneten Schlucht den Wasserpegel steigen, bis aus dem öden Felstal eine reißende Gebirgsklamm (für Berg-Unkundige: eine Felsenschlucht mit Wasserlauf) entsteht. Für Wollbekk ist dies ein Traumjob: „Es macht einfach Spaß, Gott zu sein." Die Detailarbeit fordert ihren Tribut: Von den 125 in Oslo angestellten Funcom-Leuten beschäftigen sich nicht weniger als 75 mit dem Großprojekt. Dabei gilt nicht nur dem optischen Design die Aufmerksamkeit, sondern vor allem soll das ambitionierte Kampfsystem zwar leicht erlernbar sein, aber ganz unterschiedliche Taktiken ermöglichen. Im Spiel finden nämlich gleich drei Systeme Verwendung. Der Spieler beginnt in der Welt von *Conan* als schiffbrüchiger Galeerensklave oder ehemalige Sexsklavin (!). Nach dem traumatischen Erlebnis des Untergangs verlieren Sie das Gedächtnis und müssen zunächst herausbekommen, wer Sie eigentlich sind. Bereits wenige Schritte entfernt vom als sicher geglaubten Strand warten aber die ersten Wegelagerer, die der Spieler im Nahkampf zur Strecke bringt. Zwar schwingt der aus der Verfolgerperspektive gesteuerte Held (oder die Heldin) zunächst nur eine morsche Schiffsplanke, doch bereits im Nahkampfsystem ist man bei Funcom um Authentizität bemüht.

SCHÖNHEITS-SCHLAG

„Es gibt sechs verschiedene Arten, wie man sein Schwert oder seinen Streitkolben führen kann", sagt Spiele-Macher Gaute Godager. „Wir orientieren uns dabei an tatsächlichen Bewegungen, wie man sie in Kampfsportarten lehrt. Es ist absolut vergleichbar mit einem Prügelspiel, obwohl es sich um ein Online-Rollenspiel handelt. Man entscheidet, ob man sein Schwert von oben links oder von oben rechts führt und wie man blockt." Im Spielverlauf kann man mit bis zu 100 Nichtspielercharakteren Formationen bilden und an größeren Scharmützeln teilnehmen. „Das funktioniert nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip", erläutert Godager. „Bestimmte Formationen haben taktische Vorteile. Man setzt Pikeniere gegen Kavallerie ein; die Kavallerie gegen Bogenschützen und die Bogenschützen wiederum gegen die Pikeniere." Mit dem dritten Kampfsystem entfernt sich Funcom endgültig vom Rollenspiel-Handgemenge. Der nahkampferprobte Recke darf nun ganze Armeen befehligen und in massive Belagerungsschlachten führen. Feindliche Festungen und Städte entwickeln dabei eigenständig eine Ressourcenkette. Sobald nun der Wirtschaftskreislauf eine kritische Masse erzeugt hat, drohen die fremden Völker mit dem Einmarsch in die Territorien der Spieler. Die sollten den



Wie Kreaturen aus klassischen Horror-Filmen wirken diese Wasser-Dämonen.



Verspieltes Studio

Mehr als 75 Funcom-Angestellte arbeiten an *Age of Conan*. Vier davon verraten Ihnen was.



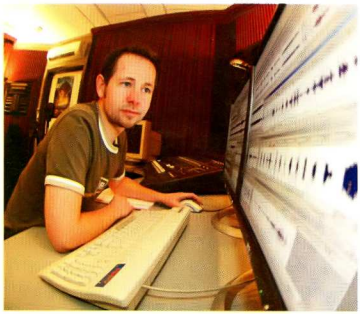
GAUTE GODAGER

Gaute Godager ist Mitbegründer von Funcom und als Game Director für das Gesamtprojekt *Age of Conan* verantwortlich. „Wir wollen dem Spieler die Freiheit lassen, nach seiner Flucht von der Galeere eine von vier Klassen zu wählen und weiterzuentwickeln", meint der bekennende *Conan*-Fan. „Je nach Klasse entwickelt sich die Hintergrundgeschichte bis zur Auflösung anders; jede einzelne Klasse verfügt über eigene Missionen und Ziele. Danach startet das Online-Rollenspiel."



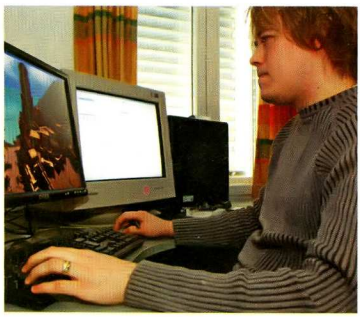
DIDRIK TOLLEFSEN

Der Art Director von *Age of Conan* ist nicht nur für das gesamte Design der Landschaften, Gebäude, Monster und Helden zuständig, er muss auch das Aussehen von tausenden von Ausrüstungsgegenständen abstimmen. „Wir zeichnen erst einmal verschiedene wesentliche Orte und Gebäude, um einen Gesamtüberblick über das Universum zu bekommen", sagt Tollefsen. „Dann gehen wir immer mehr ins Detail und kümmern uns um das Aussehen von Kreaturen bis hin zu den kleinsten Gebrauchsgegenständen."



MORTEN SERLIE

Morten Serlie ist Audio Director bei Funcom. *Age of Conan* wird besonders geräuschvoll: Während bei *Anarchy Online* 10.000 Soundeffekte produziert wurden, kommen beim Barbaren-Epos mindestens 25.000 zum Einsatz. „Allein die Anfangsszene, bei der der Spieler noch in der Galeere ist, hat bis zu 45 Soundeffekte", erklärt Serlie. „In unserer 7.1-Surround-Sound-Umgebung werden diese Effekte ständig anders positioniert, sodass sich die Galeeren-Szene nie monoton anhört."



THOMAS WOLLBEKK

Thomas Wollbekk ist Welten-Designer bei Funcom. Mit der *Dreamworld*-Engine schafft er mit wenigen Mausklicks ultra-realistische Landschaften. „Ich kann zum Beispiel fünf verschiedene Wolken-Ebenen einbauen und zusammen mit der Lichteinstrahlung und Wettereffekten denselben Landstrich völlig anders erscheinen lassen", freut sich Wollbekk. Das der Engine zugrunde liegende mathematische Modell errechnet schon bei der Erschaffung von Bergen in Echtzeit eine realistische Erosion.



»Feierte Weihnachten im Irak. Susanne Osthoff.«

Zu Beginn dient eine morsche Schiffsplanke als Keule; später führt der Held Schild und Schwert.

Aggressoren möglichst zuvorkommen, um taktisch einen Vorteil zu erlangen.

BIN ICH SCHON DRIN?

Nicht nur das außergewöhnliche Kampfsystem, auch der Online-Modus ist innovativ. In *Age of Conan*, das Funcom als „Online-Action-Rollenspiel" klassifiziert, startet der Held zunächst allein wie in einem Offline-Rollenspiel und erfüllt Solo-Missionen. Dennoch zockt man das Spiel bereits von Beginn an online über Funcom-Server; man trifft dabei bereits in den ersten 20 Einzelspieler-Levels andere Zocker. Am Ende erreicht man eine Stadt, in der sich das Portal zu einem Online-Universum öffnet, das laut Godager „vergleichbar mit Spielen wie *World of Warcraft* oder *Everquest 2*" ist. „Trotz der enormen Spieltiefe hat *Conan* eine Lernkurve, die einem Actionspiel, ja fast einem konsolentypischen Spiel gleicht. Mit zunehmendem Spielverlauf sieht man dann Spieler, die sich Spezial-Kombos und besondere Zaubersprüche aneignen oder unter tausenden von Gegenständen Raritäten finden. Schon mit *Anarchy Online* hatten wir die höchste Zahl an Gegenständen und Monstern überhaupt im Online-Rollenspiel-Genre. Wir wissen also, wie man eine enorme inhaltliche Tiefe erreicht." Der Einstieg über einen überschaubaren Einzelspieler-Modus soll schnelle Erfolgserlebnisse und Lerneffekte garantieren. Bei anderen Online-Spielen drohen Optionsfülle und Handlungsfreiheit Spieler zu Beginn zu überfordern. „Da wirft man die Leute einfach ins Wasser, ohne ihnen vorher das Schwimmen beizubringen", meint Gaute Godager. „Bei uns ist das eher wie eine sanfte, warme Dusche." Und was ist mit Namensgeber Conan? Der taucht auf, in seine Rolle schlüpfen Sie aber nicht. Christoph Holowaty

Info: www.funcom.com

Age of Conan	
GENRE	Online-Actionspiel
HERSTELLER	Funcom
FERTIG ZU	50%
ERSCHEINT	Ende 2006
VERGLEICHBAR	World of Warcraft, Gothic 2



CHRISTOPH HOLOWATY

Es klingt zu schön, um wahr zu sein: Drei Kampfsysteme und ein Offline- und Online-Modus versprechen eine enorme Spieltiefe. Doch gelingt es, drei völlig verschiedene Spiele, nämlich Hack & Slay, Rollenspiel-Formationskampf und Echtzeit-Strategie über eine nachvollziehbare Lernkurve in einem einzigen Spiel zu integrieren – noch dazu mit einem angehängten Online-Rollenspiel? Wenn Funcom diese Spielaspekte verwirklicht, können wir unserem sozialen Umfeld ein paar Monate getrost Lebewohl sagen.



Bei *Conan* darf der Spieler sogar vom gepanzerten Pferd gegen Feinde kämpfen.

»Sackgesicht.«

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC's inklusive Systemverpackung & DHL Transportversicherung!

nur 6.90

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

L@hoo.de ...garantierte Qualität!

AMD Athlon 64 3400+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3400+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: ASROCK K8NF4G-SATA2
- Festplatte: 160GB SATA 2mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA GeForce 6100
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung, Front USB
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, SATA/Raid, LAN, 1x VGA

499.- € oder Finanzkauf ab 9€/mtl.

Art-Nr. 3349

AMD Athlon 64 3700+



Speicheraufrüstung von 1024MB auf 2048MB nur 149,- €*

- Prozessor: AMD Athlon 64 3700+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: BIOSTAR K8T89-A9
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA GeForce 6600GT PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung, Front USB
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, SATA/Raid, LAN, 1xPCI-E x16 2xPCI-E x1, 1xAGP(XGP)

799.- € oder Finanzkauf ab 16€/mtl.

Art-Nr. 3351

AMD Athlon 64 4000+



- Prozessor: AMD Athlon 64 4000+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N NEO 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X800GTO PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Aplus X-Blizzard Modding+Front LEDs
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, SATA/Raid

999.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.

Art-Nr. 3352

AMD Athlon 64 4200+X2



Speicheraufrüstung von 1024MB auf 2048MB nur 149,- €*

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 Dual-Core
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N NEO 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA GeForce 7800GTX PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Aplus X-Blizzard Modding+Front LEDs
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, SATA/Raid

1399.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.

Art-Nr. 3353

AMD Athlon 64 4000+



- Prozessor: AMD Athlon 64 4000+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM INFINEON/KINGSTON
- Mainboard: MSI K8N DIAMOND
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA GeForce 7800GTX PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Armor Alu Modding Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Dual Gigabit LAN, 2xPCI-E x16 x1, SLI

1799.- € oder Finanzkauf ab 33€/mtl.

Art-Nr. 3370

AMD Athlon 64 4800+X2



- Prozessor: AMD Athlon 64 4800+ X2 Dual-Core
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM INFINEON/KINGSTON
- Mainboard: MSI K8N SLI
- Festplatte: 500GB (2x250GB) SATA 8mb Cache
- Grafikkarte: 2x512MB NVIDIA GeForce 7800GTX SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner,16xDVD-Rom
- Gehäuse: 550W Thermaltake Shark Alu Modding Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, 2xPCI-E x16 x1, SLI

2999.- € oder Finanzkauf ab 55€/mtl.

Art-Nr. 3371

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

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



Armbrustschützen der Menschen erwehren sich nur mit Mühe einem großen Monsteransturm.

Mehr Fantasy bitte!

AUF DVD VIDEO

Ingelheim am Rhein ist berühmt-berüchtigt für das Spargelstechen. Sei's drum. Wir haben lieber Orks und Trolle in SPELLFORCE 2 aufgespießt.

Dass *Spellforce 2* Solo-Spielern das Klappmesser in der Hose aufgehen lässt, dürfte wohl bekannt sein. Als wir die Entwickler Phenomic in Ingelheim besuchen, möchten wir vor allem wissen, was es im Bereich Mehrspieler-Modus zu tun gibt. Schließlich sind wir ja verwöhnte LAN-Zocker. Die Auskünfte, die wir erhalten, können sich hören und bald auch sehen lassen ... So bekommt im Koop-Modus jeder Spieler bis zu fünf Helden an die Seite seines Avatars (der Spielerfigur) gestellt. Die Helden sehen zunächst für alle Teilnehmer gleich aus und haben dieselben Werte. Jeder Held lässt sich aber individuell weiterentwickeln – da kann der Bauerntrampel zum Großmagier, Axtkämpfer oder Schwertschwinger aufsteigen. Das neue Fertigkeitensystem erlaubt derart viele Kombinationen, dass sich die Helden sehr schnell kaum mehr ähneln. Damit das auch optisch gut rüberkommt, stehen in *Spellforce 2* individuelle Rüstungen und Waffen zur Verfügung, die man im Stile eines *Diablo 2* zu kompletten Sets mit speziellen Boni erweitert.

SUPERHELDEN?

Im Vorgänger waren die Helden austauschbare Runenkrieger. Jetzt bekommen sie eigene Persönlichkeiten, deren Entwicklung der Spieler beeinflusst. So erleben Sie die gesamte Koop-Kampagne für maximal drei Spieler als feste Gruppe. Die Helden sind auf jeder Karte mit dabei, sodass stets das gesamte Team levelt. Wenn also drei Spieler mit kompletter Heldengruppe anrücken, tummeln sich 15 „Kampfschweine" auf dem Feld. Eine Armee ist trotzdem nötig, denn das Spiel passt die

INTERVIEW „MEINE FRAU UND ICH HABEN SEIT JAHREN GETRENNTE KLOS."


»Der Sieger läuft im Endstadion ein.«
Martin Löhlein ist Projektmanager bei Phenomic Game Development.

Damit Echtzeit-Strategiespiele die Fans lange bei Laune halten, lassen sich die Entwickler viel einfallen. Phenomic setzt in *Spellforce 2: Shadow Wars* auf charakterstarke Helden und einen besseren Mehrspieler-Modus.

PC ACTION Ihr benutzt für eure weiblichen Helden vermehrt Rüstungen, die mehr Fleisch zeigen, als dass sie schützen – habt ihr zuviel *Xena* geschaut oder woran liegt das?

MARTIN LÖHLEIN: Wer will, kann in *Spellforce 2* seinen Heldinnen auch Plattenpanzer anziehen. Aber wir haben natürlich auch der PC ACTION Tribut gezollt und einige Rüstungen eingebaut, die mehr Wert auf Beweglichkeit legen ...

PC ACTION Stehen die Helden auf den Karten verteilt herum oder sind erst Aufgaben zu lösen, um sie freizuspielen?

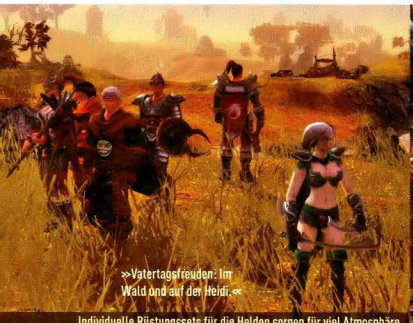
MARTIN LÖHLEIN: Weder noch. Der Spieler erhält gleich zu Beginn der Koop-Kampagne die Möglichkeit, sich seine Helden auszusuchen. Wie sie sich weiterentwickeln, das kann er dann bei jedem Levelaufstieg für alle Figuren selbst bestimmen.

PC ACTION Gibt es einen Editor für *Spellforce 2*, der mit dem von *Age of Empires 3* vergleichbar ist?

MARTIN LÖHLEIN: Ja, es gibt einen Editor. Er ist definitiv besser als der des Vorgängers und gibt der Community mehr Möglichkeiten. Die Spieler können eigene Skripts einbauen und auch beispielsweise den Level der KI-Gegner für die einzelnen Karten bestimmen. Als Starthilfe liegt dem Editor selbstverständlich eine Anleitung bei. Da das Werkzeug auch komplexere Anforderungen eines Rollenspies zu erfüllen hat, lässt sich der Editor allerdings nicht so ganz mit dem von *Age of Empires 3* vergleichen.

PC ACTION Jetzt mal ehrlich, darfst du in der Spargelzeit zu Hause noch auf die Toilette gehen oder schickt dich deine Frau nach draußen?

MARTIN LÖHLEIN: Das ist überhaupt kein Problem. Meine Frau und ich haben seit Jahren getrennte Klos.



Individuelle Rüstungssets für die Helden sorgen für viel Atmosphäre.



Wer Spellforce 1 kennt, dürfte sich an dieses Outfit gut erinnern.



Die neuen Titanen gehören zu den schwierigsten Gegnern im Spiel. Da setzen Sie besser ein ganzes Heer ein.

jeweilige Gegnerzahl an die Gruppengröße an. Außerdem gibt es mächtige Bosse, für die Sie ganz sicher ein großes Heer benötigen. Der Schwierigkeitsgrad steigt im Laufe der einzelnen Kampagnen-Kapitel stetig an. Jedes Kapitel enthält mehrere Karten, deren Reihenfolge frei bestimmbar ist. Sperrzonen für die Helden gibt es nicht mehr, der Avatar kann seine Leute überall auf der Karte per Teleport zu sich holen. Die lästigen Sucherein nach dem hinterletzten Monster auf jeder Karte entfallen, da es jetzt darum geht, Aufgaben zu erfüllen, die sich jeder Mitspieler aus seinem Lehen holt, das als Heimatbasis dient. Aufträge lassen sich nicht wie in *World of Warcraft* teilen, allerdings kann man im Team die jeweiligen Aufgaben gemeinsam lösen.

BIS DER TOD UNS SCHEIDET

Im Deathmatch/Team-Deathmatch starten alle Teilnehmer mit einem Haupthaus, fünf Arbeitern und wenigen Rohstoffen. Mit der entsprechenden Ressourcenmenge auf dem Konto kann der Spieler mithilfe des so genannten Altar des Lebens seinen Avatar und die Helden herbeirufen. Vor der Partie legen Sie fest, ob Sie mit einer vorgefertigten Gruppe spielen oder lieber Ihre maximal gelevelten Figuren aus der Kampagne oder dem Koop-Modus importieren. Teamspieler dürfen sich freuen, dass in *Spellforce 2* keine Feindseligkeiten mehr zwischen den Rassen in einer Gruppe bestehen. Dadurch können jetzt problemlos Elfen mit Orks gemeinsame Sache machen. Bis zur Veröffentlichung des Spiels sollen mindestens zehn Karten für Deathmatch/Team-Deathmatch enthalten sein. Im derzeitig laufenden Beta-Test prüft Phenomic unter anderem, welche Optionen sich noch einbauen lassen, beispielweise einstellbare Einheiten- oder Zeitlimits. Stefan Weiß

Info: http://spellforce.jowood.com/sf2/.de

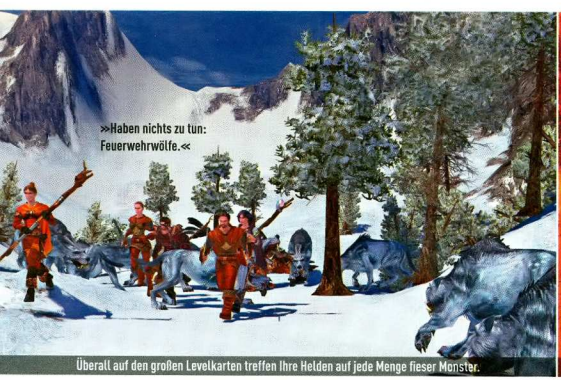
Spellforce 2: Shadow Wars

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Phenomic/Deep Silver/Jowood
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	März 2006
VERGLEICHBAR	Spellforce 1, Warcraft 3



STEFAN WEISS

Ich will das Spiel endlich haben! Schon den ersten Teil habe ich geliebt, da ich den Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel genial finde. Gottseidank hat Phenomic an diesem Konzept festgehalten und obendrauf die Schwachpunkte des Vorgängers ausgemerzt. *Spellforce 2* soll flotter spielbar sein und weniger langatmige Aufbausequenzen aufweisen. Dazu diese Prachtoptik, bei der ich überlege, ob ich Mitte April nicht doch zum Spargelstechen nach Ingelheim fahre, um mir einen neuen PC leisten zu können.



Überall auf den großen Levelkarten treffen Ihre Helden auf jede Menge fieser Monster.



Feuergolems unter der Führung des Orktitans greifen unsere Heldenschar an.



»Rötlich: Sonnenbrand.«

Auf Seiten des Infernos tritt der Teufel höchstpersönlich zum Kampf an.

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

Schnapp dir die Beta!

Sie können es bis zum Erscheinungstermin von *Heroes of Might & Magic 5* im März kaum noch aushalten? Dann nehmen Sie doch einfach am Beta-Test teil: Ubisoft verlost 20 Zugänge! Die Testphase beginnt Ende Januar und umfasst sowohl den Einzel- als auch den Mehrspieler-Teil von *Heroes of Might & Magic 5*. Weil's schnell gehen muss, können wir in diesem Fall lediglich Bewerber beglücken, die uns möglichst bald eine E-Mail an die Adresse leserbriefe@pcaction, Kennwort: Heroes senden. Bei mehr als 20 Einsendungen entscheidet das Los.

Teufelszeug

Was kommt raus, wenn Sie die bunten Schlagerheinis von Dschinghis Khan auf ein Schachbrett stellen? HEROES OF MIGHT & MAGIC 5! Na gut, wir haben übertrieben. So krass ist *Heroes of Might & Magic 5* nicht. Im Prinzip hat das Moskauer Entwicklungsstudio Nival Interactive sogar einen grundsoliden Nachfolger der bekannten *Heroes*-Saga entwickelt. Alle Qualitätsmerkmale, wie das einfache, aber spannende Kampfsystem und die facettenreiche Spielwelt, wurden beibehalten oder erweitert. Aber kommen Sie jetzt nur nicht auf den Trichter, Teil Fünf sei ein lauer Aufguss der Vorgänger. Die russischen Entwickler haben auch ein paar neue Spielelemente untergebracht, die der Serie neues Leben einhauchen.

HEROES RELOADED

PC ACTION hatte bereits im Oktober Gelegenheit, eine erste Beta-Version von *Heroes of Might & Magic 5* in Moskau anzuspielen (siehe Ausgabe 1/2006). Seitdem hat sich viel getan. Und deshalb lud *Heroes*-Herausgeber Ubisoft erneut zur Präsentation ein – diesmal nach Paris. Dort lüftete man weitere Geheimnisse: Der ominöse Ghost-Modus nimmt Gestalt an, ein neues Kampfsystem stellte man vor und das Initiativsystem haben die Entwickler nochmals überholt. Statt wie in den vorhergegangenen Episoden alle Einheiten in einer vordefinierten Schlachtreihenfolge zu ziehen, besitzen die Kämpfer nun einen individuellen Initiativwert. Beispielhaft gesprochen kommen strahlende Helden öfter zum Schuss, während müde Zombies nur Fronleichnam an der Reihe sind. In welcher Reihenfolge sich die Einheiten in der Schlacht bewegen, zeigte bislang ein relativ komplexer und unübersichtlicher Doppelbalken an. Der obere Balken war in der ersten Ver-



»Verteidigte seine Leiste bis zum Tod: Schuster.«

Gut zu sehen: Der neue Initiativbalken zeigt die Zugreihenfolge der eigenen und der gegnerischen Einheiten an.



»War unglaublich sauer: Regen.«

Der fünfte *Heroes*-Teil bietet Missionen, in denen Sie feindlichen Helden (gelb) ausweichen.



sion rot lackiert und zeigte die Reihenfolge der eigenen Einheiten an, der untere blaue Balken repräsentierte die Zugreihenfolge des Gegners. Beta-Tester fanden das jedoch zu kompliziert. Deshalb haben die Entwickler das Doppelsystem gegen einen einheitlichen Balken ausgetauscht, in dem alle an der Schlacht beteiligten Truppen zu sehen sind (siehe Bild links unten, Seite 66).

AUF DEN GEIST GEHEN

Noch interessanter als das Initiativsystem ist der neue Ghost-Modus. Bislang war nur bekannt, dass dieser in Mehrspieler-Partien zum Einsatz kommt und durch den Runden-Modus entstehende Wartezeiten überbrücken soll. PC ACTION-Leser wissen mehr. Ist Ihr Gegenspieler am Zug, rücken Sie automatisch zur Geisterstunde vor und übernehmen einen untoten Helden mit sechs verschiedenen Fähigkeiten: Besitzergreifen von anderen Kreaturen, Bewachen, Verfluchen, Heimsuchen, Verschlingen und Vision. Besonders reizvoll ist das Verfluchen feindlicher Helden oder die Übernahme von neutralen Kreaturen, die den Weg zu Goldminen oder Sägemühlen versperren. Je mehr Energiepunkte Ihr Geist hat, desto mehr Aktionen können Sie pro Runde ausführen. Die Energiepunkte bekommt der Geist durch die Spielweise des Gegners: Braucht ein Spieler länger für seinen Zug, erhalten die feindlichen Geister mehr Energiepunkte. Geisterhelden steigen zudem – genau wie ihre lebendigen Kollegen – im Level auf, wenn sie Aufgaben erfolgreich abschließen. Je schärfer also der Geist, desto größer werden auch seine Fähigkeiten. Nimmt Ihr Gespenst die Umwelt erst nur verschwommen war, ist die Geistersicht in höheren Level-Regionen immer besser. Sie haben auch die Möglichkeit, mehr als einen Geist zu befehligen. Durch das Lösen bestimmter Aufgaben bekommen Sie weitere Gespenster, die Sie auf Ihre Gegenspieler hetzen. Keine Sorge, falls Sie sich im Dunklen fürchten oder der Ghost-Modus Ihnen zu hektisch ist. Diese Spielart ist rein optional und kann vor jeder Mehrspieler-Partie an- und abgewählt werden.

SELBST IST DER HELD

Nival Interactive hat noch mehr auf der Pfanne. So können Sie in Mehrspieler-Gefechten auch ein neues und herausforderndes Kampfsystem aktivieren. Bislang verteilte das Programm die Kampfeinheiten bei Schlachtbeginn automatisch auf dem Gefechtsfeld, was taktische Nachteile brach-



Leuchteffekte und detaillierte Kampfeinheiten sind die optischen Höhepunkte des Spiels.



Während der Kämpfe schaltet das Spiel oft in eine Verfolgerperspektive und hebt so die Stimmung.

Geh doch nach Hause!

Was wäre ein Held ohne eine zu verteidigende Heimat? Nix! Deshalb bietet *Heroes of Might & Magic 5* gleich mehrere Heimatstädte.

Wie bei *Age of Empires 3* ist die Heimatstadt bei *Heroes of Might & Magic 5* das Herz der Königreiche. Die Machtzentren sind aber nicht unantastbar, der Gegner kann sie erobern. Steht der Feind vor den Toren, beginnt die Belagerung. Katapulte beschießen Verteidiger mit Felsbrocken, während diese mit einem Pfeilhagel antworten. *Heroes of Might & Magic 5* erreicht hier zwar nicht *Stronghold 2*-Qualität, Laune machen die Kämpfe um die Metropolen aber allemal.

LANDFLUCHT

Warum sind Städte so begehrt? Ganz einfach: Hier stellen Sie neue Armeen auf oder rüsten bestehende Streitmächte nach. Herrenlose Helden bewerben sich in Gasthöfen um eine Stelle in Ihrer Armee und neu gebaute Gebäude wie Bauernhöfe erhöhen das Einkommen.

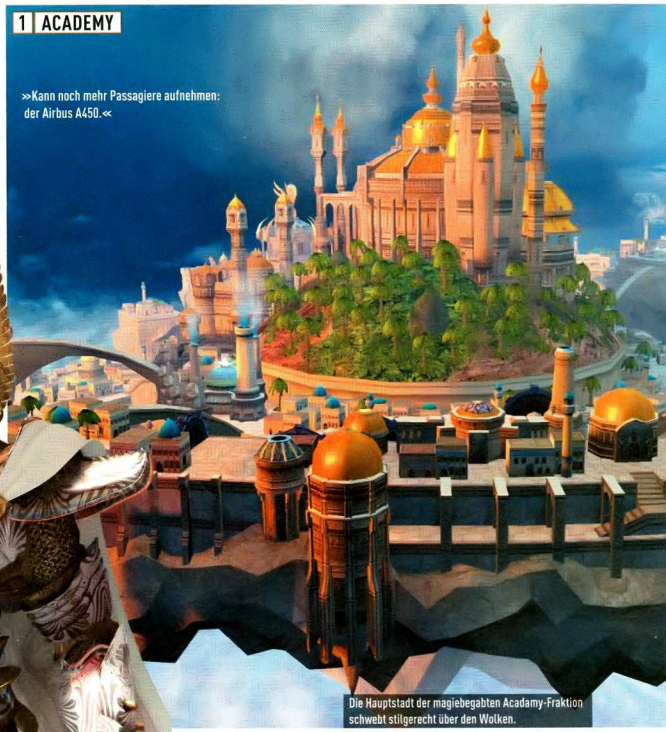
STADTPLANER

Ist schön einfach: Per Minimenü wählen Sie einen von sechs Orten wie Gastwirtschaft oder Kaserne an. Das Baumenü erinnert an den Technologiebaum von *Civilization 4*. So sehen Sie genau, welche Gebäude Sie errichten müssen, um zum Beispiel an schwere Kavallerie zu kommen.

DA GUCKST DU

Optisch sind die Heimatstädte die unbestrittenen Perlen des Reiches. Die Kameraperspektive ist um 360 Grad schwenkbar, sodass Sie alle Stadtbezirke inspizieren können.

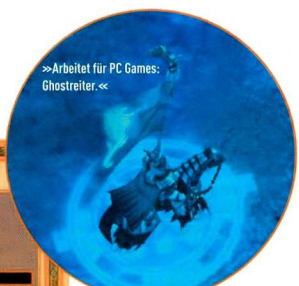




Die Hauptstadt der magiebegabten Acadamy-Fraktion schwebt stilgerecht über den Wolken.

Geisterstunde

Wartezeiten wie auf dem Arbeitsamt? Nicht mit dem Ghost-Modus von *Heroes of Might & Magic 5*.





Altgediente *Heroes*-Kämpen kennen das Problem: Während in Mehrspieler-Partien der Gegner zieht, haben Sie erst einmal Sendepause. Das muss nicht sein! Nival Interactive hat dem Mehrspieler-Teil einen optionalen Ghost-Modus spendiert, durch den Sie die Wartezeit mit einem Geisterhelden nutzbringend überbrücken können. Die Geisterhelden verfügen über sechs praktische Fähigkeiten wie Bewachen (Guard), Verschlingen (Devour), Heimsuchen (Haunt), Besitz ergreifen (Possess), Verfluchen (Curse) und Vision. Jede dieser Fähigkeiten verbessert sich durch häufigen Einsatz und mit steigender Erfahrung, was Ihrem Gegenspieler das Leben erschwert.

te. Nur wenn der Held eine spezielle Taktikfähigkeit erlernt hatte, war er in der Lage, die Schlachtordnung selbst zu bestimmen. Das ist natürlich so unpraktisch wie ein IKEA-Schrank ohne Montageanleitung. Wer will schon, dass sich Bogenschützen in der ersten Reihe tummeln, während die schwere Kavallerie in der hintersten Ecke herumgammelt? Damit nicht genug. In *Heroes of Might & Magic 5* können Sie auch eine Art Blitz-*Heroes*-Variante spielen. Einmal aktiviert, haben Sie einen bestimmten Zeitrahmen zur Verfügung, um Ihre Kämpfer in Schlachten zu ziehen. Luxuseinheiten wie Helden oder Drachen haben natürlich mehr Zeit zum Überlegen als mit Heugabeln bewaffnete Bauerntölpel. Ist der Countdown abgelaufen und die Einheit nicht gezogen, bleibt sie stehen. Eine weitere große Änderung betrifft den Umfang der Schachbrett-Schlachtfelder. Bislang hatte Nival Interactive ein dynamisches Spielfeld vorgesehen. Sprich: Treffen zwei richtig fette Armeen aufeinander, ist das Spielfeld entsprechend vergrößert. Bekämpften sich dagegen Liechtenstein und Luxemburg, nahm das Schlachtfeld Ritter-Sport-Format an. Was wie eine gute Idee klingt, erwies sich als unpraktisch. Große Armeen, die viele fußlahme Einheiten wie Zombies oder Oger enthalten, kamen kaum zum Angriff, da sie bereits beim Anmarsch im Pfeilhagel stecken blieben. Das führte dazu, dass die Beta-Tester nur noch Fernkämpfer oder blitzschnelle Truppentypen einsetzten. Nival Interactive hat deshalb eine Standardgröße von acht mal zehn Feldern festgelegt.

DIE MÄRCHENTANTE

Um die Hintergrundgeschichte von *Heroes of Might & Magic 5* hüllten Ubisoft und Nival Interactive bislang den Mantel des Schweigens. Nicht, dass eine superepische Geschichte für *Heroes*-Fans elementar wichtig wäre. Das Spielsystem ist es, was den Reiz ausübt. Aber stimmig und glaubwürdig sollte der Hintergrund schon sein. Und den Wunsch erfüllen die Moskauer Ent-




2 HAVEN
Die religiösen Fanatiker der Haven-Fraktion haben ein Faible für Kathedralen.


3 INFERNO
Wer könnte hier wohl zu Hause sein? Keine Geringeren als die Kreaturen des Inferno.


4 NECROPOLIS
Necropolis erinnert an Saurons bedrückende Feste Barad-Dûr in *Der Herrn der Ringe*.


5 SYLVAN
Die elfenartigen Sylvans leben im Einklang mit der Natur. Ob Loth Lorien Pate stand?

wickler: Die Menschenkönigin Isabelle will gerade einen benachbarten Monarchen heiraten, als ihr Dämonenhorden in die Hochzeitssuppe spucken. Isabelles Bräutigam zieht sogleich mit blankem Stahl in den Krieg und lässt das hilflose Frauchen zurück. Wie kann es anders sein: Der gute König verliert die Schlacht, gerät in Gefangenschaft und die holde Isabelle ist Beinahewitwe, bevor Sie überhaupt verheiratet ist. Anstatt sich die Augen auszuheulen, rüstet sie ihr eigenes Heer aus und eilt zur Rettung. Selbst ist die Frau! Na ja, nicht ganz. Sie hat keine Ahnung vom Kriegshandwerk. Und deshalb greifen Sie ihr tatkräftig unter die Arme. Moment! Hallo, wir sagten „Unter die Arme ...!" Mit Isabelle durchlaufen Sie dann das gesamte Tutorial und lernen die Spielmechanismen kennen.

FÜR DEN KLEINEN SPIELEHUNGER

Schon mal in der Mittagpause Lust auf eine kleine Partie *Heroes of Might & Magic* gehabt? Im fünften Teil kein Problem: Starten Sie einfach den neuen Sofortgefechts-Modus, basteln Sie sich eine Armee zusammen und fechten Sie im Mehrspieler-Modus eine Schlacht gegen einen Kollegen aus. Diese Variante ist allerdings nicht als Hotseat-Partie auf einem Rechner zu spielen. Aber vielleicht legt Nival Interactive da noch nach. Oliver Haake

Info: **www.mightandmagic.com/HeroesV/de**

Heroes of Might & Magic 5

GENRE	Runden-Strategie
HERSTELLER	Nival Interactive/Ubisoft
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	März 2006
VERGLEICHBAR	Heroes of Might & Magic 3



OLIVER HAAKE

Sollte *Heroes of Might & Magic 5* nicht schon im Januar erscheinen? Jetzt haben wir bald Februar und die Moskauer Entwickler verschoben den Erscheinungstermin sogar auf März! War ja auch klar, Russland und Schieberbanden. Ha ha! Schieberbande! Spaß beiseite, die Entwickler haben gute Gründe für den Aufschub: Neuerungen wie der Ghost-Modus und das neue Kampfsystem brauchen Zeit, um zu reifen. Nur der neue Initiativbalken gefällt mir nicht so recht. Das alte System fand ich übersichtlicher.

Die Helden-Gallerie

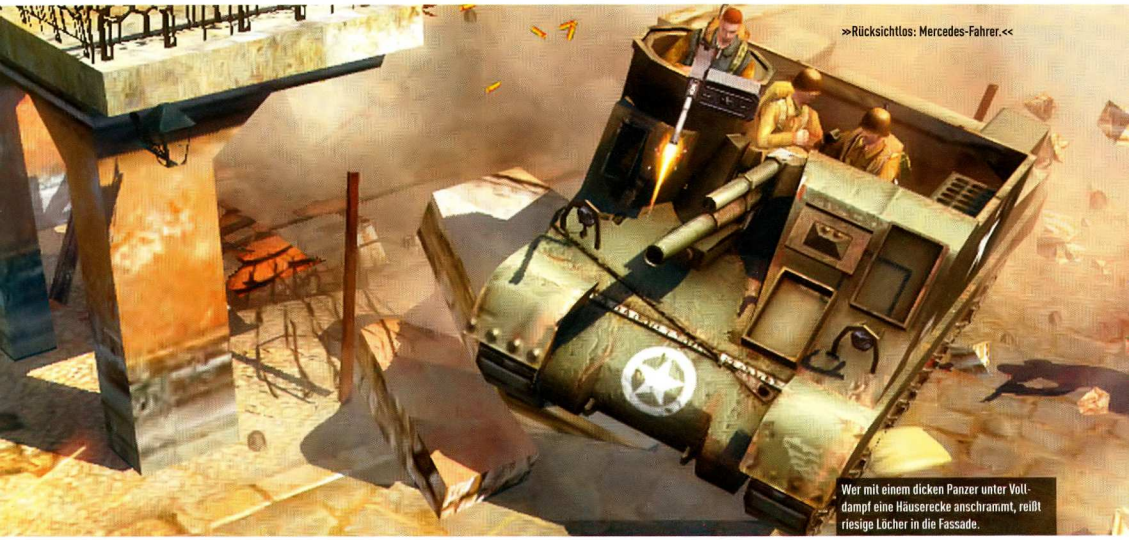
Von spitzohrig bis gehörnt, bei *Heroes of Might & Magic 5* ist für jeden was dabei. Alle Entwürfe stammen aus der Feder des bekannten Comic-Zeichners Olivier Ledroit.


Die reiche Kythra ist das beste Pferd im Stalle von Dungeon. Anders lässt sich das Geschirr um Kopf und Airbags nicht erklären.


Dämonenfürst Agrael aus dem Haus Inferno gehört nicht gerade zu den schüchternen Typen. Auch wenn er im Angesicht eines Feindes schon mal rot anläuft.


Shadyas gesamte Familie wurde während des ersten Nachfolgekrieges ausgelöscht. Deshalb Vorsicht: Der Schlafzimmerblick trügt. Shadya ist eine eiskalte Killerin!


Der auf Klingen stehende Gilraen kämpft für die Sylvan. Besondere Fähigkeit: der Schlachttanz! Ist das die Fantasy-Variante von *Lord of the Dance*?



»Rücksichtlos: Mercedes-Fahrer.«

Wer mit einem dicken Panzer unter Volldampf eine Häuserecke anschrammt, reißt riesige Löcher in die Fassade.

Spiel den Walzer!

Mütterchen Russland gebiert nicht mehr nur Wodka, zunehmend kommen auch PC-Spiele aus dem Osten – wie FACES OF WAR.

„Nicht schon wieder die Normandie", denken wir angesichts der ersten Bilder, die bei Ubisofts Präsentation in Paris über den Monitor flimmern. Doch schon innerhalb der ersten Minuten zeigt sich, dass *Faces of War* aus ganz anderem Holz als der Vorgänger *Soldiers: Heroes of World War 2* ist: Ein Trupp US-Marines springt aus einem Landungsboot, arbeitet sich inmitten eines großangelegten Sturmangriffs nach vorn. Plötzlich wird über den Soldatenköpfen ein Flugzeug abgeschossen und schlägt am Strand auf. Ungläubig staunen wir über das, was jetzt passiert: Unsere KI-gesteuerten Kameraden suchen eigenständig hinter den am Strand verteilten Trümmerteilen Deckung. Kurze Zeit später laufen Ihre Einheiten auf offener Straße feindlichen Deutschen in die Fänge. Anstatt sich nun dümmlich abballern zu lassen, ziehen sich die Soldaten in die nächstbesten Schützengräben zurück und eröffnen das Feuer. Wir wollen genauer wissen, wie solche spektakulären Szenen zu Stande kommen.

ICH DENKE, ALSO BIN ICH

Gut, dass uns Spieldesigner Nikolay Kalaschni ..., nein Barysknikov vor das Mikro läuft, um uns aufzuklären. Bei *Faces of War* kommt schlichtweg eine neue künstliche Intelligenz zum Einsatz. Die Software schafft es, dass sich jeder einzelne Soldat auf dem Schlachtfeld den Gegebenheiten anpasst und wie beschrieben selbstständig Deckung sucht, angreift oder sich zurückzieht. Da sich die Spielfelder komplett zerstören lassen, muss die KI auch entsprechend flexibel sein. Entwickler 1C möchte so eine hohe Wiederspielbarkeit garantieren. Vor allem soll der Spieler die Möglichkeit bekommen, die Missionen auf individuelle Weise zu bewältigen.

FRONTSCHWEINE

Damit keine Langeweile aufkommt, bietet *Faces of War* drei umfangreiche Kampagnen, in denen Sie auf Seiten der Alliierten, Sowjets und Deutschen historische Schauplätze wie die Ardennen, die Ostfront und eben die malerische Normandie besuchen. Sie steuern dabei ein siebenköpfiges Soldatenteam, das sich – zusammen mit von der KI gesteuerten Einheiten – in größeren Schlachten oder Kommando-Unternehmen behauptet. Wer mit den Einzelspielermissionen fertig ist, kann sich über einen Koop-Modus mit bis zu vier Spielern und acht verschiedene Mehrspieler-Modi freuen. Maximal 16 Teilnehmer dürfen sich über ein lokales Netzwerk oder das Internet auf dem Spielfeld tummeln. Stefan Weiß

Info: www.facesofwargame.com/de/



»In der Metzger-Innung verpönt: Straßen-Schlachten.«

Bei den Straßenschlachten haben Ihre Panzerfahrzeuge nicht viel Raum zum Manövrieren. Gut, dass Sie noch Infanterie zur Unterstützung dabei haben.



»Neues Kartenspiel: Maut, Maut.«

Bei maximaler Zoomstufe fallen die detaillierten Modelle besonders gut auf. Selbst einzelne Patronen im Gurt sind erkennbar.

Faces of War	
GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	1C/Ubisoft
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	März 2006
VERGLEICHBAR	Soldiers: Heroes of WW 2



STEFAN WEISS

Erst dachte ich, Ubisoft führt uns eine Szene aus einer Mehrspieler-Partie *Call of Duty 2* vor. Nur mit dem Unterschied, dass eine Kamera von schräg oben zum Einsatz kommt. Überall kracht und rumst es auf dem Bildschirm und zum ersten Mal beginne ich wirklich an eine künstliche Intelligenz zu glauben – so realistisch verhalten sich die digitalen Figuren. Nur an den Soundeffekten sollte Entwickler 1C noch arbeiten. Dass deutsche Landser zwanzigmal pro Minute „Du Arschloch" rufen, ist selbst PC ACTION-Redakteuren zu viel.



Im Jahr 1953 erkundet der 13-jährige Tony sein Heimatkaff in New Mexico. Die triste Umgebung wirkt fast etwas beklemmend.

Kinderwahnsinn

Das schrillste und dabei lustigste Comeback des Jahres: In TONY TOUGH 2: A RAKE'S PROGRESS gibt's mehr dumme Sprüche als in diesem Heft! Erinnern Sie sich noch an Ihre Schulzeit? An den bedauernswerten, neunmalklugen, hornbrilletragenden Klassentrottel mit zu kleinen Hosen und zu großer Klappe? So ein Kaliber ist Tony Tough. Um Verwirrungen vorzubeugen: *Tony Tough 2: A Rake's Progress* erzählt nicht wie im ersten Teil ein Detektivabenteuer, sondern wirft einen Blick zurück auf Tonys frühe Jugend.

SO SCHAUT'S AUS

Nennen wir das Kind beim Namen: *Tony Tough 1* sah echt scheiße aus. Krümelige Comic-Grafik und Animationen wie aus einem zerknüllten Daumenkino waren einfach out. Der zweite Teil ist gottlob ein schickeres Schnittchen: Alle Charaktere und Figuren sind aus Polygonen gebaut und klasse animiert. Die Hintergrund- und Umgebungsgrafik ist zwar vorgerendert, schaut aber dank hoher Auflösung trotzdem gut aus.

QUATSCH DICH MAL AUS

Sie spielen auf altbekannte Art und Weise: Mit der Maus klicken Sie Objekte an, sammeln Gegenstände ein und labern Personen an. Typische Adventure-Kost eben, so wie wir sie mögen. Auch wenn einige Rätsel ein wenig unlogisch daherkommen. Oder würden Sie vielleicht einen Frosch verschlucken, nur um nicht in der Schule nachsitzen zu müssen? Die große Besonderheit an einem *Tony Tough*-Spiel ist jedoch die unfassbare Menge an gehirnverknotend ausgewalzten Sprüchen und Kommentaren. Wenn Sie Tony beispielsweise eine Lampe betrachten lassen, so sagt er nicht einfach „Das ist eine Lampe", sondern er beschreibt die Gesamtsituation aller Lampen auf der Welt, welche Erinnerungen damit verbunden sind und warum eine Lampe überhaupt ein sinnvoller Nutzgegenstand ist. Logisch, dass die Dialoge ebenso zynisch und teilweise absurd daherkommen. Wer sich für solchen Humor erwärmen kann, den erwartet beste Unterhaltung – wer jedoch dazu neigt, das Gerede in Adventures kategorisch wegzuklicken, verpasst einen der schönsten Aspekte von *Tony Tough 2*.

LASS HÖREN!

Bei einem derart dialog- und textlastigen Spiel sind eine saubere Übersetzung und professionelle Synchronsprecher das Salz in der Suppe. Da ist es beruhigend zu wissen, dass schon der witzige Vorgänger *Tony Tough and the Night Of Roasted Moths* mit deutschen Top-Comedians in den Sprecherrollen glänzte. Dank Verleger Dtp darf man auch für den Nachfolger einen ähnlich hohen Aufwand erwarten, allerdings steht die Besetzung noch nicht fest. Felix Schütz

Info: www.tonytough2-game.de



Im Krankenhaus geht Tony seinem Bettnachbarn auf die Nerven. Die zynischen Kommentare sind eigensinnig, aber sehr witzig!



Der ungewöhnliche Grafikstil wirkt auf den ersten Blick etwas ernüchternd. Zu der Atmosphäre einer tristen Kleinstadt passt er jedoch ausgezeichnet.

Tony Tough 2	
GENRE	Adventure
HERSTELLER	Prograph Research/Dtp
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	1. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	Tony Tough, Ankh



FELIX SCHÜTZ

Als ich die ersten Szenen von *Tony Tough 2* sah, wollte ich mich weinend unter meiner Bettdecke verkriechen. Die farbarmen Hintergründe und Tony als juvenile Nervensäge fand ich nicht gerade aufregend. Nach einigen Stunden mit einer spielbaren Version gebe ich Entwarnung: Die Grafik ist stimmig, die skurrilen, ausufernden Dialoge genau richtig. So macht das Spaß! Jetzt wünsche ich mir neben einer etwas lebendigeren Spielwelt und vielen logischen Rätseln vor allem hochkarätige Synchronsprecher.



Fulminante Raumschlachten sind die Höhepunkte des kommenden *Star Wars*-Strategiespiels *Empire at War*.

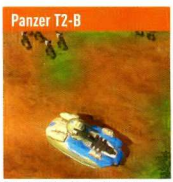
»Der Weltraum. Unendliche Breitseiten.«

AUF DVD
VIDEO

Gute Seiten ...

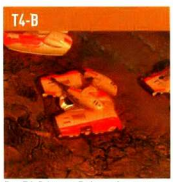
Einheiten der Rebellenallianz

Lucas Arts griff tief in die Trickkiste, da in den Filmen auf Seiten der Rebellen keine Bodenfahrzeuge im Einsatz sind.



Panzer T2-B

Der als ziviler Gleiter konzipierte Panzer bekämpft effektiv Infanterie.



T4-B

Der T4-B ist zur Bekämpfung von gepanzerten Fahrzeugen im Einsatz.



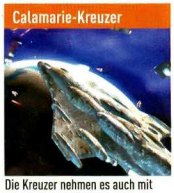
MPTL Artillerie

Die schwere Artillerie ist sogar in der Lage, einen AT-AT zu knacken.



Kommandoinfanterie

Diese Soldaten eignen sich als Stoßtrupp im feindlichen Hinterland.



Calamarie-Kreuzer

Die Kreuzer nehmen es auch mit imperialen Sternenzerstörern auf.



Fregatte

Die soliden Mittelklasse-Schiffe sind vielseitig verwendbar.

Wer hätte das gedacht? EMPIRE AT WAR könnte das erste richtig gute Echtzeit-Strategiespiel im STAR WARS-Universum sein. Endlich: Am 7. Dezember 2005 besucht Activision-Mann Bernd Reinartz die PC ACTION-Redaktion, im Gepäck ein Notebook, auf dem *Star Wars: Empire at War* vorinstalliert ist! Der tragbare Rechner wird unter strenger Bewachung in den Konferenzraum überführt und am Video-Beamer und einer 5.1-Sound-Anlage angeschlossen. Während die Jalousien herunterfahren, dröhnt bereits die *Star Wars*-Hymne aus den Boxen. Die anwesenden Redakteure summen andächtig mit. Bernd Reinartz gibt Anweisungen: „Ihr dürft das komplette Tutorial spielen, der Rest ist Verschlusssache." Nur das Training? Ein Blick in das Tutorialmenü beruhigt jedoch die aufgebrachte Redakteursmeute: Insgesamt acht Übungsmissionen stehen zur Auswahl.

LEKTION 1: BODENKAMPF

In der ersten Mission kommandieren wir eine kleine Schar Rebellen, die den Wookie-Heimatplaneten Kashyyyk gegen das böse Imperium verteidigen soll. Unser Tutor, der weise Admiral Ackbar, führt uns über eine hübsch animierte Sternenkarte zum Ziel. Kaum in der Rebellenbasis gelandet, erreicht uns die befürchtete Nachricht: Imperiale Verbände sind im Osten gelandet und bewegen sich in unsere Richtung. Schnell stellen wir einige Verteidigungskanonen auf und rekrutieren zusätzliche Fußsoldaten, als auch schon imperiale Sturmtruppen mit flammenden Laserwaffen über die Rebellen herfallen. Im Kreuzfeuer der Verteidiger kommt der Angriff jedoch zum



»Für die Zukunft gut gerüstet: Küchenschaben.«

Transporter beliefern eine gerade erst angegriffene Rebellenbasis mit neuen Kampfpanzern.



»Der Tag geht, Johnnys Walker kommt.«

Da die Rebellen in den Filmen keine Fahrzeuge einsetzen, wurden viele Einheiten speziell entwickelt.



Die wendigen und schnellen Geländegeher AT-ST sind für die imperialen gepanzerten Streitkräfte von großer Bedeutung.

»Models haben Beine bis zum Hals.«

... schlechte Seiten!

Erliegen. Wir holen zum Gegenschlag aus und überrennen die Landezonen. Der von den Imperialen zur Sicherung eingesetzte Geländegeher AT-ST (All Terrain Scout Transport) hält uns nicht lange auf. Mit Raketenwerfern ausgestattete Soldaten schießen das Stahlmonstrum in wenigen Sekunden zu Klump. Der Sieg ist unser.

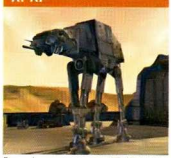
VOLL DEN PLAN HABEN

Die Schlacht ist zwar gewonnen, der Krieg aber noch lange nicht. Admiral Ackbar führt uns erneut auf die Strategiekarte und erklärt, wie man von hier aus Gebäude wie Schutzschildgeneratoren oder Ionenkanonen baut und neue Truppen aushebt. Neben normalen Soldaten und Panzerfahrzeugen befinden sich auch Spezialtruppen wie Spionage-Droiden im Arsenal der Rebellenallianz. Um an neue Technologien zu kommen, schicken wir ein Exemplar zu den Imperialen. Der folgsame Droide übermittelt brav technische Daten eines fabrikneuen Kampfschiffes, das wir jetzt nachbauen können. Alle Einheiten lassen sich jedoch nicht kopieren. Den Todesstern können Rebellentechniker zum Beispiel nicht nachbauen. Die Übersichtskarte dient aber nicht nur der Produktion und Spionage, hier werden auch Angriffsziele festgelegt. Und das ist der große Unterschied zu 08/15-Strategiespielen wie *Command & Conquer: Generäle*. Statt nur einer linearen Kampagne zu folgen, hat der Spieler bei *Empire at War* die Möglichkeit, im Eroberungs-Modus zu spielen und den Fortgang des galaktischen Krieges zu beeinflussen. Dunkle Jedis aufgepasst: Dem Sieg des Imperiums steht nichts im Wege als eine Bande schlecht

Einheiten des Imperiums

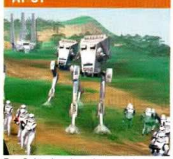
Neben bekannten Einheiten wie AT-AT oder Sternenzerstörer kommen einige exotische und neue Kampfmaschinen zum Einsatz.

AT-AT



Der schwer gepanzerte AT-AT fehlt im Arsenal des Imperiums nicht.

AT-ST



Der Geländegeher eignet sich zur Unterstützung und Aufklärung.

TIE Crawler



Die Bodenvariante des TIE Fighters ist flink, aber nur leicht gepanzert.

Sturmtruppen



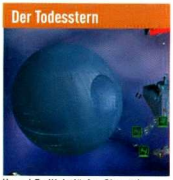
Die elitären Sturmtruppen sind das Rückgrat der imperialen Armee.

Sternenzerstörer



Ob allein oder in Rudeln, der Sternenzerstörer ist eine Macht.

Der Todesstern



Hurra! Endlich dürfen Sie nach Belieben Planeten wegblasen.



»Brennt: Arsch.«

Im Gegensatz zu den Filmen sind die AT-AT auch durch schwere Artillerie verwundbar.



»Die Trojaner fielen auf den Trick nicht noch einmal rein.«

Typisch Imperium: Die geradlinig strukturierte Basis macht sofort klar, wer hier das Kommando hat.



Das Gegenstück zum imperialen Sternenzerstörer sind die mächtigen Calamarie-Kreuzer der Rebellenallianz.

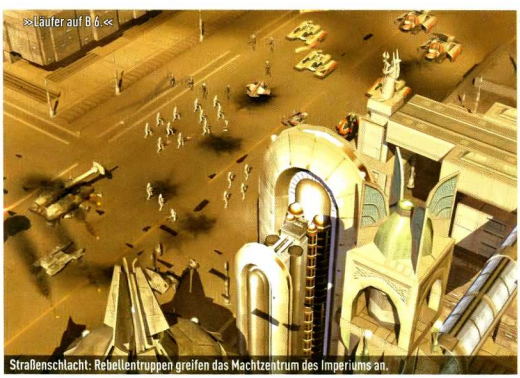


In *Empire at War* besuchen Sie viele fremde Welten. Manchmal kämpfen Sie auf heißen Planeten wie Ryloth ...

Kampf um Coruscant

Was wäre ein Krieg ohne eine martialische Schlacht im imperialen Zentrum? Eine halbe Sache. Die Entwickler geben erstmals die Möglichkeit, Coruscant einzunehmen!

Coruscant, unter der Knute des Imperators auch Imperiales Zentrum genannt, wurde bislang bei allen *Star Wars*-Spielen ausgespart. Warum eigentlich? Wie wir in den Episoden 1 bis 3 sehen konnten, macht der Planet doch einiges her. Und finden Sie den Gedanken nicht auch reizvoll, die glänzenden Wolkenkratzer in einen waschechten Ground Zero zu verwandeln? Wenn Sie genauso viel Nachholbedarf wie wir haben, dürfen Sie jetzt bei *Empire at War* voll loslegen.



Straßenschlacht: Rebellentruppen greifen das Machtzentrum des Imperiums an.

bewaffneter Rebellen. Lucas Arts lässt konservative Spieler aber nicht im Stich. *Empire at War* bietet einen Sofortgefechtsmodus (Skirmish) und je eine Rebellen- und Imperiumskampagne, in denen Sie vordefinierte Handlungsstränge nachspielen. In beiden Spielvarianten trifft man auf bekannte *Star Wars*-Helden wie den Lack-und-Leder-Fetischisten Darth Vader oder Jedi-Opa Ben Kenobi.

SEITENWECHSEL

Statt die Rebellion weiter zu unterstützen, mustern wir bei den imperialen Streitkräften an. Ein zackiger Offizier schickt uns sogleich auf eine Sondermission: Rebellenspione treiben ihr Unwesen. Wir schicken einen Kopfgeldjäger los, der den Agenten zum Schweigen bringt. Anschließend widmen wir uns wichtigeren Aufgaben: Wir bauen drei leichte Kreuzer und einige Jagdgeschwader des Typs TIE Scout, um den Planeten Tatooine anzugreifen. Eine Raumstation und eine Allianzfregatte sowie ältere Jäger des Typs Z-95 Headhunter verteidigen die Umlaufbahn. Im Zielsystem versperrt jedoch ein Asteroidengürtel den direkten Weg zur Station. Die TIE-Piloten können die Felsen zwar gefahrlos passieren, die Kreuzer aber nicht. Drüber- oder drunterfliegen ist nicht möglich, das *Star Wars*-Universum ist so flach wie Ingo Oschmanns Witze. Die Flotte ist also gezwungen, einen Umweg zu machen. Auf der Strecke zum ersten Wegpunkt attackieren uns einige Z-95 Headhunter, die jedoch im Kreuzfeuer unserer Schiffe verglühen. Von der Jägereskorte entblößt, erwischen wir die Rebellenfregatte mutterseelenallein. Durch Feuerkonzentration fallen erst die Schilde aus, dann explodiert das Schiff in einem spektakulären Feuerball. Jetzt muss die Raumbasis dran glauben! Da die Station

Einmal Tatooine und zurück

Immer nur nach der Pfeife der Vorgesetzten tanzen? Nicht bei *Empire at War*! Hier sind Sie der Chef und sagen Ihren Armeen, wo es langgeht.

Als Obermotz legen einzig und allein Sie fest, was in Ihrer Galaxis gebaut werden soll und wo der nächste Angriff stattfindet. Das Spielgeschehen lässt sich jederzeit pausieren und wenn eine Schlacht abgeht, werden die strategischen Züge automatisch eingefroren, bis die Gefechte beendet sind. Bis zu 43 Planeten stehen zur Eroberung bereit und bieten unterschiedliche Boni. Industrielle Welten wie Corellia bringen dabei natürlich eine Menge mehr als öde Wüstenplaneten.





Die Rebellenallianz besteht nicht nur aus menschlichen Soldaten, auch Wookies unterstützen den Aufstand.



... ein anderes Mal in den Eiswüsten des Planeten Hoth. Das Wetter wirkt sich spielerisch aber nicht aus.



Die größte Herausforderung sind die schlagkräftigen Raumbasen, die es vor einer Invasion auszuschalten gilt.

schwer zu knacken ist, schickt uns das imperiale Oberkommando einen republikanischen Zerstörer zu Hilfe. Das aus den Klonkriegen stammende Schiff verschießt fette Raketensalven und führt als Unterstützung TIE Bomber mit sich. Unter einem minutenlangen Trommelfeuer erbebt die Station und bricht auseinander. Der Weg für die Bodentruppen ist frei ...

DEN JOB ZUENDE BRINGEN

Unsere Sturmtruppen bewegen sich bereits auf die Rebellenbasis zu, als plötzlich eingeborene Jawas auftauchen. Nach kurzem Feuergefecht ist von den kleinen Schrottsammlern nur noch Asche übrig. Weiter aufs Ziel zu! Mehrere Geschütze und Dutzende Soldaten stehen zur Verteidigung bereit, ein sofortiger Bodenangriff würde hohe Verluste mit sich bringen. Aber wir haben noch ein paar Tricks auf Lager: Wir fordern TIE Bomber an und lassen die Verteidiger in einem vernichtenden Projektilhagel sturmreif schießen. Jetzt brauchen die Sturmtruppen nur noch die Reste aufzuwischen. Und damit ist das Tutorial schon zu Ende. Oliver Haake

Info: www.lucasarts.com/games/swempireatwar

Star Wars: Empire at War

GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Petroglyph/Lucas Arts
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	10. Februar 2006
VERGLEICHBAR	Rebellion



OLIVER HAAKE

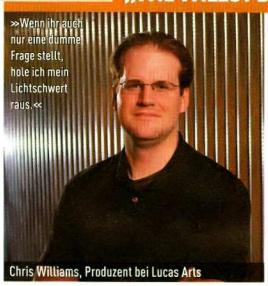
Darauf habe ich mein ganzes Leben gewartet: Ein Echtzeit-Strategiespiel im *Star Wars*-Universum, bei dem ich mehr als ein kleiner Handlanger bin. In *Empire at War* steige ich zum Oberstrategen auf und kann – wenn ich will – sogar Planeten vernichten! Der Todesstern ist nicht nur Zierrat, sondern eine handfeste Kampfeinheit. Wenn das nicht der Oberhammer ist? Wenn doch endlich Februar wäre! Geduld ist eine Jedi-Tugend? Mir doch egal. Das Imperium ist eh viel cooler. Also liebe Lucas-Arts-Leute, haut rein!



Der imperiale TIE Crawler ist eine Bodenvariante des leichten Raumjägers TIE Fighter.

INTERVIEW

„WIE WILLST DU DIE GALAXIS EROBERN?"



Chris Williams, Produzent bei Lucas Arts

Also wirklich: Da betreut Chris Williams seit Jahren *Star Wars*-Spiele, fährt aber immer noch keinen Firmen-Landspeeder. Mit Jedi-Tricks machten wir den Lucas-Arts-Produzenten redselig, um ein wenig mehr über die Rache der Echtzeit-Strategen zu erfahren.

PC ACTION Mal von Star und Wars abgesehen – was unterscheidet euer neues gutes Stück am meisten von anderen Echtzeit-Strategiespielen?
CHRIS WILLIAMS: *Empire at War* ist das erste Spiel dieser Art, das es dir wirklich erlaubt, die Kontrolle über eine ganze Galaxis zu erlangen. Es ist nicht nur eine Aneinanderreihung einzelner Schlachten, die in einer bestimmten Folge stattfinden. Wir lassen wirklich die Spieler entscheiden, wie sie den Krieg um die Galaxis gewinnen wollen. Du kannst dir zum Beispiel überlegen, zunächst Kashyyyk zu erobern und dich erst dann um Bespin zu kümmern und so weiter.

PC ACTION Sind langwierige Galaxis-Eroberungen nicht irgendwann eintönig?
CHRIS WILLIAMS: Bei bis zu 43 Planeten plus Weltraum-Spielfeldern erwarten dich sicher viele taktische Schlachten. Wir haben uns deshalb viel Mühe damit gegeben, die einzelnen Welten abwechslungsreich zu gestalten. Es gibt planetenspezifische Eingeborenen-Streitkräfte, die mit dir befreundet oder verfeindet sein können. Die Geografie einer Planetenkarte stellt dich vor Probleme, zum Beispiel können nur bestimmte Einheiten Wasser überqueren. Und dann ist da auch die immense strategische Bedeutung der Nachschubpunkte. Es gibt Planeten, bei denen ich zu Beginn nur zwei Einheiten absetzen darf – aber welche? Die benutze ich dann, um weitere Nachschubpunkte zu erobern, wodurch ich immer mehr Truppen absetzen darf.

PC ACTION Aber ich schlage nicht jede Schlacht wirklich selbst?
CHRIS WILLIAMS: Sagen wir mal, du hast auf der strategischen Karte nicht aufgepasst, bei einem deiner Planeten den Verteidigungsschutz vernachlässigt und jetzt rollt der Gegner mit einer Riesenstreitmacht an. In solchen Fällen zwingen wir dich nicht dazu, in einer aussichtslosen Schlacht zu kämpfen. Du kannst den Ausgang und die Verluste berechnen lassen, indem du auf das entsprechende Icon klickst.

PC ACTION Ist mein Eroberungsversuch überhaupt noch zu retten, wenn ich am Anfang einige Fehlentscheidungen getroffen habe?
CHRIS WILLIAMS: Auch wenn du ein paar Planeten verloren hast, gibt es Auswege. Wenn du clever bist, und die richtigen Taktiken einsetzt, kannst du an genug Mittel kommen, um eine Streitmacht für den Gegenangriff aufzubauen. Die Rebellen können zum Beispiel bestimmte Einheiten verwenden, um dem Imperium Credits abzusaugen.

PC ACTION Die Einheitenproduktion findet ja nur auf der galaktischen Karte statt. Schränkt das nicht die Flexibilität bei den eigentlichen Gefechten ein?
CHRIS WILLIAMS: Wenn du bei anderen Spielen das Gefühl hast, das eine Schlacht nicht mehr zu gewinnen ist, dann drückst du doch ESC und startest sie neu. Doch bei unserer kontinuierlichen Galaxis ist es auch mal sinnvoll, sich zurückzuziehen und die Truppe neu zusammenzustellen. Du sagst dir zum Beispiel: „Whoa, mit meiner Streitmacht komme ich gegen diese dicken Turbo-Laser-Kanonen nicht an. Also ziehe ich sie zurück, produziere ein paar Speeder oder bringe Bomber in den Orbit für Luftunterstützung." Du willst bei einem Angriff vielleicht auch nur ein bestimmtes Ziel ausschalten wie den Schildgenerator einer feindlichen Planetenbasis. Nachdem die Verteidiger geschwächt sind, planst du dann eine weitere Attacke.

PC ACTION Strategiespiel-Kenner in der einen, unbedarfte Film-Fans in der anderen Ecke – wie wollt ihr beide Gruppen glücklich machen?
CHRIS WILLIAMS: Wir haben dieses Problem durch die ganzen Spielmodi abgefangen. Wenn du ein sattes *Star Wars*-Erlebnis mit einer guten Story und tollen Charakteren haben willst, dann gibt es dafür die beiden Kampagnen. Sie machen dich nach und nach mit den Spielelementen vertraut und bereiten dich auf die galaktische Eroberung vor. Denn nach der Kampagne bist du reif für diesen strategischen Modus mit seiner nicht-linearen Kriegsplanung. Und wenn du einfach nur schnell eine spaßige Schlacht erleben willst, gibt es dafür den Geplänkel-Modus. Alle drei Varianten lassen sich sowohl solo als auch im Mehrspieler zocken.



