PC ACTION

8.7-GB DVD

+ VOLLVERSION

Tom Clancy's RAINBOW SIX

UNZENSIERT: AB-16-DVD!

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

€ 4,99 12/2003
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

18 TOP-DEMOS

PRO EVOLUTION SOCCER 3, HERR DER RINGE 3, LORDS OF EVERQUEST, NHL 2004, EMPIRES – DIE NEUZEIT, FAIR STRIKE U. V. M.

21 VIDEOS

SPIELERFORUM

ÜBER 800 MBYTE DATEN: U. A. JEDI ACADEMY, MAFIA, BATTLEFIELD 1942, GTA VC

+ 8 GRATISSPIELE

EXTRA-GIMMICK!
DAS HALF-LIFE-2-LOGO ZUM AUFBÜGELN!



TESTPREMIERE!

CALL OF DUTY

WACHABLÖSUNG!

KRIEGS-EPOS KLAUT MEDAL OF HONOR DIE GOLDMEDAILLE!



TEST: XIII

COMIC-SHOOTER WIE GEMALT!

26 SEITEN
TIPPS & TRICKS
XIII, C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL, MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH, COMMANDOS 3 U. V. M.

ERSTER TEST!

MAX PAYNE 2

TOLLER HECHT ODER LAXER BLINDFISCH?

FIFA 2004 vs. PRO EVO SOCCER 3

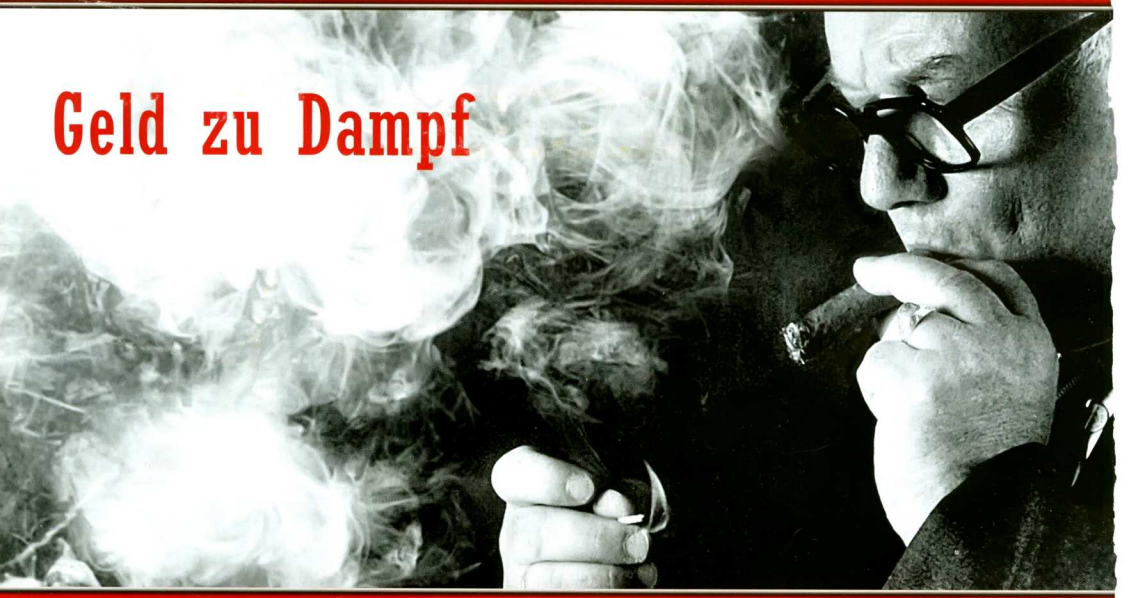
ERSTE TESTS!

BOAH! DIE KONAMI-KICKER SCHIESSEN EAs ALTE HERREN AB!

12
4 195002 704998



Dampf zu Geld



Geld zu Dampf

Die legendäre Wirtschafts-Simulation kehrt zurück. Jetzt mit umwerfender 3D-Grafik und stufenlosem Zoom. Lege in der ganzen Welt Gleise, baue Brücken und Tunnels. Erschaffe dein eigenes Eisenbahn-Imperium! Werde reich an der Börse! Werde ein Railroad Tycoon!

www.railroadtycoon.de

PC CD

T POP P PopTop Software

GATHERING

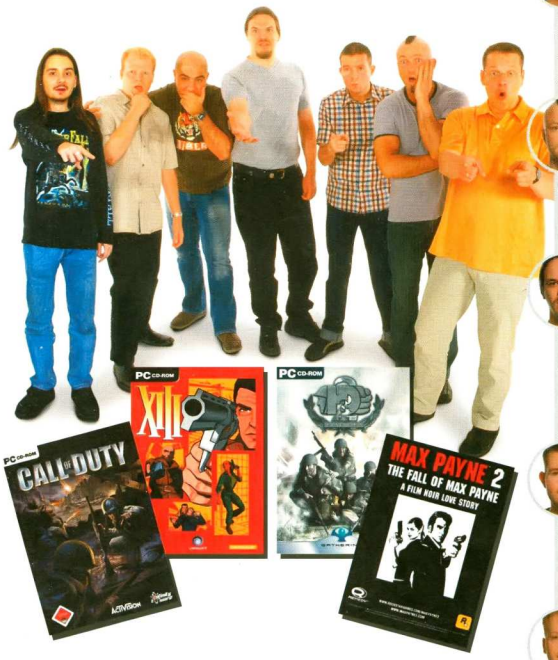


Exklusives Gewinnspiel auf ProSieben.de. Zum Start des neuen Channels multimedia&games verlost ProSieben.de 200 Game-Pakete. Außerdem erwartet dich das große Railroad Tycoon 3 Special! Hintergundinfos, Testberichte, Videos, Galleries, und, und, und, ...
Viel Glück und viel Spaß auf ProSieben.de!

ProSieben.de

Gib's mir!

Wonnemonat Oktober für die Ballermänner der PC ACTION! Vier erstklassige Shooter und einige andere Spitzentitel schlugen zum Test ein.



Iscitürk: Wa-wa-was ist das denn? Ich glaub, es schlägt *XIII*! (*Schnappt sich die CD und verschwindet).*

Hesse (*Sabbernd):* Boah! Mein *Max Payne 2* ist da. Ich dreh durch!

Fränkel: Ist das was Neues, Hesse? Oho! *Call of Duty* ist auch dabei! Meins! Meins! Meins! Warum nur habe ich nicht mehr Zeit? Warum muss ich mit Herrn Hesse nächtelang die ganzen Texte redigieren?

Sauerteig: Jammern Sie nicht! Mir fehlt auch Zeit: Nach meinem Urlaub bin ich noch nicht so belastbar und begnüge mich mit *Tiger Woods 2004.*

Bigge: Pah, von wegen! Wir hätten hier noch *Anstoss 4, FIFA 2004*, ein paar Rennspiele und tonnenweise Budgettests für Sie. *Pro Evolution Soccer* teste freiwillig ich.

Bezold: Jawoll! Der Faulpelz hat's nach dem Urlaub nicht anders verdient. Ich reserviere mir derweil *Hidden & Dangerous 2* ... außerdem kamen ein paar neue Flug-Sim-Add-ons an. Die könnten wir ja auf sechs Seiten ...

Alle im Chor: ARRRGH!!! Bitte nicht!

Bertits: Ähmm ... und was bleibt für mich?

Bigge: Sie als Quoten-Schwabe kriegen den *Tempel des elementaren Bösen*, das passt auch zu Ihrem neuen Arbeitsplatz, harhar! Und jetzt frisch ans Werk, Schreibsklaven!

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... freut sich über eine Ausgabe voller Kracher und nimmt sich fest vor, einige auch wirklich durchzuspielen.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... frohlockt: *NHL 2004, Call of Duty, Pro Evo Soccer 3, Max Payne 2* – irgendwie scheint Weihnachten jedes Jahr früher stattzufinden.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... nimmt ein paar Tage frei, um seine Zeitlupenfunktionen zu verbessern und reaktiviert mit *Border Down* seinen Dreamcast.



CHRISTIAN SAUERTEIG
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE
... freut sich auf ein paar zünftige *PES3*-Duelle mit Chefe Bigge – und zwar auf dem PC, jawoll!



BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... guckt sich bei Ubisoft in Paris *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* an und zockt jede freie Minute *FIFA 2004* gegen Kollege Sauerteig.



AHMET ISCITÜRK
SPORT- UND ACTIONSPIELE
... möchte den Genies von Remedy für *Max Payne 2* gerne das Bundesverdienstkreuz verleihen.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... treibt die Parkplatzsituation in Fürth noch in den Wahnsinn und er bereitet sich deshalb schon mal seelisch auf den Aufenthalt in der Klapsmühle vor.

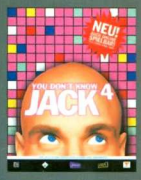


HEINRICH LENHARDT
US-KORRESPONDENT
... hat vergessen, sein Statement pünktlich abzugeben, ist aber wirklich nicht im Urlaub. Nie!



DIE QUIZSHOW ZWISCHEN WISSEN UND WAHNWITZ.

Jack, der abgedrehteste Showmaster aller Zeiten hat wieder neue, irrwitzige Fragen an Sie! Egal, ob es um enthaarte Pop-Terroristen geht, um mysteriöse Zebrawürste oder darum, ob Geister Pickelcreme benutzen - Ihr Gehirn wird rotieren und Ihre Lachmuskeln bekommen jede Menge Training. - Für 1, 2 oder 3 Quiz-Freaks an 1 Tastatur oder - NEU! - online mit Chat! **WWW.JACK.DE**



TEST DES MONATS

ab Seite 68

DER MONAT DER MEGA-SHOOTER!

Manchmal ist es ziemlich klasse, die Qual der Wahl zu haben. In diesem Monat durften wir als erstes deutsches Spielemagazin für Sie die Ballerorgien *Max Payne 2*, *Call of Duty* und *XIII* begutachten. Möchten Sie in die Rolle eines ziemlich kaputten Typen schlüpfen und in Zeitlupe herumhechten? Stehen Sie mehr auf harte Kriegsaction? Oder darf's ein stilistisch außergewöhnlicher Comic-Reißer sein? Wir helfen Ihnen bei der richtigen Wahl.



THEMA DES MONATS

ab Seite 48



Spellforce

Das wurde aber auch Zeit! Phenomic fasste sich für uns ein Herz und zerrte erstmals eine komplett spielbare Drei-Level-Version von *Spellforce* aus dem Schatzkästchen. Wir stürzten uns natürlich sofort ins Abenteuer und verraten gleich, ob sich die Warterei auf die heiße Mischung aus Rollen- und Echtzeitstrategie-Spiel wirklich lohnt.

PC ACTION
ANSCHRIFT DER REDAKTION: 12/2003
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

RUBRIKEN

Auftakt 3
CD/DVD-Inhalt 6
CD/DVD-Umtauschcoupon 208
Darauf wartest du 47
Das Allerletzte 210
Die zock ich am liebsten 34
Hersteller-Hotlines 208
Impressum 209
Inserentenverzeichnis 208
Leserbriefe 32
Redaktionsspiegel 67
Sperrmüllabfuhr 37
Spielereferenzen 67
Stimmzettel 209
Testphilosophie 67

AKTUELL

Africa Korps 46
Beyond Good & Evil 12
Counter-Strike: Condition Zero 11
Deus Ex 2 10
Driver 3 11
Dukes Eckchen 13
Fair Strike 14
Half-Life 2 11
Knights of Honor 12
RTL Skispringen 2004 16
Söldner 47
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 16
The Fall: Last Days of Gaia 13
Tony Tough 16
Universal Combat 47
Uru: Ages Beyond Myst 16
Waco Resurection 16
Wanted 14
Warhammer 40.000: Fire Warrior 66

BLICKPUNKT

Nokia N-Gage 40
Im N-Gage vereint Nokia Handy, Miniradio und Spielkonsole in einem Gerät. Wir haben dem schrillen Teil unter die Haube geschaut und die ersten Games befingert.

So wirst du Spieleredakteur! Teil 5 44
Rote Haare müssen kein Hindernis sein. Benjamin Bezold erklärt, wie man trotz Handicap immer die neuesten Spiele in die Finger bekommt und dafür auch noch bezahlt wird.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Spellforce 48
Boah, sieht das gut aus! Ach, das wussten Sie schon vorher? Gut, dann interessiert es Sie vielleicht, wie sich der Genre-Mix aus deutschen Landen tatsächlich spielt ...

Against Rome 62
Der Herr der Ringe:
Die Schlacht um Mittelerde 60
Die Sims 2 64
Far Cry 54
Lords of Everquest 56
Terminator 3:
Rebellion der Maschinen 58

TEST

TEST DES MONATS:

Max Payne 2 68
Endlich ballert er wieder. Maxl, unser New Yorker Vorzeige-Bulle mit leichtem Psycho-Problem, legt sich erneut mit der Unterwelt an. Schnöder Aufguss oder knackiger Höhenflug?

Age of Mythology: The Titans 104

Anstoss 4: Edition 03/04 132
Apocalyptica 82
C&C Generäle: Die Stunde Null 118
Call of Duty 76
Carcassonne Add-on 147
Chaos Legion 90
Commandos 3 108
Crime Scene Manhattan 146
Der Tempel des elementaren Bösen 128
Don't Angry 147
Empire of Magic 116
Empires: Die Neuzeit 120
FIFA 2004 134
Froggy Castle 146
Galactic Civilizations 147
Halo: Kampf um die Zukunft 92
Hidden & Dangerous 2 96
IndyCar Series 146
Law & Order 144
Mace Griffin Bounty Hunter 100
My Traffic 2004 146
NHL 2004 142
Piraten: Herrscher der Karibik 123
Pro Evolution Soccer 3 138
Railroad Pioneer 122
Rimini Rüpel 147
RTL Führerscheintest 146
Silent Hill 3 126
Silent Storm 114
Space Colony 110
Tactical Commanders 147
Tiger Woods 2004 144
UFO Aftermath 124
Worms 3D 102
XIII 84

SPIELERFORUM

Battlefield 1942 154
F1 2002 155
Gratisspiele 160
GTA Vice City 157
Half-Life 156
Jedi Knight 3: Jedi Academy 158
Mafia 158
RtCW: Enemy Territory 155
Warcraft 3: The Frozen Throne 158

SPIELETIPPS

C&C Generäle: Die Stunde Null 171
Commandos 3 185
Kurztipps 164
Medal of Honor: Breakthrough 181
Tuning-Tipps: Call of Duty 187
Tuning-Tipps: MoH: Breakthrough 188
Tuning-Tipps: XIII 188
XIII 167

HARDWARE

Aktuelles 190
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

Referenzen 204
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick

SPEZIAL: AMDs Athlon 64 198
Brauchen Sie die vermeintliche Wunder-CPU wirklich?

TEST: Einzeltests 202
Geprüft: Mauspad, Kopfhörer, schnurloser Desktop

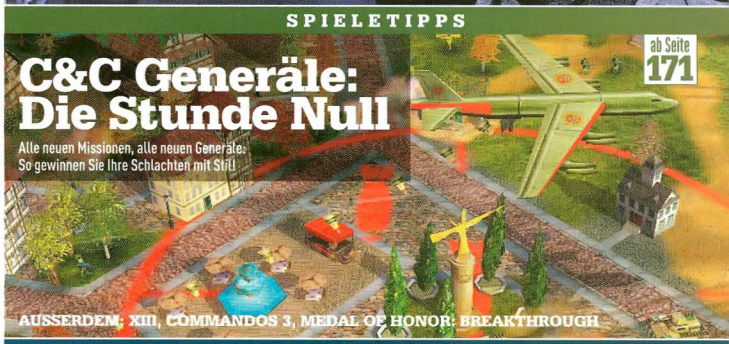
THEMA TECHNIK:
Pentium-4-Tuning 206
So wird Ihr Intel-Rechner zur Rennmaschine!

VERGLEICHSTEST: Grafikkarten 192
20 aktuelle Zeichenbretter für jeden Geldbeutel unter der Lupe

VOLLVERSION AUF DVD & CD-ROM



SPIELETIPPS



HARDWARE



PC-ACTION-GOLD-AWARD



Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

8,7 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD · Vollversion Rainbow Six · 18 Spiele-Demos, darunter: Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs, Call of Duty (Neu) **(NUR AUF AB-18-DVD!)**, Pro Evolution Soccer 3, Lords of Everquest, Empires: Die Neuzeit, Fair Strike, NHL 2004, Space Colony, Apocalyptica, Lock On, Knightshift, Judge Dredd vs. Judge Death · 21 Spiele-Videos, darunter: Call of Duty, Pro Evolution Soccer 3, XIII, Commandos 3, Anstoss 4: Edition 03/04, Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde, Far Cry, Sabotage 1943, Ultima X · Spielerforum, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT 3 CD-ROMS

Über 2 Gigabyte Daten · Vollversion Rainbow Six · 9 Spiele-Demos: Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs, Pro Evolution Soccer 3, Apocalyptica, Space Colony, Breakthrough, Chaos Legion, NHL 2004, Tiger Woods 2004, Don't Angry · 11 Spiele-Videos, darunter: Call of Duty, Far Cry, Ultima X, STALKER, Commandos 3, Pro Evolution Soccer 3, Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde · Spielerforum, Tools, aktuelle Treiber und Updates

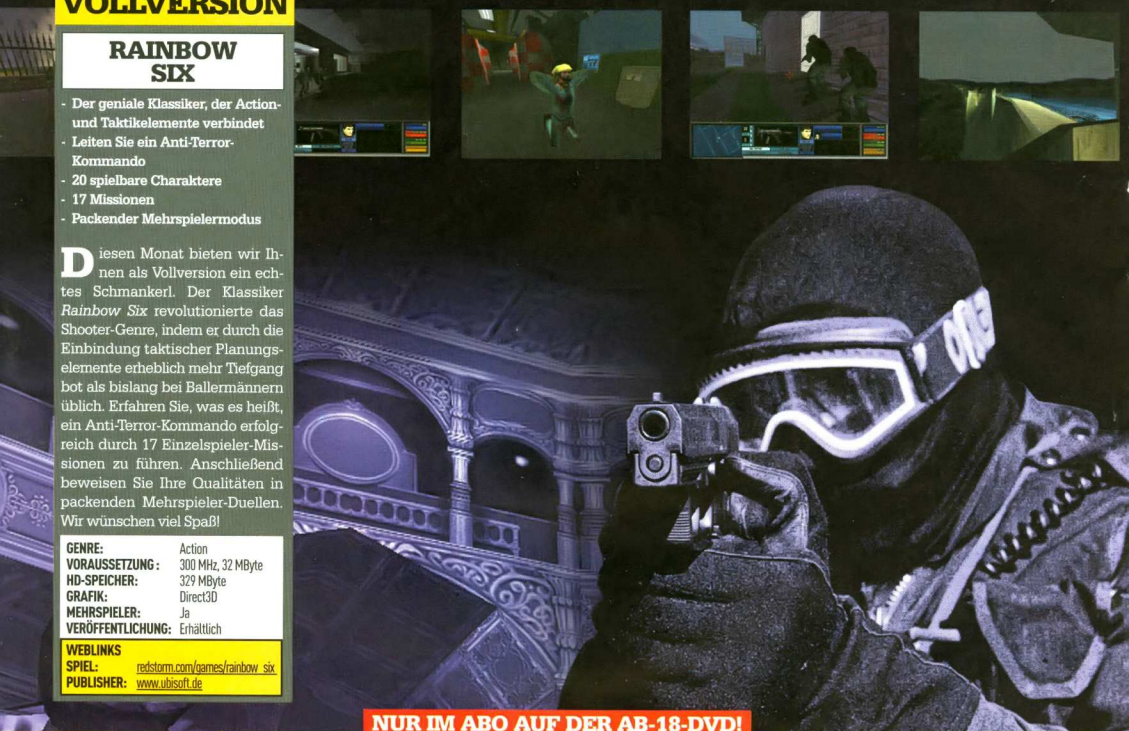
AUF SEITE 6: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!

ACHTUNG: UNSERE DVD IST EINE WENDE-DVD! VIDEO- UND DEMO-BEREICH BEFINDEN SICH AUF JE EINER DVD-SEITE. ZUM ANSCHAUEN DES JEWEILIGEN BEREICHS DVD EINFACH IM LAUFWERK WENDEN!

VOLLVERSION

RAINBOW SIX

- Der geniale Klassiker, der Action- und Taktikelemente verbindet
- Leiten Sie ein Anti-Terror-Kommando
- 20 spielbare Charaktere
- 17 Missionen
- Packender Mehrspielermodus



Diesen Monat bieten wir Ihnen als Vollversion ein echtes Schmankerl. Der Klassiker *Rainbow Six* revolutionierte das Shooter-Genre, indem er durch die Einbindung taktischer Planungselemente erheblich mehr Tiefgang bot als bislang bei Ballermännern üblich. Erfahren Sie, was es heißt, ein Anti-Terror-Kommando erfolgreich durch 17 Einzelspieler-Missionen zu führen. Anschließend beweisen Sie Ihre Qualitäten in packenden Mehrspieler-Duellen. Wir wünschen viel Spaß!

GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	300 MHz, 32 MByte
HD-SPEICHER:	329 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	redstorm.com/games/rainbow_six
PUBLISHER:	www.ubisoft.de

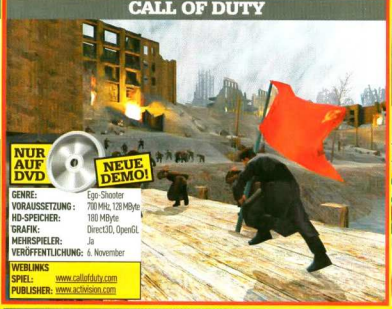
NUR IM ABO AUF DER AB-18-DVD!

FAIR STRIKE



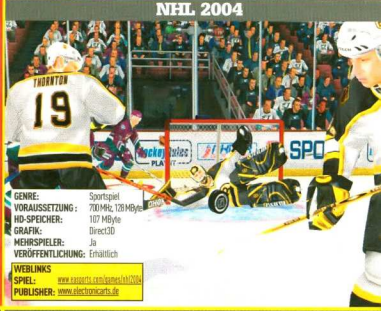
GENRE:	Simulation
VORAUSSETZUNG:	800 MHz, 256 MByte
HD-SPEICHER:	400 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	20. November
WEBLINKS	
SPIEL:	www.gbsoftware.com
PUBLISHER:	www.backtogames.de

CALL OF DUTY



GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	700 MHz, 128 MByte
HD-SPEICHER:	180 MByte
GRAFIK:	Direct3D, OpenGL
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	6. November
WEBLINKS	
SPIEL:	www.callofduty.com
PUBLISHER:	www.activision.com

NHL 2004



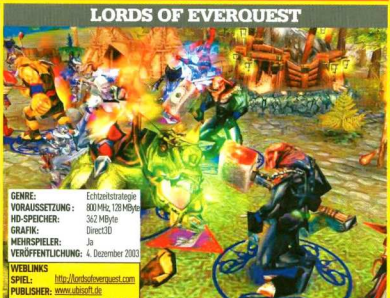
GENRE:	Sportspiel
VORAUSSETZUNG:	700 MHz, 128 MByte
HD-SPEICHER:	107 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.easports.com/games/nhl2004
PUBLISHER:	www.electronicarts.de

APOCALYPTICA



GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	1,4 GHz, 256 MByte
HD-SPEICHER:	138 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.apocalyptica.net
PUBLISHER:	www.konami-europe.com

LORDS OF EVERQUEST



GENRE:	Echtzeitstrategie
VORAUSSETZUNG:	800 MHz, 128 MByte
HD-SPEICHER:	362 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	4. Dezember 2003
WEBLINKS	
SPIEL:	http://lordsofeverquest.com
PUBLISHER:	www.ubisoft.de

EMPIRES: DIE NEUZEIT



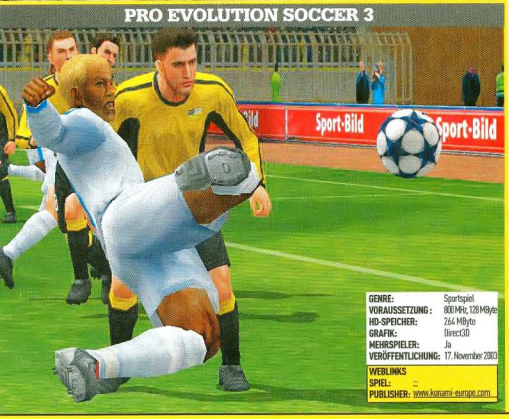
GENRE:	Echtzeitstrategie
VORAUSSETZUNG:	600 MHz, 128 MByte
HD-SPEICHER:	350 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.empiresdie.de
PUBLISHER:	www.activision.de

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS



GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	400 MHz, 256 MByte
HD-SPEICHER:	185 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	14. November 2003
WEBLINKS	
SPIEL:	www.ea.com/pccd/lotr_rotk
PUBLISHER:	www.electronicarts.de

PRO EVOLUTION SOCCER 3

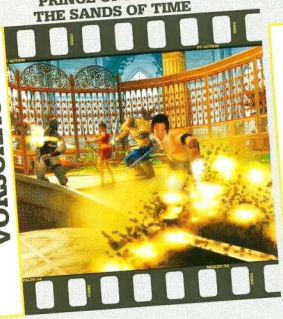


GENRE:	Sportspiel
VORAUSSETZUNG:	800 MHz, 128 MByte
HD-SPEICHER:	264 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	17. November 2003
WEBLINKS	
SPIEL:	-
PUBLISHER:	www.konami-europe.com

VIDEOS

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

VORSCHAU



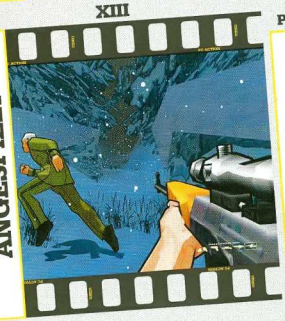
CALL OF DUTY

ANGESPIELT



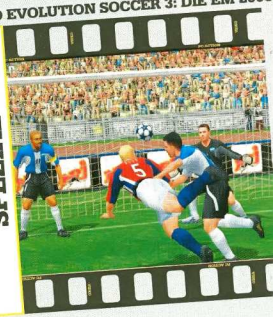
XIII

ANGESPIELT



PRO EVOLUTION SOCCER 3: DIE EM 2003

SPEZIAL



Weitere 17 Videos finden Sie auf der DVD!

DVD/CD-INHALT

MIT ✔GEKENNZEICHNETE INHALTE BEFINDEN SICH AUCH AUF DER CD-ROM!

VOLLVERSION:

- Rainbow Six ✔

DEMOS:

- Apocalyptica ✔
- Breakthrough ✔
- Call of Duty (NEU!) Nur auf Ab-18-Version
- Chaos Legion ✔
- Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs ✔
- Don't Angry ✔
- Empires: Die Neuzeit
- Fair Strike
- Judge Dredd vs. Judge Death
- Lock On
- Lords of Everquest
- NHL 2004 ✔
- Pro Evolution Soccer 3 ✔
- Space Colony ✔
- Tiger Woods PGA Tour 2004 ✔
- World Racing

BONUS-DEMOS (AUF DER VIDEO-SEITE DER DVD):

- Knightshift
- Silent Hill 3
- Starsky & Hutch

VIDEOS:

Vorschau:

- Afrika Korps vs. Desert Rats
- Anstoss 4 Edition 03/04 ✔
- Prince of Persia: The Sands of Time

Angespielt:

- Call of Duty ✔
- Command & Conquer Generäle: Die Stunde Null
- Commandos 3 ✔
- Der Tempel des elementaren Bösen ✔
- Mace Griffin: Bounty Hunter ✔
- Space Colony
- XIII – Interaktiver Test ✔

Extra:

- Der Herr der Ringe RTS ✔
- Pro Evolution Soccer 3: EM 2003 in Grindelwald ✔
- Terminator: Krieg der Maschinen

Trailer:

- Biosfear
- Command & Conquer Generäle: Die Stunde Null
- Far Cry ✔
- Haegemonia – The Solon Heritage
- Lula 3D
- Sabotage 1943
- STALKER ✔
- Ultima X ✔

SPIELERFORUM:

- Battlefield 1942
- Gratisspiele ✔
- GTA Vice City ✔
- Half-Life
- Jedi Knight: Jedi Academy
- Mafia
- RtCW: Enemy Territory

PATCHES:

- Anarchy Online: Shadowlands v15.0.4 von v15.0.3 (int) Chaser v1.47
- Anarchy Online v15.0.4 von 15.0.3 (int)
- Chaser Map-Pack 1
- Chaser v1.49 (d) ✔
- Die Gilde v2.06 (d ✔
- Die Gilde – Gold Edition v2.06 (d)
- Evil Island v1.06 (d)
- Neverwinter Nights v1.32 von v.130.7041 ✔
- RtCW: Enemy Territory v1.02 (int)
- Tomb Raider: The Angel of Darkness v52 (int) ✔
- World Racing v1.23 von v1.12 (d) ✔
- XIII Multiplayer-Demopatch
- Yager v5.20 (d) ✔

HARDWARE-TREIBER:

Win9x_Me:

- Albatron Riva TNT – Geforce FX 45.23
- Aopen Riva TNT – Geforce FX 45.23
- Asus Riva TNT – Geforce FX 45.23
- Ati Catalyst 3.7 (7.93) ✔
- Inno3D Riva TNT – Geforce FX 45.23
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce FX) 45.23 ✔

WinXP_2000:

- Albatron Riva TNT – Geforce FX 45.23
- Aopen Riva TNT – Geforce FX 45.23
- Asus Riva TNT – Geforce FX 45.23
- Ati Catalyst 3.7 (7.93) ✔
- Inno3D Riva TNT – Geforce FX 45.23
- Matrox G200-G550 5.91.008
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce FX) 45.23 ✔
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce FX) 45.33
- Nvidia WDM-Driver 2.09

WinXP und 98:

- Audigy 1 DriverPack 31_12_2002
- Audigy 2 DriverPack 3 (WDM Drivers) 09_05_2003
- Creative SB Live! LiveDrvUni-Pack
- Intel Chipset-Installation-Utility 5.00.1012
- Logitech Mouseware 9.78
- Microsoft Intellipoint 4.1 Maus-Software
- Microsoft IntelliType Pro 2.2
- SiS AGP-Treiber 1.16A
- SiS Audio-Treiber 7012 Ver. 1.10
- SiS IDE-Treiber 2.03
- VIA 4in1 Hyperion Treiberpaket 4.49
- VIA Audio-Treiber 3.70b

TOOLS & EXTRAS:

- Acrobat Reader 6.0
- AIDA32 – Enterprise System-Information 3.61
- Asus PC Probe 2.21.05
- ChipInfo 1.00 Beta 2
- CPUInfo 2.1.0
- Creative MediaSource 1 Web-Update-Version 1.01.09
- DirectX 9.0b
- Driver Cleaner 2.0
- Gamers.IRC 4.20
- IrfanView 3.85 (d)
- Nvidia Refresh-Rate-Fix MKII v2.20 E
- WALLPAPERS ✔
- WinDVD (Trial)
- WinRAR 3.20
- WinZip ✔

















PYRO STUDIOS

Logitech
BEST PLAYED WITH...

WWW.COMMANDOS3.DE

SAMSUNG
BEST DISPLAYED WITH...

PC CD

eidos

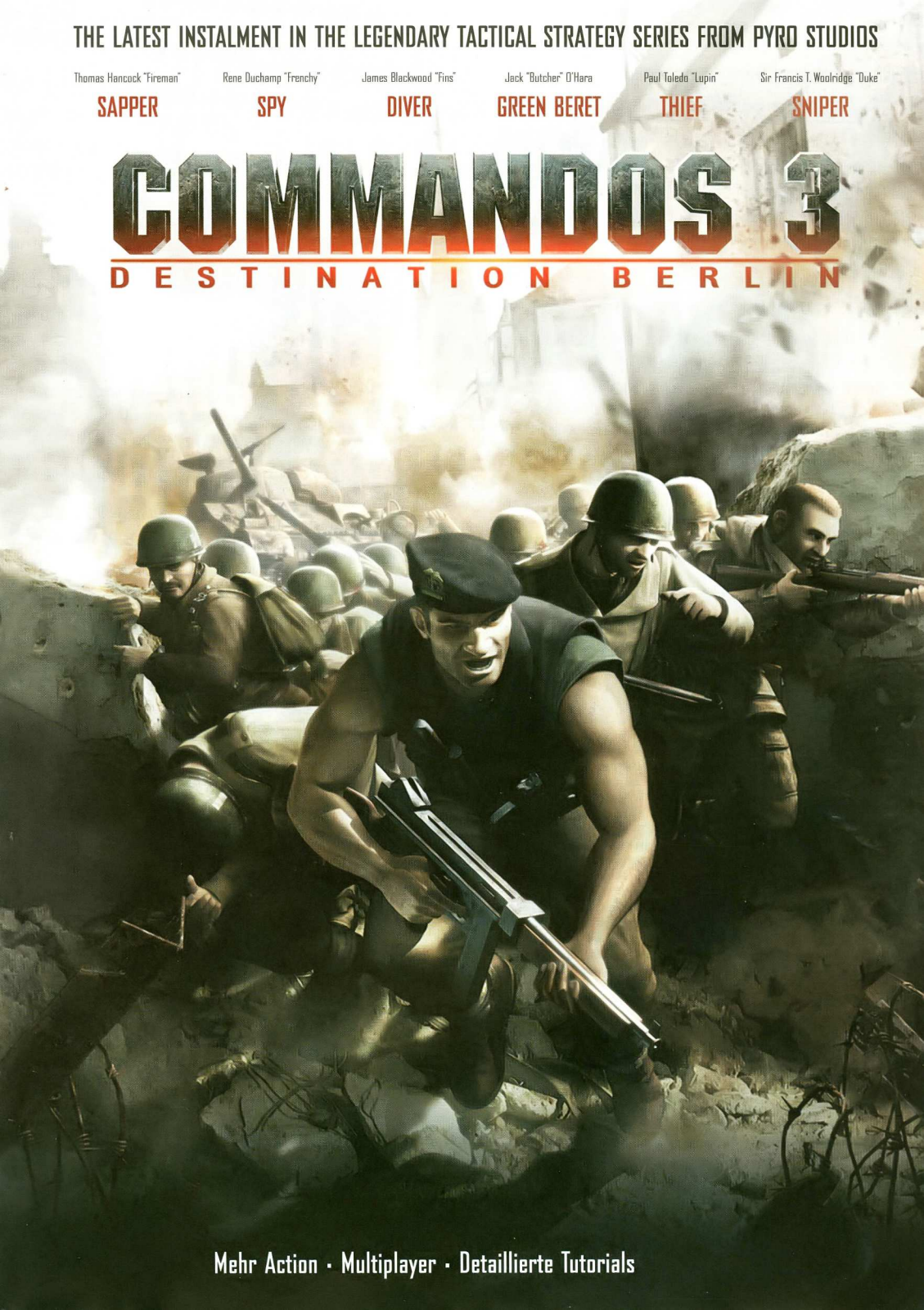
COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN © PYRO STUDIOS SL. 2003. PUBLISHED BY EIDOS 2003. COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN IS A TRADEMARK OF PYRO STUDIOS SL. EIDOS AND THE EIDOS LOGO ARE TRADEMARKS OF THE EIDOS GROUP OF COMPANIES. ALL RIGHTS RESERVED.

THE LATEST INSTALMENT IN THE LEGENDARY TACTICAL STRATEGY SERIES FROM PYRO STUDIOS

Thomas Hancock "Fireman"	Rene Duchamp "Frenchy"	James Blackwood "Fins"	Jack "Butcher" O'Hara	Paul Toledo "Lupin"	Sir Francis T. Woolridge "Duke"
SAPPER	SPY	DIVER	GREEN BERET	THIEF	SNIPER

COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN



Mehr Action · Multiplayer · Detaillierte Tutorials

TOP NEWS



»Motorradfahrer: Lenker abgebrochen.«

Bleib mir vom Leder!

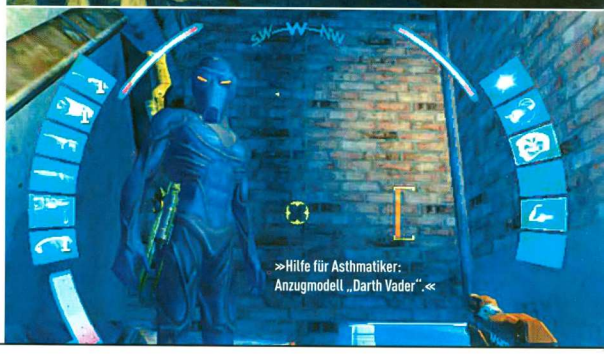
Im Dezember dürfen Sie in DEUS EX 2: INVISIBLE WAR mit Röntgenblick und Superkräften gegen verbrecherische Organisationen in der Welt von übermorgen antreten.

Action-Rollenspiel | Die neue Website verrät es: Am 3. Dezember soll *Deus Ex 2* erscheinen. Beim Nachfolger des kultigen Action-Adventure-Rollenspielmix schlüpfen Sie in die Rolle des Anti-Terror-Agenten Alex Denton. Neben neuen Screenshots und Wallpapers finden Sie auf der neuen Seite www.dxinvisiblewar.com ein Entwicklertagebuch. Dieses verrät unter anderem, dass 20 Spieljahre vergangen sind und sich viel verändert hat. Neue Machtgruppen sind entstanden, alte haben sich aufgelöst. Eine fanatische Gruppe will alle Religionen der Welt vereinen, eine weitere sieht das Wohl der Menschheit in der Verbesserung durch Biomodifikationen. Diese können auch Sie im Spiel für Ihren Recken nutzen und erhalten dadurch Spezialfähigkeiten, die Sie beispielsweise extrem hoch springen oder wie Superman durch Wände sehen lassen. Terror überzieht die Welt mit Schrecken und Sie scheinen der Einzige zu sein, der für Frieden sorgen kann. Wie es aber halt immer so ist, dürfen Sie niemandem trauen. Verschwörungen und Betrug sind an der Tagesordnung. Die Missionen lassen sich auf vielfältige Art lösen. Schleichen Sie durch die Abwasserkanäle oder kämpfen Sie sich in bester Rambo-Manier durch den Vordereingang? Vielleicht lässt sich einer der Wachmänner bestechen? Weil die Entwickler die neuste *Unreal*-Grafik und ein klasse Physiksystem einsetzen, macht *Deus Ex: Invisible War* einen hervorragenden Eindruck. Ob der angestrebte Erscheinungstermin aber wirklich eingehalten wird, bezweifeln wir. Doch gegen positive Überraschungen hat unsereins nichts einzuwenden. ANDREAS BERTITS

Info: www.dxinvisiblewar.com



»Potthässliche Gestalten im Rampenlicht: Deutschland sucht den Superstar.«



»Hilfe für Asthmatiker: Anzugmodell „Darth Vader".«



Komm endlich!

Valve steckt in Schwierigkeiten: Quellcode von HALF-LIFE 2 gestohlen, Verkaufstermin auf April verschoben!

Ego-Shooter | Wie kann uns Valve das antun? Im September schien noch alles in Butter. Die Entwickler beteuerten uns gegenüber, *Half-Life 2* bis Ende September fertig zu stellen. Dann vor wenigen Tagen der Super-GAU: Hacker kopierten angeblich den Quellcode des Spiels von einem Firmenrechner. Valve zeigte sich bestürzt, bat um Hinweise an die E-Mail-Adresse helpvalve@valvesoftware.com. Inzwischen geht Herausgeber Vivendi Universal davon aus, den Ego-Shooter nicht vor April nächsten Jahres veröffentlichen zu können. Das sei die Zeit, „die nötig ist, um Teile des Spiels neu zu schreiben", so VUG-Chef Christophe Ramboz gegenüber einer französischen Wirtschaftszeitung. Mehr zu dem heißen Thema finden Sie in einem Kommentar auf Seite 66. JOACHIM HESSE

Info: www.half-life2.com

Schlechte Condition?

Einem weiteren Entwickler-Team geht bei CONDITION ZERO die Puste aus.





Ego-Shooter | PC ACTION hatte den richtigen Riecher. Ein Magazin testete CZ bereits, obwohl dessen Veröffentlichung noch in den Sternen stand. Zeit für ein Resümee: Bei Rogue Entertainment (*American McGee's Alice*) begann die Entwicklung des Shooters, um danach bei Gearbox Software zu landen, die auch für die *Halo*-Portierung zuständig sind. Nach einer Weile setzte Valve die talentierten Burschen von Ritual Entertainment (*Heavy Metal FAKK², Elite Force 2*) auf das Spiel an. Anscheinend war das auch nix, daher steht jetzt Turtle Rock Entertainment auf dem Plan. Die von ehemaligen Westwood-Mitarbeitern gegründete Firma soll das mehrmals verschobene Projekt endlich fertig kriegen. Unter anderem programmieren die neuen Macher einen Art Karriere-Modus, der dem von *Tony Hawk´s Pro Skater* ähnelt. Die zwölf besten, bereits von Ritual fertig gestellten Karten sollen in einem Menüpunkt mit der Bezeichnung „Deleted Scenes" spielbar sein. Als Veröffentlichungstermin gilt immer noch der 14. November – das wollen wir sehen! AHMET ISCITÜRK

Info: www.cs-conditionzero.com

LIES MICH!



WEM PC ACTION NICHT REICHT...

Vermischtes | Seit wenigen Tagen ist das neueste Sonderheft *500 Tipps für Windows und Office XP* unseres Schwestermagazins PC Games Hardware erhältlich. Für 6,50 Euro bekommen Sie drei prall gefüllte CDs mit genialen Vollversionen, Freeware-Tools, Demos und den aktuellsten Treibern. (CS)

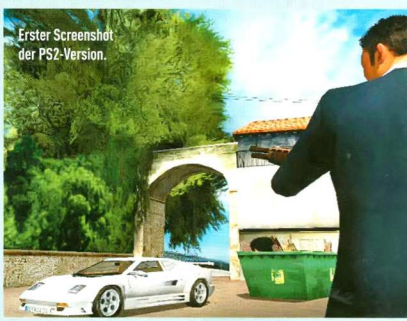
Info: www.pcgameshardware.de

PREISSTURZ BEI KONSOLEN!

Vermischtes | Nintendo senkte den Preis für sein Videospielsystem GameCube von 149 auf 99 Euro. Wir gehen davon aus, dass auch Sony (PlayStation 2, derzeit 199 Euro) und Microsoft (Xbox, derzeit 199 Euro) zum Weihnachtsgeschäft die Preise ihrer Konsolen drücken. (CS)

Info: www.nintendo.de

DRIVER 3



Action | Im Sommer 2004 soll der dritte Teil der *Driver*-Serie von Entwickler Reflections erscheinen. Neues zur Story: Bei dem Genre-Mix aus Rennspiel und Shooter schlüpfen Sie in die Rolle des verdeckten Polizeibeamten Tanner, der in Nizza, Istanbul und Miami Jagd auf ein internationales Verbrechersyndikat macht – wilde Verfolgungsjagden inklusive. (CS)

Info: www.atari.de

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	SW Jedi Knight: Jedi Academy	Activision
2	▲	NEU	MoHAA: Breakthrough	EA
3	▲	NEU	NHL 2004	EA
4	▲	NEU	C&C Generäle: Die Stunde Null	EA
5	▲	NEU	C&C Generäle	EA
6	▼	3	Fluch der Karibik	Ubisoft
7	▲	NEU	Homeworld 2	Sierra
8	▼	2	Flight Simulator 2004	Microsoft
9	▲	NEU	World Racing	TDK Media
10	▲	NEU	UFO Aftermath	Vidis

Quelle: SATURN

Heute ein König!



» Finanzminister: Neue Amtskleidung. «

Nein, zu saufen gibt's nichts! Aber bei KNIGHTS OF HONOR winkt Ihnen die Krone, wenn Sie sich geschickt anstellen.

Echtzeitstrategie | Da hat sich doch jemand an den Klassiker *Defender of the Crown* erinnert! Sunflowers schlägt mit *Knights of Honor* in dieselbe mittelalterliche Kerbe. Als angehender König von Europa sollen Sie rund 70 Gebiete unter Ihre Fuchtel bringen. Zu Spielbeginn sind Sie nur ein kleiner Lord mit einer Hand voll Gefolgsleuten. Sie bauen Burgen, kurbeln die Wirtschaft an, schließen Bündnisse, senden Spione und fallen irgendwann über Ihre Nachbarn her. Dann stehen riesige Echtzeit-Schlachten oder Belagerungen mit 25 Einheitentypen an. Für gewonnene Scharmützel winken Ruhmes-Punkte, mit denen Sie die Fähigkeiten Ihrer Ritter verbessern. Im Frühjahr nächsten Jahres erklingt das Kriegshorn. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.knights-of-honor.net

Scheiß auf Nietzsche!



BEYOND GOOD & EVIL hieß auch eines von Friedrich Wilhelm Nietzsches Werken. Das gleichnamige Spiel ist weniger öde.

Echtzeitstrategie | Ubisoft haut momentan einen guten Titel nach dem anderen raus. *Beyond Good & Evil* ist da hoffentlich keine Ausnahme. Schließlich handelt es sich um das neue Baby von *Rayman*-Erfinder Michel Ancel. Sie übernehmen die Rolle von Jade, die auf dem Fantasie-Planeten Hyllis als Reporterin arbeitet und einer dicken Verschwörung auf die Spur kommt. *BG&E* basiert auf derselben Grafik-Engine wie *Prince of Persia*. Das Ganze sieht gut aus, spielt sich abwechslungsreich und soll am 20. November in den Läden stehen. AHMET ISCITÜRK

Info: http://bge.ubisoft.de/home.php



Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT ÜBER HALSABSCHNEIDEREI



Harte Zeiten für Monster und Kreditkarten: Abkassierer Final Fantasy XI beschreitet innovative Schröpfungswege.

Ich zahl nicht mehr!

Jede Kolumne ist eine schwere, von Weinkrämpfen und leeren Rotweinflaschen gesäumte Geburt. Vor allem, wenn Kollege Hesse mit einem Baseballschläger in der Hand subtil andeutet, dass er das Thema des Monats (Source-Code-Rififi bei Valve) für sich zu besetzen gedenkt. Nun, während wir bezüglich der Mehrspieler-Kostenstruktur für *Half-Life 2* bislang auf unbestätigte Mutmaßungen angewiesen sind, hat SquareEnix die offizielle Preisliste für *Final Fantasy IX* veröffentlicht. Das Ende Oktober in Nordamerika für den PC erscheinende Online-Rollenspiel kostet 49,95 plus 12,95 US-Dollar Monatsgebühr. Das alleine rechtfertigt angesichts des noch teureren Beruhigungsmittels *Star Wars Galaxies* keine Jähzorn-Reaktionen. Großes ABER: Bei *Final Fantasy XI* darf ich nur einen Charakter hegen und pflegen. Das Aufpäppeln weiterer Helden mit demselben Konto kostet einen Dollar extra pro Charakter. Mittlerer Schwachsinn, zumal Sie nur mit jeweils einer Spielfigur online sein können. Verschiedene Klassen auszuprobieren, gehört zu meinen größten Freuden bei einem neuen Online-Rollenspiel: Man spielt die spannenderen Berufe alle mal an und fokussiert dann die Charaktere, die am meisten Spaß bringen. Doch bei *Final Fantasy IX* gerät die Wahl des einzigen Helden zur Qual. Wenn ein solches Standard-Feature mit Zusatzkosten verbunden ist, sollte wenigstens die monatliche Grundgebühr bescheidener sein. Und was lassen sich die Geldeintreiber als Nächstes einfallen? Wie wär's mit einer Geldstrafe nach Überschreitung einer Monster-Tötungs-Quote, Übernachtungspauschalen bei notorischen Campern oder einem Solidaritätszuschlag für den Betrieb unterentwickelter Server? *Final Fantasy IX* nimmt mit seiner Charakter-Sonderabgabe jedenfalls einen Ehrenplatz in der Hall of Shame der Online-Abzocker ein. Gleich neben *Ultima Online* (in dem für 30 Dollar neue Charaktere levelmäßig aufgemotzt werden) und *The Sims Online* (dreistes Product-Placement in einem gebührenpflichtigen Spiel).

Hol's der Gaia?



So ungemütlich schaut's doch gar nicht aus? Lagerfeuer, Gitarrenmusik und wenig Straßenverkehr!

Bloß nicht! Mit THE FALL: LAST DAYS OF GAIA kommt ein postapokalyptisches Rollenspiel auf uns zu, das wirklich interessant klingt!

Rollenspiel | Silver Style Entertainment, eine Entwickler-Schmiede mit Sitz in Berlin, ist kein unbeschriebenes Blatt. Die WiSim *Mad-TV* oder das Echtzeit-Strategie-Spiel *Soldiers of Anarchy* stammen unter anderem von ihnen. Mit *The Fall: Last Days of Gaia* möchten sie nun für Endzeitstimmung sorgen. Nach einer globalen Umweltkatastrophe scheint jede Hoffnung begraben. Unerbittliche Stürme peitschen übers Land, brutale Banden haben das Sagen und Sie sitzen mittendrin. Als Mitglied der Organisation „Regierung der Neuen Ordnung" sorgen Sie dafür, dass wieder Normalität einkehrt. Als Veröffentlichungstermin streben die Macher das Frühjahr 2004 an. AHMET ISCITÜRK

Info: www.the-fall.de/d/index.php



Ego-Shooter | Wir hätten es ahnen müssen! Noch vor wenigen Tagen verkündete 3D-Realms-Chef George Broussard, dass die neue *DNF*-Grafik-Engine mehr oder minder fertig sei. Jetzt kennen wir den Grund, warum eine neue Engine programmiert wurde! Denn anders würde man das Spiel auf der altersschwachen PS1 nicht zum Laufen kriegen. Um den Titel der Kinder-Zielgruppe schmackhafter zu machen, wurden lustige Tanzeinlagen ins Spiel integriert. Ferner liegt eine Musik-CD von Schoko-Wunderkind Will Smith bei. Unser Auslandskorrespondent hat uns ein Foto der Verpackung geschickt. Trotz Drohungen von 3D Realms veröffentlichen wir es, denn wir setzen auf Pressefreiheit! AHMET ISCITÜRK

Info: www.3drealms.com



GERÜCHTE KÜCHE

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC ist noch nicht für den PC erschienen, schon machen Gerüchte über den Nachfolger die Runde. Der wird angeblich momentan entwickelt.

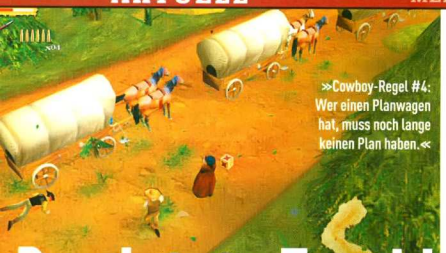
Xbox-Spieler schwärmen seit Monaten von der Rollenspiel-Perle *KoTOR*. Im November kommt der Titel endlich für den PC, samt diverser Verbesserungen. Angekündigt sind neue Gegenstände, schönere Grafik und ein neuer Planet! Doch hier ist nicht der Ort für Ankündigungen, sondern für knallharte Gerüchte. Eins davon besagt, dass Bioware bereits fieberhaft an *KoTOR 2* arbeitet. Genauer gesagt sei die neue Firma Obsidian Entertainment mit der Arbeit am Nachfolger beauftragt worden, heißt es. Bereits im August gab Bioware bekannt, für kommende PC- und Videospiel-Projekte mit Obsidian zusammenzuarbeiten. Deren Chef Feargus Urquhart (was für ein Name!) sagte, dass es eine tolle Chance sei, wenn man an etablierten Titeln arbeiten darf, die bereits über eine loyale Fanbasis verfügen. Zudem steht auf der firmeneigenen Webseite, dass das Entwicklerstudio gerade an einem Rollenspiel arbeite, das für PC und Konsole erscheint. Damit könnte doch *KoTOR 2* gemeint sein, oder? Es gibt aber noch mehr Gerüchte. Angeblich ist die Story von *KoTOR 2* viele Jahre nach dem Erstling angesiedelt. Somit sind sowohl der Hauptcharakter als auch dessen Party-Mitglieder aus Teil 1 nicht an Bord. Der Hersteller hat die Gerüchte übrigens weder bestätigt noch dementiert. Aber das ist ja irgendwie immer so! AHMET ISCITÜRK



»Tolerantes Star-Wars-Universum: Schwule Roboter heiraten im Sonnenuntergang.«



»Haben die auch Licht-Küchenmesser und Licht-Scheren? Oder Lichtgeschwindigkeits-Messer und Licht-Drehzahlmesser?«



»Cowboy-Regel #4: Wer einen Planwagen hat, muss noch lange keinen Plan haben.«

Der letzte Treck!

Schleichen, schießen und reiten: Der Western-Shooter WANTED GUNS will nicht nur die Träume von Wendy-Abonnentinnen erfüllen.

Action | Wir sind froh, dass die USA einst von Osten gen Westen erkundet und besiedelt wurden. Andernfalls müssten wir diesen Shooter jetzt als Ostern-Spiel bezeichnen, was wir reichlich bescheuert fänden. Bei *Wanted Guns* verschlägt es Sie unter anderem in die Berge von Colorado und eine Geisterstadt in Mexiko. Dort sollen Sie als Cowboy mit Messer, Armbrust, Revolver, Schrotflinte, Winchester und Dynamit ein actionreiches, storylastiges Abenteuer erleben – in der Verfolgerperspektive oder auf dem hohen Ross. Über einen Erscheinungstermin schweigt sich die Entwicklerfirma Iridon Interactive noch aus. HARALD FRÄNKEL

Info: www.wantedguns.com

Cowboy – ein Scheißjob!

Ihr Kind quengelt „Ich möchte Cowboy werden!"? Wir haben für Sie drei Beispiele, mit denen Sie dem Balg derartige Flausen austreiben. Denn Cowboys leben gefährlich.

WAYNE MCLAREN

Er starb am 22. Juli 1992 im Alter von 51 Jahren wegen seines Jobs. Unter anderem war er Rodeo-Reiter und Stuntman. Ach ja, und Marlboro-Mann. Das war das eigentliche Hauptproblem, denn aufm Pferd holt man sich keinen Lungenkrebs. Ob McLaren wie der erste Marlboro-Mann Wayne D. Dunafon (1956 Weltmeister im Ochsen-Niederringen) eingeäschert wurde, entzieht sich unserer Kenntnis.



RANDY JONES

Im Grunde kennt keine Sau Randy Jones. Als tuckiger Westernballerinarich durfte er bei der Band Village People bis 1980 immer nur links außen im Abseits hampeln. Dann wurde er durch ein billiges Imitat ersetzt. Zugegeben, Randy lebt noch. Weil er aber bereits 51 ist, kann sich das ja schnell ändern (siehe Wayne McLaren!).
Wer per Mail vorab Trost spenden will: vpcowboy1@yahoo.com.

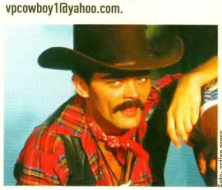


Foto: action press

MAURICE DE BÉVÈRE

Auch er musste sterben! Am 17. Juli 2001. Na gut, jeder muss sterben, Bévère war immerhin 77 und fiel nicht gerade vom Pferd. Ursache war eine Embolie. Mit Randy Jones teilt der Belgier das Schicksal, dass er etwa so bekannt war wie Hubert Schmidt aus 06333 Saurasen. Jedenfalls unter seinem bürgerlichen Namen. Als „Morris" schuf er Lucky Luke, die Daltons und andere seltsame Western-Gestalten.



Foto: action press



»Airwolf Teil 2: diesmal ohne peinliche Darsteller.«

Weck den Tiger!

In FAIR STRIKE gehen Sie unter anderem mit dem europäischen Superhelikopter Tiger in die Luft.

AUF DVD DEMO

Simulation | Bei *Red Shark* bekleckerte sich G5 Software nicht gerade mit Ruhm. Das Helispielchen war technisch und spielerisch ein Blindgänger. Doch die Moskauer geben nicht auf. Ende November schicken sie die nächste Hubschraubersimulation ins Rennen gegen *Comanche 4*. Und diesmal könnte es mit einem Sieg klappen. Eine Alphaversion stimmte uns jedenfalls zuversichtlich. Besonders die Grafik macht Lust auf mehr. Da Hubschrauber weitaus schwieriger zu steuern sind als beispielsweise ein Düsenjet, dürfen Sie Flugmodell und Radar Ihrem Können anpassen. Die 38 Missionen entführen Sie und Ihre drei Flügelmänner in die Karibik, den Balkan, Südostasien und den Mittleren Osten. Ihr Hangar beherbergt sechs moderne Hubschrauber, etwa die Ka-58 Black Ghost oder den PAH-2 Tiger. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.fairstrike.de

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH ...

Shingo Takatsuka?

AUCH WENN SEIN NAME KLINGT WIE EIN SUSHI-GERICHT, IST ER DER PRODUZENT DER SUPER FUSSBALL-REIHE PRO EVOLUTION SOCCER.



»Vorsicht im Straßenverkehr: Im Herbst überqueren Igel scharenweise die Straßen.«

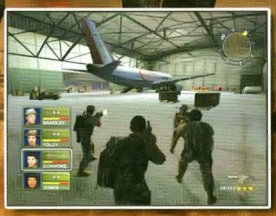
Wenn Sie sich mit Shingo-san unterhalten, verstehen Sie wahrscheinlich kein Wort. Es sei denn, Sie labern perfekt Japanisch. Maaaaa (Japanisch für „also, nun"). Englisch spricht Shingo nur ein paar Wörtchen. Weshalb wir uns mit ihm, den wir während der *Pro Evo*-Europameisterschaft 2003 im Schweizer Örtchen Grindelwald trafen, nur mithilfe eines Übersetzers verständigen konnten. Einiges fanden wir trotzdem über den sympathischen Japaner heraus. Als Erstes seinen Spitznamen: SeaBass. Das heißt wörtlich übersetzt Seebarsch (Sea Bass Lateolabrax japonicos) und weist darauf hin, dass Shingo ein Freund der traditionellen japanischen Fischküche ist. Wir vermuten allerdings, dass der Kosename auch auf seine sonore, ausdrucksstarke Stimme hindeutet. Ein echter Brummbass eben. Schließlich muss sich Shingo durchsetzen können, denn unter seiner Leitung bastelt das Entwicklungsstudio KCE Tokio seit vier Jahren an Fußballsimulationen. Klar hat Shingo selber gekickt. In Jugendmannschaften, variabel auf fast allen Positionen. Nur nicht im Tor. Als Fan seines drittklassigen Heimatvereins Hondo ist er bei fast jedem Heimspiel auf der Tribüne anzutreffen. Da Japaner spätestens seit der WM absolut fußballverrückt sind und auch Shingo keine Ausnahme ist, verfolgen er und seine rund 80 Studiokollegen regelmäßig die europäischen Ligen. Für uns outete er sich als Anhänger von Manchester United. Auch die italienischen Clubs AC und Inter Mailand seien klasse. Und Zinedine Zidane sei der beste Spieler der Welt. Wie geht's mit *Pro Evo* weiter? SeaBass: „Es gibt noch viel zu verbessern." Die Präsentation solle stimmiger werden, vor allem auch der Spielkommentar. An der Torwart-KI werde weiter gefeilt, Eckbälle findet er noch zu statisch. Und vielleicht kündige man im Frühjahr nächsten Jahres Online-Modi an. Daran basteln er und seine Kollegen seit über einem Jahr. Arigatou gambatte, Shingo – vielen Dank und weiter so! CHRISTIAN BIGGE

CONFLICT DESERT STORM II

OKTOBER 2003

WWW.CONFLICTDESERTSTORM.DE









"ERSTEINDRUCK: HERVORRAGEND" – PLAY THE PLAYSTATION 09/03

"ACTION SATT" – OFF. PLAYSTATION 2 MAGAZIN 07/03

PIVOTAL GAMES

PC CD

PlayStation 2

XBOX

NINTENDO GAMECUBE

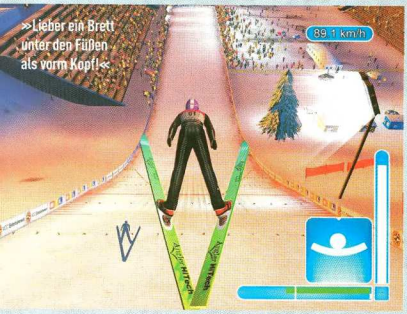
GOTHAM GAMES

SCI GAMES

LIES MICH!

RTL SKISPRINGEN 2004

Sport | Pünktlich zum Start der Skisprung-Saison erscheint mit *RTL Skispringen 2004* das Spiel zum Wintersportspektakel. Mit einer verbesserten Optik und Steuerung sollen Sie sich ab Anfang November die 28 Weltcup-Schanzen herunterstürzen. (CS)
Info: www.vcc-entertainment.de



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Action-Adventure | Neuigkeiten von *Splinter Cell 2*. Entwickler Ubisoft veröffentlichte erste Screenshots und einen Mini-Trailer von *Pandora Tomorrow*. Der geplante Erscheinungstermin: Frühjahr 2004. (CS)
Info: www.splintercell.de

MYST URU

Adventure | Ubisoft hat für den neuesten Teil seiner *Myst*-Serie, *Uru*, den Musiker Peter Gabriel verpflichtet. Der bekannte Sänger wird das Lied „Burn you up, burn you down" zum Besten geben. Ein weiterer Song ist für den nächsten *Myst*-Titel bereits in Planung. (CS)
Info: www.ubisoft.de

BILD DIR DEINE MEINUNG!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Wo haben Sie Ihr letztes Spiel gekauft?



Ist das politisch Koresh?

In WACO RESURRECTION kämpfen Sie als durchgeknallter Sektenführer David Koresh gegen das FBI.



Action | 1993 kam es im texanischen Waco zu einer Katastrophe, als das FBI die Festung von David Koresh und seiner Davidianer-Sekte stürmte. Beide Seiten verzeichneten Todesopfer und der FBI-Einsatz ging gründlich in die Hose. Die Firma C-Level bringt jetzt einen Action-Titel zu dem Thema, wobei über den Spielablauf noch fast nichts bekannt ist. Fiese Fakten: Sie schlüpfen in die Rolle des Sektenführers, betrachten das Geschehen aus der Vogelperspektive und ballern, was das Zeug hält. AHMET ISCITÜRK
Info: http://waco.c-level.org

Die Guru-Top-3

Gurus und Sektenführer liegen nicht nur gerne voll im Bett, sondern auch voll im Trend. Wir stellen Ihnen die drei angesagtesten Gurus vor!

BHAGWAN

Nach Bhagwan wurde sogar eine Bäcker-Krankheit benannt. Er besaß 400 vergoldete Rolls-Royce-Limousinen! Platin und Diamanten ließ er ebenso vergolden wie die Schauspielerin Goldie Hawn. Diese hieß vorher nämlich Silber Hawn!



Fotos: action press

FISTI BOMBGAY

Fisti Bombgay ist als die Faust von Eshnapur bekannt. Durch Rektal-Reaktivierung vollbringt er Wunder. Dem deutschen Radler-Team verschaffte er durch seine Anus-Massagen den Tour-de-France-Titel, wie das Bild beweist.



Fotos: action press

RICHARD SIMMONS

Der Fitness-Guru Richard Simmons ist etwas ganz Besonderes. Mit über sechs Metern Körpergröße ist er der größte Homosexuelle der Welt. Auf diesem Bild präsentiert er seine Sammlung ausgestopfter Rentner, die er im Erzgebirge erlegt hat.



Fotos: action press



Adventure | *Tony Tough und die Nacht der gerösteten Motten* heißt ein interessantes Adventure-Projekt, das noch vor Ende des Jahres erscheinen soll. Das Besondere an diesem klassischen „Draufdeuten & Anklicken"-Abenteuer: Für die Übersetzung verpflichteten die Macher unter anderem Komiker wie Wigald Boning und Monty Arnold. Das Spiel soll Sie an über 60 Orte entführen. Mit 30 ausgeflippten Charakteren bietet *Tony Tough* zudem genügend Gesprächspartner. AHMET ISCITÜRK
Info: www.dtp-ag.com

Lass das mal den Tony machen!

TONY TOUGH soll einer der größten Medienhelden werden. Klappt's?









Crime Scene

MANHATTAN

THE REAL CAR-SHOOTER

- Netzwerk-Renn-Modi für bis zu acht Spieler!
- Etliche versteckte Orte laden zum Herumcruisen ein!
- Viele Bonus-Objekte, wie z.B. Boost oder Unverwundbarkeit!
- Tausende Passanten und Fahrzeuge sind unterwegs!
- Dynamische Lichteffekte, Lensflares, Wolken und Schatten!
- Und vieles, vieles mehr!

- Größtes existierendes und detailliertes 3D-Modell von Manhattan!
- 20 Missionen mit einer coolen Story!
- Sechs verschiedene Fahrzeuge!
- Fünf durchschlagkräftige Waffensysteme von Maschinengewehr bis Rakete!

MANHATTAN
GLORIA 1

37

Ab jetzt als PC CD-ROM im Handel erhältlich!

BLIMB

rondomedia

© 2003 Blimb Entertainment GmbH © 2003 rondomedia Marketing & Vertriebs GmbH

Bei Thor! Lasset uns einen gnadenlosen Sturm der Rache entfesseln, um das Volk der Schmächtigen vom Antlitz der heiligen Erde unserer Väter zu tilgen. Lasset Ihre Köpfe unsere Lanzen zieren und purpurrote Wogen von Blut sollen die Kunde unseres Sieges übers Land tragen. Führe uns in die letzte Schlacht...

UND ROM WIRD BRENNEN!

AGAINS ROM

"Sie fürchten den Tod und kleiden sich in hartes Eisen, um ihn von ihren schmächtigen Leibern fern zu halten. Doch ihr Blut ist dünn und fließt mühelos aus ihren Rüstungen."

Kazzatz, Kriegshäuptling, 375 n.Chr., über die Römer







Barbarisches Echtzeit-Strategie-Spiel – 3 spielbare Barbarenvölker (Germanen, Kelten und Hunnen) – 3 verschiedene Landschaftstypen – Epische Kampagne mit 25 Missionen – 4 Lernszenarien – 3 Einzelspieler-Endlosszenarien – Multiplayer Gemetzel mit bis zu 8 Spielern in 3 Aufbauszenarien und 3 Deathmatchszenarien – 3 historische Schlachten



www.against-rome.com

Erhältlich ab 07.11.2003

JoWooD Productions

ARTS

bigben interactive

POWERED BY gamespy

PC CD

© 2003 Published by JoWooD Productions Software AG. Developed by Independent-Arts-Software. Distributed by Bigben Interactive GmbH GameSpy and the „Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

Jetzt sahnst du ab!

Wer schon ein Abo der PC ACTION hat, darf sich freuen. Jetzt können Sie nämlich jeden Monat automatisch fette Preise abräumen. Gut, was?

Okay, erst die bekannten Fakten: Abonnenten genießen viele Vorteile. PC ACTION bekommen Sie günstiger, um die Beschaffung Ihres konkret korrekt krassen Spielemagazins brauchen Sie sich nicht zu kümmern und durch die frühzeitige Belieferung sind Sie in der Regel schon ein paar Tage vorher weiser als Kioskkäufer. Doch das wissen Sie ja schon, wenn Sie Abonnent sind.

ALLES VOLLAUTOMATISCH!

Zusätzlich haben wir aber ein Extra-Schmankerl zu bieten: Denn jeder treue Leser nimmt automatisch an einem Gewinnspiel teil. Pro Monat einmal und ganz ohne Pferdefuß verlosen wir unter allen Abonnenten einen Multimedia-PC, eine PlayStation 2 von Sony, einen GameCube und einen Game Boy Advance SP von Nintendo.

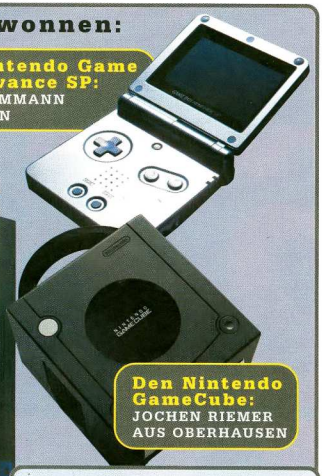
Im Monat Oktober haben gewonnen:

Den Multimedia-PC:
MARCO GALLUS
AUS FALDATAL

Den Nintendo Game Boy Advance SP:
PETRA KIMMANN
AUS ESSEN







Den Nintendo GameCube:
JOCHEN RIEMER
AUS OBERHAUSEN

Die Sony PlayStation 2:
ALEXANDER LEUTERITZ
AUS LOEBAU



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

Abgreifen und mitmachen per SMS!



XIII

SEITE 87

Ubisoft und PC ACTION verlosen fünf Fan-Sets zu *XIII*, bestehend aus je einem Spiel, T-Shirt und einer abgefahrenen Gummiflasche. Beantworten Sie die Frage auf Seite 87 und senden Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca1" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca1 A) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 654****; Schweiz: 0901 210 411*****

HIDDEN & DANGEROUS 2

SEITE 97

Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Take 2 fünf Vollversionen von *Hidden & Dangerous 2*. Beantworten Sie die Frage auf Seite 97 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca2" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca2 C) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 654****; Schweiz: 0901 210 411*****

PRO EVOLUTION SOCCER 3

SEITE 141

In Zusammenarbeit mit Konami verlosen wir fünf tolle Fan-Pakete, bestehend aus Vollversion, T-Shirt und Schlüsselband. Beantworten Sie die Frage auf Seite 141 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca3" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca3 D) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 654****; Schweiz: 0901 210 411*****

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

SEITE 34

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcal" und darauf folgend den Spieletitel (Beispiel: pcal gta vice city) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 655****; Schweiz: 0901 210 412***** Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats.

DARAUF WARTEST DU!

SEITE 47

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcaw" und darauf folgend den Spieletitel (Beispiel: pcaw anno 2109) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 655****; Schweiz: 0901 210 412***** Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel.

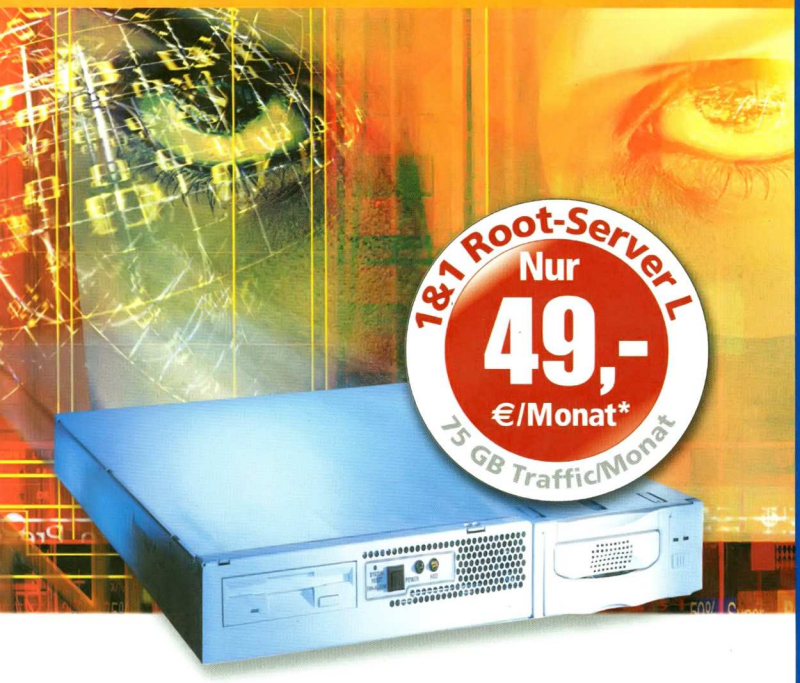
LESER GRÜSSEN LESER

SEITE 35

Grüßen Sie Freunde, Bekannte und andere PC-ACTION-Leser locker-flockig per SMS. Senden Sie eine Kurzmitteilung mit dem Schlüsselwort „pca" und darauf folgend Ihren maximal 160 Zeichen umfassenden Text (Beispiel: pca Mein Chef ist ein genial, Gruß Harald F.) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Jeden Monat werden die originellsten Texte veröffentlicht. Der kreativste Leser wird zudem mit einem Spiel belohnt.

*Pro SMS € 0,49. (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12); ** € 0,60; *** sfr 0,70; **** € 0,41/Min.; ***** sfr 0,50/Min.

1&1 Server: Power & Games!



„Spielt doch was Ihr wollt!"

1&1 Hochleistungs-Server lassen sich einfach zum Gameserver machen – ohne Beschränkung auf bestimmte Spiele und ohne Begrenzung der Spielerzahl! Sie überzeugen durch viele Vorteile:

- Eigener Server für ungeteilte Power – auch für mehrere Games gleichzeitig
- Uneingeschränkter Root-Zugriff
- Bis zu 1 GigaByte Hauptspeicher, **Intel Pentium 4 Prozessor mit 3 GHz** mit Hyper-Threading und 120 GB Plattenplatz (beim XXL-Server)
- Perfekte Sicherheit und Performance durch Hosting im 1&1 Hochleistungs-Rechenzentrum mit über 10 GigaBit Außenanbindung über mehrere Netzprovider für kleinste Pings und besten Durchsatz
- Eigene IP und Domain inklusive, z. B. für Clanpages
- **75 bis 150 GB Traffic/Monat** inklusive
- **NEU: Einrichtungsgebühr bei allen Root-Servern nur noch 69,– € statt 99,– €**

* Einmalige Einrichtungspauschale bei allen Root-Servern nur 69,– €, sonst 99,– €.
Preise inkl. MwSt. Zusätzliches Transfervolumen: Volumenabh. von 0,005 €/MB bis 0,015 €/MB.

Internet & mehr:

1&1 ist einer der führenden europäischen Anbieter von hochwertigen Internet-Lösungen – mit über 2 Millionen Kundenverträgen, mehr als 1.000 Mitarbeitern und eigenen Hochleistungs-Rechenzentren, die zu den sichersten und leistungsstärksten in Europa zählen.

Selbst entwickelte Internet-Lösungen verschaffen 1&1 Kunden Vorteile, die ihnen kaum ein anderer Provider bieten kann:

& mehr Power:
1&1 stellt Ihnen spezielle Hochleistungs-Server der neuesten Generation zur Verfügung.

& mehr Qualität:
In Kooperation mit starken Partnern wie Microsoft und SuSE bietet Ihnen 1&1 hochwertige Lösungen zu Top-Konditionen.

& mehr Sicherheit:
1&1 garantiert Ihnen perfekte Netzanbindung, optimale Performance und über 99 % Verfügbarkeit! Zusätzliche Sicherheit bietet das 1&1 Recovery-Tool.

& mehr Spass:
Die Einrichtung eines eigenen Gameservers ist kinderleicht. Files und HowTos für verschiedene Spiele stellt 1&1 zur Verfügung.

Member of united internet

www.1und1.de/server

1&1

NETNEWS

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

PC ACTION WWCL sponsored by intel



Felix Lohmeier
Aka Parcefix
20 Jahre
PlanetLAN
fl@planetlan.de

„Counter-Strike-Fans auf LAN-Partys sind erbost: CS 1.6 nur noch über Steam! Mit der eiligen Veröffentlichung ohne LAN-Party-Tauglichkeit stieß Valve viele Spieler vor den Kopf."

Das Internetradio GAMER-FM ist zurück. Im Mittelpunkt steht die Szene der Online-Spieler und LAN-Party-Zocker.

Wir müssen leider draußen bleiben!

Das NEUE COUNTER-STRIKE ist nur über die Verbindungssoftware STEAM spielbar. Das sorgt vor allem auf LAN-Partys für Ärger.

Anlauf | *Counter-Strike 1.6* gibt es nur über den Steam-Client, eine Download-Software aus dem Hause Valve. Bei jedem Spielstart müssen Sie das Spiel über eine Internetverbindung abgleichen. Updates installiert die Software automatisch, Cheats und illegale Kopien werden unweigerlich erkannt. Das hilft gegen Raubkopierer und Schummler, macht es aber auf LAN-Partys schwer, die neue *Counter-Strike*-Version anzubieten. Schon für eine mittlere LAN-Party ist eine 2-MBit-Standleitung erforderlich, um das Spiel herunterzuladen und zu authentifizieren. Das kann sich kaum ein Veranstalter leisten, so dass diese weiter die alte Version verwenden. Die PC ACTION WWCL steht momentan in reger Verbindung mit Valve, um das neueste *Counter-Strike* auch für LAN-Partys tauglich zu machen. Die Entwicklung einer Netzwerk-Variante von Steam kann aber noch Monate dauern. Es sieht also so aus, als müssten sich Netzwerk-Zocker vorerst weiterhin mit der alten Version begnügen. FELIX LOHMEIER

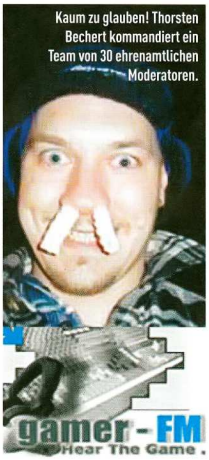
Info: www.wwcl.net

Sei hörig!

Das Internetradio GAMER-FM ist zurück. Im Mittelpunkt steht die Szene der Online-Spieler und LAN-Party-Zocker.

E-Sports | Gamer-FM sendete voriges Jahr von vielen LAN-Partys live ins Internet. Doch zum Jahreswechsel löste sich das Team auf. Nach neun Monaten ist das Internetradio unter dem Kommando von Thorsten „UltraP" Bechert, dem amtierenden Mr. LAN, wieder auf Sendung. Der Programmchef und sein 30-köpfiges Team informieren über kommende Spiele-Hits, Hard- und Software und über die Online- und LAN-Party-Szene. Dazwischen gibt es eine gehörige Portion Musik. Übrigens: Die Hörer sind im Durchschnitt 22 Jahre alt. Kindergarten-Mucke braucht also keiner zu befürchten! Gamer-FM empfangen Sie via Winamp oder RealPlayer. Sendewellen, Programm und Hintergrundberichte finden Sie auf der Internetseite. FELIX LOHMEIER

Info: www.gamer-fm.de



Lass mal einen Kleinen fahren!

Das Legoland in Günzburg war Station der Intel Racing Tour. Kleine Rennfahrer kämpften bei LEGO: DROME RACERS um den Sieg.



»Der Typ rechts im Bild hat sich in der Adresse geirrt und wollte eigentlich zur SM-Gala.«

E-Sports | Nachwuchsförderung im Legoland: Die Michael Schumachers von morgen heißen Niklas Reis (Kirchberg) und Michele Geiger (Leipheim). Die beiden kleinen Rennfahrer haben sich bei der Intel Racing Tour gegen 1.000 Kontrahenten durchgesetzt und waren bis zum Ende des Turniers die schnellsten LEGO: Drome Racers. Demnächst macht die Intel Racing Tour wieder bei LAN-Partys Station. Für 2.000 Euro Preisgeld geben dann wieder echte Männer Vollgas. FELIX LOHMEIER

Info: www.racingtour.de

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

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



Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	PCA WWCL	URL
DEUTSCHLAND					
1 INVASION Deluxe 2003	24.10.2003	96215 Lichtenfels	500	✗	www.invasion-deluxe.de
2 GSH-VI	24.10.2003	30827 Garbsen	250	✓	www.gsh-lan.com
3 Schwachstrom Nächte 2	31.10.2003	36269 Philippsthal	264	✓	www.schwachstrom-online.de
4 strikerLAN 3	31.10.2003	63897 Miltenberg	250	✗	www.strikerlan.de
5 Millannium 2K - FiVe	07.11.2003	65428 Rüsselsheim	800	✓	www.millannium.de
6 MultiMadness 21	07.11.2003	21220 Seevetal-Maschen	274	✗	www.multimadness.de
7 Circus Infernus NG	07.11.2003	77767 Appenweier	222	✗	www.circus-infernus.de
8 EbersBattle 5	07.11.2003	73061 Ebersbach	202	✗	www.ebersbattle.de
9 mouseLAN III	14.11.2003	86459 Gessertshausen	240	✓	www.mouselan.de
10 C-MaxX V	14.11.2003	21244 Buchholz i.d.N.	440	✓	www.c-maxx.net
11 unitedLANs #2	14.11.2003	21614 Buxtehude	332	✓	www.unitedlans.de
12 Alpha EXI	28.11.2003	29221 Celle	425	✓	www.alpha-lanparty.de
13 LANnation IV	28.11.2003	06844 Dessau	352	✓	www.lannation.de
ÖSTERREICH					
Life@Night DC	31.10.2003	2531 Gaaden	116	✓	http://lan.dasevent.at
singuLANity v2	26.12.2003	9020 Klagenfurt	200	✓	www.singulanity.net
SCHWEIZ					
sLANp VII	24.10.2003	8180 Bülach	450	✓	www.slanp.ch
Let's Rock III	23.01.2004	9404 Rorschacherberg	160	✓	www.letsrock.ch
Netnight MX	06.02.2004	8044 Zürich	400	✓	www.net-night.ch

Sing dein Ding!

Die PC ACTION macht Sie zum Star. Wie das gehen soll, lesen Sie in folgendem Artikel.

STEAM | Valves Download-Client Steam ist in aller Munde. Und was macht man aus Dingen, die grad voll in sind? Genau: ein Lied. Den Text haben wir schon mal vorbereitet. Singen müssen Sie das selbst – und dann am besten in digitaler Form per E-Mail oder Post an uns weiterleiten. Wir veröffentlichen die besten Einsendungen auf unserem Datenträger. Zu gewinnen gibt es natürlich auch was. Ahmet Iscitürk hat über Monate die Schraubverschlüsse von Cola-Flaschen auf seinem Tisch gesammelt. Diese könnten bald Ihnen gehören!

STROPHE 1:

Steam, du machst uns dauernd Stress.
Bist mysteriöser als das Monster von Loch Ness.
Steam, warum tust du uns das an?
CS 1.6 taugt nicht mal für 'ne LAN.

Dein Name ist bald nur noch Schall und Rauch.
So wie bei Counter-Strike: Condition Zero auch.
Mit dem Kommunismus hast du viel gemein.
Funzt nur in der Theorie, drum lassen wir es sein.

REFRAIN:

In 66 Jahren, fängt Steam erst richtig an.
In 66 Jahren, da hat man Spaß daran.
In 66 Jahren, ist alles voll im Lot.
In 66 Jahren – da sind wir alle tot.

STROPHE 2:

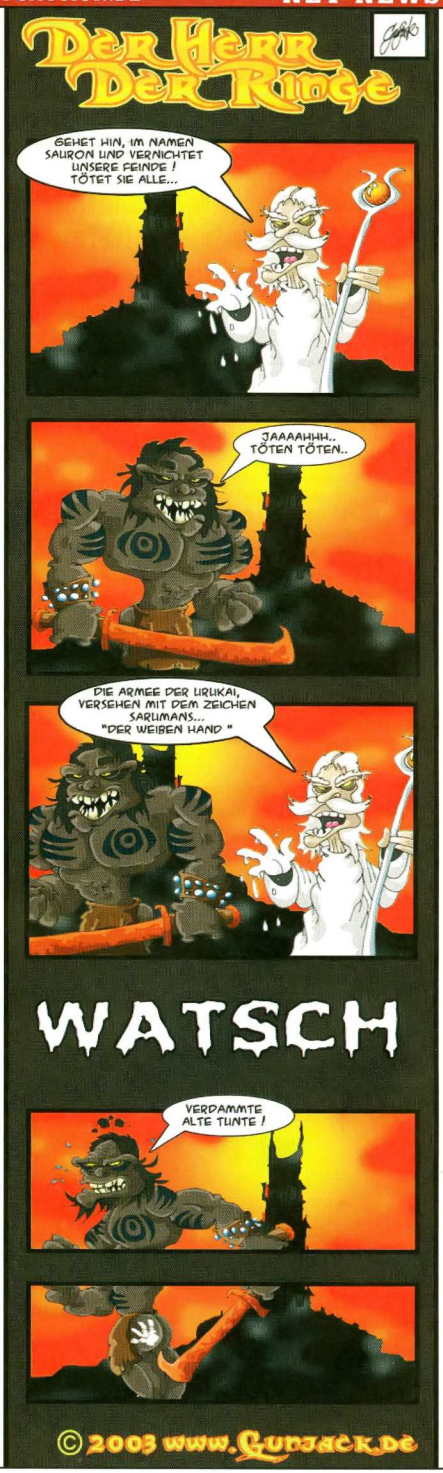
Valve hat momentan kein Glück.
HL 2 verschiebt sich noch ein Stück.
Der Source-Code wurde leider geklaut.
Und von fiesen Hackern wieder neu verbaut.

Für den Release wünscht sich jedermann,
dass die Steam-Software bis dahin auch was kann.
Falls nicht, dann bleib uns doch gestohlen.
Das trifft übrigens auch zu auf Dieter Bohlen!

Alle Einsendungen bis zum **30. November** bitte per E-Mail an aiß@pcaction.de oder auf dem Postweg an:
Computec Media AG – PC ACTION – Kennwort: Ohrenkrebs – Dr.-Mack-Straße 77 – 90762 Fürth



»Sozialkritik pur: Ahmet Iscitürks Kunstwerk trägt den Namen „Die grüne Hölle von Vietnam".«



Copyright © 2003 Nokia. Alle Rechte vorbehalten. Nokia und N-Gage sind eingetragene Marken der Nokia Corporation. Änderungen vorbehalten.

gramm

An dieser Stelle
haben Anna, Karin und Sandra
nach mehr gebettelt.



Mobile Multiplayer-Spiele
Spiele von führenden Publishern auf Game Cards
Beeindruckende 3-D-Grafik
Bluetooth-Technik für mobiles Spielvergnügen
Triband-Mobiltelefon
MP3-Player und UKW-Stereo-Radio

n-gage.com/de

N·GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

Kein Olympia in Deutschland!

Die Olympischen Spiele des E-Sports, die WORLD CYBER GAMES, finden 2004 in den USA statt. Deutschland verpasste den Zuschlag.

E-Sports | Wie alle Olympischen Spiele sollen auch die World Cyber Games (WCG) künftig jedes Mal in einem anderen Land stattfinden. 2004 ging der Zuschlag an San Francisco. Das Handels- und Technikzentrum mit dem regen Kulturaustausch passe perfekt zu den Zielen der WCG: „weltweite Harmonie" und „digitale Unterhaltung". Damit ist Deutschlands Bewerbung fehlgeschlagen. Für die World Cyber Games hierzulande hatten sich Ministry of Games stark gemacht, die auch die deutsche WCG-Qualifikation ausrichten. Das strikte Jugendschutzgesetz war bei der Vergabe der Olympischen Spiele ein wichtiger Punkt und schmälerte die deutschen Chancen. Unterdessen sehen sich die Gegner einer europäischen Ausrichtung der Spiele gestärkt: Die „European Cyber Games" (ECG), ein „Warmup" für die WCG 2003 in Korea (vgl. Net News 11/2003), waren ein großer Flop. Technische und organisatorische Probleme machten die Austragung einiger Spiele unmöglich. Aufgebrachte *Counter-Strike*-Teams der Männer boykottierten daraufhin das Turnier. Alle anderen Wettbewerbe, darunter auch das *CS*-Turnier der Frauen, wurden jedoch beendet. Die Ergebnisse sind jedoch nicht bedeutend, da sie keinen Einfluss mehr auf die Qualifikation für die World Cyber Games in Korea haben. FELIX LOHMEIER

Info: www.worldcybergames.com





»Schade, dass die Hauptstadt von Korea nicht Funk & Seoul heißt. Fänden wir cooler!«

DOMINA LUDENS

DAS ZOCKERWEIBCHEN

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



Name: Nadine
Beruf: Bürokauffrau (in der Lehre)
Alter: 18 Jahre
Nickname: =-N@dDeL-->
E-Mail: BlonderEngel862002@yahoo.de
Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
Lieblingsspiele: Counter-Strike 1.5, C&C: Red Alert 2
Seit wann ich spiele: Seit über einem Jahr
Statement: Ich wollte gerne in eure Zeitschrift, um zu beweisen, dass auch Mädchen Spaß am Zocken haben. Ich zum Beispiel bin seit kurzer Zeit in einem Clan. Bin dort das einzige Mädel und find es total geil, dass das so ist. Denn man wird bewundert. Wer mehr über meinen Clan wissen möchte: www.ksk-clan.de. PS: Mein Foto ist der Beweis, dass nicht nur dicke, hässliche Weiber zocken! *g*

Anm. d. Red.: Hm, das verstehen wir jetzt nicht. Hast du uns etwa ein falsches Foto geschickt? Aber das ist ja auch egal! Denn wenn bei uns nur die äußeren Werte zählen würden, dann müssten wir 99 Prozent unserer Redakteure entlassen. Wobei deren inneren Werte auch für die Tonne sind. Wie auch immer: Viel Spaß beim Zocken!

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

EDEN CITY

Internet | Eden City ist ein neues Spaß-Portal mit jeder Menge Unterhaltungsmöglichkeiten. Es gibt Chats, Foren und jede Menge Online-Spiele, die Sie natürlich nicht alleine zocken müssen. Sogar ein Rotlicht-Bezirk existiert, doch da haben wir uns nicht reingetraut. Auf jeden Fall ist das Ganze einen Blick wert. (AI)

Info: www.edencity.de



Wir hätten hier gerne eine Dialogzeile aus „Jenseits von Eden" gebracht, aber uns fiel der Text nicht ein.

LAN'O'MAT

LAN-News | Wer ein PCA-WWCL-Turnier veranstaltet, kann ab jetzt richtig Knete sparen. Der LAN-Ausrüstung-Verleiher LAN'o'mat belohnt Organisatoren mit einem Preisnachlass von 20 Prozent. (AI)

Info: www.lanomat.de/news

WORLD OF WARCRAFT

Online-Rollenspiel | Auf der offiziellen Webseite bietet Blizzard ein paar interessante Neuerungen an – so haben die Entwickler die Charakterklassen-Sektion um einige Einträge erweitert. Mittlerweile finden Sie dort Informationen zu neun Berufen und Spezialfähigkeiten der jeweiligen Klassen. (AI)

Info: www.blizzard.com/wow/townhall/classes.shtml

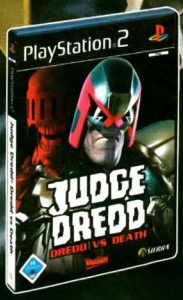


»Promi-Boxen: Rosa von Praunheim gegen Hella von Sinnen.«

VERBRECHEN ZAHLT SICH AUS!

JUDGE DREDD®

DREDD VS DEATH





KOOPERIEREN



FESTNEHMEN



ELIMINIEREN

Staatliche Gewaltenteilung ist Geschichte!
Übernehmen Sie die Rolle von Judge Dredd, dem gefürchtetsten und respektiertesten Judge von Mega-City One, und kämpfen Sie den plötzlichen Angriff von Vampiren nieder.
Stecken etwa die verschlagenen Dark Judges dahinter?

BESUCHEN SIE DIE ÖFFENTLICH SANKTIONIERTE SITE DES JUSTICE DEPARTMENTS www.2000ADonline.com

www.dreddvsdeath.com

Ab November

NINTENDO GAMECUBE

XBOX

Ab September

PlayStation 2

PC CD-ROM

SIERRA

2000 AD

REBELLION

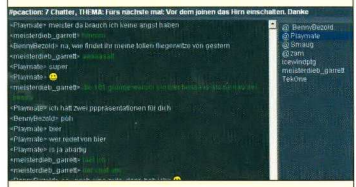
16

© 2003 Rebellion. The Rebellion logo, 2000AD logo, Judge Dredd and associated characters, objects and locations are trademarks or registered trademarks of Rebellion A/S in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Developed by Rebellion. Published by Vivendi Universal Games International. Sierra, the Sierra logo, are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are use under license from Microsoft. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

www.pcaction.de

Wie, Sie kennen noch nicht unsere geniale Homepage? Dann wird's aber Zeit! Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Themen-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns! Wir erwarten Sie am Dienstag, 18. November, ab 16:30 Uhr in unserem Chat.
Den Link zum Chatroom finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, müssen Sie neuerdings nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele bequem unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und Ihre Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Außerdem verlosen wir unter allen Teilnehmern ein aktuelles Computerspiel. Den virtuellen Stimmzettel finden Sie unter der Rubrik „Spielerforum" bei „Lesercharts".

Gewinnspiele

Auch diesen Monat gibt es auf unserer Homepage sagenhafte Preise zu gewinnen. Zum Beispiel fünf Mal das Echtzeitstrategiespektakel *Command & Conquer Generäle* von Electronic Arts. Und so nehmen Sie teil: Vom 27. Oktober bis 3. November stellen wir Ihnen in unserer News-Rubrik vier Fragen zum Inhalt der PC-ACTION-Homepage. Haben Sie alle Antworten zusammen, schicken Sie eine Mail über die Organizer-Funktion unserer Seite an „Gewinnspiel" (Betreff: C&C). Aber das ist noch lange nicht alles, was Sie bei uns abgreifen können. Unter allen Teilnehmern der Online-Leserumfrage verlosen wir einen traumhaften Zocker-PC im Wert von 1.399 Euro. Und das hat die Daddelkiste unter der Haube: Einen Pentium-2,6-Gigahertz-Prozessor mit 512 Megabyte Arbeitsspeicher, eine ATI Radeon 9800 und einen DVD-Brenner. Also, nichts wie ab auf



Witz des Tages

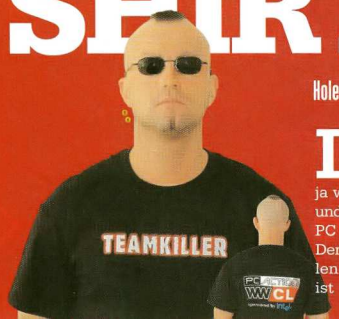


Was haben Harald Fränkel, Christian Bigge und Wolken gemeinsam? Wenn sie sich verziehen, kann's noch ein schöner Tag werden! Hahaha, ist das nicht witzig? Mehr bescheuerte Sprüche und intime Details über Kollegen geben wir in unserer neuen Rubrik „Witz des Tages" preis. Da sind Lachkrämpfe und Magenschmerzen garantiert, jeden Tag aufs Neue. Und weil's so schön ist, noch ein Pilotenwitz: Was trennt zwei Alkoholiker von fünf Nymphomaninnen? Die Cockpittür!

Anzeige

SHIRT-SCHOCK!

Holen Sie sich jetzt PC Action für ein Jahr im Abo. Kostenloses Dankeschön: Das offizielle PC-Action/WWCL-T-Shirt.



Luder! Schlampe! Zicke! Alles geile und beliebte T-Shirt-Sprüche ... Aber ja wohl nichts für LAN-Gamer und Action-Freaks! Da musste PC Action Abhilfe schaffen: Der Frontaufdruck des offiziellen PC-Action/WWCL-Shirts ist ein echter Antispruch für Insider: „TEAMKILLER". Und auf dem Rücken outen Sie sich als wahrer LAN-Fan. Die robusten Baumwoll-T-Shirts wurden in einer limitierten Auflage gedruckt und sind jetzt als kostenloses Dankeschön beim Abschluss eines PC-Action-Abos zu haben.

Dieses und auch alle anderen PC-Action-Abo-Angebote finden Sie unter

http://abo.pcaction.de

PC ACTION


aiwa
.com
USB
MP3
USB

1&1 DSL: kabellos &

Computer Bild Test-Sieger

Im Computer BILD-Test der 10 größten **„Internet-Zugangsanbieter DSL"** ist **1&1 Test-Sieger!** (Ausgabe 17/2003)

Wechseln Sie jetzt zu den „ausgezeichneten" 1&1 DSL-Tarifen und sparen Sie bares Geld:

1&1 bietet DSL-Tarife für jeden „Surf-Typ"! Ob Sie wenig oder viel surfen – Ihr Surfverhalten bestimmt den Preis! Entscheiden Sie sich zwischen den Zeit- und Volumentarifen oder der Flatrate – mit den maßgeschneiderten 1&1 DSL-Zugangs-Tarifen schon ab 6,90 €* zahlen Sie keinen Cent zuviel! Das finden nicht nur wir – auch die Zeitschrift Computer BILD hat unsere Tarife getestet und ausgezeichnet! Auf Wunsch gibt´s den WLAN-Router für´s kabellose DSL-Surfvergnügen gleich supergünstig dazu! **Und wer bis zum 29.10.03 zu 1&1 wechselt bekommt sogar eine USB-Memory-Watch gratis!***

Voraussetzung für die Nutzung von 1&1 DSL ist ein T-DSL Anschluss der T-Com. Sollten Sie noch keinen T-DSL Anschluss haben, kümmert 1&1 sich gerne darum. T-DSL gibt´s als Erweiterung zu Ihrem Telefon-Anschluss ab 12,99 € im Monat. Der einmalige Bereitstellungspreis bei Neuanschluss und Selbstmontage beträgt 99,95 €. T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.



1&1 DSL-Zeittarife!

Ideal für alle, die wissen, wieviel **Zeit** sie durchschnittlich im Internet verbringen. So starten „Gelegenheits-Surfer", die nur etwa 20 Stunden online sind, schon für 6,90 €/Monat* ins Highspeed-Internet. Und für alle „Vielsurfer" empfiehlt sich unser 40- oder 100-Stunden-Tarif.

Sollten Sie im Monat mal länger als die vereinbarte Zeit surfen, zahlen Sie bei 1&1 nur faire 1,2 Ct pro Minute. So können Sie für wenig Geld alle DSL-Vorteile nutzen!

1&1 DSL 20 h nur 6,90 €/Monat* Keine Einrichtungsgebühr!

1&1 DSL 40 h nur 9,90 €/Monat* Keine Einrichtungsgebühr!

1&1 DSL 100 h nur 14,90 €/Monat* Keine Einrichtungsgebühr!

Always online: 1&1 DSL-Volumentarife!

Alle, die **permanent online** sein wollen – zum Beispiel um jederzeit über aktuelle News wie Börseninfos, E-Mails und Nachrichten informiert zu sein, nutzen schon mit dem 1.000 MB-Tarif den Komfort einer Standleitung. Um größere Datenmengen zu bewegen wie Musik, Filmtrailer oder Software etc. ist z. B. der 5.000 MB-Tarif mehr als ausreichend!

Sollten Sie im Monat mal mehr als das vereinbarte Freivolumen nutzen, zahlen Sie bei 1&1 für jedes weitere MB nur faire 1,2 Ct. Das tatsächlich übertragene Datenvolumen können Sie jederzeit online abrufen und kontrollieren.

1&1 DSL 1.000 MB nur 6,90 €/Monat* Keine Einrichtungsgebühr!

1&1 DSL 2.000 MB nur 9,90 €/Monat* Keine Einrichtungsgebühr!

1&1 DSL 5.000 MB nur 14,90 €/Monat* Keine Einrichtungsgebühr!

1&1 DSL-Flatrate – auf Wunsch mit 1&1 Fair-Preis-Option!

Die 1&1 Flatrate eröffnet Ihnen die unbegrenzte Welt des Highspeed-Surfens! Für nur 26,90 €* surfen Sie solange Sie wollen. Für den Start in 1&1 DSL FLAT fällt eine einmalige Einrichtungsgebühr von 100,– € an.

1&1 DSL FLAT nur 26,90 €/Monat* Unbegrenzter Surfspaß

Und **mit der cleveren 1&1 Fair-Preis-Option** sparen Sie nicht nur die 100,– € Einrichtungsgebühr – Sie können auch Monat für Monat bares Geld sparen! Ein wirklich sensationelles Angebot, dass von **über 98%** unserer Kunden genutzt wird.

1&1 Fair-Preis-Option: Ihr Surfverhalten bestimmt den Preis!

„Fair geht vor" – das ist das Motto dieses kundenfreundlichen DSL-Abrechnungsmodells.

- Keine Einrichtungsgebühr!
- Jeden Monat, den Sie weniger als 100 Stunden im Internet surfen, berechnen wir Ihnen **automatisch supergünstige 16,90 €*! Sie sparen 10,– €*!**
- Dafür zahlen alle Power-User (z. B. Firmen), die mehr als 20.000 MB Datenvolumen im Monat nutzen, einen **Business-Zuschlag von 13,– €*** und somit 39,90 €*.
- Ansonsten zahlen Sie **26,90 €***.

39,90 €/Monat* nur 26,90 €/Monat* 16,90 €/Monat*

Tarifwechsel zwischen allen 1&1 DSL-Tarifen sind jederzeit ganz einfach möglich!

*Hardware-Preise (zzgl. 6,90 € Versandkostenpauschale) für Einsteiger gelten nur in Verbindung mit einer gleichzeitigen Neuanmeldung zu T-DSL und einem 1&1 DSL Zeit- oder Volumentarif bzw. der 1&1 DSL Flat mit Fair-Preis-Option, Hardware-Preise für Umsteiger ohne Anmeldung zu T-DSL zu o. g. Anschluss-Bedingungen und Tarif-Konditionen. Bei 1&1 DSL jede weitere Minute bzw. jedes weitere MB 1,2 Ct, die Mindestvertragslaufzeit beträgt 3 bzw. bei der 1&1 DSL FLAT 1 Monat. Die Festplatte fürs Handgelenk gibt´s gratis zu 1&1 DSL dazu. Preis inkl. MwSt.

Member of united internet

0180/5 60-54 05 (0,12 €/Min.)

preiswert!

+++ Bis 29.10.03 zu 1&1 wechseln! +++



DSL-Umsteiger-Wochen für alle Internet-Nutzer!

Egal, ob Sie heute analog oder mit ISDN ins Internet gehen oder den DSL-Zugang eines anderen Anbieters nutzen. Wer zu 1&1 umsteigt, erhält als Willkommensgeschenk die „Festplatte fürs Handgelenk" gratis dazu!*

Gratis dazu!*

Wireless LAN Router

€ 49,90*

Preis ohne Anmeldung zu T-DSL: 69,90 €*!

Sensationell günstig!





Sollte in Ihrem Rechner noch kein WLAN-Funkmodul integriert sein, können Sie dieses zum günstigen Preis von 39,90 €* gleich mitbestellen.

Alternativ: mit Kabel surfen, dafür aber günstiger!

DSL-Modems für 0,€*

Preis ohne Anmeldung zu T-DSL: 39,90 €*!

intern oder extern



Deutsche Telekom Partner

Internet & mehr:

1&1 ist einer der führenden europäischen Anbieter von hochwertigen Internet-Lösungen – mit über 2 Millionen Kundenverträgen, mehr als 1.000 Mitarbeitern und eigenen Hochleistungs-Rechenzentren, die zu den sichersten und leistungsstärksten in Europa zählen.

Bereits über 500.000 Kunden haben sich für DSL mit 1&1 entschieden. Wer sonst bietet so viele Vorteile?

& mehr Leistung:
Geniale Features, für die Sie woanders oft extra zahlen, sind in den 1&1 DSL Tarifen inklusive, z. B. 100 MB Power-Homepage, individuelle .de-Domain, Kindersicherung, Virenschutz, weltweite Einwahl, Unified Messaging etc.!

& mehr Qualität:
In Kooperation mit starken Partnern wie der Deutschen Telekom AG und AVM bietet Ihnen 1&1 hochwertige Qualitäts-Produkte zu Top-Konditionen.

& mehr Service:
1&1 übernimmt gerne die Anmeldung bei der T-Com für Sie.

& mehr dazu:
Alle, die sich jetzt für 1&1 DSL entscheiden, erhalten ein hochwertiges DSL-Modem zum Freundschaftspreis! Und bis zum 29.10.2003 gibt's außerdem die innovative USB-Memory-Watch gratis dazu!*

www.1und1.de/dsl

1&1

LESER BRIEFE

Kondome schützen!

Warum die katholische Kirche immer wieder ein Quell der Unterhaltung ist.

Als etwa Vierjähriger fand ich die katholische Kirche als Inquisi ... äh Institution total klasse. Ich hielt die von ihr veranstalteten Messen für so eine Art Musikantenstadl. Vorne stand ein Moderator in einer unfassbaren Tracht und redete salbungsvolles Zeug. Überall hockten überwiegend ältere, steife Gesichtsmutanten und starrten bei der Musik fürs Volk müde ins Leere. Kein Wunder, bei dem Service: Kinder in volkstümlichen Roben schwenkten ein Dingens, aus dem süßlicher Duft strömte – wenn man in der Kirche schon nichts rauchen durfte, klang der Gotthilf-Fischer-Singsang wenigstens wegen der ominösen Gase total super. Ich versuchte indes, die ohnehin brodelnde Stimmung noch anzuheizen. Immer wenn die Orgel ansetzte, krähte ich: „Radio an!" Am Schluss „Radio aus!" Die Besucher fanden das sehr lustig. Schon schön, wie die Kirche Freude in die Herzen der Menschen pflanzt. Na gut, meine peinlich berührte Mutter schwankte in solchen Momenten gedanklich vermutlich zwischen postmortaler Abtreibung und Timbuktu, aber was soll's! Zugegeben: Später, als ich einen eigenen Willen hatte, zerstörte die Kirche meine Kindheit. Frau Mama zerrte mich jeden 24. Dezember in die Heilige Messe und ich konnte nie die Fernsehsendung *Wir warten aufs Christkind* sehen. Ein Trauma! Ich hockte trotzig rum und dachte wie die anderen zahlreich erschienenen Weihnachts- und Ostern-Christen an die Geschenke, die mir meine Eltern versprochen hatten („Wenn du mitkommst!"). Heute frage ich mich, ob man seine Mutter nachträglich wegen Erpressung verklagen kann. Doch ich bin mittlerweile milde gestimmt. Denn die Kirche ist ein lustiger Verein. Sie unterhält mich, obwohl ich längst nicht mehr Mitglied bin. Glied ist übrigens das perfekte Stichwort für den Grund meines jüngsten Amüsements: Als der Papst kürzlich Kondome löchrig sprach und der staunenden Wissenschaft mit Gottes Hilfe hieb- und stichfest widerlegte, dass die Gummis gegen Aids schützen, habe ich gelacht wie selten zuvor. Schon klar, die Verhüterli haben mikroskopisch kleine Löcher, durch die der HI-Virus schlüpft! Seltsam. Meine Kondome haben immer nur ein Loch. Das ist am anderen Ende und verflucht groß. In diesem Sinne: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

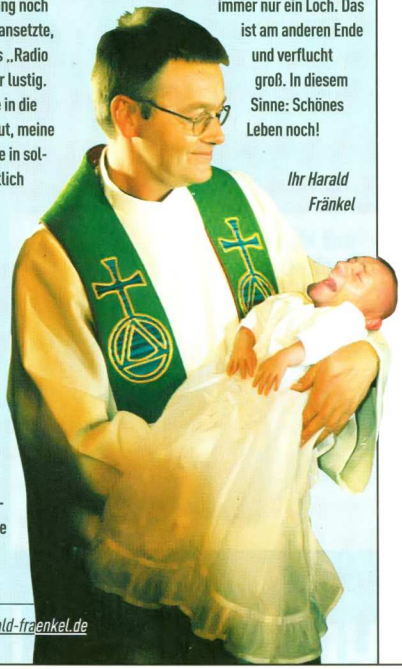


Foto: action press/Montage: Carola Diese

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de



»Beim Barte des Proleten, Ausgabe 11/2003 war ein Hit!«

FEHLERBESCHREIBUNG

Habe heute den unverzeihlichen Fehler gemacht, dass ich mir anstelle der PC GAMES die PC ACTION kaufte. [...] Es gibt ja eine Menge Schund (Gamestar, BILD, BRAVO und ca. 1.680 andere Zeitschriften und Zeitungen, die einen Menschen nur dann ansprechen, wenn er entweder völlig bescheuert ist oder aber zur Einnahme sehr starker Halluzinogene neigt) und auch ein paar gute Sachen. Eure Zeitschrift gehört mit Sicherheit zum Ersteren. ICH HABE GAR NICHT GEWUSST, DASS MAN AUF PAPIER SO VIEL SCHEISSE UNTERBRINGEN KANN! [...] Ich will nicht nur meckern, sondern euch auch sagen, was ihr besser machen sollt. Ich könnte anfangen, Tipps in der Form „schreibt seriöser, guckt nicht nur bei anderen Zeitschriften ab, sondern seid selbst mal etwas kreativ, lasst euer Kindergartenniveau zu Hause und schreibt nicht so viel frauenfeindliche, prollige Scheiße" zu verfassen. [...] Stattdessen mein bewährtes 3-Punkte-System: 1. Gebt eurer Zeitschrift einen neuen Namen: FUCK UZ (Flache, unkreative, kommerzielle, kackfarbene, unseriöse Zeitschrift) 2. Macht alle einen Kurs in Germanistik und lernt, zu schreiben 3. Ändert eure Inhalte um 100 Prozent! Ich will in eurer Zeitschrift kein Wort mehr über Computerspiele lesen! Klar, dass wir Zocker so ein schlechtes Image bekommen, wenn über PC-Spiele nur in derart hirntoter Weise recherchiert und geschrieben wird! [...]

DANIEL GUNDLACH, PER E-MAIL



Wärst du Toilettenpapierbeidseitignutzer, hättest du gewusst, wie viel Scheiße man auf Papier unterbringen kann. Übrigens danke für deine Kohle und tröste dich: Wir verstehen deinen Humor ebenfalls nicht. Du bist uns zu intellilektuell oder wie das heißt.

LESERSTRAHLEN

Zuerst einmal will ich euch für eure grandiose Zeitschrift loben. Besonders gut gefallen mir die Leserbriefe. […]

NILS K., PER E-MAIL

Mag daran liegen, dass die Leserbriefe das Einzige sind, was wir nicht selbst schreiben.

SERIENNUMMER 1



»Liebesszenen bei TV-Seifenopern nennen sich Seriennummern.«

Ich habe ein Problem mit einer eurer Vollversionen auf der Heft-CD. Und zwar mit Heli Heroes. Habe es installiert, kann es aber nicht spielen, weil ständig eine Seriennummer verlangt wird. […] Der einzige Hinweis findet sich im Handbuch zum Spiel und demnach müsste ich die Nummer bestellen, besser gesagt kaufen. Wie kann es dann eine Vollversion sein oder hab ich doch was übersehen?

ANDREAS SCHMIDT, PER E-MAIL

Ja. Die Seriennummer.

SERIENNUMMER 2

Wofür ist eigentlich die Seriennummer (Freischaltcode) auf der DVD-Papphülle?

PETRA ALBERT, BERLIN

Zum Glück bist du eine Frau. Sonst würde jetzt endgültig keine Sau mehr glauben, dass wir die Leserbriefe nicht selbst schreiben.

DAS IST VERWERBLICH!

Sag mal, ist es nötig, einen so langen, nicht abbrechbaren Spieletrailer auf die DVD zu klatschen, den man sich jedes Mal angucken muss, wenn man die DVD einlegt? Ich meine, das erste Mal fand ich den Trailer toll, das zweite Mal hab ich ihn 'nem Kumpel gezeigt, der fand ihn auch toll, aber als ich gestern und heute noch mal das Half-Life-2-Video angucken wollte, hat's echt genervt, dass man den Trailer weder überspringen noch vorspulen kann.

DANNY ALTMANN, PER E-MAIL

Wenn du uns sagst, wie man die Werbung im Fernsehen vorspult, verraten wir dir eine geheime Tastenkombination, die unsere Reklame-Trailer abbricht. Ja?

ICH WILL SEHEN!

Hallo Fränkel, ich will meinen genialen Namen in eurem megagigageilgenialen Heft sehen. Das wäre echt cool. Dann kauf ich euer Heft auch gleich viermal. […]

meinen genialen Namen



REDAKTEURE AM PRANGER

Ich weiß nich', aus welcher Leichenhalle Bigge euren neuen Redaktionsgruftie Numero 2 entführt hat, aber er hat eine geistige Aufnahmefähigkeit wie ein Plüschzottelbär. Er schreibt auf Seite 124, Kuki sei Moderator von You don't know Jack 4. FALSCH. Jack ist Moderator. Oder warum heißt es sonst You don't know Jack? […] Kuki ist der […], der die Drecksarbeit macht. Genau wie euer Redaktionstürke. […]

DANIEL WITTEKIND, PER E-MAIL

Korrekt! Dass **Andreas Bertits** bei einer Übersetzung für den *Half-Life 2*-Artikel zudem von einem Autor namens H. P. Wells faselte, der H. G. Wells heißt (also Herbert George, nicht Hans Peter) macht es noch schlimmer. Der Fauxpas (gepetzt von Leser Norbert Freitag) resultierte keinesfalls daraus, dass Bertits von Hewlett Packard bestochen wurde, sondern aus einer Schreibschwäche. Er tippt ständig „G" statt „P" und das Lektorat korrigiert dies meist. Wir sind froh, dass er die Formulierung „Ich stehe auf Genies" noch nicht verwendete und hoffen, dass unser dezenter Hinweis, er habe noch Probezeit, ihn sensibilisiert hat.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Joachim Hesse	Kollege Hesse ist einer unserer gewissenhaftesten Redakteure. Wenn er etwas macht, dann richtig. Fehler zum Beispiel. So schrieb er in der Vorschau zum Tschernobyl-Spiel *S.T.A.L.K.E.R.* von so genannten Becarell-Werten, weil er vermutlich nur Becel-Margarine im Kopf hat. Radioaktivität wird selbstverständlich in Becquerel gemessen. Im großen Artikel zu *Half-Life 2* nannte Hesse ferner den Helden „Gordan Freeman", der eigentlich Gordon heißt. Tja, es hat nicht nur Vorteile, 1986 bei einem Urlaub nahe Tschernobyl verstrahlt und deshalb durch Mutation beeindruckend groß geworden zu sein.	Robin Kuschniersch, Florian Tatschner, u. a.
Rebecca Ritter	Unsere neue freie Mitarbeiterin führte sich prima ein – will heißen: Sie fummelte in ihren ersten größeren Artikel einen großen Fehler. Beim Test zu *Fire Department* fachsimpelte sie von so genannten „Flashbacks", rechnete aber nicht damit, dass unser Magazin auch von Feuerwehrleuten gelesen wird. Richtig gewesen wäre „Flashover". Wir bitten, den dämlichen Ausrutscher der Dame zu entschuldigen. Bedenken Sie: Rebecca Ritter ist eine Frau! Wir sind schon froh, dass sie beim Arbeiten nicht an ihren Lieblings-Weiberfilm dachte, die 80er-Jahre-Schleimschnulze *Flashdance*. DAS hätte wirklich peinlich werden können!	Florian Kopp
Christian Sauerteig	Bumsten bei der Begegnung mit *Alias*-Schauspielerin Jennifer Garner derart die Hormone in die Gehirnrinde, dass er beim danach verfassten Artikel zum Spiel die Heldin „Sydney Bristol" nannte. Die Dame heißt im Film aber Sidney Bristow, mit „w" wie „weich in der Birne". Tja, vielleicht hätte er anschließend im Hotel beim Pay TV doch die Hormone ausschleudern sollen, wie er es sonst immer tut.	Sebastian Krause u. a.
Alexander Geltenpoth	Taufte im Test zu *C&C Generäle* das mittlerweile erschienene, zugehörige Add-on *Die letzte Stunde*. Vermutlich wollte die kleine Sau uns kurz vor seinem Abgang als PCA-Redakteur noch eine reinwürgen – jedenfalls heißt die Zusatz-CD *Die Stunde Null*. Wie auch immer: Für diesen Schnitzer hätten wir dem Kerl ohnehin „Die letzte Stunde" beschert und ihn entlassen.	Roland Lang u. a.

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 [–] [1]
GTA VICE CITY
Rockstar Games



3 [–] [3]
BATTLEFIELD 1942
Digital Illusions



5 [▲] [6]
MAFIA
Illusion Softworks



7 [▼] [4]
VIETCONG
Pterodon



9 [▲] [NEU]
TROPICO 2
Frog City/Poptop



2 [–] [2]
GOTHIC 2
Piranha Bytes



4 [▲] [8]
COUNTER-STRIKE
Gooseman



6 [▲] [7]
FREELANCER
Digital Anvil



8 [▲] [NEU]
WARCRAFT 3
Blizzard Entertainment



10 [▲] [NEU]
JEDI KNIGHT 3
Raven Software

11	–	[11]	**TRON 2.0** Monolith Productions
12	▼	[9]	**ELITE FORCE 2** Ritual Entertainment
13	▲	[15]	**FUSSBALLMANAGER 2003** EA Sports
14	▲	[NEU]	**DIE SIMS** Maxis
15	▼	[10]	**DIABLO 2** Blizzard Entertainment
16	▲	[NEU]	**INDIZIERTES SPIEL** Epic Games
17	▲	[NEU]	**KNIGHTSHIFT** Zuxxez
18	▼	[17]	**C&C GENERÄLE** EA Pacific
19	▲	[NEU]	**NHL 2004** EA Sports
20	–	[20]	**UNREAL 2** Legend Entertainment

DU HAST GEWONNEN!

Michael Roesch, Buehlertann erhält ein Spiel



YAGER
(Test des Monats 11/2003)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort PCAL und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: PCAL Pac-Man) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 1010101** (Österreich) oder 72444*** (Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 650 655****, Schweiz: 0903 230 412*****.

Sie können auch eine Postkarte mit dem Titel an COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION Kennwort: „Die zock ich am liebsten!" Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth oder eine E-Mail an liebstenpcaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.



* 0,49 € (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil 0,12 €) ** 0,60 €; *** 0,70 sfr; **** 0,41 €/min; ***** 0,50 sfr/min

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

»Gut getarnt: arabische Tellermine.«

NIVEAU-PFLEGE

Warum habt ihr NIVEA-Werbung in eurem Heft? Habt ihr keine Kohle mehr und versucht, neue Einnahmequellen anzuzapfen oder versucht ihr, eure treuen Leser zu verscheuchen, indem solche nutzlose „Propaganda" abgedruckt wird?

STEFAN SCHIFFMANN, PER E-MAIL

Weder noch. Es war mal wieder kein Niveau im Heft, deshalb die Notlösung mit eineinhalb Seiten Nivea. Wir dachten, den kleinen Unterschied merkt keiner.

DREH'S, WIE DU'S WILLST!

Habe heute voller Freude die PC ACTION erstanden. Leider sind auf der DVD nur zwei Dateien (Audio_TS + Video_TS). Ich habe sie eigentlich wegen der Demos gekauft. Bin ich zu blöd, all die schönen Treiber, Programme usw. zu finden? […]

REINER KAHLHARDT, PER E-MAIL

Ja, aber das tut nichts zur Sache. Okay, liebe Leser, Sie haben gewonnen! Wir denken über eine Neugestaltung der DVD-Papphülle nach. Beispiel hier:



HER DAMIT! 1

Ich will das Überraschungspaket „Codemasters". Wenn ich es nicht kriege, gehe ich zum nächstem Dönerladen, bestell mir drei Döner mit extra Sauce und Zwiebeln, esse das, furz den Luftballon voll und schick den an die PCA-Redaktion.

LEONID REMMEL, BRUCHSAL

Falls das eine Drohung sein sollte: schreckt uns nicht. Wir haben bereits einen mit Dönerfürzen gefüllten Ballon. Wir nennen ihn liebevoll Ahmet.

POST AUS DER ANSTALT

Psssst, ich schreibe ganz leise, damit es kein anderer mitbekommt, denn ich habe herausgefunden, dass jemand das Heft sabotiert. Ich hatte gedacht, ihr hättet das Problem beseitigt […]: Auf dem Cover steht CD-ROMs. Wenn ich richtig aufgepasst habe, steht ROM für Read Only Memory. Memory steht dabei im Infinitiv, denn eine CD kann eine einzige oder auch viele Memorys enthalten, beides nimmt keinen Einfluss auf



Foto: action press

»Enorm gefährlich: Hannibal Lecter.«

die Funktionsweise. [...] Es muss also heißen CDs-ROM. Noch was in eigener Sache. Auf dem Cover steht: „Brille auf, hier wirst du große Augen machen!" Die Formulierung ist mir unklar. Ich bin selbst Brillenträger und kann sagen, wenn man eine Brille braucht, kneift man die Augen eher zusammen. Ich bitte daher um eine Erklärung mit mindestens 15 optischen Fachbegriffen.

STEFAN KNOSPE, PER E-MAIL

Seit wann gibt's in der geschlossenen Psychiatrie E-Mail-Anschluss?

DARTH MAULESEL



Foto: action press

»Nervenklinik: zwei besonders schwere Fälle.«

In PCA 10/2003 schrieb Benjamin Bezold über Jedi Knight: Jedi Academy und sagte, dass man einen Zabrak (Darth Maul) spielen kann. Darth Maul war männlich, aber im Spiel kann man nur einen weiblichen Zabrak spielen. Gibt es einen Trick, dass man Darth Maul spielen kann?

CARSTEN STRAUCH, PER E-MAIL

Mal dir das Gesicht mit rotem Lippenstift und schwarzem Kajal an, kleb zwei Obi-Leuchtstoffröhren zusammen und triff dich bei einer *Star Wars*-Convention mit anderen Bekloppten.

HER DAMIT! 2

Ich brauche diese Codemasters-Tüte. Ich brauche sie! Ich brauche sie! Ich hab zwar keine scheiß Begründung, warum ich sie haben will. Ich muss nur wissen, was drin ist! [...]

KEVIN GORA, KREUZWERTHEIM

Ein Rucksack und zwei T-Shirts. Wir freuen uns, geholfen zu haben.

HER DAMIT! 3

[...] Ich BRAUCHE dieses wunderbare Codemasters-Paket, denn mein bester Freund benötigt die Tüte, damit er an seiner Freundin rumspielen kann, ohne ihr Gesicht zu sehen. [...]

MICHAEL WEICHSELBAUMER, RIED IM TRAUNKREIS (ÖSTERREICH)

Das ist kein guter Grund! Dein Freund kann ja das Licht ausschalten.

Leser grüßen Leser



Ansichtskarten aus dem Urlaub schreiben? Das ist was für Dia-Abend-Veranstalter und M-E-G-A-O-U-T! PC ACTION bietet die Möglichkeit, Verwandte, Freunde und Bekannte auf wirklich coole Art zu grüßen: Per SMS! So geht's: Senden Sie eine Kurzmitteilung mit dem Schlüsselwort „PCA", darauf folgend ein Leerzeichen und Ihren maximal 160 Zeichen umfassenden Text (Beispiel: PCA Mein Chef ist ein Penner, Gruß Harald Fränkel.) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (Österreich) oder 72444*** (Schweiz). Wir veröffentlichen jeden Monat die witzigsten beziehungsweise originellsten Texte oder auch Liebesbotschaften auf den Leserbriefseiten. Der kreativste Leser wird zudem mit einem Spiel belohnt.

Hi, Karolina, ich liebe dich. Dein Björn. Deine Zähne sind so wie die Sterne – so gelb und weit auseinander. Gruß Frau Lehrerin! M.G. Grüße an meinen Bruder in SAULHEIM, dein kleiner Bruder Basti. Ich grüße alle, die mich kennen und die, die ich vergessen habe! Euer Tobe! Müller, du denkst von der Wand bis zur Tapete, also lass das mit den Rollenspielen. Mit freundlichen Grüßen, Gonzo. Yo, Maus, danke beim Helfen, den Computer zu modden und shit. Danke, ich liebe dich und ich hoffe, das mit dir hält noch länger als die letzte Grafikkarte. Ms.

* 0,49 € (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil 0,12); ** 0,60 €; *** 0,70 sfr

Das ist die Wende!

Unsere DVD ist beidseitig bespielt und Sie können sie wenden. Das ist toll. Nur verstehen das viele Leser nicht. Das ist blöd.

Wir erklärten es vergangene Ausgabe extra noch mal. Nahmen einmal mehr fälschlicherweise an, unsere Käufer (wir schreiben bewusst nicht Leser) könnten lesen oder seien wenigstens intelligent. Ist nicht so. Tut uns Leid. Unser Fehler! Es folgten weitere 29.549 „Hä?"-Anfragen. Und 13.042 „Ich will mein Geld zurück, ihr Arschlöcher"-Mails. Es ist also Zeit für eine BILD-Anleitung.

SCHRITT 1



Öffnen Sie Ihr DVD-Laufwerk, indem Sie den dafür vorgesehenen Knopf am PC drücken. Machen Sie dabei ein dämliches Gesicht.

A = DVD-Seite mit Video-Inhalten
B = DVD-Laufwerk-Öffnungsknopf
C = Dämlicher PC-Besitzer

SCHRITT 2



Sie wollen zum Beispiel Demos installieren? Wenden Sie die DVD und legen Sie sie ein. Machen Sie dabei ein überraschtes Gesicht.

A = DVD-Seite mit Datei-Inhalten
B = Eingeschalteter PC
C = Überraschter PC-Besitzer

SCHRITT 3



Drücken Sie erneut den Knopf am Rechner (vgl. Schritt 1). Das DVD-Laufwerk schließt. Machen Sie anschließend ein glückliches Gesicht.

A = Geschlossenes DVD-Laufwerk
B = Eingeschalteter Monitor
C = Glücklicher PC-Besitzer

Vielen Dank für die Kooperation! Noch ein Tipp, falls Ihr Monitor schwarz bleibt, wenn Sie unsere Videos anschauen wollen: Das Gerät muss natürlich Strom haben (der PC auch).

MÜLLERIN



Foto: action press

»Leserbriefe: Die Post liefert monatlich mit einem Spezialfahrzeug.«

Ich lese seit ein paar Monaten die Leserbriefseiten eurer Zeitschrift und habe gemerkt, dass viele Männer nur Müll schreiben und eure Kommentare dazu super sind. Vielleicht merken sie mal, wie dämlich sie sind. Deshalb habe ich mir gedacht, dass ich als Frau einen Kommentar dazu abgebe. [...] Hier ein Scherz: Was passiert, wenn man ein Schwein mit einem Mann kreuzt? Nichts ... Schweine lassen sich auch nicht alles gefallen!

MANUELA GILGEN, PULHEIM

Erst dachten wir, wir verstehen deinen Witz nicht. Dann stellten wir fest, dass er einfach grottenschlecht ist. Stimmt, viele unserer Leser schreiben Müll. Herzlich willkommen im Club, Manuela.

FENSTERPUTZER

Betreff: Windowstipps. Sehr geehrte PC-ACTION-Redaktion. [...] Als ich Tipp Nr. 66 gelesen habe, hatte ich das Gefühl, dass ich dieses Problem auch habe, und daraufhin auf der angegeben Internetseite nach dem Hotfix gesucht, konnte ihn jedoch nicht finden. Könnten Sie mir eine detaillierte Beschreibung geben, wo ich diesen finde?

CHRISTOPH ALBRECHT, PER E-MAIL

Ja, könnten wir.

HER DAMIT! 4

Liebes PC-ACTION-Team. Ich denke, dass ich die Star-Wars-Uhr verdient habe, da ich 1., wie man aus meinem Namen erkennen kann, ein riesiger Fan, 2. dumm genug bin, um an die Macht zu glauben, und 3. ich eine Frau bin! […]

JULIA BRAUNERT, STEINHAGEN

Frau? Dumm? Hey, EIN Argument für zwei verkaufen, da fallen wir nicht drauf rein! Aber dass du Julia Braunert bist, die berühmte Jedi-Ritterin mit dem Leucht-Dildo, überzeugt uns. Äh … du meinst sicher den Namen „Darth Kimnay" in deiner E-Mail-Adresse, nicht? Egal. Du spinnst. Du kriegst die Uhr.



»Anfängerfehler: Kokslinie an der Wand zusammenschieben.«

SCHWARZMALER

Es ist, weil ich schwarz bin, oder?

SEBASTIAN LICHTE, PER E-MAIL

Langweiliges Pseudonym, Herr Stoiber!

WAS WIRD HIER GESPIELT?

Hi, Fränkel! Was spielt ihr da? Bitte um Auskunft, mir ist nämlich voll langweilig!

PHILIPP KREMER, PER E-MAIL

Such dir Freunde! Dass du den Aufkleber „Bitte keine Werbung einwerfen" von deinem Briefkasten gerissen hast, damit du wenigstens Post kriegst, ist auf Dauer auch keine Lösung.

DU FEHLST MIR!

Ich bin seit drei Jahren treuer Leser eurer Zeitschrift und habe einen Fehler in Ausgabe 11/2003 entdeckt! Nämlich auf Seite 78, rechts unten in der Kommentarspalte. Joachim Hesse hat im Wort „äußert" das „r" vergessen. […] Ich hoffe, dass, weil ich so ein aufmerksamer Leser bin, es einen Finderlohn gibt!

LUKAS URBINSKI, PLATTLING

Nein! Schließlich hast du das „r" nicht gefunden. Was sind eigentlich deine Hobbys? Nein, sag nichts … du zählst in deiner Freizeit Erbsen, stimmt's?

SCHLUCKST DU?

Ich habe eine Frage. Vor einigen Tagen hat mein Hund Ugly an meiner neuen PC ACTION gekaut und wenig später gekotzt. Woran könnte das liegen?

J. M., PER E-MAIL



»Du hast doch die Weisheit ohne Löffel gefressen!«

Er ist doof! Normale Köter schnuppern nur an Scheiße und fressen sie nicht.

NA WARTE!

Wie schaut 'n des mit der Neuen aus? Wo bleibt 'n die? Als ich gestern beim Zeitschriftenhändler war, war tote Hose! Ich kann nicht ohne meine PCA leben! […]

BENIE MÜNCH, PER E-MAIL

Warum steht wohl auf der letzten Seite, an welchem Tag das nächste Heft am Kiosk liegt? Damit die Mitarbeiter unserer Druckerei wissen, wann sie aufhören können zu arbeiten?

ICH WILL KOMMEN!

So, jetzt versuch ich zum dritten Mal, in die PC ACTION zu kommen. […] Ein Lob, dass ihr endlich ein Poster in eure Zeitschrift gemacht habt. Find'ich viel besser als Vollversionen. […]

FELIX WILLEMS (13), PER E-MAIL

Dass du noch nicht in die PC ACTION gekommen bist, ist nicht schlimm. Mit 13 steckst du noch in einer Selbstfindungs-Phase. Vielleicht stehst du ja doch eher auf Mädchen?

WAS SOLL DAT?

Ich und ein Freund haben gewettet, ob der Soldat auf Ausgabe 9/2003 auf dem Titelbild echt ist. Ich hoffe, die zwei Euro gehören bald mir.

„RAOUDI", PER E-MAIL



»Schlechtester Falschspieler der Welt: Ass am Kopf statt im Ärmel.«

Nein, der war nicht echt. Es wäre zu teuer geworden, rund 200.000 Soldaten mit der Dampfwalze zu plätten und von afrikanischen Kindern auf die Cover kleben zu lassen.

RITTER AUS LEIDENSCHAFT

[…] Wer genau ist diese schnuckelige Rebecca Ritter? Schuhgröße? Geburtstag? Familienstand?

CHRISTIAN JEBOCK, PER E-MAIL



»Das ist eine so genannte Schildbürgerin.«

Schon klar! Wir wissen doch, was du wirklich über unsere neue freie Mitarbeiterin erfahren willst. Also: 93/61/92, 1,73 Meter, 58 Kilo, 23 Jahre und du wirst sie nie kriegen!

HER DAMIT! 5

Ich hätte gern die Wundertüte,
denn es mich wirklich wundern täte,
ob für das Dichten solch 'ner Tüte,
oh Wunder es die Tüte gäbe.
Gibt's wirklich dieses Tütenwunder
kauf ich euer Magazin weiter munter.
Sollt's am Ende gar kein Wunder geben,
ja dann, dann vergessen wir's eben.

PETER DA RUGNA, WINTERTHUR/SCHWEIZ

Wir sagen's dir auf zarte Weise,
dein Gedicht ist furchtbar scheiße.
Alle Leser lachen dich jetzt aus,
weil du nix drauf hast, welch ein Graus!
Die Tüte trotzdem wir dir gaben,
weil wir Mitleid mit dir haben.



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Ich weiß nicht, wer das verbockt hat, aber beim Half-Life-2-Abc ist ein schlimmer Fehler unterlaufen. Das Zeichen auf dem Schutzanzug von Gordon Freeman heißt Lambda und nicht Lamda und der Begriff kommt in der Chemie vor, nicht in der Physik. […]

MARC NEY, LUXEMBURG

Das mit dem fehlenden „b" stimmt. Wenn's aber knifflig wird, versagst du natürlich! Schon klar, keinen Schimmer haben, Hauptsache klugscheißen. Lambda steht unter anderem für die Zerfallskonstante bei Halbwertszeiten und spielt nicht nur in der Chemie eine Rolle. Sondern auch in der Physik, zum Beispiel bei radioaktiven Elementen. Du willst bestimmt Lehrer werden, Marc? Am besten Oberlehrer, was? Apropos Ober: Wir Redakteure berechnen mit Lambda oft den Zerfall von Bierschaum, um vorherzusagen, wann nichts mehr davon auf dem Pils schwimmt. Nur so als Hobby.

BRIEF KASTEN

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

An LESERBRIEFE@PCACTION.DE oder

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

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

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

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

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 208 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 208/209 mit Hersteller-Hotlines.

SPERRMÜLL ABFUHR

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



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

1 x T-Shirt „UFO: Aftermath"
(schwarz, gelber Aufdruck, Größe „L")

1 x Einladung zu Treffen mit „Alias"-Darstellerin Jennifer Garner in Hollywood
(abgelaufen, aber cool zum Angeben!)

1 x Plastik-Spielzeug „Nucleartoys"
(Hubschrauber, Skorpion und mehr)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Peter Da Rugna, Winterthur/Schweiz (Überraschungspaket „Codemasters"), **Julia Braunert, Steinhagen** (Uhr „Star Wars"), **Dmitri Jurk, Chemnitz** (Flip-Flops „Singles")



EMPIRES

DIE NEUZEIT



ZWEITER WELTKRIEG

ACTIVISION®

www.activision.de

POWERED BY gamespy

STAINLESS STEEL STUDIOS™

PC CD ROM

© 2003 Stainless Steel Studios, Inc. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Empires: Die Neuzeit ist ein Warenzeichen von Stainless Steel Studios, Inc. Activision ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. GameSpy und das "Powered by GameSpy"-Zeichen sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

EINE SCHLACHT KANN DAS SCHICKSAL EINER NATION BESIEGELN. 1.000 JAHRE KRIEGSFÜHRUNG KÖNNEN DIE WELT VERÄNDERN.

Übernehmen Sie das Kommando in spektakulären Schlachten vom Mittelalter bis zum Zweiten Weltkrieg und trotzen Sie donnerndem Kavalleriebeschuss und markerschütternden Bombenangriffen. Regieren Sie eine der sieben größten Zivilisationen der Welt, mit realistischen Waffen, mächtigen Technologien und einzigartigen militärischen und wirtschaftlichen Fähigkeiten. Bauen Sie ein Imperium auf, mit dem Sie die Welt erobern.



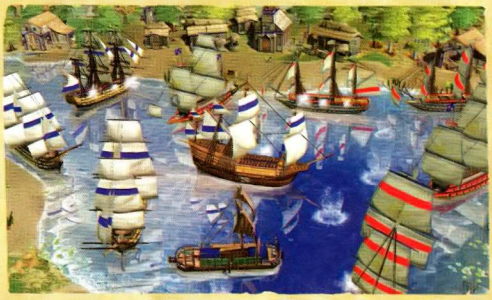
MITTELALTER

Befehligen Sie Ihre Nation in gnadenlosen Kriegen, strategischem Nationenaufbau oder online in packender Mehrspieler-Action.



SCHIESSPULVER-ZEITALTER

Agieren Sie in drei handlungsbasierten Kampagnen als legendäre Kriegsherren der Geschichte. Verhelfen Sie Ihrer Nation trotz Verschwörungen und Intrigen zu der ihr gebührenden Größe.



IMPERIALES ZEITALTER

Führen Sie eine von sieben völlig verschiedenen Zivilisationen in dramatischen Land-, Luft- und Seeschlachten durch 1.000 Jahre Zeitgeschehen.



ERSTER WELTKRIEG

Betrachten Sie das Geschehen mit der rotier- und zoombaren Kamera, detaillierter 3D-Grafik und berauschenden Filmsequenzen aus der **Sicht eines Generals**.



RUSSLAND

FRANKREICH

KOREA

DEUTSCHLAND

USA

ENGLAND

CHINA

ECHTZEIT-STRATEGIE
SO KOMPLEX WIE NIE ZUVOR.

ERHÄLTLICH AB 23. OKTOBER!

EMPIRESRTS.DE

BLICKPUNKT









Spiel mobil!

Mit dem N-GAGE liefert Nokia ein Handy ab, das sich perfekt für 3D-Spiele eignet – sagt der Hersteller. Wir prüften das Gerät auf Megahertz und Nieren.