Mit dem mächtigen Titan-Dino des Drachen-Clans ist nicht gut Kirschen essen. Ein echt fettes Teil.

Jetzt aber Bronto!

AUF DVD VIDEO

Angie wollte in Berlin zwar nichts von uns wissen, aber dafür wir – von den Spieleentwicklern SEK, die derzeit an PARAWORLD arbeiten.

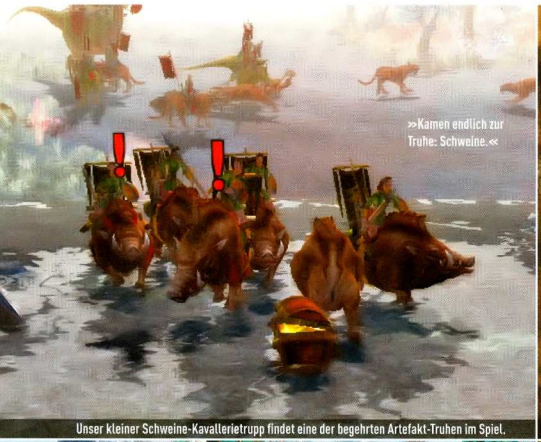
Dicke Dino-Eier, die sich verschießen lassen und ein T-Rex als Reittier? Das ist doch genau unser Ding. Das Echzeit-Strategiespiel *Paraworld* mit prähistorischen Einheiten will Gelegenheitsspieler sowie E-Sportler gleichermaßen ansprechen. Dafür legen sich die Entwickler mächtig ins Zeug, um einen sauberen Mehrspieler-Modus hinzulegen. Maximal acht Spieler dürfen sich in drei unterschiedlichen Spielmodi messen: Neben dem obligatorischen Deathmatch/Team-Deathmatch gibt es den Domination-Modus, in dem die Spieler verschiedene Flaggenpunkte einnehmen müssen, um zu gewinnen. Erfahrene oder größenwahnsinnige Spieler wählen den Defender-Modus, bei dem sich ein Spieler gegen den Rest behaupten soll. Damit keine Langeweile aufkommt, packt SEK jede Menge Spielplätze rein: Über 20 Karten sind im fertigen *Paraworld* enthalten. Deathmatch-Karten eignen sich dabei auch für den Domination-Modus. Defender-Karten benötigen hingegen ein eigenes Leveldesign. Damit nicht genug: SEK-Mitarbeiter sind arbeitswütig und Urlaub kennen sie ebenso wenig wie PC ACTION-Redakteure – genau das soll die Fangemeinde nach der Veröffentlichung des Spiels zu spüren bekommen. Ob in Form von Updates oder vielleicht sogar neuer Karten, da lassen wir uns gern überraschen; Kollege Brehme motzt ohnehin sofort los, wenn sich im Fanbereich nichts tut.

WER SPIELT MIT?

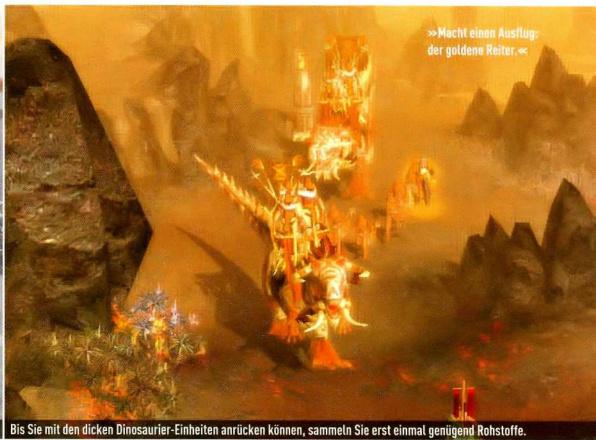
Bislang wussten wir noch recht wenig über die drei spielbaren *Paraworld*-Völker, darum haben wir Entwickler Thomas Langhanki Löcher in den Bauch gefragt und legen die Fakten auf den Tisch:

1 Einsteiger schnappen sich die Nordmänner, das sind Horn behelmte Krieger der Marke Wikinger und Kelten. Deren Spielweise ist eher defensiv ausgelegt. Die Einheiten lassen sich in Bunkergebäuden oder auf dicken Mauerwällen platzieren, um von dort gegnerische Horden unter Beschuss zu nehmen. Was uns beim Antesten sofort auffiel: Bogenschützen und andere Fernkampfeinheiten schießen sauber über eine Mauer hinweg und nicht einfach mittendurch, wie es bei *Age of Empires 3* der Fall ist. Da sollen noch mal amerikanische Programmierer behaupten, so etwas sei zu schwer umzusetzen – das deutsche *Paraworld* kann's.

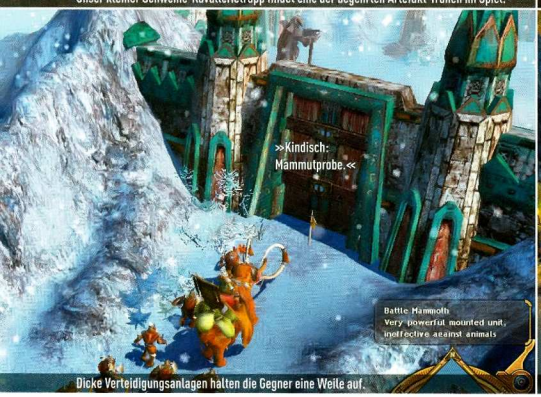
2 Wer nicht auf technischen Schnickschnack verzichten will, sucht sich den Drachen-Clan als Spielpartei aus. Die schlitzäugigen Japano-Wichtel erinnern vom Setting an *Battle Realms*. Abgefahrene Einheiten wie mit Dampf betriebene Nebelwerfer oder metallene Skorpion-Panzer stehen im Fuhrpark bereit. Besonders fies geht der Drachen-Clan mit Infanteristen um. Spezielle Schling- und Speerfallen lassen sich überall platzieren und sorgen für Ärger beim Gegner, sobald dieser sie unbeabsichtigt auslöst. Außer-



Unser kleiner Schweine-Kavallerietrupp findet eine der begehrten Artefakt-Truhen im Spiel.



Bis Sie mit den dicken Dinosaurier-Einheiten anrücken können, sammeln Sie erst einmal genügend Rohstoffe.



Dicke Verteidigungsanlagen halten die Gegner eine Weile auf.



Der japanisch anmutende Drachen-Clan verfügt über Raketentechnologie und flotte Fahrzeuge wie Trikes (im Bild).

dem können die Asiaten auf Raketentechnologie zugreifen.

3 Klarer PC ACTION-Liebling ist jedoch die Fraktion der Wüstenreiter. Dieses brutale Naturvolk setzt auf die Massenproduktion von dicken Dinosauriern, allen voran dem T-Rex, der im Alleingang ganze Basen zerlegt. Außerdem können Wüstenreiter als einzige ihre Gebäude (Zelte) abbauen und woanders kostenlos neu errichten. Sie sind daher optimal für schnelle Taktiken geeignet.

Alle drei Völker spielen sich völlig anders, was wirklich cool ist. Denn dadurch ergeben sich eine Menge taktischer Finessen. Wie eine Mehrspieler-Partie abläuft, sehen Sie in unserem Video auf DVD: Spieldesigner Langhanki wagte es, uns vor Ort herauszufordern.

MACHS DIR SELBST!

Zeitgleich mit dem Spiel erhalten die Fans auch die Beta-Version des Level-Editors. Damit lassen sich eigene Karten- und Missonsideen umsetzen, vorausgesetzt, Sie bringen die nötige Zeit mit. Sogar geskriptete Zwischensequenzen lassen sich einbauen. Wer braucht da noch *The Movies*? Stefan Weiß

Info: www.paraworld.de

Paraworld	
GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	SEK/Sunflowers
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	März 2006
VERGLEICHBAR	Earth 2160, Warcraft 3



STEFAN WEISS

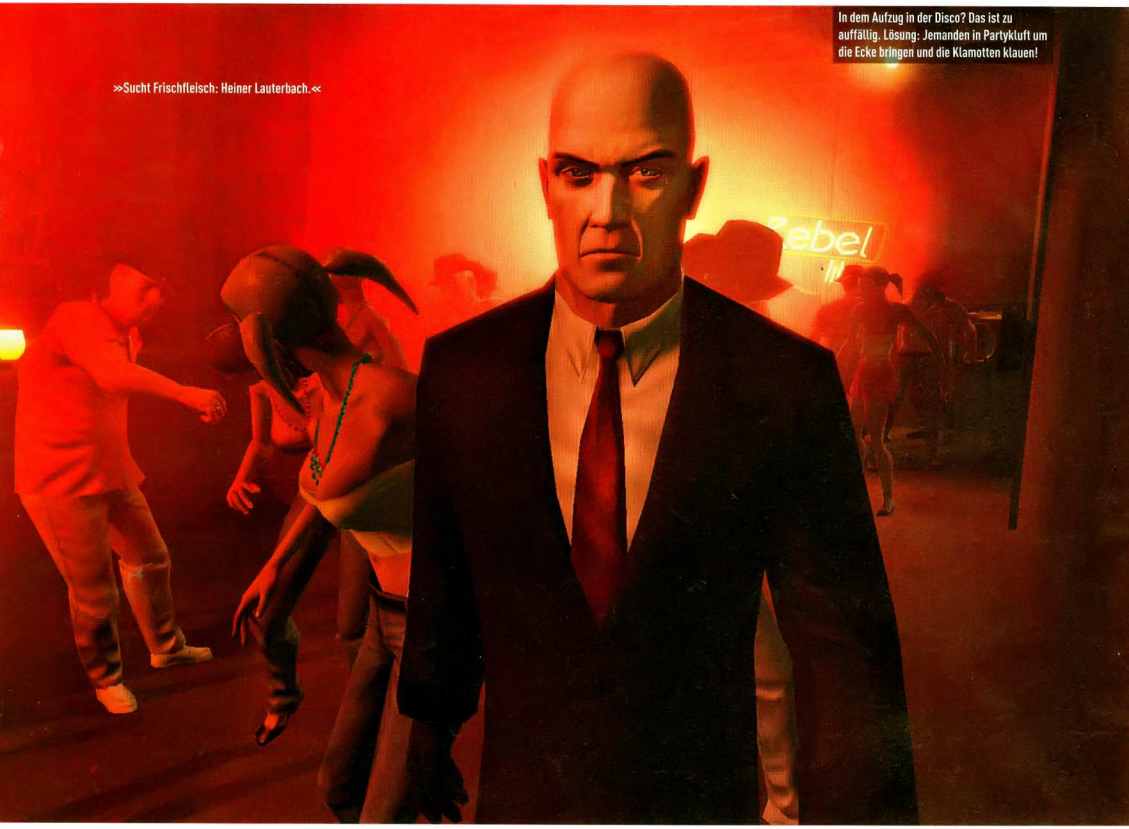
Krass: Dinosaurier mit aufmontierten Kanonen und dicke Nashörner mit Plattenpanzerung, die mit Spezialattacken die Gegner umherschleudern. Die drei unterschiedlichen Spielparteien lassen bei mir das alte Hochgefühl kommen, das bislang nur Spiele wie *Warcraft 3* oder *Starcraft* vermittelt haben.

Alles unter Kontrolle

Eines kann man *Paraworld* schon im Vorfeld bestätigen: So komfortabel wie in der Dinosaurierwelt konnten Sie noch in keinem Strategiespiel Ihre Einheiten befehligen.


Mit dem Army-Controller haben Sie alle Einheiten auf einmal im Blick.

„Eins der wichtigsten Ziele bei der Entwicklung von *Paraworld* bestand darin, dem Spieler maximale Kontrollmöglichkeit über seine Einheiten zu geben", so Spieldesigner Thomas Langhanki. Das Resultat ist der so genannte „Army-Controller", ein aufklappbares, halbtransparentes Menüfenster, das im linken Bildschirmteil erscheint. Das Fenster ist in fünf Abschnitte aufgeteilt und zeigt alle Einheiten/Helden sowie deren Gesundheit. Ganz unten tummeln sich die Stufe-1-Einheiten, oben an der Spitze steht der Heerführer mit Level 5. Der Clou: Welche Truppenteile oder Helden aufsteigen sollen, bestimmen Sie ganz allein. Ab der vierten Stufe schaltet das Programm zusätzliche Technologien und Einheiten im Technologiebaum frei, je nachdem, welche Einheit oder welcher Held gewählt wurde. Für den Aufstieg benötigen Sie „Skulls": quasi Erfahrungspunkte, die Sie im Verlauf einer Partie durch Kämpfe sammeln. Ein Rechtsklick auf ein Porträtfenster im „Army-Controller" lässt die ausgewählte Einheit aufsteigen, dabei generiert sich die Gesundheit komplett. Da es in den höheren Stufen immer weniger Plätze gibt und Sie keine Einheiten abstufen können, überlegen Sie besser ganz genau, welche Einheit Sie befördern. Dadurch gewinnt *Paraworld* enorm an taktischer Tiefe. Nach diesem Muster ist auch der „Army-Builder" aufgebaut, mit dem Sie sich vor einer Mehrspieler-Partie Ihre eigene Truppe zusammenstellen. Je nachdem, wie viele Armeepunkte Sie in den Optionen einstellen, können Sie nach Belieben Ihr Heer zusammenfügen, beispielsweise viele Stufe-1-Einheiten oder wenige, aber stärkere und damit teuere Truppen. Den auf diese Weise zusammengestellten Haufen können Sie lokal abspeichern und somit verschiedene Strategien austüfteln.



In dem Aufzug in der Disco? Das ist zu auffällig. Lösung: Jemanden in Partykluft um die Ecke bringen und die Klamotten klauen!

»Sucht Frischfleisch: Heiner Lauterbach.«

Du bist die Party-Kanone

Wenn die International Contract Agency ruft, steht Nummer 47 sofort auf der Matte. In HITMAN: BLOOD MONEY ist er besser als je zuvor.

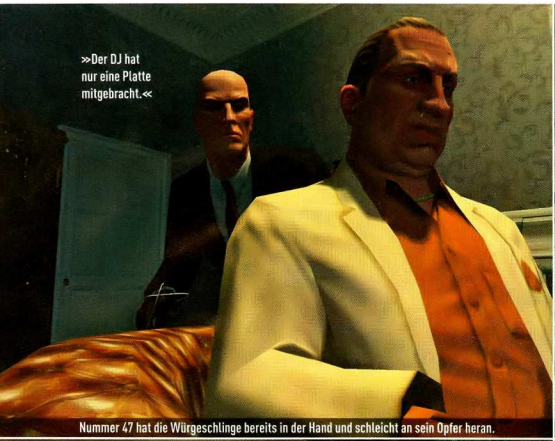
Krasser Zeitungsartikel! Ein böser Mann hat in einer Oper mehrere Dutzend Leute massakriert, darunter nicht nur Wachpersonal und hohe Tiere, sondern auch jede Menge Unschuldige. Der Killer metzelte sich wie eine Wildsau durch den Prachtbau. Dumm: Die Unachtsamkeit wird jetzt mit einem Phantombild auf der Titelseite belohnt. Tja, das nächste Mal passen wir wohl etwas besser auf. Aber irgendwie hat es schon fasziniert, sämtliche guten Vorsätze über Bord zu werfen und den Auftrag auf die gute alte *Terminator*-Art zu erledigen. Schade, dass Sven Liebold, PR-Manager bei Eidos, nur drei Levels des neuen *Hitman*-Teils im Gepäck hat. Die Oper, durch die wir uns so wenig subtil knüppelten, war einer davon. „Den nächsten Auftrag erledigt ihr auf der Party eines Porno-Moguls. Inklusive Liebesgrotte!", erklärt der PR-Mann begeistert. Er mag das Spiel. Wir auch.

TÖDLICHER BADESPASS

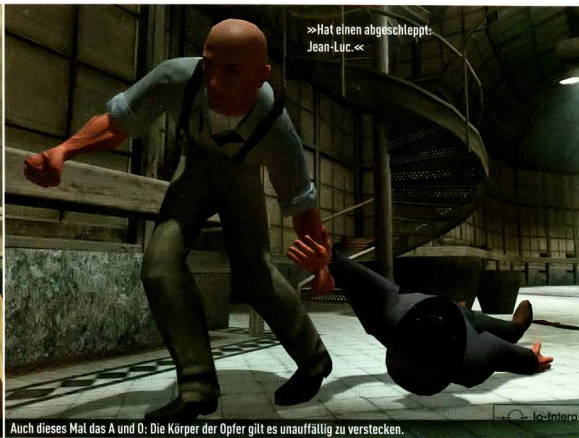
Bevor wir uns auf die Porno-Party schmuggeln, checken wir die Umgebung ab. Eher zufällig entdecken wir einen Whirlpool, in dem ein angesäuseltes Grüppchen Schampus zwitschert. Das Lustige daran ist, dass der Pool einen verglasten Boden hat und über einem tiefen Abgrund installiert wurde. Was wohl passiert, wenn man diesen Glasboden mit dem Scharfschützengewehr perforiert? Ausprobieren kostet ja nichts! Ein gezielter Schuss und schon regnet es ein paar Halbnackte vom Himmel. Jetzt ist zwar das Sicherheitspersonal alarmiert, aber das war der Spaß auf jeden Fall wert. Unauffällig machen wir uns davon, „behandeln" einen Kellner und verstauen seinen Körper in einer leeren Kiste, die zufällig herumsteht. Das Kellner-Kostüm passt unserem Hitman wie angegossen. So flanieren wir unauffällig durch das Anwesen. Überall stehen Gäste herum, unterhalten sich ausgelassen. Wir bleiben stehen und lauschen amüsiert den Gesprächen. Auf dem Balkon steht ein Wachmann mit Knopf im Ohr. Eine ideale Möglichkeit, die neue „Schubs-Funktion" zu nutzen. Der Hitman hat nämlich einige neue Nahkampfmanöver drauf. Gegner lassen sich mit einem schnellen Kopfstoß ausknocken oder eben über Geländer stoßen. Außerdem entwaffnen Sie schießwütige Arschgeigen elegant und erledigen diese dann mit der entwendeten Bleispritze.

BILD IN BILD

Die Zielperson hat eine Töle, die dauernd bellt. Um den Typen unauffällig wegzumachen, muss also erst einmal der Köter verschwinden. Zufällig kriegen wir mit, dass der Zottel gern Würste mampft – genau wie die Frauen in den Filmen des Porno-Produzenten. Die Dinger finden sich in der Küche der luxuriös ausgestatteten Villa. Wir spritzen eine Ladung Gift unter die Pelle. Eine unspektakuläre, aber elegante Lösung. Danach erleben wir eine weitere inter-



Nummer 47 hat die Würgeschlinge bereits in der Hand und schleicht an sein Opfer heran.



Auch dieses Mal das A und O: Die Körper der Opfer gilt es unauffällig zu verstecken.



Zwar hat Sie der Maskierte im Spiegel erblickt, doch das hilft ihm jetzt auch nicht mehr.



Die Spielumgebung wirkt dank vieler kleiner Details sehr stimmungsvoll.

essante Neuerung in der *Hitman*-Reihe. Passiert irgendwo im Level etwas Interessantes, wird das im „Bild-im-Bild-Stil" präsentiert und kurz eingeblendet. Das geschieht, wenn etwa die Zielperson den Standort wechselt oder ein anderes wichtiges Ereignis abgeht. Aber auch sonst, bietet *Blood Money* viele Verbesserungen. So wurde man früher oft dazu verleitet, Aufträge mit dem Sturmgewehr im Sauseschritt zu erledigen. War ja auch um einiges leichter, als langwierig zu planen. Da Sie jetzt aber nach Qualität der Leistung bezahlt werden, sieht die Sache ganz anders aus. Wer sich einfach nur durchholzt, kassiert weniger Kohle und kann somit nur wenig Ausrüstung kaufen, was das Killerleben erschwert. Eine gute Lösung. Dass man die rund 35 im Spiel vorkommenden Waffen aufmotzen kann, ist noch schöner. Apropos aufmotzen: Die so genannte Glacier-Engine der Vorgänger hat man generalüberholt. Nicht nur in Sachen Effektvielfalt, sondern auch was den Detailgrad der Umgebung betrifft. Das von den Machern ursprünglich angekündigte mögliche Reinigen von Tatorten fand allerdings nicht den Weg ins fertige Spiel. Verräterische Blutspuren bleiben also.

Ahmet Iscitürk

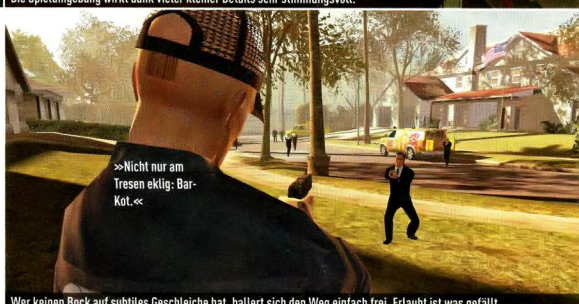
Hitman: Blood Money

GENRE	Action
HERSTELLER	Eidos/IO-Interactive
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	April 2006
VERGLEICHBAR	Hitman, Splinter Cell 3



AHMET ISCITÜRK

Manche behaupten, aus der *Hitman*-Reihe sei die Luft raus. *Blood Money* ist der Beweis dafür, dass dem nicht so ist. Wir haben drei Levels der Vorabversion gespielt und es hat uns sofort wieder gepackt. Unzählige Lösungswege, eine tolle Atmosphäre und jede Menge fiese Details wecken zum vierten Mal den Killer in mir. Die Neuerungen sind zwar nicht weltbewegend, aber sinnvoll. Besonders genial finde ich die Zeitungsartikel, die man nach jedem Level über das Geschehene zu lesen bekommt. Fast so unterhaltsam wie PC ACTION!



Wer keinen Bock auf subtiles Geschleiche hat, ballert sich den Weg einfach frei. Erlaubt ist was gefällt.



Sie wollen sicher wissen, was hier gerade passiert. Tja, das wissen wir auch nicht so genau. Gartenparty?



Grafisch ist der Titel zwar nicht weltbewegend, kann aber mit einigen netten Details aufwarten.

All-Zeit bereit!

AUF DVD VIDEO

Gehören Sie auch zu den Menschen, die schnörkellosen Weltraum-Shootern nachtrauern? Alles wird gut! DARKSTAR ONE ist bald da. Während der Fahrt nach Gütersloh sitzen wir wie auf heißen Kohlen. In Ascarons heiligen Hallen will man uns *Darkstar One* präsentieren, einen klassischen Space-Shooter der alten Schule. Projektleiter Daniel Dumont, der sich unter anderem mit der *Port Royale*-Reihe einen Namen machte, empfängt uns und erklärt die kleinen aber feinen Unterschiede zu offensichtlichen Vorbildern wie *Starlancer* oder *Freelancer*.

KRIEG DER WELTEN

Die Story von *Darkstar One* stammt aus der Feder von Claudia Kern. Die Gute hat bereits an *Perry Rhodan*-Romanen mitgearbeitet, sodass die Hintergrundgeschichte von *Darkstar One* ja nicht so schlecht sein kann. Alles dreht sich um einen jungen Helden namens Kayron Jarvis, dem sein ermordeter Vater ein Raumschiff namens Darkstar One hinterlässt. Hinter der geheimnisvollen Technologie des Schiffes scheint mehr zu stecken als zunächst angenommen. Dass ganz nebenbei ein sich anbahnender Krieg den Frieden in der Galaxis stört, ist auch nicht ohne Bedeutung. Ab hier übernimmt der Spieler das Ruder. In den Story-Missionen treiben Sie die spannende Geschichte voran, schalten immer mehr ansteuerbare Sternensysteme frei. In diesen finden sich jede Menge Nebenmissionen, die Sie nach Lust und Laune absolvieren können. Zum einen bringt das Kohle, die Sie in neue Ausrüstung wie Waffen und Schilde investieren, zum anderen gelangen Sie so an technische Artefakte, mit denen sich Ihr Raumschiff immer weiter ausbauen lässt. Das Coole daran ist, dass der Spieler selbst entscheiden kann, wie er das Geld ranschafft:

INTERVIEW

„GENERELL IST DER KUNDE KÖNIG UND SO SOLL ES AUCH BLEIBEN."



Pierre Langer (links) ist Mitbegründer von Dynamedion, Alex Pfeffer (rechts) komponierte den *Darkstar One*-Soundtrack.

Pierre Langer und Alex Pfeffer von Dynamedion, verantwortlich für den genialen Soundtrack des Rollenspiel-Hits *Spellforce*, schwangen auch bei *Darkstar One* den Taktstock – und gewährten uns einen Blick hinter die Kulissen.

PC ACTION Erzählt doch bitte mal kurz über euch, das Unternehmen und eure Arbeit.
PIERRE LANGER: Wir arbeiten als Team von Komponisten und Sound-Designern an der Vertonung von Computerspielen, Filmen und TV-Sendungen. Dynamedion wurde vor vier Jahren von Tilman Sillescu und mir gegründet. Es arbeiten immer mehrere Leute an einem Projekt – dabei wird ein Komponist, der sich in dem gefragten Musikstil besonders gut auskennt, als Lead-Composer eingesetzt. Der übernimmt dann die kreative Leitung. Bei *Darkstar One* zum Beispiel ist das Alex. Wir sind für die Musik verantwortlich, die Sound-Effekte bastelt Ascaron selbst.

PC ACTION Reden euch die Spieleentwickler beim Komponieren rein? Was, wenn ein Publisher einen Volksmusik-Soundtrack für einen blutigen Shooter wünscht?
ALEX PFEFFER: Generell ist der Kunde König und so soll es auch bleiben. Sollte es mal dazu kommen, das ein Entwickler Volksmusik in einem Sciencefiction-Ego-Shooter haben will, so hat diese Anfrage sicher einen Hintergrund. Vielleicht ballert man nicht mit Knarren durch die Gegend, sondern schmeißt mit Bierkrügen und Weißwürschtl. ;-) Scherz beiseite, passiert so etwas, beraten wir den Kunden auf jeden Fall, so das der Schuss nicht nach hinten losgeht. Wenn jemand aber trotzdem darauf besteht, dann packen wir selbstverständlich grinsend die Tuba-Samples aus.

PC ACTION Nehmen wir *Darkstar One* als Beispiel: Auf welche Weise entscheidet ihr, wie die Mucke für so ein Spiel klingen muss?
PIERRE LANGER: Wir haben nach einem Gespräch mit dem Entwickler ein paar Demos geschrieben und so den Grundstil umrahmt. Dann legten wir anhand der Story des Spiels fest, wann und in welchem Umfang welche Art von Musik nötig ist. Danach habe ich die Leitmotive für das Spiel konzipiert. Diese wurden dem Auftraggeber vorgestellt und nach der Abnahme ging es mit der eigentlichen Soundtrack-Produktion los.



Über solche Portale gelangen Sie in andere Raumsektoren.



In fetten Asteroidenfeldern ist besondere Vorsicht geboten.



Solche Riesenfrachter sind bevorzugte Angriffsziele von Piraten, aber auf welcher Seite stehen Sie?



Die Action spielt sich nicht nur im All ab. Hin und wieder geht es auch auf Planeten rund.

Aufträge annehmen, gesuchte Verbrecher aufspüren und des Kopfgeldes wegen eliminieren, Frachter überfallen und die Ladung verkaufen, heiße Waren schmuggeln, Geleitschutz geben, Güter transportieren und vieles mehr. Ob Sie auf gut oder böse machen, liegt also ganz bei Ihnen. Den Großteil des Spieles verbringen Sie am Steuer des Schiffes und holen andere Gleiter vom Firmament. Das stark vereinfachte Handelssystem ist daher ideal, um sich zu entspannen und zu bereichern. Faktoren wie Angebot und Nachfrage bestimmen die Wirtschaft – ein abgeschlossenes Studium ist aber zum Glück keine Voraussetzung.

ROLLENSPIEL-SCHIFFLEIN

Das Besondere an Ascarons Weltraum-Epos ist der Rollenspiel-Charakter. 1. Das Schiff lässt sich wie eine Rollenspielfigur aufmotzen. Je mehr Artefakte Sie finden, desto mächtiger wird Ihre Möhre, wie die Bilder unten zeigen. 2. Die so genannte Spell-Waffe lässt sich am besten mit Zaubersprüchen in Rollenspielen vergleichen. Mit dem Ding lassen sich gegnerische Schiffe für eine bestimmte Zeit manipulieren. Zum Beispiel paralysieren Sie einfach mal ein Geschwader und widmen sich in der Zeit wichtigeren Zielen. Die Steuerung gestaltete sich dabei mit Maus und Tastatur überraschend einfach; Joysticks konnten wir nicht ausprobieren, das Spiel unterstützt sie aber laut Ascaron zu 100 Prozent. Die KI der verschiedenen Rassen entpuppte sich im Kampf als ziemlich ordentlich. Jede Rasse hat charakteristische Eigenschaften und Manöver, weshalb es nichts bringt, lediglich mit Dauerfeuer durch die Gegend zu düsen. Technisch ist *Darkstar One* bereits jetzt ein fairer Kompromiss zwischen Augenschmaus und Hardware-Hunger. Auch die Musik unterstrich den positiven Vorab-Eindruck. Mehr dazu im Interview auf der linken Seite. Ahmet Iscitürk

Info: http://darkstarone.ascaron.com

Darkstar One

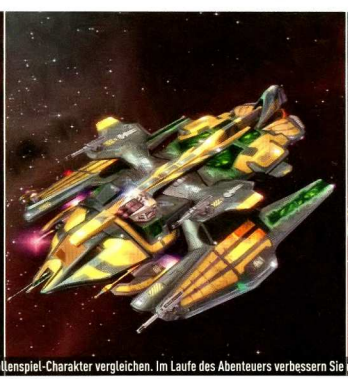
GENRE	Action
HERSTELLER	Ascaron/Ubisoft
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	März 2006
VERGLEICHBAR	Starlancer, Freelancer



AHMET ISCITÜRK

Beim Vor-Ort-Termin war ich positiv überrascht – die kalte Platte mit Käse- und Wurst-Semmeln war echt fantastisch! Doch auch *Darkstar One* ließ mein Herz erblühen. Endlich mal wieder ein schnörkelloser Weltraum-Shooter ohne Ressourcen-Management und vorausgesetztem BWL-Studium. Innovative Elemente, wie etwa das durch Artefakte aufmotzbare Schiff, und eine Spell-Waffe, die so wirkt wie Rollenspiel-Zaubersprüche, fand ich cool. Das *Darkstar One* keinen Mehrspieler-Teil hat, ist schade. Dennoch (m)ein Geheimtipp!



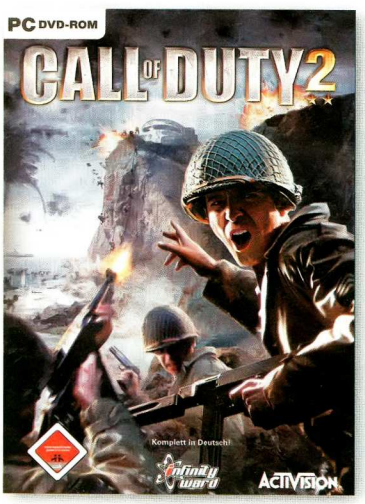



Das Raumschiff Darkstar One lässt sich mit einem Rollenspiel-Charakter vergleichen. Im Laufe des Abenteuers verbessern Sie es immer weiter und bauen es zu einem Mega-Teil aus.

Holen Sie sich Ihr Spiel

Hammer-Spiele für null Komma nix *!

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



CALL OF DUTY 2

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

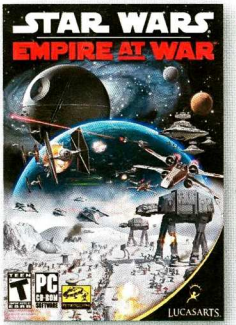
PRÄMIENNUMMER: 002816



F.E.A.R.

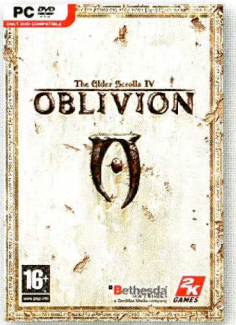
Alarm im Raumfahrt-Komplex: Terroristen haben das streng geheime Gebäude gekapert. Die Regierung entsendet ein Sondereinsatzkommando, doch dann durchdringt ein seltsames Funksignal den Äther und kappt den Kontakt. Letzte Bilder der Überwachungskamera zeigen ein Bild des Grauens: Das Team ist buchstäblich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

PRÄMIENNUMMER: 002744



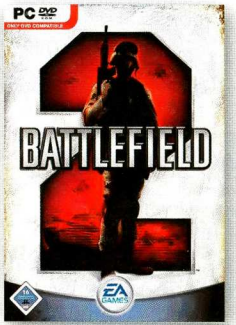
STAR WARS: EMPIRE AT WAR
Echtzeit-Strategie in beeindruckender 3D-Grafik. Es erwartet Sie eine spannende Aufgabe mit strategischer Kriegsplanung und Echtzeit-Schlachten. Erscheint: 23.2.2006

PRÄMIENNUMMER: 002870



THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
Das neue Kapitel der *Elder Scrolls*-Saga wartet mit einer noch größeren Spielwelt, einer neuen fesselnden Geschichte und spektakulärer Grafik auf. Erscheint: 28.4.2006

PRÄMIENNUMMER: 002869



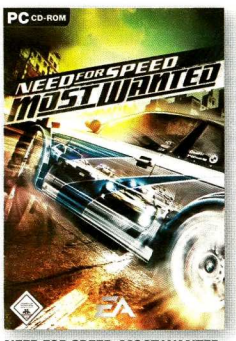
BATTLEFIELD 2
Atemberaubende Grafik und realistische Physik! *Battlefield 2* ist zweifellos erste Wahl für alle Fans taktischer Mehrspieler-Duelle. Ein Spiel, das alles richtig macht – also zugreifen!

PRÄMIENNUMMER: 002705



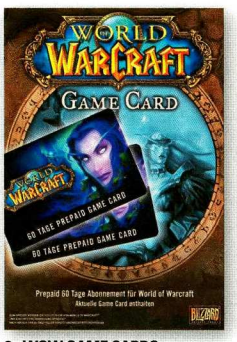
DER PATE
Im Spiel zum Filmklassiker *Der Pate* werden Sie in den Corleone-Clan aufgenommen und erkämpfen sich den Respekt, um selbst zum Don aufzusteigen. Erscheint: 2.2.2006

PRÄMIENNUMMER: 002835



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

PRÄMIENNUMMER: 002745



2x WOW GAME CARDS
Mit einer Prepaid Game Card können Sie 60 Tage lang *World of Warcraft* zocken, mit den beiden Game Cards ermöglichen wir Ihnen 120 Tage ungetrübte Spielfreude.

PRÄMIENNUMMER: 002729



S.T.A.L.K.E.R.
Endzeitstimmung! Top-Grafik und ein einzigartiges Lebenssimulationssystem garantieren ein aussergewöhnliches Ego-Shooter-Erlebnis! Erscheint: Oktober 2006

PRÄMIENNUMMER: 002633



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.
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**
ACHTUNG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 51,60/12 Ausgaben (=€ 4,80/Ausg.); Ausland € 63,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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

Die Prämie geht an folgende 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 6-8 Wochen)

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

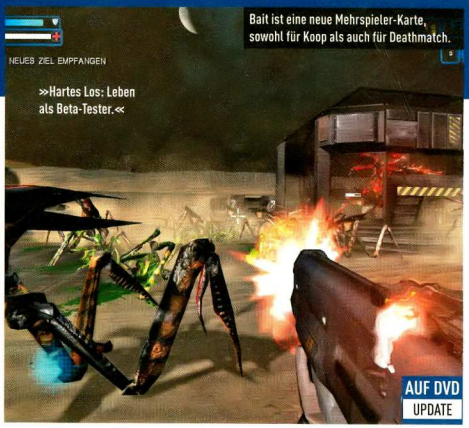
PA PR 30

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 über 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.



Update: Starship Troopers

Selten bringen Patches mehr Bugs ins Spiel und Sie freuen sich sogar darüber. Anders bei diesem zu STARSHIP TROOPERS.

Ego-Shooter | Das 222 Megabyte schwere Update, das wir diesen Monat für Sie auf DVD gebannt haben, lohnt sich. Wollen Sie mehr wissen? Nun, Sie bekommen mit Bait, Psiops und Stronghold gleich drei neue Koop-Karten mit Missionen wie „Verhindere, dass die Käfer Ihren Oberkäfer befreien", plus vier Deathmatch-Karten. Natürlich wurden auch ein paar Bugs entfernt, aber wirklich nur die, die Ihnen garantiert nicht gefallen. Der Patch funktioniert mit allen Versionen des Spiels. Joachim Hesse

Info: http://de.starshiptroopers-game.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	6. Juni 2666
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 Bilduntersch riften	-20%
Pah! Ein riesiges Tester-Team	-20%
Alte PCA-Redakteure immer noch da	-20%
Ooch, vieles sieht so anders aus	-20%
=	0%

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

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
PSYCHONAUTS							
Schräg, abwechslungs-reich, trotzdem knackig.	So wie ich: wirr, abgedreht und ziemlich geil.	Knallt grellbunt auf die Netzhaut. Ein tolles Spiel!	Eigentlich mag ich Rumgehopse, vor allem im Bett.	Ich stehe eben auf Jump & Runs!	Spielt sich, als hätte man was Verbotenes geraucht.	Bunt und durchgeknallt: So wie ich's mag.	Für mich war es Liebe auf den zweiten Klick. Schön krank!
VIVISECTOR: BEAST WITHIN							
Nee! Tumbes Geballer geht mir auf den Zeiger.	Ab 18 und geschnitten? Hurra Deutschland!	Hirnloses Geballer. Da stehe ich drauf!	Eine haarige Angelegenheit. Absolut nichts für mich.	Das Zerlegen der Gegner finde ich schön, den Rest nicht.	Sorry, aber da habe ich sogar schon bessere Mods gesehen.	Ein Griff ins Klo. Wäre mehr drin gewesen.	Geht so. Aber dafür zahlen würde ich nicht wollen ...
DYNASTY WARRIORS 4 HYPER							
Zwischendurch ein wenig schnetzeln ist okay.	Stumpf, aber sind wir das nicht alle?	Die Serie habe ich schon immer gehasst. Geh mir weg!	Prügelorgien können ganz nett sein, die hier aber nicht.	Auf Konsole hat mir das Ganze ja noch gefallen ...	Bäh! Immer diese Klopperein. Ich bin Pazifist!	Schlimmer schaut nur Hesses Gesicht aus.	Nett! Prügeln auf dem PC – das gibt's viel zu selten.
TORINO 2006							
Allein zu öde, zu mehreren ein Parytspaß.	Bitte erschießt mich: Ich stehe auf Mist.	Abwechslungs-reich und eingängig. Macht Spaß!	Drüberrutschen mag ich, vor allem ... na, Sie wissen schon.	Ich hasse alles was, mit Schnee zu tun hat. Na ja, nicht alles.	Eigentlich hasse ich Sportspiele. Aber dieses? Ausnahme!	Rodeln ist voll mein Ding!	Ich fand schon *Wintergames* von vor 100 Jahren cool.
DARWINIA							
Auch *Tetris* spiele ich heute nicht mehr oft.	Ich mag abstrakte Grafik. Nur keine Strategie.	Habe mich spontan übergeben müssen!	Hat einen gewissen Reiz, aber auch einige Macken.	Stilistisch einfach geil, aber null mein Genre!	Cooles Spielprinzip. Aber diese alte Grafik ...	Darwin ja, *Darwinia* nein!	Wie unser Textchef: sieht alt aus und ist langweilig.

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		
Psychonauts	Double Fine Productions	03/2006
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	06/2003
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 2005	Electronic Arts	11/2004
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



Razputin, oder kurz „Raz", ist die Hauptfigur des grellbunten *Psychonauts*.

Spiel, verrückt!

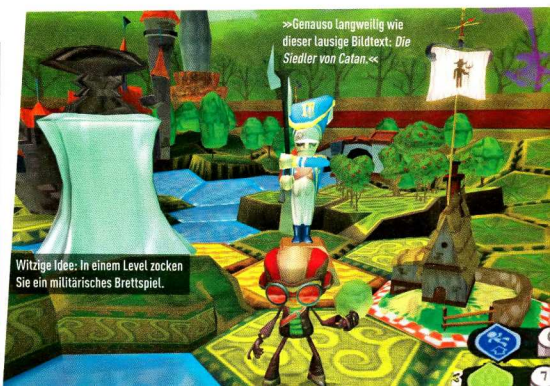
AUF DVD VIDEO

Hier ist ein Spiel für Psychiater, Psychologen, Psychopathen und alle, die es werden wollen: PSYCHONAUTS. Denn dieses Jump & Run ist krank. Schmächtiger Körper, großer Kopf, monströse Brille und ein bisschen altklug: Razputin wäre eigentlich der Typ Kind, dem seine Klassenkameraden ständig das Pausenbrot wegnehmen und in die Fresse hauen. Doch im Spiel ist ja oft alles anders. Bei *Psychonauts* jedenfalls darf „Raz" den Helden markieren, der seine Freunde retten muss. Und weil das Entwicklerteam um Chef-Designer Tim Schafer (siehe Kasten „Wer zur Hölle ist ...") offenbar nicht alle auf der Dachlatte hat, erleben Sie mit diesem Jump & Run in 13 Levels das wahrscheinlich durchgeknallteste Abenteuer des Jahres. Denn wo sonst benutzt man Schweinespeck als Funkgerät oder dringt in eine so genannte geodätische Psycho-Isolationskammer ein? Eben! Doch stopp – weil Sie jetzt vermutlich nur Bahnhof verstehen, fangen wir besser von vorn an.

GEDANKEN-KRIEGER

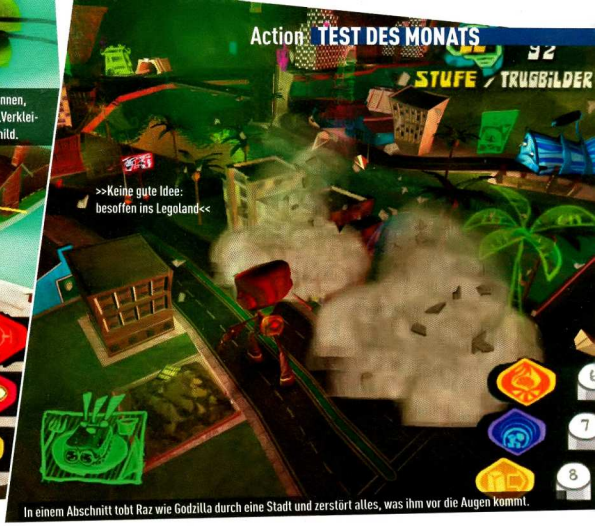
Alles beginnt in einem Sommerferienlager für Kinder mit mentalen Superfähigkeiten. Vorstellbar ist das wie eine X-Men-Universität, nur eben für Hosenscheißer. Raz, der mit der Stimme von Bart Simpson spricht, will sich dort zum Psychonauten ausbilden lassen. Das sind gewissermaßen Gedanken-Krieger, die in die Gehirne von Lebewesen eindringen und sie manipulieren können. Entsprechend sieht das Spielprinzip aus: In der virtuellen realen Welt (Entschuldigung für die beknackte Formulierung, aber so ist es nun mal) erkundet unser Racker das Kinderdorf und dessen weitläufige Umgebung. Von dort macht er Abstecher in die Psyche diverser, reichlich verrückter Charaktere und sogar ins eigene Bewusstsein. Bei der Reise durch die mentalen Welten warten Hüpfeinlagen, Kämpfe und allerlei Rätsel. Eins müssen wir gleich betonen: *Psychonauts* ist weit mehr als ein einfaches Jump & Run.






Um diese Agenten passieren zu können, benötigen Sie die entsprechende „Verkleidung": hier beispielsweise ein Schild.

>>Beim Stand von 5:0 merkten der ostfriesische und der österreichische Spieler, dass Tischtennis ohne Tisch keinen Spaß macht.<<


>>Keine gute Idee: besoffen ins Legoland<<

In einem Abschnitt tobt Raz wie Godzilla durch eine Stadt und zerstört alles, was ihm vor die Augen kommt.

Vergleich



Prince of Persia: The Two Thrones

PRO + CONTRA
- Große Angriffsvielfalt
- Coole Bossgegner
- Fast perfekte Steuerung
- Stellenweise sehr schwierig

87% EINZELSPIELER



Psychonauts

PRO + CONTRA
- Abwechslungsr. Szenarien
- Schwarzer Humor
- Etliche Bossvarianten
- Steuerung hat Macken

83% EINZELSPIELER



Rayman 3: Hoodlum Havoc Abgewertet

PRO + CONTRA
- Ideenreiche Levels
- Viel Witz
- Freischaltbare Bonus-Spiele
- Kameraprobleme

81% EINZELSPIELER

Wer zur Hölle ist eigentlich Tim Schafer?

Programmierer und Designer Tim Schafer hat einige der witzigsten Computerspiele entwickelt. Nach dem Studium erhielt er zunächst 1989 eine Anstellung bei Lucas Arts. Dort unterstützte er Ron Gilbert (auch bekannt durch *Zak McKracken*) als Assistent bei *Das Geheimnis von Monkey Island* und *Monkey Island: Le Chucks Rache*. Dann folgten Spiele unter eigener Verantwortung: *Day of Tentacle*, *Vollgas* und *Grim Fandango*. Im Juli 2000 gründete Schafer die Firma Double Fine Productions. Deren Erstlingswerk *Psychonauts* war beinahe fünf Jahre in Entwicklung.


Tim Schafer ist ein Spieleentwickler mit viel Humor.

Der Begriff Action-Adventure trifft es besser. Die abgedrehte Story ist eine der tragenden Säulen von *Psychonauts*. Es geht darum, dass jemand offensichtlich Gehirne von Schülern mopst, worauf diese nur noch blöde brabbelnd herumeiern und pfeifen, weil der Wind durch die Ohren bläst (genau, das erinnert unweigerlich an Paris Hilton). Raz nimmt sich vor, eine zugrunde liegende Verschwörung aufzudecken und seinen Kumpels den Grips zurück zu bringen. Eine Nebenhandlung dreht sich um die flotte Lili, auf die unser Psychonauten-Azubi unheimlich scharf ist. Lili hat aber auch wirklich verdammt große Augen! Und wenn wir Augen schreiben, meinen wir Augen. Jedenfalls gibt es eine vorpubertäre Liebesgeschichte kostenlos oben auf den roten Faden mit drauf. Ist das nicht herzig? Knuffige Figuren, die zarte Knospe der Liebe und Charaktere ohne Gehirn – *Psychonauts* scheint sogar frauenkompatibel.

ZWEI WELTEN

In der realen Welt, also rund ums Lager, führt Raz hauptsächlich Gespräche oder verfolgt kranke Dialoge, die die Hintergrundgeschichte vorantreiben. Außerdem sammelt er nützliche Dinge. Unter anderem vergrabene Pfeilspitzen, die als Währung dienen. Das ist wichtig, weil im Dorf auch ein Geschäft existiert. Dort erwerben Sie unter anderem Traumwatte, ein Zeugs, das die für Computerspiele typischen Heiltränke ersetzt. Ebenfalls als sehr nützlich – und später sogar dringend notwendig – erweist sich der Spinnweben-Entferner. Mit diesem Sauggerät entfernt Raz in den mentalen Welten so genannte geistige Spinnweben, die bestimmte Wege in den Gehirnwindungen versperren. Ebenfalls zu kriegen ist eine Wünschelrute, mit der sich sogar tiefer im Boden liegende, wertvollere Pfeilspitzen aufspüren lassen. Wir kamen uns zwar stets behämmert vor, mit dem fiependen Dingens


Bobby Zilch sieht nicht nur scheiße aus, er ist es auch. Sein Hobby: Mitschüler terrorisieren.

>>Mädels stehen voll auf ihn: Bill, Sänger von Tokio Hotel.<<


>>Werbevertrag mit Kellogg's ausgelaufen: Tiger Tony ließ sich gehen.<<

Das ist nur einer von vier Wrestlern, die Raz mit bestimmten Tricks bezwingen muss.

PC Action-Testlogbuch
Psychonauts

Warum dieses Jump & Run so gut ist, dass es Menschenleben retten kann.



HARALD FRÄNKEL

DIENSTAG, 20.12.2005 | 10:03 Uhr

Der erste Tag ist für mich ein Kampf. *Psychonauts* kommt so schnell in Fahrt wie ein Bummelzug, will heißen: Anfangs nerven mich die übermäßigen Zwischensequenzen und Dialoge irgendwie. Scheiß Vorspiel, wo ich doch einfach loslegen möchte, Mensch! Die Steuerung geht mir ebenso auf den Sack. Sie reagiert empfindlich wie ein Mann bei einer Schamhaarentfernung mit Heißwachs und man muss wegen der oft ungünstigen Kamerapers-pektive ständig händisch nachjustieren. Außerdem gerät das Zielen zur Fummelei: Ich soll gleichzeitig eine Taste zum Fokussieren und eine zum Schießen nutzen? Bei der Hektik? Die spinnen doch! Ich beschließe, dass mich die Fokus-Funktion kreuzweise kann. Ab sofort wird nach Gefühl geballert. Randnotiz: Unser Textchef, der mit in meinem Büro sitzt, flucht mal wieder über die Texte meiner Kollegen. Irgendwie sind in dem Raum heute schlechte Schwingungen.

MITTWOCH, 21.12.2005 | 10:21 Uhr

Ich habe beschlossen, mir trotz der fast unbrauchbaren Kartenfunktion nicht das Leben zu nehmen. Denn immerhin kenne ich mich jetzt im Sommercamp aus, habe die etwas faden Trainingslevels hinter mich gebracht und die Steuerung klappt mittlerweile auch einigermaßen. Mit Begeisterung trample ich als King-Kong-Verschnitt durch eine Stadt, haue alles zu Brei und werfe mit Panzern um mich. Irrwitzig präsentiert sich die Stadt im Szenario „Milchmann-Verschwörung". Der Ort ist wider jeglicher physikalischer Gesetze in sich verdreht, so dass auch mal oben unten und unten oben sein kann. Oder so. Unser Textchef brüllt schluchzend „Oh mein Gott, ich habe noch nie so was Schlechtes gelesen!" Ahhh, er hat endlich begriffen, dass er für PC ACTION arbeitet.

DONNERSTAG, 22.12.2005 | 9:37 Uhr

Heute war ich im Kopf eines Malers und habe gegen einen rinderwahnsinnigen Stier gekämpft. Klasse! Wenn dann nur der letzte Level nicht gewesen wäre – im Vergleich zu dem ist unser Redaktionselefant Ahmet Iscitürk leicht! Trotzdem bin ich nach 15 Stunden durch und gut gelaunt. Ich schneide unseren Textchef im letzten Moment von dem an der Decke befestigten Seil.

DAS ROCKT DICH WEG!



»In der Pornobranche vorteilhaft: großes Mundwerk.«

Kämpfe gegen die vielen Levelbosse gehören zu den Höhepunkten. Hier attackiert ein mutierter Lungenfisch.

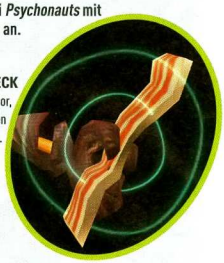
DAS KOTZT DICH AN!



Die aufrufbare Karte für das Areal im Sommerlager hilft nicht wirklich gut. Prägen Sie sich die Gegend lieber ein.

Hallo McGyver!

Wie in der alten Fernsehserie stellen Sie bei *Psychonauts* mit den seltsamsten Dingen die tollsten Sachen an.



SPECK

Mit Speck rufen Sie in *Psychonauts* einen Professor, der Ihnen mit Tipps hilft, falls Sie an kniffligen Stellen nicht weiterkommen.



KRÄHENFEDER

Kombinieren Sie diese mit der PSI-Kraft „Hellsehen", erblicken Sie das Spiel aus der Vogelperspektive, was bei mindestens einem Rätsel hilft.

STAUBSAUGER

Entfernt im Verstand eines Charakters Spinnweben, damit er wieder mehr Durchblick hat. Wäre für PC ACTION-Redakteure klasse.

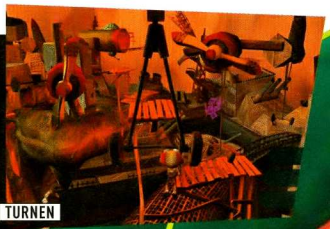


durch die Gegend zu tappen, aber PC ACTION-Redakteure tun für Geld bekanntlich alles. Irgendwann entdecken Sie sicher in eigentlich unscheinbaren Baumstümpfen die Stationen einer geheimen Untergrundbahn, die Sie schneller von Schauplatz zu Schauplatz bringt. Zum Glück, denn das viele Herumgerenne erweist sich wegen der mäßigen Kartenfunktion und der ständigen Nachladerei recht bald als nervig – selbst wenn das weitläufige, fast idyllische Gelände mit seinen saftigen Wiesen, dichten Wäldern und einem schmucken See noch mehr Schätze bietet. Versteckte Ecken mit Bonus-Gegenständen etwa, so genannte PSI-Karten und 16 Schnitzeljagd-Trophäen. Sammelfieber ist fast garantiert, denn die Objekte sorgen dafür, dass Raz schneller höhere Stufen erreicht und neue Fähigkeiten lernt. Ja genau, *Psychonauts* hat auch Rollenspiel-Elemente. Ihr Wasserkopf auf Beinen wird nicht nur stärker, weil seine Lebensenergie steigt. Er eignet sich auch neue PSI-Begabungen an. Damit kann er beispielsweise schießen, Gegenstände oder Charaktere in Brand setzen, schweben, sich unsichtbar machen, ein Schutzschild für sich aufbauen, Feinde verwirren und hellsehen. Besagte Kräfte sind



So spielt *sich* Psychonauts

Psychonauts ist nicht nur bei den vielen Dialogen und der Grafik spritzig und abwechslungsreich. Die Aufgaben sind es ebenso.



1 TURNEN

Die meiste Zeit ist Geschick gefragt. Raz kann rennen, springen, klettern, schwingen (Bild), schüttern und – wenn er die PSI-Kraft „Schweben" einsetzt – sogar kurzzeitig gleiten.



2 DENKEN

Einige Rätsel sind klasse, weil sie tatsächlich Hirnschmalz erfordern. Unser Bild zeigt, wie Raz mittels PSI-Kraft einen Agenten beobachtet, um an eine PIN-Nummer zu kommen.



3 KÄMPFEN

Anfangs können Sie mit dem kleinen Psychonauten nur zuschlagen und müssen deshalb sehr nah an den Gegner heran (Bild). Weitere Fähigkeiten ermöglichen es ihm später aber unter anderem, die Feinde abzuschießen.



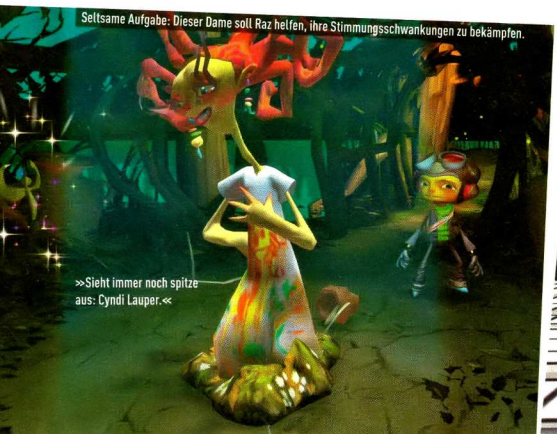
4 SAMMELN

Wenn Raz Trugbilder, PSI-Karten, Schnitzeljagd-Trophäen und Spinnweben sammelt, steigt er schneller im Rang auf. Mit Speerspitzen können Sie im Laden (Bild) Ausrüstung kaufen.

besonders wichtig, wenn Sie in den Köpfen anderer Leute herumspuken, also die mentalen Welten betreten.

GELERNT IST GELERNT

Anfangs ist *Psychonauts* wie ein Tutorial aufgebaut. Der Spieler lernt, was Raz alles draufhat, indem er in die Köpfe dreier bizarrer Ausbilder springt. Drill Sergeant Oleander, ein kleinwüchsiger Paul-von-Hindenburg-Verschnitt mit Pickelhaube, leitet seinen Schützling durch einen militärischen Hinderniskurs, wo der Dreikäsehoch viel springen und klettern muss, um unter anderem gesundheitsschädlichen Explosionen zu entgehen. Ferner erfahren Sie, dass die überall zu findenden transparenten Symbole Trugbilder sind und unbedingt eingesackt werden sollten, da dies ebenfalls der Weiterentwicklung Ihrer Spielfigur zuträglich ist. Dann wäre da noch der bleiche Superagent Sascha Nain, der einen lustigen Wiener Dialekt hat. In seinem Geist, der an einen riesigen schwarzweißen Zauberwürfel erinnert und physikalische Gesetze wie die Schwerkraft im wahrsten Sinne des Wortes auf den Kopf stellt, lernt Raz vorrangig das Schießen. Spätestens hier könnte Sie die übersensible Steuerung stören, die fürchterlich exakte Bewegungen erfordert. Außerdem klappt es mit der angebotenen automatischen Zielerfassung in hektischen Phasen nicht wirklich. Die Fokus-Funktion ist, mit Verlaub, praktisch unbrauchbar. Ebenfalls unschön ist die alles andere als perfekte Kameraführung. Wenig Spaß machen auch einige kleine Macken bei der Benutzerführung. Was uns am meisten auf den Senkel ging: Weil Ihr Mini-Recke immer nur drei der acht PSI-Kräfte ins Hotkey-Menü packen darf, müssen Sie die Tasten alle furzlang umbelegen. Hallo? Wer hatte denn diese saublöde Idee? Doch zurück von grotesken Einfällen zu grotesken Charakteren. Die völlig verklärte Hippie-Partybraut Milla Vodello, die unserer Ansicht nach ein ernsthaftes Drogenproblem hat, ist Levitationslehrerin. In Millas schriller Discowelt übt unser Held hauptsächlich das Schweben und liefert sich mit Klassen-Ekel Bobby Zilch ein spannendes Wettrennen. Einen weiteren wichtigen Hauptcharakter wollen wir nicht vergessen: Ford Cruller, der ganz offensichtlich an einer multiplen Persönlichkeitsspaltung leidet. Er tritt in acht Varianten auf, unter anderem als Verkäufer im Laden und als Professor, der Ihnen in mehrfacher Hinsicht hilft. Weil der Typ speckabhängig ist, können Sie







Die so genannten Zensoren – Beamte, die bestimmte Gedanken zensieren – trifft Raz sogar in der Kanalisation.

»In der Regel können auch Männer stark bluten.«

ihn jederzeit mit einer Scheibe Schweinefett rufen. Er ploppt dann aus dem Ohr des Helden (logisch, was auch sonst?) und gibt quasi per Funk Tipps, falls mal eines der manchmal recht anspruchsvollen Rätsel nicht zu knacken ist.

OFT RÄTSELHAFT

Psychonauts fordert nicht selten Ihre Kombinationsgabe. Jeder Gegenstand und jede PSI-Kraft kann extrem nützlich sein. So verwenden Sie in einer völlig in sich verdrehten amerikanischen Kleinstadt der 50er-Jahre, die an die verträckten Werke des Künstlers Maurits Cornelis Escher erinnert, gleichzeitig eine Krähenfeder und die Kraft „Hellsehen". Prompt erblicken Sie das Geschehen aus der Vogelperspektive und sind in der Lage, den Schließmechanismus eines störenden Gartentors zu durchschauen ... und vor allem zu umgehen. Selbst die vielen coolen Levelbosse können Sie nicht so einfach umnieten. Jeder ist durch einen bestimmten Trick bezwingbar. Den hamsterarschlochrosafarbenen Stier im Kopf eines Malers etwa bekämpft der Spieler, indem er riesige Bandarillas (die Spieße eines Matadors) mittels Telekinese schleudert. Dass es mit der künstlichen Intelligenz der Gegner nicht weit her ist, macht nicht allzu viel aus. Die abstrusen Feinde, unter anderem Beamte, die schlechte Gedanken zensieren, lenken hervorragend ab. Klasse ist das lineare, aber abwechslungsreiche Leveldesign: Kein Szenario spielt sich wie das andere. In einer Irrenanstalt schlüpfen Sie beispielsweise in den Kopf eines Nachfahren Napoleons und zocken ein strategisches Brettspiel inklusive der typischen Hexfelder. Im Hirn eines mutierten Lungenfischs, der Lili entführt hat, machen Sie auf Aushilfs-Godzilla und ramponieren eine ganze Stadt. Die entsprechende Monsterfilm-Musik gestaltet den Amoklauf noch geschmeidiger. Überhaupt zeigt sich die Mucke stets passend. Na gut, ein Stück pro Szenario ist vielleicht ein bisschen wenig und strapaziert die Nerven auf Dauer etwas. Dafür gibt es hinsichtlich der Sprachausgabe nix zu meckern. Mit seiner überwiegend im bonbonbunten Comicstil gehalten Optik und wegen der vielen Pixelbälger könnte der Eindruck entstehen, *Psychonauts* sei ein Kinderspiel. Doch das täuscht! Der Titel ist trotz freier Speicherfunktion herausfordernd und gespickt mit schrägem, manchmal bitterbösem, schwarzem Humor. Wir distanzieren uns hiermit ausdrücklich von einer Szene, in der mehrere niedliche Eichhörnchen gesprengt werden! Denn: Die possierlichen Gesellen mit einer Reifenpumpe von der Tanke platzen zu lassen, hätte doch wesentlich mehr Stil. Nett fanden wir bei einer der überdurchschnittlich vielen, allerdings niedrig aufgelösten Zwischensequenzen den Dialog zwischen dem Lungenfisch und Raz, als ihm das Grauen erregende Tier die Freundschaft anbietet:

„Nenne mich von nun an mit dem Namen, den mein Volk mir gegeben hat!"

„Und welcher ist das, edle Seekreatur?"

„Linda."

Harald Fränkel

Info: www.psychonauts.com



»Liebenswert: geistig Behinderte.«

In *Psychonauts* treffen Sie zahlreiche skurrile Charaktere, beispielsweise dieses beknackte Geschwisterpaar.

HARALD FRÄNKEL

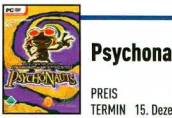


Ich gebe zu, dass *Psychonauts* für mich nur Liebe auf den zweiten Klick war: Während der ersten drei, vier Stunden fühlte ich mich leidlich unterhalten. Nicht mehr und nicht weniger. Als ich mich endlich richtig auf das Spielchen einlassen konnte, entlockte es mir allerdings doch einige Schmunzler. Vom Stuhl gehauen haben mich die Gags aber nie. Tja, Humor ist einfach Geschmacksache – das beweisen lustige Hass-Briefe verbitterter Gutmenschen an unser Magazin ja auch täglich. Positiv rechne ich den Machern an, dass sie ihr Konzept von vorn bis hinten konsequent durchziehen. Einem Vergleich mit Fernsehserien wie *Die Simpsons* oder *Southpark* hält das Spiel nicht stand. Trotzdem ist der Titel etwas ganz Besonderes. Weil er so erfrischend anders und originell ist.

BENJAMIN BEZOLD



Wozu soll ich Ecstasy- oder LSD-Pillen schlucken? Oder die Fröhlichmacher, die meine Kollegen morgens nehmen, um den Arbeitstag zu überstehen? Der Trip, auf den einen *Psychonauts* schickt, bietet mehr als jede Droge, und das auch noch ganz legal. In keinem anderen Spiel der letzten Jahre bin ich auf derart viele kranke Ideen gestoßen. Nicht einmal *Evil Twin* oder *Beyond Good & Evil* können mit dem abgefahrenen *Psychonauts*-Humor mithalten. Dennoch bleibt Platz zum Meckern: Die Levels wirken stellenweise unnötig in die Länge gestreckt. In diesem Falle wäre weniger manchmal mehr gewesen.



Psychonauts

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	15. Dezember 2005
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Double Fine Productions
VERTRIEB	THQ
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1 GByte, 256 MByte RAM, Windows 98 SE

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nix Mehrspieler. Raz rettet die Welt tapfer allein.

PREIS/LEISTUNG	70%
GRAFIK	73%
SOUND	81%
STEUERUNG	67%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Kameraschwächen und übersensible Steuerung	- 5%
Frustrierender Schluss-Level	- 5%
Kleinere Bedienungsmacken	- 3%
Schwache Gegner-KI	- 2%
Schlechte Kartenfunktion	- 1%
Häufiges Nachladen	- 1%
=	

SEHR GUT
Kurzweiliges Action-Abenteuer für Menschen mit Sinn für schrägen Humor.

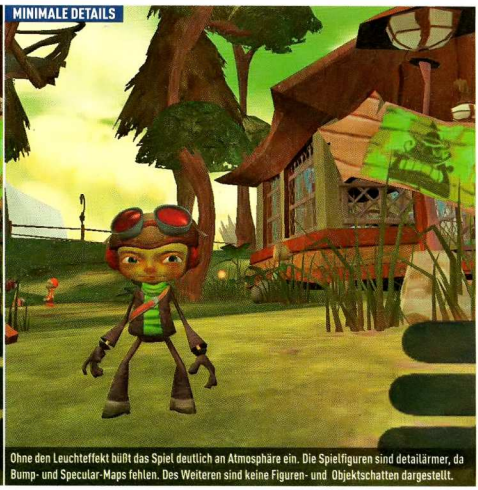
83%
EINZELSPIELER

Prüfstand: Psychonauts

Thematisch ist das abgedrehte Jump&Run-Action-Adventure PSYCHONAUTS etwas Besonderes. Die Hardware-Anforderungen fallen dagegen nicht besonders hoch aus, sodass der Titel bereits mit Mittelklasse-Hardware flüssig spielbar ist.



Der Vollbild-Leuchteffekt unterstreicht die psychedelische Grundstimmung. Die Kanten der Gebäude und Baumstämme sowie des Zauns sind geglättet und der Protagonist wirft einen Schatten.



Ohne den Leuchteffekt büßt das Spiel deutlich an Atmosphäre ein. Die Spielfiguren sind detailärmer, da Bump- und Specular-Maps fehlen. Des Weiteren sind keine Figuren- und Objektschatten dargestellt.