Handy-Spiele sind langweilig und sehen mies aus. Wer spielt so was, wenn auf dem Gigahertz-PC Action-Knüller wie *XIII*, *Max Payne 2* oder *Call of Duty* warten? Keiner, richtig. Für das kurze Spiel in Bus oder U-Bahn verkauft der finnische Telefon-Riese Nokia jetzt ein neues Hightech-Handy, mit dem Sie MP3s und Radio hören, 3D-Spiele spielen und sogar E-Mails schreiben können.

IST DAS NICHT EIN GAME BOY?

Auf den ersten Blick sieht Nokias N-Gage aus wie Nintendos Game Boy Advance (GBA). Die farbige Anzeige des N-Gage ist allerdings hochkant ausgerichtet und 176x208 Pixel groß. Zum Vergleich: Der GBA bietet horizontal ausgerichtete 240x160 Pixel. Aber vielleicht ist es so, wie uns Karl Dall immer glauben machen will: Nur die inneren Werte zählen. Und da punktet das N-Gage. Das Herz der Telefon-Konsole ist ein mit 104 MHz getakteter ARM925-RISC-Prozessor, der die 3D-Grafik berechnet. Die hohe Taktfrequenz lutscht den Akku allerdings schneller aus als Gina Wild ein Wassereis. Eine Ladung reicht für maximal zwei Stunden. Unser Tipp: Legen Sie sich für 15 Euro einen Reserve-Akku von Bigben Interactive zu (www.bigben-interactive.de).

STEUER-KONTROLLE

Viele Handy-Funktionen offenbaren sich erst nach einem Blick in das 112-seitige Handbuch. Dort beschreibt Nokia alle Menüs und die oft mehrfach belegten Funktionstasten. Die von uns getesteten Spiele lassen sich hingegen recht simpel steuern: Das digitale Acht-Wege-Steuerkreuz und die Zahlentasten bieten feinsten Bedienkomfort. Aktuell liegen zehn N-Gage-Spiele in den Händlerregalen, sechs weitere (*Rayman 3*, *Tom Clancy's Splinter Cell*, *Red Faction*, *FIFA 2004*, *Marcel Desailly Pro Soccer* und *Taito Memories*) erscheinen laut Nokia noch vor Weihnachten. Im Vergleich zur Hundertschaft verfügbarer GBA-Spiele erscheint das Angebot mager. Trotzdem kann sich die Startaufstellung sehen lassen: *Tomb Raider*, *MotoGP*, *Pandemonium* und *Tony Hawk's Pro Skater* haben sich alle auf



1) Strom-Anschluss Dieser Anschluss ist wichtiger als Ihnen lieb ist, denn Sie brauchen ihn oft, um den Akku aufzuladen.

2) USB-Anschluss Über das USB-Kabel kopieren Sie MP3-Dateien direkt auf die eingelegte Speicherkarte.





So sieht es aus wenn sie die Speicherkarte wechseln. Aber tauschen Sie die teuren Winzlinge erst Mal in einem Bus oder der Bahn! Da fällt das kleine Speicherplättchen schnell mal auf den Boden. Viel Glück bei der Suche.

N-Gage-Käufern spendiert Nokia ein edles Stereo-Headset. Für den Radio-Einsatz müssen Sie es aber anschließen, weil es als Antenne dient.

Schau doch mal rein!

Sie wollen wissen, was im N-Gage steckt? Wir haben die technischen Informationen über den Tausendsassa für Sie zusammengefasst.

DISPLAY: 4.096 Farben, 176x208 Pixel
BETRIEBSSYSTEM: Symbian
MEHRSPIELERMODUS: Via Bluetooth
- FM-Radio per Stereo-Headset
- Spielt MP3- und AAC-Dateien
- Sprach-Notizblock
- WAP, GPRS, HSCSD, E-Mail, XHTML-Browser
- Unterstützt Java und MMS-Nachrichten
- USB-Anschluss für den PC
- Eingebaute Freisprech-Einrichtung
- Kalender und Kontaktverwaltung
- Sprachwahl, Vibrationsalarm, Tri-Band

MASSE: 13,4x7x2 Zentimeter
GEWICHT: 137 Gramm

STANDBY: 150 bis 200 Stunden
- 2 bis 4 Stunden Sprachzeit
- 3 bis 6 Stunden Spielzeit oder 20 Stunden Radio-Hördauer

dem PC und/oder einer Spiele-Konsole einen Namen gemacht. Zu dumm, dass kurzweilige Klassiker wie *Schach, Pac-Man, Backgammon* & Co. bei der Titel-Wahl unter die Räder gekommen sind.

UND DIE GRÖSSE ZAHLT DOCH!

Statt wie Nintendo Spiele auf Steckmodulen auszuliefern, verwendet Nokia flache MMC-Speicherkarten*, wie sie oft in Digitalkameras stecken. Genau da liegt der Haken! Um ein solches Spiel zu wechseln, müssen Sie erst den Akkudeckel auf der Handy-Rückseite entfernen und den Akku aus seiner Halterung friemeln. Erst danach lässt sich die MMC-Karte aus dem Steckplatz fingern und tauschen. Warum kein Steckplatz an der Außenseite?

BLAUZAHN, FUNK MICH AN!

Im Mehrspieler-Bereich sticht das N-Gage den Game Boy zurzeit aus. Dank der von Nokia eingesetzten Bluetooth-Funktechnik können Sie bei Spielen wie *MotoGP, Puyo Po, Puzzle Bobble* und *Tony Hawk's Pro Skater* auch mit Freunden daddeln, die sich im Umkreis von zehn Metern befinden. Sollten die Kumpels gerade nicht anwesend sein, dürfen Sie *Tomb Raider, Pandemonium* oder *MotoGP* starten, Ihr eigenes Spiel aufzeichnen und es anschließend ins Internet stellen. Um das N-Gage fit fürs Internet zu machen, müssen Sie die Support-Abteilung Ihres Handy-Providers bemühen. Vodafone versendet auf Anfrage beispielsweise eine SMS, die alle Zugangsdaten ins Mobiltelefon überträgt. Nun können Sie Aufzeichnungen anderer N-Gage-Arena-Teilnehmer herunterladen und speichern. Gegen diese dürfen Sie dann um die Wette rennen, springen oder fahren und gewinnen oder verlieren dabei Liga-Punkte. Die Online-Sperenzchen sind zwar ganz nett, aber auch teuer. Überprüfen Sie deshalb bei Ihrem Telefon-Provider, was der Spaß genau kostet.

MP3 MUSS SEIN

Zugegeben, die MP3-Funktion des N-Gage hat uns fast überzeugt. Über das beigelegte USB-Kabel laden Sie Ihre Lieblingslieder direkt auf die eingelegte Speicherkarte. Den Songs lauschen Sie entweder über das beigelegte, sehr gut klingende Stereo-Headset oder den eingebauten Mini-Lautsprecher. Dem N-Gage fehlt allerdings eine ausreichend große Speicherkarte. Auf der beigelegten Variante sind nur 11 von 30 MByte frei, das reicht bestenfalls für elf Minuten Musik. Sie brauchen für den MP3-Betrieb also unbedingt eine separate MMC-Karte. Im Online-Shop bietet Nokia das 128-MByte-Modell für 105 Euro an. Bei Alternate (www.alternate.de) bekommen Sie MMC-Speicher von Infineon oder Kingston mit dem gleichen Fassungsvermögen bereits für je 45 Euro.

FAST HINTERHER-GESCHMISSEN

Nokias N-Gage kostet ohne Handyvertrag stolze 350 Euro. Im Media Markt und bei Saturn geht der handliche Alleskönner samt 24-Monats-Vertrag für einen Euro über die Ladentheke. Die Spiele schlagen je nach Titel mit 39 beziehungsweise 49 Euro zu Buche und liegen damit in der Preisregion vergleichbarer GBA-Titel. Aber lohnt sich das alles? Zugegeben, das N-Gage sieht erstklassig aus und ist sicher ein auffälliges Prestige-Objekt. Gleichzeitig kämpft es aber mit einem großen Problem: Es sieht sich selbst als Alleskönner, beherrscht aber keine Disziplin perfekt. Das Handy lässt sich nur umständlich bedienen, die Akkus sind nach zwei Stunden Spielzeit leer und die Organizer-Funktionen sind ohne vollwertige Tastatur ein Krampf. Besonders gestört hat uns die Tatsache, dass sich Termine und E-Mail-Informationen nur per Bluetooth mit dem PC abgleichen lassen. Wieso liegt ein USB-Kabel bei, wenn man nicht alle Funktionen damit nutzen kann?

BERND HOLTMANN

INTERVIEW

MACH'S MAUL AUF!

Nokias Produkt Manager Udo Szabo stand uns Rede und Antwort.



PC ACTION: Spielen Sie regelmäßig mit einem Game Boy?
SZABO: Boys play - Men N-Gage

PC ACTION: Würden Sie lügen, wenn Ihnen jemand diese Frage stellt?
SZABO: Ich lüge nie! (grinst) PC-Action ist übrigens meine Lieblings Spiele-Zeitschrift, da ich wahrlich zu den passioniertesten PC-Spieler des uns bekannten Universums gehöre.

PC ACTION: Verzögert sich Duke Nukem Forever deshalb so stark, weil es zuerst auf dem N-Gage erscheint?
SZABO: Wir haben die Nerven der Spieler von der Ankündigung bis zum N-Gage Release genug strapaziert. Now it's time to kick a** or chew bubblegum - and I'm all out of gum.

PC ACTION: John Romero portiert Red Faction von der PS2 auf das N-Gage. Erwartet uns ein weiterer „Hit" wie weiland Daikatana?
SZABO: In Wahrheit hat John Romero id nur verlassen um in Ruhe Red Faction für das N-Gage zu machen. Daikatana war ein geschicktes Ablenkungsmanöver. Aber das bleibt bitte unter uns, o.k.?

* Multimedia Card

Mögen die Spiele beginnen!

Zum N-Gage-Start liegen nur zehn Spiele im Handel. PC ACTION verrät, welche ihre 40 bis 50 Steine wert sind.

SonicN



Der Igel Sonic ist mit seinen Freunden Tails, Knuckles und Amy unterwegs – und zwar in 2D. Das Jump & Run ist wie gehabt sehr bunt und macht Laune.

Zahl der Spieler: 1
Preis: 49 Euro
Wertung: ★★★★☆

Puzzle Bobble vs.



Sie kennen das hektische Puzzlespiel vielleicht eher unter dem Namen *Bust-A-Move*. Schießen Sie farbige Kugeln an die Decke, bis mehrere von Ihnen verschwinden. Etwas abgespeckte Version.

Zahl der Spieler: 1 - 4
Preis: 39 Euro
Wertung: ★★★☆☆

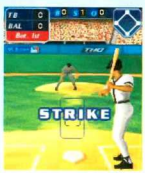
Tomb Raider



In ihrem ersten Abenteuer ist Lara noch eine Frau mit Ecken und Kanten. Die Levels sind teilweise riesig und nicht als Spiele-Snack für zwischendurch geeignet. Witzig sind die Online-Features, bei denen Sie gegen andere Schatten-Laras um die Wette rennen.

Zahl der Spieler: 1
Preis: 49 Euro
Wertung: ★★★☆☆

ML Baseball



Was für Fans. Das offizielle Spiel der amerikanischen Major League Baseball setzt auf drei Schwierigkeitsgrade und Echtzeit-Statistiken. Was das heißt? Verletzt sich ein realer Spieler, trifft sein N-Gage-Gegenstück das gleiche Schicksal.

Zahl der Spieler: 1 - 2
Preis: 39 Euro
Wertung: ★★☆☆☆

MotoGP



Wer sagt, dass vier Räder besser sind als zwei? In *Moto GP* fahren Sie auf zehn mehr oder weniger aufregenden Strecken und messen sich per Bluetooth mit anderen Spielern.

Zahl der Spieler: 1 - 4
Preis: 49 Euro
Wertung: ★★★☆☆

Super Monkey Ball



Ein Affe in einer transparenten Kugel muss Bananen auf einer schwebenden Plattform sammeln. Klingt affig, ist Banane, macht aber trotzdem Spaß.

Zahl der Spieler: 1
Preis: 39 Euro
Wertung: ★★★★☆

Pandemonium



Mit dem Hofnarren Fargus oder der hübschen Nikki hüpfen, springen und schießen Sie sich bei diesem Jump & Run durch elf abgefahrene Levels – und das in hübscher 3D-Landschaft.

Zahl der Spieler: 1
Preis: 39 Euro
Wertung: ★★★★☆

Tony Hawk's Pro Skater



Wenn Sie dieses Skater-Spiel nicht kennen, haben Sie die vergangenen Jahre vermutlich in einer Höhle verbracht und nicht in einer Halfpipe. Pflichtkauf, spielen!

Zahl der Spieler: 1 - 2
Preis: 49 Euro
Wertung: ★★★★☆

Puyo Pop



Das *Tetris*-artige Puzzlespiel hat einen hohen Suchtfaktor und ist in Japan sehr beliebt. Strategisches Denken und logisches Fähigkeiten entscheiden über Sieg oder Niederlage.

Zahl der Spieler: 1 - 2
Preis: 39 Euro
Wertung: ★★★☆☆

Virtua Tennis



Nicht nur Tennis-Fans fahren auf dieses Spiel ab. Bei den Spielmodi „Arcade" und „World Circuit" knallen Sie Ihrem Gegner im Einzel oder Doppel spektakuläre Bälle um die Ohren.

Zahl der Spieler: 1 - 4
Preis: 49 Euro
Wertung: ★★★☆☆

FAZIT JOACHIM HESSE



Das N-Gage ist verdammt cool. Nur komme ich mir wie ein Außerirdischer vor, wenn ich das Ding quer ans Ohr halte, um zu telefonieren. Für eine tragbare Spielkonsole taugt die komplizierte Kartenwechselei nicht. Zudem nervt, dass Sie leicht mal eine falsche Taste treffen. Ich hoffe, es kommen noch Spiele raus, deren Bildwiederholrate nicht einbricht und die auch die Vorteile des Vertikal-Bildschirms nutzen. Denn sorry, *Tomb Raider 1* würde ich nicht mal mehr spielen wollen, wenn mir Eidos Lara Croft nackt auf den Bauch bindet. Schon gar nicht für 50 Euro.

FAZIT BERND HOLTMANN



In der Theorie ist das N-Gage mein Traum-Handy: Radio, MP3-Spieler, Mini-Konsole, USB-Speicherstick – wäre noch eine Kamera drin, würde ich persönlich vor den Entwicklern auf die Knie fallen. In der Praxis geht mir allerdings der permanent schwächelnde Akku auf den Senkel. Es darf nicht sein, dass mein Handy jeden Abend am Ladegerät nuckelt wie Telly Savalas an seinen Lollys. Mein Foto-Handy kann ich schließlich auch fast eine ganze Woche lang nutzen, ohne auch nur ans Laden zu denken.



mobilcom-Service:
der Tarif mit SMS-Power

Der m-fifty-sms-power-Tarif, ein Traum für Simser: bis zu 1.200 Frei-SMS inklusive. Also 50 Frei-SMS monatlich, 24 Monate lang. Mehr Infos im mobilcom-Shop in Ihrer Nähe.

mobilcom

Berufsberatung in Serie

TEIL 5

Unglaublich, aber wahr: BENJAMIN BEZOLD verzichtete auf eine Karriere als Starmusiker. Nur um für die PC ACTION zu schreiben.



»Grundvoraussetzung für Redakteure: Ein Faible für Sklavenspielchen!«

Als ich in die Grundschule kam, war bereits klar, dass ich später eine künstlerische Laufbahn einschlage. Kein Wunder, bei den Eltern. Meine Mutter war einst Solistin an renommierten Opernhäusern und mein Vater kennt als Kulturjournalist jeden großen Musiker in der Branche persönlich. Ständig begleitete ich meine Eltern zu Konzerten, von Mailand bis Chicago, und schüttelte in der Pause weltberühmten Dirigenten wie Herbert von Karajan, Ricardo Muti (siehe Bild rechts unten) oder Lorin Maazel die Hand. Mit vier Jahren lernte ich Klavierspielen, dann Geige und in der vierten Klasse zusätzlich Horn. Das Blasen – und ich bitte das nicht misszuverstehen – machte mir solchen Spaß, dass die Violine wenig später unter dem Bett verstaubte (das Piano hatte ich schon etwas eher beerdigt).

AUF ZU NEUEN UFERN

Ich war richtig gut am Horn. Sogar so gut, dass mich Justus Frantz (Achtung, Klassik!) in seine Philharmonie der Nationen aufnahm. Nach dem Abi (Leistungskurs Musik/Latein) war erst einmal Zivildienst angesagt, danach studierte ich Musik in Frankfurt am Main. Allerdings nur bis zum dritten Semester. Warum? Das ist schwer zu erklären. Irgendwie konnte ich mir plötzlich nicht mehr vorstellen, ein Leben lang im Orchestergraben zu sitzen. Ich denke, der Zivildienst hat mir die Augen geöffnet und gezeigt: „Hey, da draußen gibt es noch etwas anderes als die Musik." Da ich bereits jahrelang als freier Mitarbeiter CDs und Computerspiele für die Zeitschriften *Hifi Vision* und *Stereo* rezensierte, war der Weg in den Journalismus vorgezeichnet. Zufälligerweise suchte Computec Anfang 2000 einen Volontär für die Onlineredaktion. Ein Traum.

UNVERHOFFT KOMMT OFT

Kurze Zeit nach meinem Vorstellungsgespräch klingelte das Telefon: Ich sollte in der nächsten Woche anfangen. Juhu! Knapp ein Jahr tippte ich eine Newsmeldung nach der anderen für den Onlineauftritt der PC Games. Immer mit dem Ziel vor Augen, irgendwann den Sprung ins Heft zu schaffen. Und siehe da, quasi über Nacht saß ich plötzlich als Redakteur bei den Deppen von der PCA, durfte Flugsimulationen testen und gegen Herrn Sauerteig *FIFA* spielen. Bereut habe ich meine Entscheidung nie. BENJAMIN BEZOLD



»Bezold knüpfte früh Kontakte zur Mafia.«



Das rat ich dir!

VORSICHT VOR DEUTSCHLEHRERN!

Lassen Sie sich nicht durch die doofen Kommentare der Germanisten von Ihrem Berufsziel abbringen. Sicher haben viele Deutschlehrer was auf dem Kasten, aber nicht alle. Meine Lehrerin in der 8. Klasse war zum Beispiel unter aller Sau. Hat sie mir doch tatsächlich auf eine Erlebniserzählung eine 5 gegeben. Begründung: „Thema verfehlt! Du hast einen Film nacherzählt." Natürlich absoluter Schwachsinn. Die Story habe ich mir selber ausgedacht. Ich kann doch auch nichts dafür, wenn ich kreativ denke [Anm. der Red.: Deine Deutschlehrerin hatte Recht.].

TRAU DICH!

Versuchen Sie, während der Schul- und Ausbildungszeit irgendwo als freier Mitarbeiter unterzukommen. Und wenn es nur ein Käseblatt ist. Hauptsache, Sie haben später ein paar Referenzen aufzuweisen. Nichts macht sich in einer Bewerbung besser als eine Kopie früherer Werke. Wie Sie freier Mitarbeiter werden? Gehen Sie zum Kiosk, packen Sie alles ein, was rumliegt – also nicht nur Fachmagazine – und schreiben Sie ein paar höfliche Zeilen an die Redaktion. Falls es überhaupt keine Spiele-Tests in einem Objekt gibt, machen Sie den Typen klar, dass die Jugend voll auf so was abfährt. Vielleicht klappt's.

© 2003 CENEGA Publishing. All rights reserved. Other products and company names mentioned herein maybe trademarks of their respective owners. Developed by Plastic Reality. All rights reserved.

PC CD-ROM

KOREA

FORGOTTEN CONFLICT

Heisser Herbst im Kalten Krieg. Ab Oktober auf Deinem PC.
Die neue 3D-Taktik-Referenz.

www.koreaforgottenconflict.com







VIDIS
www.vidis.com

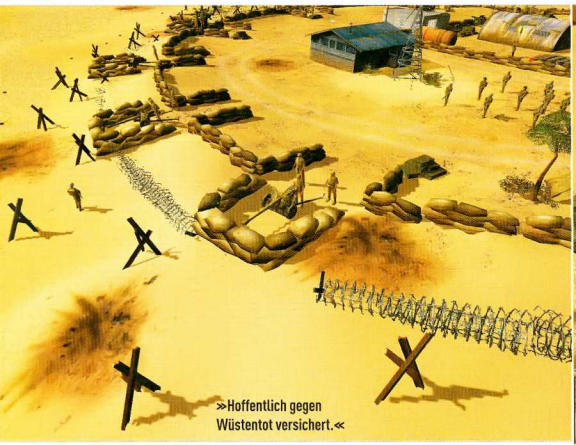
PLASTIC REALITY

BEST of SHOW
WWW.WARGAMER.COM

16

CENEGA
Where Worlds Collide
www.cenega.com

VORSCHAU



»Hoffentlich gegen Wüstentot versichert.«



In den Sand gesetzt

Entwickler, die ihr Spiel freiwillig in den Sand setzen, gibt's nicht? Gibt's doch! Denn AFRIKA KORPS spielt mitten in der Wüste!

Echtzeit-Strategie | Aaaaab in den Süüüüdeeen, genauer gesagt in die brennend heiße Sahara schickt Sie die ungarische Spieleschmiede Digital Reality (*Haegemonia*) mit ihrem neuesten Werk *Afrika Korps*. Bei dem Echtzeit-Taktikspiel ziehen Sie aufseiten der Alliierten oder der Deutschen in zwei Kampagnen mit jeweils 23 Missionen in die historischen Schlachten des Zweiten Weltkriegs. Dabei stehen über 25 Einheiten und Fahrzeuge zur Verfügung. Außerdem ist ein Mehrspielermodus für bis zu 32 Spieler geplant. Erscheinungstermin des optisch ansprechenden Titels ist der 20. November.

CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.backtogames.de



BESSERWISSER

CHRISTIAN SAUERTEIG ÜBER DOPPELMORAL



Foto: action press

Frau an Mann: „Du hast gesagt, ich soll in die Garage fahren. Vom Toröffnen war nie die Rede."

Das macht mich rasend!

Am 15. November erscheint *Autobahnraser: World Challenge*, Teil 4 der Rennspiel-Serie von Davilex. Eigentlich nichts Besonderes. Außer für die Kollegen der *Bild am Sonntag*. Die machen nach der „Killerspiel-Kampagne" im Zusammenhang mit dem Amoklauf von Erfurt jetzt die *Autobahnraser*-Reihe zum Thema. „Immer mehr Verkehrsexperten, Psychologen und Politiker halten es sogar für nahe liegend, dass solche PC-Spiele das Fahrverhalten junger Leute aggressiv beeinflussen", heißt es. Als Anlass für die Berichterstattung nimmt die Zeitung Unfälle illegaler Straßenrennen her. Der *Bild am Sonntag*-Redakteur in seinem Artikel: „Brich die Regeln, schneide deine Gegner, bretter durch die Straßen! – mit solchen reißerischen Aufforderungen wurde eine neue, weiterentwickelte Version des PC-Spieles ‚Autobahnraser' angekündigt. (...) Auffahren, ausbremsen, abdrängen – nur wer alles auf eine Karte setzt und volles Risiko geht, wird mit Bonuspunkten belohnt. Oder erhält eine Extraportion Nitro, um die Tachonadel auf 300 Stundenkilometer hochzuschrauben. Wer sich in den Weg stellt, wird weggepustet, selbst wenn's ein animierter Streifenwagen ist. ‚Häng die Polizei ab', heißt es schließlich in der Game-Beschreibung." Auch ein kritischer Verweis darauf, dass die USK den Titel ohne Bedenken ab 6 Jahren freigab, fehlt nicht. Was der Kollege vergessen hat: Die im gleichen Verlag erscheinende *ComputerBild Spiele* hat bereits mehrere *Autobahnraser*-Titel als Vollversion vertrieben und mit Schlagzeilen wie „Volle Pulle durch die Stadt", „Verbotene Rennen" oder „Wilde Jagd im Ami-Schlitten" beworben ... Und mal ehrlich: Von Realismus ist die *Autobahnraser*-Reihe doch seit jeher mehrere Autobahnkilometer entfernt, oder?

CHRISTIAN SAUERTEIG

Die Grünen kommen!

Aber nur im Spiel! Und zwar beim Taktik-Shooter SÖLDNER.



Taktik-Shooter | Bei *Söldner: Secret Wars* befehligen Sie wie bei *Operation Flashpoint* eine kleine Hightech-Armee von Soldaten, gepanzerten Fahrzeugen und Helikoptern. In der dynamischen Einzelspieler-Kampagne warten knapp 30 Einsätze, während Sie es im Mehrspielermodus mit bis zu 128 Kontrahenten krachen lassen. Da es bis zum Erscheinungstermin im Februar 2004 noch etwas hin ist, gaben die Entwickler kürzlich neue Details zu den knapp 50 Fahr- und Flugzeugen bekannt. So können Sie unter anderem einen PCV Parajeep mit montiertem MG steuern oder die Gegner mit einer F-15C Eagle aus der Luft angreifen. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.secretwars.net

Meer davon?

UNIVERSAL COMBAT schießt Sie auf den Mond! Naja, fast ...



Simulation | Die Weltraum-Simulation *Universal Combat* hieß ursprünglich *Battlecruiser Generations* und ist der vierte Teil der glücklosen *Battlecruiser*-Reihe. Das neueste Werk soll jede Menge Verbesserungen, größere Welten mit 50 Planeten und knapp 60 neue Raumschiffe bieten. Außerdem ist ein Mehrspielermodus für 64 SciFi-Fans geplant. Erscheinungstermin: 24. November. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.universal-combat.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 – (1)
HALF-LIFE 2
Valve Software
April 2004



2 – (2)
DOOM 3
id Software
4. Quartal 2003



3 ▲ (14)
BATTLEFIELD: VIETNAM
Digital Illusions
1. Quartal 2004



4 – (4)
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
EA Black Box
Ende November



5 ▲ (7)
COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO
Turtle Rock
14. November



6 ▲ (10)
FAR CRY
Crytek
Februar 2004



7 ▼ (6)
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
Ion Storm
1. Quartal 2004



8 ▲ (9)
SPELLFORCE
Phenomic Game Development
28. November



9 ▲ (13)
FUSSBALL MANAGER 2004
EA Sports
Mitte November

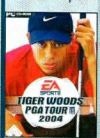


10 ▼ (8)
DIE SIMS 2
Maxis
Anfang 2004

11	▲	(NEU)	**CONAN** Cauldron, Januar 2004
12	▲	(NEU)	**TRIBES VENGEANCE** Sierra Studios, Ende 2004
13	▼	(11)	**WORLD OF WARCRAFT** Blizzard Entertainment, März 2004
14	▼	(12)	**STALKER: OBLIVION LOST** GSC Game World, September 2004
15	–	(15)	**UNREAL TOURNAMENT 2004** Digital Extremes/Epic Games, Ende November
16	▲	(18)	**MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULTS** Electronic Arts, 1. Quartal 2004
17	▼	(16)	**SACRED** Ascaron, November 2003
18	▲	(NEU)	**TERMINATOR 3 – KRIEG DER MASCHINEN** Clever's Games, Mitte November
19	▲	(NEU)	**DUKE NUKEM FOREVER** 3D Realms, Winter 2666
20	▲	(NEU)	**DSDS – DAS SPIEL** Codemasters, Ende November

DU HAST GEWONNEN!

Axel Gerner, Rauenberg
erhält ein Spiel



TIGER WOODS PGA TOUR 2004

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?
Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pcaw" und darauf folgend den Gewinnschein und dem Gewinnspiel (Beispiel: pcaw Doom 3) an die 81114* (aus Deutschland), 72444** (aus der Schweiz) oder 0900 101010*** (aus Österreich).

Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland: 0190 658 655****
Schweiz: 0901 210 412*****

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



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

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

- Held aus dem Baukasten
- Bis zu 5 Nebenhelden
- 6 spielbare Völker
- Rund 10 Truppentypen pro Volk
- Über 20 Gebäude pro Volk
- Über 90 Zaubersprüche
- Nichtlineare Kampagne
- Bewegliche Kamera

Das geht ins Auge!

SPELLFORCE wird die Anna Kournikova unter den Strategiespielen. Aber nur optisch! Denn der deutsche Genremix bietet im Gegensatz zur Tennisikönigin auch spielerisch eine Menge.

Unglaublich, aber wahr und nur zur Info: die Screenshots auf den folgenden Seiten stammen direkt aus dem Spiel.

Glauben Sie an Liebe auf den ersten Blick? Wir schon. So wie im Falle von *Spellforce*. Phenomic stellte uns für die Vorschau eine Alphaversion mit den ersten Aufträgen zur Verfügung. Und wir waren auf Anhieb begeistert, was das Team um *Siedler*-Erfinder Volker Wertich in harter Arbeit auf die Beine gestellt hat. Bevor wir ans Eingemachte gehen, zunächst ein paar Worte zur Story. 13 durchgeknallte Magier wollten Gott spielen. In dunklen Ritualen beschworen die Typen so allerlei böses Zeug herauf. Die Folge: Unsägliches Chaos bricht aus. Kontinente fallen Naturkatastrophen zum Opfer, fiese Armeen verwüsten ganze Landstriche. Alles was bleibt, sind ein paar Inseln, die durch Portale miteinander verbunden sind. „Na ja, wenn's weiter nichts ist", denken Sie jetzt vielleicht. Aber es kommt noch viel schlimmer. Das Böse kehrt zurück, um die Welt endgültig zu vernichten. Nur ein Runenkrieger soll in der Lage sein, dem munteren Treiben für immer ein Ende zu setzen. Wer

könnte das wohl sein? Genau. Sie! Das meint zumindest ein gewisser Rohan und beschwört Sie herauf. Hoffentlich war das kein Griff ins Klo ...

RETTE MICH, HELD!

Da 08/15-Helden aus der Mode sind, erstellen Sie Ihren individuellen Charakter. Neben dem Geschlecht bestimmen Sie Gesichtsform und Frisur und investieren die ersten Fertigkeitspunkte in Eigenschaften wie Intelligenz, Stärke oder Geschicklichkeit. Außerdem entscheiden Sie sich für einen Kampfstil oder eine der vier Magieklassen. Theoretisch können Sie alles lernen, den Umgang mit Pfeil und Bogen, Äxten, der schwarzen Zauberkunst bis zur Gedankenmanipulation. Perfektionieren lassen sich allerdings nur zwei bis drei Kriegskünste. Ob Sie also lieber mit einem Multitalent, das von jedem ein bisschen kann, oder mit einem knallharten Gladiator durch die Gegend turnen, bleibt Ihre Entscheidung. Haben Sie keinen Bock auf den ganzen Punktemist, generiert auf



Was für eine klasse Rasse!

In *Spellforce* schuften auf Befehl sechs Rassen nach allen Regeln der Kunst für Sie. Im Einzelnen sind das die Elfen, Dunkelelfen, Menschen, Zwerge, Trolle und Orks. Welche Einheiten Sie bei den Elfen rekrutieren dürfen, verrät unsere Übersicht.



ARBEITERINNEN

Ohne Arbeiterinnen läuft gar nichts. Wenn die emsigen Elfen nicht gerade Häuser errichten oder Rohstoffe abbauen, verteidigen Sie sogar die Siedlung

HEILERIN

Keine Armee sollte ohne diese Damen in die Schlacht ziehen. Schließlich heilen Sie schnell Verwundete.

EISMAGIERIN

Diese fahlen Geschöpfe sind Experten der Eismagie und frieren im Handumdrehen ganze Heerscharen ein.

WANDERER

Die Wanderer eignen sich perfekt zur Erkundung. So haben Sie den Gegner immer im Blickfeld.

WALDLÄUFERIN

Mit Ihrem Langbogen nimmt die Waldläuferin Feinde auf große Distanz unter Beschuss.

WACHE

Den Grundstein jeder Elfenarmee bildet die Wache. Schlechte Ausrüstung macht sie durch Schnelligkeit und Ausdauer wett.

WINDSCHÜTZE

Die Ausbildung eines Windschützen nimmt viel Zeit in Anspruch. Dieses harte Stück Arbeit lohnt sich dafür auf dem Schlachtfeld.

HÜTERIN

Die Hüterinnen sind gut ausgerüstete Einheiten und im Nahkampf weitaus besser als die Wache.

DRUIDIN

Die Druidin beherrscht die Naturmagie und fügt mit ihren Zaubern dem Feind schweren Schaden zu.

Schaffe, schaffe, Häusle baue

Über 120 Gebäude dürfen Sie in *Spellforce* bauen. Wahnsinn, oder? Wir zeigen Ihnen die Bauwerke der Menschen. Die würden im wahren Leben gegen jedes geltendes Baurecht verstoßen.



Holzfällerhütte
Um Holz effizienter abzubauen, errichten Sie dieses Gebäude. Maximal können Sie fünf Arbeiter beschäftigen. Ferner empfehlen wir, eine Sägemühle zu bauen. Mit ihr verdoppeln Sie die Holzgewinnung.



Mine
Unverzichtbar für das Ausheben von Soldaten ist die Mine. Hier gewinnen Sie im Handumdrehen Erz. Bauen Sie obendrein einen Schmelzofen, verdoppelt sich die Eisenproduktion.



Steinbruch
Ohne Stein läuft bei den Menschen nichts. Diesen Rohstoff benötigen Sie in erster Linie für neue Gebäude. Der Steinbruch beschleunigt den Abbauprozess.



Jagdhütte
Nichts geht über ein saftiges Steak. Die Jagdhütte stellt die Versorgung Ihrer Truppen sicher.



Fischerhütte
Frische Fische fischen die Arbeiter der Fischerhütte. Ihre Soldaten freuen sich drüber.



Vorratslager
Ein Vorratslager verdoppelt die Nahrungsproduktion. Das gibt ein Festessen!



Haupthaus
Dieses Verwaltungsgebäude bestimmt die maximale Bevölkerungszahl. Es gibt drei Ausbaustufen. In der Höchsten beschwören Sie einen Titanen herauf.



Wachturm
Er ist das A und O für die Verteidigung. Der Wachturm beschießt automatisch anrückende Armeen.



Magischer Wachturm
Viel effizienter als der stinknormale Wachturm ist dieses Gebäude. Seine magische Energie setzt dem Feind schwer zu.



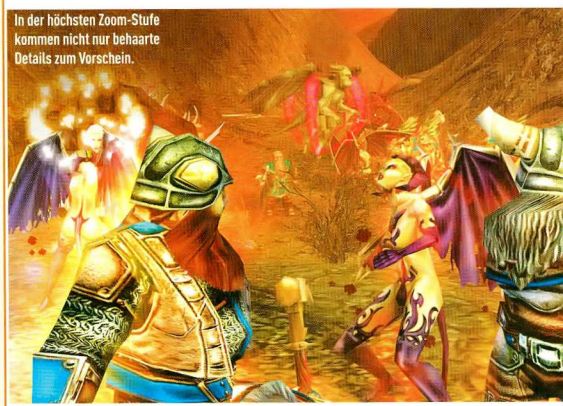
Kaserne
In der Kaserne rekrutieren Sie unter anderem Schwertkämpfer und Späher. Es gibt zwei Ausbaustufen.



Ariaschrein
In diesem Gebäude sammeln Sie das Sagen umwobene Aria, einen magischen Rohstoff, der Kleriker ins Leben ruft.



Tempel
Der Tempel des Lichts ist ein sehr mächtiges Gebäude. Es ermöglicht Ihnen zum Beispiel, Kleriker auszubilden, die Verwundete heilen. Außerdem erwerben Sie im Tempel diverse Upgrades.



In der höchsten Zoom-Stufe kommen nicht nur behaarte Details zum Vorschein.

Wunsch der Computer den Charakter. Vor allem Anfänger dürften gern von dieser Funktion Gebrauch machen. Egal ob Sie ein Grünschnabel sind oder nicht, das Tutorial sollten Sie unbedingt absolvieren. Denn die Mischung aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie macht *Spellforce* zu einem wahnsinnig komplexen Programm, das einiger Erklärungen bedarf. Das Training dauert locker eine halbe Stunde. Es ist so vorbildlich, da würde selbst eine Dolly Buster kapieren, was abgeht.

RUF VERSTÄRKUNG!

Allein stoßen Sie in *Spellforce* schnell an Ihre Grenzen. Spätestens wenn sich vor Ihnen eine Horde wilder Orks aufbaut, wünschen Sie sich Verstärkung. Bloß woher? Es gibt zwei Möglichkeiten. Die Einfachste liegt auf der Straße. Halten Sie nach Schatztruhen Ausschau und untersuchen Sie tote Krieger Denn oft finden Sie dabei eine Rune. Mit dieser marschieren Sie zum nächsten Monument und beschwören einen Helden. Bis zu fünf Gefährten lassen sich auf diese Art ins Diesseits rufen. Vorausgesetzt, Sie besitzen die entsprechenden fünf Runen. Ihre Mitstreiter sind in etwa halb so stark wie Sie selbst und gehorchen aufs Wort. Segnet einer das Zeitliche, beleben Sie ihn an einem Denkmal





INTERVIEW

„SPELLFORCE ROCKT DIE HÜTTE!“

Ralf Adam, Projektleiter bei Phenomic, verriet im Interview ein paar sehr interessante Details, vor allem über den Mehrspielermodus.

PC ACTION Kannst du uns euer neuartiges Kampfsystem erklären? Worin besteht der Vorteil und wird die Handlungsfreiheit dadurch nicht eingeschränkt?

RALF ADAM: Das revolutionäre „Click'n Fight“-System gewährleistet gerade die Handlungsfreiheit- und fähigkeit. Besonders in rasanten Schlachten lassen sich die Aktionen des Helden schnell und problemlos einsetzen, ohne dass das in Klick-Arien ausartet. Man kennt das Problem aus anderen Echtzeit-Strategiespielen: der Spieler wählt eine Einheit aus, bestimmt zum Beispiel einen Zauberspruch und versucht anschließend, den Feind im Kampfgetümmel zu finden. Dann muss dieser punktgenau angeklickt werden, damit er attackiert wird. Wenn du ihn verfehlst, beginnt die Prozedur von vorne. Bei *Spellforce* genügt dagegen ein Klick auf eine gegnerische Einheit und schon erhält der Spieler unter den Porträts seiner eigenen Kämpfer die möglichen Aktionen. Ein zweiter Klick und schon wird die gewünschte Aktion ausgeführt - schnell, einfach und präzise.

PC ACTION Spellforce besitzt sowohl Strategie- als auch Rollenspiel-Elemente. Wie müssen wir uns die Mischung vorstellen? Welches Element überwiegt oder ist Spellforce gar wie Knightshift zweigeteilt?

RALF ADAM: Kein Kommentar zu Mitbewerberprodukten! *Spellforce* positioniert sich als erstes Spiel überhaupt als harmonische, gelungene Mischung der beliebtesten Features aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie. Für uns ist es die Geburtsstunde eines neuen Genres, das „Role Playing Strategy“ kurz RPS. Sowohl die Iso-, als auch die Verfolgerperspektive sind je nach Gusto und Spielsituation spielrelevant einsetzbar. Hierdurch erreicht die Identifikation mit dem gewählten Helden und den sechs zur Verfügung stehenden Völkern für den Liebhaber klassischer Strategiespiele eine ungeahnte Intensität. Um es für den Leser anschaulicher zu machen: *Spellforce* ist die konsequente Weiterentwicklung von beispielsweise *Warcraft 3* in Richtung Rollenspiel und *Dungeon Siege* in Richtung Echtzeitstrategie.

PC ACTION Welchen Einfluss hat das Geschlecht meines Helden auf den Spielverlauf? Werden Frauen vielleicht nicht so hart rangenommen wie die Kerle? Lassen sich Gegner gar durch die weiblichen Reize in die Irre führen?

RALF ADAM: Für das zuletzt Genannte habe ich persönlich immer plädiert (grinst). Aber ich konnte mich nicht durchsetzen, da andere Kulturkreise in der Welt dies nicht immer für angemessen halten. Schließlich wird *Spellforce* weltweit veröffentlicht - in fünf Sprachen. Zudem soll eine weibliche Charakterwahl die entsprechenden Stärken und Schwächen authentisch darstellen, um eine Identifikation mit der gewählten Heroine zu gewährleisten. Dennoch lässt sich eine Heroine auch in typischen Männerfertigkeiten ausbilden, um zum Beispiel ebenso einen effizienten Nahkampf auszuüben.

PC ACTION Welche Rasse gefällt dir am besten?

RALF ADAM: Aktuell die Trolle, da sie genauso rasend sind wie ich. (Die sehen auch ein bisschen so aus wie du, oder? Nicht?/Anm. d. Red.)



» Ralf Adam: Wartet, dass auf dem Balkon ein Platz frei wird. «

PC ACTION Spellforce basiert wie Aquanox auf der krass-Engine. Was für ein System benötige ich, damit Spellforce richtig krass aussieht und trotzdem flüssig läuft?

RALF ADAM: Die Engine ist noch nicht ganz optimiert. Exakt lässt sich das im Moment nicht sagen. Wir streben eine minimale Systemkonfiguration von einem Ein-Gigahertz-Prozessor, 256 Megabyte Hauptspeicher und einer GeForce2-Grafikkarte an.

PC ACTION Einsteiger scheitern bei Rollenspielen oft bereits bei der Charaktergenerierung. Wie schnell finden sich Grünschnäbel in der Welt von Spellforce zu Recht?

RALF ADAM: Diesem Aspekt haben wir beim Interface große Bedeutung beigemessen. Auch ein Neuling findet sich sehr schnell zurecht und taucht problemlos in die *Spellforce*-Fantasiewelt ein. Zudem haben wir ein spezielles Tutorial entwickelt, das als Teil der spannenden Geschichte den Spieler quasi nebenbei mit den wesentlichen Interface-Elementen spielend vertraut macht. Die Auswahloption vorgefertigter Helden mit automatischer Entwicklung der Charaktereigenschaften sollte selbst Rollenspiel-Puristen gerecht werden.

PC ACTION Was war für dich das Größte bei der Entwicklung?

RALF ADAM: Diesen fantastischen Genremix spielrelevant überhaupt umzusetzen und dabei sowohl die Liebhaber klassischer Echtzeitstrategie als auch Rollenspieler zu begeistern. Dies können wir bereits durch ausführliche Tests beurteilen. Zudem war es eine große Herausforderung, die realistischen, stimmungsvollen 3D-Fantasie-Welten zu schaffen.

PC ACTION Welche Mehrspieler-Spielmodi plant ihr?

RALF ADAM: Vorerst nur Deathmatch mit bis zu acht Spielern je Karte in den üblichen Kombinationen. Wir stimmen dann mit der *Spellforce*-Community die Entwicklung gewünschter und favorisierter Spielvarianten ab und ergänzen sie bis zur Veröffentlichung des Add-ons.

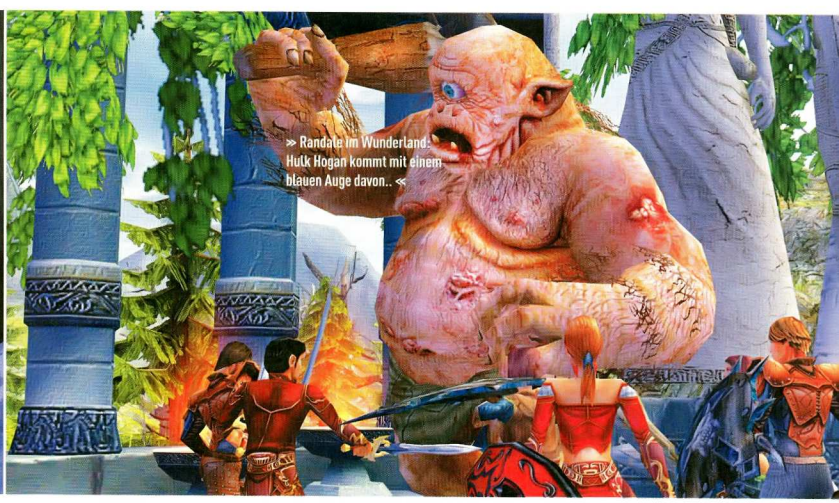
PC ACTION Willst Du unseren Lesern sonst noch etwas mitteilen?

RALF ADAM: *Spellforce* rockt die Hütte!

wieder. Im Lauf des Spiels ergattern Sie neben Runen übrigens noch andere brauchbare Dinge. Etwa Rüstungen, Schwerter, Ringe oder Amulette. Das weckt den Sammeltrieb. Wollen Sie sich von Ihrem Tand trennen, suchen Sie einen Händler auf. Die zweite Alternative für eine gepflegte Rückendeckung ist weitaus komplexer und erinnert an ein typisches Echtzeitstrategiespiel: Sie errichten eine Siedlung, stampfen eine Armee aus dem Boden und überrollen die Bösewichte. Bevor es so weit ist, brauchen Sie allerdings wieder einen magischen Stein. Gleich zu Spielbeginn überlässt Ihnen ein netter Herr die menschliche Arbeiterrune. Mit ihr machen Sie sich auf den Weg



» Der Mann vom Tiefbauamt ließ keine Zweifel offen: Weiche, Eiche! «



» Randale im Wunderland: Hulk Hogan kommt mit einem blauen Auge davon.. «

Magische Momente

Spellforce ist ein Eldorado für Hexer. Rund 90 Sprüche haben die Entwickler in den Genremix gepackt. Die Schönsten finden Sie in unserer Übersicht. Da macht selbst David Copperfield Augen.

DIE WEIßE MAGIE



Lebensmagie
Wenn Not am Mann oder an der Frau ist, hilft die Lebensenergie weiter. Mit ihr heilen Sie im Handumdrehen sich und andere.



Naturmagie
Rufen Sie Mutter Natur zu Hilfe und schon stehen Ihnen etwa Wölfe im Kampf gegen das Böse bei.



Stärkungsmagie
Dieser Zauberspruch verleiht Ihren Einheiten für kurze Zeit zusätzliche Stärke. Der Gegner wird überrascht sein.

DIE ELEMENTARMAGIE



Feuermagie
Rösten Sie den Gegner mit mächtigen Feuerbällen. Sehr gut für Distanzangriffe.



Eismagie
Spielen Sie Frau Holle und frieren Sie Ihr Gegenüber ein.



Erdmagie
Er hat Jehova gesagt! Beherrschen Sie die Erdmagie, zerschmettern Sie das Böse mit Steinen.

DIE SCHWARZE MAGIE



Todesmagie
Wie der Name erahnen lässt, dient die Todesmagie ausschließlich der schmerzhaften Auslöschung allen Lebens.



Nekromantie
Mit diesem Zauberspruch beschwören Sie die Untoten. Bald kämpfen an Ihrer Seite willenlose Skelette.



Flüche
Ein Fluch schwächt Geist und Körper des Feindes. Auf den ersten Blick mag der Zauber harmlos scheinen, seine Wirkung ist allerdings verheerend.

DIE MENTALMAGIE



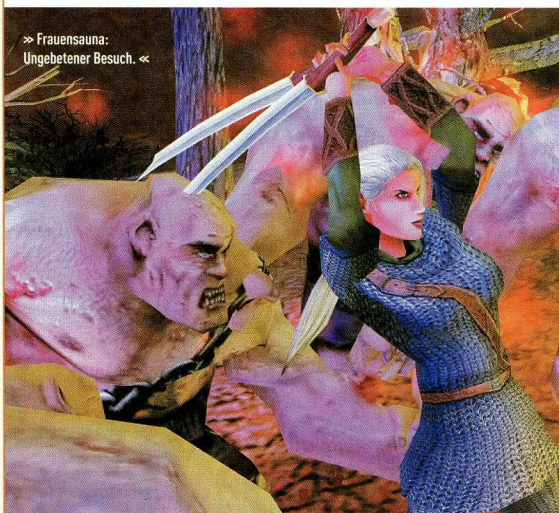
Bezauberungsmagie
Sie wirkt ähnlich wie der Geistestrick aus *Star Wars*. Ihr Gegner ist verwirrt und kämpft sogar kurzzeitig an Ihrer Seite.



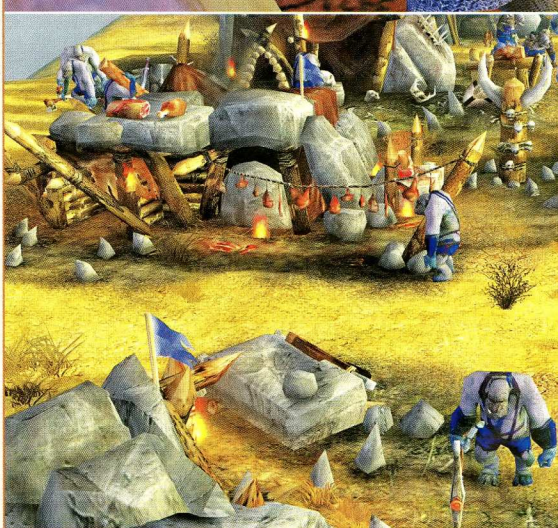
Offensive Mentalmagie
Diese Fähigkeit tötet oder lähmt die Aggressoren in Scharen.



Defensive Mentalmagie
Die defensive Mentalmagie wenden Sie am besten gegen Magier an. Sie entzieht das Mana und überträgt es auf Ihre Einheiten.



» Frauensauna: Ungebetener Besuch. «

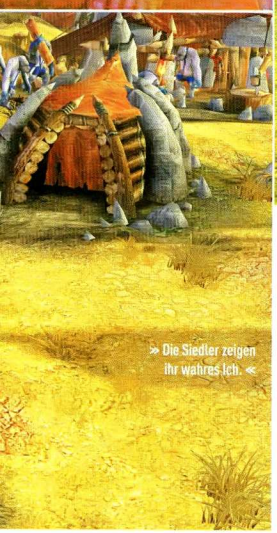


zum passenden Monument und zaubern ein paar Handwerker herbei. Manche von ihnen bauen die Grundressourcen Holz, Stein und Eisen ab, der Rest errichtet die Basis. Die Jägerhütte stellt die Versorgung der Truppen sicher, in der Kaserne produzieren Sie Krieger und Wachtürme bereiten Angreifern Kopfschmerzen (vgl. Kasten „Schaffe, schaffe, Häusle baue"). Übrigens dürfen Sie nicht nur menschliche Stützpunkte hochziehen. Fünf weitere Rassen stehen zur Wahl: Elfen, Dunkelelfen, Orks, Zwerge und Trolle. Wollen Sie Armeen kombinieren, achten Sie unbedingt darauf, ob sich die Jungs vertragen. Trolle und Menschen hassen sich zum Beispiel wie Thomas Anders seinen Gitarristen.

DAS IST JA EINFACH!

In puncto Strategie braucht sich *Spellforce* vor der Konkurrenz nicht verstecken. Denn das Terrain bietet Raum für viele Taktiken. Bogenschützen





» Die Siedler zeigen ihr wahres Ich. «



» Die Grünen kämpfen bei der Bundestagswahl mit allen Mitteln. «

platzieren Sie idealerweise auf Anhöhen, das gemeine Fußvolk lassen Sie in Formation vorrücken und Ihre Gruppe schicken Sie zum Hintereingang der feindlichen Basis. Das gibt eine Überraschung! Apropos Kampf: Dafür hat sich Phenomic etwas Neues einfallen lassen. Statt wie ein Bekloppter immer und immer wieder den Feind anzuklicken, reicht es, wenn Sie das Objekt Ihrer Vergeltung einmal markieren. Dann erscheint ein Auswahlmenü mit möglichen Aktionen. Sie suchen eine raus und schon geht die Post ab. Vor allem bei unübersichtlichen Massenschlachten dürften Sie das so genannte „Click'n Fight"-System schätzen lernen. Ebenfalls genial einfach ist der Inventarbildschirm. Hier verwalten Sie Zaubersprüche und Runen, weisen Ihren Abenteurern Ausrüstung zu und informieren sich über offene und erledigte Aufträge. Wie kommen Sie eigentlich an eine Mission ran? Wie bei jedem anderen Rollenspiel auch: durchs Quatschen. Figuren mit einem Ausrufezeichen über dem Kopf haben Informationen zu den Pflichtmissionen. Wer hingegen mit einem peinlichen Fragezeichen durch die Gegend hüpft, vergibt Nebenaufträge.

DAS IST KRASS!

Heiltränke und Manaspender haben in der Welt von *Spellforce* nichts verloren. Ihr Held ist so was von fit, dass er sich automatisch regeneriert. Die Zauberenergie lädt sich ebenfalls ohne Ihr Zutun auf. Vor allem Magier freut das „kostenlose" Hexen. Schließlich stecken im *Spellforce*-Zauberkasten rund 90 Sprüche. Zwölf lernen Sie, indem Sie Fertigkeitspunkte vergeben. Den Rest finden Sie auf Spruchrollen (mehr dazu lesen Sie im Kasten „Magische Momente"). Dafür, dass Ihr Hokuspokus optisch gut rüberkommt, sorgt die krass-Engine. Kein Scherz, die heißt wirklich so und setzte bereits *Aquanox 2* spektakulär in Szene. Bäume wiegen im Wind, es gibt fließende Tag/Nacht-Wechsel, die Einheiten sind für Strategieverhältnisse sehr detailliert und, und, und. Das Einzige, was uns an der Alpha-Version gestört hat, waren die fehlenden Lippenbewegungen. Hoffentlich verbessern die Entwickler die maskenähnlichen Gesichter noch mit ein paar Animationen. Dann wären wir wunschlos glücklich. Aus welcher Perspektive Sie die opulente Grafik in Augenschein nehmen, bleibt Ihnen überlassen. Die Kamera lässt sich drehen und zoomen wie Sie wollen – von der Vogel- bis zur Verfolgeransicht. Wir freuen uns schon auf den 28. November. Dann soll *Spellforce* in den Läden stehen. BENJAMIN BEZOLD

SPELLFORCE

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Phenomic/Jowood/Big Ben
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	28. November
VERGLEICHBAR:	Warcraft 3, Dungeon Siege
INTERNET:	http://spellforce.jowood.com

KOMMENTAR



BENJAMIN BEZOLD

Wow, eigentlich habe ich nicht viel für Fantasy-Abenteuer übrig. Aber bei *Spellforce* ticke ich plötzlich anders. Nicht nur, dass haufenweise hübsche Frauen nach meiner Pfeife tanzen ist genial. Vor allem der Mix aus Rollen- und Echtzeitstrategiespiel hat's mir angetan. Endlich kommt frischer Wind ins Genre. Und das Beste, er bläst aus Deutschland. Wenn die Spielbalance stimmt, müssen sich *Warcraft 3* und *Dungeon Siege* ganz warm anziehen.



- Fahrzeuge steuerbar
- Dynamischer Soundtrack
- 5.1 Sound
- Cry-Engine

Wahnsinn! Das Mündungsfeuer erhellt das Gesicht des Gegners. Das sind Details, die wir uns auch bei anderen Titeln wünschen.

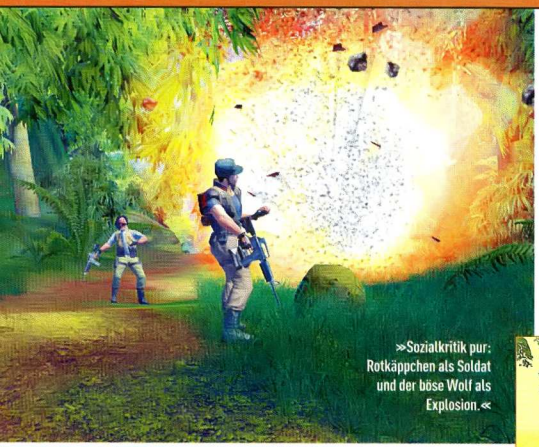
Siehst du das Licht?

Wir haben das Licht gesehen, liebe Leser. Denn wir durften einen ganzen Tag mit Cryteks FAR CRY verbringen.

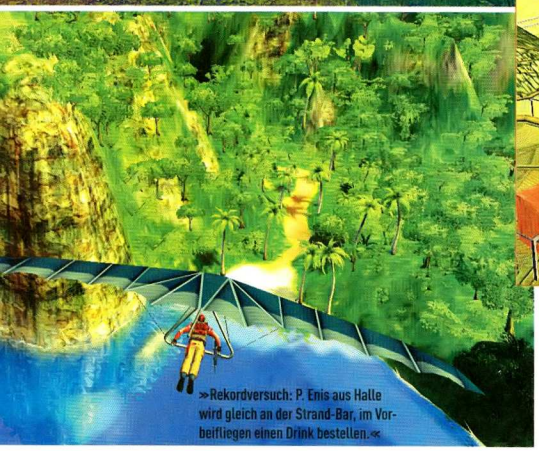
Die Story von *Far Cry* ist nach wie vor nur zum Teil bekannt. Sie schlüpfen in die Rolle von Charterboot-Besitzer Jack, der die scharfe Reporter-Mieze Valerie auf Dr. Kriegers Insel absetzt. Auf diesem Eiland soll der Wissenschaftler abgefahrene Experimente durchführen. Was für Versuche, fragen Sie? Keine Ahnung! Vielleicht mixt er Cola mit Orangen-Limo oder er macht Experimente mit Menschen? Während die Journalistin ihrer Story nachgeht, wird das Boot beschossen, Jack gefangen genommen und verhört. Seine Peiniger wollen wissen, was er und die Schnecke auf der Insel suchen. In der Realität wäre dies der Moment, wo sich das Außenministerium und die US-Botschaft einschalten, um die Geiseln freizukaufen – und wo Jack auf das Wohl der Schneppe pfeifen und um sein Leben winseln würde. Doch in Computerspielen gibt es noch echte Männer und so flüchtet unser Held und startet Valeries Befreiungs-Aktion!

JUNGLE-BOOGIE

Kommen wir zum Spiel. Unsere Vorabversion umfasste zwei Levels, sah gigantisch aus und hatte spielerisch viel zu bieten. Zu Beginn befinden Sie sich auf einer dicht bewachsenen Hügelspitze. Von dort oben wirkt der Strand winzig, doch der weiße Sand und das türkisfarbene Wasser sehen auch aus dieser Entfernung atemberaubend aus. Nur wenige Meter entfernt steht ein so genannter Paraglider herum. Früher hieß das noch Flugdrachen, aber das ist ja today nicht mehr trendy genug. Wenn jetzt nicht ein halbes Dutzend bis an die Zähne bewaffneter Soldaten im Gebüsch hocken würde, könnte dieses Szenario einem Urlaubs-



»Sozialkritik pur: Rotkäppchen als Soldat und der böse Wolf als Explosion.«

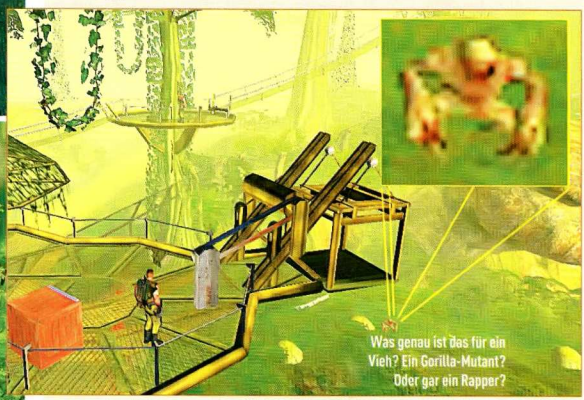


»Rekordversuch: P. Enis aus Halle wird gleich an der Strand-Bar, im Vorbeifliegen einen Drink bestellen.«

Uns bleibt nix verborgen!

Auf einem offiziellen *Far Cry*-Screenshot haben wir eine sensationelle Entdeckung gemacht! Total krass, oder?

Im Interview erklärte Crytek-Producer Christopher Natsuume, dass er Gerüchte über nichtmenschliche Gegner weder bestätigen, noch leugnen kann. In einem auf der offiziellen Webseite veröffentlichten Bild haben wir jedoch etwas Interessantes entdeckt. Für das normale, menschliche Auge kaum sichtbar, entpuppt sich ein brauner Fleck bei entsprechender Vergrößerung als ... ähh ... Dings. Könnte ein Roboter oder auch ein Mutant mit Riesenklauen sein. Auf jeden Fall ist es der Beweis, dass man nicht nur gegen Humanoide kämpfen wird. PC ACTION – einfach mehr wissen!



Was genau ist das für ein Vieh? Ein Gorilla-Mutant? Oder gar ein Rapper?

Video entsprungen sein (wobei solche Szenen auf Bali momentan gar nicht so unüblich sind). Sie schleichen unauffällig hinter zwei Blechfässer und setzen diese mit einem Schubs in Bewegung. Die Dinger rollen bergab und plätten zwei feindliche Söldner. Der Rest der Truppe schwärmt aus und scheint Sie umkreisen zu wollen. Das spricht für die gute künstliche Intelligenz. Im richtigen Moment werfen Sie eine Handgranate und sehen zu, wie drei Polygonkörper physikalisch korrekt durch die Luft geschleudert werden. Dass die Explosion sogar einen kleinen Krater in den Boden reißt, ist eines von vielen Details, die diesen Titel so liebenswert machen.

GLEITZEIT

Wie wäre es jetzt mit einer Flugeinlage? Kein Problem! Eine Sekunde später schweben Sie mit dem Paraglider lockerflockig über der Insel und direkt ins nächste Unglück. Denn es wartet ein bewaffneter Hubschrauber auf Sie und nimmt Ihren Gleiter unter Beschuss. Sie stürzen ab, tauchen Richtung Ufer und merken, wie schön die Unterwasserwelt mit ihren Fischen und bunten Gewächsen ist. Blöderweise ist Ihnen der Heli noch immer auf den Fersen. Während Sie dessen Kreuzfeuer ausweichen, entdecken Sie ein stationäres MG. Per F-Taste nehmen Sie hinter dem dicken Ding Platz, um den Spieß umzudrehen. Ihr fliegender Peiniger bekommt eine Dauerfeuer-Bestrafung aus der Hölle spendiert und vergeht in einer dicken Explosion. Mahlzeit!

DER ZWEI-LEVELS-SCHOCK

Klingt das nicht unglaublich? Dabei beschreibt der vorige Abschnitt gerade einmal fünf Minuten aus dem Spiel. In dieser Zeit erleben Sie mehr, als in manch anderen Titeln insgesamt geboten ist! Bei unserer Zwei-Levels-Version durften wir zusätzlich Boote und Geländewagen steuern und sogar das Munitions-Depot eines feindlichen Camps in die Luft jagen. Richtig spaßig war auch die Infiltration eines Höhlen-Komplexes, der vor Söldnern nur so wimmelte und die wohl coolsten Licht- und Schatten-Effekte der Spielgeschichte zeigte. Ein seltsames Bild bot sich hier Ahmet Iscitürks Kollegen. Die mussten mit ansehen, wie er im Spiel minutenlang vor einer Höhlenwand stand und seine virtuelle Taschenlampe an- und ausknipste. „Als ich ein Kind war, sperrte man mich ich oft wochenlang in ein Kellergewölbe. Ich bin also wie Boris Becker ein Experte für dunkle Löcher. Dieses hier, meine Herren, sieht wirklich verdammt echt aus!" Auch wenn das nach einem Fall für den Psychiater klingt, eins steht fest, *Far Cry* ist ein grafisches Brett sondergleichen und was noch besser ist: Es spielt sich auch gut! Ja, manchmal kann das Leben eines Redakteurs schön sein.

AHMET ISCITÜRK

FAR CRY

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Crytek
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	November
VERGLEICHBAR:	Chrome, Halo
INTERNET:	www.crytek.com

KOMMENTAR



AHMET ISCITÜRK

Dieses Spiel ist wie ich! Aber wirklich bis ins Detail! Auch ich wurde von Türken gezeugt, sehe atemberaubend gut aus, bin knackig schwer und überaus intelligent. Der einzige Unterschied ist, dass ich keine schlauen Gegner oder Kollegen bieten kann. Wenn das fertige Produkt genauso geil wird, verdrängt dessen Veröffentlichung sogar den Mauer-Wiederaufbau und das Redeverbot für Frauen von der Spitze meiner Wunschliste 2003! Allerdings glaube ich nicht an eine Veröffentlichung im November diesen Jahres. Vor 2004 geht da garantiert nichts.

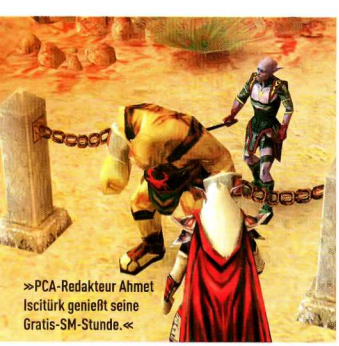
Frisch, frosch, fröhlich, frei!

Wollten Sie Warcraft 3 oder Age of Mythology schon immer mal in der Everquest-Welt spielen? Dann bekommen Sie in LORDS OF EVERQUEST die Gelegenheit.



»Kermit: Endlich Miss Piggy entronnen.«

Online-Rollenspieler kommen seit Jahren in den Genuss der *Everquest*-Welt Norrath. Die reiche Geschichte dieses Universums ist voll gepackt mit Konflikten und Kriegen, doch bislang war keine dieser Schlachten in einem Strategical spielbar. Das ändert sich mit *Lords of Everquest*. Zeitlich 10.000 Jahre vor dem Online-Rollenspiel angesiedelt, übernehmen Sie eine von drei Parteien und entfesseln einen gewaltigen Krieg.



»PCA-Redakteur Ahmet Iscitürk genießt seine Gratis-SM-Stunde.«

HELDEN SPIELEN EINE WICHTIGE ROLLE

Warcraft 3- und *Age of Mythology*-Fans fühlen sich gleich heimisch. *Lords of Everquest* spielt sich wie andere Genre-Vertreter. Zunächst wählen Sie eine der drei Fraktionen: Shadowrealm, Dawn Brotherhood oder Eldar Alliance. Sie errichten eine Basis, bilden Kämpfer aus und schicken diese in die Schlacht. Das Spiel hätte jedoch seinen Namen nicht verdient, wenn es keine Helden geben würde, Lords genannt. Die nehmen einen wichtigen Platz ein. 15 dieser besonderen Einheiten bietet der Titel, jede mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Der Nekromant Lord Skass beispielsweise beschwört Untote, der froschartige Lord Gult heilt verwundete Krieger. Aufträge bilden ebenfalls ein wichtiges Element. Je nach Fraktionszugehörigkeit und Held kriegen Sie andere Missionen. Jede Einheit erhält durch Kämpfe Erfahrungspunkte. Haben Sie genug gesammelt, steigen Sie in eine Stufe auf und erhalten mehr Lebensenergie und spezielle Fähigkeiten. Somit sind nicht nur die Helden maßgeblich für den Erfolg – letztendlich können Sie jede Einheit ins nächste Szenario übernehmen. Außer dem Einzelspieler-Modus, der laut Entwickler über 75 Stunden Spielspaß bieten soll, steht ein Mehrspieler-Modus bereit. Bis zu zwölf Spieler treten dabei auf gigantischen Karten gegeneinander an. Grafisch macht *Lords of Everquest* einen guten Eindruck. Aber vor allem die orchestrale Musik trägt einen Großteil zur gelungenen Atmosphäre bei. Allerdings hätten es ruhig ein wenig mehr Genre-Neuerungen sein dürfen. Zudem müssen die Entwickler an der Performance arbeiten, da die langen Ladezeiten momentan noch die letzten Nerven rauben.