Tuning-Tipps

Um *Psychonauts* 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 FX 5200 Ultra/Radeon 9200 sollten Sie:
- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Die Option „FSFX" deaktivieren
- ☐ „Erweiterte Schattierungen" ausschalten
- ☐ Auf die Schatten im Spiel verzichten
- ☐ Ohne eine Kantenglättung spielen (Schalter FSAA)

Mit 2 GHz, 512 MByte Speicher und Geforce 6600/Radeon 9600 XT sollten Sie:
- ☐ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Die Option „FSFX" ausschalten
- ☐ „Erweiterte Schattierungen" deaktivieren
- ☐ Mit Schatten spielen
- ☐ Auf das Full Screen Antialiasing (FSAA) verzichten

Mit 2,5 GHz, 512 MByte Speicher und Geforce 6600 GT/Radeon 9800 Pro sollten Sie:
- ☐ Mit einer Bildschirmauflösung von 1.024x768 spielen
- ☐ Die Option „FSFX" einschalten
- ☐ „Erweiterte Schattierungen" aktivieren
- ☐ Mit Schatten spielen
- ☐ Das Full Screen Antialiasing (FSAA) ausgeschaltet lassen

Mit 3 GHz, 1 GByte Speicher und Geforce 6800 GT oder Radeon X800 Pro/XT sollten Sie:
- ☐ Mit 1.280x1.024 spielen
- ☐ Alle anderen Optionen inklusive der Kantenglättung aktivieren
- ☐ Im Grafikkarten-Treibermenü einen vierfachen anisotropen Texturfilter einstellen

Das Grafik-Options-Menü von *Psychonauts*

1. **Bildschirmauflösung:** Wer mit einem leistungsschwachen 3D-Beschleuniger wie Geforce 6200/FX 5200 Ultra oder Radeon 9200 spielt, verringert die Bildschirmauflösung auf 800x600. Ab Geforce 6600/Radeon 9600 XT können Sie diese auf 1.024x768 erhöhen. Für eine Auflösung von 1.280x1.024 benötigen Sie eine High-End-Grafikkarte wie Geforce 6800 GT oder Radeon X800 XT.
2. **FSAA (Full Screen Antialiasing):** Wollen Sie die Spieloptik mit der Kantenglättung aufwerten, muss mindestens eine Geforce 6800 GT oder Radeon X800 Pro in Ihrem PC stecken.
3. **FSFX:** Hier legen Sie fest, ob Besonderheiten wie der Vollbild-Leuchteffekt, das Motion Blur oder Verzerrungen dargestellt werden. Wollen Sie diese aktivieren, benötigen Sie mindestens eine Geforce 6600 GT oder Radeon 9800 XT
4. **Erweiterte Schattierungen:** Obwohl Sie dann auf Normal- und Bump-Maps, Glanzpunkte sowie eine qualitativ hochwertige Wasserdarstellung verzichten, empfehlen wir Spielern mit einer Einsteiger-Grafikkarte (Geforce 6200/Radeon 9200), diese Option zu deaktivieren.
5. **Schatten:** Das Anschalten der dynamischen Schatten für Figuren und Objekte ist erst ab 2 GHz Prozessorleistung zu empfehlen.



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	1.280x768 (QUALITÄTS-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

Das etwas andere Action-Adventure ist bereits mit einem 2,5-GHz-Prozessor, 512 MByte RAM sowie Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT in allen Details und einer Auflösung von 1.024x768 flüssig spielbar. Bevorzugen Sie jedoch eine noch höhrere Auflösung oder den Qualitäts-Modus (2x FSAA, 4:1 AF), muss mindestens eine Geforce 6800 GT oder Radeon X800 Pro/XT in Ihrem Spiele-PC verbaut sein.



>>Mist, die Yps-Röntgenbrille funktioniert nicht richtig.<<

Den Tier-Mutanten ballern Sie ganze Stücke aus dem virtuellen Leib. Bei Menschen geht das in der deutschen Version nicht.

Hunde, wollt ihr ewig leben?



BESSER



SCHLECHTER



Tierversuche sind fies. Vor allem in VIVISECTOR: BEAST WITHIN, denn da kriegen Sie es mit richtig pervers hergerichteten Viechern zu tun. Der Navy-Seals-Profi Kurt Robinson hat die Arschkarte gezogen. Er landet mit seinem Team auf der Insel Sorio, wo geheime Experimente laufen, in denen man beispielsweise Gorillas die Arme abschneidet, um Granatwerfer dranzukleben. Das Ganze erinnert nicht nur entfernt an *Die Insel des Dr. Moreau*, wo ja auch ein Psycho-Arzt Gott spielt. Die Perversion kennt keine Grenzen. Da wäre zum Beispiel das Vieh namens Flammuar: Ein Jaguar mit eingebautem Flammenwerfer. Solche Geschöpfe machen gleich zu Beginn Robinsons Truppe platt, natürlich überlebt nur er auf wundersame Art und Weise, denn schließlich müssen die Spieler ja in die Haut irgendeines Helden schlüpfen und von allen Anwesenden ist Kurt der Coolste.

GRAUSAME TIERWELT

Zwar gibt es im Ego-Shooter *Vivisector: Beast Within* eine stattliche Anzahl verschiedener Gegner, aber bis man die alle zu Gesicht kriegt, dauert es ein Weilchen. So hat man es etwa in den ersten zwei Stunden im Endeffekt immer mit den gleichen Gegnertypen zu tun, erst später trifft man auf richtig fette Kaliber wie den Panzerbär oder den Rhinotruck. In der Rolle von Kurt lernen Sie ganz schnell, dass keine Aussicht auf Rettung besteht. Statt aber abzuhauen, drehen Sie den Spieß um und versuchen, die Verursacher Ihrer Misere zur Strecke zu bringen. Dabei geht es recht derb zur Sache. Ihren Pixelgegnern schießen Sie gleich ganze Stücke aus dem Körper, wobei sich das Gemetzel in der deutschen Version auf die Tier-Mutanten beschränkt. Menschliche Feinde fallen einfach so um, wenn Sie den Löffel abgeben. Dem Spielspaß tut das keinen Abbruch, wobei der extreme Brutalofaktor des Originals so ziemlich die einzig auffällige Eigenschaft des Teils ist. Gut, eine kleine Prise Rollenspiel ist auch mit drin im Spiel, was als Pluspunkt zu werten ist. Für besonders effiziente Gegnerplättung und ausgiebiges Absuchen der Levels kassieren Sie Punkte, die Sie in einem speziellen Menü in die Verbesserung von Kurts Fähigkeiten investieren.

PLÖTZLICHER ANGRIFF

Es geht in typischer Ego-Shooter-Manier zur Sache. Durch drei Hauptabschnitte, die wiederum in jeweils vier Areale unterteilt sind, führt das Abenteuer. Die Levels unterscheiden sich thematisch voneinander. Einen großen Teil des Spiels verbringen Sie im Freien, wo die Vegetation aber nicht gerade üppig und alles andere als abwechslungsreich ist. Weiterhin kämpfen Sie sich durch Industriekomplexe, Höhlensysteme und so weiter. Auffällig ist, dass die Geschichte in ziemliches Gerenne ausarten kann. Sie bewegen sich ständig von Wegpunkt zu Wegpunkt, die Entfernung zwischen diesen Markierungen ist manchmal recht groß. Der nervigste Faktor: Vor allem draußen tauchen Gegner oft urplötzlich auf – werden quasi aufs Spielfeld gebeamt. Natürlich poppen die Jungs nicht direkt vor Ihrer Nase auf, sondern meistens direkt in Ihrem Rücken. Unfairer geht es kaum. Deshalb überstehen Sie kaum eine Konfrontation, ohne Lebensenergie einzubüßen. Blöd ist auch, dass Kurt selbst beim kleinsten Plumpser Schaden nimmt. Sie hüpfen etwa einen Felsen herunter und laden dann verärgert den letzten Spielstand, weil die Flasche schon wieder auf dem Zahnfleisch kriecht.

NICHT VORGESEHEN

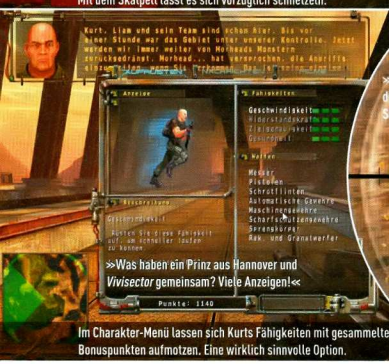
Viele Levelabschnitte sind durch Barrieren voneinander getrennt. Diese verschwinden erst, wenn alle Gegner eines Gebietes beseitigt wurden. Wenn man allerdings nicht weiß, wo die Arschgeigen abhängen, frustet das schon irgendwie. Beispiel: Wir hoppsen durch ein grünes Tal, überall schlagen Granaten ein, abgefeuert von Gorillas. Die blöden Affen sitzen auf irgendwelchen Hügeln – dank der hohen Granaten-Abwurf-Frequenz kommt man kaum dazu, die Gegend nach den Riesenprimaten abzusuchen. Also hüpft man panisch durch die Gegend und versucht die behaarten Schützen ausfindig zu machen. Nach dieser Passage wollte Tester Ahmet Iscitürk seinen polnischen Kollegen quälen,



Mit dem Skalpell lässt es sich vorzüglich schnetzeln.



Die Pistole ist zwar schwach, aber dafür liegt dafür die meiste Munition herum.



Im Charakter-Menü lassen sich Kurts Fähigkeiten mit gesammelten Bonuspunkten aufmotzen. Eine wirklich sinnvolle Option.



Ein Scharfschützengewehr darf eben in keinem Shooter fehlen.

Krass: Die Gorillas verfügen über eingebaute Granatwerfer. Dafür scheinen sie Probelme mit den Augen zu haben ...

da dieser – wie die Entwickler – aus dem Ostblock stammt. Im letzten Moment besann er sich eines Besseren ...

DUMM WIE BROT

Dass die künstliche Intelligenz der Feinde nicht gerade der Hit ist, bekommen Sie dauernd zu spüren. Feinde, die dämlich im Kreis herumrennen, sind keine Seltenheit. Dafür kassieren Sie häufig Treffer, ohne überhaupt zu wissen, wo der Schütze hockt. Eben Gegner der Marke: „Dumm wie Brot, aber Augen wie Superman". Technisch ist *Vivisector* auch – äh – durchwachsen geraten. An allen Ecken und Enden vermisst man Details, wobei die Innenareale auf jeden Fall schöner aussehen als die Abschnitte, die man im Freien zu Gesicht bekommt. Es gibt aber auch Positives! Das Gegner-Design ist stellenweise wirklich gelungen, der hohe Zerlegefaktor birgt Spaß in sich und einige der Waffen, wie etwa die Tesla-Wumme, gefielen uns ausgesprochen gut.

Ahmet Iscitürk

Info: www.vivisector-game.com



Vivisector: Beast Within

PREIS	Ca. € 39,-
TERMIN	5. Januar 2006
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	IC Company
VERTRIEB	Frogster Interactive
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

MINDESTENS
1 GHz, 512 MByte RAM, 3 GByte HD, Windows 2000/XP, DirectX9.0

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Dass es keinen Mehrspieler-Modus gibt, ist nicht so schlimm. Würde sowieso keiner zocken.

PREIS/LEISTUNG	61%
GRAFIK	66%
SOUND	61%
STEUERUNG	56%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Urplötzlich auftauchende Feinde	-10%
Schlechte Gegner-Intelligenz	-10%
Ödes Level-Design	-10%
Viel langweiliges Herumgerenne	- 7%
Durchschnittliche Technik	- 6%
Generell zu wenig Abwechslung	- 2%

AUSREICHEND
Technisch und spielerisch veraltetes Geballer mit nettem Gegner-Design.

55%
EINZELSPIELER



AHMET ISCITÜRK

Das einzig Außergewöhnliche, aber auch fragwürdige, nämlich das detaillierte Zerlegen der menschlichen Gegner, fehlt in der deutschen Version. Besser ist *Vivisector* in ungeschnittener Form aber auch nicht. Schon nach einer halben Stunde kotzen mich die unvermittelt auftauchenden Gegner-Kreaturen an. Eigentlich ist kaum eine Konfrontation möglich, ohne Lebensenergie zu verlieren. Das ewige Rumgerenne und die miese KI der Feinde gingen mir auch auf den Sack. Dafür fand ich das Design der Viecher cool.



Gegner tauchen meist unvermittelt auf, was einem wirklich auf die Nüsse gehen kann.



Doktor Morhead sieht zwar nicht so aus, ist aber eigentlich gar kein so schlechter Kerl.



Bei dem Gedränge schaffen sich die Helden per Spezialattacke etwas mehr Platz.

Chinesische Hauer

VERGLEICH



BESSER



SCHLECHTER



Seit fast neun Jahren erscheinen Konsolenableger der Prügel-Serie. Der PC-Einstand mit DYNASTY WARRIORS 4 HYPER ist nicht so toll.

Das Reich China im Jahre 220 vor Christi Geburt: Nach satten 400 Jahren an der Macht löst sich die Han Dynastie in Wohlgefallen auf. Krieg, Chaos und Verderben überziehen das Land, da sich nunmehr drei Provinzen um die Vormachtstellung streiten. Das Szenario entstammt dem Buch *Romance of the Three Kingdoms*, welches wiederum auf historischen Ereignissen basiert. Im Klartext bedeutet das, es können Namen von damals real existierenden Schauplätzen und Menschen im Spiel auftauchen. Zum Glück ist der Rest trotzdem herrlich unwirklich und ganz bestimmt keine dröge Geschichtsnachhilfestunde.

HAO ZU WEI CHEI

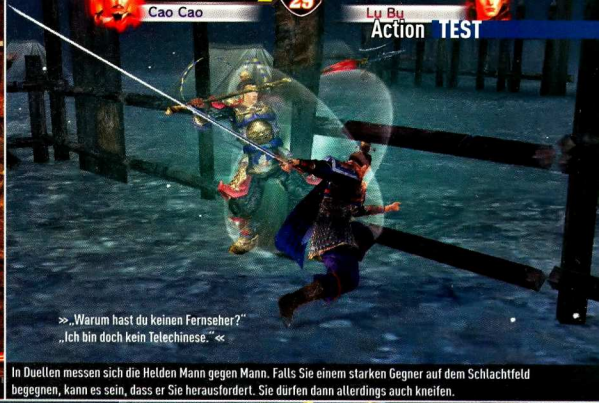
Wir legen mit der Kampagne, dem so genannten „Musou-Modus" los und wählen uns zunächst einen Feldherren aus den Reihen der drei Clans Wu, Shu und Wei. Alternativ dürfen Sie sich selbst einen Charakter zusammenbasteln. Nach einer kurzen Anfangssequenz mit guter deutscher oder – für die ganz Harten – original japanischer Sprachausgabe erscheint eine taktische Karte. Kein Grund, gleich Ausschlag zu bekommen, es handelt sich nicht wirklich um ein Strategiespiel. Vielmehr suchen Sie sich eine Leibwache aus, wählen später erbeutete Gegenstände und bekommen einen Überblick über den virtuellen Kriegsschauplatz. Einen Klick später findet sich der Held inmitten hunderter Krieger und einer unglaublich hässlichen Spielewelt wieder. Das ewige E-Klampfen-Genudel im Hintergrund ist ebenfalls zum Weglaufen.

SCHLITZ AUGEN!

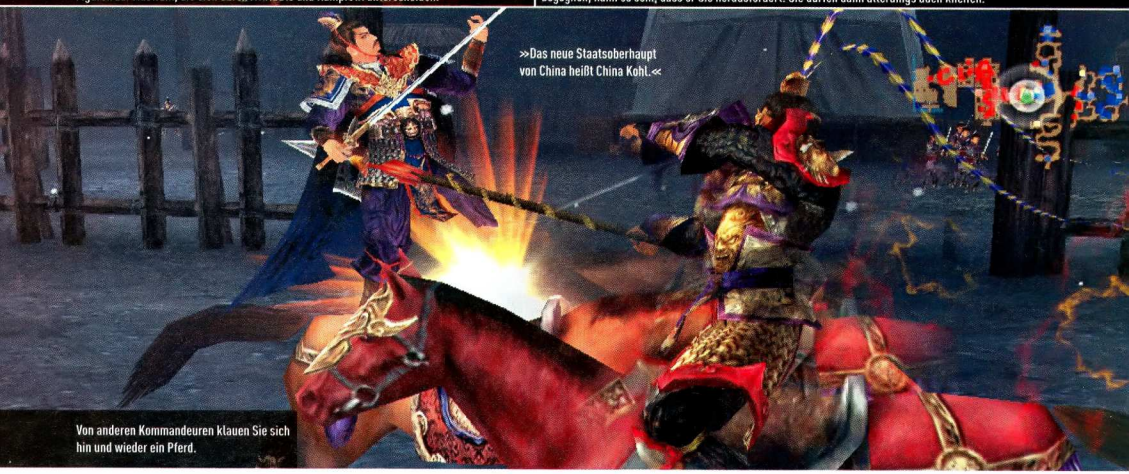
Zum Glück dirigieren Sie nicht einfach Untergebene zur Schlachtbank, sondern schreiten mit Hieb- und Stichwaffen sowie Bogen in Beobachterperspektive zur Tat. Bevor die Schlacht entschieden ist, raffen Sie hunderte virtuelle Gegner dahin. Wie es sich für ein zünftiges Hack&Slay-Spiel gehört, darf der Protagonist dann auch mal niedliche, kunterbunte Spezialattacken ausführen. Ein Schlag lässt die Gegner benommen taumeln, bei einem anderen treffen Sie alle im Umfeld stehenden Burschen und der farbenfrohe „Musou"-Angriff, den Sie nur bei aufgeladenem Energiebalken ausführen, zieht dutzenden Figürchen die Schuhe aus. Freilich nur bildlich gesprochen. Für besonders gute Trefferkombinationen gibt es Belohnungen. Dank eines Hauchs von Rollenspiel wächst die Erfahrung des Helden, er bekommt Bonus-Gegenstände, schaltet andere Figuren frei und vollführt raffiniertere Angriffe. Beutestücke steigern Eigenschaften dauerhaft, wo hingegen auf dem Schlachtfeld aufgesammelte Gegenstände meist nur für kurze Zeit einzelne Attribute anheben. Lebensenergie tanken Sie übrigens durch Speisen wie etwa gefundene Fleischbällchen auf, die teilweise in Kisten liegen oder bei besiegten Kriegern materialisieren. Das kann geringfügig nerven, falls Sie es sich gerade mit einem Bossgegner verscherzt haben und quer über das Schlachtfeld flitzen, nur um die nächste Schale Reis ausfindig zu machen.



Auch im Inneren eines Palastes geht es zur Sache. Als Kämpfer stehen über 40 Figuren zur Auswahl, die sich durch Attribute und Kampfstil unterscheiden.



In Duellen messen sich die Helden Mann gegen Mann. Falls Sie einem starken Gegner auf dem Schlachtfeld begegnen, kann es sein, dass er Sie herausfordert. Sie dürfen dann allerdings auch kneifen.



Von anderen Kommandeuren klauen Sie sich hin und wieder ein Pferd.

HIRNAKROBATEN UNTER SICH

Eins ist allen Computerfiguren gemein: Sie stellen sich an wie der erste Mensch. Der Verfasser dieser Zeilen weiß, wovon er schreibt – der Langhaarige sitzt nur ein paar Meter entfernt. Die meiste Zeit stehen die Burschen nur herum. Erst wenn der Spieler in die Nähe kommt, tun sie beschäftigt. Dazu muss man fairerweise sagen, dass je nach Einstellung verdammt viele Einheiten den Rechenknecht beschäftigen. Neben einfachen Soldaten treffen Sie auf zähere Offiziere. Feldherren sind die dicksten Brocken, verfügen ebenfalls über Spezialangriffe und sind nicht leicht unterzukriegen. Wenn Sie auf einen bedeutenden Anführer stoßen, können Sie ihn zu einem Duell Mann gegen Mann fordern, was nicht immer die schlechteste Option ist. Umringt von Gegnermassen macht sich nämlich die niederträchtige Steuerung und die ungünstige, nicht lenkbare Kamera besonders bemerkbar. Einen Feind gezielt niederzumachen ist fast unmöglich. Wen genau ein Angriff trifft, das ist eher Zufall. So verzetteln Sie sich oft in kleinen Scharmützeln, während Ihr Erzfeind in Ruhe seinen Spezialangriff vorbereitet und Sie unbehelligt erdolcht. Wenn Sie verlieren, ist die Schlacht natürlich vorbei. Zwar können Sie im Kampfgetümmel einen einzelnen Spielstand anlegen, müssen die Schlacht aber beenden, ins Hauptmenü zurück und anschließend wieder laden.

WIRKLICH TAKTISCH?

Ausschließlich mit stupidem Draufhauen geht der Feldzug dann doch den Bach runter. Entscheiden Sie sich für den richtigen Weg und picken Sie die wichtigsten Ziele heraus. Falls möglich, eilen Sie befreundeten Anführern zu Hilfe und beseitigen Ihrerseits zuerst Anführer und Offiziere, wodurch Sie Zugänge für Nachschubtruppen schließen. So erscheinen nicht dauernd neue Quälgeister, Ihre Truppen haben freie Bahn und die Moral der Opponenten sinkt – ein wichtiger Faktor. Manchmal bedient sich der Held herumstehender Katapulte oder Pferde und steigert so seine Kampfkraft. Zur Auflockerung zeigen Sequenzen in Spielgrafik während der Schlacht besondere Ereignisse. Diese treten meist ein, wenn Sie sich an einen ausgesuchten Ort begeben oder eine bestimmte Person besiegen. Tun Sie das nicht, können Sie warten, bis Sie schwarz werden. Letztendlich ist das Gemetzel aber immer das Gleiche und auf Dauer schlicht langweilig. Ansgar Steidle

Info: www.koei.com/dw4hyper



ANSGAR STEIDLE

Über die ersten drei Episoden der Kampagne hinweg konnte mich das Massengeschnetzel durchaus bei der Stange halten. Das gelingt sonst nur geübten Damen mit beiden Händen. Damit die Begeisterung allerdings anhält, muss dann schon noch was nachkommen. Und eben da passiert bei *Dynasty Warriors* zu wenig. Da hilft auch der Pro-Modus mit verschiedenen Herausforderungen nichts. Zudem geht das ewige Gewedel wegen der verkorksten Bedienung zu oft in die Hose, was frustet. Da zieht die Konkurrenz davon.



Dynasty Warriors 4 Hyper

PREIS	Ca. € 25,-
TERMIN	8. Dezember 2005
GENRE	Action
ENTWICKLER	Koei
VERTRIEB	THQ
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,6 GHz, Windows 2000/XP, 256MByte RAM, 2,9 GByte HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ein Koop- und Versus-Modus für zwei Spieler, allerdings im unpraktischen Split-Screen.

PREIS/LEISTUNG	69%
GRAFIK	62%
SOUND	65%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	70%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Zu wenig Abwechslung	-20%
- Zu ungenaue Steuerung und schlechte Übersichtlichkeit	- 7%
- Fehler im Leveldesign, Ereignisse treten unzuverlässig ein	- 6%
=	

BEFRIEDIGEND
Schnetzelvergnügen mit taktischen Elementen; wenig abwechslungsreich.

67%
EINZELSPIELER

Ein paar Touren wagen



»Frauen-Einpark-WM: Finale.«

Das neue Schadensmodell gehört zu den Stärken von *DTM 3*.

PC ACTION BETA-TEST

AUF DVD VIDEO

Was haben Masturbation und DTM RACE DRIVER 3 gemeinsam? Bei beiden haben Sie Ihr Glück selbst in der Hand. Machen Sie was draus!

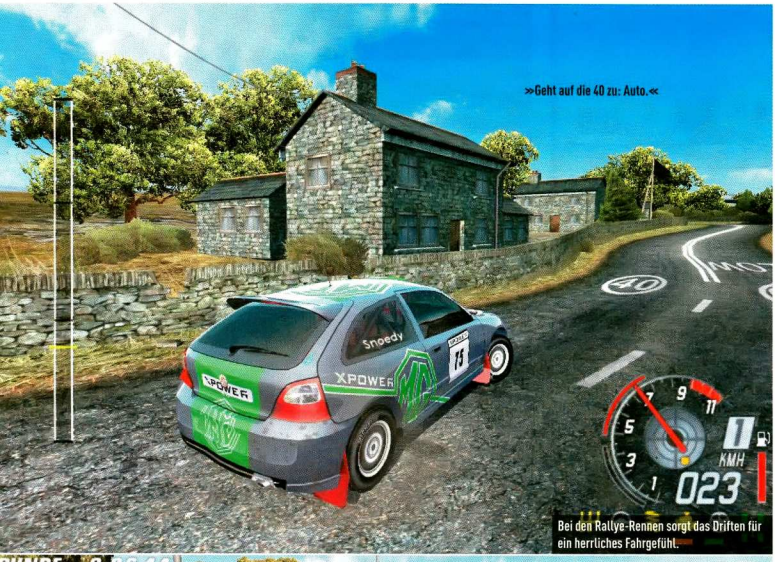
Codemasters' *DTM*-Serie ist wirklich etwas Besonderes. Während der erste Teil mit der packenden Hintergrundgeschichte ein Novum im Genre darstellte, glänzte der zweite obendrein durch einen riesigen Umfang. Kaum eine andere Rennspiel-Reihe vollführte den Spagat zwischen Arcade und Simulation so mustergültig wie die beiden ersten *DTM*-Titel. Im dritten Teil will man nahtlos an den Erfolg anknüpfen und für noch mehr Abwechslung sorgen, indem man den Käufer quer durch die große Welt des Motorsports schickt. Um Mißverständnisse im Vorfeld zu vermeiden: Der Code ist noch nicht ganz fertig und hier und da feilt man noch an Kleinigkeiten. Ein endgültiges Testergebnis schieben wir in der nächsten Ausgabe nach. Dennoch packen wir die frische Version voller Vorfreude auf die Festplatte unseres nagelneuen Testrechners.

MANN BIN ICH PORNO

Bereits nach kurzer Zeit atmen wir erleichtert auf: *DTM Race Driver 3* hat in puncto Spielbarkeit nichts gegenüber den Vorgängern verloren. Hier hat der Renntitel etwas mit den frühen Werken von Männerschwarm Gina Wild gemeinsam: Der Einstieg ist flutschig und bereits nach wenigen Augenblicken ist man voll drin. Ganz Eiligen empfehlen wir den Schnelles-Rennen-Modus. Hier geht es ohne Umschweife direkt zur Sache – schon wieder eine Gemeinsamkeit ...

SENKRECHT-STARTER

Mitverantwortlich für den großen Erfolg von Codemasters' Sause-Serie ist zweifellos die für das Genre ungewöhnliche Hintergrundgeschichte. Während man im ersten Teil dazu verdonnert wurde, die Story als Heulsuse Ryan McKane zu erleben, blickte der Spieler bei *DTM 2* aus der Ego-Perspektive hinter die Kulissen des Motorsports. Und nun? Wir können Sie beruhigen. Trantüte McKane verweilt im Pixelnirwana und Sie bestaunen die Szenerie weiterhin aus den ei-



Bei den Rallye-Rennen sorgt das Driften für ein herrliches Fahrgefühl.



Die dicken LKWs sind sehr träge, dafür aber ungeheuer kraftvoll.

Totalausfälle

Im Alltag spielen sich etliche Katastrophen ab. Wir haben ein paar für Sie herausgepickt.

Ayrton Senna



Das brasilianische Super-Talent hatte alles, was ein Rennprofi braucht. Er wollte immer mit dem Kopf durch die Wand. Das bewies er zum letzten Mal am 1. Mai 1994 mit seinem Williams-Renault in der Tamburello-Kurve.

Andreas Türck



Der Grinsemann und Traum aller Schwiegermütter ist ein ganz gewiefter Typ. In seinen Talk-Shows machte er einen auf unschuldig, doch während seiner Brückentage lässt der Gel-Kopf ordentlich zum Angriff blasen. Aber hallo ...

Marianne und Michael



Die beiden Heulbojen sind in Wahrheit die Vorhut einer fiesen Alien-Invasion. Zuerst macht das Horror-Duo die Birnen unserer Alten matschig, um danach den Musiksender MTV zu übernehmen. Wir müssen alle sterben!

Fotos: action press

genen Glotzies. Im Welttournee-Modus führt Sie das Programm mit grafisch vorzüglich gestalteten Zwischensequenzen durch die Veranstaltungen. Wie immer haben Sie einen erfahrenen Opa als Trainer, der Ihnen zu vielen Rennen hilfreiche Tipps zusteckt. Der heißt jetzt Rick und hat eine gewisse Ähnlichkeit mit Waldorf aus der *Muppet-Show*. Meist fungiert der alte Hase als Moderator, der uns über die Tücken der anstehenden Rennklasse aufklärt und die Autos genau vorstellt. Zu Beginn der Karriere setzt allerdings kaum jemand einen Pfifferling auf Sie und die Auswahl beschränkt sich auf den Autosport Clio Cup und die Global-GT-Lights-Klasse. Wenn Sie eine der beiden Herausforderungen meistern, wird die nächste Stufe freigeschaltet. Von denen gibt es stolze 32, wobei ganz am Ende die Williams-F1-Klasse winkt. Formel 1 – ein würdiges Finale! In jeder Stufe reicht ein gewonnener Wettkampf aus, um die nächste freizuschalten. So treiben Sie Ihre Karriere schnell voran und bestreiten nur Veranstaltungen, welche Sie auch wirklich reizen. Ein richtiger *DTM*-Profi lässt sich aber schon allein wegen der Filmschnipsel kein einziges Turnier entgehen. Dabei konnten wir allerdings noch keine zusammenhängende Hintergrundgeschichte entdecken. Hier sind die Programmierer noch eifrig am Werkeln. Deshalb können wir über den Gehalt der neuen Rahmenhandlung noch nicht urteilen. Seien Sie bloß nicht enttäuscht, in den Rennen selbst funktioniert *DTM 3* nämlich bereits einwandfrei. Mehr dazu im nächsten Abschnitt.

WAHRE SCHADENFREUDE

Mal ganz ehrlich: Der Spieletitel grenzt an eine glatte Themaverfehlung, denn eigentlich müsste man das DTM (Deutsche Tourenwagen Masters) aus dem Namen streichen. Gut, es gibt alle Autos, Fahrer, Strecken und jeglichen Regelfirlefanz aus der DTM-Saison 2005, doch insgesamt ist das nur ein Bruchteil von dem, was das Spiel zu bieten hat. *DTM 3* verwöhnt Sie mit ei-

PC ACTION-Testlogbuch

DTM Race Driver 3

Ich liebe schnelle Autos und scharfe Frauen. Bei *DTM Race Driver 3* bekomme ich beides!



RALPH WOLLNER

DIENSTAG, 27.12.2005 | 8:16 Uhr

Morgens aufwachen und wissen, das die heutige Arbeit daraus besteht, den ganzen Tag in der virtuellen DTM-Welt zu verbringen – das sind die Momente, in denen man sich freut, ein Spieletester zu sein. Früher als gewohnt trudele ich in der Redaktion ein und freue mir den Hintern ab: Die *DTM 3*-Version ist wie abgemacht angekommen.

MITTWOCH, 28.12.2005 | 2:26 Uhr

Völlig dehydriert und ausgehungert fahre ich den PC herunter. Wow, ein Blick auf die Uhr verrät mir, dass ich es mal wieder geschafft habe, mehr als 16 Stunden keine Nahrung zu mir zu nehmen. Der Welttournee-Modus ist so motivierend, dass der Appetit hinten anstehen muss. Daheim gibt's noch eine Tiefkühl-Pizza und dann geht's ab in die Heia. Ich träume davon, ein DTM-Star zu sein.

MITTWOCH, 28.12.2005 | 11:07 Uhr

Zu spät aus den Federn, zu spät bei der Arbeit. Inzwischen ist der Schwierigkeitsgrad im Welttournee-Modus so hoch, dass ich bei manchen Rennen mehrere Anläufe benötige. Vorher war es aber auch ein bisschen zu einfach. Besonders die Formel-Klassen bringen mich auf die Palme: Hier reicht schon ein winziger Unfall und die Karre ist total im Eimer. Gemein!

DONNERSTAG, 29.12.2005 | 9:28 Uhr

Ich habe den Formelrennen den Rücken gekehrt. Im späteren Spielverlauf braucht man zu viel Glück, um nicht von der Konkurrenz mit einem einzigen Schubser aus dem Rennen gekickt zu werden. Dagegen ist nämlich kein Kraut gewachsen Zum Glück hat man in jeder Spielstufe mehrere Rennen zur Auswahl, von denen man lediglich eines gewinnen muss, um die nächste Riege freizuschalten. Ich habe vor allem die Rallye-Arten für mich entdeckt.

FREITAG, 30.12.2005 | 9:43 Uhr

Mittlerweile bin ich ein echtes Motorsport-Allroundtalent! Was mir *DTM 3* auch für ein Gefährt vor die Nase setzt, nach wenigen Übungsrunden habe ich das Teil im Griff. Besonders auf dem Dirt-Race-Parcours kann ich so gut schlittern, als ob es kein Morgen gäbe. Langsam weiß ich genau, wie die Karren reagieren und wage mich auch in den Tuningbereich. Hier muss man sich aber wirklich gut mit Autos auskennen, sonst versaut man sich die Einstellung komplett. Löblich: Sie können die Änderungen abspeichern.

SAMSTAG, 31.12.2005 | 11:02 Uhr

Mein Chef macht sich langsam Sorgen, wo mein Artikel bleibt. Recht hat er, schließlich wollte ich das Teil schon seit zwei Tagen im Kasten haben. Aber als besonders suchtgefährdetes Individuum habe ich es natürlich nicht geschafft, rechtzeitig mit dem Spielen aufzuhören und bügelte lieber über virtuelle Pisten, anstatt anständig auf den vier Buchstaben zu sitzen und meinen Text zu tippen. Ist aber eigentlich kein Problem, immerhin habe ich das gesamte Wochenende noch genügend Zeit dafür. Dabei fällt mir ein: Ich könnte mich vielleicht doch noch mal an der Ford-Klasse probieren ...









nem gelungenen Querschnitt durch fast alle erdenklichen Rennsportdisziplinen. Mit 100 Strecken und über 50 originalgetreu nachgebildeten Rennwagen (!) präsentiert sich *DTM 3* mit vorbildlichem Umfang. Bis man sich an dem virtuellen Festmahl satt gegessen hat, gibt es einiges zu schlucken. Wohl bekomm's!

STEUER FREI!

Die Herausforderungen könnten unterschiedlicher nicht sein: Vom schwerfälligen Brummi-Rennen bis hin zu spritzigen Strand-Buggy-Duellen bekommt der Geschwindigkeitsfan alles vor die Nase gesetzt. Die Umsetzung auf die Mattscheibe ist bei allen Klassen mehr als gelungen. Wenn Sie mit einem dicken LKW über die Strecke heizen, spüren Sie förmlich, wie das tonnenschwere Gewicht auszubrechen droht und es macht Spaß, die PS-Riesen mit wohl dosierten Lenkbewegungen unter Kontrolle zu halten. Das glatte Gegenteil erfahren Sie während der Formelrennen. Die meist extrem leichten, aber dennoch saustarken Flitzer reagieren hochsensibel und jeder noch so kleiner Schnitzer endet mit einem Ausflug in die Botanik. Egal welches Fahrzeug Sie benutzen, bei allen haben Sie ein herrliches Fahrgefühl. Wenn

Vergleich



DTM Race Driver 3

PRO + CONTRA

- \+ Spannende Karriere
- \+ Riesiger Umfang
- \+ Klasse Schadensmodell
- – Später sehr schwer

—

EINZELSPIELER



World Racing 2

PRO + CONTRA

- \+ Schöne bunte Kurse
- \+ Tolles Schadensmodell
- – Mäßige Gegner-KI
- – Nicht besonders spieltief

80%

EINZELSPIELER



Scar

PRO + CONTRA

- \+ Clevere Zurückspulfunktion
- \+ Schlaue Computergegner
- – Schwache Soundkulisse
- – Nur eine Automarke

78%

ABGEWERTET

EINZELSPIELER

Gut, dass wir verglichen haben!

Codemasters *DTM*-Serie erblickte im März 2003 das Licht der virtuellen Welt. Bereits der erste Titel überzeugte durch die hervorragende Mischung aus Arcade- und Simulations-Elementen. Gepaart mit der für das Genre neuartigen Hintergrundgeschichte avancierte *DTM Race Driver* zum Genre-Primus. *DTM 2* legte mit dem gesteigerten Umfang und noch besserer Spielbarkeit einen drauf. Und was ist mit *DTM 3*?







Spiel:	DTM	DTM 2	DTM 3
Sound:	Lustiger Old-School-Soundtrack und gute Motorengeräusche.	Stellenweise verwirrende Sprachausgabe, aber guter Gesamtsound.	Fette Motorengeräusche und ein harter Soundtrack. Super!
Spritverbrauch:	Nein. Das Benzin reicht immer aus.	Ja. In späteren Rennen müssen Sie an die Box.	Ja. Es sind sogar Tankstrategien möglich.
Einzelspieler:	Rund 35 Stunden mit 25 Minuten Zwischensequenzen.	Circa 50 Stunden mit 35 Minuten Zwischensequenzen.	Rund 60 Stunden. Zwischensequenzen noch nicht vollzählig.
Schadensmodell:	Nein. Sie können gegnerische Wagen von der Piste rammen, ohne dass Ihr Wagen auch nur einen Kratzer abbekommt.	Ja. Heftige Unfälle verwandeln Ihre Karre in einen Haufen Schrott. Auch Totalschäden sind möglich.	Ja. Das Schadensmodell ist sehr detailliert und auch kleine Rämpler zeigen Wirkung. Totalschaden möglich.
Strecken:	34 Originalstrecken.	27 Originalstrecken und 29 Fantasie-Kurse.	67 Originalstrecken und 13 Sonderkurse.
Autos:	42 authentische Fahrzeuge.	38 authentische Flitzer.	54 authentische PS-Monster.
Renndisziplinen:	13 Meisterschaften mit stolzen 49 Rennen. Teilweise auch Fantasie-Turniere.	33 Meisterschaften mit stolzen 125 Rennen. Alle Turniere sind original.	35 Meisterschaften mit 120 Veranstaltungen. Teilweise Fantasie-Meisterschaften.

Sie die Steuerung erst einmal verinnerlicht haben, dirigieren Sie die Vehikel beinahe aus dem Unterbewusstsein. Das ist sehr angenehm. Für die volle Kontrolle empfehlen wir Ihnen ein Gamepad oder noch besser: ein ordentliches Force-Feedback-Lenkrad. Die Unterstützung ist einwandfrei und nach ein wenig Einstellungs-Fummelei im Optionsmenü reagieren die Dinger sehr präzise. Mit der Tastatur haben Sie schon allein wegen der fehlenden Analogfunktion schlechte Karten. Wohl dosierte Starts oder geschmeidiges Anfahren aus dem Kiesbett ist damit fast unmöglich. Gleiches gilt für gefühlvolle Ausbremsmanöver, die per Keyboard kaum klappen, da Sie nur voll oder gar nicht in die Eisen steigen können. Wir erzielten mit dem Gamepad allerdings genauso gute Resultate wie mit dem Lenkrad. Entscheiden Sie sich jetzt!

ALTE SCHLAUMEIER

DTM 3 ist wie eine Beziehung: Es fängt einfach an und wird dann immer schwieriger, bis irgendwann Schluss ist. In den ersten Rennen ist es trotz mehrerer Karambolagen kein Problem, zum Feld aufzuschließen und sich locker an die Spitze zu setzen. Spätestens ab Stufe sieben trennt sich die Spreu vom Weizen. Normal begabte Zocker brauchen hier gute Nerven, um auf einem Podiumsplatz zu landen. Das liegt vor allem an der Gegner-KI, die sich langsam aber sicher steigert. Das hat sein Gutes: Clevere Computergegner verleihen dem Feld noch mehr Realismus. Sie versuchen sich gegenseitig auszubremsen und zu überholen, wo hingegen die Nichtspielercharaktere in niedrigen Level ziemlich tumb hintereinander herfahren und nur selten richtig aufs Gas treten. Da Sie anfangs voll damit beschäftigt sind, auf sich selbst zu achten, stört das nur wenig. Weil die Widersacher kontinuierlich schlauer werden, macht *DTM 3* mit der Zeit immer mehr Spaß. Voraussetzung: Sie schmeißen nach einem verhunzten Rennen nicht gleich das Lenkrad in die Ecke. Verlieren gehört wie im richtigen Leben auch bei *DTM 3* einfach dazu und macht die Sache spannend.

LASS ES KRACHEN

Zu einem richtigen Rennspiel gehört ein ordentliches Schadensmodell. Auch hier schneidet *DTM 3* hervorragend ab. Leichte Rempler hinterlassen Kratzer und Beulen an den richtigen Stellen, während man nach einer heftigen Karambolage auch mal ein Teil verliert. Die Herzstücke wie zum Beispiel Getriebe, Lenkung



»Endlich unter der Haube: ernste Bildunterschrift.«

Bei den Dirt-Rennen schlittern Sie wie wild um den Parcours. Hier: die Motorhauben-Perspektive.



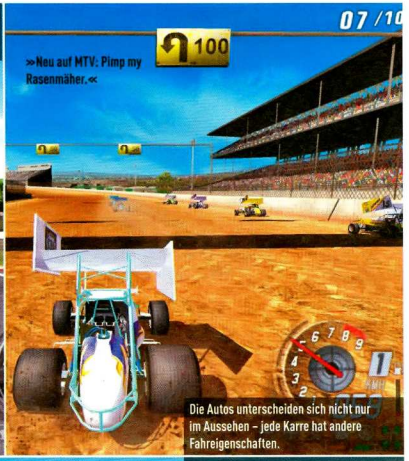
»Mike Krüger: Ego-Perspektive.«

Eine Berührung genügt und die Achse bricht. Das bedeutet das Aus.



Bei der British-GT-Klasse geht es mit vielen PS zur Sache. Zum Glück sind die Stahlkarossen sehr stabil.

»Schlimm: Feuerspucker überfahren.«



»Neu auf MTV: Pimp my Rasenmäher.«

Die Autos unterscheiden sich nicht nur im Aussehen – jede Karre hat andere Fahreigenschaften.



Nahezu jedes Karosserieteil ist bei *DTM 3* zu beschädigen. Schön: der Funkenflug.

»„Mist, mir fehlen zwei Räder!"
„Dann geh doch zum Rad-Haus.«

oder Motor sind durch sechs Symbolen auf dem Bildschirm dargestellt. Angeknackste Teile wirken sich deutlich auf das Fahrverhalten aus und sobald sich ein Fensterchen rot färbt, ist es höchste Zeit, der Boxencrew einen Besuch abzustatten. Wer es zu bunt treibt, riskiert einen Totalschaden und scheidet aus. Mit empfindlichen Vehikeln wie den Flitz-Zigarren aus der Ford-Klasse kann ein einziger Unfall bereits das Rennende bedeuten. Auch Karosserieschäden haben es in sich. Eine von der Beulepest befallenen Karre leidet unter verminderter Aerodynamik, verliert an Spitzengeschwindigkeit und Handhabung. Behandeln Sie Ihre Fahrzeuge also pfleglich.

GUTES ZUSAMMENSPIEL

Natürlich können Sie *DTM 3* auch gegen Ihre Freunde spielen. Im Online-Modus stehen alle Rennklassen und Turniere aus dem Einzelspieler-Modus zur Verfügung. Insgesamt bietet die Online-Funktion Platz für bis zu zwölf Teilnehmer. Wer keinen Netzwerkanschluss besitzt, kann via Splitscreen spannende Partien mit bis zu zwei Spielern genießen.

WAS FÜR EIN UNSINN!

Die Geräuschkulisse ist vorbildlich. Alle Wagen protzen mit fettem Originalsound. Doch uns ist noch mehr aufgefallen: Wenn man sich aufmerksam durch die Oberflächen von *DTM 3* ackert, lohnt es sich ebenfalls, die Ohren zu spitzen. Die Samples, die hier Verwendung finden, sind so fein und zart, dass man geneigt ist, freiwillig ein bisschen länger in irgendwelchen Unterpunkten umherzuklicken. Sie wissen nicht, wovon wir schreiben? Bestes Beispiel für einen auditiven Volltreffer ist das knuddelige Geräusch, wenn Sie in Windows XP Ihren Papierkorb entleeren. Es soll wirklich Menschen geben die absichtlich unnütze Dateien erstellen, nur um anschließend dem süßen „Gszzzzzzlll" zu frönen (*Anm. d. Red: Solche Typen fangen meist mit „W" an und hören mit „ollner" auf*). Unser Tipp: Besorgen Sie sich einen guten Wein, zünden Sie eine Kerze an und drücken Sie im *DTM 3*-Menü mit geschlossenen Augen abwechselnd die „Auf"- und „Ab"-Taste. Viel Vergnügen! Falls Sie diesen Hinweis seltsam finden, kann das daran liegen, dass der Redakteur wegen zweier angeknackster Rippen unter heftiger Medikation steht. Ralph Wollner

Info: www.codemasters.de



RALPH WOLLNER

Klasse! Eine meiner Lieblingsserien zeigt sich in gewohnt guter Form. Grafisch sieht der Titel zwar nur minimal besser aus als der Vorgänger, dafür haut einen der gesteigerte Umfang schlichtweg vom Hocker. Mir persönlich ist Trainer und Oberklugscheißer Rick zwar nicht besonders sympathisch, aber immerhin hat die alte Wurst jede Menge guter Geschichten parat. Suchtanfällige Menschen seien allerdings gewarnt. Wer mit *DTM Race Driver 3* erst einmal begonnen hat, sollte damit rechnen, dass die Freunde irgendwann eine Vermisstenanzeige schalten. Es ist fast unmöglich, aufzuhören, bevor man nicht die BMW-Williams-F1-Herausforderung gemeistert hat. Und die lohnt sich allemal!



CHRISTIAN SAUERTEIG

Mehr Rennspiel geht nicht: Wie bei den Vorgängern meistert auch *DTM Race Driver 3* den Balanceakt zwischen den unterschiedlichsten Rennserien mit Bravour. Allein die komplette DTM-Saison mit allen Fahrern, Teams und Strecken ist das Geld schon wert, macht aber allenfalls zehn Prozent des Gesamtumfangs aus – so riesig ist das Motorsport-Angebot beim britischen PS-Leckerbissen. Genial: Das neue Schadensmodell lässt Autos schöner zerknautschen denn je und die Steuerung geht gewohnt perfekt von der Hand. Polieren die Entwickler noch kleinere KI-Schwächen aus dem Spielspaß-Lack, knüpft *DTM 3* nahtlos an seine Vorgänger an. Dass die Story im Karrieremodus sehr viel dünner als zuvor ausgefällt, stört mich nicht die Bohne.



DTM Race Driver 3

PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 24. Februar 2006

GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Codemasters
VERTRIEB	Codemasters
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,5 GHz, 512 MByte RAM, 2 GByte HD, Win 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Alle Turniere und Meisterschaften aus dem Einzelspieler-Modus. Bis zu zwölf Spieler.

GRAFIK	86%
SOUND	85%
STEUERUNG	90%

TENDENZ

HERAUSRAGEND
SEHR GUT
GUT
BEFRIEDIGEND
AUSREICHEND
MANGELHAFT
UNGENÜGEND

Würdiger Thronfolger einer grandiosen Rennspielserie. Fehlkauf ausgeschlossen!

Prüfstand: DTM Race Driver 3

Sie wollen vermeiden, dass Ihre virtuellen Boliden bei DTM RACE DRIVER 3 im Schneckentempo über die Rennstrecke schleichen? Dann brauchen Sie wohl einiges an Prozessor- und Grafikkarten-Kraft in Ihrem Spiele-Rechner!



Der virtuelle Rennbolide, alle Objekte am Pistenrand, die Wolken sowie sämtliche Texturen haben einen hohen Detailgrad. Die Karosse reflektiert das Licht und Objekte spiegeln sich auf dem Lack Ihres Autos.



Der Detailgrad des Fahrzeugs sowie der Objekte rechts und links der Rennstrecke ist erschreckend niedrig. Alle Texturen, vor allem die der Piste, sind sehr schlicht. Die Fahrzeugschatten fehlen ebenfalls.

Tuning-Tipps

Um *DTM Race Driver 3* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 3 GHz
- ☐ 1 GByte
- ☐ Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT

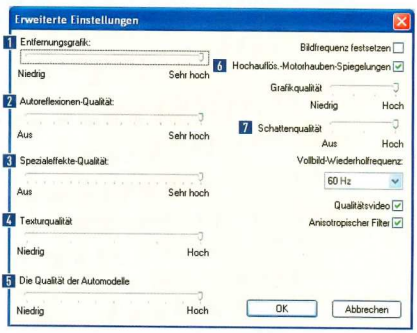
Mit 1,5 GHz, 256 MByte Speicher und Geforce 6200/Radeon 9200 sollten Sie:
- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Die Regler für „Entfernungsgrafik", „Autoreflexionen-Qualität", „Spezialeffekte-Qualität" und „Die Qualität der Automodelle" auf „Niedrig" oder „Aus" schieben
- ☐ Bei „Texturqualität" den Wert „Hoch" wählen
- ☐ Die Schatten und die hochauflösenden Motorhaubenspieglungen deaktivieren
- ☐ Die „Grafikqualität" auf „Hoch" stellen

Mit 2 GHz, 512 MByte Speicher und Geforce 6600 /Radeon 9600 XT sollten Sie:
- ☐ Mit einer Bildschirmauflösung von 1.024x768 spielen
- ☐ Die Schiebregler für „Entfernungsgrafik", „Autoreflexionen-Qualität", Spezialeffekte-Qualität" und „Die Qualität der Automodelle" auf zwei Drittel stellen
- ☐ Bei der Texturqualität die Option „Hoch" anwählen
- ☐ Unter „Grafikqualität" „Hoch" und bei „Schattenqualität" den Mittelwert einstellen
- ☐ Die Option „Hochauflösende Motorhauben-Spiegelungen" ausschalten

Mit 3 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 6800 GT/Radeon X800 Pro sollten Sie:
- ☐ Eine Bildschirmauflösung von 1.280x1.024 wählen
- ☐ Alle anderen Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen beziehungsweise aktivieren
- ☐ Die Option „Anisotropischer Filter" in den „Erweiterten Einstellungen" aktivieren
- ☐ Im Treibermenü Ihrer Grafikkarte eine zweifache Kantenglättung einstellen

Das Menü „Erweiterte Einstellungen" von *DTM Race Driver 3*

1. **Entfernungsgrafik:** Sind weit entfernte Elemente mit einem hohen Detailgrad dargestellt, belastet das Ihre CPU und Grafikkarte. Daher erst mit 3 GHz und Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT auf „Sehr Hoch" stellen.
2. **Autoreflexionen-Qualität:** Lichtspiegelungen und Objektreflexionen auf Ihrem Rennboliden kosten Grafikleistung. Spieler mit einer Geforce 6200/FX 5200 Ultra oder Radeon 9200 sollten darauf verzichten.
3. **Spezialeffekte-Qualität:** Partikel-Effekte wie Abgase, Rauch oder aufgewirbelter Staub und Dreck berechnet Ihr Prozessor. Taktet der mit weniger als 2 GHz, sollten Sie die Spezialeffekte ausschalten.
4. **Texturqualität:** Eine niedrige Texturqualität bringt nur wenig Leistungsgewinn. Deshalb sollten Sie immer „Hoch" wählen.
5. **Die Qualität der Automodelle:** Für Rennwagen mit dem höchstmöglichen Detailgrad ist erst eine Kombi aus 3-GHz-Prozessor und Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT ausreichend leistungsstark.
6. **Hochauflösende Motorhauben-Spiegelungen:** Damit die Texturschicht für die Motorhauben-Spiegelungen mit einer hohen Auflösung zu rendern ist, benötigen Sie eine Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT.
7. **Schattenqualität:** Leistungsschwache Grafik-Hardware ist mit der Darstellung von Schatten überfordert; schalten Sie diese also ab.



Leistung

*Qualitäts-Modus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

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

PROZESSOREN ▼ / GRAFIKKARTEN ▶		EINSTEIGER-PC		AUFSTEIGER-PC		ZOCKER-PC		HIGH-END-PC	
		Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie		Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600		Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)		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	BUILT-IN MODE* 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

Für einen ruckelfreien Rennbetrieb mit allen Details und einer Auflösung von 1.024x768 sollten mindestens eine 3-GHz-CPU, 1 GByte RAM sowie eine Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT in Ihrem Spiele-PC stecken. Da uns noch keine finale Version vorlag, können sich die Hardware-Anforderungen bei der Verkaufsversion ändern. Daher sind diese Angaben als Tendenz zu verstehen.



Die alpine Abfahrtsstrecke von Sestriere wurde mittels GPS-Daten möglichst authentisch nachgebaut.

Herr der Olympiaringe

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH

SCHLECHTER

SCHLECHTER


Mögen die Spiele beginnen – und ohne Sehnenscheidenentzündung enden. Was bei TORINO 2006 dank durchdachter Steuerung klappt.

Falls es im ganzen Trubel um die Fußball-Weltmeisterschaft 2006 zufällig an Ihnen vorbei gegangen sein sollte: Vom 10. bis zum 26. Februar findet in Turin die zwanzigste Winterolympiade statt. Drei Wochen früher schneit mit *Torino 2006* das dazugehörige Computerspiel von 49 Games (*RTL Skispringen 2006, RTL Ski Alpin 2006*) in die Läden.

KLASSE STATT MASSE

Mussten sich PC-Olympioniken bei den letzten Winterspielen in *Salt Lake City 2002* noch mit sechs Wettbewerben begnügen, sind es bei *Torino 2006* immerhin acht Sportarten mit stolzen 15 Disziplinen: Ski Alpin mit Abfahrt, Super G, Slalom sowie Riesen-Slalom, Skisprung auf Normal- und Großschanze, Eisschnelllauf mit 500, 1.000 und 1.500 Metern, Langlauf, Biathlon, Rodeln, Vierer- und Frauen-Bob sowie die Nordische Kombination. Dank offizieller Olympia-Lizenz finden alle Wettkämpfe an den originalgetreu nachgebildeten Austragungsorten statt. Egal ob die Skisprung-Schanzen in Pregellato, die alpine Abfahrtsstrecke in Sestriere oder die Bob-Anlage in Cesana Pariol – alle olympischen Schauplätze besitzen hohen Wiedererkennungswert. Wie beim C64-Klassiker *Winter Games* erstellen Sie sich zu Spielbeginn einen Athleten und weisen ihm ein Land Ihrer Wahl zu. Doch an der Bildschirm-Olympiade nehmen lediglich 24 Mitgliedsstaaten des IOC teil. Zum Vergleich: In Turin kämpfen Sportler aus fast drei mal so vielen Nationen um die Medaillen. Ein Tutorial fehlt genauso wie Rudi Carrells Stimme bei der RTL-Silvestergala von „Sieben Tage, Sieben Köpfe". Während Neulinge zunächst in die Einzeldisziplinen hereinschnuppern, klicken sich erfahrene Wintersportler aus allen Sportarten ihren eigenen Wettbewerb zusammen oder absolvieren im Olympia-Modus alle 15 Disziplinen am Stück. Wer keine Freunde hat, verdient unser Mitleid. Denn am meisten Spaß bereitet *Torino 2006* eindeutig als Partyspiel in geselliger Runde. Alternativ treten Sie je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad gegen erfreulich starke Computergegner an. Im höchsten der drei Stufen bedarf es allerdings einiges an Übung, um den KI-Athleten Paroli zu bieten.

GELUNGENE STEUERUNG

Bereits nach wenigen Spielminuten fallen zwei Dinge angenehm auf: Zum einen spielt sich jeder Wettkampf an-



Um beim Start Tempo zu generieren, müssen Sie im richtigen Moment diese Taste drücken.



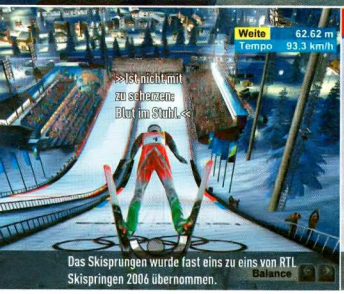
Mit den Pfeiltasten bestimmen Sie, wie schnell Ihr Langläufer unterwegs ist.



Ein ruhiges Händchen ist beim Schießen entscheidend – der Pulsschlag sollte also nicht zu hoch sein.



Der Rodelwettbewerb überzeugt mit einem erstklassigen Geschwindigkeitsgefühl. Kollisionen mit dem Streckenrand sind rot markiert.



Das Skisprungen wurde fast eins zu eins von RTL Skispringen 2006 übernommen.



Beim Eisschnellauf gilt es, im richtigen Moment die Pfeiltasten zu drücken, um gleichmäßig ins Ziel zu flitzen.

ders, zum anderen verzichtet *Torino 2006* im Gegensatz zu vergleichbaren Titeln auf eine Steuerung, bei der es einzig und allein darum geht, wie ein Beklopfter auf Tastatur oder Gamepad einzuprügeln. Fingerverrenkungen mit wirren Tastenkombinationen sind aber auch nicht vonnöten, um Ihre Olympioniken erfolgreich durch die Disziplinen zu scheuchen. Im Gegenteil: Da Sie für alle Wettkämpfen mit zwei bis vier Tasten bestens auskommen, ist es ziemlich egal, mit welchem Eingabegerät Sie an den Start gehen. Beim Bobfahren drücken Sie etwa mehrfach im richtigen Moment aufs richtige Knöpfchen, um Anlaufgeschwindigkeit zu erreichen. Anschließend geben Sie im Eiskanal die Richtung vor. Beim kurzweiligen Biathlon bestimmen Sie mit „Pfeil hoch" und „Pfeil runter" lediglich den Kraftaufwand unter Berücksichtigung der vorhandenen Ausdauer und heben sich dabei noch etwas Puste für mögliche Sprints auf. Bei den alpinen Ski-Wettbewerben brauchen Sie nur zu lenken und bei engeren Kurven kanten, was überraschend einfach von der Hand geht. Das Skispringen wurde fast eins zu eins von *RTL Skispringen 2006* übernommen, weswegen sich hier die Steuerung per Maus zur perfekt ausbalancierten Landung empfiehlt. Der einzige „Hacker"-Angriff erwartet Sie beim Eisschnelllauf, wo Sie zum Start für zehn Sekunden auf die Tastatur hämmern, bevor Sie in gemäßigten Tempo und richtigen Rhythmus die Pfeiltasten drücken, um geschmeidiger als Anni Friesinger ins Ziel zu gleiten. Der einzige Nachteil der gelungenen Steuer-Reform: Bis man jeweils den richtigen Dreh raus hat, glotzt man permanent auf die Steuerungs-Anzeigen am unteren Bildschirmrand.

SCHÖNER SCHNEESPASS

Torino 2006 setzt auf die gleiche Grafikengine wie die aktuellen Ausgaben von *RTL Skispringen* und *RTL Ski Alpin* – gleicher Entwickler! Die Animationen der Sportler sind überraschend realistisch, die Sichtweite der Landschaften genauso schön wie die detailverliebten Streckenrandobjekte und das exzellente Geschwindigkeitsgefühl bei den Ski-, Bob- und Rodel-Wettbewerben. Weniger schön sind gelegentliche Clipping-Fehler (einzelne Texturen sind nicht korrekt oder durchsichtig dargestellt) und die mitunter etwas zu pixeligen Athleten.

Christian Sauerteig

Info: www.2kgames.de



Die Animationen der Sportler sind überaus realistisch.



Beim Biathlon treten Sie ausschließlich mit weiblichen Olympioniken an.

Da geht doch noch mehr!

Was dem guten, aber nicht perfekten *Torino 2006* zur Spielspaß-Goldmedaille fehlt? Das hier:

1. Mehr Disziplinen
Die Auswahl an Wettbewerben ist ganz ordentlich, allerdings nicht komplett. So fehlen mit Curling, Eiskunstlauf, Ski-Freestyle, Snowboard, Short-Track sowie Eishockey einige interessante Disziplinen.

2. Besserer Mehrspieler-Modus
Maximal vier Spieler kämpfen an einem PC ums Edelmetall. Ein Splitscreen-Modus fehlt ebenso wie völkerverbindende Duelle übers Internet oder wenigstens ein Netzwerk-Modus.

3. Noch intuitivere Steuerung
Die Abkehr vom stupiden Tastengehämmere ist löblich, allerdings nervt das anfängliche Dauer-Gestarre auf die Steuerungs-Anzeige.



CHRISTIAN SAUERTEIG

Bei *Torino 2006* habe ich schnell mehr Gold als Gangster-Rapper 50 Cent um den Hals hängen – Übung macht eben den Meister und nicht idiotische Tastaturprügelei wie bei früher üblichen Titeln. Auch wenn Solospieler dank dreier Schwierigkeitsgrade und fairer PC-Sportler gut gefordert werden, entfaltet *Torino 2006* erst im Mehrspieler-Modus seine Stärke. Mit Freunden um Medaillen und Rekorde zu kämpfen rockt wie Metallica. Schade nur, dass ein Online-Modus fehlt.



Torino 2006

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	20. Januar 2006
GENRE	Sportspiel
ENTWICKLER	49 Games
VERTRIEB	2k Games/Take 2
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, 990 MByte HD, DirectX 9.0C, Windows 98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Maximal vier Spieler treten nacheinander an einem PC an. Netzwerk, Internet? Fehlanzeige.

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	79%
SOUND	75%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	84%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Dauermotivation im Einzelspieler-Modus nicht übermäßig hoch	- 9%
Kein Tutorial	- 4%
Gelegentliche Clipping-Fehler	- 3%
Teils pixelige Athleten	- 3%
Nicht alle Länder und Disziplinen	- 3%
=	

GUT
Das bisher beste Olympia-Spiel bringt im Mehrspieler-Modus am meisten Laune.

78%
EINZELSPIELER



Die grünen Kerlchen sind Darwiner, die Ihre Truppen vor dem bösen Virus beschützen sollen.

Bau Klötzchen!

AUF DVD VIDEO

VERGLEICH



BESSER



SCHLECHTER



Mit eigenwilligem Grafikstil ist DARWINIA eine im wahren Sinne des Wortes besondere Herausforderung.

Starten Sie die Wiederveröffentlichung von *Darwinia* das erste Mal nach dem Download über *Steam*, reiben Sie sich bestimmt ungläubig die Augen und versuchen, im Optionsmenü die Grafikdetails hochzuschrauben. Sparen Sie sich das! Es sieht tatsächlich so aus. Nur wenige Polygone, eckiges Terrain ohne Texturen, verpixelte Einheiten. Nein, die Entwickler sind keine Stümper, das ist einfach der Grafikstil des Spiels. *Darwinia* spielt in einer virtuellen Welt innerhalb eines Computers, ähnlich dem Disney-Film *Tron* von 1982.

SPIEL IM COMPUTER

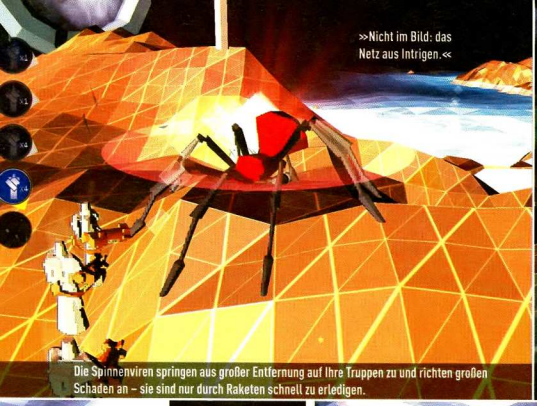
Als Tourist im ersten virtuellen Themenpark der Welt beobachten Sie die erstaunliche künstliche Intelligenz der Darwiner, als plötzlich die Hölle losbricht. Ein aggressiver Virus breitet sich aus und verwandelt die Computerbevölkerung in böse Kreaturen. Dr. Sepulveda, der Erfinder Darwinias, bittet Sie um Hilfe. Der Virus muss vernichtet und die Darwiner sollen gerettet werden. Da Sie sonst nichts zu tun haben, greifen Sie dem armen Wissenschaftler unter die Arme. Sehr löblich! Allerdings wissen Sie zu Beginn dank des minimalistischen Tutorials überhaupt nicht, was zu tun ist. Gewitzte Spieler wie wir finden aber schnell heraus, dass man erst mal Einheiten erstellt. Also flugs ein paar Truppen über das Baumenü oder per Mausgesten ähnlich wie in *Black & White 2* in Auftrag geben ... „Ihr Einheitenlimit ist erreicht!", tönt der gute Doktor. Moment! Wir können nur drei Einheiten erschaffen? Ja, zumindest am Anfang. Durch Forschung erweitern Sie aber die Zahl auf bis zu fünf. Toll!

VIRENBEFALL

Das Spielprinzip gestaltet sich folgendermaßen: Sie scheuchen Ihre Pixel-Hansel durch die Landschaft und zerstören jeden Virus, der Ihnen vor die Flinte kommt. Sei es in Form von leuchtenden Dreiecken oder Polygonhaufen, welche sich in Gestalt von Würmern, Polypen oder Spinnen auf Sie stürzen. Ist keine Einheit ausgewählt, kämpfen die Krieger selbstständig. Haben Sie Soldaten angeklickt, feuern Sie notgedrungen mit der rechten Maustaste selbst, da sich die Kämpfer sonst wie Lemminge wehrlos niederstrecken lassen. Während sich die Truppen in der Schlacht befinden, schicken Sie Ingenieure los. Diese fliegenden, torähnlichen Gebilde nehmen Gebäude ein, die sich auf den Inseln befinden. Dort produzieren Sie nun weitere Einheiten oder rufen Darwiner zurück ins Leben. Denn wenn Sie einen Virus „töten", setzt dieser die Seele eines ehemaligen Bewohners der virtuellen Welt frei. Ingenieure sammeln diese ein und beleben sie an Inkubatoren wieder. In einigen Missionen sollen Sie auf diese Weise eine bestimmte Zahl Darwiner retten. Hauptziel ist, die so genannten Trunk Gates zu befreien. Die Tore führen in weitere Spielabschnitte. So kämpfen Sie sich durch zehn Gebiete, untermalt von seltsamen Klängen.

FRISCH GEBACKEN, ABER HART

Das Spielprinzip hört sich nicht nur herzerfrischend an, es spielt sich auch so. Wer sich an der gewöhnungsbedürfti-



Die Spinnenviren springen aus großer Entfernung auf Ihre Truppen zu und richten großen Schaden an – sie sind nur durch Raketen schnell zu erledigen.