ANDREAS BERTITS

AUF DVD

DEMO

LORDS OF EVERQUEST

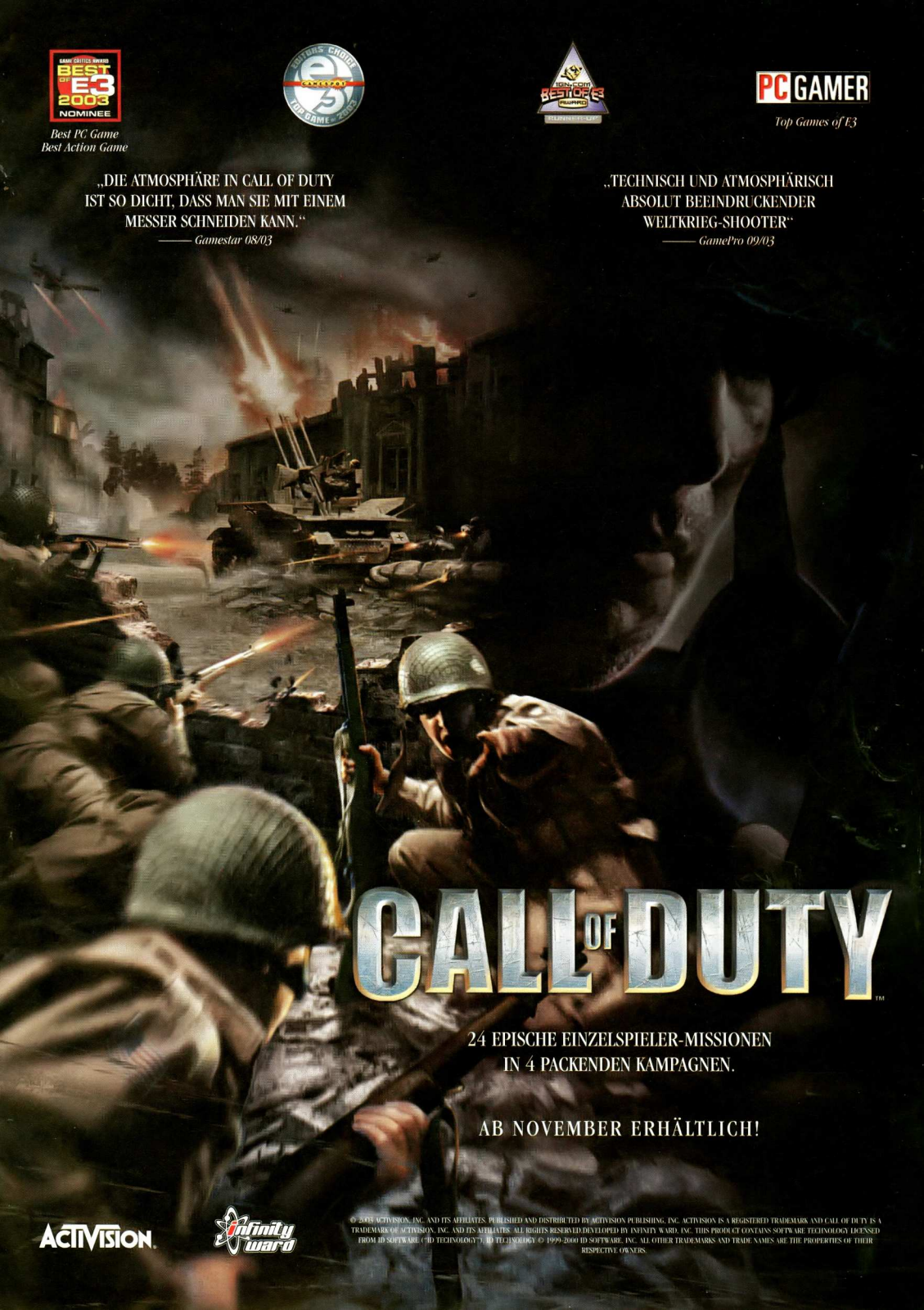
GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Rapid Eye/Sony Online Entertainment/Ubi Soft
FERTIG ZU:	85%
ERSCHEINT:	4. Dezember
VERGLEICHBAR:	Warcraft 3, Age of Mythology
INTERNET:	http://lordsofeverquest.station.sony.com

KOMMENTAR



ANDREAS BERTITS

Lords of Everquest soll an den Erfolg von *Warcraft 3* und Konsorten anknüpfen. Mit etwas Feinarbeit könnte dies gelingen. Die Geschichte ist spannend und auch die Stimmung passt – dank der sehr guten Musik. Dennoch: Der Titel bot in unserer Vorabversion kaum Unterschiede zu anderen Echtzeitstrategiespielen. Die wenigen frischeren Ideen, zum Beispiel dass der Spieler Einheiten ins nächste Szenario übernehmen darf, reichen für meinen Geschmack noch nicht.


GAME CRITICS AWARD
BEST OF E3 2003
NOMINEE
Best PC Game
Best Action Game
EDITORS CHOICE
GAMESPOT
E3
TOP GAME - 2003
IGN.COM
BEST OF E3
AWARD
RUNNER-UP
PC GAMER
Top Games of E3
„DIE ATMOSPHÄRE IN CALL OF DUTY IST SO DICHT, DASS MAN SIE MIT EINEM MESSER SCHNEIDEN KANN.“
—— Gamestar 08/03
„TECHNISCH UND ATMOSPHÄRISCH ABSOLUT BEEINDRUCKENDER WELTKRIEG-SHOOTER“
—— GamePro 09/03
CALL OF DUTY™
24 EPISCHE EINZELSPIELER-MISSIONEN
IN 4 PACKENDEN KAMPAGNEN.
AB NOVEMBER ERHÄLTLICH!
ACTIVISION
infinity ward
© 2003 ACTIVISION, INC. AND ITS AFFILIATES. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY ACTIVISION PUBLISHING, INC. ACTIVISION IS A REGISTERED TRADEMARK AND CALL OF DUTY IS A TRADEMARK OF ACTIVISION, INC. AND ITS AFFILIATES. ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED BY INFINITY WARD, INC. THIS PRODUCT CONTAINS SOFTWARE TECHNOLOGY LICENSED FROM ID SOFTWARE (“ID TECHNOLOGY”). ID TECHNOLOGY © 1999-2000 ID SOFTWARE, INC. ALL OTHER TRADEMARKS AND TRADE NAMES ARE THE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.



» Phantom der Oper: Neuauflage. «



Kein Traum von einem Raum: die Innen-Levels schauen nicht sondertlich spannend aus.



» Turkmenistan Airlines: Sichere Landung in Bagdad. «

Mit dem Zweiten sieht man besser!

In TERMINATOR 3 gibt's mehr als nur die Faust aufs Auge: Maschinengewehre, Plasmakanonen, Raketen und Fahrzeuge bis zum Abwinken.

Hasta la Vista, Baby! Am 13. November feiert Arnold Schwarzenegger mal wieder eine Premiere. Und zwar die von *Terminator 3 - Krieg der Maschinen*, dem ersten Auftritt des frisch gebackenen Gouvernators auf dem PC! Der Ego-Shooter ist an den gleichnamigen Kinofilm angelehnt und bietet neben authentischen Schauplätzen und Charakteren des Leinwandabenteuers sechs Minuten exklusives Filmmaterial.

SO EIN BLECH ABER AUCH!

Im Mittelpunkt von *Krieg der Maschinen* steht die Auseinandersetzung der SkyNet-Terminatoren gegen die TechCom-Gruppen. Ob Sie im metallischen Endoskelett eines Kampfroboters oder auf Seiten der Menschheit in die blecherne Schlacht ziehen, bleibt Ihnen überlassen. Die Terminatoren spüren durch ihre optischen Sensoren selbst gut getarnte Gegner mühelos auf. Dafür können sich die Kampfroboter im Gegensatz zur Tech-Com-Armee während einer Mission nicht regenerieren. Neben der zehn Levels starken Einzelspieler-Kampagne soll es einen Mehrspielermodus für bis zu 32 Kontrahenten geben. Hier kämpfen Sie wie bei *Battlefield 1942* & Co. in größeren Teams gegeneinander.

BALLERN WIE ARNIE!

In beiden Spielmodi nutzen Sie eine Reihe gepanzerter und bewaffneter Vehikel – darunter die aus dem Film bekannten Transporter mit Maschinengewehren und Raketen. Aber auch das Arsenal an Handfeuerwaffen ist beachtlich und reicht von Arnies Desert-Eagle-Wumme bis zu durchschlagskräftigen Plasmagewehren und -kanonen. Grafisch ist *T3* nicht gerade allererste Sacher-Torte und kann mit Leckerbissen à la *Max Payne 2* und *Unreal 2* nicht mithalten. Sollte das Spielerlebnis aber auch nur annähernd so actionbeladen und unterhaltsam wie die Kinovorlage geraten, sehen wir darüber gerne hinweg.

CHRISTIAN SAUERTEIG

TERMINATOR 3

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Paradigm Ent. / Atari
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	13. November 2003
VERGLEICHBAR:	Unreal 2, Halo
INTERNET:	www.t3war.com

KOMMENTAR



CHRISTIAN SAUERTEIG

Eine spielbare Beta-Version rückten die Entwickler im Vorfeld nicht raus – hier wird doch nicht etwa die nächste Lizenzgurke eines Hollywood-Hits gezüchtet? Hoffentlich nicht, denn *Krieg der Maschinen* bietet neben der Einzelspieler-Kampagne einen äußerst interessanten Mehrspielermodus, der sich vor vergleichbaren Titeln keinesfalls verstecken braucht.

Ihr BEMI Partner in Ihrer Nähe

PLZ 0... BIGLINE Computer D-01069 Dresden-Südvorstadt-Ost Tel.: 0351-4716271 • Bekas Computer D-01904 Neukirch Tel.: 035951/31656 • Computertechnik & Mediaservice D-02977 Hoyerswerda Tel.:03571-606213 • Richter EDV-Systeme D-03185 Peitz Tel.: 035601/30968 - NetKom GmbH - Netze & Kommunikationssysteme D-04720 Großweitzschen Tel.: 03431/ 589-0 • CHD Computer Hans Donaubauer D-04774 Dahlen Tel.: 034361/826-0 • C+C GmbH Computer + Communication D-04924 Bad Liebenwerda Tel.: 035341/629-0 • JOS Computertechnik D-06311 Helbra Tel.: 034772/33280 • CSS Naumburg D-06618 Naumburg Tel.: 03445/ 750245 • Computerspezialist Frank Linse D-07407 Rudolstadt Tel.: 03672/ 353453 • Musik Computer& Telekommunikation D-09356 St. Egidien Tel.: 03720-484202 PLZ 1.... Indat GmbH D-10707 Berlin Wilmersdorf Tel.: 030/ 8933393 • Büro Express GmbH D-10713 Berlin Tel.: 030/86399005 • IQ! Data Schedlinsky D-12279 Berlin Tel.: 030/723 25 855 • UB-Computer 110 GmbH D-13409 Berlin Tel.: 030/4961043 • APPA Computer-Netzwerke-Beratung D-13595 Berlin-Spandau Tel.: 030/36282130 • G.f.A Computer-shop Belzig D-14806 Belzig Tel.: 033841/33589 • DG-Networx International D-15517 Fürstenwalde Tel.: 01908/148734 • PSA Gotthun D-17207 Gotthun Tel.: 039931 / 52288 PLZ 2.... Nimse Elektroniksysteme D-21706 Drochtersen Tel.: 04143/911460 • Gewecke Computertechnik D-21391 Reppenstedt Tel.: 04131/61768 • Hebrock & Proß Computer GmbH D-22041 Hamburg Tel.: 040/6571023 - Hebrock & Proß Computer GmbH D 22549 Hamburg Tel.: 040/8316046 • JETEC Computer & Hardware D-24768 Rendsburg Tel.: 04331-3338012 • Computer Shop Dübbelde D-24229 Schwedeneck Tel.: 04308-183160 • IT&PC Service Sven Petschow D-25746 Heide Tel.: 04818889301 • ASSD OHG D-25917 Leck Tel.: 04662/5695 • PC Service Sylt D-25980 Tinnum/Sylt Ost Tel.: 0171-4044249 - Netzwerk und Computerservice Wieland Noack NCSN D-26384 Wilhelmshaven Tel.: 04421-202794 • PC-SATZ4 D-26316 Tel.: 04451/807097 • Ing.Büro Michael Au D-26388 Wilhelmshaven Tel.: 04421/53943 • RUBI Elektronik D-26506 Norden Tel.: 04931/ 13696 - Andreas Barsch D-26639 Wiesmoor Tel.: 04944/ 912333 • Dierking Computer D-28790 Schwanewede Tel.: 0421/8368909 • W+W Hard-& Software D-29313 Hambühren Tel.: 05084/40051 PLZ 3.... Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbemer OHG D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/461056 • PEGOCOM Elektronik-Handel D-30952 Ronnenberg Tel.: 05109/5153-74 - Korklau Computer D-32257 Bunde Tel.: 05223/ 687102 • Deichsel Jürgen D-33106 Paderborn Tel.: 05254-807 802 • LOGOsoft D-33332 Gütersloh Tel.: 05241 / 53 12 38 • www.hartepreise.de D-33604 Bielefeld Tel.: 0521/7858466 - Sunbuy Shop u. Service D-34117 Kassel Tel.:0561/9701072 • Bemi Computer KA GmbH D-34127 Kassel Tel.: 0561/80759-0 • Innovation 2000 Handelsagentur D-34466 Wolfhagen Tel.: 0700/46602000 • Computer Buchenau GmbH D-34576 Homberg (Efze) Tel.: 05681/4040 • VCB Computer D-36208 Wildeck Hönebach Tel.: 06678/1536 • RSK Röder System Kommunikation GbR D-36367 Wartenberg Tel.: 06648/3213 • Comex Computer D-39179 Barleben Tel.: 039203/61007 PLZ 4.... Feld edv GmbH D-40489 Düsseldorf Tel.: 0203/74 99 99 • ADAMS D-41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/9801-0 • Digital Universe 2000 D-41334 Nettetal Tel.: 02153/405880 • Alpasoft Systems D-41747 Viersen Tel.: 02162/560599 • Pearl Computer GmbH& CoKG D-41238 Mönchen-gladbach Tel.: 02166-911870 • KAWAK-Elektronic D-44894 Bochum Tel.: 02342/63412 • Computeru. Büro Marita Brüggemann D-46284 Dorsten Tel.: 02362/76497 - cerTronic D-45897 Gelsenkirchen Tel.: 0209/9582112 • SVD Webdesign Gbr. D 47495 Rheinberg Tel.: 02802/989298 • M.O.D.E.R.N. Media GmbH D-48282 Emsdetten Tel.: 02572/ 959580 • Oelrich Informationstechnik D-49074 Osnabrück Tel.: 0541/2022700 • SUNPC D-49324 Melle Tel.: 05422/928822 • Düveling Bruno Telekommunikation D 49626 Bippen Tel.: 05435/5061 • Softnet EDV-Beratung GmbH D-49809 Lingen Tel.: 0591/8150600 PLZ 5.... Abtron Computer Systems D-51709 Marienheide Tel.: 02264-286487 • BCS-Computer Bohrer Computer Service D-52379 Langeweihe Tel.: 02423/ 901033 • Fox-netcenter GmbH D-52525 Heinsberg Tel.: 02452-159118 PLZ 6.... Heinz Derlet Hard- und Software D-61184 Karben Tel.: 06039/8143 • Computer Sven Kloé D-63073 Offenbach Tel.: 069-83008990 • Ernst Computer Studio D-63450 Hanau Tel.: 06181/28609 • Comega D-63697 Hirzenhain Tel.: 06045/983199 • FRAGWARE Andreas Sertel IT Service&Vertrieb D-66482 Zweibrücken www.fragware.de • ANC Computersystems D-69123 Heidelberg Tel.: 06221/831338 PLZ 7.... LuGIS-IT D-71083 Herrenberg Tel.: 07032/952241 • Kuhn Computer D-72108 Rottenburg Tel.: 07472/ 919899 • HS-EDV Vertrieb GmbH D-73240 Wendlingen Tel.: 07024/ 5019020 • Computertechnik Bankert D-74613 Öhringen Tel.: 01805/651700 • Kalypso Datentechnik D 74838 Limbach Tel.: 06287/91011 • Opti Systems Computer GmbH D-76187 Karlsruhe Tel.: 0721/562073 • ABC Arnold Blass Communikationstechnik Vertrieb GmbH D-76547 Sinzheim Tel.: 07221/58350 • SC Computer D-78120 Furtwangen Tel.: 07723/914718 PLZ 8.... IC-Computer D-80336 München Tel.:089/ 55028660 • MSV Michael Stömer Vertriebsbüro D-81247 München Tel.: 089 / 18932540 - WWW.COMPUTERFUNKE.DE D-81737 München Tel.: 089/ 43640410 • NS Computershop D-82178 Puchheim Tel.: 089/ 89020267 • ENROM Consulting D-82205 Gilching Tel.: 08105/773252 • VerCom GbR D-82380 Peißenberg Tel.: 08803/ 9482 • XEON-Trade D-83064 Raubling Tel.: 08035/909278 • HKI Büromaschinen & Computer GmbH D-83308 Trostberg Tel.: 08621/5514 • Rupertigau Bürosysteme Angerer GmbH D-83435 Bad Reichenhall Tel.: 08651/3016 • CONTROL Computer Service GmbH D-83512 Wasserburg Tel.: 08071/924900 • B.C.D. Vertriebs GmbH D-84489 Burghausen Tel.: 08677/88070 • Spinnler EDV-Management D-85080 Gaimersheim Tel.: 08458/ 342960 • Weber Computer & Kommunikation D-85296 Rohrbach/Fahlenbach Tel.: 08442/7425 • Computer Durmaz D-85354 Freising Tel.: 08161/ 883348 • Bürobedarf Beck D-85368 Moosburg Tel.: 08761/2540 • PC and More GmbH D-85435 Erding Tel.: 08762/9885 • Personal Computer und mehr ESW D-85664 Hohenlinden Tel.: 08124/527583 • Elektronik Dürr D-86653 Monheim Tel.: 09091/ 907156 - Bürotechnik Schuster D-86720 Nördlingen Tel.: 09081/ 2976-12 • AMS Computer D-87541 Bad Hindelang Tel.:08324/952409 • Hoffmann + Fritsche Computertechnik GmbH D-87700 Memmingen Tel.: 08331/ 495642 • Elektro Bachtler D-88441 Staffiangen Tel.: 07357/1873 PLZ 9.... Schick EDV-Systeme GmbH D-91154 Roth Tel.: 09171/9686-0 • Elektro Fuchs GbR D-91550 Dinkels-bühl Tel.: 09851/8524 • EDV - Beratung Weißenburg D-91781 Weißenburg Tel.: 09141/87700 • IDV Hard- u. Software GmbH D-92355 Velburg Tel.: 09182/931700 • SATEX-Com D-93073 Neutraubling Tel.: 09401/ 913339 • hb Computer-systeme D-93128 Regenstauf Tel.: 09402/500085 - Hörig Computersysteme D-94227 Zwiesel Tel.: 09922/80472 - Fritz KG Bürotechnik & Büroeinrichtung D-94234 Viechtach Tel.: 09942/ 9447-0 CONSTAR D-94315 Straubing Tel.: 09421/598665 • Bürotechnik Weiser (Edgicam) D-94447 Plattling Tel.: 09931/5356 • Bonan Com Tech D-94474 Vilshofen Tel.: 08549/971903 • Computer Kohlhofer D-94542 Haarbach Tel.: 08535/919930 • EUE IT SERVICES D-97080 Würzburg Tel.: 0931/2302230 • GRW electronic 2000 Vertriebs GmbH (Filiale) D-95100 Selb Tel.: 09287/ 91283 • GRW electronic 2000 Vertriebs GmbH D-85213 Münchberg Tel.: 09251/ 8038 • EW-Computer D-97633 Großbardorf Tel.: 09766/9208 • Elektro-Schreiberung D-98597 Fambach Tel.: 036948/21067 • Computer & Service Center Ilmenau D-98693 Ilmenau Tel.: 03677-859135

Preise zum geniessen!

BEMI

first in service

euratio computers



BEMI Spezial AMD

AMD Athlon™ XP 3000+ Prozessor

Euratio BEMI Spezial: Midi Tower ATX · AMD Athlon™ XP 3000+ Prozessor · NVIDIA GeForce FX 5600 TV-Out DVI 128MB DDR · 512MB DDR-RAM (PC-400) · 120GB HDD · FDD 3,5" · DVD 16x/48x · CDRW 52/24/52x · Sound 6 Ch. Audio o.B. · LAN, 3x USB2.0 · Tastatur mit Maus, Microsoft® Windows® XP Home Edition · DVD Player · CD-RW Software **24 Monate Pick-Up-Service**

AMD Athlon XP

Microsoft Windows XP Home Edition

NVIDIA GeForce FX Hardware
mit diesem Logo garantiert atemberaubende Kinoeffekte bei maximaler Geschwindigkeit

Eureka empfiehlt Microsoft® Windows® XP

Microsoft® Windows® XP Home Edition
entfesselt völlig neue, einzigartige Erlebnisse mit dem PC und im Internet. Konsequent für die Anforderungen privater Nutzer optimiert.

999.-€

PixelView Geforce FX5200 Personal Cinema

DVDs betrachten · Musik hören · TV sehen · Videos bearbeiten und noch vieles mehr!

Nvidia NVDVD - DVD, VCD, CD, SVCD Der neue Player von NVIDIA ist mehr als nur ein DVD-Player. Er spielt auch MP3 und andere Multimediadateien problemlos ab. - WinDVR - Videorekorder im PC: WinDVR 2 erweitert den PC zum Videorekorder - UleadR VideoStudio - eine komplette Videobearbeitungs-Software - UleadR DVD MovieFactory - Film Brennerei macht das Erstellen und Brennen von Filmen auf VCD, SVCD oder DVD besonders leicht, bietet hochwertige Bildergebnisse und professionelle Bildschirmmenüs.



128MB DDR-RAM • VIO • Nicam • RC

179.-€

BenQ TFT 17" FP767

- **Reaktionszeit 16 ms**
- Kontrast 500:1
- Helligkeit: 260 cd/m2
- integrierte Lautsprecher



Testsieger bei diversen Tests

449.-€



Jetzt bei Ihrem BEMI Partner vor Ort: **Computer Easy kostenlos***

*Diese Aktion ist auf 100 Hefte pro Standort begrenzt!

Finanzierung & Leasing

Zahlen Sie nicht sofort, sondern finanzieren Sie Ihren Computer, den neuen Monitor oder die neue Highend-Grafikkarte. Fragen Sie Ihren BEMI-Partner vor Ort nach günstigen Finanzierungs- und Leasingangeboten

Eigene Werkstatt

Lassen Sie Ihren PC aufrüsten. Mehr Leistung, bessere Grafik oder mehr Speicherplatz – die Gründe einen PC aufzurüsten sind vielseitig. Fragen Sie uns, was Ihren PC verbessern würde. Wir sorgen für den schnellen und professionellen Einbau.

Beste Qualität

Wir legen bei der Auswahl der Produkte großen Wert auf gute Qualität, zuverlässige Lieferanten und intelligente Preise. Bei uns erhalten Sie Qualität zu fairen Preisen. Sie lange Freude haben werden.

Clever Schenken

Bei der Suche nach dem passenden Geschenk sollten Sie bei uns vorbei schauen. Wir stellen Ihnen individuelle Geschenkgutscheine für jede Gelegenheit aus. Und es gibt 1000x andere Möglichkeiten etwas zu verschenken

Vor-Ort-Service

Sie haben ein Problem mit Ihrem PC, aber keine Zeit zu uns zu kommen? Dann kommen wir gerne zu Ihnen. Nutzen Sie einfach unseren Vor-Ort-Service. Wir beheben Probleme möglichst an Ort und Stelle – egal von welchem Hersteller.

PC nach Maß

Wir stellen Ihnen Ihren PC individuell nach Ihren Ansprüchen zusammen. Bei uns erhalten Sie genau das Gerät, das Sie benötigen – sei es für Spiele, das Büro, das Home-Office, Grafikbearbeitung oder vieles mehr. Fragen Sie uns!

EC-Karte

Haben Sie auch keine Lust mit einem Bündel Geldscheine durch die Stadt zu laufen? Wir auch nicht! Zahlen Sie Ihre Einkäufe bequem mit der EC-Karte.

Garantierte Garantie

12 Monate Garantie oder 24 Monate Gewährleistung sind Ihnen zu wenig? Dann verlängern Sie Ihre Garantiezeit individuell bis zu 60 Monaten. Alle Reparaturen sind dann abgedeckt. Wir bieten Ihnen auch einen Vor-Ort Service an. Informieren Sie sich.

AMD, the AMD Arrow Logo, AMD Athlon™ and combinations thereof, the Powered by DDR Memory Logo and QuantiSpeed are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.

Günstige Einkaufspreise, erfolgreiches Marketing, zahlreiche Sonderaktionen und eine starke Gemeinschaft. Das sind nur einige Vorteile, von denen Sie als BEMI Partner profitieren. Informieren Sie sich noch heute unter www.bemi.de über unsere Leistungen und schließen Sie sich der BEMI an.

- Offizielles Spiel zu den *HdR*-Kinofilmen
- Authentische Schlachten, Helden, Monster
- Ca. 30 Missionen in 2 Kampagnen
- Wahlweise gute oder böse Seite spielbar
- Mehrspieler-Unterstützung



Der Rüssel zum Erfolg!

Der Generalstab des Command&Conquer-Teams setzt sich auf Dickhäutern nach Mittelerde ab. Ergebnis: Nächstes Jahr kommandieren Sie selbst die epischen Schlachten aus DER HERR DER RINGE.

AUF DVD
VIDEO

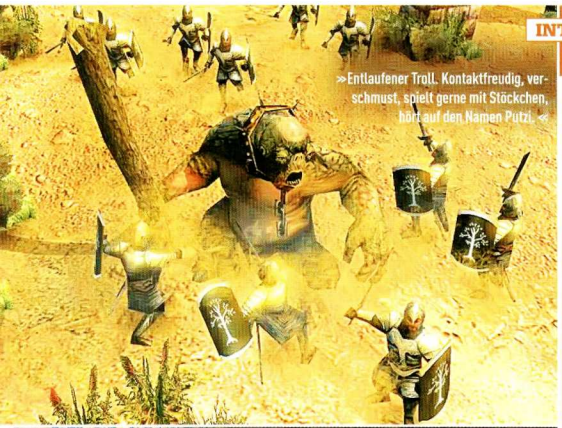
Woran denken Sie, wenn Sie sich an die *Der Herr der Ringe*-Filme von Peter Jackson erinnern? Wer jetzt „An herzige Hobbit-Harmonie im Auenland" sagt, der bekommt gleich sein Abo entzogen. Die richtige Antwort lautet: „An epische Massenschlachten mit fantastischen Monstern, übermächtigen Helden und unzähligen Einheiten". Meint zumindest die Strategiespiel-Abteilung von Electronic Arts in Los Angeles. Die Damen und Herren, welche zuletzt mit *C&C Generäle* die Charts eroberten, veranstalten jetzt *Die Schlacht um Mittelerde*. Wir haben vor Ort einen Blick auf das offizielle Echtzeitstrategie-Spiel zur Filmtrilogie riskiert.

FILM-FELDHERREN

Katapulte schießen das Mauerwerk in Stücke, mächtige Trolle schieben Belagerungstürme heran, Hunderte von Orks stürmen die Zinnen – von Helms Klamm bis Minas Tirith erwarten Sie die „Greatest Hits" der Filmtrilogie-Kämpfe. Die Handlung der rund 15 Missionen umfassenden Kampagne hält sich eng an Story und Einheiten der Vorlage. Einige Schlachten, die in den Filmen nur am Rande vorkommen, würdigt das Spiel ausführlicher. Je nach Schauplatz erobern Sie mal mit, mal ohne Basisbau. Der Kampf durch die Minen von Moria aus *Die Gefolgschaft* ist ein Beispiel für eine Mission, in der Sie mit einer fest vorgegebenen Anzahl von Spielfiguren auskommen müssen. Mit Rohstoffen will man im Hinblick auf die Einsteigerfreundlichkeit eher sparsam umgehen. Mehr als zwei Ressourcen pro Seite sind in einer Mission nicht geplant. Bei einer Belagerung wäre für die Angreifer zum Beispiel Holz wichtig, während die Verteidiger vor allem auf ausreichend Nahrung achten müssen.

TOD DEN HOBBITS

Für böse Buben planen die Designer außerdem eine Mordor-Kampagne. In deren 15 Missionen wechseln Sie nicht einfach nur die Seite, die Story nimmt auch einen alternativen Verlauf: „Was würde passieren, wenn die Mächte des Bösen die Welt erobern würden?", fragt uns Executive Producer Mark Skaggs und setzt dabei sein schurkigstes Grinsen auf. Das Auenland der Hobbits: erobert, geplündert, gebrandschatzt. Der eine Ring: auf einem Ehrenplatz in Saurons Schmuckschatulle liegend, gleich neben Muttis Lieblingsbrosche. Die Idee ist genial, allerdings muss der Lizenzgeber New Line Cinema noch die Details dieser bösen Geschichtsschreibung absegnen.



»Entlaufener Troll. Kontaktfreudig, verschmust, spielt gerne mit Stöckchen, hört auf den Namen Putzi.«

INTERVIEW

„WIR HABEN VIEL VOM DRITTEN FILM GESEHEN."

Nach *C&C Generäle* marschiert Mark Skaggs Richtung Mittelerde. Der verdiente EA-Offizier leitet als Executive Producer die neue Strategiespiel-Operation *Die Schlacht um Mittelerde*.

PC ACTION Wie eng sind die Grenzen der vorgegebenen Spielwelt?

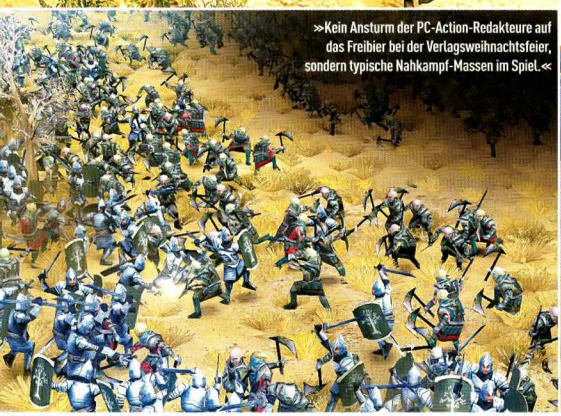
SKAGGS: Innerhalb der Welt haben wir durchaus etwas Flexibilität, um Einheiten für jede Seite zu erfinden: zum Beispiel Bogenschützen, denn man sieht sie ständig in den Filmen.

PC ACTION Wie läuft die Zusammenarbeit mit den Filmemachern?

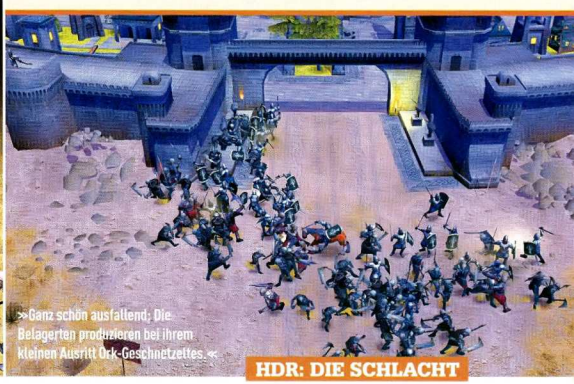
SKAGGS: Letzten Juni konnten wir in Neuseeland mit allen Filmleuten reden. Wir haben viel vom dritten Film und vom Visualisierungs-Prozess gesehen und sprachen mit den Experten. Die Filmleute müssen unsere Sachen absegnen, aber sie haben auch viel Verständnis dafür, dass wir Spiele machen und unsere eigenen Ansichten haben, was für ein Spiel gut ist.



Mark Skaggs lässt die Generäle-Panzer erst mal stehen, um mit Zwergen und Zauberern zu spielen.



»Kein Ansturm der PC-Action-Redakteure auf das Freibier bei der Verlagsweihnachtsfeier, sondern typische Nahkampf-Massen im Spiel.«



»Ganz schön ausfallend: Die Belagerten produzieren bei ihrem kleinen Ausritt Ork-Geschnetzeltes.«

100 ORKS UND EIN BEFEHL

Um „Hunderte von Einheiten" gleichzeitig auf den Bildschirm zu bringen, wird die *Generäle*-Engine fleißig umprogrammiert. Alle Spielfiguren sollen dennoch aussehen „wie im Film". Selbst als wir den Einheiten beim Zoomen äußerst nahe kommen, sehen die Polygon-Truppen realistisch gut aus – die Nahaufnahme-Screenshots auf diesen Seiten stammen wohlgemerkt direkt aus dem Spiel.

GEHT MIR AUF DEN RÜSSEL

Um den Nahkampf-Schlagabtausch der Infanterie-Massen kümmern Sie sich nur relativ wenig: Gruppe wählen, auf den Feind klicken, fertig. Das Hauen und Stechen simuliert die Engine, während Sie Ihre Aufmerksamkeit auf den spielentscheidenden Einsatz von Spezialeinheiten konzentrieren. Auf der Mordor-Seite erwarten Sie etwa Trolle (können Bäume ausreißen und als Waffe schwingen), Olifanten (die Riesenrüssler transportieren Bogenschützen) oder Nazgul (Ringgeister mit fliegendem Untersatz). Die gute Seite hat auch ihre fantastischen Wesen (wir sahen bereits einen aus der Baumschule entlaufenen Ent in Aktion) und zudem prominentere Helden wie Gandalf oder Aragorn. Ähnlich wie in *Warcraft 3* erreichen Heroen im Spielverlauf höhere Erfahrungslevels und lernen neue Fähigkeiten. Damit enden aber die Ähnlichkeiten, attributsteigernde Fundsachen oder Inventare sind nicht geplant.

EWIGE TREUE ZUR VORLAGE

Mark Skaggs betont, dass die Treue zur Vorlage oberste Priorität hat: „Wir machen ein *Herr der Ringe*-Strategiespiel, aber nicht ein *Command & Conquer* mit *HdR*-Charakteren. Wo immer die klassische Echtzeitstrategie-Spielstruktur nicht mit der Filmvorlage funktioniert, werden wir sie ändern." Das kann zum Beispiel bedeuten, dass es auf der guten Seite mehr Helden gibt als in Mordor. Bleibt abzuwarten, wie die Designer die Spielbalance im Hinblick auf den fest eingeplanten Mehrspieler-Teil hinkriegen. Wenig Zweifel gibt's an der Qualität der Film-Atmosphäre. Schon in diesem frühen Stadium sehen die Massenschlachten atemberaubend und authentisch aus. Die Grafiker verwenden Vorlagen und Modelle aus der Filmentwicklung. Das Resultat: keine quietschbunte Cartoon-Fantasy-Spielwelt, sondern der erdig-realistische Look der Leinwand-Vorlage.

HEINRICH LENHARDT

HDR: DIE SCHLACHT

GENRE: Echtzeitstrategie-Spiel
ENTWICKLER: EALA/Electronic Arts
FERTIG ZU: 40 %
ERSCHEINT: 3. Quartal 2004
VERGLEICHBAR: C&C Generäle, War of the Rings
INTERNET: www.lotr.ea.com

KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT



Just als sich unsere Strategie-Fraktion fragte, worauf man sich im Kalenderjahr 2004 überhaupt freuen soll, sorgte die Enthüllung aus Mittelerde für Speichelfluss. Wir reden hier schließlich nicht von irgendwelchem Lizenz-Klimbim. Für die spielerische Qualität sind die Leute zuständig, welche die *C&C*-Serie aus ihrer *Tiberium*-Talsohle führten. Und neben *Warcraft 3* ist noch Platz im Genre; statt knuffig anmutender Fantasy-Taktik bietet *Die Schlacht um Mittelerde* monumentale Kloppereien im authentischen Film-Look. Wenn das nichts wird, fresse ich Gandalfs Hut.

Schlacht feste!

Bei AGAINST ROME führen Sie einen stolzen Barbarenstamm, um den Römern eins auf den Helm zu geben.



» Typisch deutsche Marotte: Jägerzaun. «

Im Echtzeitstrategiespiel *Against Rome* übernehmen Sie die Rolle eines Barbaren-Häuptlings, der mit seinem Stamm Rache an den römischen Invasoren nehmen will. Da sich das Geschehen über mehr als 200 Jahre erstreckt, wechselt die Hauptfigur im Lauf der Geschichte. An besonderen Zweigstellen können Sie gar entscheiden, für einen anderen Stamm zu kämpfen. Außer den Germanen stehen die Kelten und die bösartigen Hunnen zur Wahl. Trotz kleinerer und größerer Streitigkeiten unter den rauen Burschen gilt es, den gemeinsamen Hauptfeind zu besiegen: die Römer.

BARBARISCHE GEFÜHLE

Die Atmosphäre haben die Entwickler sehr gut eingefangen. Das Kampfgeschrei und der Grafikstil passen zu den wilden Hünen. Da diese ihr Dorf ungern verlassen, bauen Sie alle Ressourcen innerhalb der Mauern ab. Auf besiedelbarem Gebiet erstellen Sie kurzerhand eine Mine oder ein Sägewerk, ohne sich um Nachschub kümmern zu müssen. Solange die Gebäude stehen, produzieren sie unendlich Rohstoffe. Obwohl der PC-Spieler auch ein Dorf errichtet, stehen die Kämpfe im Vordergrund. Stur, wie Barbaren nun mal sind, ziehen sie sich nur ungern zurück und kämpfen lieber bis zum Tod. Eine erzwungene Flucht wirkt sich negativ auf die Moral aus. Der Häuptling des Spiels fungiert als Held und bekommt bei Gefechten Erfahrungspunkte, die Sie in Spezialfähigkeiten investieren. So erhalten Sie neue Einheitentypen oder Formationen. Die zuletzt Genannten spielen eine wichtige Rolle. Denn in Schlachten müssen Sie sehr taktisch vorgehen. Gekämpft wird in Verbänden. Zwar können Sie auch einzelne Krieger ins Gefecht schicken, Gegner greifen aber immer die schwächste Einheit zuerst an. Die Kämpfe sind recht unübersichtlich, bei Massenschlachten erkennt man oft nicht, wer Feind und wer Freund ist.

VOM BLITZ GETROFFEN

Grafisch setzt *Against Rome* nur auf eine 2D-Grafik. Die Animationen sehen aber gut aus. Auch die Umgebung bietet einige Details, wie sich im Wind wiegende Bäume, vorüberziehende Wolkenschatten und nette Wassereffekte. Regengüsse erwarten Sie ebenso wie Blitzschläge, Hagel und Schnee. Der Grafikstil ist interessant und passt zur düsteren Atmosphäre. Im Mehrspielermodus führen Sie nicht nur die drei Barbarenstämme in die Schlacht: Hier stehen wahlweise auch die Römer zur Verfügung. Ab November dürfen Sie sich in den Kampf stürzen. ANDREAS BERTITS

AGAINST ROME

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Independent Arts Software/Jowood
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	7. November
VERGLEICHBAR:	Age of Mythology
INTERNET:	www.against-rome.de

KOMMENTAR



ANDREAS BERTITS

Als *Conan*-Fan habe ich mich sofort mit der düsteren Stimmung von *Against Rome* angefreundet. Der Titel könnte für einige Überraschungen sorgen. Er ist herausfordernder und spielt sich anders als bekannte Echtzeitstrategiespiele und die Massenschlachten machen Laune. Auch der Grafikstil übt eine gewisse Faszination aus. Wenn ein Blitz direkt neben Ihrem Verband einschlägt, zucken Sie unwillkürlich zusammen. Ich hoffe, dass die Entwickler das Problem mit der Unübersichtlichkeit noch in den Griff bekommen.

RAILROAD PIONEER







New York 1830: Aufbruch in eine Welt voller Abenteuer, Macht und Reichtum

Entdecke den Westen Amerikas in einem einzigartigen Mix aus Wirtschafts- und Transportsimulation

Erschaffe Dein Eisenbahnimperium und erlebe die wechselvolle Geschichte der Pioniere der transkontinentalen Eisenbahn

Historische Kampagne und Endlosspiele

Mehr als 25 Lokomotiven und ein individuelles Upgradesystem

Detailreiche Spielwelt komplett in 3D

Komm mit auf eine Reise in die ruhmreiche Vergangenheit der Dampfrösser und stahlharten Männer des Wilden Westens

www.railroad-pioneer.de

PC CD

bigben interactive

KRITZELKRATZ 3000

JoWooD Productions

www.jowood.com

© 2003 Kritzelkratz 3000 GmbH. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, 8786 Rottenmann, Austria.

- Sims altern in fünf Lebensabschnitten
- Erbanlagen werden an den Nachwuchs weitergegeben
- Altersabhängige Bedürfnis-Besonderheiten
- Neue KI und Sims-Gedächtnis

Zurück an den Herd!

Sex, Intrigen und viel schmutziges Geschirr: Die Welt können Sie in anderen Spielen retten, in DIE SIMS 2 sind Haushalts- und Beziehungstaktik angesagt. Die Fortsetzung sorgt für schönere, komplexere und realistischere Alltagsdramen.



»Die 60er: Scheiß Frisuren, geile Dekolletés!«

Jeden Donnerstag um halb sechs trifft sich der PC-ACTION-Diskussionszirkel. Letzte Woche schlürfte Hesse schwermütig an seinem Malventee und suchte den Sinn des Lebens: „Karriere ... Konsumgüter ... Kindersegen ... und am Ende müssen wir alle sterben. Das kann doch nicht alles gewesen sein?". Keine Sorge, der Kollege hat nicht heimlich sein als Massenvernichtungswaffe klassifiziertes Genmaterial weitergereicht. Vielmehr befindet er sich im Bann von *Die Sims 2*, dem Nachfolger des erfolgreichsten PC-Spiels aller Zeiten. Der neue Haushalts-Simulator bietet so viele raffinierte Verfeinerungen, dass sich selbst harte Kerle mit ihrer digitalen Sippschaft identifizieren können.

ALTERNATIVE LEBENSSTILE

Auch bei *Die Sims 2* dreht sich spielerisch alles um das Haushalts-Management nach eigenem Gutdünken. Sie können eine Musterfamilie mit Mama-Papa-Oma-Kind-Idylle inszenieren – oder quasi „Die Fränkels" spielen und eine vermüllte Junggesellen-WG des Grauens kreieren. Das sieht dank neuer 3D-Engine alles dramatisch gut aus – vorbei sind die Tage der zäh scrollenden Pixel-Buden. Die wichtigste Neuerung ist jedoch die Erweiterung der *Sims*-Persönlichkeiten.

MACH MAL EINEN PUNKT

Neues Maß aller Lebenserfahrungs-Dinge ist der so genannte „Life Score". In jedem der fünf Altersabschnitte (Kleinkind, Kind, Teenager, Erwachsener, Senior) gibt es be-

»Einige seiner heutigen Tugenden erlernte Benny schon als Kleinkind.«



Der Schmorbraten hat den Gatten vertrieben und lässt die Jüngste von anderen Gaumenkitzeln träumen – Mutti läuft gleich Amok ...

Sex und Gewalt

Das volle Leben muss sauber genug für die ganze Familie sein: Was geht bei der neuen Sims-Generation und wo lauert die Zensur?



Sie küssten und sie schlugen sich und futterten Pizza, aber Sex blieb den Sims-Teenagern verwehrt.

SEX

Keine Chance für Lolita: Teenager können keine sexuellen Verhältnisse mit älteren Sims anfangen. Auch untereinander hält man sich mit dem „ersten Mal" zurück, bis das Erwachsenen-Stadium erreicht ist. Hormonausbrüche beschränken sich auf Händchenhalten oder Rumgeknutsche. Weniger zickig ist man bei den Senioren: Die dürfen sowohl untereinander als auch mit der Erwachsenen-Zielgruppe zur Sache gehen. Durchaus denkbar: Situationen wie „Opa schwängert die neue Putzfrau". Nackte Sims können Sie sich auch in Teil 2 abschminken. Grund: Der prüde US-Markt würde im Dreieck springen.

DROGEN

Durst ist schlimmer als Heimweh und will bei *Die Sims 2* als zusätzliches Bedürfnis (separat vom Hunger) gestillt werden. Doch Trunkenheit durch alkoholische Erfrischungen will das Heile-Welt-Komitee von Maxis nicht zulassen. Wir sind aber auf kreative Drumherum-Andeutungen gespannt, man erinnere sich nur an die „lustig" machende Wasserpfeife aus dem Vorgängerspiel.

GEWALT

Kinder und Teenager können sich richtig prügeln, für Erwachsene dürfte die Gewaltspirale bei Backpfeifen oder Schubsern enden. Die Designer versprechen dafür eine Ausweitung der Todesarten, durch die ein Sim vorzeitig aus der Spielwelt scheiden kann. Sie, lieber Leser, waren nämlich nicht der Einzige, der die kreative Beseitigung seiner Schützlinge als interessante Nebenaufgabe entdeckt hatte.

stimmte Ereignisse, auf die Sie hinspielen sollten. Glückliche Kindheit, erste Teenie-Liebe und späterer Nachwuchs sind Ereignisse, die Pluspunkte auf Ihr Konto schaufeln. Miese machen ist aber auch drin: Wer als Kleinkind erst vernachlässigt und dann womöglich noch Zeuge wird, wie Mutti bei ihren unbeholfenen Kochversuchen am Herd verbrennt, ist für den Rest seines Lebens traumatisiert.

RÜPEL-INTERAKTIONEN

Es gibt dabei keinen „richtigen" oder „falschen" Weg: Das Spielerlebnis mit einem Niedrig-Life-Score-Sim ist schlichtweg ein anderes, denn durch bestimmte Punkte-Extreme werden zusätzliche Handlungsmöglichkeiten freigeschaltet. Zum Beispiel erschließen sich soziale Delikatessen wie das Fahrenlassen von Darmwinden oder beherztes Kneifen in den Hintern anderer Sims mit einem negativen Life Score.

SOZIALVERTRÄGLICHKEIT

Den letzten Lebensecht-Schliff sollen die Sims durch ihr Gedächtnis erhalten. Bestimmte Ereignisse brennen sich ins digitale Hirn ein, beeinflussen Stimmung und Verhalten. Dadurch kommt mehr Schwung in die Beziehungskisten. Zum Beispiel merkt sich eine Spielfigur, dass sie früher mal mit einem anderen Charakter ein Verhältnis hatte. Sieht man den/die Ex zusammen mit der neuen Flamme, kann dies die Stimmung trüben. Sims reagieren auch auf Vorkommnisse, in die sie nicht direkt verwickelt sind: Wird Sim X Zeuge, wie Y seinen Freund Z schlecht behandelt, wächst dadurch auch seine Abneigung zu Y. Viel Zündstoff für zwischenmenschliche Experimente ...

GELD ALLEIN MACHT AUCH GLÜCKLICH

Die materiellen Freuden des Alltags sind auch nicht zu verachten. Jetzt lassen sich dreistöckige Eigenheime errichten, die Landschaftsarchitektur blüht dank neuer Tools für die Gartengestaltung auf. Rund 500 Objekte flüstern „Kauf mich!" und versprechen effizientere Bedürfnisbefriedigung, neue Interaktionen oder einfach nur möblierte Harmonie. Und mit einer neuen Küchenzeile im rustikalen Country-Look vor Augen, verspürt selbst Diskussionskreis-Teilnehmer Hesse wieder neuen Lebensmut ... HEINRICH LENHARDT

DIE SIMS 2

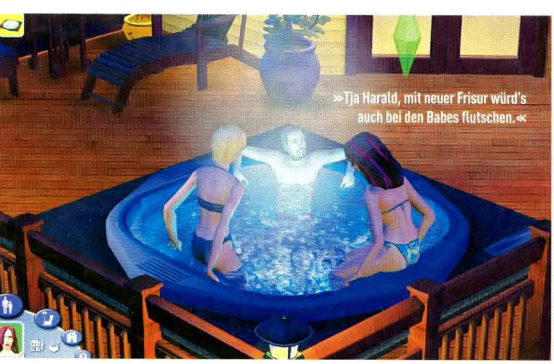
GENRE:	Lebenssimulation
ENTWICKLER:	Maxis/Electronic Arts
FERTIG ZU:	70 %
ERSCHEINT:	1. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	Die Sims
INTERNET:	www.thesims.de

KOMMENTAR



HEINRICH LEHNHARDT

Angesichts der vielen Verbesserungen wird mir richtig häuslich zumute: Die neue künstliche Intelligenz erlaubt komplexere Beziehungsgeflechte, mit dem Life Score gibt es jetzt eine Art von Erfolgsbarometer, das „Verfallsdatum" der Spielfiguren sorgt für ganz neuen Zeitdruck. Und die 3D-Engine ist natürlich ein Riesenfortschritt, die lebensechten Polygon-Charaktere schauspielern auch nicht schlechter als so manche Seifenoper-Knalltüte.



»Tja Harald, mit neuer Frisur würd's auch bei den Babes flutschen.«



Beweis: Frauen können nicht werfen. Das anvisierte Ziel haben wir markiert.

TEST

Achtung, Absturzgefahr!

FIRE WARRIOR stürzt dauernd ab. PC ACTION hilft.



Ego-Shooter I Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns *Warhammer 40.000: Fire Warrior*. Für einen Test reichte die Zeit nicht mehr. Da sich den Titel aber einige Anhänger dieses sehr bekannten Spiele-Universums bestimmt sofort zulegen, ohne unsere Wertung zu kennen, ein wichtiger Hinweis: Im zweiten Level des Ego-Shooters von Kujo (*MS Train Simulator*) stürzt das Spiel regelmäßig ab, wenn Sie sich der Tür am Levelanfang nähern. Starten Sie *Fire Warrior* im langsameren Fenstermodus, läuft das Spiel dagegen weiter. Der Test folgt in der nächsten PC ACTION. JOACHIM HESSE

Info: www.firewarrior.com

Gib mir mehr Spieler!

Neue Karten und ein feiner Patch verbessern CHASER.

Ego-Shooter I Für den soliden Ballerspaß der *Conan*-Macher Cauldron gibt es einen neuen Patch auf Version 1.49, der die maximale Spielerzahl auf 128 Teilnehmer erhöht. Außerdem haben es Cheater schwerer, die in den Waffenfiles herumfuschen. Sehr gut! Nebenbei fischten die Entwickler sogar ein paar kleine Netzwerk-Fehler aus dem Programmcode. Als besonderes Bonbon erhalten PC-ACTION-Leser zum Patch den offiziellen „Map Pack 1" auf unserer DVD. Der ist knapp 50 Megabyte groß und enthält fünf neue Mehrspielerkarten. JOACHIM HESSE

Info: www.jowood.de





BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER TESTMUSTERBESCHAFFUNG



Gilt nicht bei Ebay: Keine Macht den Doofen.

Half-Life 2 ist da!

Ebay ist doch toll. Kollege Fränkel schickte mir den Link zu folgender Auktion: „Half-Life 2 Beta + Patch!!!! Die Gamefilez sind gezipped auf einer DVD. Es funzt wirklich habe es selber gespielt." Das aktuelle Gebot lag bei 8,50 Euro. Neue Screenshots befanden sich ebenfalls in der Produktbeschreibung. Wieso noch auf unser Testmuster warten, wenn wir das komplette Spiel schon jetzt bestellen könnten? Völlig legal, wie der rechtschreibunsichere Verkäufer explizit betont: „Es handelt sich hier weder um eine Raubkopie noch um Kopiergeschützte Daten. Laut neuem Deutschen Urheberrecht dürfen diese Daten Digital Kopiert und weitergegeben werden." Eine mehr als eigenwillige Fehlinterpretation des Anbieters. Das sah wohl auch Ebay so, das die Auktion stoppte. Hintergrund des peinlichen Angebots: Wenige Tage zuvor hatte Valve-Chef Gabe Newell im Forum von www.halflife2.net mitgeteilt, dass unbekannte Täter den Quellcode von *Half-Life 2* von seinem Firmenrechner kopiert haben – per Internet. Folge der Aktion: Valve muss angeblich das Spiel umschreiben, was mehrere Monate Zeit kostet. Doch ist das der einzige Grund für die daraus resultierende Terminverschiebung? Der gestohlene Code liegt im Internet illegal zum Download und zeigt – wenn man einschlägigen Internet-Foren glauben schenken darf – eine erschreckend unfertige Version des Spiels. Jetzt könnte man auf die Idee kommen, dass Valve den Datendiebstahl als Entschuldigung nutzt, um möglichen Konventionalstrafen zu entgehen. Vielleicht weil sie nicht in der Lage sind, vertraglich zugesicherte Termine einzuhalten? Aber das weiß wohl nur Valve. Was feststeht: In den Verkaufsregalen war von *Half-Life 2* zum einst angesetzten Termin Ende September nichts zu sehen. JOACHIM HESSE

REDAKTIONSSPIEGEL

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



Christian Bigge	Harald Fränkel	Andreas Bertits	Joachim Hesse	Christian Sauerteig	Ahmet Iscitürk	Benjamin Bezold
SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTION- & RENN-SPIELE, ADVENTURES	WISIMS, RENN- & SPORTSPIELE	ACTIONSPIELE, SPORTSPIELE	ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE						
Er hechtet noch immer am schönsten.	Hässliches Hackgesicht, prima Spiel!	Schmerz lass nach. Einfach klasse.	Langeweile kann man mit der Zeitlupe suchen.	Strammer Max? Lecker!	Mist! Unsere Skala geht ja nur bis Fünf!	Max hat's noch immer drauf.
CALL OF DUTY						
Wenig Längen, viel Atmosphäre. Wow!	Nicht nur zum Schießen. Zum Genießen!	Wie im Film. Spannung und Action pur.	Mindestens genauso gut wie Medal of Honor.	Davon „krieg" ich nie genug, harhar!	WW 2 kann ich nimmer sehen. Trotzdem cool.	*Der Soldat James Ryan* lässt grüßen.
XIII						
Und noch 'ne Fünf für das geniale Konzept.	Schön. Aber Realgrafik mag ich lieber.	Hart aber herzlich. 13 ist doch eine Glückszahl.	Comics sind mein Ding, auch als Spiel.	Wie gemalt – echt hübsch!	Die Franzlacken machen halt gute Spiele!	Bis auf das Speichersystem ein klasse Spiel.
HALO: KAMPF UM DIE ZUKUNFT						
Gut, aber leider ein Jahr zu spät.	Gut, trotz sterilen Sci-Fi-Szenarios.	War auf der Xbox gut und ist es auch auf dem PC.	Famos, aber ohne Kooperativ-Modus.	Nicht so ganz mein Fall ...	Ich spiels lieber auf der 16:9-Riesenglotze.	Ich steh nicht so auf Monster.
PRO EVOLUTION SOCCER 3						
Konsolig, aber spielerisch soooo genial.	*FIFA 2004*? Was ist eigentlich *FIFA*?	Fußball ist nicht mein Ding.	Kein Online-Modus? Da bleib ich bei der PS2.	Endlich auf dem PC! Weltklasse!	Ich hasse Fußball in jeglicher Form.	Klasse, trotzdem bleib ich *FIFA* treu.
NHL 2004						
Mal wieder: das beste *NHL* aller Zeiten.	Hart, heftig und geil: Schöne Eiszeit!	Besser als Fußball, trotzdem nichts für mich.	Momentan ist es mir draußen kalt genug.	Gewohnt cooles Scheiben-Schießen!	Juhuu! 45 Euro für ein paar Verbesserungen!	Eishockey ist weniger mein Fall.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = 🕷🕷🕷

TESTPHILOSOPHIE

SO BLICKST DU DURCH!



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



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

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

REFERENZEN

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

ACTIONSPIEL		
GTA Vice City	Rockstar Games	06/2003
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Dark Project 2	Ion Storm	05/2000
Project Nomads	CDV	11/2002
Tron 2.0	Monolith	10/2003
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Dungeon Siege	Gas Powered Games	05/2002
ADVENTURE		
Flucht von Monkey Island	Lucas Arts	01/2001
Grim Fandango	Lucas Arts	01/1999
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Wiggles	Innonics	11/2001
DENKSPIEL		
Catan – Die erste Insel	Ravensburger	12/1999
Chessmaster 8000	Learning Company	02/2001
You don't know Jack 3	Take 2	06/2000
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Age of Mythology	Ensemble Studios	11/2002
C&C Generäle: Die Stunde Null	EA Los Angeles	12/2003
Warcraft 3: Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
No One Lives Forever 2	Monolith	11/2002
Call of Duty	Infinity Wards	12/2003
XIII	Ubisoft	12/2003
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubi Soft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 1942	Digital Illusions	10/2002
Counter-Strike	Valve	02/2001
Indiziertes Spiel	Epic	10/2002
RENNSPIEL		
Colin McRae Rally 3	Codemasters	07/2003
DTM Race Driver	Codemasters	03/2003
F1 Challenge 99-02	EA Sports	06/2003
ROLLENSPIEL		
Baldur's Gate 2	Bioware	11/2000
Gothic 2	Piranha Bytes	12/2002
Morrowind	Bethesda	06/2002
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Silent Storm	Jowood	12/2003
Civilization 3	Firaxis	03/2002
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Black & White	Lionhead	03/2001
M1 Tank Platoon	Microprose	04/1998
Panzer Elite	Wings Simulations	10/1999
SPORTMANAGER		
Anstoss 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußballmanager 2003	EA Sports	12/2002
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line	12/2000
SPORTSPIEL		
Pro Evolution Soccer 3	Konami	12/2003
NBA Live 2003	EA Sports	01/2003
NHL 2004	EA Sports	12/2003
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	JoWood	04/2002
Die Sims	Maxis	10/2000
Port Royale	Ascaron	07/2002

- 3 Kapitel
- 24 Levels
- 16 Waffen
- 4 neue Waffen
- Ab 18 Jahren
- Verbesserte MaxFX-Engine
- EAX-Unterstützung
- 6 bis 10 Stunden Spielzeit
- Havok-Physik-Engine



»Praktisch, nicht nur beim Suppeessen: Selbstklebende Krawatte.«

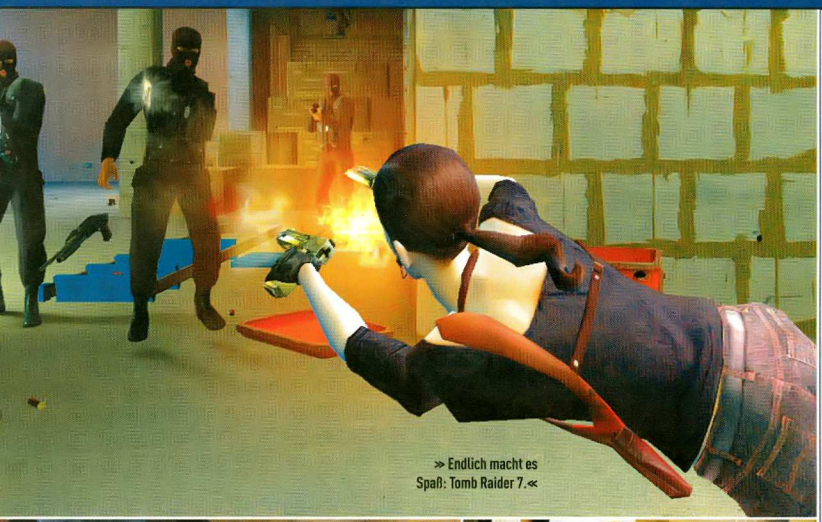


Sei auf dem Sprung!

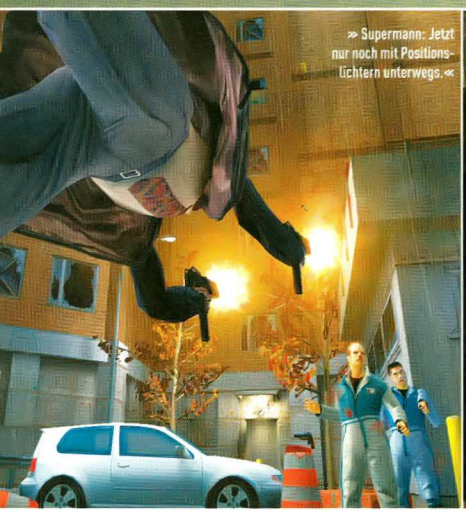
Denn am 24. Oktober erscheint MAX PAYNE 2. Wir lösten für Sie Herrn Paynes neuen Fall und stellen fest: So und nicht anders muss Zeitlupen-Action aussehen!

PC ACTION GOLD

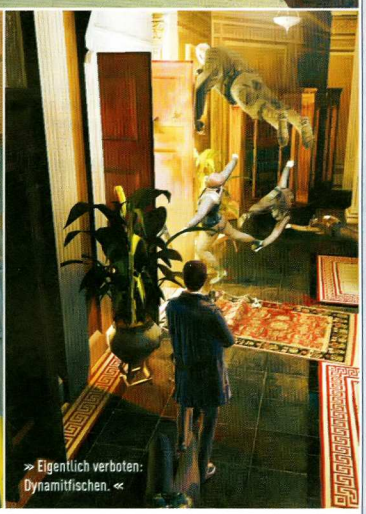
Max Payne – oder Max Schmärz wie wir ihn in PC ACTION liebevoll nennen – hechtet zur Seite wie Boris Becker zu seinen besten Zeiten. Statt einem Tennisschläger hält Payne allerdings zwei 9mm-Pistolen in den Händen. „Ich werde dir weh tun", keift eine Stimme. Payne drückt ab, Mündungsfeuer flackert und vermummte Männer tanzen zum Takt der Kugeln. Aus einem Regal fallen einige Dosen und Gläser. Wie in einem Film von John Woo fahren zwei Pistolen-Schlitten zurück, werfen leere Hülsen aus. Noch im Sprung sieht Payne drei Ka-



» Endlich macht es Spaß: Tomb Raider 7.«



» Supermann: Jetzt nur noch mit Positionslichtern unterwegs.«



» Eigentlich verboten: Dynamitfischen. «

Äh ... geht das auch im echten Leben?

DIE ZEIT ANHALTEN
In stressigen Momenten aktivieren Sie im Spiel die Bullet-Time und alles läuft langsamer.



Foto: action press

Das funktioniert im echten Leben selten. Nur Beamte beherrschen das während Ihrer Arbeitszeit. Man feiert sie deshalb auch als Erfinder der Bullet-Time.

EINE FRAU SPIELEN
Damit Sie nicht nur Herrn Payne spielen, schlüpfen im Spiel kurzfristig in die Rolle einer Frau.



Foto: action press

Davon träumt im echten Leben so mancher Kerl, aber nur Menschen wie Daniel Küblböck und Klaus Wowereit wissen vermutlich, was das wirklich bedeutet.

VON SCHMERZMITTELN ERNÄHREN
Max Payne frisst im Spiel ca. 6.762 Schmerztabletten, um seine Lebensenergie zu steigern.



Das führt im echten Leben zu Wahnvorstellungen. Volontär Bertits hielt sich nach einem Selbstversuch für gutaussehend und intelligent.

lashnikov-Patronen mit einem hellen Streifen an seinem Ohr vorbeisausen. Unser Polygon-Held visiert den Schützen an, zieht den Abzug, landet, steht auf. Für einen kurzen Moment herrscht Stille. Sein Herzschlag wird leiser, er atmet durch. Zeitlupe Ende.

ICH VERSTEHE NUR BAHNHOF

Die Mafia beherrscht New York, eine Gebäudereinigungsfirma schafft Leichen aus der Stadt, Max verliebt sich und erschießt eine Polizistin. Kaum eine Story ist dichter als die von *Max Payne 2*. Kaum eine Story ist komplizierter. Rückblenden und unerwartete Wendungen verlangen Ihnen einiges ab. Wie heißt es so schön im Spiel: „Jeder Schuss ist nur ein Loch, aus dem weitere Fragen sickern." Das stimmt. Durch eingestreute Zwischensequenzen und Comic-Strips vor jedem neuen Abschnitt spinnt sich ein Geflecht aus Intrigen, etwas Sex und viel virtueller Gewalt. Um durchzublicken, benötigen Sie sehr gute Englischkenntnisse. Für alle, die jetzt Panik schieben: Herausgeber Take 2 plant, in einigen Wochen eine komplett übersetzte Fassung zu veröffentlichen. Ebenfalls ungeschnitten (vergleiche Kasten auf Seite 73). Käufer der englischen Version (ausgeliefert mit deutschem Handbuch), dürfen aber sprachlich nachbessern. Ob die Vertriebsfirma die 500 Megabyte an Daten umsonst über Downloads und Cover-DVDs abgibt oder anderweitig gegen Aufpreis, stand bis Redaktionsschluss nicht fest. Zurück zur Handlung. Dreh- und Angelpunkt ist das Verhältnis von Max Payne zu Mona Sax. Nebenbei bemerkt: Die Lady ist zwar scharf, aber der Name Mona Sux hätte die Phantasien der überwiegend männlichen Zocker bestimmt noch mehr beflügelt. Wie steht die Auftragskillerin mit der bombigen Figur überhaupt zu Payne? Der Spieler tappt garantiert oft im Dunkeln, denn erst am Schluss laufen alle Fäden

So spielt sich Max Payne 2: The Fall of Max Payne



zusammen und das Programm offenbart die perfide Geschichte.

KOMMT ZEIT, KOMMT LUPE

Bullet-Time nennt sich die Zeitlupe, die Sie in *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* bei brenzligen Situationen aktivieren dürfen. Das Spiel läuft dann langsamer und Sie verfügen über mehr Zeit, um zu zielen oder Schüssen auszuweichen. Dass Sie einen Großteil des Abenteuers in Bullet-Time verbringen, lässt Rückschlüsse auf den Actiongehalt des Titels zu: Es geht zur Sache wie selten! Doch wie funktioniert diese Zeitlupe im Detail? Selbst Veteranen überraschen die finnischen Entwickler Remedy mit kleinen, aber feinen Neuerungen. Zunächst besitzen Sie nicht unendlich Bullet-Time. Ist die Stundenglas-Anzeige am Bildrand aufgebraucht, schaltet das Spiel nicht mehr in Zeitlupe. Erstes Novum von *Max Payne 2*: Die Bullet-Time lädt sich von alleine auf. Zweites Novum: Das Stundenglas verfärbt sich gelb, wenn Sie Feinde schnell hintereinander erledigen. Nutzen Sie zu diesem Zeitpunkt die Bullet-Time, agieren die Feinde noch langsamer, Payne bewegt sich weiterhin gleich schnell. Dritte Neuheit: Laden Sie während der Bullet-Time nach, geschieht das mit einem beeindruckenden



360-Grad-Kameraschwenk in verschwommener Optik. Das lässt Sie verschnaufen und gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre Gegner zu orten. Die vierte Änderung ist rein optischer Natur: In Bullet-Time präsentiert sich die Grafik mit einem Schwarz-Weiß-Schleier. Optisch sehr cool. Neben der gewöhnlichen Zeitlupe gibt es die so genannten „Shootdoging"-Manöver: Seitwärts-, Vorwärts- und Rückwärts-Hechter, bei denen sich gewöhnliche Menschen lebensgefährliche Prellungen zuziehen würden. Remedy verfeinerte in diesem Bereich noch ein wenig die Steuerung. Payne kann jetzt auch zielen und schießen, wenn er schon auf dem Boden liegt. Exzellent!

GERADEAUS UND NICHT ZURÜCK

Falls man Sie fragt, was *Max Payne 2* für ein Spiel ist, antworten Sie am besten einfach mit „eine lineare Ballerorgie mit fantastischen Action-Szenen und toller Grafik". Das Spiel stellt Sie zu keiner Zeit vor unlösbare Rätsel. Ein paar Kanister explodieren zu lassen, um einen Ausgang freizusprengen, bekommt jeder hin. Die Levels sind so gestaltet, dass Sie automatisch zum Ausgang finden. Wer mit Vollgas dorthin stürmt, verpasst jedoch allerlei Witz. In den Fernsehern laufen zahlreiche

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

VERGLEICH

MAFIA



MAX PAYNE 2



ENTER THE MATRIX



STORY

MAFIA	MAX PAYNE 2	ENTER THE MATRIX
93%	91%	42%
Die Geschichte von Tommy und Mafiaboss Don Salieri ist brillant erzählt. Toll!	Fantastisches Drama, für manchen vermutlich aber etwas zu verwirrend.	Ohne Kenntnis des Films unverständlich, nach dem Film immer noch nebulös.

LANGZEITSPIELWERT

MAFIA	MAX PAYNE 2	ENTER THE MATRIX
93%	75%	37%
Durch großes Spielareal und tollen Extreme-Freeride-Modus spielenswert.	Trotz netter Boni eher wie ein guter Film: Ansehen, genießen, weglegen.	Spätestens wer beide Kampagnen sah, verkauft das Spiel bei Ebay.

SYMPATHIEFAKTOR DER HAUPTFIGUR

MAFIA	MAX PAYNE 2	ENTER THE MATRIX
87%	90%	35%
Auch wer Italiener im Allgemeinen nicht mag, identifiziert sich gern mit Tommy.	Max Payne: Vom Schicksal gebeutelt, von Spielern verehrt. Aber dieses Gesicht ...	Niobe sieht gut aus, Ghost interessiert nicht. Im Film reichte das für Nebenrollen.