Die Gebiete Darwinias weisen unterschiedliche Themen auf. Im Garten etwa sehen Sie Bäume, die mittels Überbeleuchtungseffekt ähnlich wie bei *Age of Empires 3* im krassen Gegensatz zur restlichen Optik stehen.



Viren treten in unterschiedlichen Formen auf. Hier sehen Sie einen fliegenden Oktopus, der schwer zu besiegen ist.

gen Grafik stört, sollte das Gesamterlebnis auf sich wirken lassen. Wenn Sie einen Bomberangriff ordern, um die Feinde vor einem Trunk Gate zu vernichten und kurz darauf das Schwadron einfliegt, zittert das gesamte Bild unter der Wucht der gewaltigen Detonationen. Die gemeinen Viren werden von der Explosion buchstäblich in Stücke gerissen und der Ingenieur nimmt endlich das seit Stunden hart umkämpfte Tor ein. Echt, das hat was!

VOM WEG ABGEKOMMEN

Darwinia ist aber wie jede noch so interessante Frau nicht frei von Problemzonen. Schicken Sie etwa einige Soldaten von einer Insel durch das „Wasser" zur nächsten, hüpfen diese am Ufer wie von der Tarantel gestochen umher und verheddern sich, bevor sie endlich einen Weg auf die andere Seite finden. Dadurch reißen die Formationen oft auseinander und die unfreiwilligen Einzelkämpfer sind ein gefundes Fressen für Feinde, die am Zielort lauern. Lotsen Sie Einheiten per Mausklick zu einem bestimmten Punkt auf der Karte, kommen diese in den seltensten Fällen dort an. Sie verhaken sich lieber an den unmöglichsten Stellen, was mitunter dazu führt, dass diese Soldaten nicht mehr zu bewegen sind. Da Sie aber nur eine bestimmte Zahl Einheiten kommandieren dürfen, kommen Sie von nun an mit einer Truppe weniger aus ... Beim ohnehin recht hohen Schwierigkeitsgrad ist das alles andere als wünschenswert. Daher empfiehlt es sich, jede einzelne Einheit stets im Auge zu behalten und ihr Tun zu verfolgen. Oft bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als diese gleich selbst zu steuern. Daher ähnelt *Darwinia* eher einem Action- als einem Strategiespiel. Für einige Missionen benötigen Sie außerdem eine halbe Ewigkeit, weil der Gegner ständig neue Viren produziert. Vergeigen Sie – ohne es zu merken – ein Missionsziel, spielen Sie die gesamte Insel erneut von Beginn, da es kein freies Speichersystem gibt.

SUCHTERREGEND

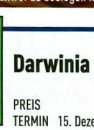
Darwinia macht Laune, obwohl das Spielprinzip nicht optimal umgesetzt ist. Trotz aller Mängel erwischen Sie sich immer wieder dabei, wie Sie „nur noch schnell das nächste Trunk Gate" oder „nur noch diesen einen Inkubator" einnehmen möchten. Auf einen Mehrspieler-Modus verzichten Sie komplett, doch auch so haben Strategen eine Menge zu tun, bevor die virtuelle Welt endgültig von dem bösen Virus befreit ist. Andreas Bertits

Info: www.darwinia.co.uk



ANDREAS BERTITS

Aber hallo! *Darwinia* betritt Neuland im Sektor Echtzeit-Strategie. Fühlt sich an wie *Tron* und macht irgendwie süchtig. Dass aber so bei der Wegfindung geschlampt wurde, ist eine herbe Enttäuschung des ansonsten interessanten Spiels. Dafür faszinieren sowohl der Grafikstil als auch die gesamte Atmosphäre. Truppen raushauen, mit Raketen auf Viren ballern, schnell das Tor einnehmen – für Spannung ist gesorgt. Eine ordentliche Portion Action steckt ebenfalls mit drin – aber eben auch einige Fehler.



Darwinia

PREIS	Ca. € 17,-
TERMIN	15. Dezember 2005
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Introversion Software
VERTRIEB	Steam
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
600 MHz, 128 MByte RAM, 60 MByte HD, Win 98, Internetverbindung, Steam-Account

MEHRSPIELER-OPTIONEN
In der virtuellen Welt von Darwinia sind Sie allein unterwegs.

PREIS/LEISTUNG	82%
GRAFIK	70%
SOUND	69%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Miserable Wegfindung	- 7%
Zäher Spielfluss	- 5%
Hoher Schwierigkeitsgrad	- 5%
Stets gleich ablaufende Missionen	- 4%
Kein freies Speichersystem	- 3%

GUT
Faszinierende Spielidee, die durch ein paar Macken etwas vom Reiz einbüßt.

76%
EINZELSPIELER



In der historischen Mission Kursk greifen Sie entweder auf Seiten der Deutschen Russland an oder verteidigen als Russe das Gebiet vor der Invasion.

Kampfader entdeckt



ANDREAS BERTITS

Etwas enttäuscht bin ich schon. Die wenigen und auch recht kurzen Missionen machen zwar Spaß, aber trotzdem hatte ich mir von diesem Add-on viel mehr versprochen. Ein kleines Grafik-Update und eine Verbesserung der miesen Computer-KI hätten auch nicht geschadet – ganz im Gegenteil. So hinterlassen die Kampagnen zwar einen guten Eindruck, es bleibt aber die Erkenntnis, dass man diese Erweiterung nicht unbedingt kaufen muss.


VERGLEICH


BESSER


SCHLECHTER

Bereits kurz nach dem Hauptspiel steht mit THE ART OF SUPREMACY das Add-on zu EMPIRE EARTH 2 in den Regalen.

„Usuthu, Usuthu!", erklingt der Kriegsruf der Zulu, als die wilden Krieger in Scharen auf das englische Fort zustürmen. Das Donnern der Kanonen durchdringt die Schreie der Ureinwohner. Rorke's Drift ist unter allen Umständen zu halten! Das ist nur eine der Aufgaben, die Sie in *Empire Earth 2: The Art of Supremacy* zu bewältigen haben.

MINISPIEL

Mit dem Add-on zu *Empire Earth 2* bekommen Strategen frisches Futter. Kein Fünf-Gänge-Menü, sondern die Fünf-Minuten-Terrine. Nur drei Minikampagnen mit je fünf Missionen und zwei historische Schlachten, die Sie aus der Sicht beider beteiligter Parteien erleben, sind die Kernpunkte. Die Aufträge hätten durchaus umfangreicher ausfallen dürfen. Durchschnittlich knabbern Sie 30 – zugegeben kurzweilige – Minuten an einer Schlacht. So eskortieren Sie im Jahr 2038 eine Herde Rinder zu einer Stadt – stilgerecht mit Artillerie und Maschinengewehren. Oder Sie verteidigen Mütterchen Russland gegen die Invasion Napoleon Bonapartes. Im Gegensatz zum Hauptspiel folgen die Missionen meist einem linearen Pfad, wodurch ein wenig die Abwechslung flöten geht.



Luftangriffe richten großen Schaden an und lenken den Feind ab, sodass Ihre Truppen an einer anderen Stelle durchbrechen und angreifen können.

NEUES DUMMERCHEN

Der im Hauptspiel eher nutzlose Kriegsplaner lässt Sie nun direkt Befehle an Ihre Truppen geben. Außerdem greifen Sie nach jeder Mission Nachschub ab und befördern Einheiten zu Helden. Allerdings lässt die künstliche Intelligenz der Soldaten arg zu wünschen übrig. Oft bewegen sich Gegner stur zu einem Punkt, ohne darauf zu reagieren, dass Sie sie gerade beschießen. Dafür machen die beiden neuen Mehrspieler-Modi Tug of War und Territory Hotspots Spaß. Im Erstgenannten kämpfen sich die Mitspieler in einem fortlaufenden Krieg durch drei bis neun Karten. Im Modus Territory Hotspots streiten sich die Zocker um bestimmte Gebiete auf einer Karte.

AUF DIE LÄNGE KOMMT ES AN

Alles in allem bietet *Empire Earth 2: The Art of Supremacy* solide Strategiekost, aber wenig Umfang. Die paar Missionen sind einfach zu kurz. Auch grafisch reißt das Spiel mit eckigen Figuren und unrealistischen Größenverhältnissen zwischen Einheiten und Gebäuden in Zeiten eines *Age of Empires 3* keinen mehr vom Hocker. Andreas Bertits

Info: www.empireearth2.com/de



Empire Earth 2: Art of Supremacy

PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	24. Februar 2006
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Mad Doc Software
VERTRIEB	Vivendi Universal Interactive
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,6 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win 98, *Empire Earth 2*

MEHRSPIELER-OPTIONEN
11 Modi (Conquest, Tug of War, King of the Hill, Territory Hotspots, Crowns et cetera); 1 Sp./CD

PREIS/LEISTUNG	75%
GRAFIK	69%
SOUND	80%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	84%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Geringer Umfang	- 9%
Schlechte KI	- 8%
Sehr lineare Missionen	- 6%
Schlechte Wegfindung	- 3%
Veraltete Grafik	- 2%

GUT
Wenig umfangreiches Add-on mit netten Missionen und sehr gutem Mehrspieler-Part.

72%
EINZELSPIELER



Qin-Soldaten überfallen nachts ein Dorf. Unsere Party setzt sich gegen die Angreifer zur Wehr.

FELIX SCHÜTZ

Was habe ich die ersten zwei Stunden geflucht! Ruckelige Uralt-Grafik, chinesische Dudel-Musik, unverständliche Namen und endlos lange Textfenster in einer wirren Handlung – wo sind wir denn hier? Und dann geschah ein kleines Wunder: Ich hatte tatsächlich noch meinen Spaß. Der Einsatz der Elemente und das Basteln von Ausrüstung sind ziemlich cool. Dann gewöhnt man sich auch an die doofen Kämpfe und der Titel gewinnt an Fahrt. Und deshalb hat's mir letztendlich ziemlich gut gefallen. Seltsam.

Party im Grünen

Das asiatische Action-Rollenspiel WORLD OF QIN: SIEGEL DER VERDAMMNIS wäre vor vielen Jahren der Hammer gewesen. Aber 2006?

Fragen Sie uns bitte nicht, worum genau es in der Story geht. Wir wissen auch nur, dass das Spiel im Zeitalter der chinesischen Qin-Dynastie angesiedelt ist, Sie die Geschicke einer mehrköpfigen Party lenken und die Gruppenführerin dabei irgendwie ihr Volk vor der Unterdrückung der Qin befreien soll. Denn das stark an *Diablo* und *Sacred* erinnernde Action-Rollenspiel ist dramaturgisch etwa so spannend wie ein Streit unter gezähmten Schildkröten. So findet man sich zu Beginn in einem Dorf voller Nichtspielercharaktere wieder, deren Namen man sich als Westeuropäer unmöglich merken kann. Lan Wei, Yan Hong, Liang Hu und wie sie alle heißen – halten Sie schon mal Zettel und Stift bereit, wenn Sie allen Fragen und Aufgaben sowie jedem Handlungsstrang folgen wollen.

SIEHT SCHLECHT AUS!

Bemerkenswert hässlich gibt sich die Grafik: Kaum vorhandene Animationsstufen und alberne Effekte unterbieten teilweise sogar das uralte *Diablo*. Reife Leistung! Zudem zeigte sich das Spiel extrem hardwarehungrig. Auch die Ohren bleiben nicht verschont: Die Musik dudelt und pfeift aus den Boxen, dass man Harakiri begehen möchte. Immerhin hat sich der Publisher Bhv um eine ordentliche deutsche Fassung bemüht und die teils anstrengenden Dialoge gescheit vertonen lassen. Das wertet die Atmosphäre etwas auf.



Unser Magier kann Dienerkreaturen beschwören. Dieser gruselige Baum kämpft nun für uns.

NICHT VÖLLIG DANEBEN

Besonders in den unübersichtlichen Kämpfen stört die miese Grafik, außerdem möchte man bei der KI der Teammitglieder gelegentlich in Tränen ausbrechen. Dafür ist immerhin die Steuerung brauchbar. Einige Komfortfunktionen aus *Diablo 2* und *Sacred* vermisst man schmerzlich, wie beispielsweise das Einblenden wichtiger Objekte oder etwas hilfreichere Programmtipps. Doch unterm Strich kann man damit leben. Der Rollenspielanteil von *Siegel der Verdammnis* ist nicht allzu hoch; anstatt Charakterwerte wie Stärke oder Geschicklichkeit zu steigern, basteln Sie hier mit Elementen wie Feuer, Wasser oder Erde herum. Das kommt aber letztendlich auf das Gleiche raus. Interessant ist die Möglichkeit, sich seine Ausrüstungsgegenstände selbst herzustellen. Auch hier spielen die Elemente eine wichtige Rolle, die Charakterentwicklung gewinnt dadurch etwas an Tiefe. Felix Schütz

Info: www.bhv.de



World of Qin

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	Januar 2006
GENRE	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER	Object Software
VERTRIEB	Bhv
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
300 MHz, 128 MByte RAM, 1,6 GByte HD, Win95, DirectX 8.0

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Gibt's nicht. Doch die Musik eignet sich prima, um seine Mitmenschen zu quälen.

PREIS/LEISTUNG	61%
GRAFIK	53%
SOUND	39%
STEUERUNG	65%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
2D-Grafik veraltet	-15%
Nervtötende Musik	- 8%
Kämpfe ohne Tempo und Action	- 7%
Verwirrende Story und Namen	- 4%
Spannungsarme Aufgaben	- 3%
Unerklärliche Ruckel-Anfälle	- 3%
=	

AUSREICHEND
Ziemlich ältliches Action-Rollenspiel. Drückt man ein Auge zu, macht's aber Spaß.

60%
EINZELSPIELER

VERGLEICH

BESSER

SCHLECHTER


Winter Spiele



Selbst lenken ist nicht. Stattdessen drücken Sie alle paar Sekunden eine Pfeiltaste. Öde.

Auch wenn sie zu 100 Prozent aus Acryl besteht: Sie hält warm und lässt sich problemlos über beide Ohren ziehen. Sie kratzt nicht, wirft keine Fusseln und bevorzugt eine „kalte Handwäsche". Bügeln darf man die schwarze Synthetik-Fleischhaube nicht, sonst geht sie kaputt oder bekommt Löcher. Die Rede ist vom absoluten Glanzlicht von *Winter Spiele*: Der beiliegenden Wollmütze. Diese ist mit knapp 35,- Euro zwar höherpreisig, dafür aber nicht ganz so wertlos wie das beiliegende Drück-das-Pfeilchen-Spiel. Denn *Winter Spiele* ist nicht viel mehr als eine übertreuerte Mogelpackung, die sich vom Turiner Olympia-Kuchen ein Stück abschneiden will. Funktionieren soll das mit 14 Disziplinen in den sieben Sportarten Rodeln, Skispringen, Eisschnellauf, Ski-Freestyle, Snowboard, Biathlon sowie Bobfahren. Die 3D-Grafik ist technisch völlig veraltet und weist zahlreiche Mängel wie falsche Schattenwürfe oder unpassende Größenverhältnisse auf. Das Schlimmste ist die Steuerung. Sie lenken nämlich nie selbst, sondern drücken bei jeder Disziplin scheinbar willkürlich aufblinkende Pfeiltasten, während Ihr Athlet im Hintergrund unbeeindruckt über den Monitor zuckelt. Einfach nur schrecklich! Christian Sauerteig

Info: www.independent-arts-software.de

PREIS/LEISTUNG	33%	UNGENÜGEND
GRAFIK	40%	29%
SOUND	21%	
STEUERUNG	10%	
MEHRSPIELER	31%	EINZELSPIELER
GENRE		Sportspiel
HERSTELLER		Independent Arts/Rondomedia
PREIS		Ca. € 35,-
MINDESTENS		1,2 GHz, 470 MByte HD, 256 MByte RAM

Car Jacker



Das geniale Spielprinzip von *Grand Theft Auto* findet immer wieder Nachahmer. Im Fall von *Car Jacker* unterhält lediglich der Untertitel *Kurzgeschlossen und tschüss!* Als autoknackender Raser heizen Sie durch eine kantige 3D-Metropole und befördern Fahrgäste von A nach B, ohne sich dabei von der Polizei erwischen zu lassen. Was auch kein großes Problem darstellt, da die Streifenwagen regelmäßig von allein gegen die nächste Wand fahren. Ähnlich blöd sind die pixeligen Pistolen-Ordnungshüter, die sich mitten auf die Straße stellen und häufig vor der ersten Schussabgabe vom Verkehr überrollt werden. Kaufen Sie sich lieber *GTA 1* als Budget-Version. Christian Sauerteig

Info: www.incagold.com

PREIS/LEISTUNG	40%	UNGENÜGEND
GRAFIK	59%	34%
SOUND	38%	
STEUERUNG	41%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Rennspiel
HERSTELLER		Kozmo Games/Inca Gold
PREIS		Ca. € 25,-
MINDESTENS		800 MHz, 100 MByte HD, 256 MByte RAM

Beach Soccer



Das Grauen kehrt zurück: Bereits im Oktober 2003 testeten wir dieses Machwerk unter dem Namen *Babes'n'Balls: Xtreme Beach Soccer* mit einer rekordverdächtigen Spielspaß-Wertung von 3%. Anfang 2006 sieht *Beach Soccer* noch schlimmer als vor zweieinhalb Jahren aus, die Animationen sind genau so mies, die Akteure hoppeln nach wie vor völlig planlos über den Platz und die Steuerung ist schwammiger als eine *Sponge Bob*-Folge. Der einzige Unterschied: Die ehemals nackten Frauen sind jetzt angezogen und Männer kicken auch mit; dafür fehlt mit den pixeligen Nackedei-Videos des Ur-Spiels das winzigste Kaufargument. Trotz Mini-Preis: Finger weg! Christian Sauerteig

Info: www.mybestgames.de

PREIS/LEISTUNG	18%	UNGENÜGEND
GRAFIK	7%	2%
SOUND	3%	
STEUERUNG	2%	
MEHRSPIELER	5%	EINZELSPIELER
GENRE		Sportspiel
HERSTELLER		Media Verlagsgesell./mybestgames.de
PREIS		Ca. € 1,- (Download bei mybestgames.de)
MINDESTENS		300 MHz, 26 MByte HD, 64 MByte RAM

Big Mutha Truckers 2



PREIS/LEISTUNG	75%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	68%	69%
SOUND	83%	
STEUERUNG	67%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Rennspiel
HERSTELLER		Eutechnyx/Empire
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		1 GHz, 855 MByte HD, 256 MByte RAM

Mit einem fetten Radio-Sountrack à la *GTA* kehrt Teil 2 des mit reichlich Südstaaten-Humor gewürzten Brummi-Rasers *Big Mutha Truckers* zurück auf den PC. Mit sechs schrägen Charakteren heizen Sie in wuchtigen LKWs durch die riesige Spielwelt von A nach B oder liefern sich Verfolgungsjagden mit der Polizei sowie Motorradgangs. Erstmals dürfen Sie auch mit normalen Autos witzigschräge Zusatzmissionen absolvieren, wie ausgebüchste Aliens einsammeln. Steuerung und Fahrphysik sind wie die detailarme Grafik nur Mittelmaß. Christian Sauerteig

Info: www.bigmuthatruckers2.com

ATV Mud Racer



Ärgerlich: Die Instrumenten-Tafeln sind viel zu klein geraten und lassen sich kaum entziffern.

Sie wollen es schmutzig und billig? Dann dürfte Ihnen *ATV Mud Racer* gefallen. Hinterm Steuer eines „All Terrain Quads", einer vierreifigen Kreuzung aus Motorrad und Buggy, brettern Sie über rutschige Schlammpisten rund um den Erdball. Wer auf eine super-realistische Simulation hofft, wird allerdings enttäuscht – *ATV Mud Racer* ist ein reinrassiger Arcade-Renner: Die Krafträder überstehen problemlos mannshohe Bodenwellen sowie meterweite Sprünge und auch hektische Lenkbewegungen oder Berührungen mit anderen Fahrern werfen die Quads so gut wie nie aus der Bahn. Trotzdem sind die Computergegner alles andere als schnell unterwegs und bereits nach wenigen Übungsrunden keine ernsthafte Konkurrenz, weswegen die schwierigeren Zeit-Rennen oder Netzwerk-Schlammschlachten gegen Freunde weitaus mehr Freude bereiten. Die Grafik ist für einen Titel dieser Preisklasse akzeptabel, technisch mit Grafiktapeten und detailarmen Wagenmodellen aber auf dem Stand von 2001. Und obwohl Sie sich in der wenig anspruchsvollen Meisterschaft mit gewonnen Rennen neue Fahrzeuge freispielen, steuern sich diese auf den abwechslungsreichen Rundkursen nahezu unverändert. Christian Sauerteig

Info: www.purplehills.de

PREIS/LEISTUNG	75%	AUSREICHEND
GRAFIK	56%	56%
SOUND	53%	
STEUERUNG	68%	
MEHRSPIELER	62%	EINZELSPIELER
GENRE		Rennspiel
HERSTELLER		Team 6/Purple Hills
PREIS		Ca. € 10,-
MINDESTENS		900 MHz, 150 MByte HD, 256 MByte RAM

Purple Hills: Mission DDR



PREIS/LEISTUNG	6%	UNGENÜGEND
GRAFIK	10%	9%
SOUND	14%	
STEUERUNG	11%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		Cerasus-Media
PREIS		Ca. € 5,-
MINDESTENS		500 MHz, 32 MByte RAM, Win98

Sie steuern einen Pixel-Ossi über Spielfelder, gegen die selbst ein *Monopoly*-Brett spektakulär aussieht. Ziel ist es, durch die Gegend zu latschen und durch Drücken der Leertaste Früchte und andere Wessi-Luxusgüter einzusammeln. Bevor die Zeit abgelaufen ist, sollen Sie einen Mindestwert an Krempel eingesackt haben, sonst ist das Spiel vorbei. War noch was? Ach ja! Umherirrenden Dieben und Stasi-Spitzeln weichen Sie aus, sonst verlieren Sie Kohle. Klingt langweilig, ist langweilig und sieht auch noch übel aus – genau wie vegetarisches Essen. Ahmet Iscitürk

Info: www.cerasus.de

Battle of Britain 2



PREIS/LEISTUNG	78%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	72%	68%
SOUND	77%	
STEUERUNG	83%	
MEHRSPIELER	—	EINZELSPIELER
GENRE	Flugsimulation	
HERSTELLER	Shockwave/GMX Media	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	800 MHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD	

Hinter dieser Flugsimulation verbirgt sich die Neuauflage des Klassikers *Rowan's Battle of Britain*. Der Hangar ist mit fünf historischen Fliegern sehr dürftig bestückt. Flugphysik und Cockpits sind dafür hervorragend gelungen und stehen dem Genre-Primus *IL-2 Sturmovik* ins nichts nach. Neben historischen Einsätzen wartet *Battle of Britain 2* mit einer dynamischen Kampagne zur berühmten Luftschlacht um England auf. Diese bietet zwar unzählige strategische Möglichkeiten, kann aber aufgrund der fehlenden Pilotenkarriere nicht dauerhaft motivieren. Benjamin Bezold

Info: www.battleofbritain2.com

Piraten in der Tortuga Bay



PREIS/LEISTUNG	57%	AUSREICHEND
GRAFIK	61%	53%
SOUND	65%	
STEUERUNG	80%	
MEHRSPIELER	—	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Brainfactor Entertainment	
PREIS	Ca. € 15,-	
MINDESTENS	500 MHz, 64MByte Ram, 600 MByte HD	

Büro-Raubeine bekommen hier eine simple Skipper-Ballerei für die Mittagspause. Sie lenken ein Minischiff mit vier Tasten und steuern per Maus ein Fadenkreuz. So kanonieren Sie sich durch zwölf Levels, schießen auf Kähne, Seeungeheuer und Forts oder fechten sich durch Kajüten. Zwischendurch sammeln Sie über dem Wasser schwebende Bonussymbole ein und erhalten mehr Zeit, bessere Kanonenkugeln, mehr Feuerkraft oder eben eine Reparatur. Ganz einfach sind die Schlachten derweil nicht, allerdings sind Cheat-Tasten mit dabei. Ansgar Steidle

Info: www.media-onlineshop.de

WM Sause

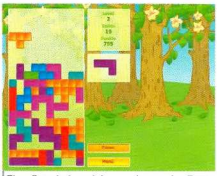


PREIS/LEISTUNG	56%	AUSREICHEND
GRAFIK	39%	55%
SOUND	44%	
STEUERUNG	78%	
MEHRSPIELER	—	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Media Verlagsgesellschaft mbh	
PREIS	Ca. € 5,-	
MINDESTENS	500 MHz, 128 MByte RAM, 60 MByte HD	

Ja, die gute alte *Waldmeister Sause*! Das Teil wird uns noch bis in den Tod verfolgen, was nicht negativ zu verstehen ist. Die so genannte Winter Edition des *Moorhuhn*-Klons bietet im Vergleich zu *Waldmeister Sause XXL* eigentlich nichts Neues, bis auf einen winterlichen Look und lustige Postkarten als Bonus. Diese müssen Sie sich allerdings selbst ausdrucken. Trotzdem gehört das Teil nach wie vor zu den besseren Schießbuden-Shootern, bietet es doch verschiedene Waffen und eine wirklich witzige Grafik. Der üble Posaunen-Volksmusik-Soundtrack ist zudem so schlecht, dass er schon wieder lustig ist. Ruhig mal ausprobieren. Ahmet Iscitürk

Info: www.waldmeister-sause.de

Zootrix



PREIS/LEISTUNG	22%	UNGENÜGEND
GRAFIK	8%	34%
SOUND	11%	
STEUERUNG	77%	
MEHRSPIELER	—	EINZELSPIELER
GENRE	Denkspiel	
HERSTELLER	Media Verlagsgesellschaft mbh	
PREIS	Ca. € 3,-	
MINDESTENS	800 MHz, 128 MByte RAM, 6 MByte HD	

Tja, *Zootrix* ist nichts anderes als *Tetris*. Und das ist ja kein schlechtes Spiel, nicht wahr? Verschiedenfarbige Klötzchen regnen vom Himmel und sind zu durchgehenden, horizontalen Reihen zu kombinieren. Neben dem Spielfeld ist jedes Mal ein lustiges Tier dargestellt, durch spielerische Erfolge schalten Sie immer mehr von den Viechern frei. Da freuen sich geistig Zurückgebliebene beziehungsweise kleine Kinder sehr. Die Möglichkeit, seine Punkte in eine Online-Rangliste zu packen, mag die Motivation natürlich erhöhen. Da man das Spiel allerdings ohne nennenswerte Abstriche auch umsonst von Gratisspielseiten ziehen kann, ist der Kauf sinnlos. Ahmet Iscitürk

Info: www.zootrix.de



BUDGET



»Widerlich: Ballermann Sex.«

Öffne dein Herz!

In Ravenholm kämpft Gordon im Dämmerlicht gegen Zombies. Ein russischer Geisterjäger hilft ihm dabei.

Die Euter der Geldkuh HALF-LIFE 2 scheinen ergiebig zu sein, denn im März erscheint das nächste Spielepaket: die PLATINUM COLLECTION. Und was ist drin? Nichts Besonderes. Es gibt keine Extras in Form von Büchern, Soundtrack-CDs, Postern oder setzkastenkompatible Plastik-Headcrabs. Die *Platinum Collection* enthält schlicht alle Titel von Valve, die in den vergangenen zwei Jahren erschienen sind: *Half-Life 2* als Hauptspiel und dessen Mehrspielerkinder *Counter-Strike Source* und *Day of Defeat Source*. Auch das Original, *Half-Life: Source*, steckt drin. Am interessantesten ist noch, dass Electronic Arts plant, das Add-on *Aftermath* in der Sammlung zu veröffentlichen. Valve bietet das Spiel sonst nur online zum Download über *Steam* an. Eine Internet-Verbindung, über die Sie die Titel aktivieren, ist trotz der klassischen Veröffentlichung im Laden Voraussetzung.

NIX IST SCHÖNER

Vielleicht hat ihr Erinnerungsvermögen durch die Silvesternacht Schaden genommen. Vorsichtshalber frischen wir mal Ihr Gedächtnis auf: Bei *Half-Life 2* handelt es sich um den besten Shooter, den die Spielewelt bislang hervorgebracht hat. Hier die Gründe: Nirgendwo ist die Atmosphäre eines Überwachungsstaates so bedrückend wie in City 17, einer osteuropäisch angehauchten Stadt, in der vermummte Soldaten mit Elektroknüppeln patrouillieren. Nirgendwo ist der Spielablauf feiner abgestimmt auf stete Abwechslung; jeder Level spielt sich anders, nie artet *Half-Life 2* in inhaltslose Ballerei aus. Nirgendwo ist die Grafik auch mit gemäßigter Hardware gleichzeitig schön und flüssig. Nirgendwo ist Physik glaubhafter simuliert, Objekte bewegen sich verblüffend realistisch.

DAS HAT EIN NACHSPIEL

Viel weiß man nicht über *Aftermath*, Valve schweigt zu Details. Bekannt ist Grundlegendes: Das Add-on knüpft nahtlos ans Hauptspiel an, spielt wieder in City 17 und enthält intensivere Auftritte bekannter Charaktere. Thomas Weiß

Info: www.half-life2.com



THOMAS WEISS

Der Sinn der *Platinum Collection* lässt mich am Kopf kratzen: Welcher Verwirrte gibt im März noch einmal 60 Euro aus für ein Spiel, das in dutzenden Preisvarianten mit all seinen Mehrspieler-Sprösslingen längst erhältlich ist? Gut, auch das Add-on *Aftermath* ist drin, aber das wird man online über *Steam* geschmeidiger und schneller erstehen können. Diese Problematik außer Acht gelassen: Die Qualität der Spiele an sich ist fantastisch; unsere Wertung bezieht sich auf die getesteten Versionen ohne *Aftermath*.

Half-Life 2: Platinum Coll.

PREIS	Ca. € 60,-
TERMIN	2. März 2006
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Valve
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,5 GHz, 256 MByte RAM, Internet-Verbindung, Windows 98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Taktiker spielen *Counter-Strike* und *Day of Defeat*, Hektiker das Deathmatch von *Half-Life 2*.

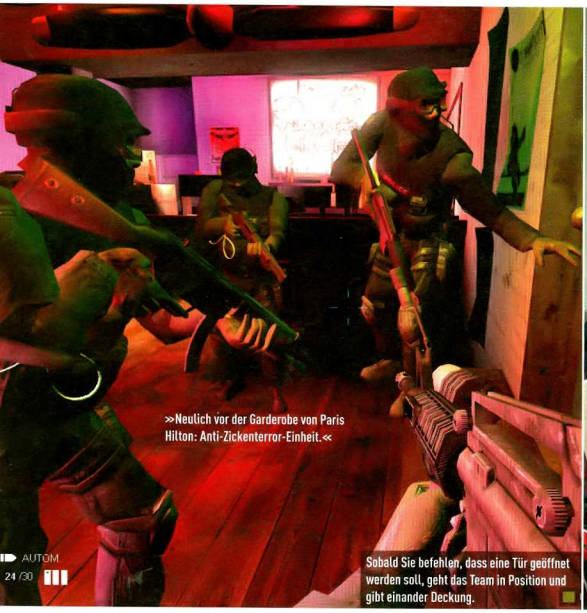
TEST IN AUSGABE
12/2004

PREIS/LEISTUNG	60%
GRAFIK	92%
SOUND	95%
STEUERUNG	90%
MEHRSPIELER	88%

HERVORRAGEND
Der beste Shooter, seit es Shooter gibt, in einem Paket von zweifelhaftem Nutzen.

94%
EINZELSPIELER


SFT - SPIELE FILME TECHNIK
ENTERTAINMENT
HOCH DREI
FILM + TV-SERIE + SPIEL AUF DVD
SFT
SPIELE | FILME | TECHNIK
4x TOP-ENTERTAINMENT AUF DVD
FÜR NUR
2,99
EURO
1 SPIELFILM
Wild Wedding
Ein ungleiches Paar
EXPLOSIVE ACTION-KOMÖDIE
MIT MICHAEL DOUGLAS
Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 Jugendschutzgesetz FSK
2 TV-KULT
KING OF QUEENS
Komplette Pilotfolge der 4. Staffel
3 PC-SPIEL
CIVILIZATION 3
Premium-Strategiespiel: 85%-Wertung von PC Games
4 INTERAKTIVE DEMO
TRIVIAL PURSUIT
DVD-Brettspiel-Edition für alle DVD-Player
RICHTIG EINKAUFEN:
ÜBER 200 TECHNIK-PRODUKTE, FILM-DVDs UND SPIELE IM GROSSEN EINKAUFSFÜHRER
02 | 06
DIGITALE KAMERAS
10 TOP-KAMERAS IN DER MARKTÜBERSICHT
+ Test: Video-Funktionen und Foto-Software
KOMPAKT
SUPERZOOM
SPIEGELREFLEX
YPD BLUE
HEIMKINO DE LUXE
Acht Home-Cinema-Projektoren für hochauflösenden Filmgenuss im SFT-Test.
MIT DVD
SPIELFILM: EIN UNGLEICHES PAAR
TV-SERIE: KINGS OF QUEENS
PC-SPIEL: CIVILIZATION 3
INTERAKTIVE DEMO: TRIVIAL PURSUIT
JETZT NEU AM KIOSK FÜR NUR
2,99 €



»Neulich vor der Garderobe von Paris Hilton: Anti-Zickenterror-Einheit.«

Sobald Sie befehlen, dass eine Tür geöffnet werden soll, geht das Team in Position und gibt einander Deckung.



»Schlecht besucht: Jahreshauptversammlung der Elefantenmenschen.«

Gewaltanwendung lässt sich in manchen Fällen nicht vermeiden. Grundsätzlich sollten Sie Gegner jedoch gefangen nehmen.

SWAT 4

Ihr Sondereinsatzkommando setzt Verbrecher möglichst gewaltlos matt. In SWAT 4 gilt es, so wenig Leichen wie möglich zu produzieren.

Ob Terrorist oder Serienkiller, Raubkopierer oder PC ACTION-Redakteur: Gesindel lauert überall. Deshalb gibt es die Special Weapons and Tactis, SWAT abgekürzt. Dieses Sondereinsatzkommando der US-Polizei tritt auf den Plan, sobald die Kacke richtig am Dampfen ist. Leben zu retten ist dabei oberstes Gebot – und deshalb ist *SWAT 4* auch kein Ballerfest, sondern ein subtiler Taktik-Shooter.

SAG WAS SACHE IST

Vor jedem der 13 Einsätze rüsten Sie Ihr Team mit speziellen Waffen und technischen Spielereien aus. Dann geht es in die Ego-Sicht des Gruppenanführers: Sie sollen die Mannschaft sicher durch die Missionen kommandieren, was dank der durchdachten Steuerung nach wenigen Minuten kinderleicht gelingt. Mit einem Rechtsklick öffnen Sie das Befehlsmenü und geben gezielte Anweisungen wie beispielsweise Schlösser knacken, mit Blendgranaten einen Raum stürmen, Gefangene fesseln oder Deckung geben. Ihre computergesteuerten Kollegen stellen sich dabei recht clever an. Alle Einsätze sind abwechslungsreich, spannend und authentisch – aber auch sehr kurz. Die Kampagne hat man in knapp zehn Stunden durchgespielt, Missionen sind nicht durch eine Story verknüpft. Ihre Mitstreiter sind zudem unsterblich, eine emotionale Bindung kommt deswegen und aufgrund der fehlenden Story nicht zustande. Dafür begeistert die Atmosphäre: Sowohl die realistische Grafik als auch der beklemmende Sound sorgen für Hochspannung. Übrigens ist *SWAT 4* im kooperativen Mehrspieler-Modus besonders prickelnd, da hier Taktik und Nervenkitzel noch besser zum Tragen kommen. Felix Schütz

Info: www.swat4.com



FELIX SCHÜTZ

Taktik-Shooter gehen mir meistens auf den Sack – zu wenig Action und zu viel „Da warst du wieder mal unvorsichtig, jetzt ist die Geisel tot!"-Generve. *SWAT 4* macht mich trotzdem rattig: Spannung und Atmosphäre sind klasse, zudem rockt die genial einfache Team-Steuerung. Super: Der Koop-Modus!



SWAT 4

PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	5. Dezember 2005
GENRE	Taktik-Shooter
ENTWICKLER	Irrational Games
VERTRIEB	Vivendi Universal
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,5 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Netzwerk und Internet: 2 bis 16; 4 Mehrspieler-Modi (darunter Koop, Schnelleinsatz, Eskorte)

TEST IN AUSGABE
05/2005

PREIS/LEISTUNG	88%
GRAFIK	84%
SOUND	89%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	86%

SEHR GUT
Sehr authentischer, spannender Polizei-Shooter mit Story-Schwächen.

84%
EINZELSPIELER



Budget-Titel im Überblick

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Half-Life 2 Platinum Collection	Ego-Shooter	Electronic Arts	94%	€ 60,-	12/04
IL 2 Sturmovik Goldedition	Flugsimulation	Ak tronic	77%	€ 10,-	12/01, 04/03, 06/04
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Ak tronic	84%	€ 10,-	08/02
SWAT 4	Taktik-Shooter	Vivendi	84%	€ 20,-	05/05
Unreal 2	Ego-Shooter	Ak tronic	78%	€ 10,-	03/03

Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wenn Sie mitmachen möchten, blättern Sie auf Seite 20!



Monoliths *F.E.A.R.* klaute *GTA San Andreas* die Krone und will nun die Spitzenposition nicht mehr hergeben.

Blutsbrüder



Keine Sensation: Das frische Erweiterungs-Pack *Special Forces* für den Mehrspielerhit *Battlefield 2* platzierte sich diesen Monat vor dem Hauptprodukt, das sich seit mehr als einem halben Jahr unter den Top Ten hält.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	F.E.A.R.	11/2005	88%	Monolith
2	■ (2)	Call of Duty 2	1/2006	90%	Infinity Ward
3	▲ (6)	Need for Speed: Most Wanted	1/2006	90%	Electronic Arts
4	▼ (3)	Quake 4	1/2006	88%	Raven Software
5	▼ (4)	GTA San Andreas	8/2005	93%	Rockstar North
6	▲ (NEU)	Battlefield 2: Special Forces	2/2006	88%	Dice
7	▼ (5)	Half-Life 2	12/2004	94%	Valve
8	■ (8)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
9	▼ (7)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
10	▲ (14)	Age of Empires 3	1/2006	87%	Ensemble Studios
11	▼ (10)	Vietcong 2	12/2005	86%	Illusion Softworks
12	■ (12)	Doom 3	10/2005	85%	id Software
13	▼ (11)	Pro Evolution Soccer 5	12/2005	89%	Konami
14	▼ (13)	World of Warcraft	2/2005	93%	Blizzard
15	▼ (9)	Civilization 4	1/2006	88%	Firaxis



Es bleibt beim Alten: Infinity Wards famoses Weltkriegsabenteuer *Call of Duty 2* kriegt Silber.



Spiel	Hersteller	Termin
Americas Secret Operations	Dtp	23. Januar
C&C: Die ersten 10 Jahre	Electronic Arts	16. Februar
Dark Age of Camelot Add-on	Flashpoint	9. Februar
Earth Universe Edition	Zuxxex	13. Januar
Himmel und Huhn	Buena Vista Games	19. Januar
Martin Mystere	Koch	13. Januar
Rome: Total War - Gold Ed.	Sega	31. Dez. 05
Scratches	Rondomedia	11. Januar
Torino 2006	2K Games	20. Januar

PRO GAMER COMMAND UNIT

New FPS Feature | Programmable | Adjustable

Für den ultimativen Vorteil bei First Person Shootern, Strategie- und Rollenspielen!

- Schneller und verbesserter Zugriff auf Spielsteuerelemente
- 20 einfach erreichbare Tasten für bis zu 144 programmierbare Befehle
- Verschiedenfarbige Leuchteffekte
- Ergonomisches Design



Saitek™
www.saitek.de

SPIELERFORUM



Knallharte Obermotze wie dieser Drache erwarten Sie an jedem Levelende. Nur mit Köpfchen besiegen Sie sie.

Drachengold

Es ist angerichtet! Mit dem UT 2004-Mod PATH OF VENGEANCE liefern wir Geschnetzeltes vom Schwert nach asiatischer Art auf leichter Rollenspiel-Beilage. Wohl bekomm's!

UT 2004 | Knusprige Ente mit Frühlingsrolle, weise Sprichwörter und klischeetriefende Filme wie *Hero* und *Tiger & Dragon*. Wir finden China klasse. Noch dazu, wenn wir das Flair als Zocker kostenlos genießen. Zum Beispiel mit der Komplettkonvertierung *Path of Vengeance*, die Ihre *UT04*-Installation zu einem Action-Rollenspiel umkrempelt.

RACHE IST BLUTWURST

Während der Zeit der drei Königreiche im alten China finden Sie sich in der Rolle von Wei Zheng in der fiktive Welt von Wuxia wieder – und haben gleich einen Job als Bluträcher am Hals. Dumm nur, dass Sie Ihren Freund Yuan Bao zur Ader lassen sollen. Der hätte nämlich angeblich ein Techtelmechtel mit des Kaisers Tochter und wurde daraufhin vom erzürnten Vater verknackt. Heutzutage hätte er eine der sinnfreien Talkshows im Fernsehen gewählt, um seine Unschuld zu erklären, aber die gab es damals noch nicht. Also bleibt nur die gute alte blutige Rache. Nun sollen Sie ihm im Auftrag des Kaisers den Garaus machen.

SPIELT ACTION EINE ROLLE?

Die Geschichte wird während des Spielens und in den Zwischensequenzen der vier direkt anwählbaren Levels erzählt. Die enthüllen langsam die früheren Ereignisse und angeblichen Missverständnisse, die den ganzen Schlamassel erst ins Rollen brachten. Vordergründig ist *Path of Vengeance* mehr Action- als Rollenspiel, denn der zweite Part beschränkt sich darauf, hin und wieder Gegenstände zusammenzuraffen und mit Nichtspielercharakteren zu labern. Dafür springen Sie wie Neil Armstrong auf dem Mond elegant meterhoch über Baumwipfel und ziehen in martialischen Kämpfen Ihr Schwert aus der Scheide. Nein, Paris Hilton ist nicht mit von der Partie. Sie müssen schon damit Vorlieb nehmen, männlichen Sparringspartnern auf die Glocke zu geben. Zahlreiche Schläge und Schlagkombos sowie Spezialangriffe bringen ebenso Abwechslung in die Kämpfe wie das sogenannte Yin&Yang-System, das bei offensivem Kampf-



Durch das Yin&Yang-Kampfsystem sind Sie in der Lage, Schlagkombos und Spezialattacken auszuführen.



Im Tempel des Feuerdrachen treten Sie gegen feindliche Ronin an, die den heiligen Drachen bewachen.



Nur keine Angst, der Endgegner überlebt diesen Clipping-Fehler in der Zwischensequenz.

stil härtere Aktionen erlaubt. Bei einer eher defensiven Spielweise mit Blocken und Ausfallschlägen füllt sich die Yang-Anzeige und erlaubt per Tastendruck das Wechseln in den Bullet-Time-ähnlichen Zeitlupenmodus. Für eine gewisse Zeitspanne sind Parieren, Ausweichen und hinterhältige Angriffe leichter durchzuführen. Und glauben Sie uns, das brauchen Sie auch. Jeder der fetten Endgegner repräsentiert ein Element und einen bestimmten Dämonen. Dementsprechend sind auch die Levels und die Puzzles auf dem Weg zum Obermotz gestaltet. Während Sie im Drachen-Level auf hölzerne Barrieren treffen, rösten Ihnen im Phönix-Abschnitt Feuerfallen den Allerwertesten. Fies!

SPRING INS FELD

Endlich mal wieder große Sprünge machen! Welcher Bafög-Empfänger wünscht sich das nicht? Tja, Pech gehabt. Die coole Fähigkeit „Quinggong" hat Protagonist Wei Zheng im Mod für sich allein gepachtet. Damit trotzt er der Schwerkraft und legt besonders hohe und weite Hüpfer hin. Als wir auf diese Weise behände über die Baumwipfel fegten, kam unweigerlich *Tiger & Dragon*-Fieber auf und wir fühlten uns unbesiegbar. Allerdings nur, bis wir in Bergtexturen hängen blieben und uns nur ein Level-Neustart erlöste. Ähnliche Aussetzer beobachteten wir auch bei der künstlichen Intelligenz. Manchmal nahmen Gegner gar keine Notiz von uns oder das Skript für die Gegnerplatzierung wurde nicht ausgelöst. Schwamm drüber. Denn dem zwölfköpfigen Entwickler-Team gelang es, durch aufwändige Zwischensequenzen, abwechslungsreiche Levels und chinesische Sprach- und Texteinblendungen (englische Untertitel), *Path of Vengeance* eine authentische Atmosphäre zu verleihen. Unbedingt anzocken! Marc Brehme

Info: www.lotus-arts.org/pov.htm

Unreal Tournament 2004	AUF DVD MOD
AUTOR	Team Lotus
FILENAME	PathOfVengeance15
VORAUSSETZUNG	Unreal Tournament 2004

PRO + CONTRA

- ✚ Dichte Atmosphäre, cleveres Kampfsystem
- ➖ Teils ungenaue Kollisionsabfrage

FAZIT: „Wirklich ein sauberes Erstlingswerk von Team Lotus. Weiter so!"

Inhalt

ACT OF WAR
Map-Pack Seite 119
AGE OF EMPIRES 3
Zusatzkarte Seite 118
BATTLEFIELD 2
Desert Conflict Seite 118
BROTHERS IN ARMS
Deathmatch-Mod Seite 119
BROWSERSPIELE
Piratenkriege, Musikrollenspiel, X-Wars, Zombiegrinder Seite 120
CRAZY MACHINES
Erweiterungs-Pack Seite 118
DOOM 3
Map-Pack Seite 117
FATE
Bonus-Pack Seite 118
HALF-LIFE
Natural Selection Seite 119
HALF-LIFE 2
Combine Destiny Seite 116
Day Hard Seite 117
Garrys Mod Seite 119
HALO
Fan-Spiel Seite 119
NEOCRON
Arcade - The N.M.E.-Project Seite 118
QUAKE 4
Map-Pack Seite 117
Stupid Angry Bot Seite 118
SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2
Soldiers MP-Combat Upgrade Seite 122
UNREAL TOURNAMENT 2004
Blood Ritual Seite 120
Mega-Pack Seite 118
Path of Vengeance Seite 114
Unreal Fortress Evolution Seite 119

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 cool ...!" 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, die eXtreme Players sind 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 einen Besuch ab!



Gleich zu Beginn der Einzelspieler-Modifikation greifen mehrere Zombies aus dem Dunkel heraus hinterhältig Ihre Truppe an.

Hellseher erwünscht

Im Mod COMBINE DESTINY kämpfen Sie auf Combine-Seite. Alternative Wege und Finsternis inklusive.

Half-Life 2 | Das Landungsschiff setzt Sie auf der Spitze eines Berges ab. Gemeinsam mit Combine-Kollegen eilen Sie einen Gang entlang und dringen in eine Höhle ein. Es ist still. Dafür, dass es sich hier um einen militärischen Stützpunkt der Stadt Coonersville handelt, ist es geradezu verdächtig still. Vorsichtig schleichen Sie weiter und öffnen ein schweres Tor. Auch hier gespenstische Ruhe. Als Sie sich mit der Taschenlampe langsam vorantasten, springt etwas aus dem Dunkel über Ihnen und landet in Ihrem Rücken. Die Truppen-Kollegen eröffnen sofort das Feuer und noch während Sie erschrocken herumwirbeln, bricht der Zombie bereits stöhnend zusammen. Puh, das war knapp! Hektisch laden Sie nach. Eine kluge Entscheidung, denn der Rebell-Headcrab-Symbiose folgen prompt zwei weitere Untote, die sich todesmutig auf Sie stürzen und bleihaltige Kost zu schmecken bekommen. Dann pirschen Sie weiter vor und tappen prompt in einen Hinterhalt. Auf einer Brücke stürmen Zombies auf Sie zu und zu allem Übel explodiert ein Sprengsatz und reißt Sie mit Gegnern und Kameraden in die Tiefe ... *Combine Destiny* hält einige Überraschungen für Sie bereit. Nicht nur, dass Sie diesmal als Combine auf Rebellenjagd gehen, manchmal werden Sie von computergesteuerten Kameraden begleitet. Sie sollen herausfinden, warum kein Lebenszeichen mehr aus dem Militärstützpunkt dringt, den Sie erst vor kurzem den Rebellen abgeknöpft haben. Zugegeben, es war nicht die feine englische Art, den Rebellen dort vorher ein paar Container Headcrabs auf die Mütze zu werfen, aber funktioniert hatte es. Ebenso wie der anschließende Umbau zu einer Forschungsstation mit Militärbasis. Blöd nur, dass kurz darauf der Kontakt zur Stadt abriss. Aber die Vorgeschichte ist Ihnen spätestens dann komplett egal, wenn Sie das erste Mal mit einer leeren Knarre drei Zombies gegenüberstehen. Der chronische Munitionsmangel schraubt den Schwierigkeitsgrad stellenweise an die Frustgrenze. So latschen Sie durch 14 Level und nutzen lieber explosive Fässer als Ihre Wummen, um Headcrabs, Zombies und Antlions um die Ecke zu bringen. Etwa ab der Hälfte der mehrstündigen Spielzeit ballern Sie dann auch virtuelle Rebellen über den Haufen und die Levels sind auch grafisch abwechslungsreicher. Schließlich geraten Sie sogar in Gefangenschaft und dann ... aber warum daddeln Sie *Combine Destiny* nicht einfach selbst? Marc Brehme

Info: http://cd.bounced.de

Half-Life 2	AUF DVD MOD
AUTOR	Combine Destiny Mod-Team
FILENAME	CombineDestiny
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2

PRO + CONTRA

- \+ Die „andere Seite" spielen; Team-Kameraden
- − Mangel an Munition und Licht

FAZIT: „Der Vergnügungsminister empfiehlt: Lieber Combine Destiny als Destiny's Child!"



Der chronische Munitionsmangel macht selbst diese Zombies zu gefährlichen Gegnern.



Die computergesteuerten Kollegen sind nicht unsterblich. Durch Fallen und fiese Hinterhalte dezimiert sich Ihre Unterstützung.



Und wieder Untote. Etwa bis zur Hälfte des Mods bekommen Sie fast nur Zombies und Headcrabs vor die Flinte.





Der Morgan stirbt nie!

In DAY HARD räumen Sie mit Gordons Bruder Morgan Freeman in City 17 auf.

Half-Life 2 | Sie hatten einen bescheidenen Tag, kommen nach Hause und wollen nur noch Ihre Ruhe? So geht es auch Morgan Freeman. Als Bruder von *Half-Life 2*-Held Gordon legen Sie in dem Einzelspieler-Mod *Day Hard* zu Hause die Füße hoch. Plötzlich segeln Ihre Mitbewohner aus den Buden über Ihnen am Fenster vorbei. Sekunden später stehen Combines vor Ihrer Tür und zücken die Elektroschocker. Nichts wie weg. Schnell flüchten Sie über den Sims ein Stockwerk tiefer. Dort treffen Sie Jack Carver. Den Jack Carver? Genau. Der Typ aus *Far Cry* greift Ihnen ballernd unter die Arme und einige tote Combines später stehen Sie vor Ihrer Mietskaserne. Ein netter Herr mit Schrotflinte stellt Ihnen im örtlichen Fastfood-Fressladen weitere Mitstreiter seiner Gruppe vor. Die sind nicht alle menschlicher Natur, kämpfen aber Seite an Seite mit Ihnen. Kämpfen? Schon wieder? Und warum und gegen wen oder was eigentlich? Gute Frage. Weil wir aber fies sind, verraten wir natürlich nicht alles vorher. Fakt ist, die Stadt ist außer Kontrolle geraten und egal wohin Sie einen Schritt tun – Sie fressen Blei. Also halten Sie Ihre Rübe unten und den Abzug auf Dauerfeuer, denn die sechs Level sind teilweise hackeschwer. Nicht nur, dass Munition rar gesät ist, Ihre Gegner sind auch nicht ohne. Ob zahlenmäßige Übermacht oder riesige umher staksende Strider – in *Day Hard* kracht es fortlaufend gewaltig. Da tut es gut, dass Ihre Kumpel ebenfalls aus allen Rohren ballern und Ihnen – wenn auch mit teilweise selbstmörderischen Aktionen - so manche Kugel vom Leib halten. *Day Hard* ist eine actionreicher und witzige Modifikation, die sich bekannte Figuren aus anderen Spiele entleiht. Dass die italienischen Entwickler wirklich Sinn für Humor haben, merken Sie an jedem zweiten Pixel. Ihr Appartement ist mit Postern von *Grand Theft Auto* und *Max Payne 2* tapeziert, nebenan laufen Horrorfilme im Plasmafernseher über dem edlen Whirlpool und in der Kirche werden Sie angemotzt, wenn Sie den Altar des Gotteshauses zerstören, um sich des geheimen Waffenarsenals darin zu bemächtigen. Ups, jetzt haben wir ja doch schon etwas verraten. Das tut uns aber Leid. Also los jetzt! Download anschmeißen, die 147 Megabyte auf den Rechner lutschen, ballern und abfeiern. Marc Brehme

Info: www.smanu85.it/public/site_inside/dayhard

Schlachthaus-Rock

Für unsere Leser nur das Beste. Wir präsentieren ein weiteres geniales DOOM 3/QUAKE 4 MAP-PACK.

Doom 3/Quake 4 | In knapp neun Monaten kann man einen neuen Erdenbürger begrüßen, ausschweifenden Urlaub im Land der Kängurus machen oder eine neue Kampagne für *Doom 3* basteln. Letzteres hat Gustavo Diaz-Jerez getan. In der erste Episode seiner *Doom 3*-Einzelspieler-Kampagne *Damnatio Memoriae* schreiben wir das Jahr 2970. Die Menschheit hat die gesamte Milchstraße unterworfen und geht auf Geschäftsreise zum Planeten Prykohn. Plötzlich verschwinden allerdings Millionen von Menschen – sie wurden verschleppt. Sie sind eines der Opfer und gammeln in einer modrigen Zelle vor sich hin. Nach einer Gehirnwäsche wartet die Exekution auf Sie. Tolle Wurst. Natürlich wollen Sie sich mit diesen fantastischen Zukunftsaussichten nicht anfreuden und fliehen. Wenn Sie auf Zahlenschlösser stehen und einen flinken Finger haben, wünschen wir Ihnen viel Spaß beim Überleben ... Natürlich haben wir auch diesen Monat wieder leckere Mehrspieler-Kost für *Quake 4* im Angebot. Laden Sie ein paar Freunde ein und vergnügen Sie sich doch einmal mit *EL1DM2* von eLuSiVe. Der Lead-Designer der *Doom 3*-Modifikation *Recall to Hell* bringt damit für *Q4* flotte Deathmatch- und Team-Deathmatch-Action für vier bis sechs Spieler auf Ihren Bildschirm. Kleiner Tipp: Die Shotgun liegt in den verwinkelten Räumen und der Rakenwerfer in der Arena. Wenn Sie es lieber romantisch zu zweit mögen, werfen Sie einen Blick auf *Galang* von Bartek „Lukin" Garbiak. Auf dieser Karte sorgen intelligent eingesetzte Teleporter und gut platzierte Extras sowie eine top an *Quake 4* angepasste Spielmechanik für ein hohes Niveau in den Duellen. Zu guter Letzt empfehlen wir noch den Beta-Remix der *Quake 4*-Deathmatch Karte *Cajun Hell* von StormShadow. Trotz Beta-Version ist sie so gut optimiert, dass sie nahezu perfekt läuft und mit Erscheinen des Heftes die finale Version erhältlich sein sollte. Marc Brehme

Info: www.doom3maps.org
www.quake4maps.org

Doom 3 Quake 4	AUF DVD KARTEN
AUTOR	Diverse
FILENAME	D3Q4 Map-Pack 0305
VORAUSSETZUNG	Doom 3, Quake 4

PRO + CONTRA
- \+ Wieder mal Karten vom Feinsten
- – Noch kein Einzelspielerfutter für *Q4*

FAZIT: „Bei uns bekommen Sie für beide Edel-Shooter nur das Beste. Ehrlich!"



Düster und die Wände voller Pixelblut: *Damnatio Memoriae* geizt nicht Schockeffekten.



Bei einer solchen Übermacht ist es besser, die Beine in die Hand und sich die Gegner einzeln zur Brust zu nehmen.



EL1DM2 stammt vom Lead-Designer des *D3*-Mods *Recall to Hell* und bietet DM- und TDM-Action für vier bis sechs Spieler.

LIES MICH!

AUF DVD Kostenlose Erweiterung

Crazy Machines | Es muss ja nicht immer Ballern sein. Die Braunschweiger Novitas Publishing GmbH bedankt sich bei seinen Kunden mit der kostenlosen Erweiterung zu *Crazy Machines – Neues aus dem Labor*. Das Add-on *Junior-Labor* mit zwanzig herausfordernden Levels richtet sich speziell an junge Knobelfans, die damit ihr logisches Denken schulen und zugleich physikalische Grundkenntnisse erlangen. (MB)

Info: www.crazy-machines.com

AUF DVD Zusatzkarte

Age of Empires 3 | Sie sind romantisch veranlagt und ein Jünger von *Age of Empires 3*? Dann empfehlen wir Ihnen auch jetzt noch – Wochen nach Weihnachten – das Geschenk der Ensemble Studios. Mit der Zusatzkarte *Winter Wonderland*, die wir auf DVD für Sie bereithalten, stapfen Ihre Einheiten durch die schneebedeckte Landschaft. Die Karte erschien erst nach der DVD-Produktion unserer Weihnachtsausgabe, sodass wir sie erst jetzt nachreichen können. Aber in Erinnerungen zu schwelgen ist ja auch manchmal ganz schön. Kopieren Sie die entpackten Dateien „Christmas.xml" und „Christmas.xs" in das Verzeichnis „Eigene Dateien\My Games\Age of Empires 3\RM" und ballern Sie auf Rentiere zwischen verschneiten Tannen. Funktioniert im Einzel- und Mehrspieler-Modus. Ho ho ho! (MB)



Info: www.agecommunity.com

Kostenloses Bonus-Pack

Fate | Für das Action-Rollenspiel haben die Entwickler ein kostenloses Bonus-Pack veröffentlicht, das für neue Waffen, Rüstungen und natürlich frische Monster sorgt. Der nur fünf Megabyte kleine Download von der offiziellen Homepage des Spiels sollte selbst für Modem-Nutzer kein Problem sein. (MB)



Info: www.fatethegame.com

AUF DVD Gratis-Spiel

Neocron Arcade - The N.M.E. Project | Weihnachten waren alle Entwickler freigiebig. So verschenkt seither Reakktor den Arcade-Shooter *Neocron Arcade - The N.M.E. Project* im klassischen Stil mit Top-Down-Sicht. Richten Sie als Agent Jones in den Wastelands des Cyperpunk-Universums von Neocron Ihre fetten Wummen gegen zahlreiche Monster. (MB)



Info: www.neocron.com

MP-Bots

Quake 4 | Sie sind ein bedauernswertes Geschöpf ohne Freunde und Internet und möchten trotzdem eine Mehrspieler-Partie *Quake 4* zocken? Dann mieten Sie Oliver Pocher oder probieren den Mod *Stupid Angry Bot*, der Ihnen Bots in die Partie beamt. Bei Redaktionsschluss war nur eine Alpha-Version verfügbar, die Erklärungen zum Mod beinhaltet. (MB)

Info: www.oakbots.co.uk/forums/viewforum.php?f=7



Bereits in der Alpha-Version testen Sie den Capture-the-Flag-Modus.



Zur Zeit überarbeitet das Team die Modelle der Waffen und Fahrzeuge.

Sand drauf!

Als inoffizielle Umsetzung des *BF 1942*-Vorgängers macht DESERT CONFLICT mit der ersten spielbaren Version von sich reden.

Battlefield 2 | „Der Sandsturm kehrt zurück" titeln die Macher der Modifikation *Desert Conflict* und erklären: „*Desert Conflict* (DC) soll das *Desert Combat* für *Battlefield 2* werden." Combat? Oder Conflict? Oder wie denn nun? Wir klären mal auf: *Desert Combat* ist der wohl beliebteste Mod für den *Battlefield*-Veteran *1942*. Und obwohl einige Fans meinen, dass *Battlefield 2* ja schon fast ein *Desert Combat* wäre, stimmt das nur teilweise. Die aktuellen Schlachtfelder von EAs Vorzeige-Shooter sind nämlich nicht mehr in den ersten beiden Golfkriegen angesiedelt. Nach Meinung des *DC*-Teams müsse sich das aber ändern und so steht Ihnen bald die Rückkehr in die sandige Wüste des Irak bevor. Jubeln Sie! Denn es sollen alle Karten aus *Desert Combat* zeitgemäß aufpoliert werden. Freuen Sie sich auf Klassiker wie „Basrah Edge". Die Arbeiten gehen zügig voran und bei Redaktionsschluss stand bereits eine erste Alpha-Version (v0.1) bereit. Mit der Mini-Mod können Sie allerdings vorläufig nur den enthaltenen Spielmodus „Capture the Flag" mit den Standardknarren ausprobieren. In der nächsten Version sollen neue Armeen und Spielerfiguren folgen. Also immer mal vorbeisurfen! Marc Brehme

Info: www.desert-conflict.org



In der Karte AS-BP2-Outback erfüllen Sie in der Wüste mehrere Ziele ...



... und befreien schließlich die örtliche Brauerei von den Großstadthelden.

Das können wir dir schenken!

Das UT 2004 MEGA PACK bringt Patch, Bonus-Pack und neue Karten. Gratis!

UT 2004 | Mitte Dezember zog sich Epic Games den roten Mantel über und beglückte die Fangemeinde mit einem riesigen Weihnachtsgeschenk. Das *Unreal Tournament 2004 Mega Pack* beinhaltet nicht nur den letzten Patch 3369, sondern auch die bisherigen Bonuspakete sowie neue oder überarbeitete Karten. Dazu gehören fünf Assault Levels, zwei Deathmath-Karten und zwei Capture-the-Flag-Arenen. Besonders gefielen uns die Assault-Karte AS-BP2-Acatana, die bei der historisch nachgestellten Skaarj-Invasion im Acatana-Asteroidengürtel intensive Weltraum- und Bodenkämpfe verspricht, und AS-BP2-SubRosa. In diesem Level kämpfen Sie sich zu einer Liandri-Forschungseinrichtung vor und klauen die Originalpläne für den Redeemer. Mit dem *Mega Pack* bekommen *UT04*-Jünger jetzt alles auf einen Schlag. Unser Leben hat wieder einen Sinn! Marc Brehme

Info: www.unrealtournament.com

Unreal Tournament 2004	AUF DVD MEGA-PACK
AUTOR	Epic Games
FILENAME	ut2004megapack
VORAUSSETZUNG	Unreal Tournament 2004

PRO + CONTRA

- ✚ Alle Patches und Bonuspakete
- ✚ Geniale neue und runderneuerte Karten

FAZIT: „Ein absolutes Muss. Daran kommt kein UT 2004-Zocker vorbei."



Eine doppelläufige Schrotflinte richtet ungeheuren Schaden bei den Gegnern an.



Kurz bevor die Gegner das Zeitliche segnen, fangen sie Feuer.

Dich mach ich alt!

Mit UNREAL FORTRESS EVOLUTION kehrt der UT-Vater frisch geliftet zurück.

UT 2004 | Alte Säcke wie wir greifen schluchzend zum Taschentuch. Die erste Version des Mods *Unreal Tournament Evolution* ist erschienen und soll das Spielgefühl des ersten *Unreal Tournament* (1999) nahezu eins zu eins für *UT 2004* umsetzen. Dazu gehören Karten, Soundeffekte und Musik ebenso wie die ursprünglichen Waffen. Freuen Sie sich auf Wummen wie Dual Enforcers, Impact Hammer, Ripper. Da Valve noch an *Team Fortress 2* arbeitet und sonst nur *Beben*-Zocker die Gelegenheit hatten, die Fortress-Modi zu spielen, bietet der Mod eine willkommene Ergänzung zu den vorhandenen Mehrspieler-Modi von *UT 2004*. Um *UFE* spielen zu können, halten Sie sich bitte an folgende Installationsreihenfolge. Installieren Sie *UT 2004*, Patch 3339, das ECE-Bonuspack, Patch 3355 und erst danach den Mod. Mit höheren Patches oder dem *Mega Pack* ist die aktuelle Version noch inkompatibel. Marc Brehme

Info: http://unrealfortressevo.com

Unreal Tournament 2004	AUF DVD MOD
AUTOR	Diverse
FILENAME	UnrealFortressEvolutionPRBeta1
VORAUSSETZUNG	UT 2004 (V.3355)

PRO + CONTRA
- \+ Kurze Ladezeiten
- − Komplizierte Installation

FAZIT: „Schon die Alpha-Version zeigt das große Potenzial von Fortress Evolution."



Die Waffenfabrik brennt schon lichterloh und der letzte Nachschub kommt zu spät, um das Ruder noch herumzureißen.



Trotz der enormen Größe und dem Detailreichtum der Karte *Omaha Beach - Gate to the Normandie* ist die Darstellung sehr gut.

Gute Acht!

Tusch! Wir präsentieren die dritte Gewinner-Riege des ACT OF WAR-Map-Contest.

Act of War | Mit *Omaha Beach - Gate to the Normandie* hat diesmal FraGG3r aka Serdar Bellikli den 1. Preis unseres Karten-Bastelwettbewerbs abgeräumt. Seine Karte ist – wie Michelle Hunziger – eine wahre Augenweide. Wir sagen nur: sehr schöne Texturen, Partikeleffekte und Hintergrundklänge. Wenn Sie die mitgelieferte Sounddatei installieren, genießen Sie außerdem eine Geräuschkulisse, als hätten Sie eben zwei Superdöner verdrückt. Auch auf dem Treppchen stehen Marco Stumpe mit European Crisis (Platz 2) und Heike Fleck mit Rocky Desert auf dem dritten Platz. Heike ist auch mit ihrer Karte Theatre de la Guerre in unserem Map-Pack vertreten. Obendrauf haben wir weitere fünf Eigenkreationen der Fangemeinde gepackt. Eine davon ist sogar in drei Varianten (zwei, vier oder sechs Spieler) vertreten. Henry666 scheint viel Zeit in SibLiberty City investiert zu haben. Sehr schön. Marc Brehme

Info: www.planet-actofwar.de

Act of War	AUF DVD KARTEN
AUTOR	Diverse
FILENAME	paow_pcag_mappack5
VORAUSSETZUNG	Act of War

PRO + CONTRA
- \+ Durchdachtes Kartendesign
- − Auf Dauer zu wenig Abwechslung

FAZIT: „Preisgekrönte Qualität aus deutschen Landen. Noch Fragen?"