SPIELSPASS

MAFIA	MAX PAYNE 2	ENTER THE MATRIX
92%	90%	65%
Mafia ist DAS Spiel für Actionspieler mit einem Faible für Gangster-Storys.	Gekonnt in Szene gesetzte Action: Wir vergeben den PC-ACTION-Oscar!	Ein durchschnittliches Spiel, das der Filmvorlage nicht gerecht wird.
40% 55% 5%	90% 10%	10% 85% 5%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Autofahren; ROT= Ballerei; BLAU= Knutschen

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

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



LEISTUNGSMERKMALE

Da uns *Max Payne 2* erst kurz vor Redaktionsschluss erreichte, blieb keine Zeit für einen ausführlichen Tempo-Test. Wir reichen das in einer späteren Ausgabe nach. Mit großen Überraschungen rechnen wir jedoch nicht, denn auf einem 2,6 GHz-Rechner samt Radeon 9700 lief der Titel optimal. Und das in 1.280 x 1.024, mit maximaler Texturqualität, 4-fachem anisotropen Filter und 2facher Kantenglättung. Mit kleineren Einbußen sollte eine konstante Bildwiederholrate auch auf schwächeren Systemen möglich sein. Als Untergrenze gibt Take 2 einen PC mit einem Gigahertz, 256 Megabyte Hauptspeicher und DirectX-9-kompatibler AGP-Grafikkarte mit 32 MB Arbeitsspeicher an.

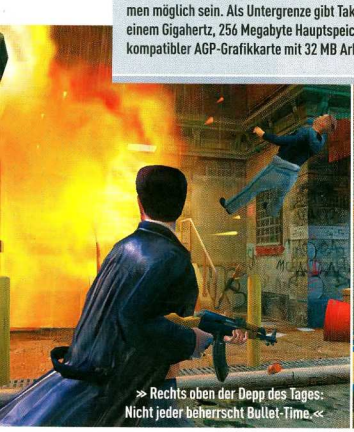
PRO

- Geniale Grafik, Spitzen-Sound
- Tolle Spielphysik
- Kurzweiliger Spielverlauf
- Überraschende Storywendungen
- Vielschichtige Charaktere
- Gelungene Zeitlupen-Aktionen
- Läuft sehr flüssig

CONTRA

- Sehr kurzes Vergnügen
- Gegen Ende Schnellspeicher-Orgie
- Oft gleiche Gegner
- Geringer Wiederspielwert
- Story setzt sehr gute Englischkenntnisse voraus
- Figuren mitunter kantig

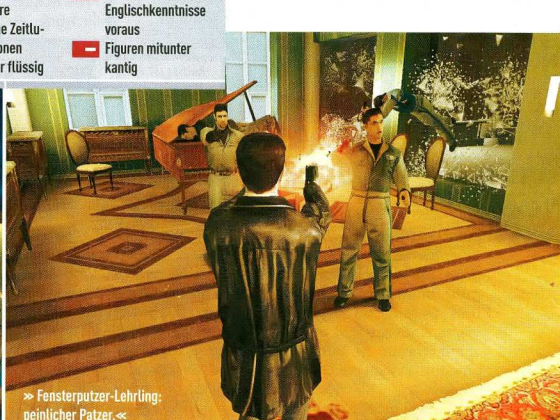
Sendungen wie etwa „Dick Justice", eine Serie mit dem ehemaligen *Max Payne*-Hauptdarsteller und Storyautor Sam Lake unter einer Afro-Perücke. Genial! Randnotiz: Das neue Payne-Modell heißt Timothy Gibbs und spielte unter anderem den Detective Stevens in *Sex and the City*. Zurück zum Spiel. Wer die Augen offen hält, findet in Schränken und Kisten Waffen, Munition und Schmerzmittel, die die Lebensenergie auffrischen. Waffen gibt es übrigens 16 Stück, sofern man die drei beidhändig nutzbaren zweimal und Granaten und Molotow-Cocktails dazu zählt. Neu sind Striker-Pumpgun, AK 47, MP5, Kalashnikov und die doppelten Desert Eagles. Es fehlen Baseball-Schläger, Eisenrohr, Jackhammer-Schrotflinte und Granatwerfer. Granaten und Molotow-Cocktails dürfen Sie jetzt gleichzeitig mit einer Feuerwaffe verwenden: sehr praktisch. Wir empfehlen für das Spiel eine Maus mit fünf Knöpfen, andernfalls haben Sie bei der Menge an Funktionen schnell einen Knoten in den Fingern. Payne steht mehrmals an der Schwelle des Todes. In dieser Situation überraschen Sie die Entwickler gelegentlich mit surreale Traumsequenzen: Die Geometrie der Räume verzerrt sich, Nebel liegt in der Luft und die Grafik kriegt einen Grünstich. Der Spieler kommt sich vor, als sei er der Protagonist in einem David-Lynch-Kinostreifen. Alle Levels sehen anders aus, der Spielverlauf über-



» Rechts oben der Depp des Tages: Nicht jeder beherrscht Bullet-Time.«



» Altmodisch: Flaschenpost.«



» Fensterputzer-Lehrling: peinlicher Patzer.«

rascht immer wieder. Zwei Mal streifen Sie zum Beispiel als Mona Sax durch die Levels. In einem Fall als Scharfschützin, die Max den Rücken deckt. Einer der Höhepunkte des Spiels.

DICH KENN' ICH DOCH

Veteranen treffen zahlreiche Bekannte des Vorgängerspiels. Senator Alfred Woden zum Beispiel oder Paynes Chef Jim Bravura, die Gangster Vinnie Gognitti und Vladimir „Vlad" Lem. Vlad gehört inzwischen der ehemalige Ragnarok-Club, dem Sie natürlich einen Besuch abstatten. Dadurch, dass die Storyschreiber darauf verzichten, das übliche Gut-Böse-Spielprizip abzunudeln, wirkt jede Figur glaubhaft. Wie Max Payne besitzen die übrigen Charaktere viele Facetten. Wir verraten bewusst keine weiteren Details, damit Sie die Story in vollen Zügen genießen können. Wer sich das volle Programm geben möchte, darf im Hauptmenü einen kurzen Zusammenschnitt der Vorgeschichte von *Max Payne* als Comic abrufen. Wir empfehlen, dieses Angebot zu nutzen!

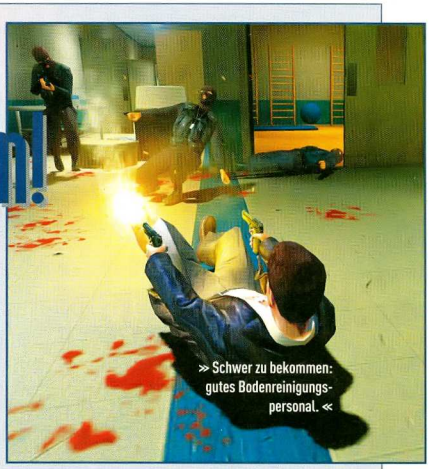
ENDGEGNER ERLEDIGT, WAS NUN?

Sie haben das Spiel gemeistert. Damit nun nicht der grosse Frust aufkommt, spendieren die Entwickler danach fünf weitere Spieloptionen. Spielen Sie den Actiontitel zum ersten Mal durch, dürfen Sie in „Jump to Chapter" jedes der 24 Levels direkt wählen. In „New York Minute" spielen Sie *Max Payne 2* auf Zeit. Jeder getroffene Feind bringt ein paar Sekunden Extrazeit. Mit Freunden am interessantesten ist „Dead Man Walking", wenn Sie es abwechselnd im Wettbewerb spielen. Einziges Ziel: So lange wie möglich zu überleben. Auf einer Karte befindet sich zunächst nur ein Gegner. Schalten Sie ihn aus, erscheint er nach fünf Sekunden erneut. Allerdings kommen nach und nach mehr Kontrahenten hinzu. Dann gibt es noch „Hard Boiled". Während sich beim Standard-Spielmodus die Gegner an Ihr Können anpassen, agieren die Genossen hier immer auf der härtesten Schwierigkeitsstufe. Schaffen Sie diese Herausforderung, schaltet sich „Dead on Arrival" frei: quasi „Hard Boiled" mit limitierter Speichermöglichkeit. Wer auch das durchspielt, ohne zu schummeln, bekommt von uns die goldene PC-ACTION-Schützennadel am Band verliehen. Denn gerade die letzten Levels sind sehr derb und ohne Schnellspeichermöglichkeit für den Durchschnittsspieler kaum zu lösen. Aber das finden Sie ja sicher bald selbst heraus...

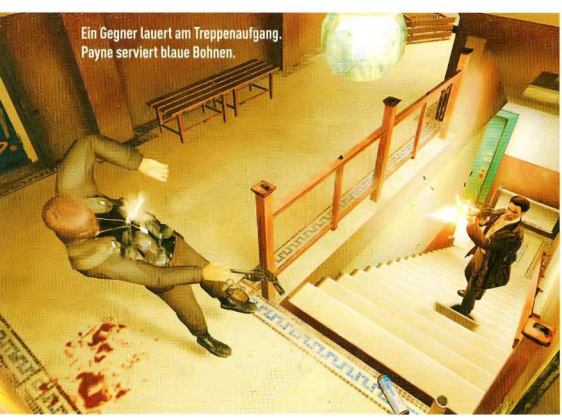
JOACHIM HESSE

Autsch, geschnitten!

Davor müssen Sie sich keinesfalls fürchten: Auch in Deutschland erscheint *Max Payne 2* nicht entschärft. Mit Blut, Trefferzonen und jeglichem Zeitlupen-Rambazamba. Schadenstexturen existieren ohnehin keine. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) gab das Spiel uneingeschränkt für Erwachsene ab 18 Jahren frei. Es kann somit auch nicht mehr indiziert werden. Fast hätte *Max Payne 2* sogar eine Freigabe „Ab 16 Jahren" erhalten. Deutschland im Umschwung?



» Schwer zu bekommen: gutes Bodenreinigungspersonal. «



Ein Gegner lauert am Treppenaufgang. Payne serviert blaue Bohnen.

FAZIT



JOACHIM HESSE

Max Payne 2 haut mich um. Als der Abspann nach knapp acht Stunden über meinen Monitor flimmerte, hätte ich heulen können. Der grandiose Endkampf täuscht allerdings nicht darüber hinweg, dass vernünftige Zwischengegner fehlen. Die Levels und Personen plätscherten zum Teil ein wenig zu glatt an mir vorbei. Das fällt wegen der rasanten Spielgeschwindigkeit aber erst im Nachhinein auf. *Max Payne 2* ist für mich ein Pflichtkauf. Allein wegen der hervorragenden Levelgrafiken.

FAZIT



REBECCA RITTER

Der Hesse hat *Max Payne 2* ja schon über den grünen Klee gelobt, also bleibt mir wohl nur noch die Rolle der nörgelnden Frau. Klar – *Max Payne 2* ist ein klasse Action-Spiel und hat sich seine 90-er-Wertung redlich verdient. Allerdings sehen die männlichen Figuren im Spiel ziemlich kantig und schlaksig aus. Die sind wohl länger nicht mehr im Fitness-Studio gewesen? Den Mona-Abschnitt hätte Remedy auch noch weiter ausbauen können. Wer spielt nicht gerne mit einer schönen Frau?

MAY PAYNE 2

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,7 GB HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Remedy
	VERTRIEB:	Take 2
SINNVOLL: 2,2 GHz, 512 MByte RAM, Radeon 9700	**INTERNET:**	www.maxpayne.de
	SPRACHE:	Englisch (Deutsch in Vorber.)
	USK-FREIGABE:	Ab 18 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Eine Frau wie Mona Sax teilt Herr Payne nicht mit anderen. 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	92%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

90%

SEHR GUT – Kein Spiel für Camper, sondern 100 Prozent Action pur.


BEST PC GAME
OF THE SHOW
ECTS 2002
GIGA.DE
"Der Halo-Killer ist da: BREED"
28.05.03
GameStar.de
28.03.2003
„Ballern wie in Unreal2, Panzer fahren wie in Halo, Dogfights aus Freelancer: magazinweise Ballerspaß!"
BREED
© 2003 CDV Software Entertainment AG, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe. Die CDV Software Entertainment AG ist im Prime Standard notiert, WKN 548 812. Tel. 0700-CDVGAMES. 2384263 7
POWERED BY gamespy
the way it's meant to be played
NVIDIA
WWW.BREEDGAME.COM

Give 'em HELL!

Melde Dich beim USCI
Tu Deine verdammte Pflicht:
Durchladen, einsteigen,
losheizen und ballern, was
die Bleispritze hergibt
- im Orbit und auf der Erde!
ZUR HÖLLE MIT DEN
VERDAMMTEN BREED!



Release: NOVEMBER '03

Brat Designs

cdv
www.cdv.de

- Verbesserte *Q3*-Grafik-Engine
- 3 Kapitel
- 26 Levels
- Authentische Waffen
- 4 Schwierigkeitsgrade
- Panzer, MGs und Geschütze nutzbar
- 5 Mehrspielermodi
- 12 Mehrspielerkarten



»Mach endlich die scheiß Kamera aus, du embedded journalist!«*

Jetzt bist DU dran!

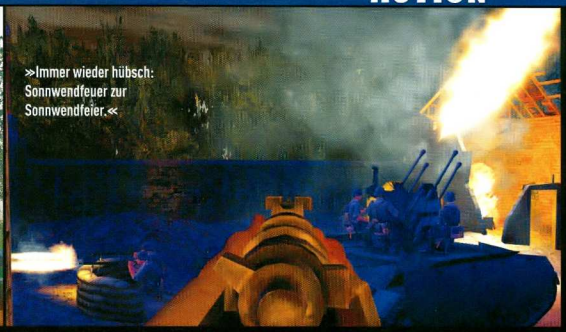
PC ACTION GOLD

Mit CALL OF DUTY wollen 22 Macher des grandiosen Medal of Honor Sie erneut in den virtuellen Zweiten Weltkrieg schicken. Sollten Sie dem Ruf folgen?

* Engl. für: Journalist, der im Bett liegt



»Schwerstarbeit für den Therapeuten: Christopher Reeve (oben) trainiert für Superman 5.«



»Immer wieder hübsch: Sonnwendfeuer zur Sonnwendfeier.«

AUF DVD

VIDEO

DEMO (NUR AUF AB-18-EDITION!)

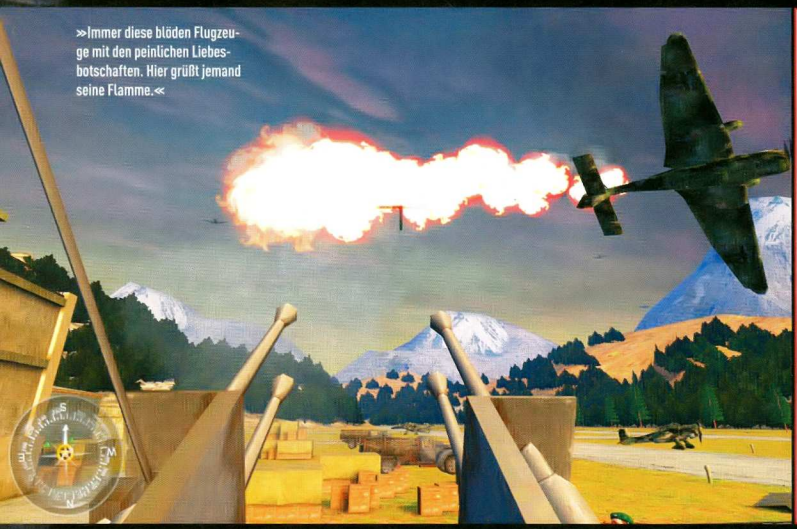
Stalingrad, 18. September 1942. Wie Sardinen in der Büchse und zitternd sitzen die russischen Soldaten im Landungsboot. Am Ufer stottern MGs das Lied vom Tod. „Kameraden! Heute ist der strahlendste Tag Ihres Lebens!", ruft ein Kommandant pathetisch durchs Megafon. Unterdessen schlagen links und rechts Geschosse ein. Die Männer ziehen verängstigt die Köpfe ein. Immer wieder dieses unheilvolle Pfeifen! Sekundenbruchteile später explodiert eines der Landungsboote in einem gewaltigen Feuerball. Körper, geformt aus Polygonen, fliegen durch die Luft. „Wer seinen Posten verlässt, wird erschossen", krächzt es aus dem Megafon. Von wegen strahlendster Tag und so. Dann: das typische Kreischen einer Stuka. Im Tiefflug hagelt es Blei. Panik bricht aus. Ein Pixelmann springt in die Wolga. Der Kerl neben dem Kommandanten zögert keine Sekunde und sendet dem Fahnenflüchtigen einen letzten Gruß mit der Waffe hinterher. Indes bleiben Sie als Spieler brav mit dem Finger auf der „Ducken"-Taste. Willkommen bei *Call of Duty*. Bei diesem Zweite-Weltkrieg-Spektakel mimt der Spieler nicht nur den guten US-Amerikaner, der die bösen Deutschen in die Schranken weist. Nein, Sie jäten in der dreiteiligen Kampagne die Krauts auch wechselweise als wackerer britischer SAS-Recke und ehrenhafter russischer Soldat. Höhepunkte gibt es während der 26 Levels zuhauf.

HÜBSCHER BRUDER

Größer, umfangreicher, besser – was unser türkischer Prahlhans-Kollege ständig nur von einem seiner Körperteile behauptet, hat uns *CoD* im Test bewiesen. Oh ja, wie man aus furztrockenem Programmcode schweißtreibende Spannung generiert, wissen die Jungs von Infinity Ward. Gründer der Firma sind immerhin 22 Mannen, die uns vor rund eineinhalb Jahren mit *Medal of Honor: Allied Assault* beglückten und anschließend das Entwicklerteam 2015 verließen. Damit kehrten sie auch Electronic Arts den Rücken und heuerten kurzerhand bei Activision an. Das neue Baby der Jungs erinnert optisch, akustisch und spielerisch stark an *MoHAA*. Es ist aber mehr als nur ein kleiner Bruder.

HAST DU MAL FLAKFEUER?

In der Normandie bereitet der Spieler die „Operation Overlord" am D-Day vor, indem er Sender zur Orientierung für Bomberpiloten montiert. Das beginnt fast romantisch. Ihr Recke schleicht in der Nacht zum 6. Juni 1944 durch eine bäuerliche Landschaft. Am Himmel prangt der Mond. Zu hören sind nur die zirpenden Grillen, die eigenen Schritte im feuchten Gras und mal ein Rascheln, wenn Sie einen Busch streifen. Als der Auftrag erfüllt ist, bricht plötzlich die Hölle los. Die alliierten Fallschirmjäger am Himmel sehen aus wie eine ergiebige Champignon-Fundstelle. Flakfeuer erzeugt am Horizont künstliche Blitze. Kugeln pfei-



»Immer diese blöden Flugzeuge mit den peinlichen Liebesbotschaften. Hier grüßt jemand seine Flamme.«

Ruhig Blut!

Call of Duty erscheint hierzulande komplett übersetzt, aber nicht entschärft. Das Pixelblut fließt ohnehin nicht in Strömen. Eine übertriebene Gewaltdarstellung mit fliegenden Körperteilen oder anderen Sperenzchen hat dieser Titel sowieso nicht nötig.



Umwerfend! Wir meinen natürlich die Fenstersplitter-Partikeleffekte.

fen um Ihre Ohren. Super, jetzt sollen Sie auch noch die Landezone verteidigen und ein Haus einnehmen, vor dem sich enorm gesundheitsschädliche MG-Nester befinden! Geduckt stürmen Sie gen Fachwerkgebäude, an Kuhkadavern vorbei, während links und rechts immer wieder Pixel-Kameraden getroffen zu Boden sinken. „Unten bleiben, verdammt!", brüllt jemand. Ja, hier ist es wohl eine gute Idee, sich robbend vorzutasten.



Bei den meisten Missionen werden Sie von computergesteuerten Kameraden unterstützt.



»Links: Don Kosaken beim Salto Mortale.«

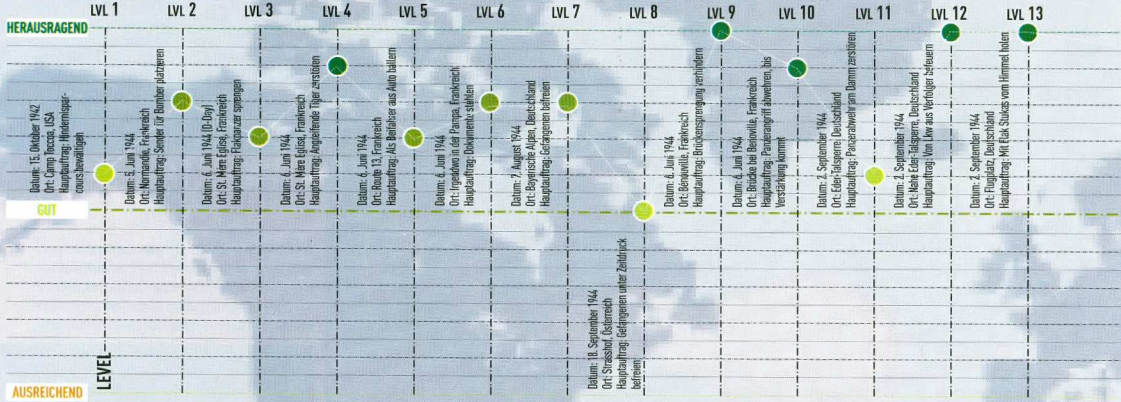
LINEARER ALS LINEAR

Die gegnerischen Soldaten wirken nur auf den ersten Blick hochintelligent: Sie ducken sich, lugen kurz an Ecken hervor, um zu schießen, und laufen selbst vor Handgranaten weg. Stellt der Spieler sich allerdings in Gängen an eine Ecke, kann er oft bis zu vier, fünf Feinde im Paket ausknipsen. Die Krauts rennen volle Knarre in Ihren Kugelhagel, als hätten sie zu viel seltsames Kraut geraucht. Die Aufträge sind von wenigen stupiden Baller-Ausnahmen abgesehen sehr abwechslungsreich (vgl. auch Kasten unten). Ob das linearer als lineare Leveldesign ohne jegliche verschlossenen Türen und – falls wir richtig gezählt haben – zwei (!) Schaltern jedermanns Sache ist, sei dahingestellt. Was ohnehin alles überstrahlt, ist die Dramatik. Zum Beispiel in einem französischen Dorf, wo rings um Sie ständig Mörsergeschosse prasseln. Selbst wenn Ihr Alter Ego etwas entfernt von einem Einschlag steht, ist das ähnlich spaßig, wie eine Britney-Spears-CD zu hören: Plötzlich können Sie nur noch verschwommen sehen und fühlen sich gelähmt, was die Software mit einem Zeitlupeneffekt prima darstellt.

TIEFERGELEGTE STUKAS

Zurück zum Dorf in Frankreich: Dort taucht plötzlich ein Tiger-Panzer vor Ihrer Nase auf.

So spielt sich CALL OF DUTY: die besonderen Spannungshöhepunkte auf einen Blick!





»Keine Sorge, liebe Kinder, die beiden Männer haben sich nur ganz dolle lieb.«



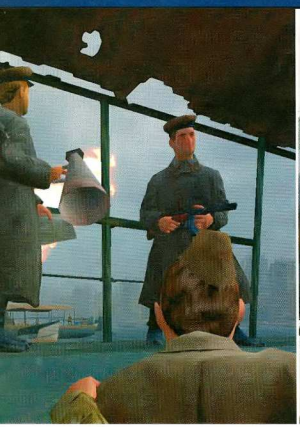
»Angel-WM: Fischers Fritze im Finale wegen unzulässiger Ausrüstung disqualifiziert.«

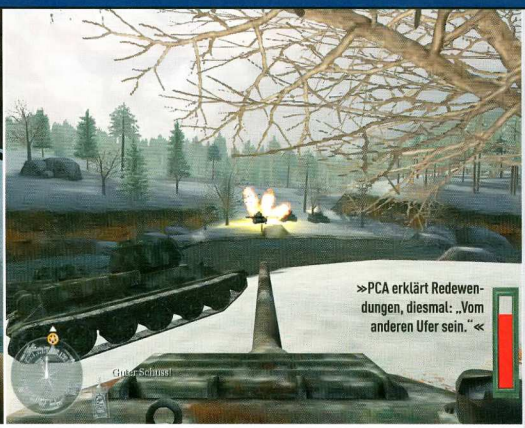


»Brummifahrer: energischer Protest gegen die Lkw-Maut.«



Klarer Fall: Diese Polygonmänner sind definitiv noch nicht überm Berg.

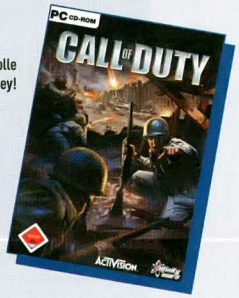




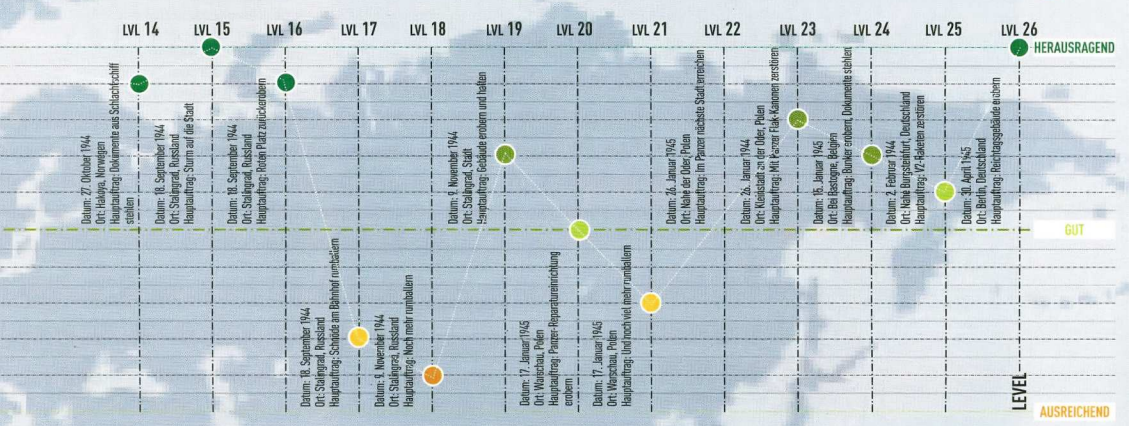
Aaachtung! Sammeln!

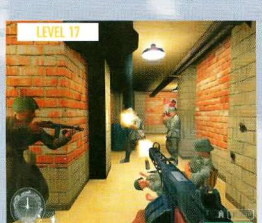
Sammler aufgepasst, denn der frühe Vogel fängt den Wurm: Wer ein *Call of Duty* erwischt, das per Erstlieferung an die Läden ging, kriegt nach Auskunft von Activision eine Art „Special Edition" zum Otto Normalpreis (rund 40 Euro). Enthalten sind neben der Standardausstattung (2 CDs, Handbuch) eine Audio-CD mit dem Soundtrack und ein Artwork-Buch. Die zuletzt genannten beiden Gimmicks würden bei einer eventuellen Zweitauflage eingespart.

Volle Packung, ey!

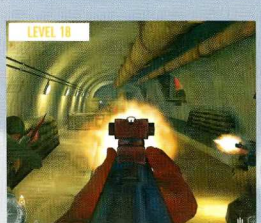


„Schalten Sie das Ding aus", brüllt der Kommandant und schickt Sie in die Kirche, um eine Panzerfaust zu holen. Hätte er nicht erklären müssen, ist doch klar, dass in Gotteshäusern immer solche Dinger rumliegen. Was Sie sonst an packenden Momenten erwartet: wilde Verfolgungsjagden, bei denen Sie von einer Lkw-Ladefläche Truppen-Laster, Kübelwagen und Motorräder zerstören. Auf einem Flugplatz hocken Sie an einem Flak-Geschütz und holen Stukas vom Himmel. Mit falschen Papieren und Uniform gilt's, Dokumente vom Schlachtschiff Tirpitz zu mopsen, die Aufschluss über die Flottenbewegungen der Deutschen geben. Klar, dass die Tarnung auffliegt und fette Actionszenen folgen. Gegen Ende bearbeiten Sie für zwei Levels in einem Panzer deutsche Stahlkolosse, damit diese nur noch für Alteisen-Rudi taugen. Hübsch: Sogar Bäume dürfen Sie mit viel Stil platt





»Konfuzius sagt: besser Backstein als Bug-Pein.«(Ja, diese Bildunterschrift ist peinlich!)



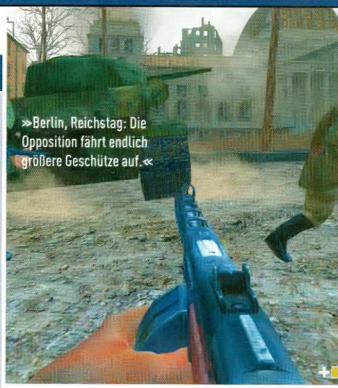
Abteilung „Gähn": Hätte uns gewundert, wenn es KEINEN Abwasserkanal-Level gegeben hätte.



Warum der Kerl so einen verklärten Gesichtsausdruck hat, müssen Sie sich selbst denken ...



»PCA vermittelt Lebensweisheiten: Nicht jeder mit einer Fahne ist ein besoffener Russe.«



CALL OF DUTY

VERGLEICH

MOH: ALLIED ASSAULT	CALL OF DUTY	VIETCONG
		

GRAFIK

75% (abgewertet)	86%	88%
Heute etwas steril. Damals war aus der *Q3*-Engine noch nicht alles rauszuholen.	*Q3*-Eckbauweise, aber viele Spezialeffekte und verteufelt detaillierte Texturen	Bis auf wenige Grastapeten super. Frösche hüpfen, die Vegetation schunkelt.



SOUND

88% (abgewertet)	89%	90%
Für damals war das Gebumse richtungsweisend. Heute? Immer noch sehr gut!	Der Titel lässt's noch mehr krachen. Mancher Sprecher labert etwas gekünstelt.	Umgebungsgeräusche, Waffen, Sprachausgabe: nah an der Perfektion

FAIRNESS-FAKTOR

82%	91%	70%
Außer bei zwei Abschnitten (Omaha Beach/Scharfschützen-Level) fair!	Linear, keine fiesen Stellen. Dank vier Schwierigkeitsgraden für jeden geeignet.	Die Gegner sehen besser sehen als Sie: Speicher-Taste als Ihr bester Freund.

SPIELSPASS

84% (abgewertet)	87%	85%
Auch nach eineinhalb Jahren ein sehr guter Zweiter-Weltkrieg-Shooter.	Sehr schön! Mehr als eine Überbrückungshilfe bis *Medal of Honor 2* erscheint.	Immer nur im Busch tummeln, macht auch Spaß. DER Ego-Shooter für Profis.
95% / 5%	90% / 10%	70% / 30%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Action; ROT= Kampftaktik

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

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



256 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX-440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32								

500 MHz, 64 MB, TNT 2 | 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX | 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX-440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32								

LEISTUNGSMERKMALE

Die Spielgeschwindigkeit ist stark von der jeweiligen Mission abhängig. Für maximale Details reicht in der Regel ein Prozessor mit 1.500 MHz. Bei der Schlacht um Stalingrad strecken aber sogar CPUs mit 2.700 MHz die Waffen. Setzen Sie hierbei den Wert für "Model Detail" herab. Nach den Massenschlachten wählen Sie wieder volle Details aus. Die Grafikkarte spielt nur eine kleine Rolle - eine Geforce3 Ti-200 ist tauglich.

PRO & CONTRA

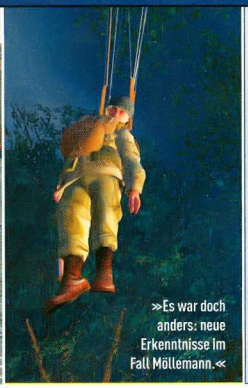
- \+ Atmosphäre ohne Ende
- \+ Kinoreife Massenschlachten
- \+ Abwechslungsreiche Einsätze
- \+ Überraschungsmomente
- \+ Authentische Soundeffekte
- \+ Orchestrale Musikuntermalung
- \+ Viele Schauplätze
- \+ Ordentliche KI der Mitstreiter
- \+ Realistische Waffenhandhabung
- \+ Trainingslevel
- \- Einige wenige öde Ballermissionen
- \- Abrupte Übergänge der Kampagnen
- \- Kaum Identifikation mit Helden
- \- Durchwachsene KI der Gegner
- \- Kleine Grafikschwächen

walzen. Wenn Sie als russischer Soldat schließlich den Roten Platz in Stalingrad zurückerobern sollen, wird's superheftig. Denn wer kriegt wohl bei der Waffenausgabe ausgerechnet keine Knarre? Sie natürlich. Tolle Wurst. Wie sagte noch der Megafon-Mann auf dem Landungsboot? „Sie werden für den bevorstehenden Kampf gut ausgerüstet. Sie bekommen Lebensmittel, Wasser, Waffen." Stattdessen drückt mir ein Typ einen popeligen Packen Munition in die Hand. Soll meine Spielfigur die Deutschen damit bewerfen, oder was? Na ja, zum Glück ist's möglich, herrenlose Gewehre aufzuheben. Falls Sie rechtzeitig eins finden. Apropos Waffen: Sie dürfen neben einer Pistole und Handgranaten nur zwei Gewehre tragen – „sofern Sie nicht mehr als zwei Arme haben", witzelt bereits der Ausbilder während der Trainingsmission. Für zusätzlichen Realismus sorgt, dass Sie weniger gut zielen können, wenn sich Ihr Recke bewegt. Ideal ist es, Gegner liegend und per Sekundärfunktion über Kimme und Korn anzuvisieren. Mit einem Scharfschützengewehr geht dies selbstverständlich nicht. Dafür haben Sie das obligatorische Zielfernrohr.

KAMERADEN: TAUGLICH!

Das Spiel führt Ihnen immer wieder vor Augen, dass Sie nur ein Zahnrad in der Kriegsmaschinerie sind. Will heißen: Sie sind oft in einem Trupp unterwegs, wobei der Computer die Kameraden gekonnt steuert und kurze Dialoge für eine lebendige Stimmung sorgen. Außerdem kommt es dank Dutzender von Gegnern zu kinoreifen Massenschlach-





»Es war doch anders: neue Erkenntnisse im Fall Möllemann.«

Willst du mehr, Spieler?

Mit dem Einzelspielermodus von *Call of Duty* ist es wie im Intimleben eines PCA-Redakteurs: Nach acht bis zehn Stunden feinster Action ist Ende. Durchschnitt eben.

Beim Ego-Shooter fällt aber zum genannten Zeitpunkt nicht zwingend der finale Schuss. Zwölf Mehrspieler-Karten laden zur spaßigen Verlängerung in der Gruppe ein. Hier kommen Sie gewaltig, nämlich auf Ihre Kosten: Die beiden Deathmatch-Varianten für Einzelgänger und Teams sind obligatorisch. Obendrauf gibt's 'nen flotten Modi-Dreier, bei dem sich jeweils zwei Parteien gegenüberstehen. „Suchen & Zerstören" ist schnell erklärt: Eine Gruppe soll ein Objekt finden und es vernichten, die andere verteidigen. „Bergen" ist missionsbasiert. Mannschaft 1 sucht beispielsweise ein Codebuch, um es von Punkt A nach Punkt B zu tragen, während Trupp 2 dagegen vorgeht. „Hinter feindlichen Linien" erweist sich als Variation des klassischen Deathmatches, wobei Defensiv-Boni winken. Es gilt: Halten Sie Ihren Polygonschützling möglichst lang am virtuellen Leben! Dann schreibt das Spiel alle zehn Sekunden einen Extra-Punkt gut.



»Weltrekordversuch: Wie viele Männer passen in ein Dixie-Klo?«

ten mit so viel Atmosphäre, dass Ihnen beinahe die Luft wegbleibt.

HOLLYWOOD LÄSST GRÜSSEN

„Viele starben auf den Schlachtfeldern Europas, mit nur einem Ziel: Freiheit!", heißt es im sehr patriotischen Intro. Der Titel kommt stellenweise ohnehin sehr schwülstig rüber, im Hollywood-Stil eben. Nun, *CoD* stammt aus den USA, wo österreichische Barbaren Gouverneur und Retorten-Cowboys Präsident werden können. Uns wundert es deshalb genauso wenig, dass zwischen den Levels, bei den Klugscheißer-Zitaten bekannter Persönlichkeiten, sich sogar eine John-Wayne-Weisheit verirrt hat: „Tapferkeit bedeutet, sich schrecklich zu fürchten – und trotzdem aufzusatteln." Spricht der von der SM-Begegnung mit einer fetten Frau? Hin und wieder präsentiert sich das Spiel rabenschwarz: zum Beispiel in einer Sanitäter-Szene. Der arme Mann verweigert mit bebender Stimme einen Rettungsbefehl, stammelt noch „Gott! So viele Menschen sterben! Ich kann nicht! Die erschießen Sanitäter, das ist gegen die Regeln!" – und sackt Sekundenbruchteile später von einer Kugel getroffen zusammen.

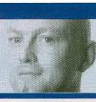
GESCHICHTS-SPRÜNGE

CoD ist in fast allen Belangen besser als der inoffizielle Vorgänger *MoHAA*. Die Gefechte präsentieren sich intensiver. Zwar leidet die Story unter jähen Sprüngen, dafür bieten die drei spielbaren Kriegsparteien logischerweise mehr Schauplätze. Unter anderem geht's in die Bayerischen Alpen, ins Ruhrgebiet, nach Nordrhein-Westfalen, Österreich, Norwegen, Polen und Berlin. Beim Schlusslevel haben die Entwickler diesmal sogar ein Ende mit Esprit geschaffen. Während der Shooter-Freund bei *MoHAA* aus „Fort Schmerzen" stürmt und einen trockenen „The End"-Schriftzug samt „Hä? Aus? Einfach aus?"-Gefühl zu spüren kriegt, freut er sich bei *CoD* über ... doch stopp! Mehr verraten wir nicht und hören an dieser Stelle abrupt auf. The End.

HARALD FRÄNKEL

FAZIT

HARALD FRÄNKEL



Wen ich gerade spiele – Private Martin, Oberleutnant Voronin oder Herrn Hinzkunz, den Vorsitzenden des Dackelclubs Hürth-Knapsack – schnuppe! Sich mit den Helden zu identifizieren, ist nicht möglich. Ich bin ein Typ mit Knarre, fertig. Schade. Nur ein paar richtige Zwischensequenzen statt der Dia-Briefings ... ach, lassen wir das. Denn die nebulöse Verknüpfung der Storystränge und zwei, drei dröge Ballerlevels sind für mich die einzigen wunden Punkte. *Call of Duty* bescherte mir bei den monumentalen Schlachten eine dauerhafte Gänsehaut. Ich halt mich momentan sicherheitshalber von schwulen Gantern fern.

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD



Herr Fränkel ist ein fieses Gänse-Männchen. Eigentlich hätte ich *Call of Duty* testen sollen, aber unser Muskelpaket drängte sich Kraft seines Amtes (Zweite-Wahl-Chefredakteur) vor. Was soll's, zocken durfte ich es trotzdem. Und ich muss sagen, dieser Titel ist alles andere als ein aufgewärmtes *Medal of Honor*. Vor allem die Massenschlachten haben's mir angetan. Kein anderer Ego-Shooter setzt ein Szenario so atmosphärisch dicht in Szene. Sehr gut finde ich die Wahl der Schauplätze. Allen voran das Herzschlagfinale im Berliner Reichstag. Wem da nicht der Schweiß auf der Stirn steht, ist reif für eine Filmrolle als Vulkanier.

CALL OF DUTY

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 1.500 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Infinity Ward
	VERTRIEB:	Activision
SINNVOLL: 1.500 MHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.activision.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 18 Jahren
	TERMIN:	6. November

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)DM, Bergung, Suchen und Zerstören, Hinter feindlichen Linien; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-64 Spieler
INTERNET: 2-64 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	86%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	89%
EINZELSPIELER	87%

SEHR GUT – Noch packender als ein guter Anti-Kriegsfilm

OkaySoft *service*
- Vorbestellservice
- -15:45 Sofortversand
- cut / uncut - Info

OkaySoft *online*
- 18er Bereich
- Topaktuell
- Termine
- Lagerstatus
- ohne Cookies

OkaySoft *mail*
- Auftragsbestätigung
- Versandbestätigung
- Termin - Infos
- Track & Trace

OKAYSOFT
SPIELE-VERSAND M.T.V.

14 JAHRE INDEPENDENT SERVICE & LOGISTIK
Tel. 09674-1279 Fax -1294
92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

Anarchy Onl.: Shadowl.	DA	28,50	DAoC - Shrouded Isles	DV	24,90	GTA - Vice City	DV
Baldurs Gate 2 Das Epos	DV	23,50	D.A.o. Camelot - Bundle	DV	39,50	Hegemonia *	DV
Battlefield 1942	DV	43,25	Diablo 2 GOLD	DV	20,50	Half-Life	DV
- Secret W.	DV	24,90	Die Sims Hokus Pokus *	DV	28,50	Half-Life 2 *	DV
- Road to Rome	DV	14,90	Dungeon Siege: Legend *	DV	25,90	Halflife - Gen. Pack v3	DV
Blitzkrieg	DV	29,50	Empire Earth Gold	DV	26,90	Halo *	DV
- Total Challenge	DV	17,90	Empires: Die Neuzeit *	DV	40,90	Homeworld 2	DV
Breed *	DV	45,90	Everquest: Lost Dung.	DA	23,50	Horizons	DA
C+C: Generäle	DV	37,90	Fifa 2004 *	DV	46,90	Knights o.t.old Republic	DV
- Die Stunde Null	DV	19,90	Fire Department	DV	22,50	KnightShift *	DV
Call of Duty *	DV	41,50	Fluch der Karibik	DV	41,50	Lionheart	DA
Chaser	DV	31,50	Freedom Fighters	DV	45,90	Madden NFL 2004	DA
Chrome *	DV	38,90	Fussball Man. 2004 *	DV	46,50	Max Payne 2 *	DV
Commandos 3 *	DV	42,90	Fussball Manager Pro	DV	39,50	Morrowind	DV
- Limited Edition *	DV	59,90	Galactic Civilizations	DV	35,90	- Bloodmoon	EV
Conflict Desert Storm 2	EV	42,90	Gothic 2 Limited Edition	DV	45,50	- Bloodmoon *	DV
CS: Condition Zero *	DV	28,90	- Nacht des Raben	DV	27,90	- Tribunal	DV

Need F. Speed Undergr.*	DV	46,50	Temple o.Elemnt. Evil *	US	45,90
Neverwinter Nights	DV	31,90	Tiger Woods Golf 2004	DA	45,90
- Hordes *	DV	i.V.	Tron 2.0 - DVD	DV	41,90
- Shadows of Undrentide	DV	28,50	UFO: Aftermath *	DV	42,90
NHL 2004 *	DV	45,90	Unreal 2	DV	29,90
No Mans Land	DV	45,50	Vietcong - Fist Alpha *	DV	17,50
No one lives forever 2	DV	11,90	Warcraft 3	DV	17,90
Operation Flashpoint	DA	14,50	- Frozen Throne	DV	24,90
Sacred *	DV	i.V.	- Collectors Edition	US	29,90
Sim City 4 - Rush Hour	DV	27,90	World of Warcraft *	DV	i.V.
Spellforce *	DV	i.V.	World Racing Mercedes	DV	44,50
Splinter Cell	DV	27,90	Yager - DVD	DV	41,90
Star Wars: Galaxies *	DA	i.V.	You dont know Jack 4	DV	35,50
Star Wars: Jedi Academy	DV	38,90	X2 *	DV	38,90
Star Wars: Jedi Academy	EV	42,90			
Starcraft + Broodwar	DV	13,75			
Tempel d.elem..Bösen *	DV	49,50			

ALLE Spiele für volljährige online im gesicherten Bereich ab 18 Jahren: www.okaysoft.de

USK NICHT geeignet unter 18 Jahren

bei Titeln die mit X gekennzeichnet sind legen wir jeder Lieferung weitere Informationen zur Konfiguration bei!

ab 75 Euro Lieferwert versandkostenfrei (Inland), Vorauskasse 3.25, Nachnahme 6.50 zzgl. Zahlkartengeb.. * Vorbestellung erwünscht.

29.9.2003

WWW.OKAYSOFT.de



AUF DVD
DEMO

Hast du Feuer, Teufel?

In APOCALYPTICA brennt die Hütte. Schuld daran trägt zwar ursprünglich die Armee der Finsternis, doch Sie heizen den Teufelsdienern ebenfalls ordentlich ein.



Mit einem dicken Schwert in der Hand zerlegen Sie in der Verfolgerperspektive penetrante Angreifer in ihre Einzelpolygone. Gedanken brauchen Sie sich um das Wohlbefinden der Burschen keine zu machen, denn in der Regel materialisieren diese Schergen des Bösen schnell wieder an einer anderen Stelle der Karte. Sie selbst kämpfen für das Gute. Was sonst? Der Teufel ist ja nicht mehr das, was er mal war. Am Anfang des Spiels stellt er sich Ihnen mit der Stimme eines 80-jährigen Death-Metal-Sängers vor: „Ich bin das Tier!" Super, wer ist das nicht manchmal? Warum der Aufstand? Die Sache ist, dass die Menschen ihn einst besiegten und er als Neo-Satan wiedergeboren wurde. Sein Ziel: Rache. „Die Menschheit: so leicht zu korrumpieren, so leicht zu verführen", höhnt der Höllenfürst siegessicher. Es liegt an Ihnen. Machen Sie dem Knaben einen dicken, roten Strich durch die Rechnung!

MODERNES GRUSELKABINETT

Sie wählen zunächst einen virtuellen Vertreter aus einem Menü mit 16 Figuren. Die unterscheiden sich nicht nur im Aussehen, sondern auch hinsichtlich ihrer Geschwindigkeit oder Kraft. Dass die Weltraum-Nonne nicht so hart zuschlägt wie der Neo-Templer in moderner Ritterrüstung, versteht sich. Die Spielfiguren agieren beidhändig mit einer Nahkampf- und Fernwaffe sowie Magie. Das Spiel bietet vier mit Ballereien und Prügeleinlagen voll gestopfte Orte: den Planeten Jerusalem V, das Raumschiff S.S. Ariziel, Nu-Hades (wie die zerstörte Erde jetzt heißt) und die Hölle. Unterteilt ist das Ganze in 18 Levels. In jedem Abschnitt müssen Sie mit KI-Kumpanen Aufgaben lösen, etwa eine Maschine anschalten. Diese Missionsziele haken Sie der Reihe nach ab, fertig. Richtig Spaß macht das im kooperativen Mehrspielermodus, bei dem Freunde die Rolle Ihrer Begleiter übernehmen. Überhaupt liefern die fünf Mehrspielermodi ein wahres Actionfest zum Sparpreis. Überzeugte Solisten erfreuen sich einige Zeit an der sehr guten Grafik von *Apocalyptica*, verlieren aber vermutlich bald das Interesse. JOACHIM HESSE

APOCALYPTICA

MINDESTENS:	**GENRE:**	Action
733 MHz, 128 MByte RAM, 1,11 GByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	Extreme FX
	VERTRIEB:	Konami
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.apocalyptica.net
2,5 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Englisch/Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: DM, TDM, CTF, Campain, Objective; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	83%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	84%
EINZELSPIELER	75%

GUT– Nicht nur musikalisch Heavy Metal: preiswerte Actionkost für harte Kerle

FAZIT



JOACHIM HESSE

Apocalyptica ist ein teuflisch gutes Action-Gemetzel. Ständig bricht die Hölle los und Energiebälle fliegen Ihnen um die Ohren. Der brachiale Metal-Gitarren-Soundtrack passt dazu wie die Faust aufs Popper-Auge. Der Mehrspielermodus macht einen Heidenspaß, besonders wenn Sie kooperativ durch die Levels ziehen. Die Dauer-Action neigt allerdings ein wenig zur Unübersichtlichkeit und das Kartendesign ist nicht immer meisterhaft. Wer sich etwa dieses Labyrinth im zweiten Level ausgedacht hat, gehört eine Woche ins Fegefeuer verbannt.

WILLKOMMEN AN DER
JEDI-AKADEMIE

DU WIRST NIE WIEDER DER SEIN, DER DU WARST.
VERGISS ALLES, WAS DU GELERNT HAST.
WIDME DEIN LEBEN EINEM HÖHEREN ZWECK.
VERWENDE DAS NEUE WISSEN WEISE.
DIE MACHT IST EIN STARKER VERBÜNDETER,
ABER AUCH EIN GRAUSAMER FEIND.
WIDERSTEHE DER DUNKLEN SEITE.
DENN DU BIST EINER DER ZUKÜNFTIGEN HÜTER DER GALAXIS.

JETZT ERHÄLTLICH!

STAR WARS
JEDI KNIGHT:
JEDI ACADEMY™

GameStar Jedi Knight: Jedi Academy

90% GameStar Jedi Knight: Jedi Academy

Sie sind ein neuer Schüler an Luke Skywalkers Akademie der Jedi. Setzen Sie die alte Tradition fort, indem Sie die Kräfte – und Gefahren – der Macht kennen lernen. Wählen Sie das Aussehen Ihres Charakters. Konstruieren Sie Ihr Lichtschwert vom Griff bis zur Klinge. Und entwickeln Sie Ihren Kampfstil, angefangen beim klassischen Lichtschwert bis hin zum seltenen und machtvollen Doppelschwert. Beweisen Sie Ihre Fähigkeiten in Einzelspielermissionen oder stellen Sie sich dem Mehrspielerkampf. Möge die Macht mit Ihnen sein!

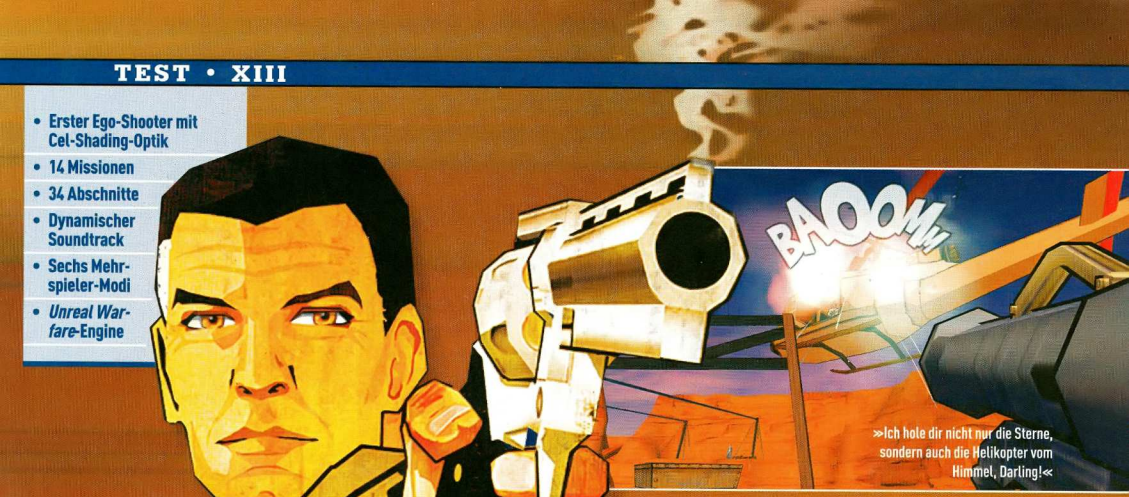





XBOX LIVE
Vicarious Visions www.vivisions.com
RAVEN
ACTIVISION
PC CD ROM
LUCAS ARTS

Lizenziert von Lucasfilm Entertainment Company Ltd. & TM. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

- Erster Ego-Shooter mit Cel-Shading-Optik
- 14 Missionen
- 34 Abschnitte
- Dynamischer Soundtrack
- Sechs Mehrspieler-Modi
- *Unreal Warfare*-Engine



»Jetzt mach schon das blöde Foto, Mensch! Mir schläft gleich der Arm ein!«

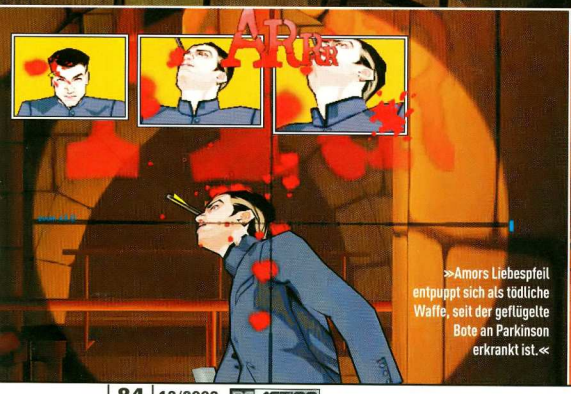
»Ich hole dir nicht nur die Sterne, sondern auch die Helikopter vom Himmel, Darling!«

Cel Shading war ja vor ein paar Jahren der absolute Knüller – zumindest im Konsolensektor. Bei diesem Stil verleihen die Grafiker den Objekten durch dunkle Außenlinien (Outlines) und eine auffällige Kolorierung ein prägnantes Comic-Gewand. Gerade Spiele, die auf ein jüngeres Publikum zugeschnitten sind, nutzen sehr oft diese Technik. Auf dem PC bekam man so etwas eher selten zu Gesicht. Ubisoft bringt jetzt mit *XIII* den ersten Ego-Shooter mit Cel-Shading-Optik auf den Markt und hatte versprochen, dass ihr Produkt mit Kinderkram rein gar nichts zu tun hat. Wir wollen Ihnen übrigens auch etwas versprechen: Nämlich, den Begriff „Cel Shading" auf den folgenden fünf Seiten nicht mehr zu verwenden. Sonst entwickelt sich das Ganze noch zum Unwort des Jahres.

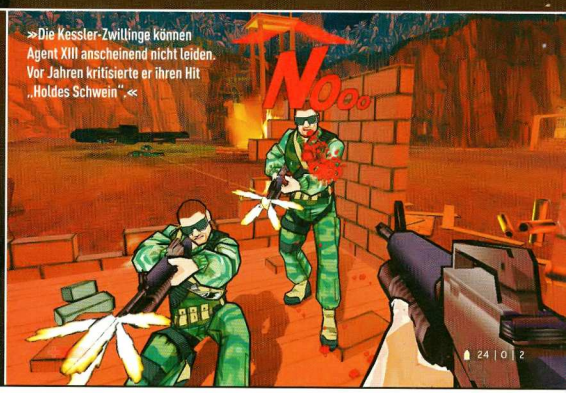
Der Bilderbuch-Agent

PC ACTION GOLD

Unsere Überschrift dürfen Sie ruhig wörtlich nehmen. Agent XIII sorgte bislang nämlich nur in Comic-Heften für Furore. Das ändert sich in Zukunft!



»Amors Liebespfeil entpuppt sich als tödliche Waffe, seit der geflügelte Bote an Parkinson erkrankt ist.«



»Die Kessler-Zwillinge können Agent XIII anscheinend nicht leiden. Vor Jahren kritisierte er ihren Hit „Holdes Schwein".«

FÜR IMMER GEZEICHNET

Ein Mann erwacht an einem malerischen Strand. Langsam öffnet er die Augen, die Sonne blendet ihn. Trotzdem sieht er die Umrisse einer kurvigen Blondine im knappen Badeanzug. Behutsam beugt sie sich über seinen Körper, wodurch ihre prallen Vorzüge noch besser zur Geltung kommen. Gerne würden wir Ihnen erzählen, dass der Glückliche jetzt mit Blondie hinter einer Düne verschwindet, um sie fachgerecht zu beglücken. Doch das Schicksal meint es nicht gut mit dem Typen. Sein Körper ist von Wunden übersät und scheinbar ist ihm nicht nur die Libido, sondern auch jedwedes Erinnerungsvermögen abhanden gekommen. Diagnose: Amnesie. Er hat keinen blassen Schimmer, wer er ist und wo er sich befindet. Warum trägt er die römische Ziffer XIII als Tätowierung? Just als er ein paar Schritte gehen will, bricht er zusammen, verliert erneut das Bewusstsein. Als er zu sich kommt, wird seine hübsche Retterin auch noch von Kugeln durchsiebt und es scheint, als habe irgendwer die Jagdsaison auf ihn eröffnet. Die reichlich verworrene Story spinnt das Spiel in optisch außergewöhnlichen Rückblenden und Zwischensequenzen weiter. Das hat Stil.

INNOVATIVE OPTIK UND BEWÄHRTE SPIEL-ELEMENTE

XIII ist im Endeffekt ein klassischer Ego-Shooter, der in spielerischer Hinsicht eher auf Altbewährtes setzt. Sie steuern Ihre Figur aus der Ich-Perspektive durch 14 Levels, ballern jede Menge Bösewichte über den Haufen, legen hier und da einen Schalter um und versuchen, am Leben zu bleiben. Die Möglichkeit, dass Sie andere Figuren als Geisel nehmen können, um diese als lebendigen Schutzschild zu missbrauchen, ist auch nicht neu und war zum Beispiel schon bei *Splinter Cell* vorhanden. Leblose Pixel-Körper aus dem Sichtfeld der Gegner zu räumen, ist ebenfalls keine Weltneuheit. Was ist dann das Außergewöhnliche an *XIII*? Ganz einfach: Dieses Spiel ist so besonders, weil die Comic-Grafik nicht nur cool aussieht, sondern auch spielerisch sinnvoll ist. Weil der Titel Lautmalerei (falls Sie mal klugscheißen wollen, auf Griechisch heißt das „Onomatopöie") und andere Stilmittel einsetzt, ergeben sich vollkommen neue Möglichkeiten. Wenn zum Beispiel ein Gegner hinter einer Mauer auf und ab spaziert, können Sie das nicht nur hören, sondern auch sehen. Wie in einem Comic-Heft visualisiert die Grafik die Schrittgeräusche durch Textzeilen. Kurz: Ein „Tapp Tapp" erscheint auf dem Bildschirm. Die Größe des Schriftzugs gibt Aufschluss über die Entfernung. Je kleiner der Schriftzug ist, desto weiter ist der feindliche Schrittmacher weg.

NICHTS FÜR KINDER

Die so genannten „Pop-up-Fenster" sind ebenfalls eine spielerische Bereicherung. Diese erscheinen in bestimmten Situationen auf dem Bildschirm und erfüllen verschiedene Aufgaben. Wenn Sie etwa einen Gegner per virtuellen Kopf-



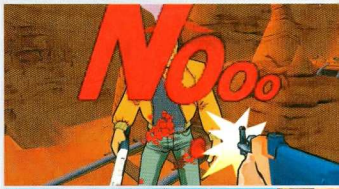
Zwischensequenzen heben wichtige Sachen wie Autoreifen und einen Hosenbund hervor.

AUF DVD
INTERAKTIVER TEST

So spielt sich XIII

BALLERN

XIII ist eine harte Sau und kennt kein Mitleid. „Erst schießen, dann reden" lautet sein Motto.



SCHLEICHEN

Die Schleich-Missionen sind nicht so langatmig wie bei manch anderem Genre-Kollegen.



SCHLÖSSER KNACKEN

Dieser Dietrich heißt zwar nicht Marlene, kann aber Türen öffnen! Sehr nützlich, das Teil.



SCHALTER BETÄTIGEN

Häufig müssen Sie Schalter betätigen. Da wird man fast zum Schalter-Beamten! Hahahaha!



ABSEILEN

Der Franzos' seilt gern mal einen ab. Klar, dass die Ubisoftler ihr Hobby im Spiel verewigen!



KRIECHEN

Agent XIII guckt öfter in die Röhre und kriecht sogar oft durch! (Ha! Wortwitz der besonderen Art!)



SPIELSACHEN NUTZEN

Wanzen, Richtmikrofone und Sprengsätze kommen selten zum Einsatz.



XIII

VERGLEICH

NO ONE LIVES FOREVER 2



JAMES BOND 007: NIGHTFIRE



XIII



GRAFIK

80% (abgewertet)
Nach rund einem Jahr sieht Cate noch immer überaus knackig aus.

77%
Man merkt dem Titel seine Konsolenherkunft aufgrund der Detailarmut deutlich an.

84%
Technisch nicht überragend, aber es läuft flüssig und ist schön anzusehen.







STORY

88%
Die Geschichte wäre perfekt für den nächsten *Austin Powers*-Streifen!

85%
Zwar nicht ganz so toll wie bei *Bond*-Filmen, doch spannend bleibt es allemal.

83%
Wenn Sie erst mal durchblicken, folgen Sie der Geschichte mit Freuden.

AGENTEN-SPIELZEUG

90%
Explodierende Katzen, Leichen-Entfern-Spray und viele andere Utensilien!

88%
James hat von Q wieder jede Menge nützlicher Gegenstände erhalten.

84%
Spielsachen hat er kaum im Gepäck. Dafür benutzt XIII Alltagsgegenstände.

SPIELSPASS

87%
Dialoge zum Tränenlachen und abwechslungsreiche Missionen. Superb!

80%
Routiniert gemacht, aber ohne echte Höhepunkte. Trotzdem gutes Spiel!

86%
Eine einzigartige Comic-Optik, gepaart mit bewährten Ego-Shooter-Elementen

70%	30%	80%	20%	75%	25%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Ballern; ROT= Schleichen

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

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



256 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX-440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								

500 MHz, 64 MB, TNT 2 | 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX | 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX-440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								

LEISTUNGSMERKMALE

Die eigenwillige Comic-Optik kaschiert geschickt, dass die Texturen sehr niedrig aufgelöst sind und die Figuren nur aus wenigen Polygonen bestehen. Daher sind die Systemanforderungen gering. 1.000 MHz Prozessortakt, 256 MByte Speicher und eine Geforce2 Ti ermöglichen es bereits, flüssig zu spielen. Besitzer einer Geforce2 MX sollten 800x600 Bildpunkte auswählen. Die Qualität ist bei dieser Auflösung nur geringfügig schlechter.

PRO & CONTRA

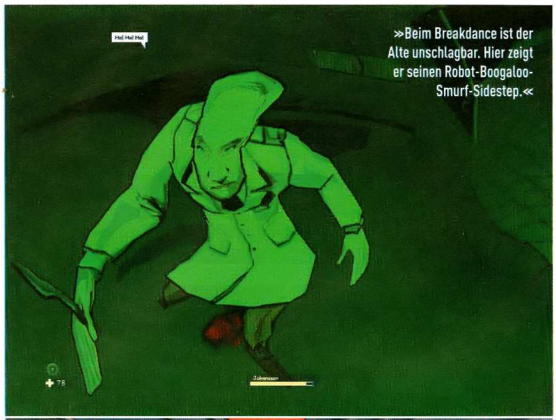
- \+ Gute deutsche Sprachausgabe
- \+ Einzigartige Comic-Optik
- \+ Fantastischer Soundtrack
- \+ Läuft auch auf älteren Rechnern
- \+ Deutsche Fassung ungeschnitten
- \+ Abwechslungsreiche Mehrspieler-Modi
- \+ Bots zuschaltbar
- \+ Geheimnisse freispielbar
- \- Speichersystem schlecht
- \- Grafik stellenweise detailarm
- \- Gegner manchmal hohl

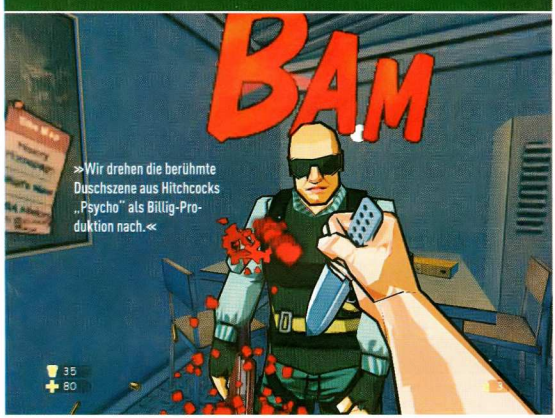
Mehr Spieler, mehr Spaß?

Die Einzelspieler-Kampagne fesselt selbst geübte Spieler für zwölf bis 15 Stunden an den Monitor. Der Mehrspieler-Modus hat mit sechs Varianten aber auch einiges zu bieten. Die Modi Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag kennen Sie aus 100 anderen Titeln. Neu sind Sabotage, Power Up und Geisterjagd. Sabotage ist am ehesten mit *Counter-Strike* vergleichbar. Ein Team muss ein Gebäude bewachen, während die gegnerische Mannschaft in selbigem drei Sprengsätze installieren soll. Power Up ist quasi Deathmatch auf Drogen. Überall im Level sind Mittel verteilt, die Ihre Spielfigur dopen. Schneller laufen, unsichtbar oder unverwundbar sein und so weiter. Geisterjagd ist wohl die verrückteste Variante. Hier rennt ein Gespenst durch die Gegend. Ihr Ziel ist es, den Geist so oft wie möglich abzuknallen. Berührt Sie der Geist allerdings, sind Sie sofort tot. Sämtliche Mehrspielermodi können Sie übrigens auch alleine spielen, wenn Sie Bots aktivieren.



schuss ins Jenseits befördern, wird in den Fensterchen die Sterbesequenz aus mehreren Blickwinkeln präsentiert. Das wirkt mitunter brutal, hat aber Stil. Findet irgendwo ein wichtiges Ereignis statt, machen ebenfalls Pop-up-Kästchen darauf aufmerksam. Wenn zum Beispiel ein Wachmann einen Schlüssel fallen lässt. Das ist deshalb lobenswert, weil Sie mitbekommen, wo das Ding liegt, und nicht stundenlang in den Levels danach suchen müssen. Sehr nützlich ist das Pop-up beim Einsatz von Granaten. Sie kennen das: Der Spieler wirft eine Handgranate in eine Gruppe von Gegnern und geht dann schnell wieder in Deckung. Die Explosion bekommen Sie meist gar nicht zu Gesicht. Bei *XIII* ist das anders! In einem praktischen Mini-Fensterchen sehen Sie das Feuerwerk in Echtzeit und wissen





sofort, ob eventuell ein Angreifer die Detonation überlebt hat. So etwas wünschen wir uns in Zukunft auch bei Konkurrenz-Produkten!

ALLES EASY!

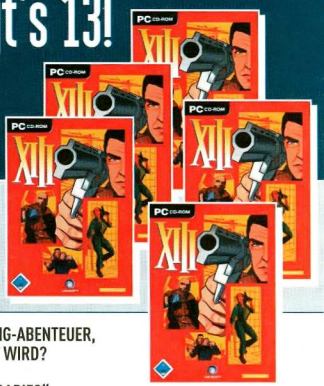
XIII ist abwechslungsreich. Das trifft auf die Schauplätze ebenso wie auf die Aufgaben zu. Die 34 Spielabschnitte führen uns durch verschneite Winterlandschaften, Hochsicherheits-Gefängnistrakte, ausgedörrte Canyons, Atom-U-Boote, Militär-Basen und sogar ein waschechtes Kloster. Rund ein Drittel der Einsätze könnte man als Schleich-Missionen bezeichnen. Glücklicherweise gilt nicht gleich jede automatisch als gescheitert, sobald Sie entdeckt werden. Wenn Sie in Schleich-Levels ein Gegner überrascht, holt dieser so schnell wie möglich Verstärkung. Erst wenn es dem Feind gelingt, einen der vielen Alarm-Schalter zu betätigen, ist der Ofen aus. Sie können also theoretisch auch in vielen Zehenspitzen-Missionen wie ein Berserker durch die Areale preschen und alles platt machen – so lange eben kein Alarm ertönt. Kommen wir zurück zu den Aufgaben. Mal sollen Sie ein Telefon mit einer Wanze bestücken, ein U-Boot sprengen oder geheime Gespräche mit dem Richtmikrofon abhören. Besonders cool fanden wir die Abschnitte mit den Tauchgängen oder die, bei denen der Spieler den Greifhaken einsetzen muss. Mit diesem Teil können Sie wie Tarzan über Abgründe schwingen oder sich von Gebäuden abseilen.

ZUKUNFTSMUSIK

Der dynamische Soundtrack gehört zum Besten, was es in der jüngsten Zeit zu hören gab. Mit dieser Musik ließe sich pro-

Jetzt schlägt's 13!

PC ACTION und Ubisoft wollen Sie glücklich machen. Deshalb gibt es was richtig Schönes zu gewinnen.



Wir verlosen fünf spezielle *XIII*-Fan-Sets. Darin sind je ein Spiel, ein T-Shirt und eine kleine Gummi-Flasche mit schickem *XIII*-Logo enthalten. Beantworten Sie folgende Frage:

WIE HEISST UBISOFTS CEL-SHADING-ABENTEUER, DAS AUF DIESEN SEITEN GETESTET WIRD?