LIES MICH!

Inoffizieller Deathmatch-Mod

Brothers in Arms | Gearbox-Programmierer Jeffrey Broome hockte sich in seiner Freizeit und ganz privat an den Rechner und strickte einen inoffiziellen Deathmatch-Mod für *Brothers in Arms* und das Add-on *Earned in Blood*. Der Mod ist eher experimentell und bietet nur zwei Waffen. Wer einen Blick riskieren möchte, zieht sich die etwa sechs Megabyte großen Dateien auf den Rechner. (MB)

Info: www.botman2.com/zzDeathmatch

Fan-Spiel

Halo | Findige Fans von *Halo* haben für Ihren Lieblings-Shooter einen digitalen Schrein erbaut. *Halo Zero* ist ein 2D-Shooter, dessen Hintergrundgeschichte vor *Halo 1* spielt. Das Teil wiegt 21 Megabyte und steht zum Download bereit. Übrigens: Auch wenn Sie dem Französischen sicherlich nicht abgeneigt sind – diverse Übersetzungen sind bereits in Arbeit. (MB)



Info: www.halozero.new.fr

AUF DVD Natural Selection

Half-Life | Von der beliebten *Half-Life*-Mod *Natural Selection* ist die Version 3.1 erschienen. Neben dem Ausmerzen von Bugs wurden auch Änderungen an der Balance einiger Waffen, etwa den Handgranaten, vorgenommen. Außerdem jagen Sie die Aiens jetzt auch über die brandneue Karte *ns_shivax*. Schnell installieren. Den Mod finden Sie auf unserem Silberling. (MB)

Info: www.unknownworlds.com/ns

Garrys Mod

Half-Life 2 | Fragen Sie sich eigentlich nie, wo diese Screenshots herstammen, mit denen Kollege Iscitürk oftmals die letzte Seite verziert? Sie wissen schon, wo ein Combine vor Rebellin Alyx kniet und versucht, sie von den Vorzügen diverser Südfrüchte zu überzeugen? Das können Sie auch! Die witzige Fan-Modifikation *Garrys Mod* liegt mittlerweile in Version 9 vor und bringt Männer wie Frauen weltweit zum Experimentieren mit den Figuren aus Valves Vorzeige-Shooter. Nahezu jedes Objekt lässt sich frei positionieren und manipulieren. Probieren Sie es doch auch einmal aus. Vielleicht werden Sie mit Ihren Werken ja ebenso berühmt wie Garry? (MB)

Info: http://gmod.garry.tv

Neuer Glanz für extreme-players.de

Website | Exakt zum sechsten Jahrestag des Starts von extreme-players.de, nach über 14.000 News und mit 250 Gigabyte Dateien in der Datenbank, überraschte das Team seine Leser mit einen Relaunch der Webseite. Doch nicht nur kosmetisch wurde das Internetportal unserer Partner aufpoliert, auch unter der Haube wurden viele Veränderungen vorgenommen. Durch die Integration einer kompletten Konsolensektion bauen die Macher extreme-players.de zu einem Multiplattform-Portal um. Wir gratulieren zum Jubiläum und gelungenen Redesign und versprechen, auch weiterhin schön pervers zu bleiben. Genau wie ihr! (MB)

Info: www.extreme-players.de

Bloß nicht den Kopf verlieren!



Den Spieler im Vordergrund trifft die Honor Guard, die Eissplitter verschießt.



Spießen Sie Ihre gesammelten Köpfe auf das Totem in der Basis, um Ihre Kräfte zu stärken.

Hier geht es Ihnen an den Kragen. In BLOOD RITUAL könnten Sie ganz schnell den Denkapparat inbüßen.

UT 2004 | Viele Dinge sind schwer zu verstehen. Wie Angela Merkel zu ihrer Frisur kommt etwa. Oder auch, worum es in dem uralten Konflikt zwischen Skerji und Naguaar im Mod *Blood Ritual* geht. Ob die Entwickler Fans des Streifen *Predator* sind, können wir nicht sagen. Wohl aber, dass es in *Blood Ritual* wie in der Politik um den Nervenkitzel der Jagd, dem Bedürfnis nach Ehre und der Erniedrigung des Gegners geht. Und natürlich um das Blood Ritual selbst – der Jagd nach Köpfen. Der *UT*-Mod ist eine Mischung aus Team-Deathmatch und Capture the Flag: Ist ein Spieler erledigt, verliert er buchstäblich seinen virtuellen Kopf – den andere einsacken können. Dafür ist die Zeit allerdings mit 30 Sekunden knapp bemessen. Danach verwandelt sich das Haupt in Gammelfleisch und ist nutzlos. Jeder Spieler kann bis zu drei Köpfe mit sich herumtragen, die dabei konserviert werden. Gesammelte Köpfe bringen nur dann Punkte für das eigene Team, wenn Sie sie auf das heimatliche Totem spießen. Lecker, was? Dann verstärken Sie die auf der Karte verstreuten Runen. Diese Extras sind an strategischen Stellen platziert und verbessern Ihre Eigenschaften wie etwa Schnelligkeit, Unsichtbarkeit, Treffsicherheit oder Berserkerwut. Um auf den acht Karten zu überleben, sind Sie auf Ihre neuen Waffen mehr als angewiesen. Der Headhunter ballert rasiermesserscharfe Scheiben und macht Ihre Gegner buchstäblich im Vorbeigehen kopflos und verschießt im Sekundär-Modus ein energetisches Fangnetz. Passend zum kalendarischen Winter legen wir Ihnen auch die „Honor Guard" ans Herz. Die Wumme spuckt Eissplitter, die beim Aufprall explodieren, und ist auch als Eissplitterbombenwerfer zu benutzen. Wenn das nichts ist, dann können wir Ihnen wohl auch nicht mehr helfen!

Marc Brehme

Info: http://students.guildhall.smu.edu/bloodritual

AHOI, BROWSE!

www.gdynamite.de gamers dynamite



Piratenkriege.de macht Sie zum gefürchteten Freibeuter der Karibik.



In *Zombiegrinder 60.000* wehren Sie sich mit der Schrotflinte gegen Untote.

Geh doch mal surfen!

Beherzigen Sie unsere BROWSERSPIELE-Tipps, gibt es Augenklappen, Gesangsunterricht und Raumflotten.

Die Südsee scheint die Entwickler wirklich zu beflügeln. Stellten wir letzte Ausgabe das Piratenspiel *Dogs of the Seas* vor, schicken wir Sie auch diesen Monat hinaus aufs Meer. Das grafisch bisher schlichte Freibeuterspiel Piratenkriege (www.piratenkriege.de) erstrahlt in neuem Glanz. Das Entlein hat sich also zum Schwan gemausert. Das gilt auch für die Resonanz der Zocker, von denen sich mittlerweile 38.000 auf fünf Servern vergnügen. Egal ob Pirat oder Spanier: Um zum erfolgreichen Herrscher der Meere aufzusteigen, bauen Sie zunächst Ihre erste Kolonie auf. Hierfür buddeln Sie wie in vielen anderen Browserspielen nach Gold und Steinen, sägen Holz und pflanzen Farmen in die Botanik, denn Ihre Untertanen brauchen etwas zu beißen. Schließlich expandieren Sie durch neue Kolonien. Dem Erobererherz sind keine Grenzen gesetzt. Erfolgreiche Spieler haben teilweise mehrere hundert dieser Außenstellen. So sorgen Sie auch für genügend Rekruten, um eine schlagkräftige Armee aufzubauen. Clevere Spieler schließen sich einer Allianz an, um mit den neuen Freunden eine Verteidigung zu organisieren und den nächsten Raubzug zu planen. Sie mögen keine Kloppereien? Auch Pazifisten können Karriere machen: Schlagen Sie sich als Händler durch! Blöd: So haben Sie keine Chance auf eine gute Platzierung in der Rangliste.

MUSIK IST TRUMPF

Bei *Deutschland sucht den Superstar* rausgeflogen? Kein Problem. Wer in der Musikbranche trotz roter Karte von Bohlen Karriere machen will, für den gibt es hier die nächste Chance. Das Musikrollenspiel (www.musikrollenspiel.de) eröffnete vor kurzem einen neuen Server. Als Musiker müssen Sie es hier möglichst weit bringen. Also kaufen Sie Instrumente und üben kräftig. Blasen zum Beispiel. Trompete oder so. Ist die Nummer in der Gruppe Ihr Ding? Dann gründen Sie doch eine Band. Nachahmer von Daniel K. sollten es lieber als Tonstudiobetreiber versuchen, falls virtueller Ruhm und Kohle gefragt sind.

DURCH RAUM UND ZEIT

Abwechslung ist Trumpf: Das komplexe Browsergame *X-Wars: the Third Legend* (www.xwars.de) kennen Sie vielleicht noch aus Ausgabe 9/2003. Jetzt startet es in eine neue Runde. Während der spielerische Tiefgang unumstritten ist, war das Spiel bisher nicht sehr einsteigerfreundlich. Das soll nun anders sein. Die Galaxien sind zu Anfang frei wählbar. So können Sie eng mit Freunden kooperieren. Die so genannte Account-Sitting-Funktion und die Tipps im Spiel sind ebenfalls hilfreich, um sich schnell mit dem Spiel vertraut zu machen. Ein neues Kampf-System fördert und fordert gerade Neueinsteiger im vielfältigen Umgang mit den selbst designten Schiffen. Na, wenn es jetzt nicht klappt mit der ruhmreichen Karriere im Weltraum ...

Übrigens. Wollten Sie schon immer mal sehen, wie es aussieht, wenn Reiner Calmund vor englischen Hooligans flüchtet? Dann surfen Sie auf www.viceland.com/se/v2n2/htdocs/game.php, drehen die Boxen auf und nehmen Beine und Knarre in die Hand. Allein wegen der starken Mucke ein echter Genuss. Marc Brehme

KRASS. MEHR ACTION.



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

Heldverbesserer



Der russische T-26-Panzer zerlegt einen deutschen Königstiger.



Die neuen Fahrzeuge entsprechen den historischen Vorbildern bis ins Detail.

Neue Einheiten und Spielmodi bringt das SOLDIERS MP COMBAT UPGRADE.

Soldiers: Heroes of World War 2 | Nicht nur Fehlerbehebung, sondern echten Mehrwert bietet das Mehrspieler-Combat-Upgrade für *Soldiers: Heroes of World War 2*. Neue Mehrspieler-Modi und Fahrzeuge, satte zwölf frische Karten und kleinere Verbesserungen machen es zu einem Muss für *Soldiers*-Generäle. Neben den Standard-Modi (Deathmatch, Team-Deathmatch und Survival) geht es nun auch bei Assault, King of the Hill, Victory Points sowie Escort zur Sache. Im Assault-Modus verteidigen oder überrennen Sie gegnerische Stellungen. Während Sie bei King of the Hill strategisch wichtige Hügel möglichst lange halten, harren Sie bei Victory in spielentscheidenden Zonen aus, die mit Flaggen ausgewiesen sind. Verluste sind hier ebenso wie bei den Landtagswahlen der Grünen kein Beinbruch, denn diese Gebiete können natürlich zurückerobert werden. Im Modus Escort rumpeln Sie mit einem Konvoi aus Infanterie und Fahrzeugen von A nach B. Klar, dass Ihr Gegner eben dies mit allen Mitteln zu verhindern versucht. Einheiten und Fahrzeuge kaufen Sie ähnlich wie in *Battlefield* & Co. für Geld und Kommandopunkte. Darüber hinaus bekam jede Kriegspartei auch neue Einheiten spendiert. Die Briten gurken jetzt mit Crusader-Panzern und dem Mk II Daimler, die Amerikaner mit M36 Slugger, M4A3 Calliope und M26 Pershing über die virtuellen Schlachtfelder. Bei den russischen Einheiten stehen neuerdings auch ein T34-Minenräumfahrzeug, IS-2 und ISU-152 in der Garage. Deutsche Generäle freuen sich über den PZ-4D-Minenräumer, Jagdpanther und den Panzerwerfer 42. Außerdem wurden Arsenal und Spielmechanik aufgebohrt. So spezialisieren sich Infanterie-Einheiten auf bestimmte Waffengattungen und die Spielgeschwindigkeit lässt sich im Einzelspieler-Modus jetzt standardmäßig mit der Rückschritttaste regeln. Kratzen Ihre Soldaten ab, sieht das martialischer aus als im Hauptspiel. Die mitgelieferten zwölf neuen Karten eignen sich besonders gut für spannende Herausforderungen im Team. Da ist es nur praktisch, dass *Soldiers* durch das Upgrade auch Unterstützung für GameSpy Arcade und All Seeing Eye bietet. Das Starten von Mehrspieler-Partien im Internet ist damit so einfach wie die Einkommensteuerklärung in den Träumen eines Professors aus Heidelberg. Marc Brehme

Info: www.codemasters.de/soldiers

Soldiers: Heroes of World War 2 | AUF DVD | UPGRADE

AUTOR Codemasters
FILENAME soldiers_mp_combat_upgrade128
VORAUSSETZUNG Soldiers: Heroes of WW 2

PRO + CONTRA
- Klasse neue Spielmodi, Einheiten und Karten
- Grandiose Detailverliebtheit

***FAZIT:** „Ein absolutes Muss für passionierte Soldiers-Veteranen."*

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.
Joint Task Force	www.jtwhq.de	Die erste Anlaufstelle zu *Joint Task Force*. Vollgepackt mit Infos, ist die Website ein absolutes Muss für jeden Strategen.
Ghost Recon Advanced Warfighter	www.grawhq.de	Alle Informationen zum Ego-Shooter *Ghost Recon Advanced Warfighter* von Ubisoft. Ein pralles und informatives Depot.
F.E.A.R.	www.justfear.de	Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter

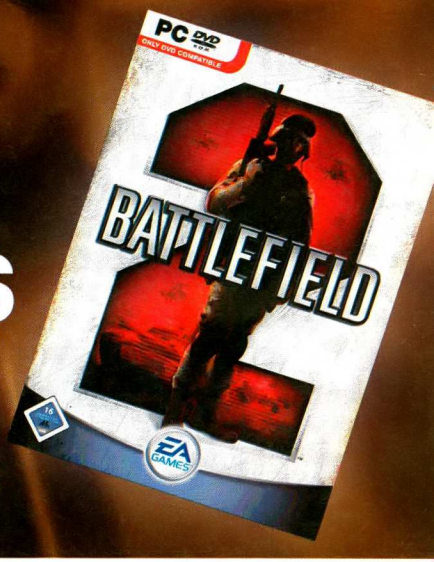
SENNHEISER COMMUNICATIONS



PC160

Das PC-160-Stereo-Multimedia-Headset wurde in enger Kooperation mit führenden Profi-Spielern der E-Sports-Szene entwickelt, um die ganz speziellen Anforderungen von Zockern 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 das 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 inklusive 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**
WICHTIG: 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. 002796)

(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 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

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

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

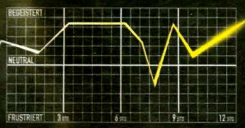
RANDEL KG | HAMBURG

LANGWEILER, WIR KRIEGEN EUCH!

TESTEN SIE DAS NEUE TEST-SYSTEM DER PC GAMES:

WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS

SIE LEBEN NUR EINMAL. ALSO VERSCHWENDEN SIE IHRE ZEIT NICHT MIT MIESEN SPIELEN. UNSER NEUES, REVOLUTIONÄRES TESTSYSTEM FÜR GAMES KENNT KEINE GNADE MIT FRUST UND LANGEWEILE. KOMPETENTE SPEZIALISTENTEAMS SPIELEN JEDEN TITEL KOMPLETT DURCH UND ZEIGEN MIT DER MOTIVATIONSKURVE



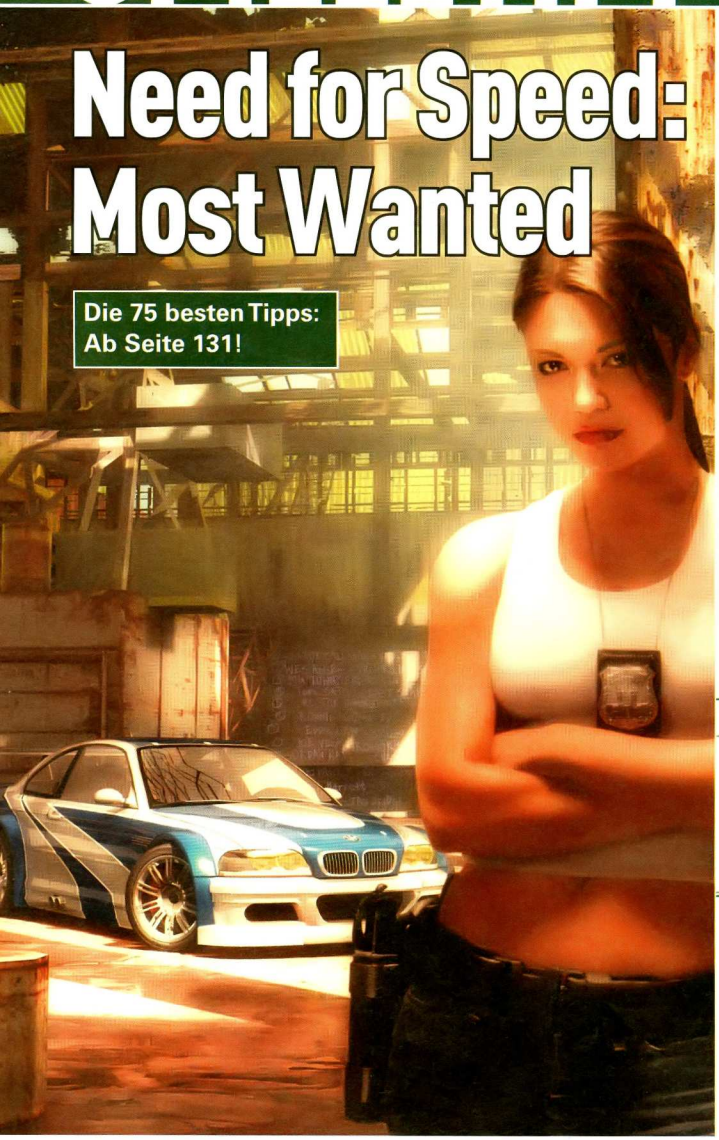
STUNDE FÜR STUNDE, WAS SIE ERWARTEN KÖNNEN. MIT DEM NEUEN TESTSYSTEM DER PC GAMES KOMMEN SIE TODSICHER ZUM BESSEREN SPIEL. FÄLLEN SIE HIER IHR URTEIL:

WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS

PC Games

WISSEN, WAS GESPIELT WIRD

SPIELETIPPS



Need for Speed: Most Wanted

Die 75 besten Tipps: Ab Seite 131!

KURZTIPPS

Black & White 2	Seite 126
Civilization 4	Seite 126
Die Unglaublichen 2	Seite 126
Gun	Seite 126
Prince of Persia: The Two Thrones	Seite 126
Psychonauts	Seite 126
Shattered Union	Seite 126
Stalin Subway	Seite 126

SPIELETIPPS

Age of Empires 3	Seite 137
Call of Duty 2	Seite 127
Need for Speed: Most Wanted	Seite 131

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*

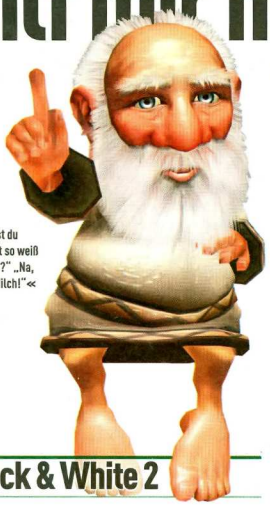
Täglich von 8 bis 24 Uhr
* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER LETZTEN MONATE AUF EINEN BLICK.

TITEL	AUSGABE
Act of War: Direct Action	6/05
Battlefield 2	8/05
Black & White 2	12/05
Brothers in Arms: Road to Hill 30	6/05
Call of Duty 2	1/06
Civilization 4	2/06
Codename: Panzers - Phase 2	9/05, 10/05
Conflict: Global Storm	11/05
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
Need for Speed: Most Wanted	1/06
Pariah	7/05
Prince of Persia: The Two Thrones	2/06
Quake 4	2/06
Serious Sam 2 Easter Eggs	12/05, 1/06
Stronghold 2	7/05
SWAT 4	7/05
The Movies	1/06
World of Warcraft	3/05, 5/05, 6/05, 10/05, 12/05
X3: Reunion	1/06

Hilf mir mal kurz!



»„Wie hast du deinen Bart so weiß bekommen?" „Na, mit Haar-Milch!"«

Black & White 2

• Wechseln Sie im Installationsverzeichnis in den Ordner **\data\balance** und erstellen Sie zur Sicherheit eine Kopie der Datei **gamebalancemiracle.txt**. Das Original öffnen Sie mit einem Texteditor, beispielsweise Wordpad. Dort finden Sie die Bezeichnungen für Sprüche und Wunder. Die erste Zahl gibt dabei jeweils an, wie viel Mana nötig ist, den Zauber auszuführen. Ändern Sie die Zahlen beliebig.

• Falls Sie richtig böse werden wollen, übernehmen Sie eine Stadt und entfernen Sie alle Einwohner sowie alle Essensvorräte. Dadurch bekommen Sie dauerhaft negative Punkte.

• Im vierten Land, in der Nähe der anfänglichen Stadt, gibt es einen Weg, der nach unten führt. Folgen Sie dem Weg. Sie finden einen Mann in einer Höhle. Nehmen Sie ihn auf und schleudern Sie ihn so weit wie möglich.

• Und noch ein Osterei hinterher: Starten Sie das Spiel. Gleich am Anfang, wenn das Lionhead-Studios-Logo erscheint, können Sie dieses „Gefäß" mit der Maus greifen und die ganzen Kugeln darin auf den Bildschirm schütten.

Psychonauts

Starten Sie das Spiel. Halten Sie die linke Umschalttaste gedrückt, während Sie die angegebenen Tastenfolgen eintippen (natürlich ohne die Kommata). Achtung, die Anschläge sollten relativ zügig erfolgen, sonst passiert nichts.

Tastenfolge	Wirkung
Leertaste, Mausrad, Mausrad, E, F, Linke Maustaste	99.999 Pfeilspitzen
X, X, F, E, Tabulator,F	Alles PSI-Kräfte
Tabulator, Mausrad, Tabulator, E, X, E	Verbesserte PSI-Kräfte
Tabulator, E, E, X, Leertaste, Mausrad	9.999 Leben
Mausrad, Leertaste, Tabulator, Tabulator, F, X	9.999 Munition

Gun

• Holen Sie sich ein Fass voll mit TNT aus der Badlands-Mine. Bei dem verlassenen Haus, wo ein Büffel grast, platzieren Sie das TNT-Fass nun auf der östlichen Seite außen links vom Kamin. Jagen Sie das Fass hoch. Die Explosion reißt ein Loch in den Boden, wo Sie Munition für alle Waffen finden.

• Gehen Sie zu der Hütte des Rothautjägers, die auf der Karte verzeichnet ist. Steigen Sie bei dem Gebäude links davon die ersten seitlichen Stufen hoch. An der Seite sollten Sie so etwas wie ein Abflussrohr sehen, auf das Sie springen. Darüber können Sie langsam durch die Wand ins Gebäude laufen. Links stehen drei Whiskeyflaschen, die Sie beliebig oft einsammeln können.

Andere Möglichkeit: Bei der Hecht-Ranch gehen Sie zu dem Schuppen bei der Windmühle. Dort stehen wiederum drei Whiskeyflaschen, die wieder erscheinen, nachdem Sie die Gegend verlassen.

• Stiefeln Sie nach Dodge City und zu dem tieferen Teil der Brücke. Auf der anderen Seite folgen Sie dem Pfad zu einer Strandhöhle. Neben Geld und Munition finden Sie dort Gesundheitsnachschub, der nach einer Weile wieder erscheint, wenn Sie nicht mehr in der Gegend sind.

• Sie können meistens mehr Geld bei den Kopfgeldjägermissionen verdienen, indem Sie die Gesuchten lebend abliefern. Falls Sie damit Probleme haben, versuchen Sie folgenden Trick: Erledigen Sie zuerst alle eventuell vorhandenen Bandenmitglieder oder Leibwächter, dann das Pferd des Gesuchten. Gehen Sie anschließend in den Nahkampf und greifen Sie sich den Gegner, wenn er benommen ist.

The Stalin Subway

Drücken Sie im Spiel die ^-Zirkumflex-Taste und geben Sie **godmode 1** ein. Nun sind Sie unverwundbar.

Shattered Union

Machen Sie eine Kopie der Datei **MainINIFile.ini** im Installationsverzeichnis unter **\Data\Other**. Führen Sie einen Rechtsklick auf das Original aus, wählen Sie **Eigenschaften** und entfernen Sie den Haken bei **Schreibgeschützt**. Öffnen Sie die Datei mit einem Texteditor und suchen Sie nach dem Eintrag

INT SellPercentageOfPurchaseCost=75

und ändern Sie den Zahlenwert auf einen Wert über 100. Wenn Sie im Spiel nun vorhandene Einheiten verkaufen, bekommen Sie den angegebenen Prozentsatz des Verkaufpreises.

Civilization 4

Wem die letztmonatigen Cheats nicht reichen, für den haben wir noch etwas auf Lager: Öffnen Sie unter **Eigene Dateien** unter **My Games\Sid Meier's Civilization 4** die Datei **CivilizationIV.ini** mit einem Texteditor wie dem Notepad. Ersetzen Sie im unteren Abschnitt die **0** hinter **CheatCode** wie gezeigt:

[; Move along]
CheatCode = chipotle

Sichern Sie die Datei. Per **Ö** öffnen Sie die Konsole; **help** zeigt Ihnen alle Befehle an. Per Tabulator-Taste vervollständigen Sie Befehle. Geben Sie **Game.toggleDebugMode** ein. Nun stehen Ihnen folgende Tasten zur Verfügung:

Tasten	Wirkung
Ctrl-W	Welteditor
Strg-D	Debug-Menü
Strg-U	Einheiten Debug-Menü
Strg-F11	FPS anzeigen
Strg-Umschalt-Linksklick	Objekt einfügen
Strg-→ (neben Eingabetaste)	Gewählte Einheit steigt auf, Stadt beendet derzeitiges Produkt
Umschalt-→	Gewählte Stadt steigt auf

Prince of Persia 3

Pausieren Sie das Spiel und drücken Sie die unten stehenden Tastenfolgen, entweder mit der Tastatur oder per Joypad. Sie sollten allerdings keine Zweitwaffe in der Hand halten:

Tastenfolge	Wirkung
↑↑↓↓←→←→↑↓↑↓	Kettensäge
←←→→↑↓↓↑↑↓	Babyspielhammer
→←→←↓↓↑↑↑↓↑↑↓↓	Telefon des Leidens
↑↓↑↓←→←→↑↓↑↓	Schwertfischwaffe

Ein Osterei: Spielen Sie, bis Sie zu dem großen Platz gelangen (vor der ersten Streitwagen-Sequenz, während Sie das zweite Mal den Dunklen Prinz steuern). In einer Ecke befindet sich ein Loch in der Decke, aus dem immer wieder Gegner kommen. Hängen Sie sich an die Platte in der Nähe, damit sich der Ausgang öffnet. Klettern Sie dann den Pfosten hoch, der dem Loch am nähesten ist. Eine weibliche Stimmte stellt Ihnen nun die Mannschaft vor. Alternatives Ende: Wenn Sie alle Lebens-Upgrades aufsammeln, dürfen Sie am Ende statt gegen Vizier gegen den Dunklen Prinz antreten.

Die Unglaublichen 2

Gehen Sie ins Secrets-Menü und geben Sie dort die folgenden Passwörter ein:

Passwort	Wirkung
FROZBOOM	Frozones Super Angriff
MRIBOOM	Mr. Incredibles Super Angriff
FROZPROF	1.000 Erfahrungspunkte für Frozone
MRIPROF	1.000 Erfahrngspunkte für Mr. Incredible

Call of Duty 2

CALL OF DUTY 2 schickt sich an, als Mehrspieler-Titel richtig in Fahrt zu kommen. Um den Start interessanter und einfacher zu machen, haben sich die Community ZoGGaZ und der Clan The Bloody Dogs[TBD] zusammengetan und die ersten Erfahrungen mit Waffen und Taktiken auf dem neuen Terrain zusammengefasst.

GRUNDLEGENDES FÜR MEHRSPIELER-PARTIEN

Orientierung am Radar

• Wie im Einzelspieler-Modus zeigen nun rote Punkte auf dem Radar kurzzeitig an, wo ein Gegner einen Schuss abgegeben hat. (Wussten Sie, dass der oder – fachsprachlich – das Radar eine Abkürzung für „Radio detection and range" ist? Nein? Heißt so viel wie „Funkmessung und -ortung") Natürlich funktioniert das im Umkehrschluss genauso. Ändern Sie deshalb Ihre Position schnellstmöglich, nachdem Sie einen Gegner unter Feuer genommen haben. Andernfalls können der Beschossene oder seine Mitspieler Sie auf der Karte orten, selbst wenn er Sie nicht direkt gesehen hat.

• Mittels Radar können Sie auch erkennen, wo sich Ihre Mitspieler aufhalten und wo die Zielpunkte liegen.

Schneller laufen

• Da Sie nicht mehr rennen können wie im Vorgänger, wechseln Sie auf die Pistole beziehungsweise Ihre leichteste Waffe, falls Sie sich schneller fortbewegen wollen.

Unbemerkt bewegen

• Suchen Sie sich sichere Wege, wenn Sie den Standort wechseln wollen. Achten Sie darauf, dass Sie sich nicht zu offen bewegen, nutzen Sie die Umgebung wie Gräben, Ruinen, Büsche als Deckung beziehungsweise Sichtschutz. Bleiben Sie dabei möglichst geduckt, so bieten Sie weniger Angriffsfläche und sind zugleich nicht zu hören sowie schwerer auszumachen.

Durch Nebel sehen

• Hat der Gegner Nebelgranaten geworfen, fahren Sie mit dem Fadenkreuz langsam über die Nebelwand. Dort verborgene Gegner werden durch das sich rot verfärbende Fadenkreuz entlarvt. Sie eröffnen dann lediglich noch das Feuer.

Ich wurde angeschossen, was soll ich tun?

• Wenn Sie getroffen wurden, gehen Sie schnell in Deckung und warten einige Sekunden, bis Sie sich wieder regeneriert haben. Im Umkehrschluss heißt das, falls Sie einen Gegner nur anschießen und ein paar Sekunden aus den Augen verlieren, ist er wieder genesen und kein leichtes Ziel mehr.

GRANATENTIPPS

Diese vermaledeiten Granaten erwischen mich immer

• Achten Sie genau auf die Granaten-Anzeigen und weichen Sie den explosiven Teilen schnell aus. In den meisten Fällen reicht die Zeit, um weit genug weg zu kommen. Laufen Sie genau in die entgegengesetzte Richtung oder stellen Sie sich schnell hinter eine Mauer.

Wurftipps

• Trainieren Sie das Granatenwerfen. Schleudern Sie die Dinger möglichst in einem hohen Bogen. Je länger eine Granate fliegt, desto weniger Zeit bleibt dem Gegner zum Ausweichen. Zudem können Sie Granaten indirekt werfen, also von Mauern oder Dächern abprallen lassen. Auf einigen Karten sind die Gebäude recht niedrig, sodass Sie die explosiven Eier dort auch rüberpfeffern können. Ihr Feind sieht so das anfliegende Ei nicht und wird erst durch das Granatensymbol gewarnt.

SCHÜTZENTIPPS

Ständiges Ballern bringt nichts!

• Geben Sie bei den automatischen Waffen nur kurze Salven ab, bei Dauerfeuer verziehen die Wummen zu stark.

Halten Sie beim Zielen vor!

• Abhängig von Ihrem Ping müssen Sie bei Gegnern, die in Bewegung sind, immer ein wenig in Laufrichtung vorhalten. Je höher der Ping, desto mehr halten Sie vor.

Lassen Sie sich nicht kalt erwischen

• Beim Nachladen Ihrer Waffe suchen Sie Deckung. Falls das nicht möglich ist, bleiben Sie unbedingt in Bewegung, in dem Sie im Zickzack laufen.

• Falls Sie auf der Lauer liegen, denken Sie daran, dass sich ein Gegner in geduckter Haltung problemlos an Sie heranschleichen kann. Lassen Sie sich wenn möglich von einem Mitspieler den Rücken freihalten und wechseln Sie ab und zu die Position.

Feuern Sie überlegt

• Vermeiden Sie es unbedingt zu schießen, wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Sie treffen können. Visieren Sie lieber einen Tick länger an, um den Gegner auch wirklich zu erwischen.

Aus dem Sprung heraus feuern

• Wenn Sie springen und gleichzeitig schießen wollen, bringen Sie am besten die Waffe in Anschlag, sonst treffen Sie gar nichts. Jedoch erfordert es einige Übung, um beispielsweise aus einem Haus zu springen und gleichzeitig einen Gegner aufs Korn zu nehmen.

Ansgar Steidle/-=ZoGGaZ=- und The Bloody Dogs [TBD]

www.zoggaz.net | www.the-bloody-dogs.de



Suchen Sie den Nebel mit dem Fadenkreuz ab. Falls sich ein Gegner unbemerkt vorbeischleichen will, färbt sich Ihr Fadenkreuz rot und Sie können das Feuer eröffnen.



Üben Sie, die Granaten richtig zu platzieren. Wenn Sie etwa in diesem Fall die Granate falsch werfen, fällt sie innen am Feind vorbei durch das Loch wieder nach unten.

Brecourt

Die Karte Brecourt ist bereits aus dem ersten Teil von *Call of Duty* bekannt. Sie ist geprägt durch drei große, offene Felder, welche durch hohe Hecken getrennt sind. Ein Schützengraben verbindet diese Areale. Deckung finden Sie in den Ruinen, hinter kleinen Hügeln und im Schützengraben. Laufen Sie nie über das offene Feld! Mit Rauchgranaten haben Sie hier zumindest etwas bessere Chancen. Es gibt drei MGs, zwei sind in den Ruinen und ein MG ist im Schützengraben. Zwar sind diese Waffen verlockend, doch sollten Sie nur spontan darauf zurückgreifen, falls tatsächlich mehrere Opponenten keck über den Acker huschen. Andernfalls sind Sie dort zu auffällig platziert und leichte Beute. Begeben Sie sich in die Ruinen auf dem großen Feld, sodass Sie den kompletten Überblick haben. Üben Sie sich in Geduld und begeben Sie sich nach jedem Schuss in Deckung. Benutzen Sie Gewehre, die für weite Entfernungen geeignet sind wie Kar98k oder M1Garand. Mit Nahkampfwaffen können Sie höchstens den Bunker in der Mitte verteidigen.



Burgundy

Burgundy ist das kleinste Szenario des gesamten Kartenaufgebots. Durch die kompakten Maße haben Sie garantiert immer einen Feind in Ihrer Nähe. Dadurch laufen die Gefechte recht rasant ab. Die meisten Gebäude sind gar nicht oder nur zum Teil begehbar. Es gibt jeweils ein Bauwerk im Osten und Westen, neben denen bei Capture the Flag die Flaggen platziert sind. Von dort aus können Sie mit den MGs im ersten Stock die Grünfläche in der Mitte der Karte sowie die Straße nördlich davon komplett abdecken, wobei sich die Schützen gegenseitig erreichen können. Diese Gebäude sind die idealen Ausgangspunkte, um etwas Ruhe in den Spielverlauf zu bringen. Suchen Sie sich dort eine vorteilhafte Stellung und bauen Sie sich eine schlagkräftige Strategie auf. Da die Karte ziemlich verwinkelt ist und kaum größere freie Flächen bietet, greifen Sie am besten auf die vollautomatischen Waffen wie MP44 oder Grease Gun zurück. Allerdings erfüllt hier je nach Spielweise auch die M1897 Trench Gun vollends ihren Zweck.



Carentan

Das Szenario Carentan war ebenfalls bereits bei der ersten Episode mit von der Partie. Es besteht aus einem Dorf und einem kleinen Feld. Eine Straße verläuft kreisförmig um das Dorf. Im Mittelpunkt steht ein großes Gebäude, welches als „Kellerhaus" bekannt ist. Konzentrieren Sie sich darauf, sich dort dauerhaft einzurichten, da es von großer strategischer Bedeutung ist. Halten Sie auf jeden Fall diesen Bereich, denn die meisten Gefechte spielen sich hier ab. Zudem haben Sie einen guten Überblick über einen Großteil des Dorfes und Sie gelangen über das Dach in das „MG-Haus". Der Schussbereich des dortigen MGs reicht aus, um weite Teile des Feldes, den Garten vor dem Kellerhaus und sogar das Kellerhaus selbst abzudecken. Der Gegner ist also gezwungen, zu Ihnen zu kommen und kann sich praktisch nirgendwo verstecken. Da es hier kein offenes Gelände gibt und Schnelligkeit angesagt ist, sind Sie mit den leichten Automatikwaffen wie MP40 oder Thompson gut bedient.



El Alamein

Im Westen nichts Neues lässt grüßen. El Alamein ist das einzige Gefecht in der Nacht. Es ist geprägt durch ebenen Sandboden mit einem Labyrinth aus Schützengräben. Die Karte ist sehr vielseitig, denn Sie haben hier die Wahl zwischen zwei verschiedenen Taktiken. Zum einem können Sie sich mit einer Automatikwaffe durch die Schützengräben kämpfen. Dabei ist darauf zu achten, dass Sie niemals aus den Schützengräben raussteigen, denn sonst sind Sie ein perfektes Ziel für feindliche Scharfschützen, die meistens auf Hügeln postiert sind. Für den Kampf in den Schützengräben ist die Trench Gun eine optimale Waffe. Die zweite Möglichkeit ist, selbst als Scharfschütze zu agieren. Entfernen Sie sich weit von den Schützengräben und suchen Sie sich hinter Hügeln und Kisten eine Position, von der Sie die Schützengräben gut im Blick haben. Passen Sie aber weiter auf feindliche Scharfschützen auf, die am anderen Ende der Karte lauern. Werfen Sie zudem einen Blick auf die MG-Stellungen, die ebenfalls sehr gefährlich für Sie sind.



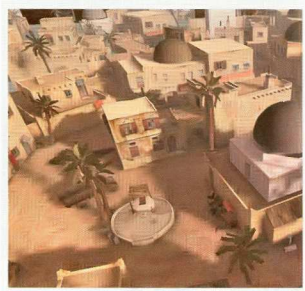
Leningrad

Leningrad hat ein quadratisches Format. Vier Gebäude bilden die äußere Begrenzung – alle sind begehbar, verfügen jeweils über zwei Etagen und bieten jede Menge Lücken zum Durchschießen. Zwischen diesen Häusern steht ein weiteres Gebäude, welches ebenfalls zwei Etagen besitzt. Begeben Sie sich möglichst nie in das mittlere Bauwerk, denn es ist von allen Seiten zugänglich und zu beschießen. Bleiben Sie in einem der Häuser am Rand. Das Hauptgebäude bildet die kleine Fabrik. Um in ein anderes Gebäude zu gelangen, gehen Sie außen herum, benutzen Sie nie die Straße! Durch die Mauern sind Sie dort geschützt. Seien Sie generell vorsichtig, wenn Sie Gebäude betreten – da es nur wenige gibt, treffen Sie in fast jedem auf Feinde. Vor allem in der Fabrik ist aufgrund der vielen unübersichtlichen Räume Obacht gefragt. Auf deutscher Seite bieten sich das Gewehr 43 und die MP44 an, auf russischer die Tokarev SVT-40 und die PPS42. Auch auf das MG neben der Fabrik sollten Sie ein Auge haben.



Matmata

Matmata spielt in der Wüste Tunesiens. Die Stadt ist stark verwinkelt. Neben den meisten Gebäuden stehen Leitern, sodass Sie auf die Dächer gelangen können. Achten Sie daher sowohl auf die Straßen als auch auf die Dächer. Meiden Sie große Plätze und bleiben Sie immer in der Nähe von Gebäuden. Es gibt hier eine Menge Deckungsmöglichkeiten wie Kisten, zerstörte Panzer und natürlich auch die Häuser selbst. Stehen Sie auf den Dächer niemals auf und nutzen Sie die Mauern als Schutz vor gegnerischen Kugeln. Ein Maschinengewehr auf einem Haus am Rande der mittleren Straße erreicht fast den gesamten Weg und ist somit eine vorteilhafte Position, um einen feindlichen Angriff zu stoppen. Über die niedrigen Gebäude können Sie ohne Probleme Granaten werfen. Nutzen Sie diesen Umstand aus, wenn Sie einen Kontrahenten beispielsweise an einer Häuserecke ausgemacht haben. So bekommt er sein Fett weg, ohne dass Sie direkt angreifen. Mit Automatikwaffen sind Sie hier gut gerüstet, in einer ruhigeren Dachposition sind die Gewehre nützlich.



Moscow

Ein Denkmal auf einem großen Platz stellt die Mitte der Karte dar, umgeben von einer zerstörten Mauer. Um den Platz verteilt stehen hohe Bauwerke, wobei das Verwaltungsgebäude und das zerstörte Hochhaus die entscheidenden sind. Die Entfernung dieser Gebäude zueinander ist sehr groß. Zwischen ihnen gibt es kaum Deckung, lediglich rund um den Platz bieten zerstörte Fahrzeuge Schutz. Das Verwaltungsgebäude besitzt einen Balkon in der zweiten Etage. Von dort ist es mit einer geeigneten Waffe leicht, feindliche Truppen auf dem offenen Gelände abzufangen. Das gilt auch für das zerstörte Hochhaus mit noch mehr Versteckmöglichkeiten. Durch den starken Schneefall und den Nebel ist es schwer, einen Gegner in einem anderen Gebäude zu erblicken. Seien Sie daher besonders vorsichtig, wenn Sie im Sichtfeld eines der Bauwerk sind. Durch die wenigen geschützten Positionen wählen Sie vornehmlich ein Scharfschützengewehr. Doch auch der Kar98k und die Mosin-Nagant sind hier nicht zu unterschätzen.



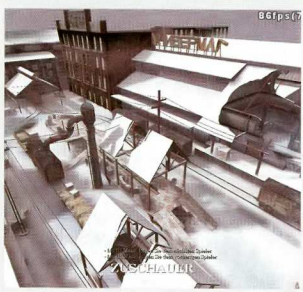
St. Mere-Eglise

St. Mere Eglise, auch Dawnville genannt, ist ebenfalls bereits aus *Call of Duty 1* bekannt. Jedoch ist die Karte in der neuen Version geschrumpft, sodass kein Zugang mehr zu den Hühnerställen existiert und kein Hintereingang zum Hotel. Die Stadt ist größtenteils zerstört. Rund um die Kirche geht es heiß her, dort toben die meisten Gefechte. Vom Hotel neben dem Denkmal und vom zweistöckigen Wohnhaus abseits der Kirche lässt sich die Straße dank einiger offener Stellen gut überblicken. Vermeiden Sie es, auf der Straße umherzulaufen, in den zerstörten Gebäuden rundum finden Sie genügend Schutz. Ein MG in der Kirche macht Ihnen den Zugang schwer. Jedoch können Sie an den Mauern auf der rechten Seite zu diesem MG vorstoßen, denn es kann Sie dort nicht erreichen. Die Ruinen zwischen der Kirche und dem Wohnhaus bieten Ihnen Schutz beim Überqueren, des Weiteren lässt sich die Straße von hier aus zum größten Teil überblicken. Bewaffnen Sie sich mit automatischen Nahkampfwaffen wie MP44 oder Thompson.



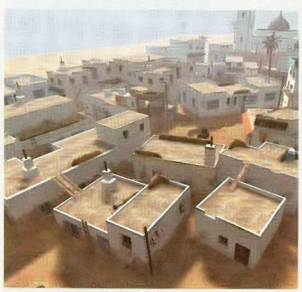
Stalingrad

Stalingrad ist auch aus dem ersten Teil von *Call of Duty* bekannt, allerdings war der Name bisher Railyard. Neben dem Bahnhof steht die Panzerhalle im Mittelpunkt, verbunden durch eine Reihe von Gebäuden. Vermeiden Sie den Gang auf die großen Plätze, vor allem vor der Panzerhalle. Die hohen Bauwerke am Bahnhof bieten eine gute Übersicht über die Gleise. Mit dem einen MG am Fenster erreichen Sie den gesamten Bahnhof und stoppen damit die Vormarschversuche der feindlichen Truppen. Falls Sie am Bahnhof unter Beschuss geraten, versuchen Sie, hinter das Rad eines Waggons zu gelangen. Weiterrennen bringt meistens nichts, da Sie für den Gegner über zu große Strecken sichtbar sind. Anders als im ersten *Call of Duty* gibt es zum Glück nun mehrere Möglichkeiten, vom Bahnhof in die Panzerhalle zu gelangen und umgekehrt. Für diese Karte ist jede Waffe gut geeignet, wobei am Bahnhof Kar98k oder Mosin-Nagant super sind, für die Panzerhalle und die anliegenden Gebäude sind Automatikwaffen die bessere Wahl.



Toujane

Toujane ist ähnlich aufgebaut wie Matmata. Auch hier kann man mithilfe von Leitern auf fast alle Häuser klettern. Durch Holzbretter haben Sie die Möglichkeit, von Dach zu Dach zu gelangen, um Ihre Position ständig zu ändern. Toujane ist relativ flach. Passen Sie deshalb auf den langen Straßen auf, denn es ist von den Dächern aus einfach, auch auf weite Entfernung zu treffen. Ohne Probleme können Sie Granaten über die Bauwerke schleudern. Die vielen Gassen bieten Schutz, behalten Sie aber die Dächer stets im Auge. In der Mitte von Toujane liegt ein kleiner Platz, zu welchem alle Straßen führen. Meiden Sie diesen, hier sind Sie ein leichtes Ziel, der Feind kann Sie von allen Seiten unter Dauerfeuer nehmen. Auf einigen Dächern stehen Sandsäcke, die Ihnen gute Deckung bieten. Geraten Sie auf den Dächern unter Beschuss, springen Sie einfach runter und warten ab, bis Ihre Energie wieder voll ist. Benutzen Sie eine Waffe, die zwar für den Nahkampf geeignet ist, aber auch auf weite Entfernung gut trifft, also etwa MP44 oder Bren LMG.



Caen

Caen: Eine zerstörte Stadt, die durch drei Querstraßen aufgeteilt ist. Der erste Stadtteil befindet sich um den Bahnhof. Die große offene Straße bietet Ihnen keinen Schutz. Begeben Sie sich daher in die vorgelagerten Gebäude. Im Mittelpunkt der Stadt steht ein großes Café, mit einer Reihe von Wohnhäuser gegenüber. Dazwischen liegt die zweite Querstraße. Begeben Sie sich in das zerstörte Gebäude am Rande der Straße und suchen Sie dort Deckung. Mit einem Gewehr ausgestattet, können Sie hier den Widersachern auflauern. Passen Sie aber auf, dass kein Feind unbemerkt das Gebäude von der Nebenstraße her betritt. Hinter dem Café befindet sich eine große Grünfläche mit einem MG-Nest, umrandet von einer teilweise zerstörten Mauer. Die MG decken die gesamte Hauptstraße ab. Von dem zerstörten Gebäude aus gelangen Sie durch den Hintereingangin zwei weitere Wohnhäuser, von denen aus Sie dieses Gebiet überschauen können. Achten Sie aber auf die Rückseite des Cafés.



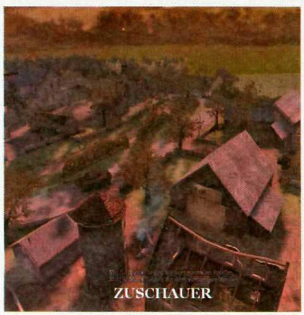
Villers-Bocage

Villers-Bocage bietet Ihnen ein trübes Schlachtfeld. Schlamm, Geröll und zerstörte Gebäude prägen diese Stadt. Hier werden Sie auf Ihr Können mit Automatikwaffen geprüft. Gehen Sie niemals in die Mitte der Stadt, sie ist sehr offen und bietet kaum Schutz. Begeben Sie sich in ein naheliegendes Gebäude, von dem aus Sie die Ruine in der Mitte und den umliegenden Platz gut einsehen können. Bewegen Sie sich schnellstmöglich und bleiben Sie immer in der Nähe eines Bauwerkes, wenn Sie die Stellung wechseln. Die vielen zerstörten Häuser bieten Ihnen gute Positionen, den Gegner bereits von Weitem auszuschalten. Verweilen Sie nie lange an einem Ort und fühlen Sie sich nie zu sicher. Die unübersichtliche Stadt macht es dem Gegner leicht, unbemerkt zu Ihnen vorzudringen, vor allem, da die meisten Gebäude mehrere Eingänge besitzen. Die Straße, welche die Stadt umrandet, ist zu meiden. Zwar gibt es dort Panzersperren und zerstörte Fahrzeuge, doch diese bieten lediglich auf einer Seite Schutz. Benutzen Sie Waffen für mittlere Distanz wie Gewehr43 oder BAR.



Beltot

Ein Graben beziehungsweise eine Straße spaltet dieses Farm-Szenario in zwei Teile. Über den Graben führen seitlich zwei Brücken. Auf beiden Seiten bieten viele begehbare Gebäude reichlich Deckung. Vor allem der Speicherturm gibt Ihnen eine gute Möglichkeit, den Gegner mit einem Scharfschützengewehr auszuschalten. Jedoch sind Sie dort oben an einer ziemlich exponierten Stelle, daher ist es wichtig, nach jedem Schuss sofort wieder Deckung zu suchen. Den Turm nehmen Sie am besten von der Seite in Angriff, üben Sie ein wenig, Granaten oben auf die Plattform zu werfen. Es ist eine gefährliche Angelegenheit, den Graben zu überqueren, denn durch das offene Gelände sind Sie dabei ein leichtes Ziel. Je nach Spielmodus versuchen Sie am besten, eine Hälfte des Areals zu kontrollieren. Den Graben behalten Sie dabei immer im Auge. Auf der Karte bietet es sich an, eine Waffe zu wählen, welche für alle Entfernungen geeignet ist, beispielsweise das Gewehr 43 oder BAR.



Leistungstipps

Um in *Call of Duty 2* bestehen zu können, sollten Sie für einen möglichst flüssigen Spielablauf sorgen.

Bevor Sie anfangen, im Spiel die Grafik zu ändern, starten Sie einfach den Mehrspieler-Modus und klicken auf **Server erstellen**. Wenn Sie im Spiel sind, drücken Sie die **^-Zirkumflex-Taste** (befindet sich unter **ESC**) und es erscheint ein kleiner Balken (Konsole) am oberen Bildschirmrand. Dort geben Sie **/cg_drawfps 1** ein. Jetzt sehen Sie am oberen rechten Bildschirmrand, wie viele Bilder pro Sekunde (Frames per Second, Fps) dargestellt werden. Suchen Sie sich eine Stelle, von der Sie einen freien Blick haben, ohne dass Sie auf eine Mauer oder ähnliches blicken. Merken Sie sich die Stelle und notieren Sie sich den Wert, der oben angezeigt ist. So können Sie die Wirkung der veränderten Einstellungen überprüfen. Jetzt fangen Sie an, die Grafikeinstellungen zu verändern: folgende finden Sie unter **Optionen** und dann unter **Grafik**:

Option	Empfohlener Wert
• Texturfilter	Am besten auf „Bilinear" stellen. Dadurch haben Sie zwar eine sichtbar schlechtere Grafik, was aber für den Mehrspieler-Modus nicht wichtig ist. Dafür läuft das Spiel besser.
• Antialiasing	Kantenglättung, auf „Aus" stellen. Dient wie der Testurfilter nur besserer Grafik, kostet aber einiges an Ressourcen und ist daher unnötig.
• Rendermethode	Bis zu einer CPU-Leistung von 3 GHz und einer Grafikkarte unter 256 MByte auf „DirectX 7" stellen.
• Bild-Synchronisation	Stellen Sie den Wert auf „Nein".
• Optimierung für SLI	Wählen Sie „Ja", wenn Sie mehrere Grafikprozessoren haben.
• Weiche Rauchkanten	Auf „Spielwelt" einstellen.
• Textureinstellungen	Standard ist „Automatisch", was aber nicht immer das Beste ist. Klicken Sie auf „Automatisch", um die Einstellungen zu verändern und stellen Sie ein:
	Texturqualität: Manuell
	Texturauflösung: Normal
	Normale Kartenauflösung: Normal
	Spekular-Kartenauflösung: Normal

Speichern (übernehmen) Sie alle Einstellungen und setzen Sie das Spiel neu in Gang. Jetzt starten Sie einen lokalen Server wie gehabt mit der Karte. Stellen Sie sich wieder an die gleiche Stelle und schauen Sie auch wieder in die gleiche Richtung. Nun sollten Sie einen wesentlich höheren Wert erreichen. Falls Sie die Fps-Anzeige nicht mehr wollen, blenden Sie sie mit **/cg_drawfps 0** aus. Etwas Feintuning können Sie noch über die Konsolenbefehle **/com_maxfps 150** oder **300** und **com_hunkMegs „512"** betreiben. Sollten Sie **Optimierung für SLI** gewählt haben, fügen Sie in der Datei **config_mp.cfg** im Spielverzeichnis unter **\main\players\NameDesSpielers** irgendwo den Eintrag **seta r_gpusync „1"** ein, mit dem vorangestellten Sonderzeichen (Kästchen), welches Sie vor den übrigen Befehlen finden. Mit diesem Parameter können Sie auch experimentieren, wenn Sie eine einfache Grafikkarte haben.

Waffenkunde

Die Waffen in *Call of Duty 2* decken ein breites Spektrum ab und sind je nach Spielweise und Karte zu wählen. Unterschiede gibt es natürlich bei Genauigkeit, Feuergeschwindigkeit und Durchschlagskraft. Eine gute Allroundwaffe ist die Klasse der Maschinenpistolen. Diese eignen sich besonders für Einsteiger, die noch nicht perfekt treffen. Zur Grundausstattung gehört eine Pistole, die Sie allerdings bei der erstbesten Gelegenheit gegen ein herumliegendes Gewehr tauschen sollten. So können Sie je nach Situation die passende Waffe wählen. Wir haben exemplarisch Waffen jeder Gattung herausgepickt, wobei die Pendants der übrigen Parteien fast die gleichen Eigenschaften aufweisen.

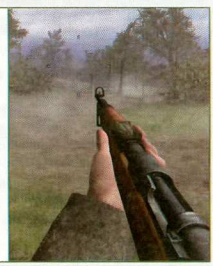
Maschinenpistolen

MP40/MP44: Beide Waffen eignen sich sehr gut für den Nahkampf und bei Auseinandersetzungen auf mittlerer Distanz. Mit der MP 40 sind Sie schneller unterwegs, fügen dem Widersacher aber weniger Schaden pro Treffer zu als mit der MP 44. Wenn Sie mit beiden gleich gut umgehen können, wählen Sie je nach Umgebung eine aus. In Sachen Präzision hat die MP 44 die Nase vorn, solange Sie einzelne Schüsse abgeben. So treffen Sie mit etwas Übung auch weiter entfernte Ziele noch punktgenau. Dafür verzieht die kleinere MP40 weniger bei Dauerfeuer und bewährt sich eher in verwinkelten Szenarien.



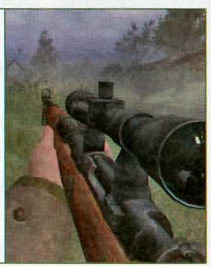
Karabiner

Kar98k/Gewehr 43: Beide Gewehre feuern präziser als die automatischen Waffen und lassen sich auf mittlere bis große Entfernungen gut gebrauchen. Der Karabiner Kar98k hat gegenüber dem Gewehr 43 noch mehr Durchschlagskraft, das Letztere hat dafür ein größeres Magazin und schießt um einiges schneller. Mit dem Kar98k genügt meist ein gut platzierter Treffer, um Angreifer abzuwehren. Aufgrund des langsamen Repetiervorgangs und des mit fünf Schuss kleinen Magazins ist das Gewehr nur nervenstarken, zielsicheren Spielern zu empfehlen. Mit den Gewehren nehmen Sie am besten Soldaten aus der zweiten Reihe aufs Korn.



Präzisionsgewehre

Zielfernrohr Kar98k: Der starke, aber langsame Kar98k kombiniert mit einem Zielfernrohr eignet sich nur auf weite Entfernungen. Deshalb sollten Sie sich mit den Präzisionsgewehren etwas aus dem Spielgeschehen zurückziehen. Die meisten Heckenschützen liegen in sicherer Entfernung und beobachten bestimmte Bereiche, um beispielsweise den Mitstreitern den Rücken freizuhalten. Brenzlich ist es natürlich, wenn ein Gegner plötzlich aus dem Nichts auftaucht. Aber da gilt wieder der gute Rat, sich schnellstens eine am Boden liegende Waffe zu besorgen. So kann man wechseln und sich entscheidend zur Wehr setzen.



Schrotflinte (Trench Gun)

Die Schrotflinte ist ausschließlich auf den Nahkampf beschränkt und daher nur in bestimmten Szenarien zu empfehlen. Und dort sollten Sie ebenfalls darauf achten, sich schnell eine brauchbare Zweitwaffe zu besorgen. Speziell im Häuserkampf, wo es schwer ist, zu zielen, entfaltet die Schrotflinte allerdings ihre volle Durchschlagskraft. Zudem ist die Waffe ideal, wenn Sie schnell voranpreschen wollen und den Gegner gern überrennen. Auf etwas größere Entfernung haben Sie dagegen praktisch keine Chance, einen Gegner zu erwischen. Da ist selbst die Pistole besser geeignet.



Need for Speed: Most Wanted

Kein Spiel lag häufiger unter Deutschlands Weihnachtsbäumen als der fulminante Streetracer NEED FOR SPEED: MOST WANTED. Mit unseren 75 Tipps katapultieren Sie sich im Nu an die Spitze der berühmt-berüchtigten Blacklist.

Tipp 1: Die Extra-Portion Speed

Mit einem kleinen Patch verwandeln Sie die Originalversion von *Need for Speed: Most Wanted* in die Black-Edition. Den Download finden Sie im Netz auf diversen Fanseiten. Da es kein offizieller Patch ist, übernimmt EA natürlich keinerlei Verantwortung für Inhalt und Funktionalität. Die Black-Edition enthält zehn zusätzliche Wagen (etwa einen 67er Camaro oder übelst frisierten BMW M3), etliche Boni und einen weiteren Rundkurs.

Tipp 2: Aller Anfang ist schwer

Zu Beginn haben Sie ein Budget von 30.000 Dollar. Am besten investieren Sie die Knete in den Fiat Punto. In Sachen Steuerung und Anzug ist der kleine Flitzer nämlich ein echtes Talent.

Tipp 3: Erste Spritztour

Neulinge sollten sich zunächst im Freie-Fahrt-Modus mit den Fahreigenschaften Ihres Vehikels sowie Rockports riesigem Straßennetz vertraut machen. Das ist einerseits entspannender als im Rennen, andererseits lassen sich so bereits im Vorfeld nützliche Abkürzungen und Unterschlüpfe entdecken. Eine zwanglose Spritztour empfiehlt sich auch dann, wenn Sie einen neuen Stadtteil freigeschaltet haben.

Tipp 4: Die Polizei ist überall

Achten Sie beim entspannten Cruisen stets darauf, das Gaspedal nicht zu stark durchzudrücken. Das ist zwar bei vielen der PS-starken Fahrzeuge leichter gesagt als getan, aus Rücksichtnahme auf die überall präsente Polizei aber zwingend vonnöten. Wer permanent Vollgas fährt, hat schneller als ihm lieb ist mehrere Blaulicht-Boliden an seiner Stoßstange kleben.

Tipp 5: Kein Risiko eingehen

Benutzen Sie den Freie-Fahrt-Modus ansonsten nur, um zu den Läden zu gelangen. Die Rennen wählen Sie besser über das Blacklist-Menü aus. Die Gefahr, bei der Anreise zu den Wettkämpfen von der Polizei entdeckt zu werden, ist viel zu groß.

Tipp 6: Neuen Wagen für lau

Die wertvollsten Boni finden Sie unter den ersten drei Markern. Hier gibt es nämlich die Fahrzeugbriefe der besiegten Gegner und damit ihr Auto zu gewinnen. Da Sie zwei Versuche haben, heimsen Sie mit einer Wahrscheinlichkeit von 66 Prozent den gegnerischen Wagen ein. Da diese Boliden schon voll ausgerüstet sind, sparen Sie sich die Kosten für Tuning-Teile und die zumeist aufwändigen optischen Verzierungen.

Tipp 7: Geldprobleme?

Gerade zu Spielbeginn ist Ihr Konto alles andere als prall gefüllt. Doch das ist kein Problem: Das Preisgeld eines jeden Rennens können Sie immer wieder abräumen, unabhängig davon, ob Sie es schon einmal gewonnen haben oder nicht. Es ist also problemlos möglich, einfache Rennen mehrmals nacheinander zu starten und mit einem erfolgreichen Abschneiden seinen Bargeldbestand drastisch zu vermehren. (Siehe auch Tipp 45.)

Tipp 8: Lassen Sie sich leiten

Wer keine Lust hat, dauernd auf die Karte zu linsen kann sich auch mithilfe des GPS-Systems zu seinem Ziel leiten lassen. Obacht: Zwar weist Ihnen Ihr Navi stets den kürzesten, aber nicht immer den schnellsten Weg.

Tipp 9: Bonus-Tunings

Wenn Sie ein Bonus-Tuning-Teil gewonnen haben, wird dieses nicht automatisch eingebaut. Hierzu begeben Sie sich zu einem Tuningshop und suchen das Hinterzimmer auf. Die Montage kostet allerdings nichts.

Tipp 10: Schummeln erlaubt

Wer seiner Karriere schnell ein wenig auf die Sprünge helfen möchte, gibt einfach die folgenden Cheats in dem Hauptmenü ein:

burgerking Schaltet die Burger-King-Herausforderung frei.
castrol Erweitert Ihren Fuhrpark um den Bonusflitzer Ford Castrol Syntec GT.
givemethegto Spendiert Ihnen den Pontiac GTO.
iammostwanted Schaltet alle Wagen frei.

Tipp 11: Gute Planung

Von den Blacklist-Herausforderungen brauchen Sie nur eine vorgegebene Anzahl zu erfüllen, um zum Duell zugelassen zu werden. Suchen Sie sich deshalb die Wettkämpfe heraus, die Ihnen am besten liegen. So kommen Sie in der Karriere am schnellsten voran.

Tipp 12: Gutes Gefährt

Wenn Sie zwei Burschen aus der Blacklist gestrichen haben, aber keinen der besiegten Wagen unter den Bonusmarkern finden konnten, kaufen Sie sich den Audi TT 3.2 quattro. Mit diesem Gefährt halten Sie die Konkurrenz bis zum siebten Platz der Blacklist locker in Schach. Der flotte Flitzer kostet schlappe 35.000 Dollar, ist aber aufgrund seiner Fahreigenschaften und den optimalen Aufmotz-Möglichkeiten jeden Cent wert.

Tipp 13: Schnelle Montage

Wenn Sie ein neues Tuning-Teil freigespielt haben, ist dieses mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnet. Um konkurrenzfähig zu bleiben, bauen Sie das gute Stück so schnell wie möglich ein. Wenn das Geld nicht ausreicht, absolvieren Sie die noch ausstehenden Herausforderungen oder wiederholen bereits gewonnene Rennen (siehe Tipp 7).

Tipp 14: Knastbruder

Selbst ein *Need for Speed*-Profi kommt nicht drumherum – das eine oder andere Mal schnappt die Polizei zu. Sparen Sie sich Ihre „Freikarten" möglichst lange auf und zahlen Sie die Strafe lieber in bar. Hierzu halten Sie sich stets um die 10.000 Dollar in der Hinterhand; der Betrag sollte auf jeden Fall ausreichen. Nach besonders langen und spektakulären Verfolgungsjagden kommt es vor, dass die Kaution wesentlich höher ausfällt. Dann



Bei Verfolgungsjagden mit der Polizei sind die blau markierten Verstecke oftmals die letzte Rettung vor einer Festnahme.



Ungewohntes Bild: Die schweren Einsatzfahrzeuge der Polizei lassen sich allenfalls durchs Rammen am Heck „beseitigen".



Ein Druck auf die Taste „M" ruft jederzeit die Karte auf. Läden oder Rennen sind mit Fähnchen markiert und per Navi ansteuerbar.

erst benutzen Sie die nach Rennen gewonnenen „Freikarten". Hinweis: Die hilfreichen Dinger finden Sie ebenfalls unter den ersten drei Bonusmarkern.

Tipp 15: Nicht verzagen

Wer in einem Rennen hinten liegt, selbst wenn das Minuten lang der Fall ist, sollte keinesfalls verzweifeln. Meistens bremsen nämlich die Gegner im letzten Drittel des Rennens ab oder bauen Unfälle. Alle Rennen bieten dank des gut ausbalancierten Schwierigkeitsgrads eine faire Chance, selbst gravierende Rückstände aufzuholen.

Tipp 16: Querfeldein

Abkürzungen sind ein zweischneidiges Schwert: Die meisten machen ihrem Namen zwar alle Ehre, sind aber bei Ortsunkenntnis nicht sonderlich effektiv, weil zahlreiche Hindernisse dem Streetracer das Leben schwer machen. So steht also das Auswendiglernen der örtlichen Tücken auf dem Programm. Kennt man diese, machen Abkürzungen oft den entscheidenden Unterschied aus. Um die besten fünf Gegner der Blacklist zu besiegen, ist eine fundierte Ortskenntnis ein Muss. Andernfalls sehen Sie von Ihren Opponenten nur den Auspuff.

Tipp 17: Selbstreparierende Infrastruktur

Kurios: Zerstören Sie während eines Rennens ein Hindernis, bleibt es bis zur Zieldurchfahrt verschwunden – anschließend ist es jedoch wieder vorhanden. Idealllinienfahrer freut das, da Hindernisse immer zu Lasten der Geschwindigkeit gehen. Im Freie-Fahrt-Modus werden Streckenobjekte jedoch fast im Minutentakt wiederhergestellt, bei den so genannten Pursuit-Breakern dauert es allerdings meist etwas länger.

Tipp 18: Erst denken, dann lenken

Der Schlüssel zum Erfolg bei vielen Rennmodi besteht nicht etwa aus pausenlosem Gasgeben, sondern einer sauberen Fahrweise. Denn wer in Kurven nicht in die Streckenbegrenzung knallt, kommt schneller weg. Ausweichmanöver sehen zwar nicht so spektakulär aus, bringen aber viel mehr als Rempeleien. Außerdem wichtig: Kontrolliertes Driften in der Kurve. Üben Sie mithilfe Ihres gewählten Eingabegeräts die Kurvenfahrten so lange, bis Ihr Wagen nicht mehr ausbricht.

Tipp 19: Es geht heiß her

Die „Heat-Level"-Anzeige gibt an, mit welcher Intensität die Polizei Sie sucht. Ab Stufe drei sind die Ordnungshüter richtig unangenehm, errichten Straßensperren und setzen den Polizeihelikopter ein. Die Anzeige sinkt, wenn Sie ein anderes, unverdächtiges Fahrzeug verwenden oder Ihr aktuelles Gerät so verändern, dass es die Polizei nicht mehr erkennt. Aus diesem Grund sollten Sie stets mehrere Boliden in petto haben. Dann kann Ihnen so gut wie nichts passieren.

Tipp 20: Bitte frisieren

In den Tuning-Werkstätten stehen sieben Kategorien zur Wahl. Für jede gibt es vier Ausbaustufen: „Race", „Pro", „Super-Pro" und „Ultimate". Die Kategorien wirken sich so aus:
Motor, Nitro: Geschwindigkeit
Getriebe, Turbo: Beschleunigung
Aufhängung, Reifen, Bremsen: Handling

Tipp 21: Ein echter Hingucker

Der ganze optische Schnickschnack sieht zwar klasse aus, wirkt sich aber nicht auf die Fahreigenschaften aus. Wer seinen Wagen verschönern will, wartet ab, bis das Heat-Level die Stufe drei erreicht. Jetzt haben Sie von den Ausgaben wenigstens den Nutzen, dass die Polizei Ihr Auto nicht mehr wiedererkennt.

Tipp 22: Prämienzahlung

Für jeden Fahrer, den Sie aus der Blacklist streichen, schalten Sie in der Regel ein bis zwei Zubehörteile frei. Wie erwähnt, sind diese mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnet und sofort einbaufertig. Achtung: Je länger Sie spielen, desto teurer die Einbauten.

Tipp 23: Die Meilensteine

Sie haben es eilig und wollen in der Rangliste der illegalen Streetracer so schnell wie möglich nach oben klettern? Dann sparen Sie sich die Veranstaltungen mit hohen Preisgeldern für später auf. Mit flotteren Wagen sind diese nämlich im Handumdrehen erledigt. Das hat den Vorteil, dass Sie schneller aufsteigen und nicht zu viel Zeit mit einem einzigen schweren Wettkampf verbringen.

Tipp 24: Hubschrauber

Alles Schlechte kommt von oben: Für diese überdimensionierten Schmeißfliegen gibt es keine Klatsche. Aber je unvorhersehbarer Sie die Fahrtroute gestalten, desto mehr Ruhe haben Sie vor den Polizei-Helikoptern. Außerdem helfen Tunnel und Brücken beim Abschütteln. Meiden Sie in jedem Fall offene und weite Straßen, wie Autobahnen oder den Park. Ist der Hubschrauber erst einmal gelandet, haben Sie keine Chance, an dieser blechernen Straßensperre vorbeizufahren.

Tipp 25: Vorsicht, Spoiler!

Front-, Heck-, Dach- und Seiten-Spoiler wirken sich nicht auf das Fahrverhalten aus. Bringen Sie die schnittigen Dinger erst an, wenn die Aufmerksamkeit der Polizei mal wieder zu groß ist. Im Verhältnis zu ihrem Nutzen sind die Teile viel zu teuer – sehen aber natürlich toll aus. Autos, die Sie per Pink-Slip gewonnen haben, sind in der Regel mit Spoilern ausgerüstet.

Tipp 26: Jetzt aber schnell!

Da die Anfängermodelle über wenig Abzug- und Endgeschwindigkeit verfügen, sollten Sie sich möglichst schnell das erste Nitro-Upgrade kaufen. Jetzt können Sie der Konkurrenz die Stirn bieten. Die Nitro-Erweiterungen gehören zu den wichtigsten Tuning-Möglichkeiten von *Need for Speed: Most Wanted*.

Tipp 27: Nicht jeder Schleichweg lohnt

Auf der Karte (während der Fahrt durch ein Druck auf „M" einsehbar) sind Abkürzungen und Schleichwege grau dargestellt, Straßen und Autobahnen sind weiß. Bevor Sie sich auf eine Abkürzung verlassen, sollten Sie im Freie-Fahrt-Modus testen, ob die geheime Strecke überhaupt einen Vorteil bringt. Oft verlieren Sie bei Abkürzungen unnötig Zeit, weil es dort vor Hindernissen nur so wimmelt. Weiterer Nachteil: Die Bodenbeschaffenheit ist meist alles andere als günstig, ein Fahrzeug mit guter Straßenlage also gerade auf rutschigerem Geläuf von Vorteil.

Tipp 28: Achten Sie auf Streckenrandobjekte

Wenn Sie bis zu zwei Hindernisse nacheinander umfahren, büßen Sie nur wenig Geschwindigkeit ein. Problematisch ist es erst ab dem dritten Objekt. Der Geschwindigkeitsverlust steigt nämlich mit jedem weiteren unmittelbaren Zusammenstoß exponentiell an. Im Klartext: Wenn Sie in eine Allee rauschen, achten Sie darauf, nach spätestens zwei gefällten Baumstämmen auf den richtigen Weg zurückzukehren. Bei Rennen, in



Nach erfolgreichen Rennen gewinnen Sie häufig Tuning-Upgrades, mit denen Sie Ihren Wagen in der nächsten Werkstatt frisieren.



Mit etwas Glück ziehen Sie nach dem Sieg gegen einen Blacklist-Konkurrenten dessen Auto aus den Bonusmarkern



Bitte lächeln: Bei den Fototicket-Rennen entscheidet die Höchstgeschwindigkeit über Sieg und Niederlage.

denen es auf jede Sekunde ankommt, ist kollisionsfreies Fahren in jedem Fall die bessere Wahl.

Tipp 29: Mehr Schubkraft

Großer Vorteil der Nitro-Anlagen: Sie füllen sich von selbst wieder auf. Es ist sinnlos, länger mit einem geladenen Turbo umherzufahren (Ausnahmen: Tipp 36 und 37), da Sie nur unnötig Schub verschenken. Deshalb gilt: Sobald die Anzeige voll ist, leeren Sie ihn ein gutes Stück. Achten Sie prinzipiell darauf, dass die Nitro-Anlage IMMER im Ladezustand ist.

Tipp 30: Und tschüß!

Da die Rennen meist auf einer geraden und breiten Straße beginnen, ist der Nitro-Einsatz direkt nach dem Start besonders sinnvoll. Gerade zu Beginn der Karriere sind die Gegner zu trottelig, um gleich Nitro einzusetzen und verlieren bereits auf den ersten Metern den Anschluss. Wenn die Konkurrenz nachzieht und mit hoher Geschwindigkeit von hinten herankommt, versuchen Sie, den gegnerischen Wagen auszubremsen oder abzudrängeln.

Tipp 31: Wie in Zeitlupe

In normalen Rennen hat der Einsatz des Speedbreakers (Zeitlupenfunktion) nur Nachteile. Der Wagen neigt zum Übersteuern und beim Umschalten auf Normalgeschwindigkeit kommt es schnell zu Verwirrung sowie ungewollten Karambolagen. Ausnahme: nächster Tipp.

Tipp 32: Straßensperren geschickt umgehen

Der Speedbreaker hat einen Vorteil: Er erhöht die Masse Ihres Wagens. Suchen Sie sich die größte Lücke in der Polizeisperre und rasen Sie möglichst schnell darauf zu. Kurz vor dem Einschlag schalten Sie den Speedbreaker ein und donnern wie ein Panzer durch die Barriere: Die Polizeiwagen fliegen wie Büchsen beim Dosenwerfen durch die Gegend, während Sie kaum die Richtung verziehen.

Tipp 33: Tatütata, die Polizei ist nicht mehr da

Scheinbar leiden die Polizeibeamten in *Need for Speed: Most Wanted* an akutem Gedächtnisschwund. Sobald Sie außerhalb ihrer Sichtweite sind, haben die Beamten Ihre Existenz vergessen. Das können Sie sich bei Straßensperren zunutze machen. Sobald Sie einen Hinterhalt auf der Karte entdecken, drehen Sie um und fahren in die entgegengesetzte Richtung davon. Ist die Barriere von der Karte verschwunden machen Sie wieder kehrt und siehe da: Die Polizei ist spurlos verschwunden. Gute Fahrt!

Tipp 34: Sprint-Rennen

Dabei geht es ums Ganze. Die Führungsposition erlangen und halten ist alles, was hier zählt. Zum Erreichen dieses Ziels ist es ratsam, Abkürzungen schnell zu nehmen oder Gegner von der Strecke zu drängeln, um die eigenen Siegchancen zu erhöhen.

Tipp 35: Runden-Rennen

Bei Runden-Rennen haben Sie den Vorteil des Kurzzeitgedächtnisses: In jeder folgenden Runde kennen Sie die Strecke ein bisschen besser und können auf unangenehme Hindernisse entsprechend reagieren. Praktisch: Die Gegner passen sich bei fast allen Runden-Rennen Ihrer Geschwindigkeit an. So lassen sich auch größere Rückstände noch aufholen.

Tipp 36: Knockout

Das ist die einzige Disziplin, bei der es sinnvoll ist, sich den geladenen Turbo bis zum Ende der Runde aufzuheben. Da nach jeder absolvierten Runde der Letzte aus dem Rennen fliegt, benötigen Sie den Schub, um Gegnerattacken abzuwehren beziehungsweise auf den letzten Metern an einem Kontrahenten vorbeizuziehen und nicht auszuscheiden.

Tipp 37: Radarfallen-Rennen 1

Dies ist mit Abstand die außergewöhnlichste Rennvariante. Auf der gesamten Strecke sind mehrere Blitzer positioniert. Wenn Sie an den ungeliebten Geräten vorbeifahren, wird Ihre Zeit festgehalten. Bis zum Ziel werden alle geblitzten Geschwindigkeiten zusammengezählt und derjenige mit den meisten Zählern gewinnt. Beachten Sie aber eins: Sobald der erste über die Ziellinie brettert, bekommen die Abgehängten pro Sekunde zehn Punkte subtrahiert. Lassen Sie sich also nicht allzu viel Zeit.

Tipp 38: Radarfallen-Rennen 2

Um eine möglichst hohe Geschwindigkeit bei den Blitzern zu erreichen, ist es sinnvoll, Nitro möglichst voll auszunutzen. Sparen Sie ihn sich solange auf, bis die Radarfalle zu blinken beginnt. Dann heizen Sie mit vollem Nitro-Boost durch die Fotoanlage. Sollten Sie kurz vor einem Blitzer dummerweise eine Kollision haben und nur wenig Kilometer pro Stunde auf den Tacho bringen, haben Sie keine Chance mehr, das Rennen für sich zu entscheiden.

Tipp 39: Mautstellen-Rennen

Ziel: Alles vermeiden, was nach Kollision aussieht, um rechtzeitig den jeweiligen Checkpoint zu passieren. Denn der Feind ist die Zeit und die verzeiht in diesem Modus überhaupt keine Ausrutscher. Auf offenen Strecken bietet sich der Nitro-Booster an und in engen Kurven eine vorausschauende Fahrweise. Nicht ärgern: Gegen Ende der Karriere sind die Vorgaben hier dermaßen knapp, das häufige Neustarts schlichtweg unvermeidlich sind.

Tipp 40: Drag-Rennen

Dieser Modus richtet sich wie bei *Need for Speed: Underground* an die Könner: Punktgenaues Schalten, gut dosiertes Gasgeben und halsbrecherische Ausweichmanöver mit dem Gegenverkehr machen die Drag-Wettbewerbe zu einer echten Herausforderung. Das Problem: Hat man den Schaltrhythmus erst einmal gefunden, sind die vielen, meist plötzlich auftretenden Hindernisse zu umfahren. Da sich die Autos hier wie auf Schienen bewegen, müssen Sie wesentlich schärfer lenken, um Karambolagen zu vermeiden.

Tipp 41: Drag-Rennen – Regel 1

Schalten Sie immer dann, wenn die Anzeige grün aufleuchtet. Und geben Sie stets Vollgas, ganz egal, was auch geschieht.

Tipp 42: Drag-Rennen – Regel 2

Drag-Rennen dauern maximal eine Minute und sind fest geskriptet. Im späteren Verlauf des Spiels sind die Wettkämpfe sehr schwer und es lohnt sich, den Gegenverkehr auswendig zu lernen. Wenn Sie wissen, wann und wo die zivilen Fahrzeuge erscheinen, fällt es wesentlich leichter, Ihre Widersacher in den Gegenverkehr zu drängen.

Tipp 43: Drag-Rennen – Regel 3

Um nicht in das ebenso dichte wie unübersichtliche Gedränge direkt nach dem Start zu geraten, zünden Sie sofort den Nitro und lassen die Verfolger hinter sich. Mit ein wenig Glück stören sich Ihre Feinde gegenseitig und Sie ziehen allein davon.



Die Ego-Perspektive sieht zwar gut aus, ist aufgrund der mäßigen Übersicht bei Polizeiverfolgungsjagden jedoch von Nachteil.



Solange Sie es mit den einfachen Streifenwagen zu tun haben, können Sie mit Vollgas durch die Absperrungen heizen.



Setzen Sie bei Rundenrennen gleich zu Beginn auf den Nitro-Boost, um dem Start-Durcheinander zu entkommen.

Tipp 44: Mehr Anlauf

Die leichtesten Meilenstein-Herausforderungen sind die Fototickets. Hier donnern Sie lediglich mit einer vorgegebenen Mindestgeschwindigkeit über einen bestimmten Streckenabschnitt. Lassen Sie sich Zeit – Sie haben so viele Versuche, wie Sie wollen. Bei späteren Fototickets ist die Geschwindigkeitsvorgabe allerdings so hoch, dass sich diese mit manchen Autos gar nicht erfüllen lässt. Dank unseres Tricks klappt es aber trotzdem: Fahren Sie vom Startpunkt weg ein ganzes Stück rückwärts. Mit genügend Anlauf erreichen Sie anschließend problemlos das geforderte Tempo.

Tipp 45: Kinderleicht an Geld kommen

Mautstellen-Rennen stellen im Normalfall kein Problem dar. Ziel ist es, die Strecke in einem bestimmten Zeitlimit zu absolvieren. Vorteil: Da Sie gegen die Uhr antreten, schlagen Sie sich nicht mit nervigen Konkurrenten herum. Trotz des niedrigen Schwierigkeitsgrades zu Spielbeginn sind die Prämien relativ hoch. Ein einfache Art und Weise, um schnell an Geld zu kommen.

Tipp 46: Geben Sie ruhig auf

Sollten Sie in einem Rennen bereits früh in Rückstand geraten, seien Sie nicht zu eitel, um einfach auch mal aufzugeben. Drücken Sie die **Escape**-Taste und wählen Sie „Rennen neu starten". Sie haben dadurch keinerlei Nachteile und sparen Zeit. Allerdings: Werfen Sie die Flinte aber auch nicht zu früh ins Korn (siehe Tipp 15).

Tipp 47: Verfolgungsjagden

Die Verfolgungsjagden mit der Polizei zählen zweifelsohne zu den unterhaltsamsten Bestandteilen des gesamten Spiels. Aber gelegentlich auch zu den ärgerlichsten: Wer nämlich die omnipräsenten Ordnungshüter nicht mehr abschütteln kann, weil sie einfach überall stehen, beißt verdammt schnell in die Tastatur. Eine Lösung für dieses Problem sind die Cool-Down-Plätze. In diesen Unterschlüpfen verharren Sie so lange, bis Sie die Polizei aus den Augen verloren hat – was maximal zwei Minuten dauert.

Tipp 48: Gehen Sie in Deckung

Die Alternative zu den Cool-Down-Unterschlüpfen: Sie parken an einer schlecht einsehbaren Stelle, während die Bullen vorüberrauschen. Beide Varianten funktionieren allerdings nur, wenn die Polizei beim Einschwenken nicht in Sichtweite ist; idealerweise direkt nach einem Pursuit-Breaker.

Tipp 49: Chaos bringt Kohle

Wenn im späteren Verlauf von *Need for Speed: Most Wanted* Ihre Kopfgeldanzeige zu niedrig ist, um von den Blacklist-Fahrern ernst genommen zu werden, benutzen Sie den Freie-Fahrt-Modus. Mit einem schnellen Wagen ist es kein Problem, in kürzester Zeit mächtig viel Chaos anzurichten und die Aufmerksamkeit der Polizei zu erregen. Das höchste Kopfgeld erhalten Sie für ausgeschaltete Blaulicht-Mobile und benutzte Pursuit-Breaker. Nehmen Sie den Wagen, der aktuell am stärksten gesucht wird, um möglichst viele Ordnungshüter auf den Plan zu rufen. Je mehr Polizisten an Ihrer Stoßstange kleben, desto schneller geht die Kopfgeldanzeige nach oben.

Tipp 50: Lassen Sie sich bei Meilensteinen nicht kriegen

Bei den Meilenstein-Veranstaltungen gibt es einen Kniff: Wenn Sie einen guten Lauf haben, erfüllen Sie die Anforderungen von diversen Meilensteinen gleichzeitig und bekommen mit einem Durchgang gleich mehrere erledigte Wettbewerbe gutgeschrieben. Damit dies geschieht, müssen Sie am Ende unbedingt der Polizei entkommen – ansonsten war die ganze Anstrengung für die Katz.

Tipp 51: Achtung vor der anfangs dummen Polizei

Zu Beginn des Spiels benehmen sich die Ordnungshüter häufig sehr merkwürdig. Sie bauen vermeidbare Unfälle oder biegen urplötzlich grundlos ab. In den meisten Fällen ist das sehr praktisch. Spielen Sie jedoch gerade eine Meilenstein-Herausforderung, bei der Sie einer bestimmten Anzahl von Polizisten entkommen sollen, kann dieses Verhalten ganz schnell ein großes Problem darstellen. Deshalb fahren Sie solange in gemäßigtem Tempo vor der Streife her, bis diese Verstärkung ruft. Dann kann die Jagd losgehen.

Tipp 52: Suchen Sie Pursuit-Breaker

Die praktischen Helfer sind auf der Karte mit einem Dreieck gekennzeichnet. Achten Sie darauf, dass der Abstand zu den Verfolgern nicht zu groß ist. Mit ein wenig Übung können Sie bis zu fünf Streifenwagen auf einen Schlag ausschalten.

Tipp 53: Route zum Abschütteln der Verfolger

Praktisch: Nach jeder abgeschlossenen Hetzjagd tauchen die Pursuit-Breaker an derselben Stelle wieder auf. Merken Sie sich eine passende Route zwischen den einzelnen Markierungen. So entsteht eine Art Hausstrecke die Sie immer wieder verwenden, um Verfolger abzuschütteln.

Tipp 54: Spielen Sie Rammbock

Wenn Sie ein oder zwei Streifen verfolgen, brauchen Sie nicht extra zu einem Pursuit Breaker zu sausen. Vier bis fünf gezielte Rammattacken reichen aus, um normale Polizeiwagen zu stoppen. Das funktioniert jedoch nicht bei den wuchtigeren Sondereinsatzkommandos!

Tipp 55: Ab in die Stadt

Generell gibt es in der Innenstadt mehr Möglichkeiten (Pursuit-Breaker, Seitenstraßen und Hinterhöfe), die Polizei loszuwerden, als in den ländlicheren Gefilden.

Tipp 56: Die Biege machen

Die beste Kurventechnik? Langsam auf der Ideallinie hineinfahren und am Scheitelpunkt schnell herausbeschleunigen – „Fast in & slow out" („Schnell rein und langsam raus") ist eine der typischen Anfängerkrankheiten, die viel Zeit kosten.

Tipp 57: Machen Sie eine Vollbremsung!

Vollbremsung in den Kurven? Klingt blöd, aber hilft, um extrem scharfe Kurven zügig zu bewältigen. So funktioniert's: Drücken Sie bei still gehaltenem Lenkrad knapp 50 Meter vor der Kurve volle Kanne auf die Breme und warten Sie, bis der Wagen fast steht. Schlagen Sie nun das Lenkrad voll ein und treten Sie das Gaspedal durch. Das Ergebnis: Der Wagen kurvt zwar etwas ungelenk vondannen, aber unfallfrei und viel schneller als die Konkurrenz.

Tipp 58: Driften

Beim Driften empfiehlt es sich, kurz vor dem Kurveneingang auf der gegenüberliegenden Straßenseite zu fahren. So kann man leicht abbremsen, frühzeitig einlenken, den Kurvenscheitelpunkt passieren und zum Kurvenausgang schon wieder beschleunigen, ohne übermäßig an Geschwindigkeit eingebüßt zu haben. Vorsicht: Ist der Wagen bei Kurveneintritt übermäßig schnell, bricht er dennoch aus. Diese Möglichkeit ist nur bei Kurven bis 90 Grad sinnvoll.

Tipp 59: Haarnadelkurven

Bei diesen engen Kurven ist es angemessen, vor Kurveneintritt und am Außenrand der Kehre stark zu bremsen und danach Richtung Innenkurve zu beschleunigen. Wichtig ist, dass die Vorderreifen beim Hauptlenkvorgang genug Bodenhaftung besitzen.

Tipp 60: S-Kurven

S-Kurven lassen sich, je nach Kurveneinschlag, auf gerader Linie durchfahren (von Innenseite zu Innenseite). Nehmen Sie aber trotzdem den Fuß vom Gas, wenn Sie keinen der Scheitelpunkte rasieren möchten.

Tipp 61: Rummsfallera

Eine besonders effektive Art, Gegner in die Wüste zu schicken: Schließen Sie zum Vordermann auf und warten Sie in Lauerstellung, bis ein großes Hindernis (Tunneleingang, Häuserblock) in Sicht ist. Überholen Sie jetzt mit Hilfe des Nitros. Sind Sie fast am Gegner vorbei, rammen Sie ihn so, dass er an das Hindernis klatscht. Passen Sie auf, dass Sie dabei nicht die Kontrolle über Ihren Wagen verlieren.

Tipp 62: Erwischt?

Wenn Sie von der Polizei umzingelt sind und die „Verhaftungsanzeige" schnell steigt, hilft nur der brutale Einsatz der Nitro-Anlage. Lassen Sie sich nicht abseits der Straße einkeilen und versuchen Sie, auf einen griffigen Untergrund zu gelangen. Sonst drehen Sie sich nur peinlich im Kreis und die Gesetzeshüter überwältigen Sie.

Das ist Ihr Fuhrpark!

PC Action ist Probe gefahren und stellt Ihnen alle Fahrzeuge von *Need for Speed: Most Wanted* vor.

	Auto	Preis	Stärke(n)	Schwäche(n)	Wann verfügbar?
1	Aston Martin DB9	90.000	Handling	Geschwindigkeit	Blacklist #7
2	Audi A3 3.2 quattro	32.000	Handling, Geschwindigkeit	Beschleunigung	Blacklist #15
3	Audi A4 3.2 FSI quattro	35.000	Geschwindigkeit, Handling	Beschleunigung	Blacklist #14
4	Audi TT 3.2 quattro	35.000	Handling, Geschwindigkeit	Beschleunigung	Blacklist #15
5	BMW M3 GTR	–	Geschwindigkeit	Handling	Blacklist #1
6	Cadillac CTS	32.000	Geschwindigkeit	Handling	Blacklist #12
7	Chevrolet Cobalt SS	26.000	Geschwindigkeit	Handling	Zum Spielstart
8	Dodge Viper SRT 10	98.000	Geschwindigkeit, Beschleunigung	Handling	Blacklist #6
9	Fiat Punto	27.000	Beschleunigung	Geschwindigkeit	Zum Spielstart
10	Ford GT	270.000	Geschwindigkeit, Handling	Beschleunigung	Blacklist #4
11	Ford Mustang GT	32.000	Geschwindigkeit	Handling	Blacklist #12
12	Lamborghini Gallardo	120.000	Handling	Geschwindigkeit	Blacklist #6
13	Lamborghini Murciélago	265.000	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Blacklist #4
14	Lexus IS	27.000	Handling	Beschleunigung	Zum Spielstart
15	Lotus Elise	48.000	Handling	Geschwindigkeit	Blacklist #8
16	Mazda RX-7	31.000	Geschwindigkeit	Handling	Blacklist #9
17	Mazda RX-8	32.000	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Blacklist #12
18	Mercedes-Benz CLK 500	75.000	Handling	Beschleunigung	Blacklist #8
19	Mercedes-Benz SL 500	75.000	Geschwindigkeit	Handling	Blacklist #11
20	Mercedes-Benz SLR McLaren	300.000	Handling	Geschwindigkeit	Blacklist #3
21	Mitsubishi Eclipse	30.000	Geschwindigkeit, Handling	Beschleunigung	Blacklist #14
22	Mitsubishi Lancer Evolution VIII	36.000	ausgeglichen	ausgeglichen	Blacklist #11
23	Pontiac GTO	35.000	Geschwindigkeit	Handling	Blacklist #10
24	Porsche 911 Carrera S	75.000	Handling	Beschleunigung	Blacklist #7
25	Porsche 911 Turbo S	105.000	Handling	Geschwindigkeit, Beschleunigung	Blacklist #5
26	Porsche Carrera GT	280.000	Handling	Geschwindigkeit	Blacklist #3
27	Porsche Cayman S	60.000	ausgeglichen	ausgeglichen	Blacklist #10
28	Renault Clio V6	40.000	Geschwindigkeit	Handling	Blacklist #13
29	Subaru Impreza WRX Sti	42.000	ausgeglichen	ausgeglichen	Blacklist #9
30	Toyota Supra	40.000	Geschwindigkeit	Handling	Blacklist #13
31	Vauxhall Monaro VXR	35.000	Geschwindigkeit	Handling	Blacklist #10
32	VW Golf GTI	35.000	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Zum Spielstart



Tipp 63: Sichern ist sicher

Auch wenn *Need for Speed: Most Wanted* extrem stabil abläuft und nur selten abstürzt, einen einfachen, aber sehr effektiven „Trick" sollten Sie in jedem Fall beherzigen. Nach jedem gewonnenen Rennen, nach jeder Meilenstein-Herausforderung oder Verfolgungsjagd lohnt es sich, das Spiel abzuspeichern. Dazu müssen Sie sich in einer Ihrer Garagen befinden, die Sie über das Pausenmenü anwählen.

Tipp 64: Stoß ans Heck und weg!

Es kommt oft genug vor, dass der Spieler trotz hilfreicher Tipps mal in einer Straßensperre stecken bleibt, besonders bei einem höheren Fahndungslevel und wuchtigeren Fahrzeugen der Einsatzkräfte. Wenn gar nichts mehr hilft, steuern Sie mit Höchstgeschwindigkeit aufs Heck des Polizeiwagens zu. Hier löst ein Crash am meisten Drall aus und schrottet bis zu drei Streifenwagen. Außerdem verlieren Sie auf diese Weise nur wenig Tempo.

Tipp 65: Fahren Sie der Polizei davon

Und zwar im Wortsinn: Wir wissen nicht, ob es sich hierbei um einen Bug handelt. Fakt ist: Fährt man vom riesigen Campus zur Autobahn Richtung Westen, stößt man unweigerlich auf eine Abfahrt, die zum Stadion führt. Kurioserweise fährt die Polizei hier partout nicht rein, was zum Abhängen oder Abkühlen ideal ist.

Tipp 66: Machen Sie sich das Streetracer-Leben leichter

Es gelingt Ihnen trotz mehrerer Neustarts nicht, ein bestimmtes Rennen als Sieger zu beenden? Dann klicken Sie auf „Freie Fahrt" und erkunden die Strecke haargenau. Machen Sie sich auf die Suche nach Abkürzungen, möglichen Hindernissen und alternativen Routen! Wenn Sie schon dabei sind, gucken Sie außerdem nach potenziellen Verstecken, um im Fall der Fälle auch der Polizei rasch zu entkommen.

Tipp 67: Zerstören Sie die Polizei-Formationen

Einer einzelne Streife zu entkommen, ist einfach. Eine erfolgreiche Rammattacke genügt, um sich dem unerwünschten Verfolger zu entledigen. Oder Sie nutzen den Nitro und düsen mit Top-Speed einfach davon. Kommen die Gesetzeshüter allerdings gleich im Dutzend, ist vorausschauendes Fahren angesagt. Die Beamten kreisen einen gern mal ein oder versuchen, Ihr Fahrzeug im Kamikaze-Stil frontal zu rammen. Da hilft nur Ausweichen, eine Kehrtwende oder ein gezielter Drängler in das Zentrum der blechernen Blaulicht-Gruppierung. Das zerstört nämlich die effektive Polizeiformation und die Freunde und Helfer müssen sich neu gruppieren. Die Zeit können Sie nutzen, um das Weite zu suchen.

Tipp 68: Nagelstreifen

Diese fiesen, fast nicht sichtbaren Spaßverderber haben schon so manchen Raser mehr Gummi geben lassen, als er eigentlich vorhatte. Hier hilft nur vorausschauendes Fahren oder geschicktes Ausweichen mithilfe der Zeitlupenfunktion – denn oftmals gibt es nur eine winzige Stelle, an der Sie sich durchmogeln können. Aber Vorsicht: Schon ein geplatzter Reifen bedeutet meist das vorzeitige Aus. Bei Nagelfallen ist Ausweichen oder Umkehren oft besser als eine Kollision mit Polizeifahrzeugen, weil der Zusammenstoß oft das eigene Auto in die Falle katapultiert.

Tipp 69: Pursuit-Breaker mal anders

Was die wenigsten wissen: Mit den Pursuit-Breakern zerlegen Sie nicht nur die Polizeikarren in Kleinteile, Sie halten damit während der Rennen auch Ihre Gegner auf Distanz. Im Gegensatz zu den Streifenwagen werden deren Autos zwar nicht zerstört, aber für wenigstens fünf Sekunden aufgehalten.

Tipp 70: Das große Finale – Prolog

Zum Ende des Spiels treffen Sie auf Razor, die Nummer eins der Blacklist. Als dieser Ihren Sieg nicht akzeptiert und im gleichen Moment wild fluchend von der Polizei festgenommen wird, nutzen Sie die Gunst des Augenblicks zur Flucht. Zum Missfallen von Kommissar Cross, der im finalen Showdown alle verfügbaren Ordnungshüter von Rockport auf Sie hetzt. Jetzt erleben Sie erst- und letztmals den Heat-Level 6 – herzlichen Glückwunsch.

Tipp 71: Das große Finale

Das einzige Motto lautet: Nichts wie weg! Bei einer derartigen Polizeipräsenz empfiehlt es sich, in den vielen Straßenschluchten der Stadt die Ordnungshüter auf Abstand zu halten. Meiden Sie Sackgassen und großspurige Autobahnen, hier lassen Sie sich zu leicht einkreisen. Wechseln Sie häufig die Richtung und rammen Sie Polizeiwagen aus dem Weg. Sobald Sie an Tempo verlieren oder gar stehen bleiben, ist die PS-Hatz so gut wie verloren. Nach knapp fünf Minuten meldet sich die von der Renngöre zur Polizistin mutierte Mia auf Ihrem Handy und verrät Ihnen den Weg zu einem geheimen Unterschlupf. Steuern Sie das Versteck schnellstmöglich an, aber passen Sie auf, dass Ihnen auf den letzten Metern keine Polizei an den Fersen klebt. Haben Sie das Versteck erreicht, ist der Karriere-Modus gewonnen. Natürlich steht es Ihnen frei, weiterhin an offenen oder bereits absolvierten Rennen teilzunehmen und die Polizei zu ärgern.

Tipp 72: Es gibt noch mehr zu tun

Im Gegensatz zum Vorgänger *Need for Speed: Underground 2*, bei dem mit Ende der Karriere auch das Spiel vorbei ist, geht es bei *Need for Speed: Most Wanted* noch weiter. Und zwar mit der Herausforderungs-Serie, die Sie übers Hauptmenü anwählen. Hier warten knapp 60 Rennen aller bekannten Varianten mit steigendem Schwierigkeitsgrad und teuflisch guten Computergegnern.

Tipp 73: Schalten Sie weitere Boni frei!

Das Durchspielen der Herausforderungs-Serie lohnt sich durchaus. Neben diversem Tuning-Zubehör schalten erfolgreiche Rennfahrer hier sogar neue Wagen wie den Mercedes Benz SL 65 AMG frei.

Tipp 74: Steuerberatung gratis

Über das ideale Eingabegerät von *Need for Speed: Most Wanted* streiten sich PC-Rennfahrer rund um den Globus. PC ACTION rät: Benutzen Sie ein Gamepad! Auch wenn Lenkrad und Tastatur ebenfalls optimal funktionieren, lässt sich mit ihnen nicht ganz so perfekt wie mit den handlichen Steuerknüppeln durch die Kurven driften und der Polizei ausweichen. Aber gerade darauf kommt es bei den im Spielverlauf immer stärker herausfordernden Rennen an.

Tipp 75: Darf's ein bißchen mehr sein?

Wer noch mehr aus seiner Version von *Need for Speed: Most Wanted* herausholen will, sollte einen prüfenden Blick auf diverse Fanseiten (etwa www.nfs-planet.de oder www.nfs-center.de) werfen. In der Download-Sektion dieser und anderer Webseiten finden Sie zahlreiche Programme und Trainer, mit denen Sie sich mehr Geld zuschustern können, Ihr Fahndungslevel senken oder sogar eine bescheidene Cockpit-Perspektive aktivieren. Da diese Dateien nicht von Electronic Arts kommen, übernehmen die Kanadier natürlich keine Verantwortung für Inhalt oder Funktionalität.

Christian Sauerteig



Bei Drag-Rennen ist das rechtzeitige Timing beim Schalten und Gasgeben das A und O. Achten Sie auf den Gegenverkehr!



Karriere erfolgreich absolviert? Dann starten Sie die Herausforderungs-Serie, in der Sie zahlreiche Boni und neue Wagen freispielen.



Die rot markierten Pursuit-Breaker bringen – nachdem Sie durchfahren sind – Gebäude zum Einsturz und Gegner zum Stehen.

Age of Empires 3

In Mehrspieler-Partien zockt man Sie regelmäßig ab? Das muss nicht sein! AGE OF EMPIRES 3-Profis haben uns ihre Lieblingsstrategien verraten und diese stellen wir nun Heft für Heft vor.

PC ACTION WEISS BESCHEID

Wer schon mal gegen einen Profi-Spieler angetreten ist, hat sich mit Sicherheit diese Frage gestellt: Wie kann der Typ so schnell mit so vielen Einheiten auftauchen und meine Siedlung platt machen? Die Antwort ist meist sehr einfach: Professionelle Spieler lernen so genannte Baureihenfolgen (buildorders) auswendig, mit denen sie ohne Zeitverlust ein bestimmtes strategisches Ziel erreichen. Ganz klar: Wenn Sie auch ein paar Baureihenfolgen beherrschen, sind Sie (vielleicht nicht ganz, aber fast) so gut wie die professionellen Vorbilder. PC ACTION stellt Ihnen ab dieser Ausgabe einige für Einsteiger und Fortgeschrittene geeignete Strategien vor.

GRUNDLEGENDE STRATEGIEN

In jedem Echtzeit-Strategiespiel gibt es drei Grundtaktiken:

1. Der Rush (früher Angriff)
2. Der Tech (später Angriff)
3. Wirtschaftliche Expansion

Der Rush (früher Angriff)

Unter einem Rush versteht man einen Angriff zwischen der fünften und zehnten Spielminute, mit dem man einen unvorbereiteten Gegner entweder komplett besiegt oder so schwer schädigt, dass dieser wirtschaftlich und militärisch nicht mehr auf die Beine kommt.

1. Das erste Ziel eines Rush sind die Arbeiter des Gegners. Besitzt Ihr Gegenspieler keine Holzfäller, Nahrungssammler und Minenarbeiter mehr, gehen ihm schnell die Rohstoffe aus.

2. Anschließend sind Schlüsselgebäude wie Kasernen oder das Dorfzentrum einzureißen, um dem Gegner den Rest zu geben. Aber Vorsicht: Reagiert Ihr Widersacher schnell und schickt seine Leute zur Verteidigung in Abwehrtürme oder in sein Dorfzentrum und produziert nebenbei eigene Soldaten, verlieren Sie zu viele Einheiten. Ziehen Sie sich in solchen Fällen aus dem Schussradius der Gebäude zurück und belagern Sie die feindliche Siedlung. So kann der Gegner nicht weiter expandieren und Rohstoffquellen wie Tierherden, Wälder und Minen sind für ihn nicht mehr zugänglich.

3. Währenddessen bauen Sie Ihre eigene Wirtschaft aus, damit Sie einen Vorteil erspielen und keine Patt-Situation entsteht. Und dies ist auch das Schwierigste an einem Rush: Sie kämpfen (dabei sollten Sie möglichst wenig eigene Einheiten verlieren und viele Feinde ausschalten) und bauen zur selben Zeit die eigene Siedlung weiter auf und produzieren Soldaten nach. Um dies zu erleichtern, lohnt es sich, wichtige Produktionsgebäude wie das Haupthaus und die Kasernen auf Tastaturkürzel (zum Beispiel Shift + 6) zu legen, damit Sie während der Kämpfe in der Basis nachbauen können, ohne sich von den kriegerischen Auseinandersetzungen zu entfernen.

Der Tech (später Angriff)

Mit dieser Strategie versuchen Sie so schnell wie möglich die technologischen Voraussetzungen für einen höheren Einheitentyp zu erforschen, um den Gegner mit überlegenen Truppen anzugreifen.

1. Beispiel: Spielen Sie die Franzosen, arbeiten Sie gezielt auf den Kavallerietyp Veteran-Kürassier hinaus. Bis Sie aber Kürassiere ausbilden können, bauen Sie in der Regel wenig bis keine Kampfeinheiten, um die für den Fortschritt nötigen Rohstoffe nicht zu verschwenden. Hier liegt auch die große Schwäche des Techs: Sie sind in dieser Phase verwundbar. Das Risiko können Sie jedoch etwas verringern, indem Sie ein bis zwei Außenposten in Ihrer Basis errichten oder sich mit nahegelegenen Indianerstämmen verbünden und dort einige Kämpfer zur Verteidigung ausbilden.

2. Ist das angestrebte Zeitalter erreicht und sind die zur Produktion notwendigen Gebäude errichtet, bilden Sie die angestrebte Einheit am Fließband aus und greifen den Gegner sofort an. Wenn Sie schnell genug waren, haben Sie sich einen technologischen Vorteil erspielt und überraschen Ihren Gegner, während dieser nur minderwertigere Einheiten wie Armbrustschützen in die Schlacht werfen kann.

3. Lassen Sie aber zu viel Zeit zwischen dem Erreichen der angestrebten Epoche und der Massenproduktion der Kampfeinheiten verstreichen, verspielen Sie Ihren Vorteil wieder.

Wirtschaftliche Expansion

Viele Spieler – besonders Strategie-Neulinge – bauen erst ihre Siedlungen voll aus und sammeln extrem viele Rohstoffe, um am Ende eine riesige Armee aufzustellen und den Gegner mit der gesamten Streitmacht anzugreifen. Diese Strategie ist auch bei professionellen Spielern nicht unüblich, allerdings dürfen Sie sich dabei nicht zu viel Zeit lassen und sollten gezielt in Richtung Feindbasis expandieren.

1. Der Trick besteht darin, dem Gegner wichtige Rohstoffquellen rechtzeitig abzunehmen. Besonders beliebt: Sie beuten eine Goldmine nahe der Feindbasis aus und stellen zur Sicherung eine kleine Armee und ein bis zwei Abwehrtürme auf. Gerade zu Anfang wird es Ihr Gegenspieler nicht wagen, Ihnen die Rohstoffe streitig zu machen. So bekommen Sie die Ressourcen und Ihr Gegenspieler schaut in die Röhre – zumindest in der Theorie.

2. Was bei Strategiespielen wie *Command & Conquer* oder *Warcraft 3* aufgrund der



Greifen Sie bei einem Rush am besten erst einmal verwundbare Handelsposten oder Arbeiter an, die sich etwas vom Dorfzentrum entfernt befinden. So schwächen Sie relativ risikolos Ihren Gegner.



Bevorzugen Sie den Tech, produzieren Sie sobald wie möglich eine größere Truppe der angepeilten Einheiten und schlagen umgehend mit voller Kraft zu. Zeit verlieren heißt hier das Spiel verlieren.

Wirtschaftliche Expansion (Kartenkontrolle)

Eine bei Einsteigern übliche Strategie ist die wirtschaftliche Expansion. Wir zeigen Ihnen, wie Sie damit auch gewinnen.





Belagern Sie den Gegner mit Ihren Truppen permanent. Er darf seine Siedlung weder mit Kampfeinheiten noch mit Dorfbewohnern verlassen. Einige Karten wie Great Lakes sind jedoch besser für diese Strategie geeignet als andere, da natürliche Hindernisse wie der See in der Mitte der Karte den Gegenspieler in seiner Expansion behindern. Offene Karten wie Yukon sind für die Expansionsstrategie relativ untauglich.



Eine Seeblockade ist bei der Karte Great Lakes das Tüpfelchen auf dem i. Sie hindern den Gegner nicht nur am Ausbruch, mit Mörsern ausgestattete Schiffe und Fregatten können die feindliche Basis auch beschießen. Auf diese Weise haben schon viele Spieler die halbe Siedlung eingebüßt und schauten der Zerstörung hilflos zu. Wenn Ihr Gegner keine eigenen Schiffe hat, hilft ihm nur ein massives Aufgebot an Kanonen.

begrenzten Rohstoffe wunderbar funktioniert, ist bei *Age of Empires 3* schwieriger. Zwar können Sie den Gegner mit der Wegnahme von Minen, Wäldern und Handelsposten verlangsamen; durch Fabriken, Plantagen, Mühlen und Marktplätzen kann Ihr Gegenspieler aber – genau wie Sie – unendlich viele Rohstoffe produzieren. Allerdings dauert es eine Weile, bis die dafür notwendigen Zeitalter erreicht und die passenden Gebäude aufgestellt sind. In der Zwischenzeit können Sie kostengünstiger ernten, abbauen und eine große Armee aufstellen. Aber: Wie beim Rush oder Tech ist der Zeitpunkt Ihres Angriffs enorm wichtig. Lassen Sie Ihren Gegner seine Basis maximal ausbauen, kämpfen Sie wie Don Quichotte gegen Windmühlen.

3. Haben Sie größere Rohstoffreserven gehortet und eine Armee von 200 Einheiten aufgestellt, dringen Sie in die feindliche Siedlung ein. Der Gegner wird sich mittlerweile gut verschanzt haben, eine langwierige Belagerung mit Mörsern ist also der Normalfall. Achten Sie immer darauf, dass Sie regelmäßig Kampfeinheiten nachbauen, damit Ihr Gegner keinen Moment der Schwäche geboten bekommt und einen Ausfall wagen kann. Es empfiehlt sich, eigene Produktionsstätten (etwa Festungen, Kasernen, Ställe, Galeonen) direkt vor den Toren der feindlichen Siedlung zu bauen und bereits während der Kämpfe weitere Soldaten auszubilden, damit Ihre Armee Nachschub hat.

4. Einen großen Nachteil hat diese Strategie: Die meisten *Age of Empires 3*-Karten sind so groß, dass feindliche Arbeiter durch den Belagerungsring schlüpfen und im Verborgenen Rohstoffe abbauen können. Das Schlüsselwort heißt hier: Kartenkontrolle. Nur wer die Spielkarte beherrscht, ist erfolgreich.

WELCHE STRATEGIE IST DIE BESTE?

Die wirtschaftliche Expansion ist prinzipiell am einfachsten zu spielen, führt bei *Age of Empires 3* aber selten zum Erfolg, besonders wenn Sie einen erfahrenen Gegenspieler vor sich haben. Der Tech ist von der Spielweise her ebenfalls relativ simpel und bietet gute Gewinnchancen, wenn Sie nicht allzu früh angegriffen werden oder sogar einen Rush erfolgreich abschlagen. Der Rush ist für geübte Spieler die beste Strategie, da Sie als Angreifer immer die Initiative haben und der Verteidiger permanent zum Reagieren gezwungen ist. Indianer spielen zudem eine wichtige Rolle, wenn Sie früh angreifen wollen. Allerdings brauchen Sie für einen erfolgreichen Rush ein gutes Einheiten-Management und Sie sollten zwei Sachen gleichzeitig tun können: Angreifen und die Basis weiter aufbauen.

DEN FEIND IM BLICK BEHALTEN

Egal für welche Strategie Sie sich entscheiden, behalten Sie Ihren Gegenspieler immer im Auge. Nutzen Sie Ihren Helden oder Indianerspäher, um ab und zu nachzuschauen, welche Strategie Ihr Gegner wählt. Bereitet er sich auf einen Rush vor, sollten Sie passende Verteidigungseinheiten produzieren und die Attacke für den Angreifer verlustreich abschlagen. Hier ein paar gute Verteidigungskombinationen:

Welche Einheit gegen was einsetzen?
Armbrustschützen gegen Schwertkämpfer
Schwertkämpfer/Armbrustschützen gegen Pikeniere
Pikeniere gegen Reiter
Reiter/Armbrustschützen gegen Schwertkämpfer

Versucht Ihr Gegner zu techen oder setzt er auf wirtschaftliche Expansion, sollten Sie ihn mit einem schnellen Rush erledigen oder mit ein paar Soldaten kontinuierlich beim Aufbau stören. Oder stellen Sie fest, dass Sie auf Reiter techen, Ihr Gegner aber schon massenweise Pikeniere gebaut hat? Seien Sie in solchen Situationen flexibel und strukturieren Sie um. Baut er viele Pikeniere, bilden Sie Plänkler aus. Oft sind ausgewogene Mehrspieler-Partien ein Hin und Her. Den Sieg fährt meist der nervenstärkere und umsichtigere Spieler ein. Oliver Haake



Greift Ihr Gegner mit Musketieren (1) an, halten Sie am besten mit kampfkräftigen Plänklern (2) dagegen.



Setzt der Gegenspieler auf Kavallerie (1), sollten Sie auf jeden Fall einige Musketiere zu Plänklern ausbilden.



Musketiere (1) halten sich ebenfalls allein gegen feindliche Kavallerie (2), erleiden jedoch größere Verluste.

Die Spanier

Marlon Welter, alias [TmG]Xzanthor, spielt am liebsten die Spanier und hat eine erstklassige Rush-Strategie parat.

Bereits während der Entdecker-Epoche kann der Held (Scout) mit seinen Kampfhunden stark verteidigte Schätze erbeuten, die für andere Zivilisationen erst später erreichbar sind. Im zweiten Zeitalter machen sich die Nachschubkarten der Heimatstadt bemerkbar. Nutzen Sie militärische Nachschubkarten wie „7 Rodeleros", können Sie einen frühen Angriff (Rush) starten. Setzen Sie stattdessen auf Ressourcen- oder Dorfbewohner-Karten, expandieren Sie rasch oder erforschen frühzeitig höhere Technologien. Im dritten Zeitalter steht dem Spanier neben dem kampfkräftigen Rodelero eine weitere einzigartige Einheit zur Verfügung: der Lanzenreiter. Diese Kavallerieeinheit verursacht bei Infanteristen besonders viel Schaden, was ihn zu einer schwer zu bekämpfenden Einheit macht. Befindet sich der Gegner noch in der Kolonialzeit, hat er praktisch keine Chance, sich effektiv zu verteidigen. Selbst Pikeniere sind den Lanzenreitern unterlegen. Erst die im Festungszeitalter verfügbaren Dragoner haben eine reelle Chance.



Level 6 Deck



Level 20 Deck


Name: Marlon Welter
Nickname: [TmG]Xzanthor
www.trademark-gamers.com

Marlon Welter: Den Indianer-Rush können Sie zwar schon mit einer Level-1-Heimatstadt spielen, ab Level 6 sind jedoch einige hilfreiche Nachschubkarten verfügbar, die den Rush erleichtern. Mit einer Level-20-Heimatstadt kommt der Indianer-Rush richtig in Fahrt.

RUSH MIT INDIANERN

Eine der wohl effektivsten Taktiken ist der Indianer-Rush. Gelangen Sie möglichst schnell ins Kolonialzeitalter und greifen Sie dann mithilfe von Indianern den Gegner binnen der ersten Spielminuten an. Hier einige Indianerstämme, die dafür besonders gut geeignet sind. In Klammern die Spielkarte, auf denen die Stämme angesiedelt sind:

Indianerstamm (auf Spielkarte zu finden)
Nootka (Saguenay, Yukon)
Irokesen (New England, Great Lakes)
Inca/Tupi (Pampas)
Azteken/Maya (Sonora, Yucatan)
Cherokee/Seminole (Bayou/Caroline)

Die Startphase

1. Schicken Sie alle Dorfbewohner zur Jagd, damit Sie vor der dritten Spielminute im Dorfzentrum die Erforschung des Kolonialzeitalters beginnen können. Wählen Sie als Epochenbonus den Außenposten und 200 Goldstücke aus.

2. Sind die nötigen 800 Nahrungseinheiten gesammelt und hat die Erforschung des Kolonialzeitalters begonnen, schicken Sie sofort acht bis zehn Dorfbewohner zum Holzabbau. Für den Bau eines Handelspostens bei einem Indianerstamm benötigen Sie 150 Einheiten Holz.

In den Krieg ziehen

3. Haben Sie das Kolonialzeitalter erreicht und ist der Indianerposten gebaut, bilden Sie nun möglichst viele Indianerkrieger aus. Verteilen Sie die Dorfbewohner auf die Produktion von Nahrung und Holz. Wie viele Bewohner Nahrung sammeln und Holz hacken, richtet sich nach dem Bedarf des verbündeten Indianerstammes. Brauchen die Indianer mehr Holz als Nahrung, sollten mehr Dorfbewohner Holz schlagen. Und umgekehrt. Eine grobe Richtlinie: Fünf bis acht Dorfbewohner sollten Sie auf Holz ansetzen und den Rest zur Nahrungssammlung schicken. Bei Indianern wie Lakota oder Cherokee, die extrem viel Holz benötigen, sollten zehn oder mehr Dorfbewohner hacken.

4. Sind etwa 15 bis 20 Indianerkrieger ausgebildet, greifen Sie Ihren Gegner sofort an. Wie Sie das am besten anstellen, lesen Sie auf Seite 137 unter dem Rubrik „Der Rush".

Variante: Cree-Boom (Level 20 + Heimatstadt benötigt)

Diese Strategie funktioniert nur auf den Spielkarten Saguenay und Yukon, da der Cree-Indianerstamm erforderlich ist.

1. Gehen Sie wie beim Rush bis Punkt 2 vor. Einziger Unterschied: Schicken Sie maximal sechs Dorfbewohner zum Holzhacken. Sie sollten so in der Lage sein, die Cree-Lager einzunehmen und ein Wohnhaus und den Marktplatz während des Kolonialzeitalters zu errichten.

2. Bilden Sie nun weitere Dorfbewohner aus und schicken Sie diese zur Jagd. Der Trick der Taktik: Die Cree-Stämme ermöglichen die Ausbildung von fünf weiteren Dorfbewohnern je Stamm. Das macht zehn zusätzliche Dorfbewohner, wenn Sie beide Stämme per Handelsposten angeschlossen haben.

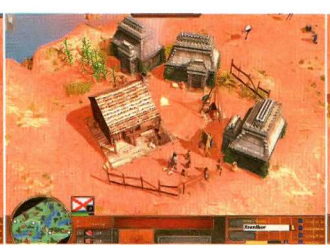
3. Sobald 15 Dorfbewohner Nahrung sammeln, ist es an der Zeit, Gold abzubauen. Alle neu produzierten Dorfbewohner schicken Sie nun in Goldminen, damit Sie die für das dritte Zeitalter benötigten 1.200 Nahrungs- und 1.000 Goldeinheiten erreichen. Nutzen Sie den Marktplatz, um fehlende Rohstoffe gegen Überschüsse zu tauschen.

4. Haben Sie die benötigten Rohstoffe zusammen, ziehen Sie acht bis zehn Dorfbewohner von der Nahrungssuche ab und schicken diese zum Holzhacken.

5. Während Sie das dritte Zeitalter entwickeln, errichten Sie einen Stall und produzieren im Cree-Lager einige Cree-Tracker. Sind Sie im dritten Zeitalter angekommen, sollten Sie eine starke Wirtschaft haben, die es Ihnen ermöglicht, eine Armee aus Cree-Trackern, Lanzenreitern und Söldnern zu bauen. Kommt es zu einer Belagerung, bauen Sie noch einige Kanonen.

Oliver Haake/Marlon Welter


Beim Indianer-Rush schicken Sie zuerst alle Ihre Dorfbewohner zum Sammeln von Nahrung. Am besten eignet sich die Jagd.


Bauen Sie dann so schnell wie möglich einen Handelsposten bei den Indianerstämmen und beginnen Sie die Ausbildung der Krieger.



Sobald Sie 15 bis 20 Krieger besitzen, greifen Sie an. Haben Sie Rodeleros (1) gebaut, lassen Sie diese die Gebäude attackieren.

Die Franzosen

PC ACTION-Redakteur Oliver Haake hat sich auf die Franzosen spezialisiert und spielt besonders gern einen Tech auf Veteranen-Kürassiere.

Wenn Sie einen Tech spielen, kommt Ihnen anfangs die höhere Kampfkraft der Dorfbewohner (Coreure) zugute. Ein feindlicher Rush ist so zwar möglich, Ihr Gegner braucht jedoch mehr Truppen, um erfolgreich zu sein. Bauen Sie trotzdem Ihre Siedlung so auf, dass die ersten Gebäude nahe am Dorfzentrum liegen. Auf diese Weise können Sie im Falle eines Angriffs Ihre Dorfbewohner in das Zentrum ziehen und verteidigen damit Ihre Siedlung. Als Franzose sind Sie aber auch selbst hervorragend für einen eigenen Rush geeignet. Sie besitzen mehrere Nachschubkarten, mit denen Sie mehr und kampfkräftigere Indianereinheiten erhalten. Die Karte Indianerverträge zum Beispiel versorgt Sie mit einer Schiffsladung Indianerkrieger von jedem verbündeten Stamm.Im späteren Spielverlauf haben Sie Zugriff auf schlagkräftige Kavallerieeinheiten wie den Veteran-Kürassier, der mit seiner Stampfattacke feindliche Fußsoldaten schnell erledigt. Die etwas günstigeren Veteran-Dragoner eignen sich hervorragend gegen feindliche Kavallerie.







Name: Oliver Haake
Nickname: Storyteller
www.pcaction.de

Oliver Haake: Um diesen Tech spielen zu können, sollten Sie mindestens eine Level-6-Stadt mit der Karte „4 Coreure" haben. Richtig flüssig ist der Tech ab einer Level-20-Heimatstadt. Lukrative Nachschubkarten erleichtern den Sprung zum Festungszeitalter erheblich.

TECH AUF VETERAN-KÜRASSIERE

Da französische Veteran-Kürassiere besonders effektiv gegen leichte Infanterieeinheiten sind, lohnt es sich, direkt bis in die dritte Epoche Festungszeitalter zu erforschen und diese frühzeitig zu bauen, um den Gegner zu überraschen.

Die Startphase

1. Schicken Sie alle Dorfbewohner so lange zur Jagd, bis 800 Nahrungseinheiten gesammelt sind.
2. Beginnen Sie sobald wie möglich die Erforschung des Kolonialzeitalters. Wählen Sie 400 Holzeinheiten als Bonus aus.
3. Schicken Sie drei der sechs Dorfbewohner zum Goldschürfen, der Rest der Siedler geht weiter auf die Jagd.
4. Decken Sie mit dem Indianerspäher die ganze Karte auf und erobern Sie währenddessen mit dem Held leicht verteidigte Schätze (maximal ein bis zwei Bewacher). Held und Späher dürfen in dieser Phase nicht verloren gehen.
5. Sobald Sie genügend Erfahrungspunkte für eine Nachschublieferung gesammelt haben, fordern Sie über die Karte „2 Coreure" Dorfbewohner an. Sind diese angekommen, schicken Sie je einen zur Goldmine und zur Jagd.
6. Bauen Sie mit einem der Goldminenarbeiter ein Wohnhaus, um das Bevölkerungslimit auf 20 anzuheben.

Die Kolonialzeit überbrücken

7. Mittlerweile sollten Sie das Kolonialzeitalter erreicht haben. Sobald genügend Erfahrungspunkte für eine zweite Nachschubkarte verfügbar sind, fordern Sie über die Karte „4 Coreure" weitere Dorfbewohner an (falls Karte verfügbar).
8. Sind die vier Dorfbewohner angekommen, schicken Sie zwei zur Jagd und zwei zur Goldmine.
9. In den Zwischenpausen erobern Sie zusammen mit dem Indianerspäher schwerer zu erreichende Schätze. Indianer oder Kampfhunde, die Sie dabei befreien, erleichtern Ihre Aufgabe.
10. Sobald Sie 1.200 Nahrungs- und 800 Goldeinheiten gesammelt haben, beginnen Sie die Erforschung des dritten Zeitalters (Festungszeitalter). Wählen Sie als Epochenbonus sieben Plänkler aus.
11. Da Veteran-Kürassiere relativ viel Gold zur Ausbildung benötigen, verteilen Sie ihre Dorfbewohner neu: fünf auf die Jagd, acht in die Goldmine.
12. Bauen Sie zwei weitere Wohnhäuser mit einem der Goldminenarbeiter.

Schnell Kavallerie ausbilden und angreifen

13. Sobald das Festungszeitalter erreicht ist, schicken Sie mindestens vier Arbeiter zum Holzhacken. Bilden Sie nun zwei Dorfbewohner im Dorfzentrum aus. Nicht mehr, da Sie noch Nahrung zur Ausbildung der Veteran-Kürassiere brauchen. Teilen Sie je einen Dorfbewohner als Jäger und Holzarbeiter ein.
14. Bauen Sie mit zwei Goldminenarbeitern nebenher einen Reitstall und schicken Sie die Arbeiter nach Abschluss des Baus wieder in die Mine. Produzieren Sie nun kontinuierlich Veteran-Kürassiere. Achten Sie dabei auf das Bevölkerungslimit. Bauen Sie bei Bedarf Wohnhäuser nach.
15. Greifen Sie verwundbare Stellungen des Gegners an. Besonders interessant sind Handelsposten und natürlich Dorfbewohner, die nicht in direkter Umgebung des Zentrums arbeiten. Einen direkten Angriff auf das Herz der feindlichen Siedlung sollten Sie erst wagen, wenn Sie die Armee Ihres Gegners auf offenem Feld gestellt, vernichtet oder zumindest stark dezimiert haben.
16. Lassen Sie je nach Bedarf Rohstoffe oder Militäreinheiten aus der Heimatstadt liefern. Eine Falkonett-Kanone ermöglicht Ihnen aus sicherer Distanz den Beschuss der Verteidigungstürme und des Dorfzentrums.
17. Reagiert Ihr Gegner auf Ihre Kavallerie mit Massen von Pikenieren oder Musketieren, sollten Sie einige Plänkler aus der Heimatstadt anfordern oder in einer Kaserne nachbauen. Die Plänkler machen dank ihrer Fernkampfstärke mit Lanzenträgern und den Musketieren kurzen Prozess.

Oliver Haake



Beim Tech auf Veteran-Kürassiere brauchen Sie zu Anfang hauptsächlich Nahrung (1). Schicken Sie alle Bewohner zur Jagd.



Erforschen Sie möglichst schnell das Festungszeitalter und bauen Sie einen Stall (1) sowie mehrere Wohnhäuser (2).



Sobald Sie ein paar Kavalleristen und Plänkler (durch Epochenbonus) ausgebildet haben, schlagen Sie zu (1).

Deine HANDY KRACHER

CHECK DIE NEWS

NEUE HandyMovies


32059 32060 32058

Neue KULT-RINGTONES

81117 YMCA
81119 Toccata
81132 Knight Rider
81134 J. Christ Superstar
81138 Halloween
81140 The Flintstones


43119

NEUE WallPaper



43118



43117

NEUE PersonalPix



44065



44116

Preiskracher: NUR 1,99,- pro Pix

HOT HANDY-MOVIES



32047 32048 32051
32050 32038 32049
32034 32053 32055
32008 32020 32054 32015
32052 32010 32013 32057
32016 32004 32009 32007

FÜR ALLE HANDYS MIT VIDEO SUPPORT (H263). SIEHE DEINE BEDIENUNGSANLEITUNG.

POWER-RINGTONES

NEUE TOP-HITS

82958 Everything I Do
82959 Heart Of Glass
82960 My Humps
82955 Banana Boat
82952 Pikachu
82930 Space Cowboy
82933 Shake Your Balla
82936 Engel fliegen einsam
82942 Der Brief
82910 Blau und weiss, wie lieb' ich dich
82907 SV Werder Hymne
82547 Obsession
82915 Zeit f. Optimisten

UNSERE KULT- KNALLER

82956 Jailhouse Rock
82957 Love Me Tender
82953 Pokemon Theme
82954 Locomotive Breath
82950 Thriller
82951 Lady In Black
82903 Theo Wir Fahr'n Nach Lodz
82904 Moviestar
82905 Mit 66 Jahren
82906 Michaela
82908 In The Mood
82909 Ich war noch niemals in New York
82890 Sun Of Jamaica

82891 Jeans On
82517 Bonanza
82908 In The Mood
82489 Holzmichl
81653 Bacardi Feeling
81041 Deutsche Hymne
82131 DDR-Hymne
82472 New York
82497 Verdammt...
82458 Lambada
82457 It's Raining Men
82511 Relax
82509 YMCA
82343 Like Ice in The Sun.
82340 Sexbomb
81174 Das Boot

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

DER GENIALE DISPLAY CLEANER !



Endlich freie Sicht auf Dein Display !!!