A) „DR. SCHLONG IM KINDERPARADIES"
B) „XIII"
C) „SCHNIEPEL-SCHORSCH IM KNOTEN-REICH"
D) „IN FORMALDEHYD BADENDE MOSCHUS-OCHSEN: HOME EDITION"
E) „AUS EHRFURCHT VOR GOTT, IN ERBSENSUPPE SCHWIMMENDE BRIEFTAUBEN 2"

Schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca1", darauf folgend ein Leerzeichen und die Lösungszahl (Beispiel: pca1 F) an die 81114* (aus Deutschland), 72444** (aus der Schweiz) oder 0900101010*** (aus Österreich).

Oder rufen Sie einfach an. Aus Deutschland: 0190658654****. Aus der Schweiz: 0901210411*****

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION • Kennwort: „FRANZACKE"
Dr.-Mack-Straße 77 • D-90762 Fürth

Oder per E-Mail an gewinnspiel@pcaction.de (im Betreff das Kennwort nicht vergessen!).

Pro SMS * € 0,49 (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil: € 0,12)
** sfr 0,70; *** € 0,60; **** € 0,41/Min.; ***** sfr 0,50/Min.



FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Ich kann mit dieser Comic-Optik nichts anfangen. Das Ganze mag toll aussehen und total hip sein, doch ich stehe auf knallharten Realismus. Die aufpoppenden Fensterchen, die besonders coole Aktionen hervorheben, wünsche ich mir hingegen auch bei anderen Ego-Shootern. Spielerisch gibt sich *XIII* bis auf das seltsame Speichersystem kaum Blößen und hat mir vor allem im Mehrspieler-Modus einen Heidenspaß bereitet.

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Ubisofts *XIII* mag zwar comicartig daherkommen, aber vom Prädikat „kinderfreundlich" ist der Titel so weit entfernt wie eine Großbaustelle. Wie *GTA Vice City* gehört *XIII* zu den Spielen, die dafür sorgen, dass Spiele als Kunst anerkannt werden – hoffe ich. Hier zocken Sie mit Stil! Auch wenn das Speichersystem zuweilen nervt und die Gegner etwas taub anmuten, ein Hit ist *XIII* in jedem Fall – und es läuft sogar auf meiner alten Kiste!

blemlos ein Agenten-Film aus den 70er-Jahren vertonen. Schönes Detail: Die Mucke passt sich der Situation an. Je hektischer das Bildschirm-Geschehen, desto aufpeitschender die Musik. Auch die Soundeffekte hauen gut rein, wobei die Entwickler vor allem das Waffenarsenal sehr gut umsetzten. Vom Wurfmesser über die Armbrust bis Raketenwerfer klingt alles so, wie es sich gehört. Wenn wir schon bei der Technik sind: Stellenweise hätten wir uns ein paar Details mehr gewünscht. Im U-Boot-Level bestehen ganze Schotten, inklusive Schließmechanismus, aus nur einer Textur. Comictypisch oder Faulheit der Entwickler? Keine Ahnung, aber dafür läuft das Spiel auch auf älteren Systemen hervorragend. Ein Wermutstropfen ist hingegen das Speichersystem. Das arbeitet mit so genannten Checkpoints. Sie können zwar jederzeit lustig auf die Schnellspeichertaste „F5" drücken. Wenn Sie aber abnibbeln und mit „F9" laden, startet Ihr Alter Ego trotzdem bei dem Checkpoint, den Sie zuletzt passiert haben. Seltsam, oder? Da sich solche Sicherungspunkte oft an Stellen befinden, wo Gespräche ablaufen, kann es durchaus passieren, dass Sie sich das Geschwafel mehrere Male reinziehen müssen. Das ist nicht ganz so nervtötend wie unsere Redaktions-Konferenzen, aber allemal unnötig. AHMET ISCITÜRK

XIII

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 2,5 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,2 GHz, 256 MByte RAM

GENRE: Ego-Shooter
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Ubisoft Paris
VERTRIEB: Ubisoft
INTERNET: http://xiii.ubisoft.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: 6. November

MEHRSPIELER-OPTIONEN: DM, Team-DM, Capture the Flag, Geisterjagd, Sabotage, Power Up

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	79%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	84%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER

86%

SEHR GUT – Ein Ego-Shooter wie aus dem Bilderbuch. Ausgezeichnet sozusagen!

Onomatopöie bei PC ACTION

Dass die Lautmalerei ein wichtiges Spiel-Element von *XIII* darstellt, müssten Sie jetzt eigentlich wissen. Mit diesem Stilmittel stellen die Entwickler Töne als Schriftzüge dar, die auf dem Bildschirm zu sehen sind. Uns fiel beim Zocken auf, dass die *XIII*-Lautmalerei auch perfekt zu Szenen passt, die sich täglich in unseren Redaktionsräumen zutragen.



Joachim Hesse bemerkt, dass der Getränke-Automat leer ist und seine Knete geschluckt hat.



Trotz der Warnung seines Orthopäden geht Ahmet Iscitürk alleine pinkeln und hebt sich einen Bruch.



Bei der Gelegenheit entgleitet Ahmets bestes Stück und touchiert dabei unsanft das Urinal.



Harald Fränkel erzählt mal wieder, was er am Wochenende Spannendes erlebt hat.



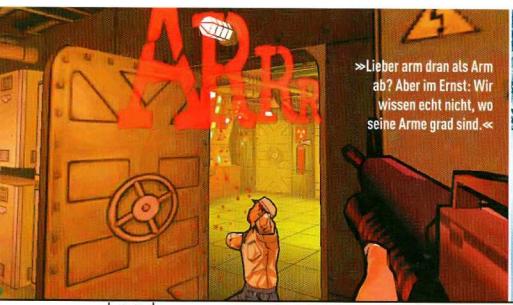
Benjamin Bezold hatte Bohnen zu Mittag und fühlt sich einen Moment lang unbeobachtet.



Das Geräusch, das die Tür zur Chefredaktion von sich gibt, wenn wir nach einer Gehaltserhöhung fragen.



Die monatliche Heftproduktion ist abgeschlossen und die gut gelaunten Redakteure verlassen langsam das Gebäude.



»Lieber arm dran als Arm ab? Aber im Ernst: Wir wissen echt nicht, wo seine Arme grad sind.«



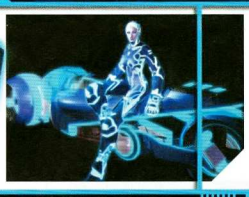
»Mord statt Wintersport. Mit einem Schuss ist für den Comic-Statisten Schluss.«

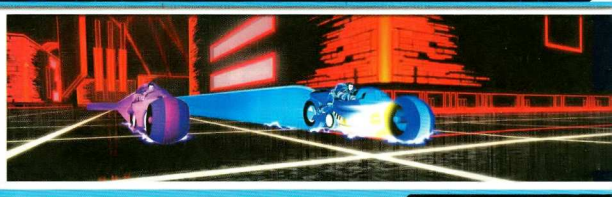
BUENA VISTA INTERACTIVE

TRON 2.0

www.tron20.net







MERCURY

UNANGEFOCHTEN

Lightcycle Champion
- ohne Speicherplatz für Angst





BUENA VISTA INTERACTIVE

PC DVD

MONOLITH

pentium 4

© 2003 Disney. TRON® Eigentum von Cooper Industries, Inc., Benutzung mit Genehmigung. Alle Rechte vorbehalten.

Das ist dein Sieg!

Wäre [redacted] so saublöd wie der Name seines Helden „Sieg Wahrheit", hätten wir uns übergeben. Aber: Glück gehabt!



»Inszenierung eines typischen Ausdruckstanz-Gruppe mit Hang zur Dramatisierung.«

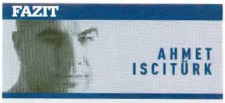


Die Umgebungsgrafik ist kahler als die Birne unseres Redaktions-Osmanen.



„Sieg Wahrheit" trägt enge Lederfummel und seine Frisur sieht aus wie die Folge einer verlorenen Wette.

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Wow, hier geht es gut zur Sache! Auch wenn mich die extreme Gay-Optik des Hauptdarstellers ankotzt, macht mir *Chaos Legion* Spaß. Obwohl Rollenspiel-Elemente vorhanden sind, liegt das Hauptaugenmerk auf Hack & Slay. Dass Siegs Kapriolen auf Dauer eintönig werden, liegt an den vielen öden Hintergründen, der geringen Schlagvielfalt und zu wenig Gegnertypen. Trotzdem: Für Action-Freunde mit Manga-Fimmel ist *Chaos Legion* ein Pflichtkauf.

Verstehe einer die Söhne Nippons. Wie kann man einen Charakter nur „Sieg Wahrheit" nennen? Genügt es denn nicht, dass japanische Spielehelden durch die Bank aussehen, als wären sie auf dem Weg zu einem Schwulenporno-Casting? Obwohl: Wir sind ja schon froh, dass der Typ mit Nachnamen nicht „Heil" heißt. Wie auch immer, Manga-Optik ist momentan voll im Trend und daher wollen wir es dabei belassen. *Chaos Legion* bietet 16 Levels Non-Stop-Action. Sie steuern Schnullerbacke Sieg Wahrheit durch monsterverseuchte Umgebungen im *Gothic*-Stil, verarbeiten mit dem Schwert Höllenviecher im Dutzend zu Sushi und holen sich per Knopfdruck mächtige Wesen zu Ihrer Unterstützung. Zwar gibt es kleinere Rollenspiel-Elemente. Doch hauptsächlich ist Monsterhacken im Akkord angesagt – aber nicht im Honda-Akkord. Hahaha!

LUSTIGE TRUPPE

Ihre fetten Mitstreiter heißen „Legionen" und lassen sich sogar rollenspielähnlich aufbauen. Wie Sie an diese hilfreichen Dämonen kommen, fragen Sie? So: Im Laufe des Spiels finden Sie Wappen. Jedes steht für eines dieser Viecher. Sieben Legionen gibt es, doch nur zwei dürfen Sie gleichzeitig im Kampf bei sich führen. Die richtige Wahl ist daher von entscheidender Bedeutung. Ebenfalls verstreut finden Sie Gegenstände, mit denen sich beispielsweise die Widerstandsfähigkeit oder Kraft steigern lässt. Technisch ist *Chaos Legion* ein zweischneidiges Schwert. Das permanente Effektfeuerwerk auf dem Monitor wird durch relativ kahle Hintergründe und eine geringe Weitsicht erkauft. Richtig schön ist hingegen die Musik. Die treibt einen voran.

AHMET ISCITÜRK

CHAOS LEGION

MINDESTENS: 1,2 GHz, 128 MByte RAM, 1,2 GByte HD Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 29,-
	ENTWICKLER:	Capcom
	VERTRIEB:	Capcom Europe
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.capcomeuro.de
	SPRACHE:	Deutsche Texte
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Keine. Ein einsamer Sieg.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

GUT – Brachial-Metzelei im Manga-Stil

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	77%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	74%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

71%

FÜR EINEN FEUERKRIEGER GIBT ES EIN
SCHLIMMERES SCHICKSAL ALS DEN TOD...

WARHAMMER 40,000
FIRE WARRIOR™







POWERED BY gamespy
KUJU
PlayStation.2
PC CD-ROM
THQ

www.firewarrior.com www.thq.de

Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer 40,000, the Warhammer 40,000 logo, Fire Warrior, the Fire Warrior logo and all associated marks, names, characters, illustrations and images from the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2003, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved. Developed by Kuju Entertainment. Published by THQ Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

- 10 Missionen
- 13 Gegnertypen
- 13 Waffen
- 5 Haupt-Mehrspielermodi
- Mehrspieler-Editor
- 19 Mehrspielerkarten
- 15 Mehrspielermodi
- EAX-Sound
- Speicherpunkt-System
- 4 Schwierigkeitsgrade



»Trainingslager für Science-Fiction-Porno-darsteller.«

Der Weltraum. Unendliche Weiten. Und vor allen Dingen unendliches Warten: auf die PC-Version von HALO. Jetzt ist sie da!

Halli, Halo! Endlich gekommen?

Eine außerirdische Allianz – bestehend aus einem Heer von bis zu 3,50 Meter großen Hünen mit hoch entwickelten Waffen – bedroht den Fortbestand der Menschheit. Doch es gibt ja Sie, den Master Chief. Sie sind ein Cyborg, eine Art Superkrieger, der die Sache richten soll. „Gut, tauen wir ihn auf", heißt es und ein Techniker reißt Sie unsanft aus dem Kälteschlaf. Gerade noch rechtzeitig, denn die Aliens greifen bereits Ihr Raumschiff an. Was Sie erwartet, dürfte klar sein: Action, bis die Mündung glüht!

ENDLICH ZU HAUSE

1999 galt *Halo* als der feuchte Traum zahlreicher PC-Spieler. So lange, bis Microsoft dessen Entwickler Bungie kaufte, um den Ego-Shooter exklusiv als Starttitel für die Xbox zu veröffentlichen. Ein derber Rückschlag für Windows-Nutzer. Denn zuvor hatte noch niemand ein optisch derart beeindruckendes Actionspiel erblickt, bei dem Spieler sogar mit Fahrzeugen herumkurven konnten. Jetzt, vier Jahre später, ist es so weit: Die Recycling-Spezialisten Gearbox (*Half-Life: Blue Shift*, *Tony Hawk's Pro Skater 3*) setzten den Konsolentitel mit Schützenhilfe von Bungie doch noch auf den PC um. Dem Himmel sei Dank, denn ohne *Halo: Kampf um die Zukunft* entginge Ihnen ein hervorragendes Actionspiel! Seine Faszination zieht *Halo* aus gut inszenierten Kämpfen und der fesselnden Story. Selbst Kleinigkeiten, zum Beispiel ob Sie mit invertierter Maus spielen möchten oder ohne, verpackt der Shooter geschickt im Spiel: Der Spieler absolviert einen Test seines Kampfanzugs, bei dem er gefragt wird, was ihm besser gefällt. Hervorragend! Je mehr Sie erfahren über Halo, die künstliche Ringwelt der Allianz, auf der Sie landen, desto mehr gewinnt die Geschichte an Fahrt. Warum erklärte der religiöse Führer der Außerirdischen die Erdlinge zur Beleidigung für die Götter? Wo kommen plötzlich diese Zombie-Mutanten her, die ebenfalls mit der Allianz im Clinch liegen? Was genau ist Halo? Fragen, auf die Sie womöglich eine Antwort finden … falls Sie lange genug überleben.

IM VERGLEICH

Halo: Kampf um die Zukunft	85%
Unreal 2: The Awakening (abgewertet)	84%
C&C: Renegade	69%

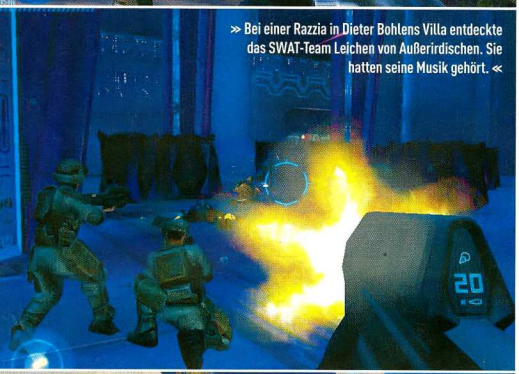
In *C&C: Renegade* kutschieren Sie bereits mit Fahrzeugen über die Ego-Shooter-Landschaft. Das ist schon alles, was der *Command & Conquer*-Ableger *Halo* voraus hat. Auch *Unreal 2* zieht spielerisch den Kürzeren, vom fehlenden Mehrspieler-modus ganz zu schweigen.

MEHR FÜR MEHRSPIELER

PC-Zocker freuen sich über zahlreiche Bonbons. Die betreffen in erster Linie den Mehr-



» Ein Borg, abgeschnitten vom Kollektiv. «



» Bei einer Razzia in Dieter Bohlens Villa entdeckte das SWAT-Team Leichen von Außerirdischen. Sie hatten seine Musik gehört. «



Sie fahren, Ihr Hintermann nimmt die Stellung der Allianz aufs Korn.

spielermodus. Für den strickten die Entwickler den Netzwerkcode neu. Die Folge: noch rasantere Gefechte. Alle Duelle basieren auf den fünf Spielmodi Capture the Flag (Fahnen erobern), King of the Hill (Gebiet verteidigen), Showdown (Gegner abschießen), Oddball (einen Totenkopf finden und so lange wie möglich behalten) und Rennen (Checkpunkte abfahren). *Halo* bietet 38 Varianten dieser Modi an, zusätzlich dürfen Sie eigene kreieren. Auch solche Leckerli wie der Flammenwerfer, dem der Einzug in die Xbox-Version aufgrund des Termindrucks versagt blieb, finden sich in der PC-Fassung. Unverzeihlich ist hingegen,

WWW.GIGAHANDY.DE

POWER!!

FÜR DEIN HANDY

SO GEHTS PER SMS: TIPPE DEN TEXT "PAF" UND DIE BESTELLNUMMER EIN UND SENDE DAS AN: 84242

Beispiel: PAF42041 (Du bestellst PIXX Nr. 42041)

ODER:

NUTZE DIE DIREKTBESTELLUNG: 0190 821384 1,86€/min

Bestellen Schweiz: 0900902324 SFR 4,23/Min.

Bestellen Oesterreich: 0900545424 € 3,63/Min

Colored Movies

Mega-Geil! Farbige Animationen auf Deinem Display!!

42156 42157 42160 42159 42158

Für alle Handys mit Farbdisplay!

POLYPHONE RINGTONES

82326 Angel of Berlin
82324 Never Leave you
82323 Smile
82322 Hurra die Schule brennt
82321 Reanimate
82320 Burger Dance
82319 Aicha
82317 The Sacrament
82316 Axel F 2003
82313 Fighter
82312 Right Now
81030 Das Lied vom Tod
81182 Sendung m. der Maus
82149 Wicki
82309 Du bist das Grösste
82305 Nothing's Gonna Stop
82281 All The Things She Said
81817 Wer hat an der Uhr gedreht
81816 Muppets
81031 Halloween
81169 GZSZ
82140 Tom und Jerry
81168 James Bond Thema
81808 The Final Countdown
81675 Friends
81764 Das A-Team
82168 South Park
81814 Miss Marple
81149 Adams Family
82241 Steuer-Song
82272 Jenny F. T. Block
81041 Deutsche Hymne
82155 Cobra 11
81164 Miss. Impossible
82146 Pipi Langstrumpf
82144 Löwenzahn
82150 Insel m. 2 Bergen
81653 Baccardi Feeling

Polyphone: Nokia 3510, 6610, 7210, 7650|Siemens C55, S55, Sony-Ericsson T300|Sharp GX 10, Panasonic GD 87

MONOPHONE RINGTONES

Für Nokia-Handys: Die 4-stellige best.Nr.
Für Siemens-Handys: Die 5-stellige best. Nr.

TOP-CHARTS

2326 96784 Angel of Berlin
2324 96782 Never Leave you
2323 96781 Smile
2322 96780 Hurra die Schule brennt
2321 96799 Reanimate
2320 96798 Burger Dance
2319 96797 Aicha
2317 96795 The Sacrament
2316 96794 Axel F 2003
2313 96791 Fighter
2312 96790 Right Now
2309 96787 Du bist das Grösste
2305 96783 Nothing's Gonna Stop
2304 96782 Forever And for...
2303 96781 Alles Ändert Sich
2302 96780 Bring Me To Life
2301 96779 No Angel
2300 96778 Ride Or Die

★★★ KULT-KRACHER ★★★

1633 96380 Baccardi Feeling
1030 96122 Das Lied vom Tod
1041 96133 Deutsche Hymne
2151 96660 Lindenstrasse
2155 96663 Alarm Cobra 11
1819 96497 Mana mana
1810 96489 Voyager
1809 96488 Der Pate
1808 96487 Final Countdown
1675 96402 Friends
2168 96672 South Park
2173 96677 Tatort
2174 96678 Der Kommissar
1169 96197 GZSZ
2147 96656 Sesamstrasse
1182 96210 Die Maus
2148 96657 Captain Future
2149 96658 Wicki
2150 96659 Insel m.2 Bergen
1140 96171 Flintstones
1149 96179 Adams Family
1164 96193 Mission Imp.
1168 96196 James Bond Thema
1764 96470 Das A-Team
1814 96492 Miss Marple
1817 96495 Paulchen Panther

Für Siemens M50, MT50, ME45, C45, S45
Für alle Nokia ausser 5110,5130

KULT!

Colored Logos

nur 1,99

Alle Nokia mit Farbdisolay bis auf 3650,7650

41010 41012 41014

Colored Logos 1,99 Euro/SMS, max. 3,98 Euro für 2 SMS (12ct Anbieteranteil Vodaphone/SMS)

mit Deiner Bestellung erklärst Du Dich einverstanden, weiterhin kostenlos Informationen per SMS durch uns zu erhalten

FARBIGE XXXL-PIX

42141 42114 42165 (Halloween)
42140 42124 (Pitbull) 42143
42164 42041 42125 (Po Power)
42132 42137 42053 (Come in)
42074 (Wet Dream) 42103 (Für Bier würde ich sogar arbeiten) 42063 (Ego Shooter)
42134 42102 (Get High!) 42116
42060 42099 42100 (Du nervst... geh sterben!)
42052 42148 42091 (Touch Me!)

Für alle Handys mit Farbdisplay

DISPLAY-ANIMATIONS

Nokia Siemens

45053 45481 45420
45377 (Du nervst... geh sterben.) 45041 45434
45356 45441 45445

Nokia 3330,3410,5210,5510, = auch Siemens C55

VOLL STARK: SMS-PIXIES

63077 67356 66903 (Hallo Ween)
67359 (Ich rauche gern) 63599 61596
66905 (Hallo Insekt) 67301 64734 (Traum von dir)
61664 (Hab dich lieb) 60108 67365
62526 62666 64638
61580 61343 60001 (Du nervst... geh sterben.)

Für alle Grossen Nokia-Modelle



»PCA erklärt Fachbegriffe, diesmal: Umfall.«

dass Gearbox den kooperativen Story-Modus wegrationalisierte. Zusammen durch die Einzelspielerkampagne zu stapfen, war einer der Höhepunkte der Konsolenversion. Vielleicht finden die Entwickler noch die Zeit, diesen Knüller in einem Patch nachzureichen?

HALO AGAIN

Technisch ist *Halo* gut, aber kein Meilenstein. Im Vergleich zu aktuellen Genrekollegen sehen besonders die Texturen und Umgebungsdetails alt aus. Ganz zu schweigen von der Grafikpracht kommender Shooter-Schwergewichte wie *Doom 3*, *Far Cry* oder *Half-Life 2*. Doch belasten Sie sich nicht weiter mit solchen Gedanken, zumindest mit einer neuen Radeon-Karte erwartet Sie eine Optik, die flüssiger abgeht als das Bier auf der Oktoberfest-Toilette. Nur bei älteren Semestern à la Geforce FX 5600 schaltet das Spiel bei Innenlevels in den Kaugummi-Rückwärtsgang. Der Orchester-Soundtrack überzeugt hingegen auf ganzer Linie. Auch spielerisch setzt *Halo* durchaus Akzente. Ein taktisch reizvoller Einfall ist etwa, dass Ihr Master Chief nicht mehr als zwei Schießprügel gleichzeitig tragen kann. Möchten Sie eine erbeutete Waffe nutzen, sind Sie gezwungen, eine andere dafür liegen zu lassen. Ebenfalls wirklich cool sind die Fahrzeuge, die Sie oft im Spiel samt Begleitmannschaft nutzen. Mit einem Jeep inklusive Bordwumme und Computer-Schützen durch die feindlichen Linien zu brechen, ist definitiv ein erhabenes Erlebnis. Sogar mit den Gleitern der Aliens dürfen Sie herumdüsen. Wer auf einen guten Ego-Shooter mit packender Story gewartet hat, darf bei *Halo: Kampf um die Zukunft* bedenkenlos zugreifen. Wir sind schon gespannt auf *Halo 2*.

JOACHIM HESSE

FAZIT



JOACHIM HESSE

Was lange währt, verliert meist ein wenig an Faszination. So auch *Halo*. Die Texturen und die Spielgeschwindigkeit hauen mich nicht vom Hocker, auch die Spielfigur läuft mir zu lahm und ein paar Levels wirken arg gestreckt. Trotzdem ist das Spiel sein Geld wert. Schade, dass die Gearbox-Mitarbeiter im Eifer, den Netzwerkcode zu optimieren, glatt den Kooperativ-Modus vergaßen. Das hätte die Mehrspielerwertung in den 90-Prozent-Bereich katapultiert. Was bleibt, ist ein klasse Ego-Shooter für Weltraum-Junkies ohne Xbox.

Xbox vs. PC: Auswärtssieg

Ihr Kumpel besitzt eine Xbox und zog Sie die ganze Zeit auf, weil *Halo* zuerst für seine Konsole erschien? Rächen Sie sich! PC ACTION liefert Ihnen die nötigen Fakten – inklusive zwei kleiner Wermutstropfen.

	Xbox	PC
Steuerung	Analoges Gamepad	Maus/Tastatur, Gamepad
Gegneraufkommen	Hoch	Sehr hoch
Auflösung	768 x 576	Bis zu 1.600 x 1.200
Sichtweite	Hoch	Sehr hoch
Ladezeiten	Mittel	Kurz
Kooperativ-Modus	Ja	Nein
Mehrere Spieler pro Gerät	Ja	Nein
Mehrspielerkarten	13	19
Mehrspielermodi	26	38
Mehrspieler-Editor	Nein	Ja
Im Mehrspielermodus vorhanden:		
Flammenwerfer	Nein	Ja
Jäger-Brennstabkanone	Nein	Ja
Warthog-Jeep mit Raketen	Nein	Ja
Banshee-Gleiter	Nein	Ja
Covenant-Geschützturm	Nein	Ja



»Demonstration: Jetzt tragen die Punker auch schon Schilde.«

HALO: KAMPF UM DIE ZUKUN

DAS URTEIL

MINDESTENS: 733 MHz, 128 MByte RAM, 1,42 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,2 GHz, 256 MByte RAM, Radeon 9800

GENRE: Ego-Shooter
PREIS: Ca. € 49,-
ENTWICKLER: Gearbox/Bungie
VERTRIEB: Microsoft
INTERNET: www.gearboxsoftware.com
SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorber.)
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Ende Oktober

MEHRSPIELER-OPTIONEN: CTF, King of the Hill, Showdown (DM), Oddball, Rennen, 1 Sp./CD
PC: 16 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	80%
SOUND	92%
MEHRSPIELER	86%

EINZELSPIELER

85%

SEHR GUT – Einen spannenderen Ego-Shooter finden Sie selten!

ufo

aftermath







ALIENS, MUTANTEN, TRANSGENETISCHE. AB 26. SEPTEMBER 2003 AUF DIESEM PLANETEN.

WWW.UFO-AFTERMATH.COM

VIDIS
www.vidis.com

ALTAR

CENEGA
www.cenega.com
Where Worlds Collide

16

PC CD ROM

© 2003 CENEGA Publishing. All rights reserved. Other products and company names mentioned herein maybe trademarks of their respective owners. Developed by ALTAR Interactive. All rights reserved.

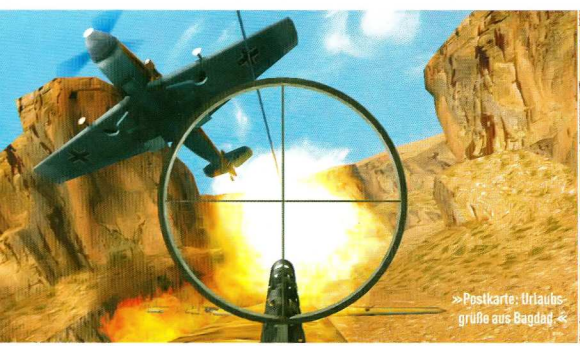
- 6 Kampagnen mit 23 Levels
- Über 30 Charaktere
- Mafia-Engine
- Realistische Waffenmodelle
- Fahrzeuge benutzbar
- 3 Mehrspielermodi

»Rexona: Es wirkt.«

Die Häääände zum Himmel!

Aus Frust oder Freude? Das kommt darauf an, wie Sie HIDDEN & DANGEROUS 2 spielen. Unser Test deckt die Stärken und Schwächen des neuesten Streichs der Mafia-Macher schonungslos auf.

Irgendwo vor Norwegen: Vier Froschmänner gehen mit Mini-U-Booten zu Wasser. Einer der Taucher sind Sie, ein britischer Elitesoldat. Ihre Mission: das deutsche Schlachtschiff Tirpitz zerstören und von einem Minenräumer die Chiffriermaschine Enigma stehlen. Trotz der brutalen Minusgrade ist es fast unmöglich, kühlen Kopf zu bewahren. Was, wenn Sie entdeckt werden? Bloß nicht dran denken! Wie in einem *James Bond*-Streifen gleiten Sie mit dem winzigen Unterseegefährt in Richtung Tirpitz. An der Außenhülle befestigen Sie drei Sprengsätze. Die Bombe tickt! Bald liegt der Stolz der Kriegsmarine auf dem virtuellen Meeresgrund. Weiter geht's zum Minenräumer. Lautlos klettern Sie über die Reling. Da, ein Wachmann! Wenn er Alarm schlägt, ist die Mission verloren. Sie fackeln nicht lange und betätigen den Abzug Ihrer schallgedämpften Maschinenpistole. Der Pixelsoldat sinkt zu Boden. Die



»Postkarte: Urlaubsgrüße aus Bagdad.«



»Ha! Beim Onanieren ertappt.«

Datenleiche werfen Sie über Bord. Wo ist bloß diese verdammte Enigma? Bestimmt in der Kapitänskajüte. Und tatsächlich werden Sie dort fündig. Nur noch schnell den alten Seebären in die ewigen Fischgründe befördert und schon ist die Verschlüsselungsmaschine in britischer Hand. Sicher kehren Sie zum Mini-U-Boot zurück. Die Mission ist geschafft. Zum Verschnaufen bleibt allerdings keine Zeit. Der nächste Einsatz wartet.

DAS KENN ICH DOCH

Hidden & Dangerous 2 versetzt Sie an die virtuellen Fronten des Zweiten Weltkriegs. Wobei: An vorderster Front kämpfen Sie eher selten. Stattdessen „ermitteln" Sie tief im Feindgebiet. In den Wäldern von Burma etwa sprengen Sie eine Brücke und stürmen anschließend einen strategisch wichtigen Hügel. Fast wie bei den Hollywoodstreifen *Hamburger Hill* und *Der schmale Grat*. Überhaupt haben sich die Tschechen vieler Film-Klischees bedient. Weitere Beispiele gefällig? Nehmen wir *Agenten sterben einsam* mit Clint Eastwood. Schauplatz: Schloss Adler in den Alpen (realer Name der Festung ist übrigens Werfenburg). Zufälligerweise schickt Sie Illusion Softworks ebenfalls nach Österreich ins – na, kommen Sie drauf? Genau, Schloss Adler. Und dann wäre da noch die Mission, bei der Sie einen Zug im Tunnel entgleisen lassen, um einen deutschen Offizier gefangen zu nehmen. Irgendwie erinnert uns das schwer an *Das dreckige Dutzend 2*. Aber denken Sie nicht, dass wir darüber motzen würden. Im Gegenteil. Die bekannten Orte kommen der ohnehin dichten Atmosphäre nur zugute. Man hat beinahe das Gefühl, selbst vor der Leinwand zu stehen.

GEH WÄHLEN!

Bevor Sie ins Gefecht ziehen, stellen Sie Ihren Trupp zusammen. Aus rund 30 Charakteren picken Sie sich vier heraus. Jeder hat besondere Fähigkeiten. Der eine kann zum Beispiel besonders gut schleichen, steckt hingegen Treffer schlechter weg. Der andere ist ein wahrer Packesel, macht dafür Lärm wie der Elefant im Porzellanladen. Wenn Sie sich entschieden haben, stellen Sie die Ausrüstung zusammen. Dazu zählen neben den akkurat umgesetzten Krachmachern des Zweiten Weltkriegs Dinge wie ein Kompass, Sprengsätze oder der Fotoapparat für Spionageaufträge. Da selbst ein Brite nicht unendlich viel tragen kann, sollten Sie gut überlegen, ob Sie lieber mehr Munition oder einen Verbandskasten in den Rucksack stecken. Neigen sich die Ressourcen doch dem Ende zu, beklauen Sie einen Gegner. Grundsätzlich sollten Sie Ihre Widersacher untersuchen. So manch einer hat nämlich einen Schlüssel in der Westentasche, der verschlossene Türen öffnet. Wenn Sie Ihre Soldaten heil durch eine Mission bringen, verbessern sich diverse Eigenschaften minimal. Obendrein gibt's Orden am laufenden Band. Das motiviert zusätzlich.

EINE FRAGE DES GESCHMACKS

Hidden & Dangerous 2 in ein Genre zu pressen fällt schwer.



Nimm mich!

Take 2 und PC ACTION verlosen 5x *Hidden & Dangerous 2*. Beantworten Sie folgende Frage:

WIE HEISST DIE DEUTSCHE VERTRIEBSFIRMA VON *HIDDEN & DANGEROUS 2*?

A) TAKE THAT
B) TAKE 2
C) TAKE ME TONIGHT

Schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca2", darauf folgend ein Leerzeichen und die Lösung (Beispiel: pca2 C) an die 81114* (aus Deutschland), 72444** (aus der Schweiz) oder 0900 101010*** (aus Österreich).

Oder rufen Sie an. Aus Deutschland: 0190 658 654**** oder aus der Schweiz: 0901 210 411*****.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Gewinnspiel: Hidden 2" • Dr.-Mack-Straße 77 • D-90762 Fürth

Oder per E-Mail an gewinnspiel@pcaction.de (Lösung nicht vergessen!).

* Pro SMS € 0,49 (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil: € 0,12)
** sfr 0,70; *** € 0,60; **** € 0,41/Min.; ***** sfr 0,50/Min.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der Computec Media AG dürfen nicht teilnehmen.



Wir geben Entwarnung. Die deutsche Version ist bis auf die verfassungswidrigen Symbole mit der englischen Originalfassung identisch. Will heißen, getroffene Soldaten verspritzen auch hierzulande roten Pixelsaft. Und Körperteile? Die bleiben selbst im Ausland dran. Alles, was Sie einem Feind wegschießen können, sind sein Helm und die Waffe. Hat übrigens ein Deutscher seine Wumme verloren, ist er – man mag es kaum glauben – so intelligent und ergibt sich.





IM VERGLEICH

Vietcong	85%
Hidden & Dangerous 2	81%
Deadly Dozen 2	70%

Größtes Manko von *Hidden & Dangerous 2* ist die Team-KI. Sie verhindert eine höhere Wertung. Wenn man seine Kollegen lediglich als Rückendeckung betrachtet, macht der Weltkriegs-Shooter sehr viel Spaß. Nur einen Tick besser ist *Vietcong*, das vor allem durch das bedrückende Szenario und die gut erzählte Story überzeugt. Abgeschlagen am Tabellenende: das durchschnittliche *Deadly Dozen 2*.



»Wollte nicht erkannt werden: Siegfried schleppt Roy ab.«



Die Burma-Kampagne erinnert schwer an Vietcong.

Es kommt ganz darauf an, welcher Spielertyp Sie sind. *Commandos*-Veteranen beispielsweise freuen sich über den Taktikmodus. Aus einer Perspektive von schräg oben setzen Sie Wegpunkte und legen das Kampfverhalten jedes Soldaten fest. Soll er blind zur nächsten Markierung spurten oder alle Gegner in Reichweite angreifen? Ihre Entscheidung. Den strategischen Möglichkeiten sind theoretisch kaum Grenzen gesetzt. Wobei die Betonung auf „theoretisch" liegt. Denn der künstlichen Intelligenz mangelt es arg an Grips. Immer wieder verweigern Ihre Mannen Befehle und machen genau das Gegenteil. Sehr ärgerlich ist das, wenn die Typen schleichen. Was denken Sie, was passiert, wenn der erste Feind auftaucht? Die Deppen schießen! Und das, obwohl Sie „nicht feuern" angeordnet haben. Deshalb disqualifiziert sich der passive Spielmodus quasi von selbst. Falls Sie nicht alle paar Minuten einen alten Spielstand laden wollen, greifen Sie besser selbst zur Waffe. Ähnlich wie bei *Raven Shield* dürfen Sie jederzeit in die Haut eines x-beliebigen Soldaten schlüpfen und in der Ich- oder Verfolgeransicht Polygon-Deutsche jagen. Und die Kameraden? Die latschen treudoof hinterher und geben gute Rückendeckung. Über den Ziffernblock können Sie auch andere Kommandos geben. Ein sinnvolles Taktieren ist bei der KI allerdings auch hier nicht drin. Oft ist es am besten, wenn Sie Ihren Leuten eine Ruhepause gönnen und alleine losziehen. Deshalb spielt sich *Hidden & Dangerous 2* im Endeffekt wie ein stinknormaler Ego-Shooter.

STEUERFRUST

Grafisch hinterlässt *Hidden & Dangerous 2* einen sehr guten Eindruck. Bis auf ein paar verwaschene Texturen zaubert die hauseigene LS3D-Engine (*Mafia*) auf High-End-Rechnern sehr lebendig wirkende Schauplätze auf den Monitor. Ähnliches gilt für die detaillierten Spielfiguren. Nicht so positiv fällt unser Urteil in puncto Sound aus. Während es an den Effekten wenig zu meckern gibt, nervt die Musik auf Dauer gewaltig. Vor allem bei der Tschechen-Kampagne ist das einfallslose Potpourri aus Wagner, Holst und Tschaikowsky so was von penetrant und kitschig, dass Sie den Lautstärkeregler runterdrehen müssen, um nicht einen ähnlichen Dachschaden wie die KI-Figuren davonzutragen. Die bleiben nämlich in schöner Regelmäßigkeit an Türen hängen und schießen wie gestört gegen Wände. Und wenn wir schon beim Meckern sind: Alles andere als berauschend ist die hakelige Steuerung. Ihre Figur läuft und hüpft, als ob ihr ein Zehnerpack Hubba-Bubba-Kaugummis an den Schuhen klebt. Vielleicht kriegen die Entwickler für Teil 3 endlich eine vernünftige Steuerung hin.

LUST AUF MEHR

Erinnern Sie sich an den brutalen Schwierigkeitsgrad des Vorgängers? Abgesehen von der Afrika-Kampagne halten sich in Teil 2 die Frustmomente in Grenzen. Als echte Spielverderber erweisen sich auf dem Wüstenkontinent nämlich die Panzer. Selbst wenn Sie eine Bazooka dabeihaben, ist es verdammt schwer, die Stahlkolosse zu treffen. Kaum gucken Sie um die Ecke, fliegt schon ein Projektil ins Gesicht Ihres Alter Ego. Da geht es Ihnen wie mit dem Kollegen Sauerteig: Nur mit viel Glück kommen Sie zum Schuss. Wenigstens lässt sich der Spielstand jederzeit sichern und laden. Neben der Gänsehautatmosphäre besticht *Hidden & Dangerous 2* durch die Abwechslung. Beinahe jeder Einsatz wartet mit etwas Neuem auf. Mal sollen Sie eine deutsche Uniform auftreiben und einen Stützpunkt infiltrieren, dann einen Bruchpiloten retten, eine Leuchtturminsel einnehmen, eingekesselten Soldaten zu Hilfe eilen oder einfach nur die Bordkanonen einer JU-88 bedienen und Feindflieger abknallen. Klasse! BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Das soll ein Taktik-Shooter sein? Was für ein schlechter Witz. Vor ein paar Jahren wäre die KI vielleicht noch durchgegangen, aber in der heutigen Zeit möchte ich ein paar abgebrühtere Kameraden an meiner Seite sehen. Dass es technisch möglich ist, hat Redstorm mit *Raven Shield* bewiesen. Mein Tipp: Betrachten Sie *Hidden & Dangerous 2* als waschechten Ego-Shooter. Dann macht das Spiel mächtig Laune. Allererste Sahne neben den stimmungsvollen Levels ist übrigens die Spielzeit. Ein komplettes Wochenende sollten Sie sich schon freihalten, um die sechs Kampagnen zu bewältigen.

FAZIT



JOACHIM HESSE

Hurra, die Gegner verwandeln sich trotz deutscher Version nicht mehr in Rucksäcke! Langsam beginnen mir die Folgen des neuen Jugendschutzgesetzes zu gefallen. Ein richtiger Hit ist das Spiel für mich trotzdem nicht. Die Steuerung fühlt sich ein wenig zäh an, da ich für jede Aktion eine eigene Taste benötige. Die Stärke von *Hidden & Dangerous 2* liegt eindeutig darin, mit Freunden die Kampagne zu knacken. Eine sehr gute Eigenschaft, die ich mir auch für *Mafia 2* vorstellen könnte. Also, Illusion Softworks, gebt mir *Mafia 2*!

Hier gibt's was umsonst!

Take 2 hat seine Kunden lieb. Ab sofort gibt es die *Hidden & Dangerous*-Deluxe-Version als Gratis-Download im Internet. Unter www.gathering.com/hd2/hddeluxe.html finden Sie den 259 Megabyte großen Vorgänger.



HIDDEN & DANGEROUS 2

MINDESTENS: 1.000 MHz, 128 MByte RAM, 2,4 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Taktik-Shooter
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Illusion Softworks
	VERTRIEB:	Take 2
SINNVOLL: 2.000 MHz, 512 MByte RAM, 128 MByte 3D-Grafikk.	**INTERNET:**	www.hidden.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Ende Oktober

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Belagerung, Deathmatch, Mission; 1Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

SEHR GUT – Stimmungsvolles Kriegsspiel mit schwacher Team-KI

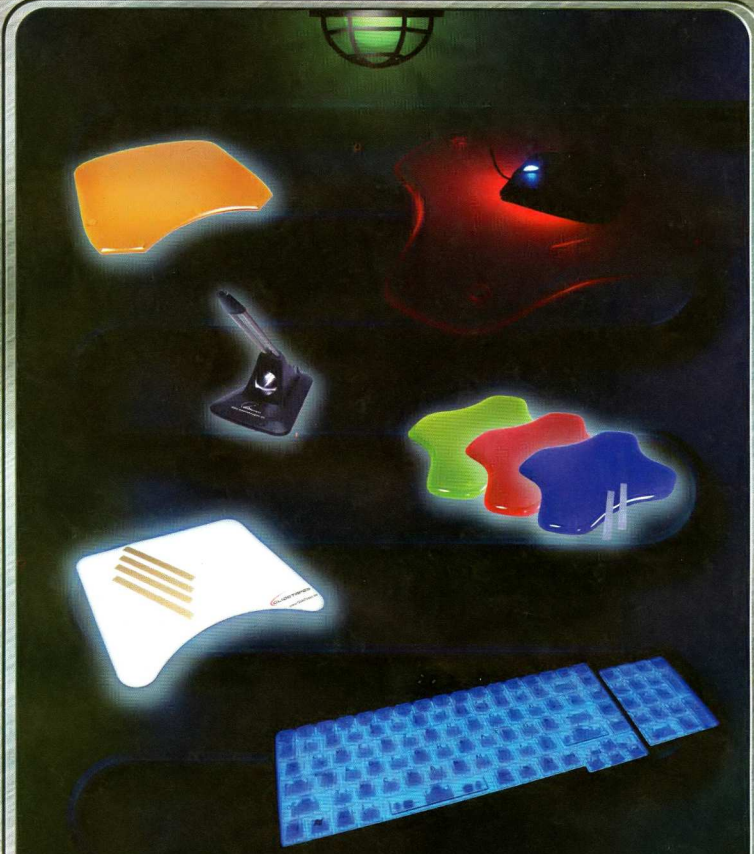
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	82%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	86%

EINZELSPIELER

81%

pc-icebox



Gaming-Tools by

www.pc-icebox.de

Über 900 Produkte in unserem Online-Shop. Günstige Versandkostenpauschale.
Versandkostenfreie Lieferung ab EUR 200,00. 14 Tage Rückgaberecht.
Angebot freibleibend und unverbindlich, vorbehaltlich Druckfehlern und Irrtümern.
Aktuelle Tagespreise im Online-Shop. 24 Monate Garantie.

www.pc-icebox.de

GUTSCHEIN

€ 5,- Gutschein ab einem Einkaufswert von € 100,-- Bei Bestellung im Shop Code PA12 als Notiz eingeben! (Gültig bis 24.12.03)

- Zwei Genres in einem Spiel
- 13 Missionen
- 17 Waffentypen
- Keine Schnellspeicher-Funktion
- Kein Mehrspielermodus



»Henry Maske: Hübsch war er ja noch nie.«

Ist denn schon Karneval?

AUF DVD
VIDEO



»Wer einen GameCube von Nintendo auf der Brust trägt, braucht sich über unsere Behandlung nicht zu wundern.«



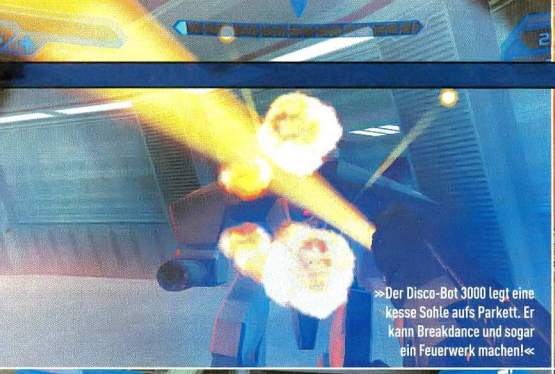
»Gewagt: Diese Außerirdische trägt ihr Geschlechtsorgan im Gesicht!«

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER geht jetzt auch auf Ihrem PC auf Kopfgeld-Jagd. Mit Erfolg?

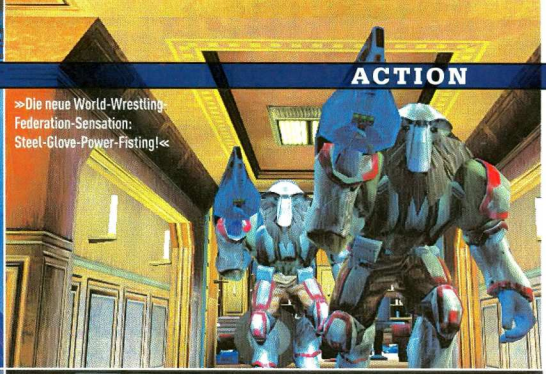
Frage: Was haben Mace Griffin und Nelson Mandela gemeinsam? Antwort: Beide waren ziemlich lange unschuldig im Knast. Herr Griffin verbrachte aber nur schlappe zehn Jahre hinter schwedischen Gardinen und würde gerne wissen, wem er diesen Gratis-Urlaub zu verdanken hat. Einst war der Gute ein ehrenwerter Ranger und gehörte zur Elite-Einsatztruppe schlechthin. Aber das war einmal. Jetzt muss er seine Brötchen als Kopfgeldjäger verdienen – und das auch noch ohne Schnellspeicher-Funktion! Ja, die Welt meint es nicht gut mit dem Ärmsten.

ZWEI GENRES IN EINEM

Ego-Shooter sind beliebt, Weltraumschlachten auch und Multiplattform-Titel bringen gut Kohle in die Kassen. Darum besteht *Mace Griffin: Bounty Hunter* wohl auch aus zwei Genre-Teilen und erscheint zeitgleich für PS2, Xbox und PC. Bekanntermaßen sind solche Angriffe auf allen Fronten aber vor allem in technischer Hinsicht gefährlich. Die ganze Geschichte muss auf jeder Plattform problemlos laufen und da bleibt nicht unbedingt Zeit, um die Software zu optimieren. Das sieht man auch den Abenteuern des Bounty Hunter an. In den Ego-Shooter-Missionen gibt es ebenso wenig Neues oder Aufregendes zu sehen wie in den Weltraum-Levels. Sie rennen durch die Gegend, aktivieren hier und da mal einen Schalter und schießen jede Menge Gegner über den Haufen. Ab und an dürfen Sie stationäre Geschütze und Überwachungskameras bedienen. Nichts, was es nicht schon woanders in besserer Form gegeben hätte. Linearität ist Trumpf. Spiel- und



»Der Disco-Bot 3000 legt eine kesse Sohle aufs Parkett. Er kann Breakdance und sogar ein Feuerwerk machen!«



»Die neue World-Wrestling-Federation-Sensation: Steel-Glove-Power-Fisting!«



»Oh! Dieser Herr muss offensichtlich dringend pinkeln.«



»Die Suche nach Saddam Hussein nimmt immer absonderlichere Formen an.«

Level-Design verdienen die Auszeichnung 08/15.

KURZSICHTIG

Ihre Gegner verhalten sich größtenteils intelligent, solange Sie sich in deren Nähe befinden. Sie kauern hinter Säulen und Kisten, kreisen den Spieler ein oder werfen auch mal eine Granate aus der Deckung. Aus der Entfernung lassen sich Gegner manchmal ohne Gegenwehr anschießen. Wenn Sie einer Wache in den Hintern schießen, ohne eine Reaktion zu erhalten, ist das schon fast mysteriös. Dramatische Szenen boten sich den Kollegen, als unser Tester mal wieder auf einen dieser ignoranten Kugelfänger traf: „Bitte, schieß zurück! Dem Ex-Rosenverkäufer Gandhi hat dieser gewaltfreie Protest doch auch nix gebracht. Wehr dich endlich!" Nettes Detail am Rande: Manche Schergen wollen bei ihrem Ableben nicht den Finger vom Abzug nehmen. Während der Sterbeanimation wird noch schön in die Gegend gefeuert, was wirklich cool aussieht. Apropos cooles Aussehen: Einige Charaktere können in puncto Outfit locker mit typischen Darstellern eines SM-Pornos konkurrieren. Kommen wir zu den Flug-Missionen: Der Wechsel findet fließend statt. Sie hechten zum Dock, ballern auf dem Weg noch ein paar Arschgesichter nieder und besteigen Ihren Gleiter. Raus aus dem Mutterschiff und rein ins All – ganz ohne Ladezeiten. Dort haben Sie eigentlich fast immer die gleiche Aufgabe: alle Gegner zu pulverisieren. Wie bei *Wing Commander* & Co. gibt es verschiedene Waffen wie etwa Laser und Raketen. Sie nehmen Ihre Kontrahenten per automatische Zielerfassung aufs Korn, auf Knopfdruck lässt sich das Ziel wechseln. Mit Maus und Tastatur steuern sich die Gleiter etwas hektisch, da die Spielgeschwindigkeit ziemlich hoch ist. Joypads werden natürlich auch unterstützt.

DURCHWACHSENE QUALITÄT

Für sich alleine sind sowohl die Raumschlachten als auch die Ego-Shooter-Passagen lediglich guter Durchschnitt. In Kombination ist das Ganze aber doch unterhaltsam. Immer wenn das Gerenne anfängt zu nerven, kommt bereits die nächste Raumschiff-Mission und die Motivation steigt wieder ein wenig. Was allerdings wirklich stört, ist die fehlende Schnellspeicher-Funktion, wodurch Sie manche Abschnitte unnötig oft absolvieren müssen. In späteren Levels dürfen Sie sich nämlich auf echt harte Nüsse einstellen. Zum Schluss widmen wir uns der Technik: Öde Texturen, detailarme Levels und Figuren sind an der Tagesordnung. Eine höhere Bildschirm-Auflösung als 1.024x768 Pixel lässt sich gar nicht erst wählen. Die deutsche Sprachausgabe geht in Ordnung und die musikalische Begleitung ist gut. Für den hiesigen Markt wurde der Titel übrigens entschärft. Kein virtuelles Blut für Deutschland!

AHMET ISCITÜRK

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Ein Wort: solide! Beim Zocken von *Mace Griffin: Bounty Hunter* kam mir immer wieder dieses Wort in den Sinn. Der Titel bietet solide Ego-Shooter-Action, solide Weltraumschlachten und (Überraschung!) einen soliden technischen Rahmen. Nicht mehr und nicht weniger. Sogar die deutsche Sprachausgabe schlägt in dieselbe Kerbe. Der Spieler erlebt also weniger Höhepunkte als die Frau unseres Chefredakteurs. Manch einer mag bemängeln, dass es keinen Mehrspielermodus gibt. Aber mal ehrlich: Den würde vermutlich sowieso keiner zocken!

BOUNTY HUNTER

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 2,5 GB HD Win98
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM, 5 GB HD

GENRE: Ego-Shooter
PREIS: Ca. € 49,-
ENTWICKLER: Black Label Games
VERTRIEB: Vivendi Universal
INTERNET: www.hunttherndown.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nix! Kopfgeldjäger sind Einzelgänger!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	67%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	70%
SOUND	77%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

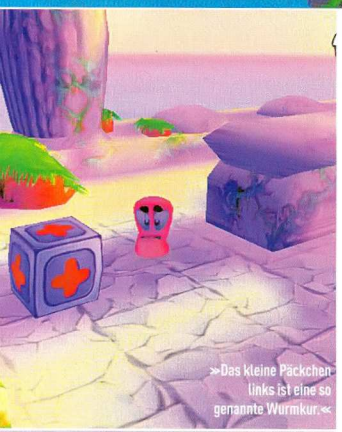
67%

Befriedigend – Kein Hit, aber für zwischendurch sehr nett!



Mach 'ne Wurmkur!

Abgedrehte Würmer, bis an die Zähne bewaffnet: WORMS 3D hat alles, was die Herzen der Fans höher schlagen lässt.





Bereits der erste Teil von *Worms* avancierte in kurzer Zeit zum Kultspiel. Die niedlichen Kriecher machten vor allem im Mehrspielermodus Karriere. Dummerweise sieht das Spiel heutzutage etwas wurmstichig aus. Entwickler Team 17 erbarmte sich der Würmchen und spendierte ihnen neben einem zeitgemäßen Aussehen ein ordentlich poliertes Spielprinzip. Noch immer geht es darum, dass sich zwei Teams von Würmern gegenüberstehen und versuchen, sich in einen anderen Aggregatzustand zu versetzen. Dazu steht ein reichhaltiges Arsenal an abgefahrenen Waffen zur Verfügung. Erfahrene „Wormer" finden sich binnen Sekunden zurecht und selbst Einsteiger haben Prinzip und Steuerung fix erfasst. Komplett überarbeitet haben die Macher den Kampagnenmodus mit 40 Missionen, die sich deutlich unterscheiden. Vom schlichten Erobern des feindlichen Landes bis zum totalen Wurm-Genozid ist alles vertreten. Zusätzlich können Sie geheime Missionen freischalten. Auch die Würmerhirne hat der Entwickler überarbeitet. Wir hätten nie geglaubt, dass uns ein hinterlistiger Wurm vor ernsthafte Herausforderungen stellen könnte!

DAS WURMT SIE NICHT!

Da ein Zufallsgenerator bei den Landschaften seine eigentlich ja gar nicht vorhandenen Finger im Spiel hat, dürfte keine Langeweile aufkommen. Die neuen Effekte sind begeisternd. Schnee, Regen, Tag und Nacht machen den Kriechtieren zusätzlich zu schaffen. Die frei bewegliche Kamera sorgt für ausgezeichneten Überblick (man will ja immer wissen, wo das eigene Würmchen grad rumhängt) und der neue 3D-Modus macht das Ganze noch realistischer. Na ja, sofern man bei so einem Spiel von Realismus sprechen kann. Es fällt schwer, von diesem Spiel nicht entzückt zu sein. Und alte Wurm-Fans lieben das Spiel ohnehin, weil es die beste Variante ist, seit es *Worms* gibt! REBECCA RITTER

FAZIT



REBECCA RITTER

Ich trau mich fast nicht, es zuzugeben, aber ich mag kleine, fleischfarbene Würmchen. Während ich anfangs noch skeptisch war, ob die 3D-Optik dem guten, alten *Worms* gut zu Gesicht stehen würde, haben mich die ersten Runden überzeugt: Das ist die beste bisher da gewesene Variante! Team 17 hat ganze Arbeit geleistet und die Würmer kräftig aufgebohrt. Vor allem für Alleinstehende hat das Spiel gewonnen, was nicht zuletzt an den fixen „Quickies" für zwischendurch liegt. Und wo sonst bekommt frau einen Wurm geboten, der stolze 40 Runden durchhält?

WORMS 3D

MINDESTENS:	**GENRE:**	Rundenstrategie
500 MHz, 128 MByte RAM, 1,5 GByte HD Win9x	**PREIS:**	Ca. € 29,-
	ENTWICKLER:	Team 17
	VERTRIEB:	Atari
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.worms3d.com
1.000 MHz, 256 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	30. Oktober

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch mit Unmengen von Einstellungen. 1 Spieler pro CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	92%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	76%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	91%

EINZELSPIELER

85%

SEHR GUT – Diese Würmer sollten Sie sich unbedingt angeln!

XIII



SIE SAGEN, DU HAST DEN PRÄSIDENTEN ERSCHOSSEN...
... ABER DU KANNST DICH AN NICHTS ERINNERN!

KEIN NAME, KEIN GEDÄCHTNIS,
NUR EINE NUMMER...

WWW.XIII-THEGAME.COM

PlayStation 2 XBOX LIVE PC CD-ROM gameloft DARGAUD UBISOFT

© 2003 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.
© 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (Dargaud - Lombard S.A.). "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. XBOX registered trademarks of Microsoft Inc. All Rights Reserved. GameCube registered trademarks of Nintendo Inc. All Rights Reserved.



»Ikarus' erste Flugstunde. Später stieg er auf Flügel um, was auch eine blöde Idee war ...«

Einfach riesig!

Die Titanen sind los und hauen sich im Add-on zu AGE OF MYTHOLOGY gegenseitig auf die gigantische Rübe. Schlagen Sie doch einfach mit!

PC ACTION GOLD

Darauf haben wir uns doch alle riesig gefreut! Nicht nur auf das Add-on zu *Age of Mythology*, nein, vor allem auf die Titanen. Diese spielen in der Erweiterung *The Titans* eine große Rolle. Kronos, Anführer der großwüchsigen Kerle, hat einen mächtigen Zorn auf Zeus und die Götter, da diese ihn und seine Kumpanen vor Urzeiten in einen Kerker eingebunkert haben. Und seit *Hinter Gittern – Der Frauenknast* wissen wir alle, wie übel es da zugehen kann. Doch nun ist der Moment für den Ausbruch gekommen, was für die Menschen nicht so gut ist. Zehn Spieljahre nach dem Hauptspiel angesiedelt, versetzt Sie die Hintergrundgeschichte in die Rolle der Atlanter, deren Aufgabe es ist, den übel gelaunten Bösewichten den Garaus zu machen. Wie von *Age of Mythology* gewöhnt, hat auch diese neue Nation einzigartige Fähigkeiten. So dürfen Sie beispielsweise jede Einheit in einen Helden verwandeln, um es mit den zahlreichen mythologischen Kreaturen aufzunehmen. Ein weiterer Vorteil: Die Arbeiter werden gleich mit Packeseln geliefert, wodurch Ihre Wuselmannen mehr Rohstoffe abbauen können.

RIESEN-SPASS

Die eigentlichen Höhepunkte sind jedoch die bereits erwähnten Titanen. Wo die auftreten, wächst kein Gras mehr. Nebenbei bemerkt, haben sie ihren Namen auch zu Recht. Größere Gegner haben Sie in *Age of Mythology* noch nicht gesehen. Im Netzwerk darf jedes Volk einen der schwergewichtigen Gesellen beschwören und in den Kampf der Titanen schicken. Die mythologischen Kreaturen sind nun stärker und sollten öfter eingesetzt werden. Ihnen kommt im Spiel mehr Bedeutung zu, da der Spieler bei jedem Aufstieg in ein neues Zeitalter automatisch eine dieser besonderen Einheiten spendiert bekommt, während er im Hauptspiel diese erst erschaffen und auch teuer bezahlen musste. Nicht viel Neues bieten die Missionen – magische Gegenstände aufsammeln, Gegner eliminieren, Basen erobern. Auch grafisch hat sich gegenüber dem Hauptspiel nichts verändert. Ende Oktober soll die komplett deutsche Version in den Regalen stehen.

ANDREAS BERTITS

Das sind gute Neuigkeiten!

Unser Super-Service: die wichtigsten Änderungen im Vergleich zum Hauptprogramm auf einen Blick:

- Volk der Atlanter mit 28 neuen Einheiten und zehn zusätzlichen Zaubersprüchen
- Titanen, die größten und mächtigsten Einheiten im Spiel
- Neue Einzelspieler-Kampagne mit zwölf Missionen
- Durch das neue „Zeitalter der Titanen" sind die Riesen auch im Mehrspielermodus einsetzbar.

FAZIT



ANDREAS BERTITS

The Titans macht einen Riesenspaß! Zwar sind die Missionen nicht so abwechslungsreich wie beim Konkurrenten *The Frozen Throne*, dennoch kommen Strategen voll auf ihre Kosten. Wenn die gigantischen Einheiten aufeinander treffen, fliegen buchstäblich die Fetzen. Außerdem haben endlich auch die mythologischen Einheiten mehr Bedeutung. Im Mehrspielermodus macht das Add-on sogar noch einen Tick mehr Spaß, da Sie die Titanen besser ausreizen können. Eine rundum gelungene Erweiterung!



»Deutschland sucht den Monsterstar: Nach dieser Tanzeinlage war nicht nur Bohlen platt.«

AGE OF MYTHOLOGY – THE TITANS

MINDESTENS:	**GENRE:**	Echtzeitstrategie	
450 MHz, 128 MB RAM, 450 MB HD, AoM, Win98	**PREIS:**	Ca. € 25,-	
	ENTWICKLER:	Ensemble Studios	
	VERTRIEB:	Microsoft	
SINNVOLL:	**INTERNET:**	microsoft.com/games/titans	
1.000 MHz, 256 MB RAM	**SPRACHE:**	Englisch/Deutsch in Vorb.	
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren	
	TERMIN:	Erhältlich	

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Max. 12 Spieler können die Größe ihrer „Titanen" vergleichen; 1 Spieler pro CD

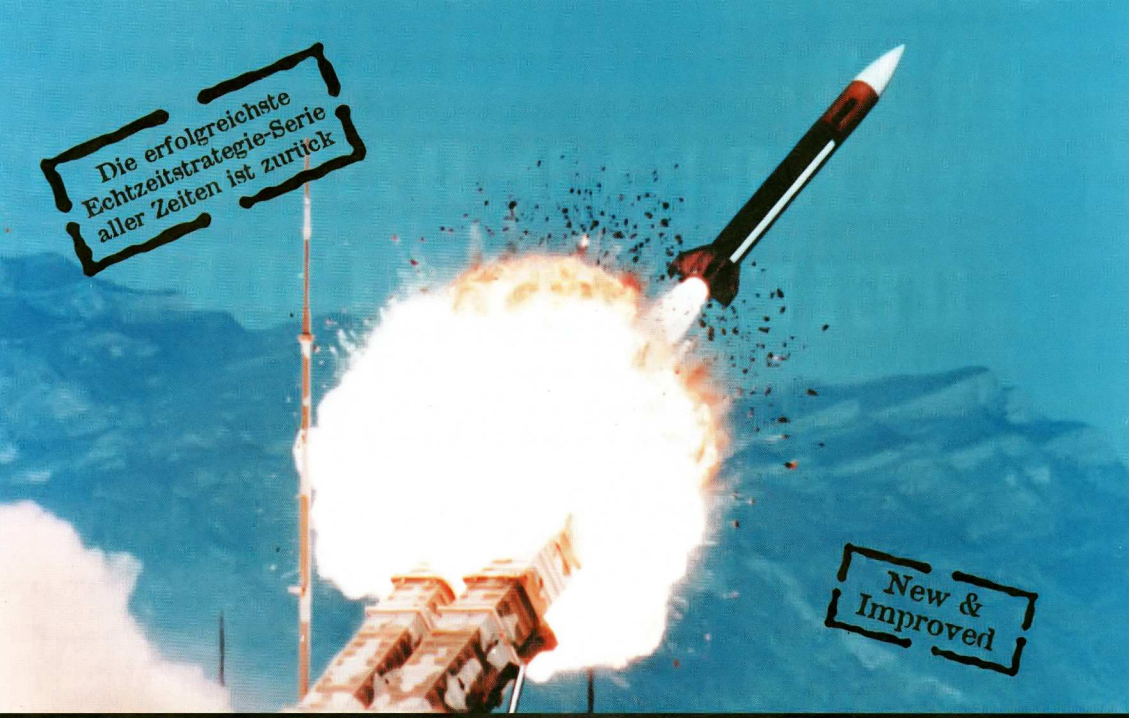
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 12 Spieler
INTERNET: 12 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	79%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	86%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	91%

EINZELSPIELER **89%**

SEHR GUT – Titanisch gutes Add-on mit gigantischen Gegnern



'MANCHMAL IST DIE FEDER DOCH MÄCHTIGER ALS DAS SCHWERT'

COMMAND & CONQUER IST ZURÜCK.

Wir befinden uns im Jahre 2020. Es entfaltet sich ein globaler Konflikt. Wer wird als Sieger hervorgehen und die Herrschaft übernehmen? Jemand mit strategischem Scharfsinn und außergewöhnlichen Führungsqualitäten? Jemand, der eiskalt taktiert? Fühlst Du Dich angesprochen? Dann registriere Dich für Command & Conquer Generäle.

Du hast das Sagen
Verschaffe Dir mit Hilfe ausgeklügelter Strategien die Herrschaft über eine Welt, in der bisher nur globales Chaos herrscht. Entscheide Dich für einen Schlachtplan und die Armee, die ihn ausführen soll.

Hochmoderne SAGE-Engine
Erlebe Command & Conquer in noch nie da gewesener Detailgenauigkeit: Komplett in 3D tauchst Du in Schlachten in Städten, Wüsten und Eislandschaften ein. Echtzeit-Strategie war noch nie so scharf.

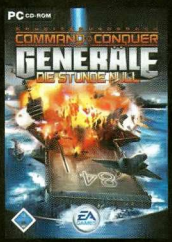




Die drei Seiten der Herrschaft
Befehlige eine dieser drei einzigartigen Armeen: die hochmoderne Streitmacht die Westlichen Allianz, die weit verzweigte Kriegsmaschinerie der Asiatischen Paktes oder die geniale und ressourcenreiche Internationalen Befreiungsgruppe.

Ein gewaltiges Arsenal an Hightech-Waffen
Zukunftsorientierte Waffen auf höchstem technischen Niveau. Echtzeit-Strategie und Kriegskunst so facettenreich wie noch nie zuvor: spannende Luftkämpfe, städtische Schlachtfelder und ein verbesserter Veteranen-Modus.

DAS OFFIZIELLE ERWEITERUNGSPACK – JETZT IM HANDEL.





COMMAND & CONQUER GENERÄLE

www.electronicarts.com

EA GAMES

Challenge Everything™

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Challenge Everything, Command & Conquer, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

www.eagames.de

1943: WÄHREND DIE WELT GREIFT EIN SCHATTE

DIE PRESSE IST FEUER UND FLAMME...

»Endlich ein rundenbasiertes Strategiespiel, dessen Grafik voll überzeugt!«
Alexander Geltenpoth, PC Action 10/2003, S. 70

»Seit ich die Betaversion von Silent Storm gespielt habe, ist Half-Life 2 auf meiner persönlichen Wunschliste auf den zweiten Platz gefallen.«
Rüdiger Steidle, PC Games 11/2003, S. 58

»Wer Jagged Alliance mochte, sich für Taktik und teambased Action interessiert, wird Silent Storm lieben!«
Kai Dahm, Gamigo, 05.10.2003



bigben interactive

PC CD

IM CHAOS VERSINKT
N NACH DER MACHT.



S² Silent Storm

DIE NEUE REFERENZ FÜR RUNDENBASIERTE TAKTIK-SPIELE?

Wir schreiben das Jahr 1943:
Eine internationale Eingreiftruppe begibt sich zwischen die brennenden Fronten des zweiten Weltkriegs.
Ihr Auftrag: streng geheimes Material tief hinter den feindlichen Linien aufzuspüren und sicherzustellen.

Koste es, was es wolle...