Bestellnummer 41016

NOKIAS AUSSER 36XX, 76XX, 66XX, N-GAGE

BESTELLE DEINE KRACHER PER SMS:

Sende PAG und Bestell-Nr. an die

86688*

z.B. PAG 42956 für PIX "KIFFER_SKULL"

Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag

Sende START PAG + Best.Nr. an:

87555**

und bestätige anschl. mit: JA

z.B: Start PAG 42931

Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €

Sende PAG + Best.-Nr. an:

0900 560330*

z.B. PAG 42819

€2/SMS max 2 SMS pro Monat

Sende PAG + Best.-Nr. an:

914*

z.B. PAG 42819

3sfr/SMS max 2 SMS pro Monat

Bestelle per Telefon: wähle **11853*** verlange **"Bestellung ACTION"**

€ 1,99/MIN

für WAP Download sende "LINK" an: 86677*

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PAG + urspr.Aboname 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)

MEGA-NEU: ANIMATED WALLPAPER


43110 43106 43108 43105 43109 43107 43111 43103 42662
42184 42178 43130 43131 43050 43049 43058 43104 42226
42229 43055 42181 43054 42657 42157 42665 42223 42208

FÜR ALLE HANDYS mit Farbdisplay ab ca. 4096 Farben

KULTKLASSIKER: GIGA-WALLPAPER



43127 43078 43079 43080 43128 43129 43120 43084 43121
43085 43086 43087 43088 43122 43123 43124 43125 43126
43093 42934 43097 42512 42751 42803 43077 42956 42911

HOT AND SEXY: DISPLAY-BABES


43070 43071 43072 42942 42946 43074 43075 43069 42940
42752 42239 42833 42930 42749 42234 42746 42078 42836

DER PREISKRACHER: PERSONAL PICS NUR: 1,99 Euro

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY



44116 44066 44805 44953 44046 44067 44039 44041
44509 44839 44040 44954 44001 44825 44489 44952
44823 44828 44773 44811 44764 44823 44763 44784
44826 44927 44920 44564 44829 44497 44913 44801

So geht's

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

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





MAINBOARDS

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K7VT4APro	S, L, sA	A / K7400A	D	34,-
K7NF2-RAID	S, L, sA	A / nF2-U	D	42,-
939DUAL-SATA2	S, L, sA	939 / 1695	D+	64,-
K8NF4G-SATA2	S, V, L, sA	754 / nF410	D	54,-

PCIe Grafikkarte

POWERCOLOR X850XT

- ATI Radeon® X850 XT Chip
- 256 MB GDDR3-RAM (256 Bit)
- 520 MHz Chiptakt
- 1.080 MHz Speichertakt
- 2x DVI, 2x VGA, TV-Out
- retail



222,- PowerColor

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-XE	S, L, sA	A / nF2-U400	D	49,-
A8V Deluxe	S, GL, F, sA, R	939 / K8T800P	D+	94,-
A8N-E	S, GL, sA	939 / nF4-U	D+	99,-
A8N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	149,-
P4P800 SE	S, GL	478 / 865PE	D	79,-
P5GD2-X	S, GL, R	775 / 915P	D2	99,-
P5WD2 Premium	S, GL, F, sA, R	775 / 955X	D2+	219,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
GA-K8NE	S, GL, sA	754 / nForce4	D	72,-
GA-K8NSC-939	S, GL, sA	939 / nF3-250	D+	74,-
GA-K8NF-9 Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	109,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K7N2 Delta2-FSR	S, L, sA	A / nF2-U400	D	49,-
K8T Neo2-F	S, GL, sA	939 / K8T800P	D+	64,-
K8N Neo4 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	124,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
KN8 Ultra	S, GL, sA	939 / nF4-U	D+	99,-
AN8 SLI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	129,-
Fatal1ty AN8 SLI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	189,-

AOPEN	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
i915GA-HFS	S, V, GL, sA	479 / 915G	D2	219,-
i915GMm-HFS	µATX, S, V, GL, F, sA	479 / 915GM	D2	239,-

Diverse	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
EPOX EP-9NPA+ Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	109,-
DFI nF3 Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF3-U	D+	109,-
DFI nF4 Ultra-D	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	129,-
DFI nF4 SLI-DR Expert	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	199,-

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

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS	MB / Chip		€
EN6600 Silencer/TD	PCIe	128-DD / GF 6600	109,-
EN6600GT/TD	PCIe	128-DD / GF 6600GT	154,-
EN6800GT/2DT	PCIe	256-G3 / GF 6800GT	279,-
EN7800GT/2DHTV	PCIe	256-G3 / GF 7800GT	329,-

MSI	MB / Chip		€
NX6600GT-TD128E	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	144,-
NX7800GTX-VT2D256E	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	499,-
MX4000-T64	AGP	64-DD / GF MX4000	29,-
NX6600GT-VTD128	AGP	128-G3 / GF 6600GT	159,-

XFX	MB / Chip		€
6800GS Extreme XXX	PCIe	256-G3 / GF 6800 GS	239,-
7800GT Extreme Gamer	PCIe	256-G3 / GF 7800GT	333,-
6600GT	AGP	128-G3 / GF 6600GT	159,-

GIGABYTE	MB / Chip		€
NX6612BDP Silentpipe	PCIe	128-DD / GF 6600	109,-

Diverse	MB / Chip		€
AOPEN 6600GT-DV	AGP	128-G3 / GF 6600GT	159,-
GAINWARD Ultra/3400	PCIe	256-G3 / GF 7800GT	299,-
LEADTEK A6600GT TDH	AGP	128-G3 / GF 6600GT	149,-

ATI-Chipsatz

SAPPHIRE	MB / Chip		€
X800GTO Fireblade Edition	PCIe	256-G3 / Rad. X800GTO	199,-
X1800XT ViVo	PCIe	512-G3 / Rad. X1800XT	529,-
X800 GTO	AGP	256-G3 / Rad. X800GTO	199,-
7000	PCI	64-DD / Rad. 7000	34,-

CLUB3D	MB / Chip		€
X800XL ViVo	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	239,-
9250	AGP	128-DD / Rad. 9250	34,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	44,-

CONNECT3D	MB / Chip		€
X1600 XT	PCIe	256-G3 / Rad. X1600XT	189,-
X1800 XT	PCIe	512-G3 / Rad. X1800XT	499,-
9550	AGP	256-DD / Rad. 9550	69,-

MSI	MB / Chip		€
RX9250-TD128	AGP	128-DD / Rad. 9250	37,-
RX9600XT-TD128	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	89,-

ASUS	MB / Chip		€
EAX850PRO/HTVD	PCIe	256-G3 / Rad. X850Pro	229,-

POWERCOLOR	MB / Chip		€
X1800XT ViVo	PCIe	512-G3 / Rad. X1800XT	489,-

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,4 GHz	Northwood	533	512	144,-	
2,8 GHz	Northwood	533	512	184,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1.024	209,-	219,-

Pentium® 4 (So775)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
630	Prescott	3,0	800	2.048	189,-
640	Prescott	3,2	800	2.048	234,-
650	Prescott	3,4	800	2.048	294,-
660	Prescott	3,6	800	2.048	419,-
670	Prescott	3,8	800	2.048	639,-

Pentium® D (So775)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
820	Smithfield	2,8	800	2.048	269,-
830	Smithfield	3,0	800	2.048	329,-
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	324,-
760	Dothan	2,0	533	2.048	329,-
770	Dothan	2,13	533	2.048	464,-

AMD

Sempron™ (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2400+	Thoroughbred B	1,66	333	256	78,-	
2600+	Thoroughbred B	1,83	333	256	86,-	
2800+	Thoroughbred B	2,0	333	256	89,-	

Sempron™ 64 (So754)		HT	Cache	tray	PIB
2600+	Palermo	1,6	800	128	70,-	74,-
3000+	Palermo	1,8	800	128	92,-	96,-

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3200+	Venice	2,0	1.000	512	169,-	179,-
3500+	Venice	2,2	1.000	512	209,-	219,-
3700+	San Diego	2,2	1.000	1.024		249,-
3800+	Venice	2,4	1.000	512	299,-	
4000+	San Diego	2,4	1.000	1.024		359,-
FX-57	San Diego	2,8	1.000	1.024		1.079,-

Athlon™ 64 X2 (So939)		HT	Cache	PIB
3800+	Manchester	2,0	1.000	1.024	339,-
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	679,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM		€
WD800JB	U-100	80	9 /	8.192 /	7.200	56,-
WD2000JB	U-100	200	9 /	8.192 /	7.200	89,-
WD3200JB	U-100	320	9 /	8.192 /	7.200	129,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM		€
SP0922N	U-133	80	9 /	2.048 /	7.200	52,-
SP1634N	U-133	160	9 /	8.192 /	7.200	78,-
SP2014N	U-133	200	9 /	8.192 /	7.200	89,-
SP2514N	U-133	250	9 /	8.192 /	7.200	94,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM		€
6YD80L0	U-133	80	9 /	2.048 /	7.200	54,-
6L160P0	U-133	160	9 /	8.192 /	7.200	79,-
6L250R0	U-133	250	8 /	16.384 /	7.200	104,-
6L300R0	U-133	300	9 /	16.384 /	7.200	124,-
7L300R0	U-133	300	9 /	16.384 /	7.200	134,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM		€
ST380011A	U-100	80	8 /	2.048 /	7.200	54,-
ST3250823A	U-100	250	8 /	8.192 /	7.200	104,-
ST3300831A	U-100	300	8 /	8.192 /	7.200	129,-
ST3400832A	U-100	400	8 /	8.192 /	7.200	229,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM		€
HDT722520	U-133	200	8 /	8.192 /	7.200	89,-
HDT722525	U-133	250	8 /	8.192 /	7.200	104,-
HDS725050	U-133	500	8 /	8.192 /	7.200	329,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM			€
WD740GD	74	4 /	8.192 /	10.000	169,-
WD800JD	80	9 /	8.192 /	7.200	56,-
WD1600JS SATA2	160	9 /	8.192 /	7.200	84,-
WD2000JS SATA2	200	9 /	8.192 /	7.200	94,-
WD2500JS SATA2	250	9 /	8.192 /	7.200	104,-
WD4000YR	400	9 /	16.384 /	7.200	229,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM			€
HD080HJ SATA2	80	9 /	8.192 /	7.200	59,-
HD160JJ SATA2	160	9 /	8.192 /	7.200	84,-
SP2004C SATA2	200	9 /	8.192 /	7.200	94,-
SP2504C SATA2	250	9 /	8.192 /	7.200	99,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM			€
HDS728080 SATA2	80	9 /	8.192 /	7.200	55,-
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	349,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM			€
ST3250823AS NCQ	250	11 /	8.192 /	7.200	109,-
ST3400832AS NCQ	400	11 /	8.192 /	7.200	229,-
ST3500641AS SATA2	500	8 /	16.384 /	7.200	359,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM			€
6L160M0	160	9 /	8.192 /	7.200	82,-
7L300S0	300	9 /	16.384 /	7.200	129,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400 / 3-3-3	53,-	44,-
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	86,-	94,-
DDR2	512 MB	533 / 4-4-4		45,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	92,-	83,-
SO-DDR	512 MB	333 / 2,5		54,-
SO-DDR	1,0 GB	333 / 2,5		161,-
SO-DDR2	512 MB	533 / 4		45,-
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4		89,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5-4-4	90,-	
DDR	1,0 GB	550 / 2,5-4-4	189,-	
DDR2	1,0 GB	533 / 3-3-3	122,-	114,-
DDR2	1,0 GB	667 / 3-4-4	140,-	124,-

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Premier	1,0 GB	400 / 2,5-3-3	108,-	
DDR Performance	1,0 GB	400 / 2-3-3	136,-	
DDR Platinum EL	1,0 GB	400 / 2-3-2		144,-
DDR Gold EL	1,0 GB	400 / 2-2-2	169,-	
DDR Platinum EL	1,0 GB	600 / 2,5-4-4	234,-	

MDT		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400 / 2,5	45,-	43,-
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	84,-	109,-
SO-DDR	512 MB	333 / 2,5		50,-
SO-DDR	1,0 GB	333 / 2,5		126,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	78,-	68,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	94,-	87,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	138,-	189,-
SO-DDR2	512 MB	533 / 4-4-4		39,-
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4		74,-

CRUCIAL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400 / 3		50,-
DDR	1,0 GB	400 / 3		93,-
DDR	1,0 GB	400 / 2-2-2	139,-	
DDR	1,0 GB	500 / 2,5-4-4	184,-	

INFINEON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400 / 3-3-3		53,-
DDR	1,0 GB	400 / 3		124,-
SO-DDR	512 MB	333 / 2,5		59,-
SO-DDR	1,0 GB	333 / 2,5		156,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

DVD-LAUFWERKE

Sockel 775 Dual Core CPU

INTEL® Pentium® D 830

- „Smithfield"
- 3,0 GHz - 800 MHz FSB
- 2x 1.024 KB L2 Cache
- boxed inkl. Kühler



329,-

ATAPI

DVD±RW	DVD±RW / DL		bulk	Kit/ret.
BENQ DW-1640	16x /	8x	52,-	54,-
NEC ND-4550A schwarz	16x /	8x	57,-	
NEC ND-4550A silber	16x /	8x	59,-	
NEC ND-4551A	16x /	8x	62,-	
NEC ND-4551A schwarz	16x /	8x	62,-	
NEC ND-4551A silber	16x /	8x	64,-	
NEC ND-8650A Slimline	8x /	4x	89,-	
LG GSA-4167B schwarz	16x /	6x	52,-	59,-
LG GSA-4166B	16x /	6x		72,-
PIONEER DVR-110D schwarz	16x /	8x	52,-	
PIONEER DVR-110	16x /	8x	57,-	
PHILIPS PBDV1628GB schwarz	16x /	8x	49,-	
PLEXTOR PX-716AL	16x /	6x	124,-	134,-
SAMSUNG SH-W162C schw.	16x /	5x	49,-	54,-
TOSHIBA SD-R6472B Slimline	8x /	2,4x	99,-	

USB 2.0

DVD±RW	DVD±RW / DL		bulk	Kit/ret.
LG GSA-2164D schwarz	16x /	8x		94,-
LG GSA-2166D schwarz	16x /	8x		124,-
LITEON SOHW-1673SX	16x /	4x		84,-
PLEXTOR PX-740UF	16x /	8x		129,-

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.



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	79,-
WPN824 RangeMax	108	Router	109,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520	108	PCI	44,-
DWL-G122	54	USB2.0-Stick	26,-
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	44,-
WPC54GS	54	PC-Card	64,-
WRT54G-D2	54	Router	69,-

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB Stick	125	USB2.0-Stick	44,-
FRITZ!Box WLAN 3030	54	Router/Modem	124,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7050	54	Rout./Mod./VoIP	199,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G	54	PCI	24,-
WL-100G Deluxe	125	PC-Card	34,-

Modems

AVM	Art	Anschluss	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	62,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	72,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-

DEVOLO	Art	Anschluss	€
MicroLink 56K	analog	PCI	26,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-
MicroLink ADSL Fun	DSL	USB	64,-

Diverse	Art	Anschluss	€
Voice Modem 56k	analog	PCI	12,-
ISDN 128 Adapter USB	ISDN	USB	34,-

Router

Diverse	Art	Ports	€
AVM FRITZ!Box 2030	DSL	2	99,-
D-LINK DI-604	DSL	4	39,-
NETGEAR RP614	DSL	4	34,-

MONITORE

TFT	ms	Zoll	Merkmale	€
BELINEA 101725	8	17,0	Sound	234,-
BELINEA 101902	12	19,0	Sound	289,-
BENQ FP71E+	8	17,0	DVI-D/Sound	259,-
BENQ FP91G+	8	19,0	DVI-D/Pivot	314,-
EIZO S1910*	16	19,0	DVI-D	539,-
EIZO L778*	12	19,0	DVI-D/USB/Sound	629,-
EIZO S2110W*	16	21,1	2x DVI-I/USB	989,-
HYUNDAI L90D+	8	19,0	DVI-D/Sound/Pivot	369,-
NEC MultiSync 90GX2	4	19,0	DVI-D/USB	479,-
IIYAMA E431S*	8	17,0	DVI-D/Sound	289,-
IIYAMA E481S*	8	19,0	DVI-D/Sound	389,-
SAMSUNG 730BF	4	17,0	DVI-D	299,-
SAMSUNG 913N	8	19,0		319,-
SAMSUNG 940B	8	19,0	DVI-D	369,-
SAMSUNG 930BF	4	19,0	DVI-D	389,-
SAMSUNG 214T	8	21,3	DVI-D/Pivot	799,-
SAMTRON 94V	12	19,0		269,-
VIEWSONIC VX924	5	19,0	DVI-D	379,-

* in verschiedenen Farben erhältlich

CRT	kHz	Zoll	Merkmale	€
BELINEA 106035	125	21,0	Flat	329,-
SAMSUNG 997MB	96	19,0	Flat	179,-

MICROSOFT Funktastatur

WL Optical Desktop 1000

- Funktastatur & optische Funk-Maus
- 102 Tasten, 17 Sondertasten
- 3 Tasten-Maus mit Scrollrad
- PS/2 & USB
- schwarz



29,- Microsoft

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse	Typ	Netzteil	€
ARCTIC-COOLING Silentium T2	Midi	350 W	74,-
CASETEK CS-1018	Midi	--	59,-
COOLERMASTER Centurion 5	Midi	--	64,-
COOLERMASTER Stacker	Big	--	139,-
LIAN LI PC-60A Plus	Midi	--	129,-
THERMALTAKE Tsunami	Midi	--	105,-
THERMALTAKE Armor	Midi	--	129,-

Netzteile	Leistung	Typ	€
COOLERMASTER RealPower	450 W	ATX2	89,-
ENERMAX 495AX-VE(W)SFMA	485 W	ATX	99,-
ENERMAX 701AX-VH(W)SFMA	500 W	ATX2	149,-
HEC 350AR-PTF	350 W	ATX	39,-
THERMALTAKE Bluelight	460 W	ATX2	69,-
THERMALTAKE PStack	500 W	ATX2	109,-
ZALMAN ZM460-APS	460 W	ATX2	99,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY CyMotion Expert schwarz	USB	17,-
CHERRY CyMotion Master XPress	USB, PS/2	25,-
IDEAZON Zboard inkl. 2 Keysets	USB	49,-
LOGITECH Media Keyboard Elite	USB, PS/2	25,-
MS Digital Media Pro Keyboard	USB, PS/2	26,-
SAITEK Eclipse Keyboard	USB	39,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX518	USB, PS/2	49,-
MX610 Cordless Laser Mouse	USB	49,-
G1 Optical Mouse	USB, PS/2	29,-
G5 Laser Mouse	USB	64,-
G7 Cordless Laser Mouse	USB	79,-

Diverse	Anschluss	€
MS Comfort Optical Mouse 3000	USB, PS/2	21,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Gamepads & Joysticks

LOGITECH	Typ	€
Dual Action Pad	USB	22,-
Rumblepad II	USB	26,-
Cordless Rumblepad II	USB	39,-

SAITEK	Typ	€
X6-38V Dual Analog Rumble	USB	12,-
X52 Hotas	USB	99,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Farbe	€
Mousebungee V2 (Kabelhalterung)	schwarz	14,-
COMPAD Speed-Pad	grau	17,-
KRYPTEC X-Board V2	verschiedene Farben	16,-
QPAD Gamer LowSense	gelb	29,-
EVERGLIDE Titan MonsterMat	schwarz	22,-
FUNC sUrface 1030	schwarz/schwarz	25,-
FUNC sUrface 1030	blau/orange	25,-
RAZER Mantis Speed	schwarz	24,90
RAZER Mantis Control	schwarz	24,90

BAREBONES

SHUTTLE	Merkmale	Sockel / Chip	€
SN95G5V3	S, GL, F	939 / nF3-250GB	289,-
SN25P	S, GL, F, sA	939 / nF4	399,-
SN26P	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	599,-
SD11G5	S, V, GL, F	479 / 915GM	449,-
SB87G5	S, GL, F	775 / 915PL	269,-
SD31P	S, V, GL, F, sA	775 / 945G	469,-

AOPEN	Merkmale	Sockel / Chip	€
XC Cube EX761	S, V, GL, F, sA	754 / 761GX	189,-
XC Cube EZ482	S, V, GL, F, sA	939 / RS482	299,-
XC Cube EA65-IIV2	S, V, GL, F, sA	478 / 865G	229,-
XC Cube MZ855 II	S, V, GL, F	479 / 855GME	299,-
XC Cube MZ915-M weiß	S, V, GL, F	479 / 915G	329,-
XC Cube MZ915-M schw.	S, V, GL, F	479 / 915G	329,-
XC Cube EY945	S, V, GL, F	775 / 945G	369,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	€
MEGA 180 Deluxe	S, V, L	A / nF2	179,-
Hetis 865GV-E Lite grau	S, V, L	478 / 865GV	164,-
Hetis 865GV-E Lite schwarz	S, V, L	478 / 865GV	169,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	€
Pundit-R350 silber	S, V, L, F	478 / RS350L	159,-
Pundit-R350 schwarz	S, V, L, F	478 / RS350L	159,-
Terminator 2 T2-R Deluxe	S, V, L, F	478 / 9100IGP	139,-

250 GB S-ATA II Festplatte

SAMSUNG SP2504C

- 9 ms
- 8 MB Cache
- 7.200 UPM
- S-ATA II



99,- SAMSUNG

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Music	PCI	109,-
CREATIVE X-Fi Platinum	PCI	169,-
CREATIVE X-Fi Fatal1ty Edition	PCI	219,-
CREATIVE SoundBlaster Audigy 4 Pro	PCI	149,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 5.1 USB MK II	USB	44,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	154,-

Headsets	Anschluss	€
LOGITECH Stereo USB 250	USB	44,-
CREATIVE HS-300	3,5 mm Klinke	14,-
PLANTRONICS GameCom 1	3,5 mm Klinke	34,-
SENNHEISER PC 160 inkl. Battlefield 2	3,5 mm Klinke	119,-
SPEEDLINK Medusa HeadSet	3,5 mm Klinke	79,-
SHARKOON Cosmic 5.1	3,5 mm Klinke	39,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
PC Ruby	Athlon™ 64 3200+	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	GeForce 6200TC	569,-
PC Titanium	Pentium® 4 630	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	GeForce 6200TC	599,-
PC Diamond	Athlon™ 64 3700+	1.024 MB	200 GB	DVD±RW DL	Radeon X850Pro	899,-
PC Brilliant	Athlon™ 64 X2 4200+	2.048 MB	2x 250 GB	DVD±RW DL	GeForce 7800GTX	1.749,-

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-Q026H	Pentium® M 750	15,4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	XP Home, Radeon X700, MS Works	1.349,-
V6VA-8003P	Pentium® M 750	15,0	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Pro, Radeon X700, Bluetooth	1.789,-
A7V-R026H	Pentium® M 750	17,1	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home, Radeon X700, Webcam	1.349,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
X20 XVM 1730 II	Pentium® M 740	15,0	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	XP Home, Radeon X600	1.499,-

GAMES

Action	€
Battlefield - Vietnam	19,-
Battlefield 1942 World War 2 inkl. 2 AddOns	49,-
Battlefield II	46,-
Catwoman	18,-
Peter Jacksons King Kong	42,-
Prince of Persia - The Two Thrones	42,-
Quake 4	46,-
Ravenshield Athena Sword AddOn	18,-
Serious Sam II	34,-
Star Wars Battlefront II	39,-
Unreal Tournament 2004	14,-

Strategie	€
Age of Empires III	44,-
Black & White II	49,-
Civilization IV	46,-
Die Siedler - Das Erbe der Könige	27,-
Ground Control 2	24,-
Herr der Ringe - Schlacht um Mittelerde	48,-
Silent Hunter III	27,-
Stronghold II	27,-
Warcraft III - Reign of Chaos	12,-
Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne	22,-
Warcraft III - Frozen Throne Add On	12,-

Rollenspiele & Adventures	€
DAOC Bundle	33,-
Diablo II Gold	19,-
Dungeon Siege II	44,-
Guild Wars	42,-
Guild Wars - Special Edition	42,-
Splinter Cell - Chaos Theory	27,-
Star Wars - Knights of the Old Republic II	26,-
Vampire - The Masquerade Bloodlines	25,-
World of Warcraft	42,-

Sport & Simulation	€
Die Sims Super Deluxe XL	49,-
Die Sims 2	47,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre AddOn	29,-
Die Sims 2 - Nightlife AddOn	29,-
FIFA 06	49,-
Flight Simulator 2004	47,-
Fussballmanager 06	49,-
Need for Speed Most Wanted	47,-
NHL 06	49,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten

DEUTSCHER INTERNET PREIS

PCPr@xis Leserwahl 2004

LESERUMFRAGE 2004 PCDirekt Ihre favorisierte Adresse

Hardware DES JAHRES 2004 1. Platz 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



»Spannend: Pfingstzeltlager am Schwarzen Meer.«

Bei dem Bild handelt es sich um eine Montage. Tatsächlich soll der X1800-XT-Nachfolger bereits funktionstüchtig sein.

Wenn's schee macht ...

Die Radeon X1800-XT ist kaum im Handel, da steht mit dem R580 bereits der Nachfolger von Atis Grafik-Schwergewicht vor der Tür.

Grafik | Interne Ati-Dokumente, die jüngst von der asiatischen Hardware-Webseite www.hkepc.com veröffentlicht wurden, belegen: Erste Modelle des neuen Top-Grafikchips R580 laufen bereits tadellos und bekommen derzeit den letzten Feinschliff. Somit könnte das aktuelle Spitzenmodell Radeon X1800 XT (R520-Chip) schon bald zum alten Eisen gehören. Mit welchen Taktraten der Neuling arbeitet, ist noch unbekannt. Wir rechnen damit, dass Ati zumindest die Werte einer X1800 XT (625 MHz/750 MHz DDR) erreicht. Zudem soll der R580 über vier Pixelprozessoren aus der Mittelklasse-Variante Radeon X1600 verfügen. Das wären theoretisch 48-Pixel-Shader-Einheiten. Zum Vergleich: Nvidias Geforce 7800 GTX nutzt „nur" 24 Einheiten. Dabei handelt es sich allerdings um durchgängige Shader-Pipelines mit jeweils zwei ALUs (aritmethische, logische Einheit – zuständig für Ganzzahl- und Logikberechnungen). Ati schaltet die ALUs hingegen nicht hintereinander, sondern parallel. Die 48 Einheiten der R580 sind also nicht durchgängig. Über Speicherausstattung, Kühlung oder die Namensgebung gibt es noch keine verlässlichen Angaben. Sicher ist allerdings, dass Ati den R580 wie auch die aktuellen Grafikchips im feinen 90-Nanometer-Verfahren produziert. (DM)

Info: www.ati.de

Altenpflege

Ha! Lebenszeichen vom totgeglaubten AGP-STECKPLATZ: Nvidia und Ati bringen neue Karten für das alte Format.

Grafik | Von Gecube kommen Radeon-X1300- und X1600-Karten für alte AGP-Mainboards. Zudem sollen Geforce-6800-GS-Modelle für AGP folgen. Hierbei kommt kein Brückenchip zum Einsatz. Stattdessen verwendet Nvidia den ursprünglichen AGP-Chip NV40. Dieser verfügt jedoch über eine eingeschränkte Pure-Video-Funktionalität. Angeblich kommt mit der 7800 GS sogar eine High-End-Karte für den alten Grafik-Port. (DM)

Info: www.nvidia.de | www.ati.de

»Kriegt man schnell in die Kiste: Pumuckls Schwester.«



Die Radeon X1600 von Gecube gibt es dank Brückenchip auch für das AGP-Format.

»Auch bei Grafikkarten sind Farbige gut bestückt.«


Auf einem Sockel-Modul befinden sich Speicherbänke und eine Northbridge. BIOS-Baustein und Kühler sind dabei.

Wechselware

Beim PF88 EXTREME HYBRID nutzen Sie per Adapter andere Sockel. Was leistet die Platine im ersten Test?

Mainboard | Ursprünglich unterstützt die Platine PF88 Extreme Hybrid von Elitegroup den Pentium-4-Sockel 775. Mit entsprechenden Adaptern, so genannten SIMA-Karten, können Sie jedoch auch die AMD-Sockel 939 und 754 verwenden. Später folgen Module für Intels Pentium M oder kommende AMD-CPUs. Im Test lief das Elitegroup-Board jedoch noch nicht stabil und der LAN-Controller funktionierte nicht. (DM)

Info: www.ecs.com.tw

GEWINNSPIEL

Laser-Post

PC ACTION und Razer verlosen Mäuse im Wert von 500 Euro.

Die Spielermaus Copperhead von Razer arbeitet mit Laser-Abtastung und einer präzisen Auflösung von 2.000 dpi. Per Schalter können Sie die Abtastrate sogar selbst einstellen. Speed-Link verteilt gleich sieben Copperhead-Mäuse in Rot, Grün oder Blau unter der PC ACTION-Leserschaft.

Mit welcher Technik arbeitet die Copperhead?
a) Laser
b) Impuls
c) Nukular Tachyonen

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.



Spiel mit dem Feuer!



CROSSFIRE, Atis SLI-Alternative, kommt langsam in Fahrt – mit hohen Auflösungen und teils sogar ohne Master-Karte.

Grafik | Mit der neuen Generation merzt Ati mehrere Nachteile seiner Doppel-Grafikkarten-Technik Crossfire aus: Bisher benötigten Sie für den Dual-Betrieb eine normale und eine Master-Grafikkarte. Bei den neuen Radeon-X1600- und X1300-Modelle arbeiten neuerdings auch zwei gewöhnliche Karten zusammen. Zudem störte Spieler mit großen Röhren-Monitoren, dass bei aktuellen Crossfire-Systemen die Auflösung 1.600x1.200 nur mit stark flimmernden 60 Hertz möglich war. Das neue Top-Modell X1800 verfügt jedoch über Dual-Link-DVI-Ausgänge und beherrscht damit sogar Auflösungen bis 2.560x1.600 flimmerfrei. Bei der X1800-Serie brauchen Sie für den Crossfire-Modus jedoch wieder spezielle Master-Karten. (DM)

Info: www.ati.de

Das ist die Eingebung

Die COMMAND UNIT von Saitek soll sich für professionelle Spieler eignen und die Tastatur als Eingabegerät ersetzen.



Eingabegeräte | Mit der Pro Gamer Command Unit bietet Saitek eine Spiele-Tastatur für Rechtshänder an. Diese besitzt 20 normale Knöpfe, drei Daumentasten und einen Daumenstick. Laut Saitek können Sie per Software Makros mit Zeitverzögerung aufnehmen. Damit das Eingabegerät auf die verschiedenen Benutzer eingestellt werden kann, ist die Positionierung der Daumen-Einheit einstellbar. Die Command Unit kostet voraussichtlich 40 Euro . (LCR/DM)

Info: www.saitek.de

ANZEIGE



Noch mehr Taktgefühl

Der neue Prozessor-Geheimtipp: AMDs OPTERON für Sockel 939. So schnell wie ein Athlon 64, günstig und sensationell zu übertakten.

CPU | Dementsprechend beliebt ist die eigentlich als Server-Prozessor geplante CPU: Komplett ausverkauft waren die Opteron-Modelle 144, 146 und 148 im Dezember in Deutschland. Die Prozessoren erfreuen sich vor allem bei Übertaktern großer Beliebtheit, weil sie sich oft auf 2,7 GHz und mehr hochtakten lassen. Die Folge: Ein wahrer Käuferansturm setzte auf die Prozessoren ein, innerhalb weniger Tage waren die Bestände der Händler geleert. Die Preise bei Ebay explodierten, bis zu 300 Euro wurden dort für einen Opteron 146 geboten (Listenpreis: rund 120 Euro). AMD will den Chip entgegen anders lautender Gerüchte weiter produzieren. (CG)



Info: www.amd.de

LIES MICH!

Gerüchte zum neuen Nvidia-Grafikchip

Grafik | Der G71, eines der zukünftigen Modelle aus Nvidias Geforce7-Reihe, arbeitet laut Informationen der Webseite www.nvnews.net mit 750 MHz Chiptakt. Das wären satte 320 MHz mehr als beim aktuellen Spitzenmodell Geforce 7800 GTX. (CSP)

Info: www.nvidia.de

His bringt leise Radeon X1600 XT



Grafik | Ein großes Manko von Atis brandneuer Mittelklasse-Karte Radeon X1600 XT ist der laute Serienlüfter. His versieht daher seine XT-Variante mit einer leisen Kühlung von Arctic Cooling. Zudem beherrscht die X1600XT IceQ Dual linked DVI die Video-Technik AVIVO und verfügt über zwei DVI-Ausgänge. Voraussichtlicher Preis: 240 Euro. (DM)

Info: germany.hisdigital.com

Western Digital bietet Festplatten für Casemodder



Festplatten | Die neue Raptor X-Serie ist teilweise transparent und erlaubt dem Anwender den Blick auf den Lesekopf sowie die Platten. Das Modell WD1500AHFD hat eine Kapazität von 150 GByte und 16 MByte Cache. Die Schreibgeschwindigkeit soll bei 84 MByte pro Sekunde liegen. Dank 10.000 Umdrehungen pro Minute sind sehr kurze Zugriffszeiten möglich. Neu ist die NCQ-Unterstützung, die Datendurchsätze erhöhen kann. (KB/MA)

Info: www.wdc.com/de

Preiswerte Spieler-TFS von Acer



Monitore | Acer hat die Serie Value Line um die Modelle AL1716AS, AL1717AS und AL1917AS erweitert. Die Preise liegen zwischen 200 und 300 Euro. Der Hersteller gibt für alle drei neuen LCDs eine Reaktionszeit von acht Millisekunden an. Das Kontrastverhältnis der 17-Zöller (AL1716As und AL1717As) soll 500:1 erreichen. Das 19-Zoll-LCD (AL1917As) ist mit 700:1 angegeben. (MA)

Info: www.acer.de

Ati: Radeon X1600 für Notebooks

Grafik | Bei der Radeon X1600 Mobility handelt es sich um das erste Laptop-Grafikmodul, das Atis Video-Technik AVIVO unterstützt. Genau wie die Desktop-Vorlage wird die Notebook-Variante im 90-Nanometer-Verfahren hergestellt und beherrscht Shader-Modell 3. Entsprechende Notebooks kommen von Acer, Asus, Hewlett-Packard, Gericom, Medion, MSI und Targa. (DM)

Info: www.ati.de



Neben neuen PC-Lenkrädern haben wir auch aktuelle Gamecontroller für Sie getestet.

Damit das klar ist!

ANALOG-STICK
Jedes Gamepad im Testfeld hat zwei analoge Sticks, über die Sie in Rennspielen dosiert Gas geben können.

FORCE-FEEDBACK
Lenkräder mit Force-Feedback simulieren beispielsweise über Servomotoren Unebenheiten auf der Fahrbahn.

RUMBLE/VIBRATION
Diese „abgespeckte" Variante der Force-Feedback-Funktion simuliert Ereignisse durch simple Vibrationen.

ACHSEN
Je mehr unabhängige analoge Achsen ein Game-Controller besitzt, desto mehr Eingaben kann das Gerät gleichzeitig verarbeiten.

»Gesünder als Kaffee: T.«

Jetzt Steuervorteile sichern!

Wir haben die aktuelle CONTROLLER-Riege für Sie getestet und die besten Lenkräder und Gamecontroller für den PC gekürt.

Nach unseren Umfragen sind bei unseren Lesern Gamepads und PC-Lenkräder neben den klassischen Eingabegeräten Maus und Tastatur weit verbreitet. Kein Wunder, bieten diese Teile doch in Renn- und Sportspielen, aber auch in Shootern eine erweiterte und verbesserte Kontrolle des Spielgeschehens. Bei Gamepads kommt es auf eine gute Ergonomie für ermüdungsfreien Spielgenuss und Extras wie analoge Schubregler und analoge Ministicks an. Hier ist Microsoft mit dem Xbox 360 Controller der große Wurf gelungen. PC-Lenkräder sollten ebenfalls über eine gute Ergonomie verfügen. Ein besonderes Augenmerk liegt hier auf den Pedalen. Sind diese nicht rutschfest oder zu klein, ist der Steuervorteil durch die Analogtechnik nur bedingt umzusetzen. Anmerkung: Die beiden Tests der Top-Produkte unter den PC-Lenkrädern und den Gamepads finden Sie auf der nächsten Doppelseite.

GAMEPADS:

THRUSTMASTER DUAL TRIGGER 2-IN-1 RUMBLE FORCE: GUTE AUSSTATTUNG ZUM FAIREN PREIS ▮ Neben zwei Analogsticks verfügt der 20 Euro teure Gamecontroller über zwei analoge Schubregler, die unter vier digitalen Schultertasten angebracht sind. Diese teilen sich allerdings eine Achse mit dem rechten Analogstick – so verfügt das Pad insgesamt über vier analoge Achsen. Die Griffigkeit des Dual Trigger ist dank des gummiartigen Plastikgehäuses gut. Abstriche gibt es allerdings für die etwas zu weit unten liegenden Analogsticks und für die Schubregelung, in der man sich schnell einen Finger klemmen kann. Auch die Aussparungen am Steuerkreuz sind nicht jedermanns Sache, da Schrägbewegungen manchmal nicht genau ausgeführt werden.

LOGITECH RUMBLEPAD 2: SOLIDES GAMEPAD OHNE SCHUBTASTEN ▮ Das Rumblepad bietet im Gegensatz zum Modell von Thrustmaster ein besser ausgefülltes Steuerkreuz, der Hersteller verzichtet dafür allerdings auf Schubtasten. Auch bei diesem Pad sind die analogen Sticks etwas zu tief angeordnet, die Ergonomie und Griffigkeit ist dennoch gut. Besonders die „echte" Gummierung der Seitenteile sorgt für mehr Kontrolle und Stabilität. Ein Pluspunkt beim Logitech-Controller ist die komfortable Software. Diese dient nicht nur der Konfiguration, sondern erlaubt auch eine erweiterte Tastenzuweisung. Dies ist besonders für die Verwendung als Shooter-Steuerung eine große Hilfe. Ebenso wie bei dem Modell von Thrustmaster gibt es keine Kompatibilitätsprobleme mit den getesteten Spielen.

SPEED-LINK INDEPENDENCE 3IN1 RF: KABELLOSER ALLROUNDER ▮ Der kabellose Controller liegt trotz fehlender Gummierung der Seitenteile gut in der Hand. Allerdings befinden sich die beiden analogen Sticks zu weit unten und sind etwas zu hoch – auf Dauer sind deshalb Ermüdungen der Hände unvermeidbar. Trotz der drahtlosen Technologie tritt keine messbare Latenz auf. Gewöhnungsbedürftig und ebenfalls ermüdend ist das relativ hohe Gewicht des Independence; ein Tribut an die Wireless-Technologie. Im Test mit aktuellen Spielen traten lediglich bei *GT Legends* Probleme auf, da die Vibrationsfunktion nicht unterstützt wird. Wer einen kabellosen Controller sucht und auf zusätzliche analoge Schubregler verzichten kann, ist mit dem Speed-Link Independence für ca. 38 Euro gut bedient.

SAITEK P990 DUAL ANALOG: RUTSCHIGES STEUERKREUZ ▮ Statt der üblichen vier Knöpfe

auf der rechten Controller-Seite bietet der P990 sechs Knöpfe und einen so genannten „FPS"-Knopf. Über diesen kann auf eine Keyboard-Belegung umgeschaltet werden, die sich mit der beigelegten Software komfortabel konfigurieren lässt – ideal für Shooter. Die beiden analogen Sticks liegen zwar wie bei einigen Konkurrenzprodukten zu weit unten, sind aber dank der langen, gummierten Haltegriffe noch halbwegs gut zu erreichen. Größtes Manko des Gamepads ist das vollflächige, aber etwas rutschige Steuerkreuz. Zocker, die auf der Suche nach einem Pad mit erweiterter Tastenbelegung sind, sollten dieses Pad mit dem Rumblepad 2 von Logitech vergleichen.

HAMA DOUBLE ACTION AIR GRIP: TROTZ GUTER RUTSCHFESTIGKEIT NICHT OPTIMAL ▮ Die flexiblen Gummi/Luft-Polster an den Seiten des Double Action bieten sehr gute Rutschfestigkeit, allerdings liegen auch bei diesem Pad die analogen Sticks zu weit unten. Ebenfalls negativ ist das sehr niedrige Profil des Steuerkreuzes: Drückt man beherzt zu, kann man sich schon mal den Finger zwischen Kreuz und Gummiring klemmen. Um die Knöpfe der analogen Sticks auszulösen, bedarf es viel Kraft. Der Preis von rund 15 Euro ist fair, allerdings haben Vielspieler mit diesem Pad wenig Freude.

LENKRÄDER:

FERRARI GT 2-IN-1 FORCE FEEDBACK: GÜNSTIGES PROFI-LENKRAD ▮ Der kleine Bruder des Rally GT wartet mit einer sehr stabilen Pedaleinheit auf. Selbst ein beherzter Tritt auf das Gas führt nicht zu Instabilitäten. Die Dosierung von Gas und Bremse ist sehr gut. Positiv: Beide Pedale liegen auf eigenen Achsen, so können beispielsweise Profis durch Linksbremsen in *GT Legends* einige Boliden noch realistischer bewegen. Das Lenkrad ist griffig, eine vollständige Gummierung wäre allerdings das Tüpfelchen auf dem „i" gewesen. Gewöhnungsbedürftig ist hingegen die spürbare Rasterung der Force-Feedback-Mechanik in Mittelstellung. Auch die Lenkachse besitzt etwas Spiel. Für circa 55 Euro ist das Lenkrad dennoch eine echte Empfehlung für preisbewusste Zocker, die ein gutes Lenkrad mit Schaltwippen suchen. Bei den getesteten Spielen ist das Lenkrad korrekt erkannt worden, alle Effekte liefen.

LOGITECH FORMULA FORCE EX: AM FALSCHEN ENDE GESPART ▮ Größte Schwäche des EX: die Pedale. Diese sind nicht ganz so rutschfest wie beim Ferrari GT und schlicht zu klein. Ebenfalls negativ fallen die billigen Schaltknöpfe auf der Rückseite des Lenkrads ins Gewicht – vernünftige Schaltwippen wären hier wesentlich besser gewesen. Überzeugen kann das Lenkrad hingegen mit einer soliden Lenkung samt guter Force-Feedback-Mechanik. Etwas klapprig mutet die Achse an, die relativ viel Spiel hat. Positiv: Das Lenkrad funktioniert mit allen getesteten Spielen. Aufgrund der schlechten Pedale empfehlen wir aber für preisbewusste Zocker das Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback, welches etwa gleich teuer ist (55 Euro).

FERRARI GT 2-IN-1 RUMBLE FORCE: FÜR GELEGENHEITSSPIELER ▮ Wie bei der Force-Feedback-Version überzeugt auch die Rumble-Variante mit einer sehr guten Pedal-Einheit. Da allerdings die Force-Feedback-Mechanik fehlt, wird das Lenkrad mit einer fest installierten Feder in Mittelstellung gehalten. Diese lässt sich nicht deaktivieren und beeinflusst das Lenkverhalten negativ. Das Ansprechverhalten fällt im Vergleich zum großen Bruder ebenfalls schlechter aus. Beim Lenken ist eine spürbare Verzögerung vorhanden. Die Vibrationsfunktion ist zwar deutlich besser als bei den Modellen von Genius oder Speed-Link, dennoch kann sich diese nicht mit den besseren Force-Feedback-Funktionen messen. Für etwa 40 Euro ist das Lenkrad solide, jedoch aufgrund der festen Mittelstellung und der Verzögerung lediglich für Gelegenheitsspieler attraktiv.

GENIUS SPEED WHEEL 3 VIBRATION: EINSTEIGER-LENKRAD MIT DEUTLICHEN MÄNGELN ▮ Nutzer befestigen das Speed Wheel mit Saugnäpfen und Schraubzwingen am Tisch. Allerdings ragen die Schraubzwingen so weit nach unten, dass man sich beim Spielen unweigerlich die Beine anschlägt. Einen wenig soliden Eindruck hinterlässt auch das nicht gummierte Lenkrad. Für die Schaltvor-

Kaufberatung

Gehen Sie auf Nummer sicher – erst lesen, dann kaufen!

▮ LENKRÄDER

Ein Lenkrad sollte über Schaltwippen, Schaltknöpfe oder einen Schalthebel verfügen. Feedback-Funktionen verbessern zwar das Simulationsgefühl, verschlechtern aber die Kontrolle – dies sollten Sie beachten, wenn Sie im Internet gegen andere Fahrer antreten wollen. Besonderes Augenmerk gilt den Pedalen. Diese sollten selbst bei einem festen Tritt auf Gas oder Bremse noch sicher zu bedienen sein und dürfen nicht bei jeder Eingabe verrutschen.

▮ GAMEPADS

Analoge Schubtasten sind für Rennspiele wichtig, aber ansonsten vernachlässigbar. Wenn Sie oft und lange spielen, sollten Sie besonderen Wert auf die Ergonomie legen. Hier zählt nicht nur, wie gut der Controller in der Hand liegt, sondern auch, wie alle Knöpfe angeordnet sind. Wenn Sie die Handhaltung drastisch ändern müssen, um beispielsweise einen analogen Stick zu benutzen, ist dies ein Indikator für eine schlechte Ergonomie.

Analog gegen digital

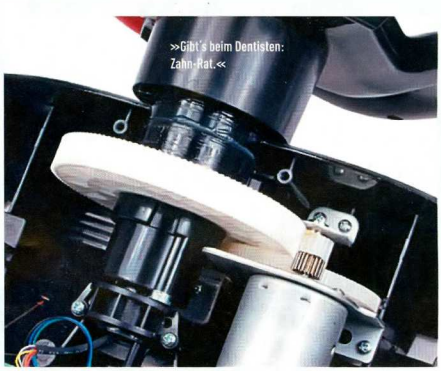
Eine digitale Steuerung kennt exakt zwei Bewegungszustände. Wird beispielsweise ein Gaspedal digital angesteuert, gibt es die Optionen „Vollgas" und „kein Gas". Die analoge Steuertechnik ermöglicht dagegen eine Vielzahl von Zwischenschritten. *Bei Need for Speed: Most Wanted* ist die digitale Technik der analogen klar überlegen, da bei diesem Arcade-Renner schnelle Richtungsänderungen sehr wichtig sind und der Wagen sich oft im Drift bewegt. Mit analogen Sticks haben Sie hier eine zu hohe Reaktionszeit. Anders sieht die Sache etwa bei *GT Legends* aus: Hier ist es von Vorteil, wenn Sie Gas und Lenkung fein dosieren können. Zu viel Gas resultiert nämlich fast immer in einem Dreher. Beachten Sie, dass die analoge Technik erst kalibriert und zusätzlich in den meisten Spielen gesondert ausgewählt werden muss. Wichtig: Funktionen auf einer identischen analogen Achse sind nicht gleichzeitig auszuführen.



»Abgehauen: Jesus.«

Force-Feedback im Detail

Force-Feedback simuliert im Idealfall Ereignisse in einem Spiel, wie beispielsweise das Überfahren eines Randsteins, und überträgt die Information über Servomotoren an das Lenkrad. Eine abgeschwächte Variante ist der Rumble- oder Vibrationseffekt. Hierbei macht aber nur eine Vibration den Spieler darauf aufmerksam, dass etwas passiert. Die Art des Feedbacks ermöglicht keine Identifikation des Ereignisses. Die Force-Feedback-Technologie ist nur so gut wie ihre Unterstützung durch Spiele. In der Praxis fehlen wirklich hilfreiche Effekte wie etwa die Simulation des Haftungsverlustes eines Reifens (in einem derartigen Fall müsste das Lenkrad leichtgängiger zu bewegen sein). So bleibt Force-Feedback weiterhin nicht viel mehr als ein nettes Gimmick. Auf der Jagd nach Bestzeiten verzichten Sie besser auf den Effekt oder minimieren ihn.


»Gibt's beim Dentisten: Zahn-Rat.«

Typberatung: Lenkräder und Pads

Persönliche Produktempfehlungen: die ganz privaten Kauftipps der Hardware-Abteilung der PC ACTION.



Frank Stöwer
Redakteur, Bereich Spiele

- Nutzt oft Gamecontroller
- Spielt Rennspiele

Fazit: Dank guter Ergonomie und zwei analogen Schubreglern macht mir *Need for Speed: Most Wanted* mit dem Xbox-Controller von Microsoft besonders viel Spaß. Selbst bei längeren Sessions ermüden die Hände dadurch kaum und Bestzeiten sind weiterhin möglich.



Lars Craemer
Redakteur, Bereich Eingabegeräte

- Spielt oft PC-Rennspiele
- Legt Wert auf Ergonomie

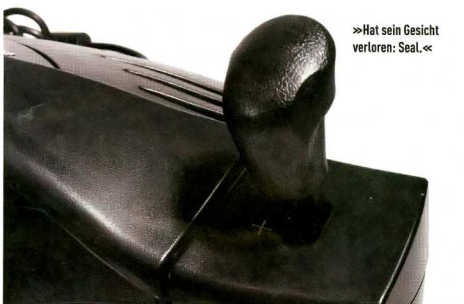
Fazit: Für Rennspiele ist das *Rally GT Pro* eine gute Wahl. Besonders die getrennten Gas- und Bremsachsen sind in *GT Legends* Gold wert. Als Controller, beispielsweise für die *Battlefield 2*-Helikopter-Steuerung, nehme ich demnächst den Xbox 360 Controller.



Kay Beinroth
Redakteur, Bereich Multimedia

- Sucht einen ausgereiften Game-Controller
- Spielt Jump & Runs

Fazit: Der Game-Controller von Thrustmaster ist fast perfekt, leider liegen die analogen Sticks etwas ungünstig. Daher bevorzuge ich ebenfalls den Xbox 360 Controller von Microsoft. Die notwendige Treiberinstallation ist allerdings etwas nervig.



»Hat sein Gesicht verloren: Seal.«

Der Testsieger bei den Lenkrädern, das Rally GT Pro Force Feedback, hat zusätzlich einen digitalen Schaltknüppel.

gänge hat Genius zwei kleine Knöpfe im Lenkkranz vorgesehen. Anstelle von Schaltwippen gibt es analoge Wippen, auf die Sie Gas und Bremse legen können. Überraschend gut und stabil sind die Pedale. Nur die Modelle von Thrustmaster überzeugen in diesem Segment noch stärker. Mit rund 40 Euro ist der Preis des Speed Wheel allerdings etwas hoch angesetzt. Positiv: Die Feedback-Funktionen wurden von jedem der getesteten Spiel ohne völlig problemlos unterstützt.

SPEED-LINK 2 IN 1 SILVER LIGHTNING WHEEL: GÜNSTIG, ABER NUR FÜR ANFÄNGER ▪ Mit einem Durchmesser von 22 cm ist das Silver Lightning von Speed-Link das kleinste Lenkrad im Testfeld. Der Lenkkranz ist nicht gummiert und vermittelt einen rutschigen Eindruck. Dieser setzt sich im Spiel fort: Die Lenkeingaben werden mit Verzögerungen dargestellt und sind nicht präzise. Ebenfalls nichts für Profis ist die Pedal-Einheit. Diese ist viel zu klein und instabil. Die Pedale sind darüber hinaus nur ungenau zu bedienen und bieten keinen sicheren Halt. Aufgrund des steilen Winkels der Lenkachse ist die Montage an einem hohen Tisch auf keinen Fall zu empfehlen. Montieren Sie das Lenkrad jedoch an einen niedrigen Couchtisch, sieht die Sache schon ganz anders aus – da kommt deutlich mehr Fahrspaß auf.

FAZIT: QUALITÄT HAT IHREN PREIS – ZUMINDEST BEI PC-LENKRÄDERN ▪ Unser Favorit bei den Gamepads ist eindeutig der Xbox 360 Controller von Microsoft. Hier stimmen Ergonomie, Verarbeitung und Ausstattung. Besonders positiv sind die fünf analogen Achsen, die auf zwei Sticks (je zwei Achsen) und auf zwei Schubregler (nur eine Achse) verteilt sind. Trotz der (noch) fehlenden Feedback-Funktions-Unterstützung ist das Teil ein echtes Glanzlicht. Eine Alternative dazu ist der um rund zehn Euro günstigere Dual Trigger von Thrustmaster. Dieser bietet ebenfalls analoge Schubregler, besitzt aber eine nicht ganz so gute Ergonomie. Bei den Lenkrädern fährt Thrustmaster mit dem Rally GT Pro und dem Ferrari GT locker einen Doppelsieg. Das Rally GT glänzt durch gute Verarbeitung, Ausstattung und Ergonomie, das Ferrari GT punktet ebenfalls mit seiner guter Ausstattung und einem attraktiven Preis. Allerdings ist hier die Verarbeitung des Lenkrads etwas schlechter.

Lars Craemer

LENKRÄDER	Rally GT Pro Force Feedback	Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	Formula Force EX	Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	Speed Wheel 3 Vibration	2 in 1 Silver Lightning Wheel
Hersteller (Webseite)	Thrustmaster (www.thrustmaster.com)	Thrustmaster (www.thrustmaster.com)	Logitec(www.logitech.de)	Thrustmaster (www.thrustmaster.com)	Genius (www.genius-europe.com)	Speed-Link (www.speed-link.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 90,-/Gut	Ca. € 55,-/Sehr gut	Ca. € 55,-/Gut	Ca. € 40,-/Sehr gut	Ca. € 40,-/Gut	Ca. € 35,-/Gut
AUSSTATTUNG	**1,90**	**2,00**	**2,08**	**2,10**	**2,53**	**2,23**
Durchmesser/Beschichtung	25cm/Vollständig	25cm/Teilweise	25cm/Teilweise	25cm/Teilweise	25cm/Keine Gummierung	22cm/Teilweise
Schaltung	Schaltwippen, Schaltknüppel	Schaltwippen	Schaltknöpfe	Schaltwippen	Frontknöpfe	Frontknöpfe
Anschluss	USB	USB, PS/2	USB	USB, PS/2	USB	USB, PS/2
Anzahl Tasten/Pedale	10/2	10/2	12/2	10/2	8/2	12/2
Zusätzliche Elemente	Steuerkreuz	Steuerkreuz	Steuerkreuz	Steuerkreuz	Steuerkreuz, Analogwippen	Steuerkreuz, Analogwippen
Feedback-Funktion	Force Feedback	Force Feedback	Force Feedback	Vibrationseffekte	Vibrationseffekt	Vibrationseffekt
EIGENSCHAFTEN	**1,55**	**1,65**	**1,90**	**1,65**	**2,45**	**2,55**
Ergonomie (Größe/Dicke)	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Befriedigend	Ausreichend
Verarbeitung	Gut	Gut	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Befestigung	Gut	Gut	Gut	Gut	Befriedigend	Ausreichend
Rutschfestigkeit Pedale	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Befriedigend	Ausreichend
Geräteaufbau	Leicht	Leicht	Leicht	Leicht	Mittel	Sehr leicht
Drei-Achsen-Unterstützung	Ja	Ja	Nein	Ja	Nein	Nein
LEISTUNG	**1,70**	**1,80**	**1,90**	**2,00**	**2,00**	**2,20**
Reaktion Lenkrad	Gut	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Befriedigend
Druckwiderstand Pedale	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Befriedigend
Feedback-Funktion	Gut	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Druckpunkte Schaltwippen/Knüppel	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Druckpunkte Funktionstasten	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Software	Treiber	Treiber	Treiber	Treiber	Treiber	Treiber
FAZIT	**GESAMT 1,71**	**GESAMT 1,81**	**GESAMT 1,94**	**GESAMT 1,95**	**GESAMT 2,20**	**GESAMT 2,28**
	+ Ausstattung + Pedale – Preis	+ Preis + Pedale – Lenkachse	+ Eigenschaften – Pedale – Lenkachse	+ Preis + Pedale – Nullstellung	+ Preis – Ergonomie – Pedale	+ Preis – Ergonomie – Pedale

Empfehlungen der Redaktion

Microsoft Xbox 360 Controller

GESAMTNOTE: 1,62
Preis: Ca. € 30,- Preis-Leistg.: Sehr gut



Der „Xbox-Knopf" in der Mitte des Gamepads bleibt am PC ungenutzt.

Der neue Xbox-360-Controller für den PC überzeugt mit guter Ergonomie und Verarbeitung.

Schon beim ersten Probespiel fällt die durchdachte Ergonomie des Controllers auf. Der linke analoge Stick sitzt sehr weit vorn und ist perfekt positioniert. Gleiches gilt für das Steuerkreuz rechts unterhalb des Analogsticks. Rechts auf dem Controller befinden sich vier Tasten mit sehr gutem Druckpunkt und Ansprechverhalten. Abgerundet wird die Ausstattung durch zwei Schultertasten und zwei analoge Schubregler. Sehr gut: Als einziger Controller verfügt das Microsoft-Gamepad über fünf analoge Achsen. In der Grundkonfiguration liegen Gas und Bremse allerdings auf der gleichen Achse. Das Pad ist nicht gummiert, aber trotzdem sehr griffig. Wermutstropfen: Laut Microsoft unterstützt das Gamepad die vorhandene Vibrationsfunktion am PC nicht, ob der Hersteller die benötigte Schnittstelle nachreicht, ist noch unklar. (LCR)

Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback

GESAMTNOTE: 1,71
Preis: Ca. € 90,- Preis-Leistg.: Gut



Neben den Schaltwippen steht auch ein digitaler Schaltknüppel zur Verfügung.

Mit dem Rally GT hat Thrustmaster ein echtes Profi-Lenkrad mit guter Ausstattung im Angebot.

Neben zwei qualitativ hochwertigen Schaltwippen besitzt das Rally GT auch zwei analoge Wippen und einen digitalen Schaltknüppel. Der Lenkkranz ist komplett gummiert und bietet einen sehr sicheren Halt. Das Ansprechverhalten des Lenkrads ist sehr gut, auch wenn die Mittelstellung aufgrund der Force-Feedback-Mechanik etwas „körnig" wirkt. Die Pedale sind fast baugleich mit den anderen getesteten Modellen, die Druckplatten sind allerdings aus Metall. Beim Rally GT haben Sie darüber hinaus die Möglichkeit, ein zweites Pedalset anzuschließen, auf das sich beispielsweise Kupplung und Handbremse legen lassen. Das Lenkrad funktioniert mit den von uns getesteten Spielen einwandfrei. Kleines Manko des ansonsten sehr guten Lenkrads ist ein leichtes Spiel in der Lenkachse. Positiv: Die beiden Pedale liegen auf unterschiedlichen Achsen. (LCR)

	Xbox 360 Controller (für PC)	Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force	Rumblepad 2	Independence 3in1 RF	P990 Dual Analog	Double Action Air Grip
GAMEPADS						
Hersteller (Webseite)	Microsoft (www.microsoft.de)	Thrustmaster (www.thrustmaster.com)	Logitech (www.logitech.de)	Speed-Link (www.speed-link.com)	Saitek (www.saitek.com)	Hama (www.hama.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 30,-/Sehr gut	Ca. € 20,-/Sehr gut	Ca. € 20,-/Sehr gut	Ca. € 40,-/Befriedigend	Ca. € 20,-/Gut	Ca. € 15,-/Gut
AUSSTATTUNG	1,80	2,58	3,15	2,73	2,95	3,20
Gewicht	220 Gramm	230 Gramm	230 Gramm	280 Gramm	190 Gramm	220 Gramm
Kabellänge	300 cm	210 cm	190 cm	- (Wireless)	200 cm	180 cm
Anschluss	USB, Xbox 360	USB, PS/2	USB	USB, PS/2, Xbox	USB	USB
Gummierung	Analogsticks	Analogsticks	Analogsticks, Haltegriffe	Analogsticks	Analogsticks, Haltegriffe	Analogsticks, Haltegriffe
Anzahl nutzbare Tasten	10	12	12	12	13	12
Anzahl Achsen (analog/digital)	5/2	4/2	4/2	4/2	4/2	4/2
Vibrationsfunktion	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja
Analoge Trigger	Ja (2)	Ja (2)	Nein	Nein	Nein	Nein
EIGENSCHAFTEN	1,40	1,60	1,60	2,20	2,00	2,40
Größe	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut
Ergonomie (Form)	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Verarbeitung	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend
Griffigkeit/Rutschfestigkeit	Gut	Gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut
Erreichbarkeit der Tasten	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
LEISTUNG	1,50	1,65	1,60	1,95	2,35	2,30
Tastendruckpunkte	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Reaktionszeit Sensoren	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
Vibrationseffekt	Gut	Gut	Ja gut	Gut	-	Gut
Reaktion von Steuerkreuz und Sticks	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Software	Treiber	Treiber	Treiber, Keybinding	Treiber	Treiber, Keybinding	Treiber
Spielekompatibilität (Gesamtnote)	Befriedigend	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut
FAZIT	GESAMT 1,54	GESAMT 1,83	GESAMT 1,91	GESAMT 2,16	GESAMT 2,40	GESAMT 2,50
	+ Ergonomie + Ausstattung - Vibrationsfunktion	+ Analoge Trigger + Preis - Ergonomie	+ Software + Preis - Ergonomie	+ Wireless - Preis - Ergonomie	+ Treiber + Preis - Ergonomie	+ Rutschfestigkeit + Preis - Ergonomie

Einstellungssache

Lenkräder und Gamepads für den PC

Die wichtigsten Testkriterien bei Lenkrädern und Controllern im Detail

■ ERGONOMIE

Die Ergonomie der Lenkräder und Gamepads haben wir in vielen Testspielen ermittelt. Hier bekommen Eingabegeräte Pluspunkte, die auch nach längerem Gebrauch die Hände nicht übermäßig beanspruchen. Schon geringste Fehlhaltungen der Hand, beispielsweise weil Knöpfe schlecht positioniert sind, resultieren nach kurzer Zeit in deutlichen Ermüdungserscheinungen. Neben den klassischen Sportspielen wie *FIFA 2005* oder *Need for Speed: Most Wanted* haben wir auch Shooter wie *Battlefield 2* getestet. Bei Lenkrädern ist neben einem sicheren Griff auch die Stabilität der Pedale wichtig.

■ REAKTIONSVERHALTEN

Bei digitalen Auslösern ist ein definierter Druckpunkt und ein nicht zu leichter oder zu schwerer Gegendruck wichtig. Bei analogen Steuereinheiten wie Schubreglern, Sticks oder Lenkungen liegt der Schwerpunkt auf einer genauen Umsetzung der Eingaben und einer möglichst geringen Latenz.

■ KOMPATIBILITÄT

Für den Kompatibilitätstest (siehe Tabelle) haben wir aktuelle Spiele-Hits wie beispielsweise *Need for Speed: Most Wanted* getestet. Fast alle Controller liefen mit den Spielen (aktuelle Treiber und Patches vorausgesetzt) ohne größere Probleme.



In einer Vielzahl von Spielesessions haben verschiedene Testredakteure ihre Eindrücke gesammelt. Eines der verwendeten Spiele ist das anspruchsvolle *GT Legends* von 10tacle.

Controller im Spielecheck

Gamecontroller

Produkt/Spiel	NfS: Most Wanted	GT Legends	Battlefield 2	FIFA 2006
Hama Double Action Air Grip				
Logitech Rumblepad 2				
Microsoft Xbox 360 Controller			*	
Saitek P990 Dual Analog				
Speed-Link Independence 3in1 RF				
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 R. F.				

■ Funktioniert ■ Eingeschränkte Funktion (z. B. Vibration geht nicht) ■ Geht nicht

Lenkräder

Produkt/Spiel	NfS: Most Wanted	GT Legends	DTM Race Driver 2
Genius Speed Wheel 3 Vibration			
Logitech Formula Force EX			
Speed-Link 2 in 1 Silver Lightning Wheel			
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback			
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force			
Thrustmaster Rally Pro Force Feedback			

■ Funktioniert ■ Eigeschränkte Funktion ■ Geht nicht

Der Xbox 360 Controller von Microsoft unterstützt mit der aktuellen Software noch keinen Vibrationseffekt. Ob Microsoft hier nachlegt, ist noch unklar. Einen Totalausfall gab es lediglich mit dem Lightning Wheel in *Need for Speed: Most Wanted*.

* Achsen sind invertiert

Da die Hersteller in den meisten Fällen nur Treiber mitliefern, ist eine erweiterte Konfiguration in Spielen Gold wert. Wir haben für Sie unsere Praxiserkenntnisse zusammengefasst.

TREIBER INSTALLIEREN ODER NICHT?

Ohne Treiber funktionieren in der Regel vorhandene Feedback-Funktionen nicht. Nach dem Anstecken eines Controllers sollten Sie daher zuerst unter Start –> Einstellungen –> Systemsteuerung –> Gamecontroller prüfen, ob das Gamepad respektive das PC-Lenkrad erkannt wurde.

ANALOGE STEUEREINHEITEN RICHTIG NUTZEN

Bevor Sie die Steuerung konfigurieren, sollten Sie überlegen, ob eine digitale oder eine analoge Steuerung sinnvoll ist. Für schnelle Reaktionen sind digitale Knöpfe oder Steuerkreuze ideal. So lässt sich in *Need for Speed: Most Wanted* zwar ein Rennwagen mit der analogen Steuerung eleganter lenken, deutlich bessere Zeiten erreichen Sie aber mit dem Steuerkreuz und den digitalen Knöpfen. Analoge Sticks sind allerdings ideal, wenn Sie beispielsweise Ihren Spieler in einem Shooter steuern. Mit der Genauigkeit der analogen Eingabe können Sie schneller und besser zielen, als es mit digitalen Knöpfen möglich ist. Ebenfalls das Revier analoger Steuereinheiten sind Rennspiel-Simulationen wie *GT Legends*, in denen Gas und Bremse fein zu dosieren sind.

KEINE EFFEKTE – DIE FEHLERSUCHE

Stellen Sie zuerst sicher, dass die aktuellen Treiber installiert sind. Anschließend prüfen Sie die Einstellungen im Spiel. *GT Legends*, *FIFA 2005* und *Need for Speed: Most Wanted* haben in den Optionen einen Schalter, über den Sie die Feedback-Funktionen aktivieren können. Darüber hinaus sollte das Spiel mit dem aktuellen Patch installiert sein. Bei kabellosen Spiele-Controllern sollten Sie den Lade-Zustand der Batterien und den gewählten Kanal prüfen.

FORCE FEEDBACK RICHTIG EINSTELLEN

In der Regel wird eine Konfiguration des Force-Feedback-Effekts über das Spiel selbst vorgenommen. Lediglich die maximale Force-Feedback-Stärke und die Lenk-Zentrierung lässt sich manchmal über den Treiber einstellen. Vorbildlich für die Einstellung von Force-Feedback-Kräften und „Tote Zonen", in denen ein Lenkrad oder Pedal nicht reagiert, ist *GT Legends*. Die besten Ergebnisse im Spiel hatten wir mit einer geringen Force-Feedback-Stärke von 85 Prozent und einer Reduzierung der Zentrierungskraft. So sind zwar alle dargestellten Umwelteinflüsse noch spürbar, die Beeinträchtigung des Fahrgeschehens ist aber durch die geringen Kräfte minimal. Sollte ein Spiel nicht alle verfügbaren Achsen unterstützen, bieten die Treiber unseres Testsiegers von Thrustmaster bei den Lenkrädern die Möglichkeit, die Anzahl der Achsen zu reduzieren.

BATTLEFIELD 2, FIFA UND CO. FÜR GAMEPADS KONFIGURIEREN

Die beste Steuerung für *FIFA 2005* ist digital. Über das Steuerkreuz werden die Eingaben direkt und ohne lange Reaktionswege umgesetzt. Auf Feedback-Funktionen können Sie bei diesem Spiel getrost verzichten. Auch *Need for Speed: Most Wanted* spielt sich am besten digital, allerdings kommt mit Vibrationsfunktionen und Lenkrad mehr Spielspaß auf. Gas und Bremse sollten Sie bei Gamecontrollern auf die Schultertasten legen. *Battlefield 2* lässt sich in der Rolle als Soldat immer noch ideal mit Maus und Tastatur steuern. Panzerfahrer sollten bei einem Gamecontroller die Fahrzeugbewegung auf das Steuerkreuz und die Geschützturm-Drehung auf den Analog-Stick legen. In unseren Tests gab es jedoch Probleme bei der Verwendung aller Achsen des MS-Gamepad. In *GT Legends* ist analog entscheidend für den Sieg. Für den linken Stick empfiehlt sich bei dieser Rennspiel-Referenz die Lenkung, für den rechten Gas und Bremse.

Lars Craemer

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

»Finden Sie die zehn versteckten Fehler!«



Die Northbridge (Nforce4 SLI Intel) wird passiv, die Southbridge (Nforce4 SLI AMD) hingegen aktiv gekühlt. Insgesamt ermöglichen die beiden Chips vier Grafikslots.



Damit Sie die Auflösung von 1.680x1.050 Bildpunkten des LCDs in Spielen voll nutzen können, benötigen Sie einen aktuellen Rechner der Oberklasse.



Die Kühlung blockiert einen zusätzlichen Steckplatz, führt aber die Wärme effizient und vor allem leise ab. Ein Heatpipe-System macht das möglich.

Mainboard (Sockel 775): Gigabyte

8N-SLI Quad Royal

PREIS	Ca. € 260,-
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend
INFO	www.gigabyte.de

- + Sehr gute Ausstattung
- + Läuft absolut stabil
- + Vier Grafik-Steckplätze
- – Nicht alle Kühler passen

AUSSTATTUNG	1,66
EIGENSCHAFTEN	1,98
LEISTUNG	1,53
GESAMTWERTUNG	1,64

Vier PCI-Express-Grafikkarten: Gigabyte geht erneut eigene Design-Wege und liefert mit dem 8N-SLI QUAD ROYAL ein großzügig ausgestattetes Pentium-4-Mainboard.

Um genug PCI-E-Verbindungen für vier Grafikkarten zu bieten, kombiniert Gigabyte die Northbridge von Nvidias Nforce4-SLI-Chipsatz für Sockel 775 mit dem AMD-SLI-Chip. Da es sich bei der AMD-Variante um eine Einzel-Chip-Lösung handelt, funktioniert diese als Southbridge. Der Grafiktreiber unterstützt den Quad-SLI-Modus jedoch nicht. Laut Nvidia ist auch in näherer Zukunft kein entsprechender Treiber geplant. Damit bleibt immerhin die Möglichkeit, acht Monitore parallel zu nutzen. Bei den Leistungstests erzielt das 8N-SLI Quad Royal durchweg sehr gute Ergebnisse. Auch der Stabilitätstest ist kein Hindernis. Da der Northbridge-Kühler sehr nah am Sockel sitzt, passen große CPU-Kühler wie der V8 von EKL nicht. Die Ausstattung ist mit Bluetooth, Diagnose-LEDs, Dual-BIOS, Tuning-, Diagnose- und Sicherheitssoftware sowie (per Blende) zehn USB-Ports herausragend. Dementsprechend hoch ist der Preis mit 260 Euro. Zudem bietet das BIOS des 8N-SLI Quad Royal zahlreiche Übertaktungs-Funktionen – nur eine Lüftersteuerung fehlt. Daniel Möllendorf

21-Zoll-LCD: Eizo

S2110W

PREIS	Ca. € 1.000,-
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend
INFO	www.eizo.de

- + Farbbrillanz
- + Ausstattung
- + Interpolation
- – Reaktionszeit

AUSSTATTUNG	1,22
EIGENSCHAFTEN	2,31
LEISTUNG	2,08
GESAMTWERTUNG	1,95

Dieses Teil kann Ihr Trumpf-Ass bei Mehrspieler-Partien sein: der S2110W-Bildschirm. Das 16:10-LCD bietet gegenüber einem 4:3-Display mehr horizontale Sichtweite.