- Vollständig in 3D
- Spielbar auf Seiten der Alliierten oder der Achsenmächte
- Komplett zerstörbare Spielumgebungen
- Tag- und Nachtzyklus sowie realistische Wettereffekte
- Über 75 authentische Waffen

WWW.SILENTSTORM-ONLINE.DE

NIVAL INTERACTIVE

JoWooD Productions

Ich hab Flugzeuge im Rauch

AUF DVD
VIDEO

Kommando „Action". Die Taktik-Referenz hat den Faktor Hektik für sich entdeckt. Ob Hobby-Strategen damit glücklich werden? Wir verraten es Ihnen.

Sie lassen Ihr virtuelles Alter Ego seit einer geschlagenen Stunde durch den Pixelschnee Stalingrads robben. Ein Sturm verschlechtert Ihre Sicht und nach den Animationen des Polygon-Scharfschützen zu urteilen, ist diesem der Arsch bereits vor einer halben Stunde abgefroren. Da! Ein feindlicher Soldat lugt hinter einer Hauswand hervor! Mit zittrigen Händen reißen Sie die Maus herum und zielen … Ähnliche Missionen erwarten Sie in Pyros Studios' *Commandos 3: Destination Berlin* zuhauf.

SPIELT DIE GRÖSSE EINE ROLLE?

Im Gegensatz zum Vorgänger sind die Karten, auf denen Ihre Einsätze spielen, geschrumpft. Das Geschehen präsentiert sich kompakter, dafür schneller und hektischer. Nicht nur die Gebiete wurden verkleinert, nein, auch Ihr Team hat drei Mitglieder verloren. Doch auch mit den sechs verbliebenen Charakteren können Sie die Missionen erfolgreich überstehen.

GEHT DAS AUCH SCHNELLER?

Viele Fans dürften mit Bedauern feststellen, dass bei den zwölf Missionen von *Commandos 3* die Action im Vordergrund steht. Ihnen bleibt nicht viel Zeit zum Überlegen, Sie müssen Ihre Handlungen schneller koordinieren und ausführen. Auch gibt es dieses Mal oft kei-

- 3 Kampagnen
- 12 Missionen
- 2 Tutorials
- 2D-Engine in Außengebieten
- 3D-Engine in Innenlevels
- 6 Charaktere
- Steuerbare Fahrzeuge
- Mehrspieler-Modus mit Deathmatch und Capture the Flag
- 11 Mehrspieler-Karten



»Lufthansa: Rauchen an Bord wieder erlaubt.«

nen anderen Ausweg, als in bester Action-Spiel-Manier alle Pixelgegner nacheinander umzulegen. Doch keine Bange, ein Drittel der Aufträge läuft nach dem alten Muster ab. Die Levels bieten unter anderem Sabotage- und Leibwächter-Aufträge und Spionage-Einsätze.

WELCHES LAND HÄTTEN'S GERN?

Zu Beginn entscheiden Sie sich für eine von drei Kampagnen. Zur Wahl stehen Stalingrad, Mitteleuropa und die Normandie. Während Ihnen in Stalingrad neben Bomben und Geschossen auch Schnee um die Ohren fliegt, haben Sie es in den anderen Gebieten mit Regengüssen zu tun, bei denen sich selbst Noah noch nass machen würde. Die Kampagnen sind im Gegensatz zu denen der Vorgänger zum Teil miteinander inhaltlich verknüpft. So kommt das Gefühl auf, an einer größeren Geschichte teilzuhaben.

ICH DREH DICH!

Wie bereits in *Commandos 2* lässt sich die Ansicht in den Außengebieten zoomen und in 90-Grad-Schritten drehen. Für die Innenlevels kommt eine völlig überarbeitete 3D-Engine zum Einsatz. Hier dürfen Sie die Kamera um 360 Grad drehen und ebenfalls zoomen. Die Übersichtlichkeit lässt sowohl in den Innen- als auch in den Außengebieten zu wünschen übrig. Deshalb sind manche Gegner nur schwer auszumachen, was diese Ihnen mit einem Kugelhagel danken – hier kommt ein Hauch von Unfairness ins Spiel. Die Auflösung ist auf 800x600 Bildpunkte begrenzt – für heutige Verhältnisse ist das zu wenig!

IM VERGLEICH

Commandos 2	87%
Commandos 3	84%
Desperados	81%
Robin Hood	79%

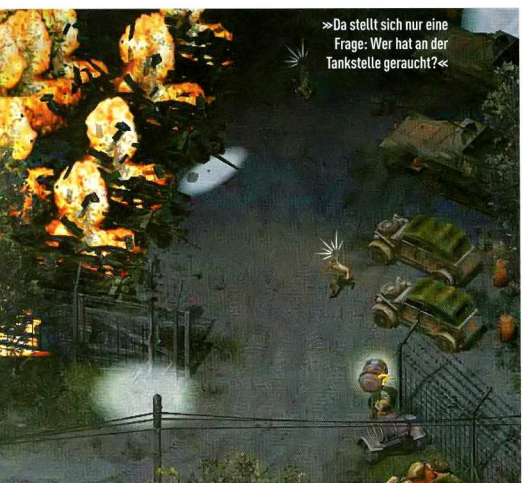
An den Spielspaß von *Commandos 2* kommt Teil 3 nicht heran. Dafür bietet der Vorgänger mit seinem taktischen Tiefgang einfach mehr. *Desperados* erreicht nicht ganz das Niveau von *Commandos 3* und *Robin Hood* bietet zu wenig Abwechslung.

FRUST ODER LUST?

Die Musik ist hervorragend und könnte direkt aus einem Anti-Kriegsfilm von Steven Spielberg stammen. Der Schwierigkeitsgrad ist wie von den Vorgängern gewohnt sehr hoch. Durch die schnellere und actionorientierte Spielweise kommt jedoch häufiger Frust auf. Zögern Sie auch nur eine Sekunde zu lange, hagelt es ungesunde blaue Bohnen und die Mission nimmt möglicherweise ein jähes Ende. Die anhaltend hohe Spannung führt andererseits dazu, dass Sie immer weiter spielen wollen. Alles in allem erwartet Sie mit *Commandos 3* kein wesentlich schlechteres Spiel als der Vorgänger – es spielt sich einfach anders.

WILLST DU MIT MIR SPIELEN?

Auch ein Mehrspieler-Modus ist wieder mit von der Partie. Es steht dieses Mal nur eine Deathmatch- und eine Capture-the-Flag-Variante zur Verfügung. Der Mehrspielerpart macht zwar Spaß, ein Coop-Modus wäre aber spannender gewesen. ANDREAS BERTITS



»Da stellt sich nur eine Frage: Wer hat an der Tankstelle geraucht?«



»Die elf Fragezeichen lösen einen neuen Fall.«

Für Elitesoldaten

In Deutschland erscheint *Commandos 3* nicht nur in einer Packung mit speziellem Cover, auf dem das Brandenburger Tor zu sehen ist. Auch auf eine nummerierte Limited Edition dürfen Sie sich freuen. Die auf 7.500 Stück begrenzte Version erscheint zu einem Preis von 65 Euro. Enthalten sind:

- Das Spiel
- Eine Soundtrack-CD
- Die DVD „Inside Commandos", unter anderem mit Making-of, Interviews und Rückblick auf die Geschichte der *Commandos*-Reihe
- Der DVD-Spielfilm *Wir waren Helden* mit Mel Gibson.



FAZIT



ANDREAS BERTITS

Voller Entsetzen wechselte ich nach der ersten Mission mein vor Nervenkitzel durchgeschwitztes Hemd. Das soll *Commandos* sein? Ich hatte eher das Gefühl, ein Action-Adventure zu spielen. So groß die Umstellung zu Beginn auch war, so viel Spaß machte *Commandos 3*. Der Schwierigkeitsgrad lässt Sie zwar aus Frust in die Maus beißen. Dennoch fesselt Sie das Spiel vor den Monitor. Trotz allem wäre ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad wünschenswert gewesen.

COMMANDOS 3

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 2,0 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Pyro Studios
	VERTRIEB:	Eidos Interactive
	INTERNET:	http://commandos3.pyrostudios.com
SINNVOLL: 2,0 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Englisch (dt. am 24.10.)
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Capture the Flag, 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 12 Spieler
INTERNET: 12 Spieler

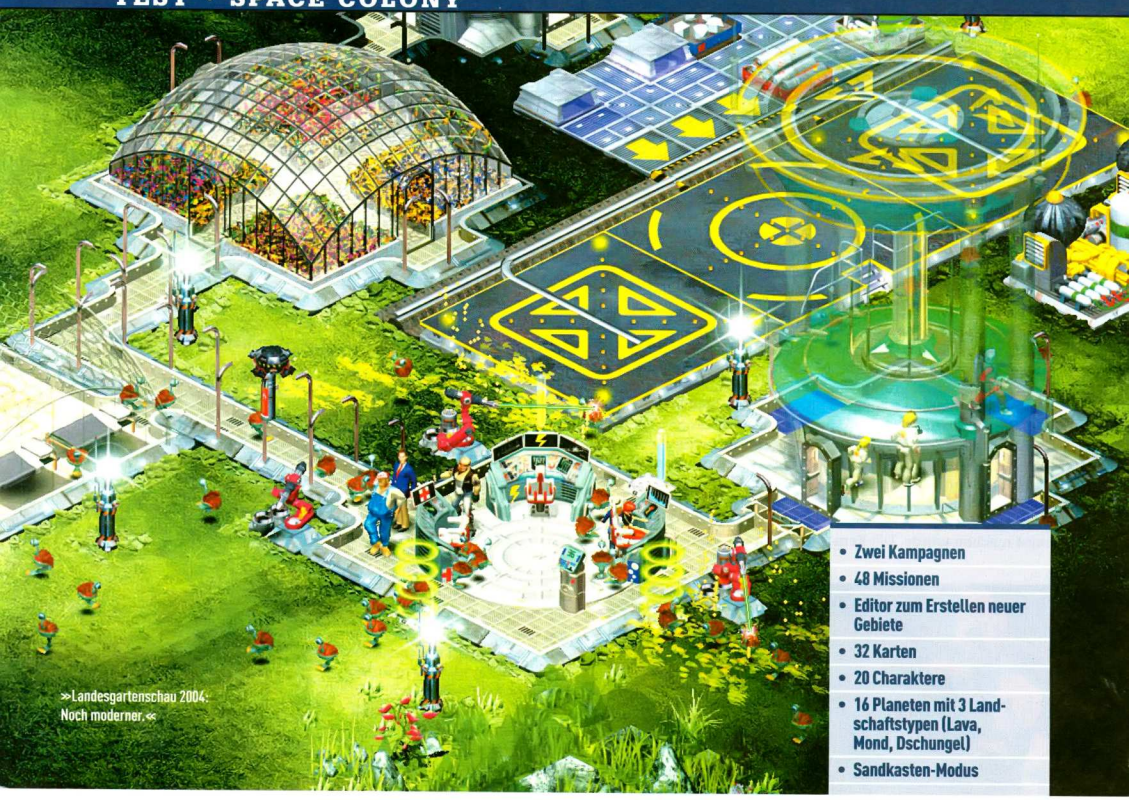
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	82%
SOUND	92%
MEHRSPIELER	72%

EINZELSPIELER

84%

SEHR GUT – Weniger Taktik, dafür aber mehr Action und Spannung.



»Landesgartenschau 2004: Noch moderner.«

- Zwei Kampagnen
- 48 Missionen
- Editor zum Erstellen neuer Gebiete
- 32 Karten
- 20 Charaktere
- 16 Planeten mit 3 Landschaftstypen (Lava, Mond, Dschungel)
- Sandkasten-Modus

Mach Station!

Bei SPACE COLONY bauen Sie Kolonien im Weltall. Und das spielt sich so ähnlich, als hätten Sie „Die Sims" auf den Mond geschossen.

AUF DVD
DEMO

Eine virtuelle Weltraumkolonie zu verwalten, ist ein schönes Stück Arbeit. Nicht nur, dass Sie sich um elementare Dinge kümmern müssen, wie etwa die Sauerstoff- und Nahrungsversorgung. Sie schlagen sich auch mit den Problemen der Kolonisten und Außerirdischen herum. In *Space Colony* übernehmen Sie die Rolle eines Verwalters, der im Auftrag einer Weltraumgesellschaft auf verschiedenen Planeten eine Heimat für allerhand irre Typen errichten soll. Der Spieler startet mit einer Hand voll Kolonisten, die sich um das Wachstum der neuen Heimat kümmern. Bei der Mischung aus *Die Sims* und *Die Siedler* richten Sie Gebäude stil- und sinnvoll ein und erstellen neue Bauten, um für genügend Platz zu sorgen.

BEFRIEDIGE MICH!

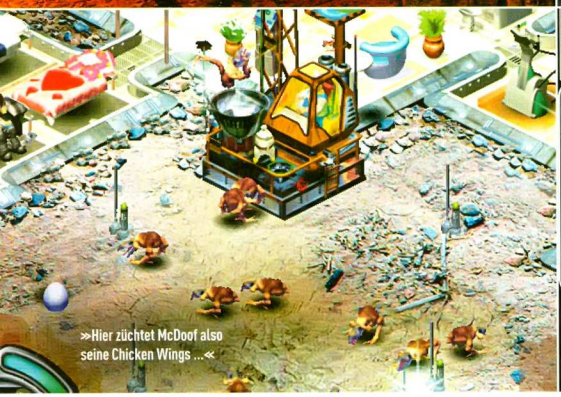
Jeder Ihrer 20 Kolonisten hat Bedürfnisse, die Sie befriedigen müssen. Natürlich arbeiten die kleinen Wuselmännchen nicht für lau. Deshalb sollten Sie immer ein Auge auf Ihre Finanzen haben. Ihren Lohn holen sich die Kolonisten selbst an Bankautomaten ab. Nahrung ist ebenso wichtig wie Strom, ärztliche Versorgung, Spaß und Hygiene. Eine Dusche ist deshalb unverzichtbar – ein Umstand, den sich PCA-Redakteur Iscitürk vermutlich schwer vorstellen kann. Da sich Ihre Kolonisten gelegentlich verkrachen, sollten Sie immer darauf achten, dass sich die Streithähne bald wieder versöhnen. Discos und Fitness-Geräte sorgen für Abwechslung, Pflanzen fürs Wohlbefinden. Sie dürfen jedoch nie außer Acht lassen, Ihre Kolonie stetig weiter auszubauen.

UND DIESE BIENE, DIE ICH MEINE ...

Doch nicht nur interne Probleme machen Ihnen zu schaffen. Überfälle garstiger Außerirdi-









scher, die den Verfasser dieser Zeilen an die Besuche seiner Schwiegermutter erinnern, stehen ebenso an der Tagesordnung wie der Job, nervige Vegetation ausrotten. Diese lockt nämlich die gemeinen Space-Bienen mit ihren riesigen Stacheln an! Wenn Ihre Kolonie angegriffen wird, führen Sie Kampfeinheiten in die Schlacht oder installieren am besten vorbeugend Selbstschussanlagen.

ARBEITSTEILUNG

Nicht jeder Kolonist erledigt alle Aufgaben gleich gut. Manche nehmen sich bestimmter Dinge gar nicht erst an. Deswegen sollten Sie immer darauf achten, wer für welche Arbeit eingeteilt ist. Die korpulente Tami putzt beispielsweise leidenschaftlich gern, wie es sich für Frauen gehört. Dafür geht Stig lieber auf Unkraut-Jagd oder baut Erz ab. Kolonisten müssen selbstverständlich auch schlafen. Ausnahme: Roboter. Sie malochen 24 Stunden.

NORWEGER IM ALL

Die spacige Musik ist stimmig und auch die Sprachausgabe bis auf wenige Ausnahmen gelungen. Nervig ist beispielsweise der norwegische Dialekt von Biker Stig. Grafisch ist *Space Colony* nicht auf der Höhe der Zeit. Die 2D-Ansicht von schräg oben lässt sich weder drehen noch zoomen. Trotzdem haben die Entwickler Wert auf Details gelegt. So wiegt sich außerirdisches Kraut hin und her und Ihre Kolonisten rocken in der Disco fetzig ab. Zwei Kampagnen mit 48 Missionen wollen gemeistert werden. Zudem steht ein Sandkasten-Modus zur Verfügung, bei dem Sie eine Kolonie nach eigenen Wünschen bauen. Der mitgelieferte Editor lässt Sie neue Planeten und Aufgaben kreieren. Ein Mehrspielermodus fehlt, so dass Sie nur alleine mit sich rumspielen können. Aber das kann ja schließlich auch Spaß machen, gell? ANDREAS BERTITS

IM VERGLEICH

Die Siedler 4	82%
Die Sims Deluxe	81%
Startopia (abgewertet)	79%
Space Colony	78%

Ein Vergleich mit ähnlichen Spielen fällt bei *Space Colony* schwer. *Die Siedler 4* ist komplexer und abwechslungsreicher, hat aber keinen Simulationsaspekt. *Die Sims Deluxe* bietet die ausgefeiltere Simulation, es fehlt jedoch der Strategieteil. *Startopia* ist anspruchsvoll und wartet im Gegensatz zu *Space Colony* mit einer 3D-Grafik auf.

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Die Sims siedeln im Weltraum. Der Mix aus Simulation und Aufbaustrategie macht Spaß. Zwar ist die Grafik nicht mehr zeitgemäß, aber die umfangreichen Missionen machen dieses Manko wieder wett. Nur Stig könnte ich stundenlang für seinen bescheuerten Akzent die Kauleiste bearbeiten – was haben sich die Entwickler dabei gedacht? Aber was soll's ... ich muss jetzt erstmal den Aufenthaltsraum meiner Kolonie sauber machen und Weltraum-Unkraut jäten. Denn von der wilden Space-Biene bekomme ich Albträume!

SPACE COLONY

MINDESTENS: 800 MHz, 64 MByte RAM, 850 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,2 GHz, 128 MByte RAM

GENRE: Aufbau-Strategie
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Firefly Studios
VERTRIEB: Gathering /Take 2
INTERNET: www.space-colony.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nope! Im Weltraum ist es einsam und kalt.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

GUT – Die Sims treffen auf die Weltraum-Siedler.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	70%
SOUND	77%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER

78%

be good ...

„Atemberaubend schön."
Petra Maueröder, PC Games 1/03

„Ein prachtvoller Crossover
aus Warcraft3 und Dungeon Siege."
Petra Maueröder, PC Games 1/03

„Wunderschön inszenierte
3D Schlachten!"
Mick Schnelle, GameStar 1/03

„Eines der interessantesten
Spiele des Jahres."
David Bergmann, PC Games 5/03





GIGA 2003 BEST pc game

Erhältlich ab 28. November 2003 www.spellforce.com

(c) 2003 by Phenomic Game Development. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.


... be evil
„SpellForce sieht genial aus, ist komplex und spielt sich dank Click&Fight trotzdem komfortabel."
Patrick Hartmann, GameStar 10/03
„Bombast-Grafik, die selbst Age of Mythology einkassiert."
Petra Maueröder, PC Games 10/03
SPELLFORCE
THE ORDER OF DAWN
PHENOMIC
GAME DEVELOPMENT
JoWooD
Productions
bigben
interactive
POWERED BY
gamespy

- 24 nichtlineare Missionen + Missionseditor
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Über 75 Waffen
- Über 40 Charaktere
- Charakterausbau wie in einem Rollenspiel
- Kein Mehrspielermodus

Kopf hoch, Herr General!

» Frische Luft hilft bei Kopfschmerz? Von wegen!«

Als Kommandant einer Spezialeinheit mischen Sie in SILENT STORM virtuell im Zweiten Weltkrieg mit. Wem Sie dabei auf die Nerven gehen, bleibt Ihnen überlassen.

Satte 30 Nationen beteiligen sich am digitalen Showdown. Je nachdem ob Sie sich für die Kampagne der Achsenmächte oder der Alliierten entscheiden, rekrutieren Sie zu Beginn des Spiels Ihren Ober-Deppen, der die Kohlen aus dem Feuer holen soll. Darf's ein italienischer Grenadier, Ami-Scharfschütze, russischer Ingenieur, deutscher Soldat, japanischer Kundschafter oder englischer Arzt sein? Eigentlich egal, denn die größten Erfolgsaussichten bestehen sowieso mit einem bunt gemischten Haufen aus maximal sechs Spezialisten.

UM 11 BIST DU ZU HAUSE!

Ihre Aufträge führen Sie durch ganz Europa, meist hinter die feindlichen Linien. Eliminieren Sie General XY oder stehlen Sie Dokumente. Wichtig: Sorgen Sie dafür, dass Ihre Kameraden jede Mission halbwegs unbeschadet überstehen. Denn wie bei einem Rollenspiel gibt's für jede abgefeuerte Salve oder entschärfte Mine Erfahrungspunkte. Die investieren Sie à la *Diablo 2* in Talente, wodurch Ihre Truppe im Spielverlauf immer schlagkräftiger wird.

WAS FÜR SCHLAUMEIER!

Die Einsatzkarten beäugen Sie zunächst in Echtzeit. Beim ersten Feindkontakt schaltet das Spiel automatisch in den Runden-Modus. Jeder Wimpernschlag kostet Sie jetzt Aktionspunkte, will also gut überlegt sein. Schleichen Sie sich an die Torwache heran und kitzeln diese mit dem Taschenmesser, nehmen Sie doch lieber die Handgranate oder beseitigt Ihr Scharfschütze das Problem aus sicherer Entfernung? Schon nach wenigen Spielminuten entwickelt sich Figurenschach auf höchstem taktischem Niveau. Das liegt an den verflixt cleveren Computer-Kerlchen. Die verziehen sich auch mal, wenn Sie mit Übermacht anrücken, holen Verstärkung oder inszenieren fiese Hinterhalte.

IM VERGLEICH

Commandos 3	84%
Silent Storm	83%
Jagged Alliance 2 (abgewertet)	78%

Silent Storm ist die logische Weiterentwicklung von *Jagged Alliance 2*. Prima, dass es so was wieder gibt. *Commandos 3* wartet mit überraschend vielen Action-Anteilen auf. Taktik-Fetischisten greifen deshalb eher zum Jowood-Knobler.







26-Gänge-Menü

Viele Infos auf einem Spiel-Bildschirm? *Silent Storm* beweist, dass das komfortabel funktioniert. Und wir zeigen Ihnen, wo Sie klicken müssen.



1. Speichern, Laden, das Übliche halt ...
2. Sie können die Karte verlassen, wenn Sie nicht kämpfen.
3. Missionsziele
4. Aktuelle Spieletipps
5. Charaktereigenschaften und Talentvergabe
6. Inventar
7. Aktiver Charakter
8. Charakterleiste für bis zu sechs Team-Mitglieder
9. Aktionspunkte
10. Aktuelle Boni oder Mali
11. Aktive Waffe
12. Zweiter Waffenslot
13. Gebäudeebenen durchschalten
14. Aktion-Button (Schießen, heilen)
15. Losmarschieren
16. Blickrichtung wählen
17. Aktion abbrechen
18. Schussmodus wählen
19. Fortbewegungsmodus wählen
20. Charakter behält während des Laufens Blickrichtung bei
21. Tarnung einschalten
22. Runde beenden
23. Missionswichtiger Gegenstand/Charakter
24. Gegner in Sichtweite
25. Gegner außer Sichtweite wurde aufmerksam
26. Aktiver Charakter grün umrandet

Nur wer geschickt vorgeht, Deckung sucht und die Fähigkeiten seiner Mitstreiter nutzt, kommt mit ein oder zwei blauen Augen davon. Selbst der niedrigste der drei Schwierigkeitsgrade ist nichts für Dinkelkissenlieger. Der höchste trägt seinen Namen „unschaffbar" völlig zu Recht.

PHYSIK IST, WENN'S KNALLT UND STINKT!

Ein besonderes Lob verdient der Detailreichtum der voll zoom- und drehbaren 3D-Grafik. An jeder Ecke der Levels qualmt es, Fensterscheiben bersten in 1.000 Teile und Blätter rieseln von den Bäumen. Ja, auch Strategiespiele können gut aussehen! Noch mehr begeistert die genaue Spielphysik. Jeder Schuss wird berechnet, was unvorhersehbare Situationen beschert. Beispiel gefällig? Unser Grenadier nahm einen Gegner aufs Korn, traf den sogar, doch sein Schuss wurde danach von einem Stahlträger abgelenkt und donnerte in der benachbarten Lagerhalle in ein Benzinfass. Das explodierte prompt und erledigte zwei unserer dort verschanzten Kollegen. Aua!

GENUG PS UNTER DER HAUBE?

Solch grandiose Berechnung hat auch Ihre Schattenseiten – die Hardware-Anforderungen von *Silent Storm* sind immens. Besonders Arbeitsspeicher ist gefordert, wenn sich Ihre Festplatte keinen Wolf schraddeln soll. Auf einem der Testrechner mit 1,6 Megahertz und 256 Megabyte RAM warteten wir handgestoppte 20 Minuten, bis sämtliche Aktionen der Computergegner kalkuliert waren und unsereins endlich eine kleine Zehe bewegen durfte. Puh! Besitzen Sie einen leistungsstarken PC, kommt das zum Glück nicht vor. Der dramatische, auf Dauer aber eintönige Soundtrack sollte Sie ebenfalls nicht abhalten, dieses Kleinod anzutesten. Und auch die später im Spiel auftauchenden Strahlenwaffen zerstören nicht die erstklassige WW2-Atmosphäre. Bei *Jagged Alliance 2* gab's schließlich auch ein Raketengewehr, oder? CHRISTIAN BIGGE

FAZIT



CHRISTIAN BIGGE

Zunächst nörgle ich: Der deftige Schwierigkeitsgrad selbst im einfachsten Modus und hohe Hardware-Hürden schrecken Otto-Normalstrategen ab. Gehören Sie zu dieser Spezies, lassen Sie Ihre zarten Finger von *Silent Storm*! Der Rest der Kompanie stimmt dank Albert-Einstein-KI, Komplett-kaputtbar-Physik, sinnvollem Rollenspiel-Sahnehäubchen und schmucker 3D-Optik Jubelgesänge an. Wer der Meinung ist, rundenbasierte Strategiespiele hätten in unserem Jahrhundert nichts mehr verloren, den belehrt dieses Spiel eines Besseren.



SILENT STORM

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 3 GByte HD Win98
SINNVOLL: 2.600 MHz, 512 MByte RAM, 128 MByte Grafikkarten

GENRE: Rundenstrategie
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Nival Interactive/Jowood
VERTRIEB: Bigben Interactive
INTERNET: www.silentstorm-online.com
SPRACHE: Engl. (Deutsch am 24.10.)
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren (dt.)
TERMIN: 24. Oktober 2003

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hey, es gibt viele digitale Kollegen. Wer braucht da menschliche Gegner?

PC: 1
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	84%
SOUND	77%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

83%

SEHR GUT – Tolle Reinkarnation von Jagged Alliance 2. Prima, aber hammerschwer!



»Dies war das letzte Bild, das der Fotograf machte, nachdem sich der Fallschirm nicht geöffnet hatte.«

Schnöde Spielwiese

EMPIRE OF MAGIC lädt ein in ein magisches Land, um Untote und andere böse Kreaturen rundenweise zu verkloppen. Zum Glück dürfen Sie Einladungen auch ablehnen.

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Nachdem ich meine geschundenen Augen ungläubig gerieben hatte, erinnerte ich mich an die durchaus wahre Weisheit, dass Grafik nicht alles ist. Also begab ich mich auf die Suche nach dem Spielspaß. Ich musste lange im Gepixel stöbern, bis ich ein bisschen Unterhaltung hinter der maroden Fassade von *Empire of Magic* fand. Eines muss man dem Spiel lassen: Etwas strategischen Tiefgang bietet es. Aber ob das in der heutigen Zeit ausreicht? Meiner Meinung nach nicht.

Die Geschichte von *Empire of Magic* führt Sie in eine Welt voller Magie und Fabelwesen. Als sich Gerüchte um Angriffe von Untoten häufen, wird ein junger Magier ausgeschickt, um herauszufinden, was vor sich geht. Dieser Dumme ... äh Held sind Sie. Neben Ihrem Hauptcharakter können Sie in Städten neue Einheiten rekrutieren. Auch unterwegs treffen Sie auf manch wanderlustigen Gesellen, der sich Ihnen anschließen will. Natürlich stellen sich Ihnen Bösewichte in den Weg, die verhindern wollen, dass Sie hinter die mysteriösen Machenschaften kommen. So werden Sie oft in den einen oder anderen Kampf verstrickt, den Sie mittels Magie oder Waffengewalt gewinnen müssen.

ICH GEB 'NE RUNDE AUS!

Das gesamte Spiel läuft rundenbasiert ab. Pro Zug haben Sie eine gewisse Zahl an Aktionspunkten, die Sie entweder nutzen, um zu laufen, einen Zauberspruch zu sprechen oder anzugreifen. Jede Einheit beziehungsweise jede Gruppe müssen Sie einzeln ziehen. Seine Kämpfer kann der Spieler in Städten zu Trupps zusammenfassen, was für Gefechte sehr nützlich ist. Diese finden ebenfalls rundenweise statt. Sie geben den Kriegern nacheinander Befehle, die brav ausgeführt werden. Selbstverständlich dürfen Sie auch im Kampf Magie anwenden. Das Spiel bietet 122 Zauber, die von einer simplen Heilung bis zu zerstörerischen Sprüchen reichen. 80 Einheiten warten in *Empire of Magic* darauf, dass Sie sie in Ihre Armee aufnehmen. Jedoch müssen Sie die meisten für viel Geld anheuern. Das erhalten Sie, indem Sie Aufträge erfüllen, wie etwa, eine Gruppe Minenarbeiter zur Stadt zu begleiten. In den Ortschaften dürfen Sie Ihre Armeen bei einem Trainer gegen einen geringen Betrag schulen oder sie bei einem Quacksalber heilen lassen. Jede Einheit bekommt durch Kämpfe und erfolgreich absolvierte Missionen Erfahrungspunkte. Steigt ein Held auf, verbessern sich seine Werte, was ihm mehr Lebenspunkte und höhere Treffsicherheit bringt.

AUSSEN PFUI, INNEN HUI?

Nach dem stimmungsvollen Intro könnten Sie eigentlich eine ebenso gute Grafik erwarten. Doch was Sie bei *Empire of Magic* erblicken, wäre vielleicht vor 15 Jahren aktuell gewesen. Die Animationen sind steif, als hätten die Figuren einen Stock im Hintern. Ferner wirkt die Landschaft trist und die Soundeffekte klingen mies. Ab und zu ist ein „Klonk!" zu hören, das war's. Sprachausgabe bekommen Sie nur während der Missionsbeschreibung zu hören, alle anderen Texte im Spiel müssen Sie lesen. Lediglich die Musik ist stimmungsvoll und passt zur Fantasy-Atmosphäre. In einem Mehrspielermodus dürfen Sie gegen bis zu drei Freunde um die Vorherrschaft in einem Gebiet kämpfen. Trotz allem ist *Empire of Magic* kein abgrundtief schlechtes Spiel, es kommt nur Jahre zu spät. ANDREAS BERTITS

EMPIRE OF MAGIC

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Rundenstrategie
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Mayhem Studios
	VERTRIEB:	Schanz Interactive
SINNVOLL: 800 MHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.mayhem.sk
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	30.Oktober

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Setzen Sie Ihre Zaubersprüche gegen bis zu drei Gegner ein; 1 Spieler pro CD.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

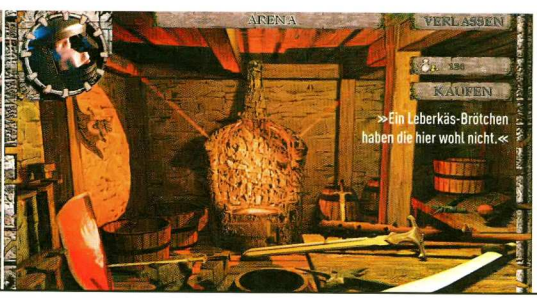
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	56%
STEUERUNG	51%
GRAFIK	52%
SOUND	60%
MEHRSPIELER	40%
EINZELSPIELER	46%

MANGELHAFT – Tristes, rundenbasiertes Strategiespiel mit antiker Optik



»Auch Skelette machen mal die Beine breit.«



»Ein Leberkäs-Brötchen haben die hier wohl nicht.«



KONAMI® is a registered trademark of Konami Corporation. SILENT HILL® is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. ©1999 2003 Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved. "PC" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

- Kampagne mit 15 Missionen
- Videosequenzen
- Neuer Spielmodus „Herausforderung“
- 9 „Super-Generäle“
- Über 40 neue Einheiten, Upgrades und Generalsfähigkeiten



»Aus dem TUI-Katalog: Günstige Lage. Hoteleigener Sandstrand direkt vor der Tür. Gute Verkehrsanbindung.«

Flieger, grüß mir die Tonne!

Und zwar die Blechkübel-Terroristen, gegen die's in die zweite Runde geht. Neben frischen Einheiten und Missionen wartet das Add-on DIE STUNDE NULL mit einem neuen Spielmodus auf.

PC ACTION GOLD

AUF DVD
VIDEO

Willkommen zurück, General! Trotz Ihrer intensiven Bemühungen in *C&C Generäle* ist die Internationale Befreiungsgruppe, kurz IBG, längst nicht am Ende. Die Terroristen haben sich neu formiert und unterstützen den wahnsinnigen Dr. Trax mit allen Mitteln. Sein Ziel: die Westliche Allianz mit tödlichen Chemiewaffen aus dem „alten Europa“ zu vertreiben. Lassen Sie es nicht so weit kommen und treten Sie dem Saddam-Verschnitt gehörig in den Allerwertesten! Und womit? Mit dem modernsten Kriegsgerät, das die Welt je gesehen hat. Zusätzlich zu den bekannten Einheiten des Hauptprogramms hat EA den Amerikan… äh, der Westlichen Allianz drei neue Einheiten, ein Gebäude, sechs Upgrades sowie zwei zusätzliche Generalsfähigkeiten spendiert. Besonders erwähnenswert: der Mikrowellenpanzer. Er stellt nicht die Lebensmittelversorgung der Truppen sicher, sondern deaktiviert die Gebäudeelektronik. Cyborg-Einheiten in Reichweite des Mikrowellenfeldes werden darüber hinaus eingeschmolzen. Sehr sinnvoll im Kampf gegen Dr. Trax sind die Säureschutzanzüge und die Flugblattaktion. Dabei werfen Sie über dem Zielgebiet Propagandamaterial ab, das alle Gegner für kurze Zeit lähmt.

SCHUHE GEFÄLLIG?

Natürlich erhalten auch die beiden anderen Kriegsparteien in *Die Stunde Null* gehörig Nachschub. Bei der IBG bekommen unter anderem Arbeiter endlich, wonach sie in *C&C Generäle* immer gebettelt haben: Schuhe. Dadurch beschleunigen Sie Bauvorgänge enorm. Tarnnetze und Gebäudeattrappen führen den Gegner in die Irre, der Schleichangriff ermöglicht den Bau eines Tunnelsystems an jedem x-beliebigen Ort und das Kampfmotorrad ist unverzichtbar für schnelle Attacken. Richtig fett sind die Neuerungen der Asiaten. Allen voran der Helix. Diesen Helikopter rüsten Sie ähnlich wie den Overlord-Panzer mit Gatling-Kanone, Truppenbunker oder Propagandaturm auf und bestücken ihn zusätzlich mit einer Napalm-Bombe. Ferner dürfen Sie als 5-Sterne-General einen verheerenden Bombenteppich legen. In unserer Tipps&Tricks-Rubrik stellen wir Ihnen alle Einheiten des Add-ons ausführlich vor. Wenn Sie also wissen wollen, was es mit Neutronengranaten oder Bunker-Buster-Bomben (nicht verwandt oder verschwägert mit der Porno-Dar-



»Du hast aber wenig Holz vor der Hütte! Egal, zum Grillen reicht's.«



»Massenkarambolage auf der Autobahn: Das Rote Kreuz ist sofort zur Stelle.«



»Masturbation ist angesagt wie nie: wieder einen runtergeholt.«

Na, wie läuft's?

Immer wieder wurden wir von Lesern gefragt, ob Die Stunde Null mit der indizierten Vollversion kompatibel sei. Wir haben's ausprobiert und sind zu folgendem Ergebnis gekommen. Das Add-on läuft problemlos. Allerdings bleiben die Entschärfungen für den deutschen Markt in der Erweiterung erhalten. Das Originalspiel wird durch die Installation aber nicht verändert.



So sieht's aus: fahrende Bomben statt Selbstmordattentätern.

stellerin) auf sich hat, blättern Sie auf Seite 171.

GUCK DIE TAGESSCHAU

Beim Kampagnendesign haben die Entwickler ordentlich nachgebessert. Endlich kommen Filmsequenzen in Form von Nachrichtensendungen zum Einsatz. Spannend sind die Videos vielleicht nicht gerade, die Hintergrundgeschichte und die Atmosphäre profitieren jedoch enorm davon. Und das Missionsdesign? Das ist noch besser und bietet mehr Platz für die verschiedensten Taktiken. Sie halten flüchtende IBG-Einheiten auf, befreien unter Zeitdruck Dörfer, beschützen Atomkraftwerke, vernichten einen Flugzeugträger und spüren im Wüstensand Prinz Kassad, den Meister der Tarnung, auf. Hobby-Generäle haben die dreigeteilte Kampagne in knapp acht Stunden durch – für ein Add-on eine ordentliche Spieldauer.

TRAU DICH!

Die Stunde Null bietet weitaus mehr als neue Missionen, Videosequenzen und Einheiten. Nämlich den Spielmodus „Herausforderung". Dabei kommen neun Super-Generäle mit ihren spezialisierten Armeen zum Einsatz. General Fais Stärken liegen beispielsweise bei der Infanterie. Statt Standard-Cyborgs rekrutiert er Elitetruppen mit Miniguns. Ferner ist der Hordenbonus höher als bei normalen asiatischen Fußsoldaten. Dafür kann Fai so gut wie keine Panzer produzieren. Genauso wie General Granger. Er setzt auf die Luftwaffe der WA. Seine tödlichsten Einheiten: der Comanche-Helikopter mit Tarnsystemen, der King Raptor und der Kampf-Chinook. Und so funktioniert eine Herausforderung: Sie suchen sich einen General aus und duellieren sich in sieben Schlachten mit dem Rest. Eine verdammt spaßige Angelegenheit. Zum einen, weil mit den spezialisierten Truppen völlig neue Strategien drin sind. Zum anderen, weil die Computergenerale Sie mit Sätzen à la „Na, keine Ressourcen mehr? Soll ich Ihnen etwas leihen?" zu Höchstleistungen anspornen. Im Mehrspielerpart stehen die neuen Generäle ebenfalls zur Wahl. Unbedingt leichter werden Sie es mit ihnen aber nicht haben. Denn alle Armeen sind nach wie vor sehr gut ausbalanciert.

BENJAMIN BEZOLD

IM VERGLEICH

Age of Mythology	90%
C&C Generäle: Die Stunde Null	88%
C&C Generäle (abgewertet)	87%
No Man's Land	82%

Was die Spieltiefe anbelangt, liegen *Age of Mythology* und EAs *Generäle* gleichauf. Die Völker spielen sich extrem unterschiedlich, die taktischen Möglichkeiten sind fast grenzenlos. Nur die bessere Story sichert *Age of Mythology* den Genrethron. Im direkten Vergleich der beiden *Generäle* hat das Add-on die Nase vorn. Es bietet die abwechslungsreichere Kampagne. Wenig Innovatives, dafür Bodenständiges erwartet Sie in *No Man's Land*. Es weiß vor allem durch seine prächtige Grafik zu gefallen.

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Hut ab, EA! *Die Stunde Null* ist noch einen Tick besser als das Hauptprogramm. Vor allem die Herausforderung hat's mir angetan. Nun aber zu etwas ganz anderem: den Änderungen an der deutschen Version. Cyborgs kämpfen statt Menschen und die Kriegsparteien und Schauplätze tragen hierzulande Fantasienamen. Obwohl ich kein Freund entschärfter Spiele bin, hat mich das zu keinem Zeitpunkt gestört. Ehrlich gesagt fällt es überhaupt nicht auf, dass Roboter kämpfen. Das Geld für einen teuren Import können Sie sich also getrost sparen.

C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL

MINDESTENS:	800 MHz, 128 MByte RAM, 1,4 GByte HD, C&C: Generäle	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
		PREIS:	Ca. € 20,-
		ENTWICKLER:	EA Los Angeles
		VERTRIEB:	Electronic Arts
SINNVOLL:	2.000 MHz, 512 MByte RAM, 128-MByte-Grafikk	**INTERNET:**	www.electronicarts.de
		SPRACHE:	Deutsch
		USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
		TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team Deathmatch; 1 Spieler pro CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	92%
GRAFIK	94%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	93%

EINZELSPIELER

88%

SEHR GUT – Noch besser als das geniale Hauptprogramm



Da fliegt die Kuh!

Ihre Freundin nennt Sie einen Haushaltstyrannen, Ihre Arbeitskollegen sagen Hosentaschen-Napoleon zu Ihnen und Sie selbst tätigen öfter Kreuzzüge durch Bierkneipen? Dann gefällt Ihnen EMPIRES – DIE NEUZEIT.

AUF DVD
DEMO

Die Geschichte der Menschheit ist voll von blutigen Konflikten. In *Empires – Die Neuzeit* dürfen Sie einige der Kämpfe am Computer nachspielen. 1.000 Jahre Kriegsgeschichte, verpackt in einer modernen 3D-Grafik-Engine.

ZEITREISE IN DEN KRIEG

Zu Beginn entscheiden Sie sich für eine von drei Kampagnen oder stürzen sich in eine Zufallsschlacht. Die Feldzüge erzählen die Geschichte dreier berühmter Heerführer – die von Richard Löwenherz, Admiral Yi (der 1592 die Japaner zu See besiegte) und die des Zweiten-Weltkriegs-Generals George S. Patton. Gleichzeitig bestimmt die Wahl der Kampagne das Zeitalter, in dem Sie beginnen. *Empires – Die Neuzeit* führt Sie vom Mittelalter über die Kolonialzeit bis zum Zweiten Weltkrieg. Insgesamt warten fünf Epochen. Zudem stehen Ihnen sieben Nationen zur Verfügung, darunter England, Deutschland, Russland und die USA. Mit der Zeit ändern sich die Waffen. Während Ihre Truppen im Mittelalter hauptsächlich mit Schwertern, Pfeil und Bogen und Katapulten kämpfen, setzen sie während des Zweiten Weltkriegs Panzer, Maschinengewehre und Flaks ein. Die historischen Schlachten lassen Sie unter anderem die Seeschlacht gegen Japan oder die Landung in der Normandie am Monitor erleben.

EPOCHALE NATIONEN

Spielerisch dürfen Sie sich auf Bekanntes einstellen. Sie führen eine Armee in den Kampf, während Sie in Ihrer Basis neue Rekruten ausbilden und Arbeiter Ressourcen abbauen lassen. Dennoch sind die Missionen abwechslungsreich und bleiben immer spannend. Während der Einsätze bekommen Sie häufig neue Aufträge, die Sie auf Trab halten. Auch müssen Sie oft entscheiden, welche der Aufgaben Sie ausführen, denn nicht alle können immer gelöst werden. So stehen Sie beispielsweise vor der Wahl, entweder Ihre eigene Stadt zu festigen oder ein kleines Dorf vor einem Überfall zu



Mehr Spieler fürs Imperium!

Im Mehrspielermodus dürfen Sie gegen bis zu sieben Mitstreiter antreten. Je nach Speicher Ihres PCs können Sie entweder gegen einen einzelnen Gegner kämpfen (bei 128 MByte) oder gemeinsam mit bis zu drei Kumpanen gegen vier Feinde in den Kampf ziehen (ab 256 MByte).





IM VERGLEICH

Age of Mythology	90%
Empires – Die Neuzeit	83%
Empire Earth (abgewertet)	82%
Rise of Nations (abgewertet)	81%

Age of Mythology bleibt wegen der „sagenhaften" Einheiten und der guten Geschichte unerreicht. Hinter dem (inoffiziellen) Nachfolger *Empires – Die Neuzeit* muss sich *Empire Earth* keinesfalls verstecken, lediglich die Grafik wirkt veraltet. Da *Rise of Nations* keine Kampagne mit Geschichte bietet, bildet es das Schlusslicht.

schützen. Um beides zu erledigen, bleibt nicht genug Zeit und auch die Ressourcen reichen nicht aus. Die unterschiedlichen Nationen warten nicht nur mit Einheiten auf, die anders aussehen, auch deren Verhalten ändert sich. So liegen die Stärken der Franzosen in der Verteidigung, während die Deutschen den Angriff bevorzugen. Ihre Taktik müssen Sie an das jeweilige Zeitalter anpassen, weil jede Nation andere Fähigkeiten hat. Ferner steht nicht jedes Land in jedem Zeitalter zur Verfügung. Die Deutschen dürfen Sie beispielsweise erst ab dem Ersten Weltkrieg in die Schlacht führen, während England zu dieser Zeit von Großbritannien abgelöst wird. Zudem ändert sich mit der Zeit die Technik. Während Ihre Arbeiter in der frühen Neuzeit noch Holz mit der Axt hacken, erforschen Sie zur Zeit des Ersten Weltkriegs die Kettensäge oder bearbeiten den Acker statt mit der Hand mit einem Traktor. Während Pferden zu Beginn eine große Rolle zukommt, verschwinden diese ebenfalls und werden von Autos und gepanzerten Fahrzeugen abgelöst.

SPIEGLEIN, SPIEGLEIN

Der virtuelle Schatten eines Bombers rast über den Wüstenboden. Kurz darauf erschüttert eine Explosion den Schützengraben und Polygonsoldaten rennen wild durch die Gegend, während Ihre Einheit den Hügel stürmt. In *Empires – Die Neuzeit* ist immer etwas los. Die neue 3D-Grafik bietet Ihnen auch etwas fürs Auge. So werden Sie mit feinsten Wasser- und Spiegelungseffekten verwöhnt, Bäume wiegen sich im Wind, die Texturen sind sehr detailliert und gleißend helle Explosionen füllen den Bildschirm. Mit der Kamera dürfen Sie zoomen, um die hübschen Effekte aus der Nähe zu betrachten. Der Sound reißt einen dagegen nicht vom Hocker. Die Musik dudelt vor sich hin, ab und zu hört man ein Rumsen und die heruntergeleierte Sprachausgabe wiederholt sich ständig. Trotzdem bietet *Empires – Die Neuzeit* mehr als solide Strategie, die nicht nur Geschichtsfans zu empfehlen ist. ANDREAS BERTITS

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Im Geschichtsunterricht habe ich immer leise vor mich hin geschnarcht, weil ich eher an den Schlachten der Kriege interessiert war als an den politischen Hintergründen. Jetzt bietet *Empires – Die Neuzeit* die Möglichkeit, virtuell ins Geschehen der Weltgeschichte einzugreifen. Egal, für welche Nation in welcher Epoche Sie sich entscheiden, das Spiel ist abwechslungsreich und sieht klasse aus. Schon nach wenigen Minuten stellte sich *Empires – Die Neuzeit* als kleine Perle heraus.

EMPIRES – DIE NEUZEIT

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 900 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Stainless Steel Studios
	VERTRIEB:	Activision
SINNVOLL: 1,2 GHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.empiresrts.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Durch die Zeitgeschichte mit bis zu sieben Freunden. 1 Sp. pro CD.

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

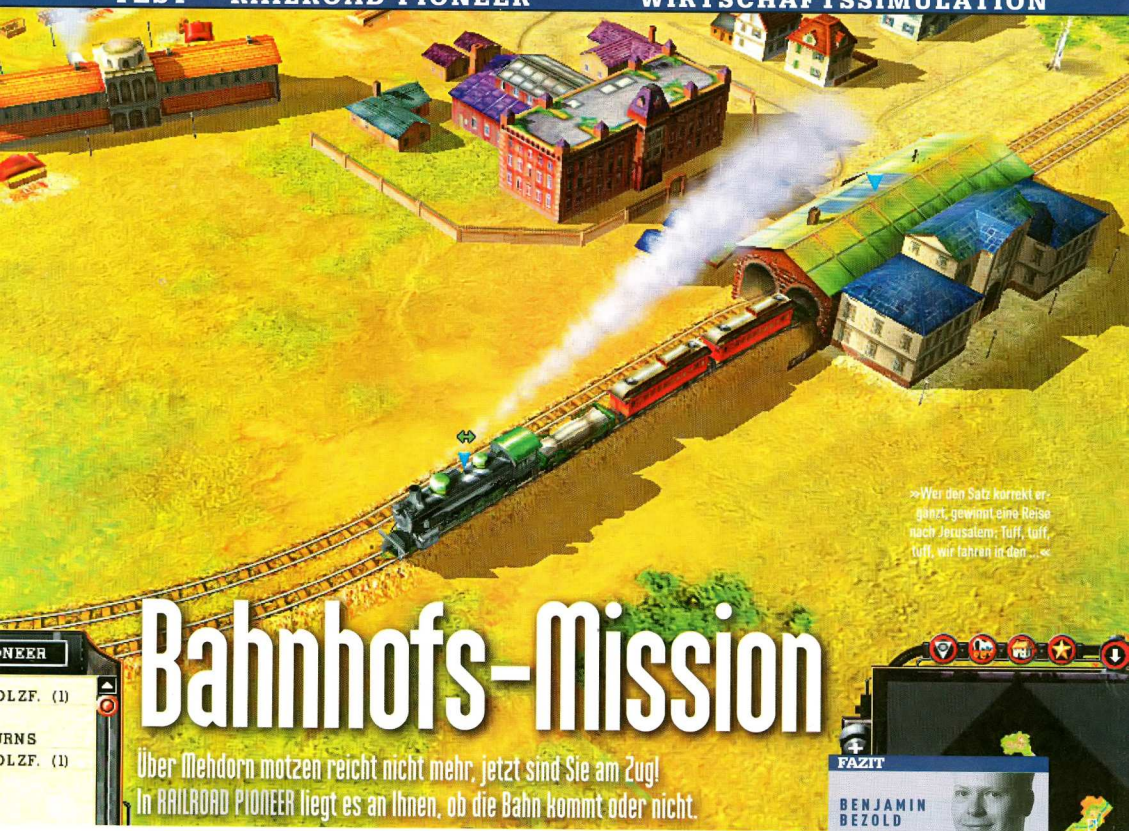
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	80%
SOUND	76%
MEHRSPIELER	81%

EINZELSPIELER

83%

SEHR GUT – 1.000 Jahre Kriegsführung in einem klasse Spiel



»Wer den Satz korrekt ergänzt, gewinnt eine Reise nach Jerusalem: Tuff, tuff, tuff, wir fahren in den ...«

Bahnhofs-Mission

Über Mehdorn motzen reicht nicht mehr, jetzt sind Sie am Zug! In RAILROAD PIONEER liegt es an Ihnen, ob die Bahn kommt oder nicht.

Willkommen im Amerika des 19. Jahrhunderts! Dampfloks lösen zunehmend die Kutsche ab. Allerdings gibt es noch so gut wie keine überregionalen Verbindungen. Was her muss, ist eine transkontinentale Eisenbahnstrecke. Die gilt es in *Railroad Pioneer* zu bauen. In zehn Missionen arbeiten Sie sich von New York gen Westen vor. Bevor Sie munter Gleise verlegen, heuern Sie einen Erkundungstrupp an, der nach und nach die Landkarte aufdeckt. So erfahren Sie nicht nur die Lage der Städte, sondern auch, wo sich Rohstofflieferanten wie etwa Holzfällereien befinden. Wenn Sie diese an Ihr Streckennetz anschließen, rollt bald der Rubel. Das Verdiente investieren Sie in den Ausbau Ihres Projekts. Sie kaufen zusätzliche Züge, lassen die alten regelmäßig warten, heuern Revolverhelden an, um Banditen fern zu halten, und erforschen neue Eisenbahntechniken. Während Sie anfangs allein auf weiter Flur an der transkontinentalen Bahn werkeln, schnappen Ihnen ab der dritten Mission Konkurrenzunternehmen lukrative Jobs weg und starten fiese Sabotageakte. Eine echte Herausforderung sind die Computergegner allerdings nicht.

WIRTSCHAFTS-CHAOS

Auf den ersten Blick macht *Railroad Pioneer* einen positiven Eindruck. Die detailreiche 3D-Grafik macht Lust auf mehr, der Schienenbau geht kinderleicht von der Hand und die Erkundungstrupps sorgen für Abenteueratmosphäre. Je länger Sie spielen, desto mehr geht dieser Eindruck jedoch das Gleis runter. Was vor allem an den Statistiken liegt. Entwickler Kritzelkratz 3000 hätte diese kryptischen Menüs gleich weglassen können. Ihr Informationsgehalt und Nutzen sind nämlich gleich null. Für eine Wirtschaftssimulation ein Fiasko. Schließlich wollen Sie doch über Ein- und Ausgaben informiert werden. Ebenfalls sehr unübersichtlich und obendrein leicht fehlerhaft ist das Zugmanagement. Manchmal will es partout nicht klappen, eine Handelsroute einzurichten. Wen das nicht stört und wer schon immer eine Eisenbahn quer durch die Staaten bauen wollte, der greift zu. Allen anderen raten wir, auf *Railroad Tycoon 3* zu warten, das ebenfalls im Herbst in die Läden rollt.

BENJAMIN BEZOLD

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

Der Wirtschaftspart ist eine mittelschwere Katastrophe. Selten habe ich derart sinnentleerte Statistikmenüs bei einer WiSim gesehen. Vernünftiges und effizientes Handeln ist damit einfach nicht drin. Aber *Railroad Pioneer* besitzt auch Stärken. Die Idee mit den Kundschaftern hat mir zum Beispiel sehr gut gefallen. Sie sorgt für Abwechslung während der staubtrockenen Einsätze. Schmerzlich vermisst habe ich dagegen das angekündigte Endlosspiel. Eine Kampagne und fünf Einzelmissionen sind verdammt wenig für 45 Euro.

RAILROAD PIONEER

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD, Win95	**GENRE:**	Wirtschaftssimulation
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Kritzelkratz 3000
	VERTRIEB:	JoWooD/Bigben
SINNVOLL: 1.200 MHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.railroad-pioneer.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Erfüllen Sie die Missionsziele vor der Konkurrenz; 1 Sp./CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	65%
GRAFIK	72%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	62%

EINZELSPIELER

62%

BEFRIEDIGEND – Oberflächliche WiSim für Eisenbahnfans.



Schiff' in den Wind!

PIRATEN sind momentan mächtig angesagt. Während Johnny Depp im Kino kapert, schickt Ascaron seine eigenen Freibeuter ins Rennen.

PC ACTION PREISTIPP

Wenn Sie der Meinung sein sollten, *Piraten: Herrscher der Karibik* sei ein neues Spiel, müssen wir Sie enttäuschen. Offenbar erinnerte man sich bei Ascaron daran, dass die Seeschlachten in *Port Royale* sehr gut ankamen und bastelte daraus ein eigenes Spiel. Löblich, dass nicht mit einfachen Mitteln nur der Geldbeutel des Kunden gekapert wird. Immerhin warten 16 Szenarien darauf, gemeistert zu werden, woran selbst Profis länger zu knabbern haben. Sie sollen fremde Städte übernehmen und ein möglichst großes Vermögen anhäufen – wofür es verschiedene Methoden gibt. Angefangen vom Handel bis zum schlichten Überfallen von Städten oder Schiffen. In den Ortschaften decken Sie sich mit allem Nötigen ein und erfahren zudem viel Neues. Die Aufgaben erhält der Spieler vom jeweiligen Gouverneur, der sich ferner mit allgemeinen Tipps nicht zurückhält. Immer wieder wichtig: der Marktplatz, um seine Lager zu füllen oder Beute zu verscherbeln. Nettes Gimmick am Rande: Sollten Sie irgendwann mal das Pech haben, heiraten zu müssen, erhalten Sie von Ihrer Frau Kaper-Informationen. Dafür gerät allerdings, wie im wahren Leben, Ihr Geldbeutel arg ins Trudeln!

ICH SEH' RÄUBER!

Das Beste am Spiel sind die Seeschlachten. So einfach die Steuerung auch ist, die Macher haben viel Wert auf Realitätsnähe gelegt. Selbst die Windrichtung hat Auswirkung auf das Geschehen. Wenn Sie gegen den Wind flüchten wollen, können Sie Ihr Schiff auch gleich selbst versenken, um wenigstens einen Rest von Würde zu bewahren. Zu Ihrer Aufgabe gehört es auch, sich um die Moral Ihrer Truppe zu kümmern, die sich ständig kleinmädchenhaft ändert. Wer hätte gedacht, dass Matrosen auf Rum stehen? Haben Sie dieses Spiel erst einmal geentert, wird man Sie nur noch mit einem Säbel vom Steuerrad bekommen. REBECCA RITTER

FAZIT



REBECCA RITTER

Wir haben hier einen altbackenen Spielablauf zum taschengeldkompatiblen Preis, kein sonderlich komplexes Spiel und jede Menge Ähnlichkeit mit *Pirates!*. Die Grafik ist nett anzugucken. Besonders die 3D-Seeschlachten sind eine Augenweide. Zwar haben Sie ständig das Gefühl, so etwas schon einmal gesehen zu haben, aber eine penetrante Kopie ist der Titel nicht. Muss man so etwas haben? Ja! Mir macht es eine Unmenge Spaß. Wie so oft im Leben sind es die einfachen Dinge, die einen immer wieder erfreuen.

PIRATEN: HERRSCHER D. KARIBIK

MINDESTENS: 450 MHz, 64 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98 SE	**GENRE:**	Action-WiSim
	PREIS:	Ca. € 25,-
	ENTWICKLER:	Ascaron
	VERTRIEB:	Take 2
SINNVOLL: 1.000 MHz, 128 MByte RAM	**INTERNET:**	www.ascaron.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	24. Oktober
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Keine. Unter Blinden ist der einzelne Augenklappenträger König!	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** - **INTERNET:** -	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	75%
SOUND	68%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

80%

GUT – Altes Spielprinzip, ordentlich aufgebohrt.

Die Grünen wollen an die Macht!



»Und da regen sich die Republikaner über Ausländer auf.«





»Welcher Arsch hat meinen Globus mit Graffiti beschmiert? Alle sofort in mein Büro!«

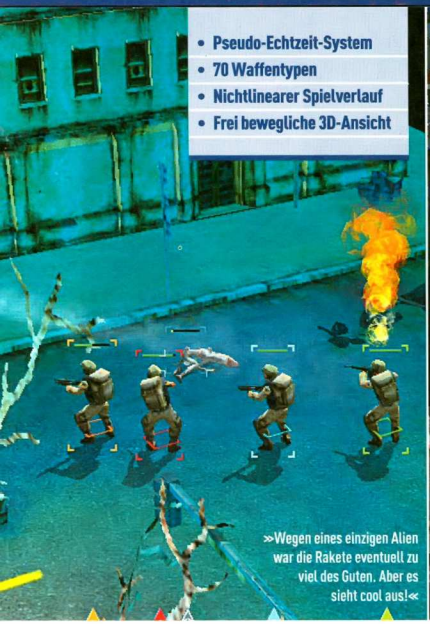


Keine Angst, hier geht es nicht um Politik, sondern um die Außerirdischen in UFO: AFTERMATH – einen inoffiziellen Nachfolger der legendären X-Com-Reihe.

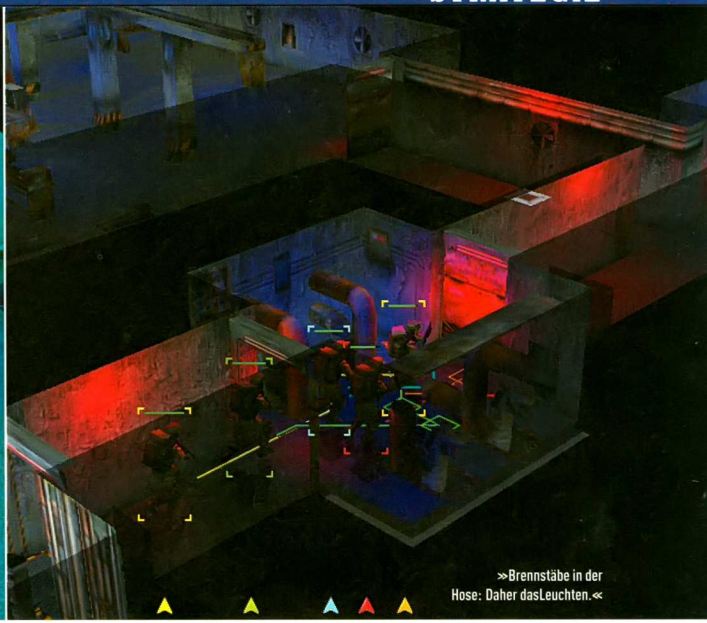
Außerirdische Aggressoren haben auf der Erde giftige Sporen freigesetzt. Diese Biowaffe rottet einen großen Teil der Menschheit aus und die Zivilisation bricht fast gänzlich zusammen. Es liegt nun am Spieler, den Widerstand zu organisieren und die Eindringlinge aus dem All zu jagen. So viel zur Vorgeschichte. *UFO: Aftermath* besteht aus zwei Teilen. Da wäre der Aufbau-Part: Wie beim Vorbild *X-Com* blicken Sie auf die Erdkugel, inklusive ihrer markierten Stützpunkte. Diese lässt sich drehen und zoomen. Ihr Einflussgebiet, in dem sich auch Ihre Festungen befinden, ist von einer hellblauen Linie umgeben. Immer wieder erreichen Sie Meldungen von besetzten Orten, die Ihren Einsatz fordern. Wahlweise schicken Sie ein Fremdteam los, das auf eigene Faust handelt, oder Sie nehmen die Sache selbst in die Hand. Ab und an gibt es auch die aus dem Original bekannten UFO-Sichtungen. In diesem Fall schicken Sie Abfangjäger, um die Untertassen vom Himmel zu holen.

X-COM LIGHT

Im Gegensatz zur *X-Com*-Reihe können Sie Stützpunkte nur übernehmen, indem Sie sie erobern. Per Mausklick bestimmen Sie jederzeit, ob eine Basis als Militär-, Entwicklungs- oder Forschungs-Stützpunkt dienen soll. Eine vierte Variante (Anti-Biomasse) kommt später noch dazu. Handel ist bei *Aftermath* nicht möglich – einfache Waffen wie etwa Pistolen, Schrotflinten oder Maschinenpistolen stehen gratis und in größerer Zahl zur Verfügung. Dasselbe gilt für Grund-Ausrüstungskram wie Medi-Pack, Schutzwesten, Munition & Co. Das richtig fette Handwerkszeug erhalten Sie aber erst nach und nach, wenn Ihnen beispielsweise außerirdische Technik in die Hände fällt. Diese lassen Sie



»Wegen eines einzigen Alien war die Rakete eventuell zu viel des Guten. Aber es sieht cool aus!«



»Brennstäbe in der Hose: Daher dasLeuchten.«

in eigenen Einrichtungen erforschen und herstellen.

STARKE MÄNNER MIT ERFAHRUNG

Wie in einem Rollenspiel gewinnen Ihre Spielcharaktere an Erfahrung dazu. Mit jedem Einsatz steigen Stärke, Intelligenz und andere Attribute. Die Pixelhelden können sogar an Trainings-Kursen teilnehmen und gezielt Begabungen wie etwa Scharfschützen-Fähigkeiten steigern. Es liegt am Spieler, ob er einen Trupp Allround-Soldaten oder jeden Mann zu einem Spezialisten ausbildet. Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab. Mit einem Unterschied: Jedes Mal wenn Ihre Schützlinge einen von Ihnen erteilten Befehl ausgeführt haben, friert das Spiel ein. Wenn Sie etwa eine Einheit anweisen, hinter ein Auto zu laufen, marschiert diese zum Zielort und das Geschehen pausiert. Es lassen sich auch Befehlsketten erzeugen. Dass ihr Mann zu einer Mülltonne laufen, niederknien und dann eine Granate werfen soll, zum Beispiel. Oben links im Bild gibt es Start- und Stop-Tasten, mit denen sich das Ganze jederzeit unterbrechen oder fortsetzen lässt. Es dauert einige Zeit, bis man sich an das Prinzip gewöhnt und die taktischen Möglichkeiten dieses Echtzeit-Mixes zu schätzen gelernt hat. Wahrscheinlich dauert es deshalb auch so lange, bis das Spiel richtig in die Gänge kommt. Der Spielverlauf ist nicht linear. Doch im Lauf der Zeit gibt es bestimmte Missionen, die die Story weiterführen und von größerer Bedeutung sind. Meist entdecken Sie in solchen Einsätzen besonders wertvolle Informationen oder Alien-Technik.

HÄSSLICHE VIECHER

Technisch reißt *UFO: Aftermath* wohl niemanden vom Hocker. Gerade die Aliens sind teilweise hässlich. Dafür sehen die verwahrlosten Städte und Dörfer stimmungsvoll aus. Die sich oft wiederholende Sprachausgabe Ihrer Männer nervt genauso wie die Tatsache, dass sich vor allem zu Beginn viele Einsätze gleichen und nach immer demselben Schema ablaufen. Das liegt auch am anfangs recht überschaubaren Angebot an Waffen und Gegenständen. Erst später, wenn die Gegner-Intelligenz steigt und Ihre Männer mit Alien-Hardware hantieren dürfen, wird's richtig spannend.

AHMET ISCITÜRK

IM VERGLEICH

X-Com: Enemy Unknown	85%
Silent Storm	83%
X-Com: Apocalypse	79%
UFO: Aftermath	74%

UFO: Aftermath ist eine Art *X-Com* Light. Abgesehen davon, dass keine rundenbasierten Kämpfe ablaufen, bieten die Entwickler zudem einen stark vereinfachten Aufbau-Teil und keinen Handel. Das Drumherum und die Benutzeroberfläche sind beinahe identisch. Bei *X-Com: Apocalypse* gab es auch schon die Möglichkeit, in Echtzeit zu spielen. Wer darauf keinen Bock hatte, durfte aber auf Wunsch rundenweise antreten. Diese Freiheit gönnt Ihnen *UFO: Aftermath* nicht. *Silent Storm* spielt im beliebten Weltkriegs-Szenario und bietet einen Mix aus Echtzeit- und Runden-Strategie.

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

„Ich bring mich um! *UFO: Aftermath* ist doch nicht der von mir erhoffte, inoffizielle *X-Com*-Nachfolger geworden!" Das hab ich zumindest nach den ersten Einsätzen gedacht. Sein gesamtes Potenzial entfaltet dieses Spiel nämlich erst nach längerer Zeit, und bis man wirklich alles gesehen hat, dauert es ewig. Die ersten paar Missionen dürfen Sie daher getrost als ein extrem umfangreiches Tutorial ansehen. Die Klasse des offensichtlichen Vorbilds erreicht der Titel zwar zu keinem Zeitpunkt. Doch spätestens wenn Sie dem Alien-Gesocks in der Area 51 gegenübertreten, ist das Zocker-Leben wieder schön.

UFO: AFTERMATH

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MB RAM, 750 MB HD Win98
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MB RAM, 1 GB HD

GENRE: Echtzeitstrategie
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: Altar Interactive
VERTRIEB: Vidis
INTERNET: www.ufo-aftermath.com
SPRACHE: Dt./engl. Sprachausgabe
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Keine. Alien-Jäger sind halt Eigenbrötler.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	74%
SOUND	76%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

74%

GUT – Nicht der erhoffte Kracher. Trotzdem empfehlenswert.



Eigentlich muss hier eine lustige Bildunterschrift stehen. Bewaffnete Frauen finden wir aber nicht witzig!

Nichts für Angsthasen!

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Es ist dunkel. Ich sitze mit Kopfhörern vorm Monitor und zocke *Silent Hill 3*. Obwohl ich Heathers Abenteuer schon zweimal auf Sonys PS2 gelöst habe, war ich sofort wieder süchtig. Dies ist einer der wenigen Titel, die beim Spieler Herzrasen und fast echte Todesangst verursachen. Beinahe so, wie in der Disco von einer fetten Frau angesprochen zu werden! Warum dann keine höhere Wertung drin ist, fragen Sie? Weil auch Teil 3 extrem vom persönlichen Geschmack des Spielers abhängt. Wenn Sie die Vorgänger nicht mochten, wird sich das jetzt höchstwahrscheinlich auch nicht ändern.

Obwohl der PC-Vorgänger nicht gerade Traumwertungen kassierte, setzt Konami auch SILENT HILL 3 für den heimischen Rechner um.