Eizos S2110W hat eine Auflösung von 1.680x1.050 Bildpunkten. Unterstützt ein Spiel diese Pixelverteilung, dann können Sie das Field of View (FOV; Sichtfeld) so verändern, dass Sie Gegner früher sehen. Das 21-Zoll-LCD ist mit zwei DVI-I-Steckplätzen sowie USB-Hub ausgestattet und in der Höhe (12 cm) verstellbar. Zudem können Sie den Monitor um 172 Grad drehen und um 65 Grad neigen. Der Betrachtungswinkel des S-PVA-Panels liegt bei 178 Grad. Eizo gibt ein Kontrastverhältnis von 1.000:1 an. Die Reaktionszeit liegt laut Hersteller bei acht (Grau zu Grau) respektive 16 Millisekunden (Schwarz-Weiß-Schwarz) – wir messen 29. In schnellen Action-Spielen sind bei Bewegungen deutliche Schlieren erkennbar. Die gute Farbbrillanz kann das zum Teil wettmachen. Die Leuchtkraft des Eizo S2110W lässt sich von 80 bis 400 Candela pro Quadratmeter einstellen, die Helligkeitsverteilung ist durchweg gleichmäßig. Die schwache Reaktionszeit verhindert allerdings eine noch bessere Wertung. Marco Albert

Grafikkarte (PCI-Express): MSI

NX7800GTX

PREIS	Ca. € 680,-
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend
INFO	www.msi-computer.de

- + Sehr hohe 3D-Leistung
- + Aktuelles Spielepaket
- + Geräuscharme Kühlung
- – Hoher Preis

AUSSTATTUNG	1,85
EIGENSCHAFTEN	2,20
LEISTUNG	1,66
GESAMTWERTUNG	1,80

MSI steigt mit der NX7800GTX-VT2D512E in den Reigen der ultraschnellen, aber schlecht verfügbaren 512-MByte-Versionen der Geforce 7800 GTX ein.

MSI will sich keine Blöße geben und bietet eine mit 679 Euro unverbindlicher Preisempfehlung nicht eben günstige Ultra-High-End-Karte mit der neuen Auflage der Geforce 7800 GTX an. In Sachen Hardware-Design vertraut man dabei ganz auf das Referenzmodell Nvidias und garniert dieses lediglich mit einem Aufkleber auf der Lüfternabe. Auch die Taktraten entsprechen mit 550 MHz GPU- und 850 MHz-Speichertakt den Vorgaben. Durch MSIs D.O.T.-Einrichtung lässt sich mittels Hersteller-Programm jedoch noch eine zusätzliche Leistungssteigerung von bis zu zehn Prozent erzielen, auf deren Erreichen es jedoch keine Garantie gibt. Unser Testexemplar ließ sich lediglich bis 595 MHz GPU-Takt stabil betreiben, während der 1,1-ns-Speicher bereits bei zehn MHz über den Werkseinstellungen Schluss machte. In Sachen Spielebeigaben gibt sich die ansonsten mit einem kompletten Kabel- und Adaptersatz ausgestattete Grafikkarte recht aktuell: *Colin McRae Rally 2005* oder *GT Legends* sollen im Karton liegen – eventuell sogar beide. Carsten Spille

Jamba!
www.jamba.de

FUN SOUNDS

Aggro-Zwerg	Hit2420
Erotisch	Hit2421
Ey Alter Ey	Hit2422
Fußball Stadion	Hit2423
Kiffer - Lachanfall	Hit2424
Nimm Ihn In Den Mund	Hit2425
Pussy Ist Dran	Hit2426

LÖSCHLOGOS[1]



Weg615 Weg616

CHARTS

		real
1	Madonna - Hung Up (Chorus)	Sing2815
2	Sean Paul - Ever Blazin'	Sing2816
3	Chris Brown - Run It	Sing2817
4	Beyonce - Check On It	Sing2818
5	Eminem - When I´m Gone	Sing2819
6	Rihanna - If It´s Lovin'	Sing2820
7	Tic Tac Toe - Spiegel	Sing2821
8	50 Cent - Window Shopper	Sing2822
9	Scooter - Apache Rocks The Bottom!	Sing2823
10	Bob Sinclar - Love Generation	Sing2824
11	James Blunt - You're Beautiful	Sing2825
12	Melanie C - First Day Of My Life	Sing2826

VIDEOKLINGELTÖNE


B-Tight/Tony D./G-Hot
Aggro Berlin Zeit
Video1120


Black Eyed Peas
My Humps
Video1121


50 Cent
Window Shopper
Video1122


Tokio Hotel
Schrei
Video1123

HANDY SOFTWARE



Du kannst deinen Text als Laufschrift auf deinem Display ausgeben
Handy3335



Die neue coole Handy-Uhr mit drei verschiedenen Motiven
Handy3336

EROTIK DOWNLOAD


Erotik700


Erotik701


Erotik702

HANDYBILDER


Bild8197


Bild8204


Bild8205


Bild8195


Bild8196


Bild8203


Bild8206


Bild8207


Bild8208


Bild8209


Bild8210


Bild8211


Bild8212


Bild8213


Bild8214


Bild8215



Bild8198


Bild8216


Bild8217


Bild8218


Bild8199


Bild8219


Bild8200


Bild8220


Bild8221


Bild8222



Bild8223



Bild8224


Bild8225


Bild8226

Bild8227

Bild8228

Bild8201

Bild8202

Bild8229

Bild8230

HANDY THEMES

ANIMIERTE HANDYBILDER

HANDY SPIELE

Das realistischste Weltkriegsspiel, das es je auf einem Handy gab...
Spiel1835

Performe die richtigen Dance Moves und fordere die anderen heraus
Spiel1836

Spiel dieses legendäre Strategiespiel auf deinem Handy
Spiel1837

Du bestimmst die Zukunft deines Vereins
Spiel1838

Triff beim Schleudern so viele Hindernisse wie nur möglich
Spiel1839

Tune dein Auto, bereite es vor und los geht´s zur Rennstrecke
Spiel1840

1 sende Bild8195 an 2 33333* 3 downloaden Download http://dwnesu.jamba.net/... 4 und erhalte

In allen Netzen verfügbar 9222 (SFr 9,90)

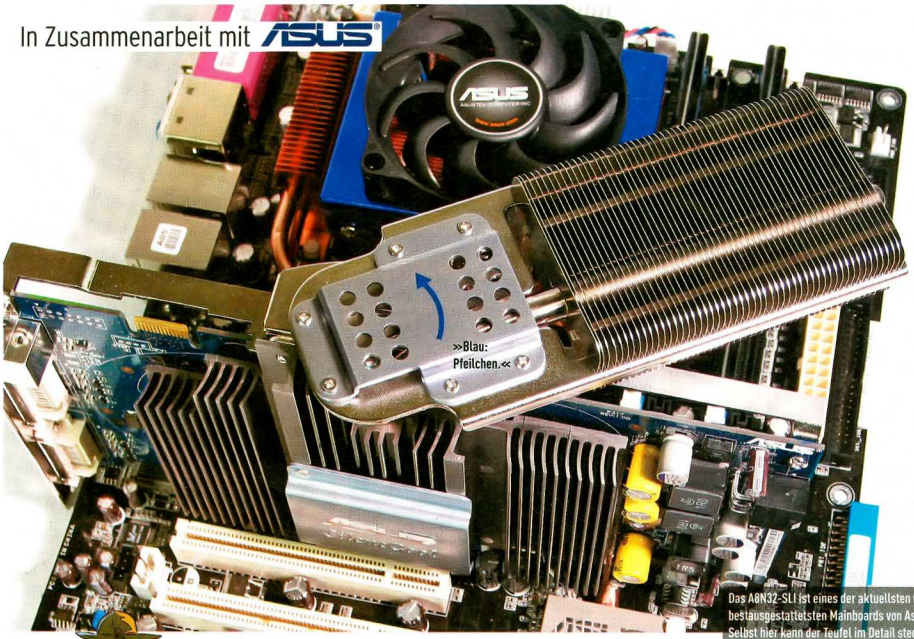
Im Monat (Sparabos) 4,99€

Real/Videoklingeltöne	Guthaben: 3 Töne + 15 Logos + Musiknews+ WAP-Inhalte + 9 Software
Animierte Handybilder	Guthaben: 5 Stück
Handybilder	Guthaben: 10 Stück
Fun Sounds	Guthaben: 5 Stück
Premium Spiele	Guthaben: 2 Stück
Themes	Guthaben: 4 Stück
Software	Guthaben: 2 Stück
Erotik Download	Guthaben: 2 Stück

jeweils pro Monat als Guthaben jeweils zzgl. 1 SMS pro Ton/Fun Sound/Handybild/Animiertes Handybild/Spiel/Theme/Software/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*. Mindestalter 16 Jahre. Handytypen & AGB auf www.pcaction.de

Real Music Handyinfo: Nokia: 3200, 3220, 3650, 6600, 7650; Siemens: C65, M65, S65; Samsung: E600, E700; Sony Ericsson: K500i, K700i; Motorola: V525, V600 **Fun Sounds Handyinfo:** Nokia: 3200, 3220, 3650, 6600, 7650; Siemens: C65, M65, S65; Samsung: E600, E700; Sony Ericsson: K500i, K700i; Motorola: V525, V600 **Videoklingeltöne Handyinfo:** Nokia: N-Gage (QD), 3650, 3660, 6260, 6600, 6630, 6670, 7610, 7650 **Handybilder Handyinfo:** Nokia: 3510i, 6100, 6230, 6610, 7250(i); Siemens: CF62, MC60, M55; Samsung: E600, E700; Sony Ericsson: T610, T630; Motorola: V525, V600 **Animierte Handybilder Handyinfo:** Nokia: 3100, 3650, 6230, 6600, 6630, N-Gage; Siemens: A60, M55, S55, S65, SL65; Samsung: E700, E800, X600; Sony Ericsson: T610, T630, K700i; Motorola: V525, V600, V620 **Spiele Handyinfo:** Nokia: 2650, 3100, 3650, 6230, 6600, 6681, 7650, N-Gage QD; Sony Ericsson: K700i, Z1010 **Themes Handyinfo:** Motorola: A630, E380, V220, V600, V80; Nokia: 3220, 6600, 7610, 7270; Siemens: S65, C65, SL65; Sony Ericsson: T630, K500, S700, P900, Z1010 **Software Handyinfo:** Motorola: C650, E1000, V550, V635; Nokia: 2650, 3220, 6230i, 3510i, 5100, 6680, 7270, 7650, 8800, N-Gage (QD); Sagem: V55, V65; Samsung: D410, E720, P700, E810; Sharp: GX10, GX30, TM200; Siemens: C65, SL65, S65, SX1; Sony Ericsson: K300i, K700i, Z1010, V800 **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**

In Zusammenarbeit mit ASUS



Das A8N32-SLI ist eines der aktuellsten und bestausgestattetsten Mainboards von Asus. Selbst hier kann der Teufel im Detail stecken.



Mein Haus, mein Auto, mein Board!

ASUS-MAINBOARDS sind Ihr Ding? Da haben wir was für Sie: Tipps für stabilen Betrieb und Tricks für maximale Leistung.

Asus stellt die unter unseren Lesern beliebtesten Mainboards her. Doch selbst diese sind nicht immer völlig frei von Problemen. PC ACTION hat Lösungen für häufige und weniger bekannte Stolperfallen zusammengetragen, die Ihnen im Falle eines Falles eventuell eine Inanspruchnahme der Garantie beziehungsweise Gewährleistung ersparen. Bitte beachten Sie, dass insbesondere Flash-Vorgänge am Mainboard-BIOS nicht ohne Risiko sind, da etwa Stromausfälle oder Abstürze während des Flash-Vorganges zu einem nicht mehr startenden PC führen können.

TIPP 1: BIOS-CHIP-ERSATZ

Für diesen Fall bietet Asus einen BIOS-Chip-Service an. Dies geschieht in Zusammenarbeit mit dem Online-Versender Alternate. Unter der Internetadresse http://asus.alternate.de/index2.html können Sie für eine große Auswahl an Asus-Mainboards Ersatz-BIOS-Bausteine erwerben. Dieser Service ersetzt selbstverständlich nicht berechtigte Reklamationsansprüche Ihrerseits – diese behandelt zunächst Ihr Mainboard-Verkäufer auf dem normalen Garantieweg.

TIPP 2: HEATPIPE-KÜHLUNG

Aktuelle Mainboard-Chipsätze wie Nvidias Nforce4 SLI erhitzen bei starker Belastung. Daher verwendet Asus bei den Mainboards A8N-SLI Premium, A8N32-SLI Deluxe und P5ND2-SLI Deluxe eine aufwändige Heatpipe-Kühlung. Bei Mainboards verbindet die Heatpipe meist einen Kühlkörper direkt auf dem Chipsatz mit einem Wärmetauscher weiter oben im Luftstrom des CPU-Kühlers. Die Leistungsfähigkeit einer Heatpipe hängt allerdings maßgeblich vom Neigungswinkel ab: Je nach Bauart sind manche Varianten für den senkrechten Betrieb gedacht, andere Heatpipes sind waagerecht besonders effektiv. In unserem Praxistest mit einem externen Temperaturfühler wurde die Northbridge beim A8N32-SLI Deluxe von Asus nach einer halben Stunde Belastungstest 43,8 Grad Celsius warm. Als wir das Gehäuse hinlegten (waagerechter Betrieb), stieg die Temperatur unter identischen Bedingungen um fast fünf Grad Celsius auf 48,7 Grad Celsius. In einem Gehäuse mit schlechter Belüftung kann dieser Unterschied entscheidend für die Stabilität sein. Einzelne Anwender berichten hingegen in Online-Foren, dass ihr Chipsatz im liegenden Gehäuse kühler bleibt. Asus empfiehlt jedoch, bei einem Mainboard mit He-

Damit das klar ist!

HEATPIPE
Bezeichnung für eine Technik, bei der der Wärmetransport in einer geschlossenen Röhre mit einer Kühlflüssigkeit geschieht.

SPEICHER-TIMINGS
Wartezyklen, die zwischen einzelnen Zugriffen oder Aktionen eingelegt werden. Je niedriger der Wert, desto besser.

BIOS
Aus dem Englischen. Abkürzung für *Basic Input/Output System*. Dient zur Steuerung und Konfiguration von Geräten ohne das Betriebssystem.

ICH
Bezeichnung für den „I/O Controller Hub", der früheren Southbridge bei Intels Mainboard-Chipsätzen.

Arbeitsmaterial

- **Heatpipe-Grundlagen**
  www.cooling-station.net/index.php?page=grundlagen&id=5
- **Netzteile für SLI**
  www.slizone.com/object/slizone2_build.html#certified_powersupplies
- **Memtest86**
  www.memtest.org
- **Treiber-FTP von Asus**
  ftp://ftp.asus.de/pub/asus/mb

atpipe den PC grundsätzlich hinzustellen.

TIPP 3: PROBLEMQUELLE NETZTEIL

Immer leistungsfähigere PC-Komponenten machen die Option problematisch, das alte, leistungsschwache Netzteil auch für die neue Hardware weiterhin zu nutzen. Für einen störungsfreien Betrieb ist es wichtig, dass das Netzteil nicht nur über eine nominell hohe Ausgangsleistung verfügt. Diese ermittelt man unter Ideal- und Laborbedingungen und sie kann besonders bei billigen Netzteilen real deutlich unterschritten werden. Wichtiger ist die Angabe, welche Stromstärken auf den verschiedenen Spannungsschienen (3,3 Volt, 5 Volt und 12 Volt) das Netzteil zu liefern imstande ist. Asus empfiehlt hier mindestens ein 350 Watt starkes Netzteil von einem der folgenden Hersteller: Antec, Sirtec, Zalman, TSP, Fortron-Source, Blacknoise, Suntek oder Levicom. Folgende Anforderungen sollten mindestens erfüllt sein:

- 3,3 Volt: 28 Ampere
- 5 Volt: 32-38 Ampere
- 12 Volt: 15-18 Ampere

Setzen Sie ein System mit mehreren leistungshungrigen Grafikkarten ein, finden Sie unter www.slizone.com/object/slizone2_build.html#certified_powersupplies eine Liste mit SLI-geprüften Netzteilen.

TIPP 4: ARBEITSSPEICHER

Eine der schwieriger zu lokalisierenden Problemquellen ist der Arbeitsspeicher, das RAM. Oftmals äußern sich Inkompatibilitäten erst nach längerem Dauerbetrieb und treten nur sporadisch auf. Wir testen deshalb alle Mainboards mit hochwertigen Corsair-XMS-Modulen auf Herz und Nieren, die auch Asus neben Infineon, Mushkin, Micron, Kingston, Samsung und OCZ empfiehlt. Kommt es zu sporadischen Systemabstürzen oder Programmfehlern, sollten Sie neben dem Betrieb auf Standard-Taktraten auch die RAM-Bestückung zunächst auf ein Modul beschränken. Diese Konfiguration können Sie, am besten über einen Zeitraum von mehreren Stunden oder über Nacht, mit dem Programm Memtest86 von www.memtest.org gründlich überprüfen. Setzen Sie vier RAM-Module ein, reduziert das BIOS den Takt der RAM-Riegel gewöhnlich auf 166 MHz. Dies ist eine Sicherheitsvorkehrung, die einen stabilen Betrieb ermöglichen soll. Da Athlon-64-CPUs den Speicher-Controller beherbergen, ist je nach Revision oder CPU-Stepping die maximal unterstützte Taktrate für vier Module unterschiedlich. Sie können die Frequenz manuell wieder heraufsetzen, um die volle Leistungsfähigkeit auszuschöpfen, wenn Sie über eine Athlon-64-CPU verfügen, die mit der Bestückung aller RAM-Sockel klarkommt. Bitte beachten Sie auch, dass speziell Übertaktungs-Speicher mit schnellen Timings und Taktraten jenseits der 200 MHz (auch als DDR400 oder PC3200 bezeichnet) oftmals mehr als die 2,6 Volt der JEDEC-Spezifikation zum stabilen Betrieb benötigt. Stellen Sie unter „Advanced" –> „JumperFree Configuration" die „DDR-VCore" auf 2,7 Volt oder die entsprechende Spannung, die Ihre Speichermodule benötigen.

TIPP 5: C'N'Q-ÜBERTAKTUNG

Wollen Sie trotz *Cool'n'quiet* (*C'n'q*) Ihre CPU übertakten, so hat Asus auf der A8N-Reihe die Funktion „Over-Voltage CPU Vcore" im Untermenü „Advanced" –> „JumperFree Configuration" integriert. Diese setzt den Spannungswert der CPU generell, also auch im aktiven *Cool'n'quiet*-Modus, nominell um 0,2 Volt herauf. Real gemessen bleiben davon etwa 0,16 Volt erhöhte Spannung. Zusätzlich liegt die Kernspannung laut diverser Programme selbst im Normalzustand schon um 0,02 Volt über dem eingestellten Wert, sodass Sie bei eingestellten 1,4 Volt mit „Over-Voltage CPU" eine real angezeigte Spannung von etwa 1,58 Volt erhalten. Somit kommen Sie auch mit aktiviertem *Cool'n'quiet* in den Genuss erhöhter Kernspannung. Doch Vorsicht! Wenn die CPU unter Last den *C'n'q*-Modus verlässt, kann sie mit über 1,7 Volt versorgt werden, was gerade bei übertakteten High-End-CPUs nur noch schwer zu kühlen und auf lange Sicht auch nicht gesund für den Prozessor ist. Auf jeden Fall sollten Sie die Prozessortemperatur genau im Auge behalten.

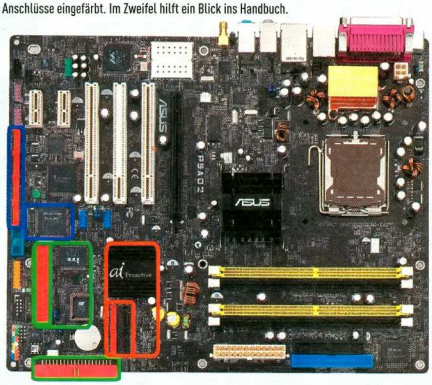
TIPP 6: PENTIUM-4-PLATINEN: OPTISCHE LAUFWERKE ANS „ICH"

Wenn Sie schon während der Installation des Betriebssystems auf Asus P5xx-Platinen bei SATA- oder IDE-Platten so genannte Bluescreens oder Fehlermeldungen des Festplatten-Controllers bekommen, nutzen Sie Ihr optisches Laufwerk am blauen IDE-Kanal des „I/O Controller Hub" (ICH). Der rot gefärbte Anschluss des zusätzlich vorhandenen ITE-Controllers ist dafür nicht ausgelegt und für die Fehlermeldung bei der Installation verantwortlich. (Siehe auch Kasten „Anschluss unter dieser Nummer") An den Controller sollten sie nur zusätzliche Festplattenlaufwerke anschließen. Carsten Spille

Anschluss unter dieser Nummer

ZU TIPP 6: Die Festplatte richtig anzuschließen ist schwierig, da es heute viele Controller und Buchsen auf Mainboards gibt.

Grundvoraussetzung für den fehlerfreien Betrieb einer SATA-Festplatte oder eines RAID-Verbundes ist der korrekte Anschluss der Festplatte(n) an das Mainboard. Am Beispiel des Asus P5AD2 für Pentium-4-CPUs sind hier die zu den jeweiligen Controllern gehörenden Anschlüsse eingefärbt. Im Zweifel hilft ein Blick ins Handbuch.



Zuordnung: Bei den meisten Asus-Mainboards liegen die entsprechenden Anschlüsse in der Nähe des zugehörigen Controller-Chips.

Kurz und bündig

In der Kürze liegt die Würze – das gilt auch für unsere Tipps. Die können Sie auch für Nicht-Asus-Boards gebrauchen.

KURZ-TIPP 1: WINDOWS-XP AUF SATA- ODER RAID-ADAPTERN INSTALLIEREN

Wollen Sie eine frische Installation Ihres Windows-Betriebssystems direkt auf einer Festpatte mit SATA-Anschluss anlegen, ist Folgendes zu beachten: Zunächst müssen Sie sicherstellen, dass der RAID- beziehungsweise SATA-Controller im BIOS aktiviert ist und in der Boot-Reihenfolge an erster Stelle steht. Bei RAID-Controllern muss zusätzlich der gewünschte RAID-Verbund im BIOS des Controllers eingerichtet sein. Dieses ist während des Boot-Vorganges über die Tabulator-Taste (VIA), **Strg+f/Strg+e** für viele IT-Chips oder **Strg+s/F4** für Silicon-Image-Controller und **Strg+i** für Intel-ICHs zu erreichen. Außerdem sollte die mitgelieferte Treiber-Diskette bereitliegen. Alternativ können Sie im Download-Bereich Ihres jeweiligen Asus-Mainboards den passenden Treiber für den Controller finden. Diesen geben Sie dann während der Windows-XP-Installation nach Betätigung von **F6** an – Ihre Installationsroutine sollte den Controller nun akzeptieren. Eine Windows-XP-CD mit SP2 enthält bereits die Treiber für viele aktuelle RAID- oder SATA-Controller.

KURZ-TIPP 2: MINIMALKONFIGURATION

Spätestens bei Problemen mit dem Dauerbetrieb Ihres Rechners oder im Geräte-Manager von Windows angezeigten Ressourcen-Konflikten (gelbes Ausrufezeichen) sollten Sie nicht benötigte Geräte im BIOS komplett deaktivieren. Setzen Sie dazu unter „Advanced", „IO Device Configuration" beziehungsweise „PCI Geräte" oder „Integrated Peripherals" die Einträge sämtlicher Funktionen, die Sie nicht benötigen, auf „disabled" anstatt nur auf „auto", um potenzielle Fehlerquellen zu minimieren.

KURZ-TIPP 3: WACKELKANDIDATEN

Klingt platt, ist aber oft die Ursache allen Übels: Startet Ihr PC von jetzt auf gleich nicht mehr, sollten Sie zunächst prüfen, ob die Stecker und Ihre Steckkarten noch korrekt sitzen.

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

* Durchschnittswert aus *Call of Duty 2* und *Quake 4* ** Abgewertet

AGP-KARTEN BIS 250 EURO

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)*	Fps (4x AA/8:1 AF)*	Wertung
Sapphire Radeon X850 XT-PE	€ 509,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/587 MHz DDR	3,7 Sone	69,1 Fps	26 Fps	2,68**
Asus AX 800 XT	€ 340,-	Radeon X800 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	67,4 Fps	25,1 Fps	2,70**
Sapphire Radeon X800 XL	€ 300,-	Radeon X800 XL	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/493 MHz DDR	3,8 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,89**
Sapphire Radeon X800 GTO	€ 200,-	Radeon X800 GTO	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/490 MHz DDR	1,4 Sone	49,5 Fps	17,4 Fps	2,91**
Gigabyte GV-N66T128VP	€ 180,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	51,2 Fps	16,9 Fps	2,94**
Leadtek Winfast A6600GT TDH	€ 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,2 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
MSI NX6600GT-VTD128	€ 160,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,6 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 160,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	525 MHz/525 MHz DDR	2,0 Sone	51,2 Fps	16,9 Fps	3,07**
Aopen Aeolus 6600GT-DV128	€ 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	450 MHz/450 MHz DDR	2,2 Sone	49,1 Fps	15,2 Fps	3,07**

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 EN7800GT Dual	€ 780,-	2x Geforce 7800 GT	512 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	2,4 Sone	82,9 Fps	64,4 Fps	1,49**
Asus EAX1800XT Top	€ 600,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	695 MHz/793 MHz DDR	1,4 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,59**
Xfx 7800 GTX 512 XXX-Edition	€ 670,-	Geforce 7800 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	580 MHz/865 MHz DDR	0,7 Sone	81,6 Fps	52,4 Fps	1,69**
Gainward Ultra/3550PCX	€ 670,-	Geforce 7800 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	580 MHz/865 MHz DDR	0,7 Sone	81,6 Fps	52,4 Fps	1,80**
Sapphire X1800 XT PE	€ 560,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	695 MHz/793 MHz DDR	4,5 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,89**
Club 3D Radeon X1800 XT	€ 490,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	621 MHz/747 MHz DDR	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,93**
Asus EN7800GTX Top	€ 520,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	486 MHz/675 MHz DDR	1,1 Sone	76,8 Fps	41,9 Fps	1,97**
Asus EN7800GTX	€ 470,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	1,2 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,03**
Leadtek Winfast PX7800GTX TDH	€ 460,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	1,4 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,04**
Leadtek Winfast PX7800GT Extreme	€ 350,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	450 MHz/525 MHz DDR	2,8 Sone	74,2 Fps	37,6 Fps	2,06**
Leadtek Winfast PX7800 GT TDH	€ 330,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/500 MHz DDR	2,9 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	2,12**
Gainward Ultra/3400PCX GS	€ 350,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	450 MHz/550 MHz DDR	3,0 Sone	74,3 Fps	37,8 Fps	2,15**
MSI NX7800GT-VT2D256E	€ 300,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/500 MHz DDR	2,8 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	2,16**
Asus Extreme N7800 GT	€ 310,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/500 MHz DDR	3,9 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	2,18**
MSI RX1800 XL-VT2D256E	€ 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500 MHz/495 MHz DDR	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,23**
Sapphire Radeon X1800 XL	€ 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500 MHz/495 MHz DDR	4,5 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,27**
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 290,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	533 MHz/573 MHz DDR	1,4 Sone	68,8 Fps	25,8 Fps	2,51**
Leadtek Winfast PX6800 GS TDH	€ 220,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 [2,0 ns]	425 MHz/500 MHz DDR	3,4 Sone	63 Fps	24,4 Fps	2,64**
Asus EN6600GT Silencer	€ 180,-	Geforce 6600 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	0 Sone	50,6 Fps	16,3 Fps	2,65**
Tul Powercolor X850 XT-PE	€ 360,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/590 MHz DDR	1,5 Sone	69,1 Fps	26 Fps	2,68**
Gainward Ultra/2300PCX	€ 220,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 [2,0 ns]	425 MHz/500 MHz DDR	3,3 Sone	63 Fps	24,4 Fps	2,68**
MSI NX6800 GS	€ 220,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 [2,0 ns]	425 MHz/500 MHz DDR	3,8 Sone	63 Fps	24,4 Fps	2,72**
Xfx 6800 GS	€ 240,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 [2,0 ns]	485 MHz/550 MHz DDR	3,5 Sone	66,5 Fps	26,5 Fps	2,73**
MSI RX1600XT	€ 190,-	Radeon X1600 XT	256 DDR3 [1,2 ns]	590 MHz/690 MHz DDR	1,0 Sone	48,2 Fps	19,7 Fps	2,76**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PM17TU	€ 350,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Eizo Flexscan M1700	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Benq FP71V	€ 260,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 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
Acer AL1751bs	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 300 cd/m2	-	1,97
Iiyama Prolite E431S	€ 280,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 290 cd/m2	Lautsprecher	2,09
Maxdata Belinea 101730	€ 250,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 250 cd/m2	Lautsprecher	2,12
Benq FP71E+	€ 250,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 195 cd/m2	Lautsprecher	2,17
LG L1740P	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut	130 bis 315 cd/m2	Lautsprecher	2,19

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Viewsonic VX922	€ 400,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,83
Samsung Syncmaster 930BF	€ 350,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86
Viewsonic VX924	€ 350,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m2	-	1,9
Eizo L778	€ 600,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Sehr gut	20 bis 180 cd/m2	Lichtsensor	1,92
Philips 190P6ES	€ 600,-	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	€ 450,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 373 cd/m2	-	2,02
Hyundai Imagequest L90D+	€ 360,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m2	-	2,07
Iiyama Prolite E480S	€ 380,-	D-Sub	25 ms	Gut bis sehr gut	Gut	90 bis 220 cd/m2	Lautsprecher	2,09
Viewsonic VX912	€ 360,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 195 cd/m2	-	2,09
Samsung Syncmaster 913N	€ 300,-	D-Sub	26 ms	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 210 cd/m2	Magicbright, Magictune	2,11
FSC Scaleoview S19-2	€ 400,-	DVI-I	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	50 bis 206 cd/m2	Lautsprecher	2,12
Acer 1951As	€ 370,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 250 cd/m2	Lautsprecher	2,15
AOC LM928	€ 320,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 190 cd/m2	-	2,19

20 BIS 24 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Dell Ultrasharp 2005FPW (20 Zoll)	€ 750,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	180 bis 300 cd/m2	16:10-Format, USB-Hub	1,89
SDM-P234B (23 Zoll)	€ 1.500,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 260 cd/m2	16:10-Format	1,9
Eizo S2110W (21 Zoll)	€ 1.000,-	D-Sub, DVI-D	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	80 bis 400 cd/m2	16:10-Format, USB-Hub	1,95
Viewsonic VP231wb (23 Zoll)	€ 1.600,-	D-Sub, DVI-I	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m2	16:10-Format, USB-Hub	1,96
Iiyama Prolite E511S (20 Zoll)	€ 1.000,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 220 cd/m2	Lautsprecher	2,08
Samsung Syncmaster 243T (24 Zoll)	€ 1.400,-	D-Sub, DVI-D	48 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 300 cd/m2	Pivot	2,59

MAINBOARDS

* PCIEG = PCI-Express-Grafikkarten-Slot

SOCKEL 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	€ 200,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	–	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8N-SLI Premium	€ 150,-	Nforce4 SLI	1007/1.02	–	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	–	Bestanden	–	1,48*
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 140,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	–	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,60*
Abit KN8 SLI	€ 110,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	–	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Biostar T-Force 4 U	€ 100,-	Nforce4 Ultra	nf4uaa20/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Headset	Gut	Bestanden	Bestanden	1,66
Asus A8N-SLI	€ 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	–	3	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,68*
MSI K8N Diamond-54G	€ 150,-	Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	–	3	x16 (2), 2x	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	–	Bestanden	–	1,71*
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	€ 80,-	Nforce4	F2/1.1	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,71*
Epox 9NPA+ Ultra	€ 95,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	€ 110,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,77*
Sapphire Pure Crossfire	€ 190,-	RD480	2K051027/1.0	–	2	x16 (2)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,77
DFI LP UT RDX200 CF-DR	€ 200,-	RD480	A11/A03	–	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firew., Diag-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
MSI RD480 Neo2-Fi	€ 120,-	RD480	3.0/1.A	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,80
Elitegroup KN1 Extreme	€ 110,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,85*
Abit AX8	€ 90,-	K8T890	1.0/1.0	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,93*
Abit AN8 SLI	€ 120,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	–	Bestanden	–	1,95*
Epox 9NPA7I	€ 75	Nforce4	10-03-2005/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	100 MBit/s	4x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	1,96*
Abit Fatality AN8 SLI	€ 170,-	Nforce4 SLI	1.5/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	-	1,96*
DFI Lanparty NF4 SLI-DR	€ 180,-	Nforce4 SLI	1.25/A	–	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firew., Frontbl.	–	Bestanden	–	1,98*
Abit AV8	€ 80,-	K8T800 Pro	12.01.2001	1	5	–	1.000 MBit/s	2x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,99*
Elitegroup KV2 Lite	€ 65,-	K8T800 Pro	1.28/1.0	1	5	–	100 MBit/s	2x SATA(-RAID), Frontblende	–	Bestanden	–	2,01*
MSI K8N Neo4 Platinum	€ 120,-	Nforce4 Ultra	1.029/Vorserie	–	4	x16 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	–	Bestanden	-	2,05*
Asus A8R-MVP	€ 120,-	RD480	0201/1.02G	–	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	LAN nicht best.	2,10
MSI K8T Neo2-F V2.0	€ 65,-	K8T800 Pro	3.2/1B	1	4	–	1.000 MBit/s	2x SATA(-RAID)	–	Bestanden	-	2,10*
Asrock 939Dual-SATA2	€ 55,-	Uli 1695	1.10/1.04	1	3	x16 (1), x1 (1)	100 MBit/s	3x SATA(-RAID), Future CPU Port	–	Bestanden	-	2,12*
Albatron K8NF4X	€ 75,-	Nforce4	R1.12/1.1	–	2	x16 (1), x1 (3)	100 MBit/s	4x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	2,13*
Elitegroup Nforce4-A939	€ 65,-	Nforce4	1.0b/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	2,20*
MSI K8N Neo2 Platinum	€ 100,-	Nforce3 Ultra	1.03/1.0	1	5	–	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	2,22*
Asus A8V Deluxe	€ 90,-	K8T800 Pro	1006/1.01	1	5	–	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	–	Bestanden	–	2,26*
Epox 9NPA+ Ultra	€ 95,-	Nforce4 Ultra	7.1.05/1.03	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Teilbestanden	–	2,27*
Biostar N4SLI-A9	€ 100,-	Nforce4 SLI	802bf/A01	–	3	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	–	Nicht bestanden	–	3,53*

SOCKEL 775 PENTIUM 4, PENTIUM 4 EE, CELERON D

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5AD2 Premium Wifi-TV	€ 140,-	925XE	1004/1.02	–	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firew., WLAN	–	Bestanden	–	1,06*
Asus P5N32-SLI Deluxe	€ 200,-	Nforce4 SLIx16	0202/1.01	–	2	x16(2),x4,x1(2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte 8N-SLI Quad Royal	€ 260,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.1	–	1	x16 (4), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus P5WD2 Premium Wifi-TV	€ 270,-	955X	0205/1.02	–	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	–	Bestanden	–	1,79*
Abit Fatality AA8XE	€ 120,-	925XE	1.0/1.0	–	2	x16 (1), x1 (2)	1.000 & 100 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	–	Bestanden	–	1,79*
Gigabyte 8N-SLI Pro	€ 110,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,98*
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	€ 210,-	945P	0306/1.02	–	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	–	Teilbestanden	–	2,04*
MSI 865PE Neo3-F	€ 75,-	865PE	5.20/3	1	5	–	1.000 MBit/s	2x SATA	–	Bestanden	–	2,10*
Gigabyte 8I955X Royal	€ 200,-	955X	F5/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Bluetooth	–	Bestanden	–	2,13*
Abit AW8-Max	€ 190,-	955X	1.0/1.0	–	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	–	Bestanden	–	2,23*
Abit AL8	€ 140,-	945P	1.2/1.0	–	2	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	2,31*
MSI P4N Diamond	€ 180,-	Nforce4 SLI IE	1.24/1	–	2	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	–	Teilbestanden	–	2,36*

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

'Angaben „NF2" (Nforce2) und „875P" (Canterwood) beziehen sich auf PC ACTION-Übertaktungs-Tests.

DDR UNBUFFERED

Hersteller/Modell	Preis	Modulgröße/Organisation	Max. Takt (lt. Herst./Test NF2/Test i875P)[1]	SPD-Latenzen	Min. Latenzen (Nforce2/DDR400)	Wertung
Corsair Twinx1024-3200XL	€ 200,-	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 Plat. (OCZ4001024ELDCPE-K)	€ 140,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
Kingston KHX3200DUL/512	€ 110,-	1x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/245 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
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 Twinx1024-4400C25	€ 210,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	275 MHz/240 MHz/255 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-3-3-6	2,09
OCZ PC3200 EL Platinum 2048MB Kit	€ 270,-	2x 1.024 MByte/16x 512 MBit/DS	200 MHz/220 MHz/220 MHz	CL2-3-2-5	CL2-3-2-5	2,10
G.Skill F1-3200DSU2-1GBLB	€ 240,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	300 MHz/250 MHz/260 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-2-2-5	2,21
G.SKill F1-3200PHU1-512NT	€ 45,-	1x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/225 MHz/225 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-3-3-6	2,31
Kingston KVR400X64C3A/512	€ 40,-	1x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/215 MHz/215 MHz	CL3-3-3-8	CL2-3-3-6	2,37

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 Noisebudget 92-100W	www.noisemagic.de	€ 50,-	754, 939, 940	0,5/0,3 Sone	52/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,49
Thermalright Noisemagic XP-120	www.pc-world.de	€ 80,-	754, 939, 940, 478	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,55
Thermalright Noisem. SI-120 NMT FGL	www.pc-world.de	€ 81,-	754, 939, 940, 478	0,8/0,4 Sone	51/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,56
Thermaltake Big Typhoon	www.thermaltake.de	€ 32,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1,0/0,5 Sone	53/63 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,57
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	€ 40,-	478, 775, 754, 939, 940	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,57
EKL V8	www.ekl-ag.de	€ 55,-	478, 775, 754, 939, 940	1,5/0,6 Sone	54/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,63
Zalman CNPS7700-Cu	www.pc-cooling.de	€ 35,-	478, 775, 754, 939, 940, A	1,8/0,8 Sone	50/53 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,64
Scythe Katana	www.caseking.de	€ 25,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1,0/0,4 Sone	51/66 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,65
Akasa Evo 120 AK-920 – Amber Edition	www.caseking.de	€ 50,-	754, 939, 940, 478, 775	2,6/0,7 Sone	50/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,66
EKL Soldered64 3HP L	www.ekl-ag.de	€ 35,-	754, 939, 940	1,1/0,4 Sone	53/68 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,67
Arctic Cooling Freezer 64 Pro	www.arctic-cooling.de	€ 15,-	754, 939, 940	1,2/0,4 Sone	52/70 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,72
Sharkoon Red Shock	www.alternate.de	€ 50,-	754, 939, 940, 478, 775	2,6/0,9 Sone	51/61 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,78
Zward Sqzare ZCJ002	www.verax.de	€ 70,-	754, 939, 940, 478, 775	3,8/0,6 Sone	49/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,82
Zalman CNPS7700-AlCu	www.oc-card.de	€ 30,-	754, 939, 940, 478, 775	2,2/0,9 Sone	53/61 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,83

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 Sone	68 Grad Celsius (6800 GT))	Geforce 6800 GT	1,87
Zalman VF700-AlCu	www.alternate.de	€ 20,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	71 Grad Celsius (6800 GT)	Geforce 6800 GT	1,88
Arctic Cooling Ati Silencer 5	www.arctic-cooling.com	€ 15,-	Ja (75 mm)	1,0 Sone	60 Grad Celsius (X850 XT)	Radeon X850 XT	1,88
Zalman Fatality FS-V7	www.alternate.de	€ 35,-	Ja (75 mm)	1,2 Sone	65 Grad Celsius (6800 GT)	Geforce 6800 GT	1,89
Arctic Cooling NV Silencer 5	www.arctic-cooling.com	€ 15,-	Ja (75 mm)	1,2 Sone	61 Grad Celsius (6800 GT)	Geforce 6800 GT	1,98
Arctic Cooling VGA Silencer	www.arctic-cooling.com	€ 10,-	Ja (70 mm)	0,7 Sone	40 Grad Celsius (9800 Pro)	Radeon 9800 Pro	2,04

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamtleistung	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)	Wertung
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	€ 90,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius*	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	€ 120,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius*	1,92
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	€ 100,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius*	2,00
Sharkoon SHA480-9A	www.sharkoon.com	€ 75,-	480 Watt	32/32/18 (1), 18 (2) A	0,7/3,8 Sone	42 Grad Celsius*	2,04
Be quiet! BQT P6-520W	www.be-quiet.de	€ 120,-	500 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,6/2,6 Sone	45 Grad Celsius*	2,06

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost KB

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Thermaltake Armor	€ 115,-	5 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	4(4)	Schwer (16 Kilo)	45/58/40 Grad Celsius	39 dB(A), 3,1 Sone	1,83
Antec TX1050B	€ 120,-	4 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll)	5(1)	Schwer (14 Kilo)	44/60/39 Grad Celsius	42 dB(A), 3,9 Sone	1,84
Enermax CS-718	€ 120,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	3(2)	Schwer (15 Kilo)	36/54/33 Grad Celsius	43 dB(A), 4,1 Sone	1,85
Thermalrock Circle	€ 90,-	5 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	3(2)	Normal (11,5 Kilo)	43/58/38 Grad Celsius	40 dB(A), 3,2 Sone	1,87
Aspire X-Plorer	€ 70,-	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)	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	€ 170,-	SATA 1	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 2	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	€ 80,-	SATA 2	164 GByte	7.200	1,3 Sone	12,6 ms (mittel)	8 MByte	51,7 MByte/s	48 MByte/s	1,53
Seagate ST3250823AS	€ 100,-	SATA 1	250 GByte	7.200	1,5 Sone	15,4 ms (mittel)	8 MByte	58,3 MByte/s	53,7 MByte/s	1,54
Hitachi HDS722525VLSA80	€ 95,-	SATA 1	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-W162L	€ 55,-	IDE	2,4 Sone/ 36 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:02 Minuten	4:43 Minuten	1,83
Samsung SH-W162C	€ 40,-	IDE	2,3 Sone/37 dB(A)	16x/8x/16x/6x/5x/4x	5:33 Minuten	5:52 Minuten	4:44 Minuten	1,85
Plextor PX-740A	€ 70,-	IDE	2,3 Sone/36 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	4:46 Minuten	1,87
Benq DW1640	€ 50,-	IDE	2,3 Sone/36 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	4:46 Minuten	1,88
Plextor PX-716AL	€ 115,-	IDE	4,1 Sone/44 dB(A)	16x/8x/16x/4x/6x/6x	6:03 Minuten	6:17 Minuten	4:46 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	1,66
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	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 70,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	€ 50,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34

MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	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	€ 370,-	7+1	700 Watt	–	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Creative Gigaworks G500	€ 230,-	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-5450 Wireless	€ 330,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,84

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	€ 100,-	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	1,54
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

VPP Pedalset Professional 3



HERSTELLER	PREIS
VPP	Ca. € 450,-

WEBSEITE
www.vp-parts.com

PREIS/LEISTUNG
Befriedigend

GESAMT **1,45**

+ Viele Einstellmöglichkeiten
+ Robustes Material
+ Professionelles Fahrgefühl
– Preis

Vergessen Sie die günstigen Plastik-Pedal-Imitate – das Pedalset Professional 3 bietet herausragende Qualität aus robustem Metall und realistischen Fahrgefühl. Der Anschluss erfolgt über USB oder Sub-D (für Logitech Driving Force oder Momo Racing). Fast alle Achsen, Betätigungswinkel und Kräfte lassen sich vielfältig und individuell verstellen. Schon nach kurzer Eingewöhnung waren in *GT Legends* mit dem Pedalset Bestzeiten möglich – Rennfreaks sollten beim VPP-Set zuschlagen. (ct)

G.Skill F1-3200PHU1-512NT



HERSTELLER	PREIS
G.Skill	Ca. € 40,-

WEBSEITE
www.gskill.de

PREIS/LEISTUNG
Gut

GESAMT **2,31**

+ Guter Preis
+ Läuft mit 2-3-3-6 stabil
+ Ordentliches Taktpotenzial
– Double-Sided

Wer preiswert aufrüsten will, bekommt bei G.Skill 512 Megabyte mit starkem Tuning-Potenzial zum fairen Preis. Serienmäßig arbeitet G.Skills DDR400 mit den Latenzen 2,5-4-4-8. Auf unseren beiden Testsystemen mit Nforce4-SLI- und 875P-Chipsatz lief der F1-3200PHU1-512NT allerdings auch noch mit 2-3-3-6 und der Command Rate 1T absolut stabil. Dafür gibt es ein „Gut" in der Tuning-Wertung. Mit 2-2-2-5 startete das System hingegen gar nicht erst. Auch eine höhere Spannung machte dabei keinen Unterschied. (ct)

HIS Radeon X1800 XT



HERSTELLER	PREIS
HIS	Ca. € 590,-

WEBSEITE
www.hisdigital.com

PREIS/LEISTUNG
Ausreichend

GESAMT **2,11**

+ Umfangreiche Ausstattung
+ Sehr gute Bildqualität
– Kaum übertaktbar
– Hoher Preis

Die Radeon X1800 XT von HIS gleicht dem Ati-Referenzdesign bis ins kleinste Detail. Im 2D-Modus wird die Karte mit 594 MHz/693 MHz DDR getaktet, während sich der Takt in 3D-Anwendungen auf 621 MHz Chip- und 747 MHz DDR Speichertakt erhöht. Viel Spielraum zum Übertakten bietet unser Testmuster nicht (640/760). Für Silent-PCs ist die Radeon X1800 XT durchaus empfehlenswert, denn unter Windows erzeugt der Lüfter lediglich eine Lautheit von 1,2 Sone. In Spielen steigt der Lärmpegel dagegen auf 2,8 Sone an. (ct)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	€ 75,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset	€ 60,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,53
Plantronics Gamecom 1	€ 30,-	3 Meter	140 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,69
Speed-Link 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 Meter	392 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	1,92
Logitech USB Headset 20	€ 40,-	2 Meter	70 Gramm	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,28

MAUS

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech MX 518	€ 40,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Keine	Ja	1,65
Razer Copperhead	€ 60,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	2.000 dpi	Keine	Ja	1,70
Raptor Gaming M2	€ 35,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400-2.400 dpi	Keine	Ja	1,78
Logitech G7	€ 70,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400/800/2.000 dpi	Keine	Ja	1,82
Logitech G5	€ 55,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400/800/2.000 dpi	Keine	Ja	1,83
Trust Predator (GM-4200)	€ 20,-	6 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800/1.600 dpi	Keine	Ja	1,93
Microsoft Laser Mouse 6000	€ 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	1,95

TASTATUR

	Preis	Anschlag	Gewicht	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	€ 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,53
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	€ 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	23 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,86
Genius Ergomedia 700	€ 25,-	Gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	33 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,95
Logitech Media Keyboard Elite	€ 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	33 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,96

KOMBINATION MAUS & TASTATUR

	Preis	Tastatur	Maus	Anschluss	Auflösung Maus	Anschlag Tastatur	Spielertauglich	Wertung
Logitech Cordless Desktop MX 3100	€ 75,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,41
Microsoft Wireless Desktop Elite	€ 45,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Hart	Mit geringen Einschränkungen	1,77
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
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	€ 95,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,71
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	€ 60,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Sehr gut	1,81
Logitech Formula Force EX	€ 55,-	12 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,94
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	€ 45,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,95
Genius Speed Wheel 3 Vibration	€ 45,-	8 + Steuerkreuz	2 Knöpfe	USB	Arcade	Befriedigend	Befriedigend	2,28

GAMEPADS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	€ 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,62
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	€ 25,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,74
Logitech Rumblepad 2	€ 20,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,74
Speed-Link Independence 3in1 RF	€ 40,-	12	6 (digital & analog)	USB, Xbox, PS/2	Ja	2	Vorhanden	1,94

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	€ 50,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	€ 30,-	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 GZ 501	€ 20,-	6 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	2,00

ENDKRASSE PCs

Der Einsteiger-PC

„Ein solides und aufrüstfähiges System – für Einsteiger und Gelegenheits-Spieler."

€ 720,-*



PROZESSOR	€ 130,-
AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	
KÜHLER	€ 15,-
Arctic Cooling Freezer 64 (Hybrid)	
HAUPTPLATINE	€ 110,-
Asus A8N SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)	
ARBEITSSPEICHER	€ 40,-
Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	
GRAFIKKARTE	€ 55,-
Asus Extreme AX300SE/TD (X300 SE)	
SOUNDKARTE	-
Onboard	
FESTPLATTE	€ 95,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 30,-
Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

Der Aufsteiger-PC

„Ausreichend Spiele-Power für angesagte Titel und absolut geräuscharme Komponenten."

€ 1.075,-*



PROZESSOR	€ 190,-
Athlon 64 3500+ (Venice)	
KÜHLER	€ 50,-
Thermalright Noisebudged 92-100W	
HAUPTPLATINE	€ 110,-
Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)	
ARBEITSSPEICHER	€ 90,-
Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2,5	
GRAFIKKARTE	€ 180,-
Gigabyte GV-RX80256D (Radeon X800)	
SOUNDKARTE	-
Onboard	
FESTPLATTE	€ 95,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 115,-
Elanvital EVP-5007-00 (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

Der High-End-PC

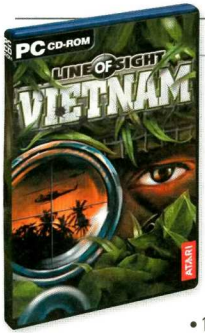
„Maximale Kraft für aktuelle und kommende Spiele – macht jeden Hardcore-Zocker glücklich."

€ 2.360,-*



PROZESSOR	€ 335,-
Athlon 64 4000+ (San Diego)	
KÜHLER	€ 75,-
Thermatright Noisemagic SI-120	
HAUPTPLATINE	€ 110,-
Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)	
ARBEITSSPEICHER	€ 280,-
Corsair C2,2x 1024 MByte, DDR400, CL2	
GRAFIKKARTE	€ 1.030,-
2x Asus Extreme NX7800GTX Top (7800 GTX)	
SOUNDKARTE	€ 100,-
Creative X-Fi Extreme Music	
FESTPLATTE	€ 95,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 90,-
Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3 (520 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.



VOLLVERSION

Line of Sight: Vietnam

Vorwiegend als Einzelkämpfer schlagen Sie sich durch das virtuelle Kriegsgebiet von Vietnam. Haben Sie das Zeug zum Digital-Rambo?

- Ego- und Mehrspieler-Shooter in einem
- 12 Einzel- und 4 Mehrspieler-Missionen
- Teilweise kommandieren Sie ein Team
- Ego- und Verfolgerperspektive möglich, 3 Schwierigkeitsgrade
- 12 Feuerwaffen und diverse Extras
- Solide Dschungel-Action: PC ACTION-Wertung: 72%



GENRE	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG	550 MHz, 128 MByte RAM
MEHRSPIELER	Ja
INTERNET	www.n-fusion.com



GRATIS-VOLLVERSION

S.W.I.N.E.

Hier geht's tierisch ab! Mit schwerem Gerät rücken Sie als Schweine- oder Hasengeneral der feindlichen Fauna auf den Pelz.



GENRE	Echtzeit-Strategie
VORAUSSETZUNG	500 MHz, 96 MByte RAM
MEHRSPIELER	Ja
INTERNET	www.stormregion.com

- Fabelhaft und tierisch abgefahren, dennoch schweinisch anspruchsvoll
- Von den Machern von *Codename: Panzers 1 & 2*
- Kein Basisbau, keine Einheitenproduktion, sofortige Gefechte
- 2 Kampagnen, 22 Missionen
- Einheiten gewinnen Erfahrung, Sicht- und Schusslinien
- Nichts für Hasenfüße: 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:
Line of Sight: Vietnam
S.W.I.N.E. (Seite 2, Gratis-Vollversion)

DEMOS:
Agatha Christie: Und dann gab's keines mehr
DTM Race Driver 3
Hammer und Sichel
Keepsake
Panzer Elite Action
RTL Skispringen 2006
Ski Alpin 2006
Verliebt in Berlin

VIDEOS:
Charts
Commandos: Strike Force
Conan
Darkstar One
Darwinia
DTM Race Driver 3
Dungeons & Dragons Online
F.E.A.R.
Medal of Honor: Airborne
Paraworld
Psychonauts
Spellforce 2
Star Wars: Empire at War
Torino 2006

TRAILER:
City Life
Heroes of Annihilated Empires

SPIELERFORUM:
Age of Empires 3
- Bonusmap Winter Wonderland
Act of War
- Map-Pack
Crazy Machines
- Erweiterung: Junior Labor
Doom 3/Quake 4
- Map-Pack
Half-Life
- Natural Selection
Half-Life 2
- Combine Destiny
Neocron Arcade
- The N.M.E. Project
Soldiers: Heroes of WW2
- Multiplayer Combat Upgrade
Unreal Tournament 2004
- Path of Vengeance
- Unreal Fortress Evolution
- UT Mega-Pack

TIPPS & TRICKS:
Civilization 4
Prince of Persia 3
Quake 4

PATCHES:
Age of Empires 3 v1.03 von v1.01 (d)
Age of Empires 3 v1.03 von v1.02 (d)
Blitzkrieg 2 v1.30 (int)
Call of Duty 2 v1.01 (int)
Civilization 4 v1.52 (int)
Command & Conquer Generäle v1.8 (d)
Die Siedler 5: Das Erbe der Könige v1.06 (d)
Domination v2.0.164 von v2.0.136 (d)
Falcon 4.0: Allied Force v1.0.4 (int)
Far Cry v1.33 (Downloadversion)
Keepsake v1.2 (d)
Need for Speed: Most Wanted v1.3 8 (int)
RTL Ski Alpin 2006 v1.03 (d)
RTL Skispringen 2006 v1.02 (d)
Singles 2: Triple Trouble v1.3 (int)
Starship Troopers v5.24 (int)
UFO: Aftershock v1.2 (int)
Unreal Tournament 2004 v3369 (64bit)
Unreal Tournament 2004 v3369 crashfix
Vietcong 2: A Second Tour in Hell v1.10 (int)
Warcraft 3: Reign of Chaos v1.20b (d)
Warcraft 3: The Frozen Throne v1.20 (d)
World of Warcraft v1.8.4 von v1.8.3 (d)
X 3: Reunion v1.3 von v 1.2.01 (int)
Zoo Tycoon 2 v20.11.00.0007+ (d)

HARDWARE-TREIBER:
Win9x, Me:
Ati Catalyst v.5.9
Nvidia Forceware 77.72
WinXP, 2000:
Ati Catalyst mit CCC v.5.11
Ati Catalyst ohne CCC v.5.11
Intel Chipsatz Treiber v.7.2.1.1003
Nvidia Forceware v.81.95
Nvidia Nforce 1 2 v.5.10
Nvidia Nforce 3 v.5.11
Nvidia Nforce 4 430 410 v.8.22
Nvidia Nforce 4 AMD Intel X16 v.6.82
Nvidia Nforce 4 AMD v.6.70
Nvidia Nforce 4 Intel v.7.15
Via Hyperion v.456vp1
Via Hyperion Pro v.5.04A

TOOLS:
Adobe Reader 7.0
CPU-Z v.1.30
DirectX 9.0c
Everest Home Edition v.2.20
Fraps v.2.6.4
Gamers.IRC 4.40
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
Wallpapers

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.

PC ACTION

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand
Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender),
Oliver Menne

Chefredakteur (V.i.S.d.P.) **Christian Bigge**,
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Leitende Redakteure Joachim Hesse, Dirk Gooding, Thomas Weiß
Redaktion Spiele Benjamin Bezold, Lukasz Ciszewski, Harald Fränkel, Oliver Haake, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig, Felix Schütz, Angar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), René Behme, Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt, Carsten Spille
Community-Redakteur Marc Brehme
Redaktionsassistenz Bettina Koch
Mitarbeiter dieser Ausgabe Felix Lohmeier, Philipp Schoenert, Boris Gojic, Dr. Andreas Lober

Chefreporter Christoph Holowaty
Textchef Wilfried Barbknecht
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt

Art Director Andreas Schulz
Layout Carola Giese, Marco Leibetseder, Alfonso Costanza, Anja Grosler, Silke Engler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Carola Giese, © Electronic Arts

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Senn

Marketing Director Martin Reimann
Vertriebsleitung Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Oliver von Quadt,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung
Peter Kusterer: Tel.: +49 89 485-115; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 85795464-1; sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-346; ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 497.000 Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882 882, Fax: +43 6246 882 52 77, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

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 der Magazine inkl. der Ausgabe und der Seitenummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in dem von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC ACTION veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON. **Internationale Tageszeitungen: Polen:** PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT



Die besten Dinge, die das Jahr 2005 zu bieten hatte!



PLATZ 1
PC ACTION-Redesign



PLATZ 2
Beamte



PLATZ 3
Weiber



PLATZ 4
Türkische Fußball-Fans

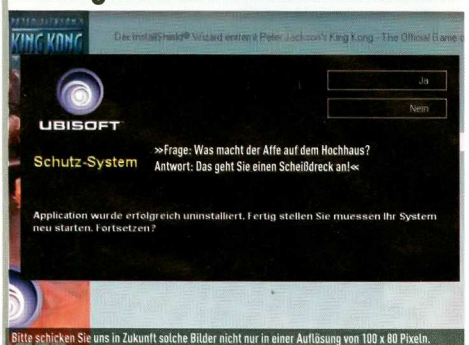


PLATZ 5
Weihnachten

WAS?				
Unsere Designabteilung (siehe obiges Foto) hat sich den Arsch abgearbeitet, um der geliebten PC ACTION eine Frischzellenkur zu verpassen. **5,5**	Jedes Jahr finden sich Beamte auf der Beliebtheits-Skala ganz oben. Sie zeichnen sich meist durch besonderen Arbeitseifer aus. **3,3**	Mal ganz unter uns: Computerspiele sind ja was ganz Feines, aber schöööne Frauen waren auch 2005 unser primäres Objekt der Begierde. **6,5**	Die Landsmänner unseres Kollegen Ahmet Iscitürk bewiesen, dass auch beim Fußball Fairness und Sportsgeist zählen. **1,2**	Selbst der berühmte Sänger Joe Cocker Spaniel (Bild oben) fand den Feiertagsstress zum Kotzen. Wieso tun wir uns das nur an? **2,2**
EIGENHEITEN				
Neben optionalen, ernsten Bilderschriften avancierte vor allem das neue Wertungssystem zum Hit. Ein dreifaches Hurra! **83,5**	Benutzen gern Sätze wie: „13 Uhr. Feierabend!", oder „Wecken Sie mich erst wieder, wenn Sie das richtige Formular dabei haben!" **17,5**	„Frau" nennt man das Fettgewebe, das die Vagina umgibt. Kann nicht Auto fahren und nur selten kochen. Wir lieben es trotzdem. **87,5**	Empfangen gegnerische Mannschaften gern mit Transparenten, auf denen steht: „Ihre Mutter ist eine Hurre!" Tolle Rechtschreibung! **46**	Sorgt dafür, dass minütlich irgendwo „Last Christmas" von Wham! zu hören ist. Das allein ist schon ein Grund, Weihnachten zu verbieten. **25,5**
ZUKUNFTSCHANCEN				
Seit zehn Jahren auf dem Markt, da sind weitere hundert Jahre kein Problem. Die Redakteure hält man mit Chemikalien am Leben. **23,4**	Die Beamtenzunft schikaniert uns noch in tausend Jahren. Aber lieber Schickanieren als Kalbsnieren oder Nierensteine. **5,2**	Die erfolgreichste Spezies der Welt. Noch in Millionen Jahren machen sich Männer für die Frauen dieses Planeten zum Affen. **66,6**	Na ja, bei der WM 2006 sind die Jungs zwar nicht an Bord, doch laut Kollege Iscitürk sind sie trotzdem vielen Völkern überlegen. Jawoll! **12**	Menschen, die sich beim Geschenkekauf zu Tode trampeln. Zwangsaufenthalte bei der Familie und Fressorgien. Das hat Zukunft. **15,5**
ERGEBNIS				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: Was? x Eigenheiten : Zukunftschancen = Ergebnis

Richtig schreiben lernen du musst!



Bitte schicken Sie uns in Zukunft solche Bilder nicht nur in einer Auflösung von 100 x 80 Pixeln.

Hochmut(h) kommt vor dem Fall, sagt das Sprichwort. Unser Leser Felix Hochmuth sagt aber was anderes: „Mein Gott, jetzt ist es offiziell! *Peter Jackson's King Kong* macht mit Meister Yoda gemeinsame Sache!" Das mitgelieferte Fehlermeldungs-Foto aus dem Spiel *King Kong* beweist, dass Felix Recht hat. Dort steht: „Application wurde erfolgreich uninstalliert. Fertig stellen Sie müssen Ihr System neu starten. Fortsetzen?" Jedimeister Yoda übersetzt also tatsächlich Texte für Ubisoft!

Pestilenz

Unser Leser Johannes Reinl kommt viel rum und hat zu viel Zeit. Anders können wir uns nicht erklären, dass ein gesunder Mann während seines Budapest-Urlaubs Computerspiel-Zeitschriften fotografiert. Sein Kommentar: „Von diesem angehängten Bild aus sieht man ein Foto vom Stadtteil Pest auf der anderen Seite der Donau, wobei das Foto in der Nähe der wunderbaren Fischerbastei gemacht wurde." Unsere Frage: Was heißt „Frühling in Pest" auf ungarisch? Antwort: „Pestilenz"!



Budapest gehört zu den schönsten Hauptstädten Ungarns. Dort gibt es auch Paprikawurst.

In letzter Minute*



The Elder Scrolls 4: Oblivion

Jaaaa! Wir sind sicher – na ja, fast sicher. Aber ehrlich, die Chancen auf eine Testversion vom Rollenspiel-Hammer *The Elder Scrolls 4: Oblivion* für die nächste Ausgabe stehen sehr gut. Absolut sicher sind wir, dass *DTM Race Driver 3* dann komplett fertig sein wird. Gute stehen die Chancen auch für *Commandos Strike Force*, *Übersoldier* und *Dark Star One*.

* Alle Angaben ohne Gewähr

Außerdem ...
Wieder einmal gibt's eine Überraschungsstory zu einem Top-Spiel, dass noch keine Sau kennt. Außerdem liefern wir neue Infos zu *Tomb Raider Legend*, *UT 2007* u. v. m.

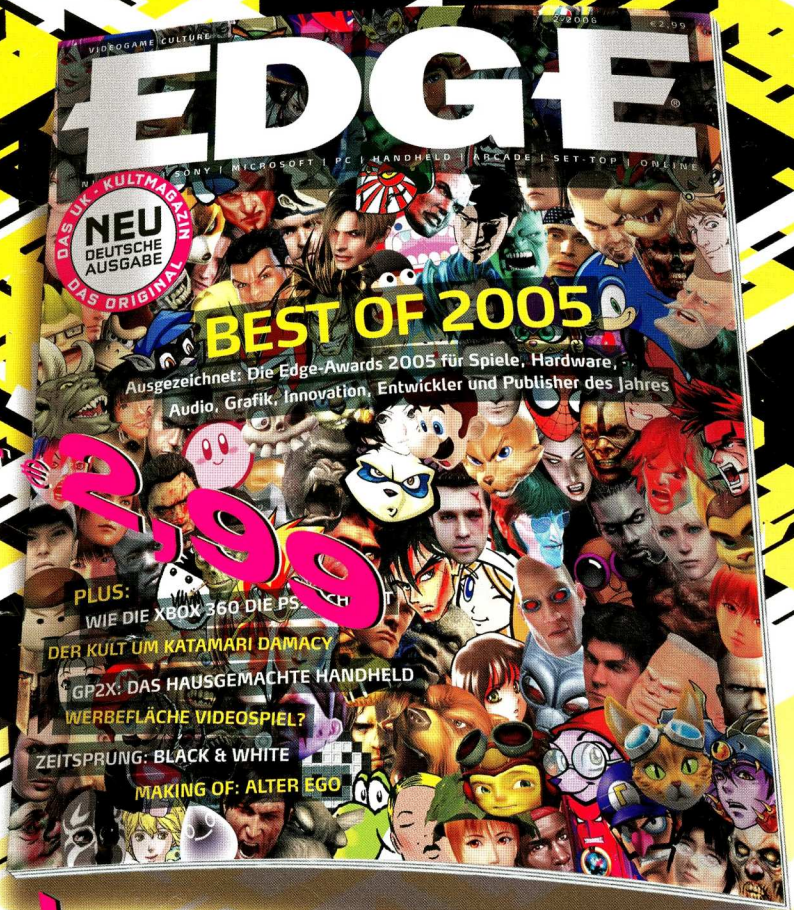


Epilog

Cizewski: *Mafia*? *San Andreas*? Das sind doch beides olle Kamellen. Meinen Sie nicht, dass wir langsam mal neue T-Shirts für die Seite hier brauchen?

Hesse: Unsinn, Cistinkowski, Sie brauchen ja auch keine neuen Unterhosen.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 15. FEBRUAR 2006



nur

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.



Spät am Abend habe ich immer die besten Ideen. Genau dann werden Sie mich wahrscheinlich auch bei der Arbeit an meinem neuesten Casemod finden, wenn ich mit Drähten, Schaltern, Gebläsen und sogar Neonlicht hantiere. Ich verwende meinen Dremel 400 Series Digital für alle Detailarbeiten: Trennen, Gravieren, Schleifen, Bohren... Mein neuester Casemod ist seiner Zeit um Jahre voraus! Verraten Sie das aber ja nicht den Leuten im Sillicon Valley... ;-) *Maximale Kontrolle und Präzision mit dem neuen Dremel 400 Series Digital. Wenn Präzision zur Leidenschaft wird.* **Dremel.**



DREMEL®
www.dremel.com