Die *Silent Hill*-Reihe spaltete die Spieler-Gemeinde schon immer in zwei Lager. Während die Konsolen-Versionen stetig Auszeichnungen einheimsten, hagelte es aus dem PC-Lager meist heftige Kritik. PCA-Lager-Kommandant Harald Fränkel war etwa wegen „unlogischer Rätsel" und des „ewigen Gerennes" im zweiten Teil genervt. Der neueste Sprössling *Silent Hill 3* ist in dieser Hinsicht übrigens entschärft. Sie laufen also nicht mehr so viel hin und her und auch die Rätsel sind um einiges nachvollziehbarer. Die einzigartige Optik und das Spielprinzip sind aber glücklicherweise nach wie vor richtig schön krank und spannend. Sie schlüpfen in die Rolle von Heather, die von einem Albtraum in den nächsten schlittert – und das dürfen Sie sogar wörtlich nehmen.

KURZ, ABER GUT

Heather irrt durch Silent Hill, metzelt jede Menge Schleim-Gekröse nieder, löst hier und da ein Rätsel und kommt langsam, aber sicher einer fiesen Sache auf die Spur. Was die wirkliche Story betrifft, wollen wir uns in tiefes Schweigen hüllen, da diese einen Großteil der Faszination ausmacht. Die Spielfigur steuern Sie meist aus der Verfolgerperspektive, was per Tastatur und Joypad prima klappt. Natürlich gibt es wieder filmreife Kamera-Perspektiven, die manch einer allerdings als unübersichtlich empfinden könnte. Die Licht-und-Schatten-Effekte gehören zum Besten, was je über unsere Monitore flimmerte, und die morbide Soundkulisse garantiert nervöse Zuckungen. Das Monsterdesign wirkt stellenweise so genial ekelhaft, dass man glauben mag, die japanischen Entwickler hätten sich ihre Ideen direkt aus der Hölle geholt. Die relativ kurze Spieldauer enttäuschte uns jedoch. Nach rund acht Stunden ist Schluss und wer dauend auf die Schnellspeicher-Taste hämmert, dürfte noch schneller durch sein. AHMET ISCITÜRK

SILENT HILL 3

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 4,7 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Action-Adventure
	PREIS:	Ca. € 49,-
	ENTWICKLER:	Konami Tokyo
	VERTRIEB:	Konami
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.konami-europe.com/silenthill3
	SPRACHE:	Deutsche Texte
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	31. Oktober

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Heather hat eine Scheiß-Frisur. Deshalb will keiner mit ihr spielen.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

GUT – Gruseln am Rande des Herzstillstands!

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	85%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

78%



»Wer in lauen Sommernächten die Fenster offen lässt, braucht sich über Ungeziefer im Haus nicht zu wundern!«



»Mein Name ist Hase, ich weiß Bescheid und sitze gerne blutverschmiert auf Bänken rum.«

World Racing®



3+ www.pegi.info

www.mercedes-benz.com/worldracing

All screen images are from the PC version

Wir hätten es uns auch einfach machen können... aber was wäre das Leben ohne Herausforderungen?

Seien Sie wählerisch und entscheiden Sie sich zwischen mehr als 100 hochdetailierten Mercedes-Benz Fahrzeugvarianten. Viele davon sind „Traumwagen", denn einige der Luxuslimousinen und Sportwagen, Renn- und Tourenfahrzeuge, Geländewagen sowie Oldtimer und Prototypen existieren in der Realität nur noch in Museen. Unübersichtliches Gelände, extreme Berg- und Talfahrten, auf Schotter-, Sand- und Asphalt werden Ihnen bei Schnee, Regen und Glatteis ihr ganzes Können abverlangen. Entscheiden Sie sich für schnelle Fun-Fahrten im Arcade-Modus oder erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad stufenlos bis zur Simulation.

▶ Erleben Sie 117 verschiedene Strecken in sieben riesigen, vollständig befahrbaren 3D-Umgebungen (Nevada, Japan, Mexiko, Australien, die Alpen, eine Stadt und ein Testgelände), die jeweils bis zu 6 km² groß sind! ▶ Die 48 abwechslungsreichen Missionen und die Rennen im Einzel- oder Mehrspielermodus werden Ihren Adrenalinspiegel in die Höhe treiben! ▶ Fahren Sie mehr als 100 Originalwagen (z.B. Mercedes-Benz A- bis S-Klasse, Rennwagen, Oldtimer und Prototypen)! ▶ Entdecken Sie die Charakteristiken der einzelnen Modelle, die auf 150 von Mercedes-Benz zur Verfügung gestellten Originalparametern basieren! ▶ Wählen Sie einen Charakter, um Ihr Profil zu speichern und Ihren Fortschritt zu verfolgen! ▶ Fordern Sie Ihre Freunde im Mehr-Spieler-Modus via Splitscreen heraus! ▶ Testen Sie Ihr Können und stellen Sie sich dem veränderten Handling der Wagen in den verschiedenen Modi (Arcade bis Simulation)!



SYNETIC the Funfactory

PlayStation.2

PC CD ROM

TDK mediactive

Erhältlich ab September 2003

FEATURING MUSIC FROM MINISTRY OF SOUND POWERED BY Mobil 1 YAMAHA STANDOX TDK empfiehlt Monitore von givitech www.tdk-mediactive.com

NINTENDO GAMECUBE IS A TRADEMARK OF NINTENDO. | PlayStation and PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. | "Microsoft", "Xbox" and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under licence from Microsoft.

Weck den Partyteufel in dir!

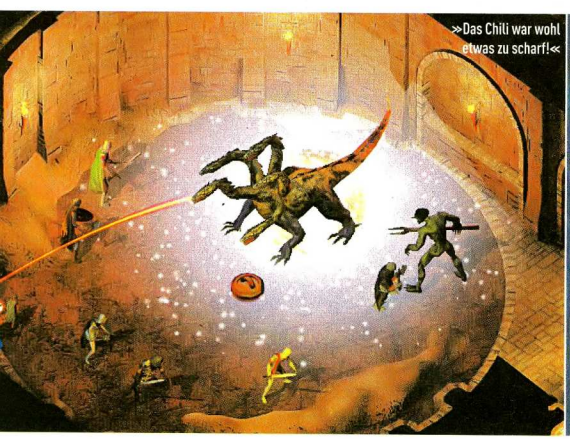
- Basiert auf dem gleichnamigen Pen&Paper-Rollenspiel
- *D&D 3.5*-Regelsystem
- Rundenkampf
- 2D-Render-Hintergründe mit animierten 3D-Objekten
- 3D-Charaktere und Kreaturen
- Über 100 Monster
- 300 Zaubersprüche
- Angesiedelt im *Greyhawk*-Szenario

»Früher freundlicher: Indiana Jones,«

Eine finstere Dämonenkönigin mit Fußpilz will Sie in ihren TEMPEL DES ELEMENTAREN BÖSEN locken. Werden Sie es schaffen, ihr zu widerstehen?

AUF DVD
VIDEO

Die Leute von Troika scheinen es zu lieben, nostalgische Gefühle bei Rollenspielern zu wecken. Nicht nur, dass sie aus ihrem neuesten Titel ein klassisches Fantasy-Abenteuer gemacht haben, nein, es bietet auch taktische Rundenkämpfe wie die Genrevertreter von einst. Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt. Im bisher unverbrauchten *Greyhawk*-Szenario möchte Zuggtmoy, die finstere Dämonenkönigin der Pilze, alles Gute auslöschen. Das ist ja bekanntlich so eine blöde Angewohnheit von Bösewichtern und emanzipierten Bösewichterinnen. Allerdings gelingt es den vereinten Kräften der Verteidiger während einer Schlacht, die unbefriedigte Pilzdame in ihren verruchten Tempel des Elementaren Bösen zu verbannen und den Eingang zu versiegeln. Viele Jahre später

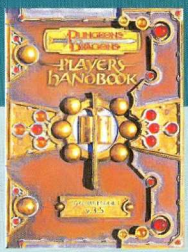


»Das Chili war wohl etwas zu scharf!«



»Küss mich, ich bin ein verzauberter PC-ACTION-Redakteur ...«

Wir regeln das!



So, liebe PC-ACTION-Leser, sieht ein Buch aus!

Der Tempel des Elementaren Bösen setzt auf das neue *Dungeons & Dragons 3.5*-Regelwerk, das auch als D20-System bezeichnet wird. Wie der Name schon sagt, kommt beim Spielen hauptsächlich ein 20-seitiger Würfel zum Einsatz. Wenn Sie vor einer Aufgabe, zum Beispiel dem Knacken eines Schlosses, stehen, legt der Spielleiter einen Schwierigkeitsgrad fest. Nun ist es an Ihnen, diesen Wert mit dem 20-seitigen Würfel zu überbieten. Bei den alten Regeln mussten Sie lediglich Ihren durch Schwierigkeit modifizierten Attributs- oder den Prozentwert Ihrer Diebesfähigkeit unterbieten. Jetzt dürfen Sie zu Ihrem Würfelergebnis Modifikatoren hinzufügen, die sich aus den Attributen Ihres Helden und seinen Fertigkeiten ergeben. Talente spielen eine größere Rolle. So können Sie durch Menschenkenntnis herausfinden, ob jemand die Wahrheit sagt. Oder Ihre Konzentrationsfähigkeit bei Kämpfen steigt, wodurch ein Zauberspruch wegen eines Angriffs nicht so schnell fehlschlägt. Bei Gefechten müssen Sie völlig auf den aus den alten Regeln bekannten Trefferwert (ETW0) verzichten, den Sie aus dem Rüstungswert des Gegners und dem eigenen Level errechnen konnten. Um zu treffen, müssen Sie lediglich den Rüstungswert Ihres Gegners überbieten. Zum Ergebnis zählen Sie natürlich Modifikatoren Ihrer Attribute und Waffenfertigkeiten hinzu. Alle vier Stufen dürfen Sie nun einen Attributswert erhöhen und sich alle drei Stufen eine besondere Fähigkeit für Ihre Charaktere aussuchen. Alles in allem wurde das Spiel mit den neuen Regeln vereinfacht.



Während bei den alten Regeln ein niedriger Wert der Rüstungsklasse besser war, ist es nun genau andersherum.



Fertigkeiten stehen in den neuen Regeln stärker im Vordergrund. Ohne deren Einsatz werden Sie oft nicht weit kommen.

häufen sich Gerüchte, dass ihr die Flucht gelungen sei, was natürlich nach einer Gruppe zünftiger Helden ruft. Genau diese erstellen Sie zu Beginn.

BAU DIR EINEN HELDEN!

Fünf Charaktere dürfen Sie für Ihre Truppe erschaffen. Zur Wahl stehen Ihnen die aus den *D&D*-Regeln bekannten sieben Rassen, darunter Menschen, Zwerge und Halb-Orks. Doch damit ist es längst nicht getan. Jeder Held braucht einen von elf Berufen. Schnell noch die Charakterwerte ausgewürfelt, Fertigkeitspunkte verteilt, Spezialfähigkeiten, Zaubersprüche und Aussehen gewählt und schon dürfen Sie sich ins Abenteuer stürzen. Das beginnt je nach Gesinnung Ihrer Party unterschiedlich. Eine „Neutral Gute" Gruppe will beispielsweise den Mord an einer Priesterin aufklären, eine „Chaotisch Böse" dagegen ein Dörfchen ausrauben. Erwähnenswert ist, dass Sie mit einer bösen Gruppe auch einen bösen Pfad verfolgen können. Sie erhalten andere Aufträge, die Nichtspielercharaktere reagieren anders auf Sie und zudem wirkt sich Ihre Gesinnung auf das Ende des Spiels aus. Wie auch immer Sie beginnen, die erste Anlaufstelle ist der kleine Ort Hommlet. Hier erwarten Sie in bester Rollenspiel-Manier sehr viele computergesteuerte Persönlichkeiten, mit denen Sie ein kleines Schwätzchen halten können.

ALLE HÄNDE VOLL ZU TUN

Natürlich hat der eine oder andere Bewohner auch Missionen für Ihre Helden. Beispielsweise sollen Sie gigan-



»Herr Ober, mein Hummer zappelt noch!«



»Die Punks waren auf der Raver-Party alles andere als erwünscht.«

DER TEMPEL DES ELEMENTAREN BÖSEN

VERGLEICH

BALDUR'S GATE 2	TOEE	ICEWIND DALE 2
		

GRAFIK

BALDUR'S GATE 2	TOEE	ICEWIND DALE 2
80%	82%	78%
Nach über zwei Jahren ist die Grafik von *Baldur's Gate 2* immer noch gut.	Durch die vielen animierten 3D-Objekte wirkt die Grafik sehr lebendig.	Ohne 3D-Beschleuniger-unterstützung sind die Effekte etwas trist.

STORY

BALDUR'S GATE 2	TOEE	ICEWIND DALE 2
92%	80%	78%
Die epische Geschichte über das Kind des Bhaal ist unerreicht.	Nostalgisch schönes, klassisches Abenteuer mit viel Kampf.	Die Story ist zwar solide, hebt sich jedoch nicht von anderen Rollenspielen ab.

MEHRSPIELER-SPAß

BALDUR'S GATE 2	TOEE	ICEWIND DALE 2
79%	–	82%
Im Mehrspielermodus kommt durch lange Wartorgien Frust auf.	Ihnen bleibt nichts übrig, als den Gegnern alleine eins auf die Mütze zu geben.	Mit Freunden kommt beinahe Pen&Paper-Rollenspiel-Atmosphäre auf.

ABWECHSLUNG

BALDUR'S GATE 2	TOEE	ICEWIND DALE 2
88%	76%	76%
BG 2 bietet actionreiche Kämpfe, viele Nebenaufträge und ein riesiges Gebiet.	Der größte Teil des Spiels findet in Verliesen statt, durch die Sie sich kämpfen.	In *ID 2* kämpfen Sie sich genauso durch die Wildnis wie durch Kerker.

SPIELSPASS

BALDUR'S GATE 2	TOEE	ICEWIND DALE 2
84%	82%	81%
Die hervorragende Geschichte und rund 200 Stunden Spielzeit – super!	Die Rundenkämpfe bringen ein abwechslungsreiches Taktik-Element ins Spiel.	Gegen die Rundenkämpfe von *TDEB* kommt *ID 2* nicht ganz an.
50% / 50%	80% / 20%	75% / 25%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Kämpfen; ROT= Story

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

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



LEISTUNGSMERKMALE

In den Genuss von *Der Tempel des Elementaren Bösen* kommen Sie bereits mit 128 MByte und einem Prozessor knapp unter der 1.000-MHz-Grenze. Dennoch sollten Sie mit dem Speicher nicht geizen, da es sich ab 256 MByte deutlich flüssiger spielt. Sie benötigen eine 3D-Beschleunigerkarte, weil alle Charaktere, Monster und die Flora im Spiel aus animierten Polygonen bestehen. Die Auflösung lässt sich bis 1.280x1.024 erhöhen, was die Übersichtlichkeit im Spiel erhöht.

PRO & CONTRA

- \+ Fantastische, taktische Rundenkämpfe
- \+ Komplexe Charakterentwicklung durch *D&D 3.5*-Regelsystem
- \+ 300 Zaubersprüche
- \+ Unterstützung böser Charaktere
- \+ Gesinnung bestimmt Beginn, Verlauf und Ende der Geschichte
- \+ Animationen
- \+ Zaubereffekte
- \+ Magische Gegenstände können erschaffen werden
- – Schlechte Wegfindungsroutinen
- – Hoher Schwierigkeitsgrad
- – Unpassende Musik
- – Schwammige Steuerung

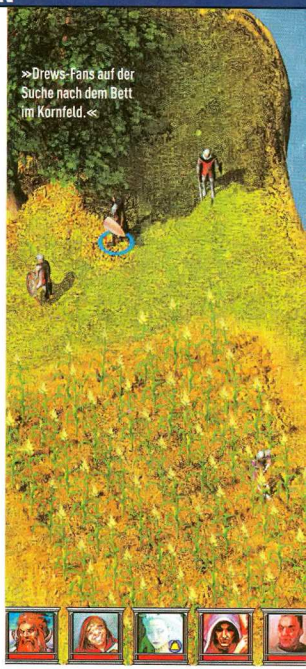
256 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

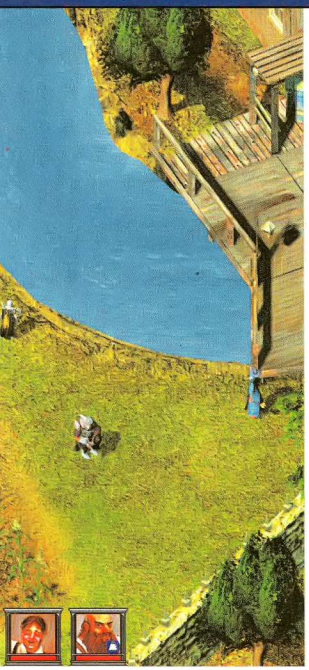
500 MHz, 128 MB, TNT 1 | 1.000 MHz, 256 MB, Geforce Ti 200 | 1.333 MHz, 512 MB, Geforce4 Ti-4600

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

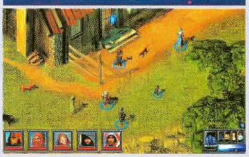


tische Spinnen erlegen oder ein Liebespaar zusammenführen. Nur beim Poppen dürfen Sie nicht zusehen. Während des Spiels erfahren Sie nach und nach, was es mit dem geheimnisvollen Tempel auf sich hat, und Sie kommen nicht drum herum, diesen aufzusuchen. Das Spielgeschehen präsentiert sich aus einer isometrischen Perspektive, also von schräg oben. Die wunderschöne Landschaft besteht aus 2D-Render-Hintergründen, während Ihre Charaktere und alle Kreaturen 3D-Objekte sind. Auch Bäume und andere Gebilde bestehen aus dreieckigen grafischen Bauteilen, so genannten Polygonen, die animiert sind und für eine lebendig wirkende Umgebung sorgen. Die Animationen sind fantastisch und sehr realistisch, Umhänge wehen im Wind und die Wucht eines Schlages wirft Ihre Charaktere auch mal zu Boden. 80 Prozent des Spiels finden unterirdisch statt, wo Sie sich durch Verliese kämpfen. Die restlichen 20 Prozent verbringen Sie in Städten oder der Wildnis. Über ein kreisförmiges Menü, ähnlich wie in *Neverwinter Nights*, behalten Sie die totale Kontrolle über Ihre



So spielt sich Der Tempel des Elementaren Bösen

BUMMELN



Ihre Heldentruppe bummelt auf der Suche nach einem Auftrag durch die Stadt.

GESPRÄCHE FÜHREN



In dieser Szene sprechen wir die Bewohner von Hommlet an, um Missionen einzuleiten.

EINKAUFEN



„Bloß nicht die OBs für die Frau vergessen, sonst gibt's mächtig Haue!"

WANDERN



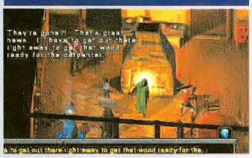
Auf der Karte klicken Sie Ihr Ziel an und begeben sich auf die lange Reise.

METZELN



„Kollege Iscitürk wurde mit einem Joint erwischt! Auf ihn mit Gebrüll!!!"

KASSIEREN



Zurück im Dorf dürfen Sie sich als Belohnung einen feuchten Händedruck abholen.

Charaktere. Wenn Sie sich an die Steuerung gewöhnt haben, können Sie die Helden schnell Aktionen ausführen lassen, etwa einen Zauberspruch sprechen, ein Schloss knacken oder jemanden heilen. Zudem wählen Sie über das Menü die individuelle Kampfstrategie der Recken und führen Spezialattacken aus. Sie dürfen magische Gegenstände erschaffen und ihnen einen individuellen Namen geben. Besonders Hartgesottene wählen den „Iron Man Modus". Bei diesem speichert die Software nur, wenn Sie zwischenzeitlich aus dem Spiel aussteigen, und zwar automatisch. Falls alle Ihre Recken im Kampf sterben, ist das Abenteuer endgültig vorbei. 300 Zaubersprüche stehen zur Verfügung, deren Effekte hervorragend gelungen sind. Ebenso wie die Bewegungen der Charaktere und Monster. Von zuletzt genannten müssen Sie sich mit über 100 Arten herumschlagen, was uns zur Besonderheit von *Der Tempel des Elementaren Bösen* bringt.

EINE RUNDE ZUR SACHE

Kämpfe laufen rundenbasiert ab, wobei allerdings Gegner mit demselben Initiative-Wert gruppenweise zum Zug kommen, was für einen flüssigeren Spielablauf sorgt. Die Gefechte sind manchmal sehr schwierig. Das liegt unter anderem an den schlechten Wegfindungsroutinen . So geraten Ihre Helden oft ungewollt in den Angriffsbereich von Feinden, dies kann fatale Folgen haben. Auch wenn Sie tote Gegner anklicken wollen, um sie zu plündern, gestaltet sich das etwas schwierig. Das liegt an der leicht schwammigen Mausteuerung. Ein weiterer Kritikpunkt ist die automatische Karte im Spiel, die Sie selbst beschriften müssen. Die Musik mit ihren Synthesizer-Klängen hätte eher in ein Science-Fiction-Szenario gepasst. Auf einen Mehrspielermodus müssen Sie verzichten. Aber für Solisten gibt's mehr als genug zu tun. Hersteller Troika ist ein hervorragendes Rollenspiel gelungen, das sich kein Fan des Genres entgehen lassen sollte. Ende November soll die komplett deutsche Version erscheinen. ANDREAS BERTITS

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Da muss ich mir als alter Rollenspiel-Hase erst mal eine Träne aus den Augenwinkeln wischen. Taktische Rundenkämpfe, eine sehr gute Grafik und das neue *D&D 3.5*-Regelwerk in einem frischen Szenario. Was will ich mehr? Abgesehen von einer etwas besseren Steuerung, einem nicht ganz so hohen Schwierigkeitsgrad und einer Gehaltserhöhung recht wenig. Die 1:1-Umsetzung des Regelsystems mit den vielen Statistiken und der Rundenkampf sind sicher nicht jedermanns Sache. Aber alle, die nur auf ein solches Spielerlebnis gewartet haben oder sich zumindest damit anfreunden können, erwartet ein wahrer Leckerbissen.

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Ach du meine Güte! Wer wie ich nicht viel für komplizierte Regelwerke übrig hat, stolpert anfangs recht hilflos durch die Pampa. Wenn man aber erst einmal den Dreh raushat, erweist sich *Der Tempel des Elementaren Bösen* als gelungene Alternative zu *Baldur's Gate 2*. Als sehr störend empfand ich die musikalische Untermalung. Keine Ahnung, was sich die Entwickler dabei gedacht haben. Zur düsteren Atmosphäre passt sie zumindest etwa genauso gut wie eine hübsche Frau zu Quasimodo Sauerteig. Na ja, wenigstens lässt sich das Gedudel abstellen.

TEMPEL D. ELEMENTAREN BÖSEN

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 800 MByte HD Win98	**GENRE:**	Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Troika Games
	VERTRIEB:	Atari
SINNVOLL: 1,7 GHz, 256 MByte RAM, 1,2 GB HD	**INTERNET:**	www.greyhawkgame.com
	SPRACHE:	Eng./Dt. in Vorbereitung
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Dem Bösen müssen Sie sich alleine stellen.	**PC:**	1 Spieler
	NETZWERK:	–
	INTERNET:	–

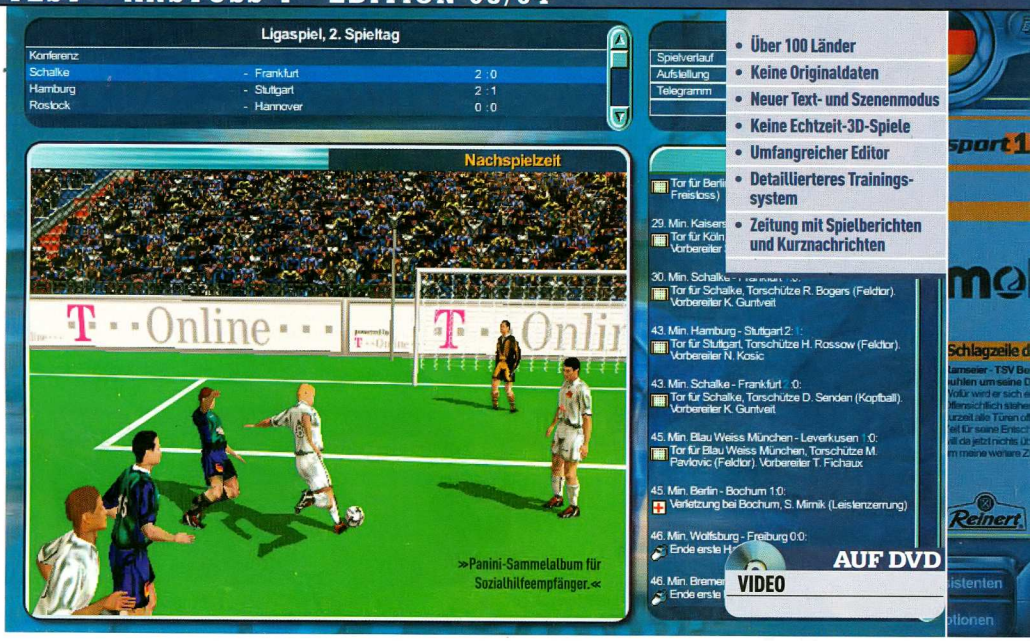
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	82%
SOUND	79%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

82%

SEHR GUT – Hardcore-Rollenspiel mit fantastischen Rundenkämpfen.



Angriff statt Anpfiff

Mit dem generalüberholten ANSTOSS 4 – EDITION 03/04 kehrt Ascaron in die Champions League der Fußballmanager zurück.

Gegen den Anpfiff, den Entwickler Ascaron von den Fans und PC ACTION zu Recht für *Anstoss 4* kassierte, war Rudis jüngster Wutausbruch auf Island ein, Zitat Völler, „Scheißdreck". Wie es zu den Unmengen an Technik- und Logik-Fehlern kommen konnte, bleibt wohl für immer ein Rätsel. Fakt ist: Trotz mehrerer Patches ist der vierte Teil der renommierten *Fußballmanager*-Serie bis zum heutigen Zeitpunkt nur bedingt spielbar – weswegen wir an unserer in Ausgabe 01/2003 verhängten Spielspaßstrafe von 58 % festhielten.

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT!

Diese Niederlage wollte Ascaron nicht auf sich sitzen lassen und werkelte in den vergangenen Monaten fleißig an der *Edition 03/04*, einer kompletten Neuentwicklung, die auch als *Anstoss 5* durchgehen würde. Denn mit dem Bug-Manager vom vergangenen Winter hat der neueste Streich der Gütersloher Spieleschmiede nur noch herzlich wenig gemein. So haben die Entwickler als ersten Schritt die miese 3D-Simulation zu Grabe getragen und den unübersichtlichen und langwei-







ligen Textmodus auf die Tribüne verbannt. Gut so! Stattdessen setzt Ascaron bei der Spielpräsentation wie beim Ur-*Anstoss* auf knapp 1.000 optisch mittelprächtige Spielszenen und den reaktivierten Textmodus des dritten Teils – über 80.000 Textzeilen mit Toren, Chancen, Fouls und sonstigen Spielgeschehnissen lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Außerdem dürfen Sie ab sofort zahlreiche Live-Statistiken inklusive sämtlicher Tabellen und Spielernoten per Mausklick abrufen.

GOLDIG!

Für reichlich Ärger sorgte auch die Transfermarkt-Funktion von *Anstoss 4*, die nach spätestens einer Saison mit Hunderten von alten Profis überschwemmt war und seltsame Spielerwechsel fabrizierte. *Edition 03/04* setzt in diesem Punkt ebenfalls auf eine komplette Neuentwicklung und überzeugt mit einem dreistufigen System. Zunächst müssen Sie beim Spieler den Wechselwillen abklopfen und gegebenenfalls mit einem Goldkettchen oder Sportwagen nachhelfen. Danach geht's an die Vertragsverhandlung und den medizinischen Check. Ist der Spieler gesund und haben Sie sich mit dem ursprünglichen Arbeitgeber über die Ablöse geeinigt, müssen Sie sich in einer spannenden Auktion gegen bis zu drei konkurrierende Vereine durchsetzen. Zusätzliche Spannung liefern auch die neuen Budget-Verhandlungen mit dem Vorstand zu Saisonbeginn. Wer mehr Geld für Gehälter oder Angestellte ausgibt als abgemacht, bekommt Ärger mit dem Präsidenten. Wem der Club-Boss zu sehr auf den Senkel geht, kann jetzt einen eigenen Verein kaufen und führen – das nötige Kleingeld vorausgesetzt. Das Stärkesystem von 1 bis 12 haben die Entwickler beibehalten. Ihre Kicker aufzustellen, geht aber leichter von der Hand – dem „alten" *Anstoss 3*-Mannschafts-Bildschirm sei Dank. Außerdem haben nun Jugendspieler und Zweite Mannschaft ihre eigenen Menüs. Per Mausklick beordern Sie Spieler zu den Profis, was für einen ordentlichen Motivationsschub sorgt.

FEHLENDER FEHLERTEUFEL!

Eine Sache haben die Entwickler aber übernommen, und das ist die gute Übersicht. Alle wichtigen Menüpunkte sind mit maximal zwei Mausklicks erreichbar. Pop-ups zeigen wichtige Informationen – von der Länderspielabstellung bis hin zum Sponsorentermin – und der von den Fans kreierte Wochendurchlauf-Bildschirm liefert zahlreiche weitere Hinweise. Ob Sie eine Managerkarriere beginnen und in der Oberliga anfangen oder gleich mit Ihrem Lieblingsverein in der Bundesliga starten, bleibt Ihnen überlassen. Einen Nationaltrainer-Modus gibt es nicht und sämtliche Originaldaten müssen Sie mithilfe des Editors nachtragen. Dafür sind uns beim intensiven Testen keinerlei Programmfehler aufgefallen. Verärgerte Besitzer von *Anstoss 4* können das spielgewordene Foul übrigens für 13 Euro gegen die formstarke *Edition 03/04* umtauschen. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Um Andreas Möller zu zitieren: Schon vom Feeling her hatte ich ein gutes Gefühl. So ein Eigentor wie *Anstoss 4* schießt man schließlich nur einmal. *Edition 03/04* hat nicht nur alle Schwächen und Fehler des Vorgängers ausgemerzt, sondern auch bewährte Funktionen der *Anstoss*-Serie reaktiviert. An EA Sports *Fußballmanager*-Reihe kommt die gelungene *Edition 03/04* aber nicht ganz heran. In puncto Spielumfang und Präsentation haben die Kölner die Nase immer noch vorne.

ANSTOSS 4 – EDITION 03/04

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1.200 MHz, 256 MByte RAM

GENRE: Fußballmanager
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: Ascaron
VERTRIEB: Big Ben
INTERNET: www.ascaron.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Vier Hobby-Manager wirtschaften an einem PC um die Wette. (4 Sp./CD)
PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	60%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	75%

EINZELSPIELER **83%**

GUT – Starkes Comeback der legendären Fußballmanager-Serie!





- 163 offizielle Vereins- und Liga-Lizenzen
- 350 Mannschaften
- 16 Profi-Ligen
- Mehr als 10.000 Spieler
- Umfassender Karrieremodus
- Mehrspielermodus via Internet



»Gut angekettet: Wärter und Sträfling beim Nachmittagskick.«

Mein Freund ist Ausleder

MIT PES 3 gibt es dieses Jahr erstmals ernsthafte Konkurrenz für EA Sports' Referenz-Kick. Ob FIFA 2004 den Meistertitel trotzdem verteidigt?



»Bitte ein Becks? Klar, soeben frisch eingeschenkt!«



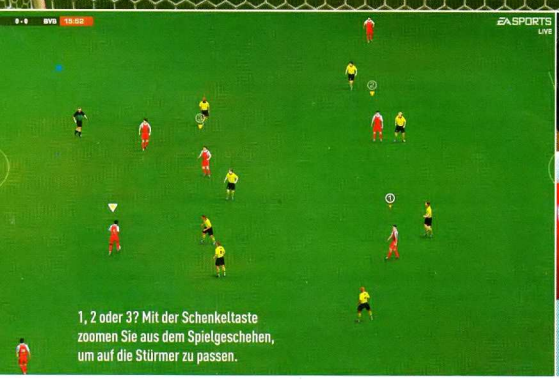
»Wieder auf Sendung: Die Montagsmaler.«



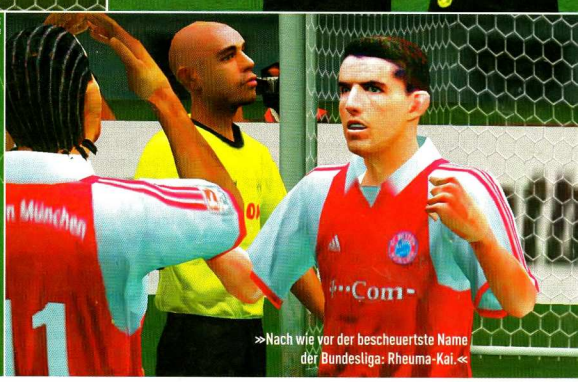
Schönes Ding! An Zinedine Zidanes Schuss kommt der gegnerische Keeper nicht mehr ran.



»Amoroso zu Metzelder: „Wie war ich letzte Woche?" „Super!" „Aber da habe ich doch gar nicht gespielt!" „Eben."«



1, 2 oder 3? Mit der Schenkeltaste zoomen Sie aus dem Spielgeschehen, um auf die Stürmer zu passen.



»Nach wie vor der bescheuertste Name der Bundesliga: Rheuma-Kai.«

Unbeeindruckt von der neuen Konkurrenzsituation setzt EA Sports den bereits im vergangenen Jahr eingeschlagenen Weg in Richtung waschechte Fußballsimulation auch bei *FIFA 2004* fort. Die einst arcadelastige Ausrichtung mit Torszenen ohne Ende und Handball-ähnlichen Ergebnissen haben die Kanadier genauso fallen gelassen wie Olli Kahn seine Ehefrau. Und das ist gut so (also das, was EA gemacht hat)! Mussten die Spieler vor zwölf Monaten noch mit einer sehr ordentlichen, aber auch ungewöhnlichen Gameplay-Mixtur aus Arcade und Simulation auskommen, sorgt die neue „On-the-Ball-Technik" bei *FIFA 2004* für einen äußerst realistischen Kick.

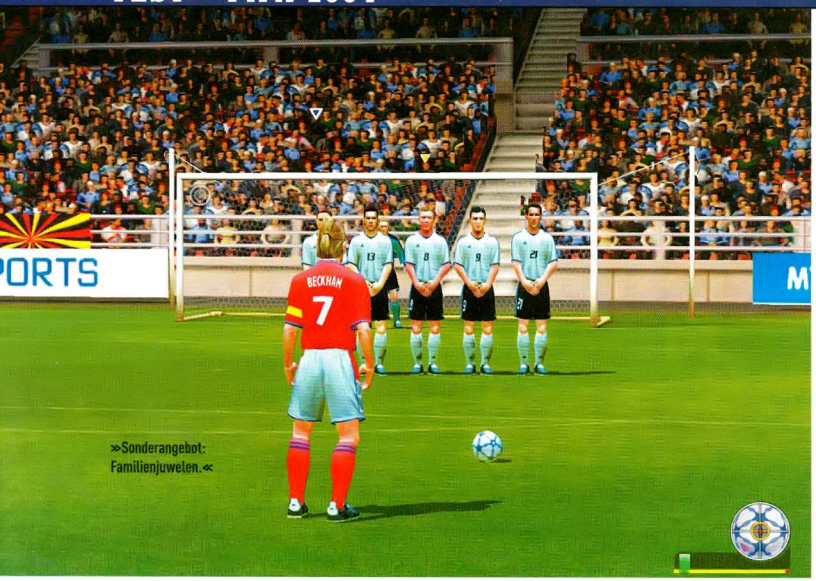
BABY, BABY, BALLA-BALLA!

Der Ball klebt nicht mehr wie ein Kaugummi am Fuß, sondern wird – je nach Laufgeschwindigkeit – vor dem gewählten Spieler hergetrieben. Konnten Sie beim Vorgänger auch bei Sprints Haken schlagen wie ein Hase, ist nun die Gefahr eines Ballverlusts viel größer. Selbst Flanken und Torschüsse aus dem Lauf geraten weniger präzise als zuvor, was ebenfalls sehr realistisch ist. Ferner spielt die individuelle Klasse jedes Spielers eine wichtige Rolle. Kicker vom Schlage eines David Beckham oder Roberto Carlos zirkeln die Bälle meist punktgenau ans Ziel, während es weniger talentierte Spieler merklich schwerer haben. Dem Pass-

IM VERGLEICH

NHL 2004	92%
Pro Evolution Soccer 3	90%
FIFA 2004	86%
FIFA 2003 (abgewertet)	82%

Ja, Sie gucken richtig! Erstmals steht *FIFA 2004* nicht auf dem ersten Platz – Konamis Konsolen-Kick *PES 3* kommt zwar optisch schwächer, spielerisch aber eindeutig stärker als EA Sports' einstiger Platzhirsch daher. Im Wortsinn coole Sportspielalternative: *NHL 2004*!



FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Was für ein Kick! EA Sports' jüngster *FIFA*-Ableger hat sich wieder ein Stück vom einstigen Arcade-Gebolze zur anspruchsvollen Fußballsimulation gemausert. Weniger Torchancen, mehr Mittelfeldgeplänkel, abwechslungsreiche Spielszenen und ansehnliche Spielzüge sind die angenehmen Auswirkungen. Nervig ist allerdings, dass sich meine Spieler bei Pässen selten zum Ball bewegen, sondern sich das Leder stattdessen oft vom gegnerischen Abwehrspieler abluchsen lassen. Ein dickes Lob verdienen sich der umfangreiche Manager-Modus und die erstklassige Präsentation. Trotzdem reicht es nur zur Vize-Meisterschaft, *PES 3* liefert auf dem Platz einfach das realistischere Erlebnis ab.

System haben die Macher ebenfalls Feinschliff verpasst. Mit dem Steuerkreuz und per Tastendruck bestimmen Sie Richtung und Stärke des Abspiels. Je länger der Pass, desto größer die Wahrscheinlichkeit, dass ein gegnerischer Abwehrspieler sein Bein dazwischenbekommt. Aber auch bei kurzen Zuspielen sind die Verteidiger hellwach – was zu vielen Ballverlusten und weniger Torszenen als bei *FIFA 2003* führt. Neu: Mit Druck auf die linke Schenkeltaste zoomen Sie aus dem Spielgeschehen und können per erneutem Knopfdruck einen langen Pass auf Ihre Stürmer schlagen – das richtige Timing beim Abspiel vorausgesetzt.

DAS DING MUSS REIN!

Premiere feiert die überarbeitete Steuerung der Standardsituationen. Bei Eckbällen bestimmen Sie, ob Ihr Kicker den Ball hart nach innen oder eher in Richtung eines der beiden Torpfosten flankt. Eine Markierung auf dem virtuellen Grün zeigt, wo die Kugel landet, so dass Sie mit Ihrem Angreifer von der Strafraumgrenze aus dem Leder entgegensprinten können. In der Defensive dürfen Sie im Gegenzug ordentlich drängeln und schubsen, um den Stürmer am Abschluss zu hindern. Bei Freistößen zielen Sie mit einem Fadenkreuz auf den gegnerischen Kasten, ein Balken bestimmt die Härte des Schusses. Filigrantechniker können sogar die Fußstellung ändern, um den Ball elegant um die Mauer zu zirkeln. Klingt kompliziert, ist es anfangs auch. *FIFA 2004* erfordert mehr Einarbeitungszeit als jeder andere Teil der Serie, bietet dafür aber das bisher realistischste Spielerlebnis. Eine starke Leistung liefern auch die Schiedsrichter ab. Ob Abseits, Vorteilsauslegung oder Foulspiel – die Pfeifenmänner sind stets auf Ballhöhe, manchmal allerdings ein wenig zu großzügig, wenn sie über „Notbremsen" urteilen.

DER HELLE KAHNSINN!

Außer den bekannten Spielmodi (Freundschaftsspiel, Turnier, Meisterschaft) gibt es erstmals einen umfangreichen Manager-Part. Hier treten Sie nicht nur über mehrere Spielzeiten hinweg gegen das runde Leder, sondern kümmern sich auch um die Club-Finanzen und Spielertransfers. Erfolgreiche Spielertrainer dürfen sogar auf Angebote anderer Vereine hoffen. Davon gibt es bei *FIFA 2004* reichlich. Neben knapp 400 Vereinsmannschaften (darunter auch alle Clubs der 1. und 2. Bundesliga) sind sämtliche Nationalteams inklusive aller Originaldaten mit von der Partie – super! Die Sahne-Optik der Vorgänger übertrifft EA Sports' neuester Kick noch einmal: Die Animationen der Kicker sind weicher und geschmeidiger als je zuvor und die Gesichtstexturen von Figo, Ronaldo & Co. ungemein realistisch. Selbst David Beckhams buntiges Zöpfchen wippt beim Laufen fröhlich mit. Süß! Lediglich Bayerns Vul-Kahn schaut nicht wirklich aus wie sein blondes Ebenbild – was auf diverse Rechtsstreitigkeiten der Vergangenheit zurückzuführen ist. Als Kommentatoren gewann EA Sports erneut Florian König und Tom Bartels, die das verdammt unterhaltsame Spielgeschehen souverän begleiten! Außerdem gibt's dieses Jahr 300 frische Fangesänge aus den Stadien der beiden deutschen Bundesligen auf die Ohren. Ooooh wiiiie iiist daaaas schöööööööööööööön!

CHRISTIAN SAUERTEIG



FIFA 2004

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 450 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Fußballsimulation
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	EA Sports
	VERTRIEB:	Electronic Arts
SINNVOLL: 1.800 MHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.electronic-arts.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	7. November

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu zwölf Spieler geben sich im Internet den Kick! (1Sp./CD)

PC: 1-6 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: 2-12 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	92%
SOUND	93%
MEHRSPIELER	86%

EINZELSPIELER

86%

SEHR GUT – Wichtig ist auf'm Platz – deswegen reicht es nur zur Vize-Meisterschaft.

wkundk.com

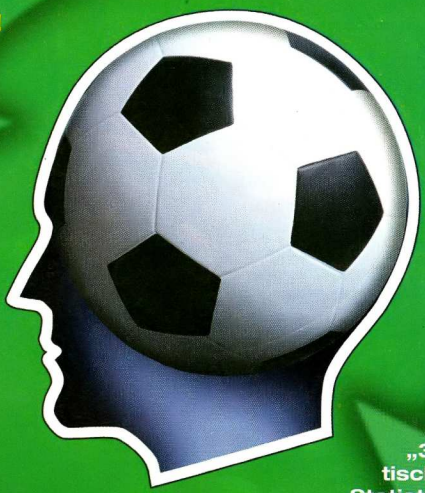
Ab sofort nur noch Fußball im Kopf!

Jetzt geht's los!

Die brandneue Anstoss 4 – Edition 03/04 ist da.

Die Vollversion mit allen neuen Regeln der Saison und einer Menge spektakulären Features, die das Spiel noch realistischer machen.

Jetzt losspurten und Dein Exemplar beim Händler sichern!

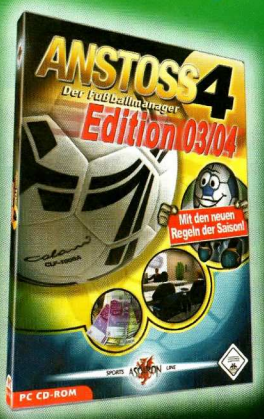


Mit starken Neuzugängen!

❶ Bei Verhandlungen und Transfermarkt: „Spannend: **Vorgespräche, Hauptverhandlungen** und **Auktionen**"

❷ Bei Vereinsfinanzen: „Kampf um Budgets, **Neuverpflichtungen**, **Stadionneubau** und **Börsengang**"

❸ Bei der Spieldarstellung: **„3D-Szenen** und **gigantischer Textmodus**, **Live-Statistiken** und **Ticker-News**"



❶



❷



❸



www.ascaron.com

Für PC CD-ROM

bigben interactive

powered by
EMP molten SAT.1 Reinert Die Privat-Fleischerei sport1.de STANNO FOOTBALL.COM T-Online

- 65 Club- und 57 Nationalmannschaften
- 21 Stadien
- Eingeschränkte Lizenzen, umfangreicher Editor
- Karrieremodus mit Auf- und Abstieg, Transfers
- Keine Mehrspieler-Duelle über Netzwerk oder Internet
- Präzise Steuerung, frei konfigurierbar

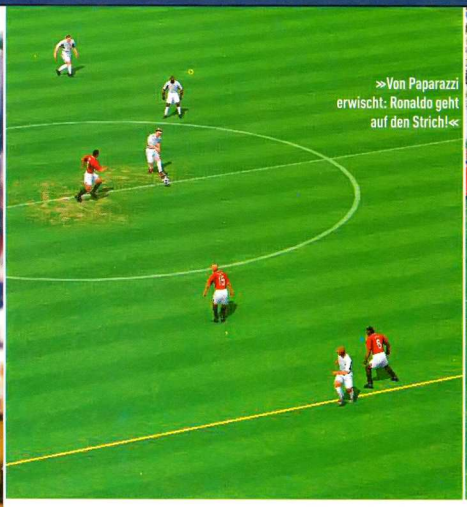


Das ist unser Kick-Tipp!

Pokal-Hit 2023: Meppen schlägt Bayern 4:0. Eine Sensation, aber unmöglich? Nö, denn Überraschungen gehören zum Fußball wie Nutella aufs Brot. PRO EVOLUTION SOCCER 3 will diese Theorie belegen.









AUF DVD
DEMO & VIDEO

Moment mal! Da prangt ja eine „3" hinter dem Spielenamen. Hat hier PCA-Redakteur Sauerteig gerechnet oder zählen japanische Entwickler von hinten nach vorne? Nee, *PES 3* trägt seinen Namen zu Recht. Immerhin gab's schon zwei Vorgänger auf der PlayStation 2, die beide Referenzstatus genossen. Jetzt wollen die *Pro Evolution*-Macher auch auf dem PC die *FIFA*-Treter aus dem Stadion ballern. „Das geht gar nicht!" Diesen Eindruck gewinnen viele, die ihre ersten Minuten mit Konamis Fußballern zubringen. Schnell offenbaren sich Schwächen. Die Konsolero-Menüs übernahmen die Entwickler 1:1. Hallo Tokio? PCs verfügen über eine Maus! Damit steuert sich's echt komfortabel. Gut, um vernünftig zu kicken, braucht es sowieso ein Gamepad. Also schnell so ein Teil konfigurieren, alle Knöpfe sind schließlich frei belegbar. Aber was soll DAS schon wieder? Im entsprechenden Menü ist ein PS2-Controller abgebildet. Die zeigen einem noch nicht einmal, welche Aktionen sich hinter all den kryptischen Symbolen verbergen. Zum Glück gibt's PC ACTION, die erklären so was (siehe Kasten „Wie geht das denn?").

KICKEN MIT SYSTEM

Schnell ab ins Stadion! In Windeseile arrangieren Sie ein Freundschaftsspiel oder stöpseln ein Turnier zusammen. Immerhin stehen 122 Mannschaften zur Wahl. Trotz eingeschränkter Lizenzen haben die meisten Kicker Originalnamen. Starspieler gleichem Ihrem realen Vorbild zudem wie ein Champions-League-Ball dem anderen. Vor dem Spiel wählen Sie eines von 20 Stadien, bestimmen die Fitness der Akteure, das Wetter, die Platzqualität, die Schiri-Toleranz und das Zuschauerverhalten. Ups, 'ne ganze Menge. Anfänger latschen sofort auf den Platz, Profis werfen erst einen Blick auf die Taktik. Jedem Spieler wiesen die Entwickler unglaubliche 40 Eigenschaftswerte zu. Zum Glück erleichtert eine geniale sechseckige Matrix die Wahl der richtigen Leutchen. Diese schieben Sie frei auf dem Feld herum, wenn Sie nicht eine von 21 Standardformationen wählen. Gucken Sie sich Freistoßschützen aus und editieren Sie Laufwege. Selbst Ottmar Hitzfeld wäre froh, seinen Bayern auf Knopfdruck auch nur halb so viele taktische Marschrouten eintrichtern zu können.

JETZT GEHT'S LOOOS!

Endlich betreten Sie den heiligen Rasen. Bald wandelt sich das bislang hässliche Entlein in einen stolzen Schwan. Ja gut, über die platten Zuschauertexturen sehen wir gnädig hinweg. Denn optisch verhält sich *PES* zu *FIFA* wie Heidi Klum zu Mutter Beimer. Konamis Kicker-Epos glänzt vor allem durch drei Dinge: Spieleranimationen, Ballphysik und Steuerung. Die Akteure auf dem Rasen verhalten sich so, wie Sie das jeden Samstag vom Fernsehschirm gewohnt sind. Klar, es wird korrekt gepasst, geköpft und geschossen. Die Brillanz der Bewegungen zeigt sich aber in Kleinigkeiten. Da winkt ein

Wie geht das denn?

Wir erwähnten bereits die miesen Menüs ohne Maussteuerung, die 1:1 von der PlayStation 2 übernommen wurden. Dummerweise wird auch bei der Konfiguration Ihres Joypads nur ein PS2-Controller angezeigt. Wir verraten Ihnen, welche Aktionen sich hinter Kreuz, Quadrat, L1 und Konsorten verbergen.

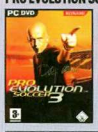
L2 R2 = Tasten für Kombinationen
L1 = Aktiven Spieler wechseln
R1 = Sprinten
= Pass in den freien Raum /Torwart herausholen
= Langer Pass/Grätsche
= Kurzpass/Tackling
= Schießen/Befreiungsschlag
START = Menü aufrufen
= Bewegen



PRO EVOLUTION SOCCER 3

VERGLEICH

PRO EVOLUTION SOCCER 3



SPIELMODI

75%
Master-Liga mit Transfers, Auf- und Abstieg, Trainingsmissionen, Gimmicks

FIFA FOOTBALL 2004



SPIELMODI

91%
Managerpart mit Auf- und Abstieg, Transfers, Karriere. Verknüpfung mit *FM 2004*.

NHL 2004

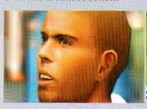


SPIELMODI

90%
Dynasty-Modus, Ligen mit eigenen Teams, Transfers und Vereinswechsel

GRAFIK

80%
Öde Menüs, gute Spielgrafik, Starspieler erkennbar. Exzellente Animationen.



GRAFIK

92%
Fantastische Spieler- und 3D-Stadionoptik. 400 Starspieler erkennbar.



GRAFIK

88%
3D-Zuschauer, sehr gute Spieleroptik, NHL-Starspieler erkennbar.



REALISMUS (GAMEPLAY)

95%
Überragende Ballphysik, dadurch immer wieder neue Spielsituationen und geniale Spieltiefe

REALISMUS (GAMEPLAY)

84%
Gegenüber dem Vorgänger stark verbesserte Ballphysik, prima System für Standardsituationen.

REALISMUS (GAMEPLAY)

90%
Schneller, realistischer Spielablauf, sehr gute Puck-Physik. Sehr starke Torhüter.

GESAMT

90%
Erst auf dem Feld zeigt sich die Brillanz dieser Simulation.

60% 30% 10%

GESAMT

86%
Augenweide, spielerisch noch mit minimalen Schwächen.

60% 10% 30%

GESAMT

92%
Bärenstarkes Gesamtpaket. Hier stimmt fast alles.

70% 10% 20%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Action; ROT= Taktik; BLAU= Management

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

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



256 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti 4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti 4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

500 MHz, 64 MB, TNT 2 | 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX | 1.500 MHz, 256 MB, Geforce3

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti 4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti 4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

LEISTUNGSMERKMALE

700 MHz Prozessortakt reichen für *PES 3* aus. Aufgrund der Frame-Limitierung läuft das Spiel in normaler Geschwindigkeit unter Windows XP/2000 mit genau 60 Bildern pro Sekunde (Fps). Für die Zeitlupe schaltet die Engine auf 30 Fps herunter. Geforce2 und Geforce4 MX erreichen keine 60 Fps, wodurch das Spiel nicht ruckelt, sondern unspielbar langsam wird. Unter Windows 98 läuft *PES* aufgrund fehlender Frame-Limitierung oft viel zu schnell. Vorsicht!

PRO & CONTRA

- \+ Traumhaft realistische Ballphysik
- \+ Glaubwürdige Spieleranimationen
- \+ Abwechslungsreiches Gameplay
- \+ Klasse Trainingsmissionen
- \+ Präzise, eingängige, frei konfigurierbare Steuerung
- \+ Starspieler erkennbar
- \+ Viele taktische Möglichkeiten
- \+ Clevere Computergegner
- \- Spielumfang im Vergleich zu *FIFA 2004* gering
- \- Indiskutabler Spielkommentar
- \- Öde Menüs
- \- Eingeschränkte Lizenzen
- \- Keine Netzwerk- & Online-Duelle
- \- Keine 3D-Zuschauer

So spielt sich Pro Evolution Soccer 3

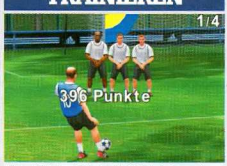
Ja, wir ersparen Ihnen an dieser Stelle Plattheiten wie „Das Runde muss ins Eckige". Die ersten Minuten mit *PES 3*:

DUMM GUCKEN



Aller Anfang ist schwer! Da die Computergegner Ihr Fußwerk verstehen und die Steuerung komplex ist, schauen Sie während der ersten Spielminuten häufig ganz blöd aus der Wäsche. So wie Ronaldo auf unserem Screenshot. Deshalb schnell weiter zu Punkt 2.

TRAINIEREN



Zum Glück gibt's in *PES 3* Trainingsmissionen, die Sie mit den Grundzügen und Feinheiten der Steuerung vertraut machen. Was man da alles anstellen kann! Hier versucht sich Zidane gerade am Freistoßtraining. Klappt doch schon ganz gut.

MEISTERN



Nach ein paar Freundschaftsspielen probieren Sie sich in der Master-Liga, einer Art Champions League. Hier werden Spieler ge- und verkauft, Pokalrunden gezockt und hoffentlich bald Aufstiege gefeiert. Macht Laune! Aber erwähnten wir schon die öden Menüs?

Beckham griesgrämig ab, wenn ihn ein Pass knapp verfehlt, ein Wörns (der hier Woeloncke heißt) zerrt und zurrt am Trikot von Makaay (Mahaali) und Ràul (heißt wirklich Ràul) tanzt auf einem Bierdeckel Tango mit seinem Verteidiger. Keine Geste wirkt aufgesetzt oder übertrieben, sondern natürlich und ele-



»Flugschule, Kapitel 28: Abheben im Sturm.«

gant. Dank starker Computer-KI gilt das auch, wenn Sie nicht selbst steuern. Stürmer kommen einem Pass entgegen, hecheln auf einen Abpraller hoffend Ihrem Schuss hinterher. Manndecker schirmen mit Sidestepps den Raum ab oder laufen sich frei.

ALLES BALLA-BALLA!

Die Pille selbst tickt immer richtig auf, holpert zum Beispiel über eine Platzunebenheit. Oder prallt bei einer abgefangenen Flanke je nach Fußstellung des Verteidigers zur Ecke oder ins Seitenaus. Der Gott des Balles war mit den Tokioter Entwicklern – die perfekte Physik der Kugel ist der Schlüssel zur brillanten Spielmechanik. Damit diese funktioniert bastelte Konami eine sehr direkte Steuerung, die zunächst simpel anmutet, viele Feinheiten aber nach geraumer Spielzeit offenbart. Ein Beispiel: Die Taste für den langen Pass nutzen Sie vielseitig. Je länger Sie diese drücken, desto weiter fliegt der Ball. Und zwar genau in die Richtung, in die Sie zielen. Fast logisch, dass Sie auf Knopfdruck auch flanken. Könner zaubern nach einiger Übung 60-Meter-Traumpässe aus dem Fußgelenk. Bei Schüssen ist entscheidend, wie Ihr Kicker zum Ball steht. Ein Star-Angreifer läuft intelligenter in Position. Bekommt er die Kugel richtig serviert, bringt er automatisch mal einen Seitfallzieher oder Flugkopfball an. Wie im echten Leben fallen Traumtore aber höchst selten, Chancen müssen Sie sich hart erarbeiten. Doch selbst ein torloses 0:0 kann bei *PES 3* richtig Spaß machen. Die meistens korrekte Auslegung der Vorteils- und Abseitsregel der Computer-Schiris sorgt für den letzten Realismus-Kick.

HALT DEN RAND!

Einmal auf den Geschmack gekommen, beweisen Sie Ihr Können in der vierklassigen Master-Liga, einer Art Champions League mit Club-Teams. Hier steigen Sie auf oder ab, verstärken Ihr anfangs grottenschlechtes Ensemble durch Transfers, wofür Sie das nötige Kleingeld durch Siege verdienen. Die Liga steigert die Langzeitmotivation, kann gegen den Manager-Part von *FIFA 2004* aber nicht die Bohne anstinken. Richtig witzig sind die Trainingsmissionen, die wir besonders Anfängern wärmstens empfehlen. *PES 3* bietet die bislang authentischste Simulation, seit Fußballspiele auf dem PC existieren. Zweimal nörgeln wir trotzdem noch: Spätestens im nächsten Jahr sollten unsere japanischen Freunde Online- und Netzwerkmodi anbieten. Das gehört auf Heimrechnern dazu wie das Sportschau-Bier am Samstagabend. Außerdem geriet der Sound völlig daneben. Wenn die Spielkommentatoren Wolff Christoph Fuss und Hansi Küpper Plattheiten wie „Er kam, sah und spielte einen Pass!" herunterleiern, bleibt nur noch eines: derart dummem Gelaber sofort den Saft abzudrehen.

DAS IST EINE WIN-DOSE

Noch eine Warnung für diejenigen, die noch das Betriebssystem Windows 98 erdulden (siehe Kasten Leistungsmerkmale). Onkel Bills Fensterchen-System besitzt im Gegensatz zu Windows XP keine Frame-Limitierung. Genau eine solche Bild-Bremse benötigte unsere Testversion von *PES 3* aber, um in der richtigen Geschwindigkeit zu laufen. Was kann passieren? Mit einer schnellen Grafikkarte (ab Geforce4 Ti) wuseln Ihre Spieler über den Bildschirm wie *Die Siedler* auf Ecstasy. Bei einer lahmen Karte schrauben Sie den Akteuren locker beim Laufen die Stollen in die Treter. Unschön – und sicher ein Beweis, dass die japanischen Entwickler sich doch mit Konsolen ein wenig besser auskennen. Was für ein Glück für die Jungs, dass diese Programmier-Schusseligkeit nicht in unsere Wertung einfließt. Denn unter Windows XP funktioniert ja alles einwandfrei. Außerdem: Haben Sie erst einmal ein Stündchen gebolzt, sind Sie *PES* verfallen. Und Süchtige ignorieren bekanntlich die Schattenseiten Ihrer Droge. CHRISTIAN BIGGE

DAS IST DEIN FANSHOP!

Konami und PC ACTION verlosen je fünfmal PES-Fanpakete, bestehend aus einer PC-Vollversion, einem T-Shirt und einem Schlüsselband.

Beantworten Sie folgende Frage:

Welcher Spieler des SV Werder Bremen stürmt in der kommenden Bundesliga-Saison für Schalke 04?

A) Angelos Charisteas
B) Markus Daun
C) Ailton
D) Fabian Ernst
E) Paul Stalteri



Schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca3", darauf folgend ein Leerzeichen und die Lösung (Beispiel: pca3 B) an die 81114* (aus Deutschland), 72444** (aus der Schweiz) oder 0900 101010*** (aus Österreich).

Oder rufen Sie an.
Aus Deutschland: 0190 658 654**** oder aus der Schweiz: 0901 210 411*****.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Gewinnspiel: PES"
Dr.-Mack-Straße 77 • D-90762 Fürth

Oder per E-Mail an gewinnspiel@pcaction.de
(Bitte Kennwort und Lösung nicht vergessen!).



* Pro SMS € 0,49* (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil: € 0,12)
** sfr 0,70; *** € 0,60; **** € 0,41/Min.; ***** sfr 0,50/Min.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der Computec Media AG dürfen nicht teilnehmen.

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Fußballer sind Balla-Balla? Spieleredakteure auch! Wegen der *Pro Evolution Soccer*-Serie und dessen Vorgänger habe ich mir ein N64 sowie eine PlayStation 2 gekauft. Warum? Weil ich nur hier eine lupenreine und extrem realistische Simulation der schönsten Nebensache der Welt bekomme. So gut *FIFA 2004* auch sein mag, auf dem Rasen hat *PES 3* in puncto Spielbarkeit die Nase vorn! Perfekt ist der Konsolen-Kick aber keinesfalls. Meine Wünsche für den vierten Teil? Mehr Spielmodi, einen besseren Kommentar, schönere Menüs und eine hübschere Präsentation.

FAZIT



CHRISTIAN BIGGE

PES 3 miefen seine Konsolen-Dünste aus sämtlichen Schweißnähten. PC-Veteranen meckern vor allem über öde Menüs, die noch nicht einmal mit der Maus zu bedienen sind, und die fehlende Internet- und Netzwerkanbindung. Die Präsentation ist ordentlich, aber keinesfalls überragend, fehlende Lizenzen wirken sich negativ aus. Doch entscheidend ist auf'm Platz und dort dribbelt *PES 3* dank der schier unglaublichen Spieltiefe seiner Konkurrenz locker einen Knoten in die wohlgeformten Gräten. Und dass, obwohl EA das beste *FIFA* aller Zeiten ablieferte. Der König ist tot, es lebe der König!

PRO EVOLUTION SOCCER 3

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 650 MByte HD, Win98 SE	**GENRE:**	Fußballsimulation
	PREIS:	Ca. 35,-
	ENTWICKLER:	KCE Tokio
	VERTRIEB:	Konami
SINNVOLL: 1,5 GHz, 256 MByte RAM, 64 MByte Grafikkarte, WinXP	**INTERNET:**	www.konami-europe.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	17. November

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nix geht online oder im Netz. Duelle an einem PC sind genial. (8 Sp./CD)

PC: 8 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

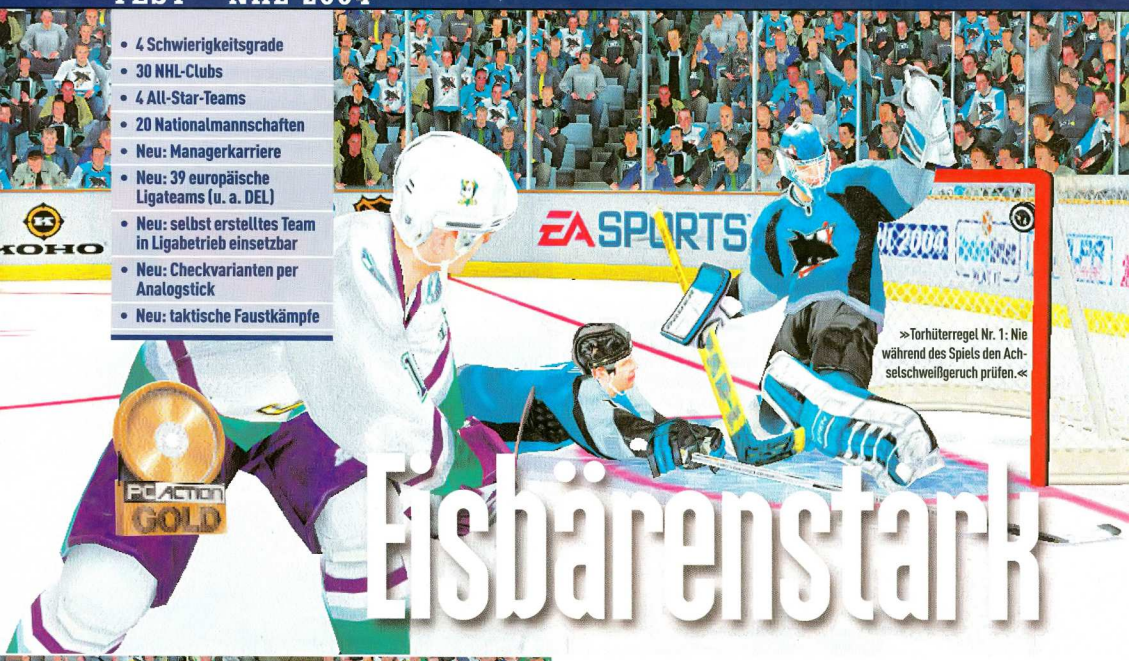
PREIS/LEISTUNG	95%
STEUERUNG	94%
GRAFIK	80%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	90%

EINZELSPIELER

90%

SEHR GUT – Verbesserungswürdige Präsentation, aber Spielspaß bis zum Abwinken!

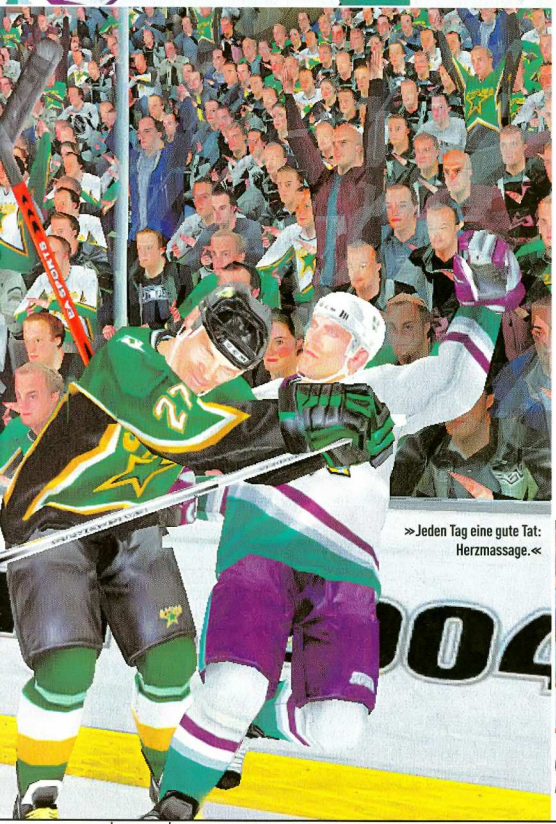
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 30 NHL-Clubs
- 4 All-Star-Teams
- 20 Nationalmannschaften
- Neu: Managerkarriere
- Neu: 39 europäische Ligateams (u. a. DEL)
- Neu: selbst erstelltes Team in Ligabetrieb einsetzbar
- Neu: Checkvarianten per Analogstick
- Neu: taktische Faustkämpfe



»Torhüterregel Nr. 1: Nie während des Spiels den Achselschweißgeruch prüfen.«

PC ACTION GOLD

Eisbärenstark



»Jeden Tag eine gute Tat: Herzmassage.«

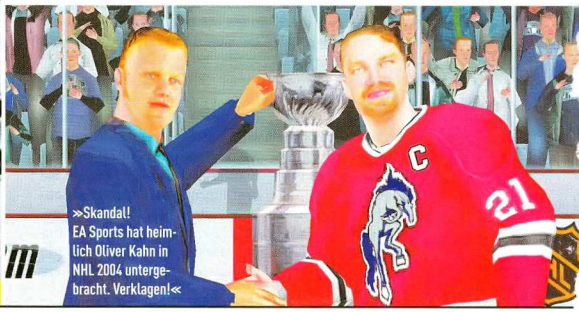
Bei NHL 2004 dürfen Sie erstmals als Manager tätig werden. Oder mit DEL-Teams wie den Berliner Eisbären um die Deutsche Meisterschaft kämpfen.

AUF DVD
DEMO

Was würden Wein-Klugscheißer wohl übertrieben genüsslich aus ihrem roten Zinken näseln? „Ein herausragender Jahrgang! Hicks." Tataaa, *NHL 2004* ist da. Von den Rängen dröhnt es „Eisbär'n! Eisbär'n!". Oder auch „Auf geht's, Nürnberg, auf geht's!". Im weiten Oval hocken keine animierten, flachen Ampelmännchen. Stattdessen veranstalten 3D-Zuschauer La-Ola-Wellen. Die Mannschaft im Belagerungszustand hat eben bei 3-gegen-5-Unterzahl den Puck aus dem Verteidigungsdrittel gestochert. Applaus brandet auf. Schööön!

DER HAT MICH GESCHUBST!

Nie war *NHL* so hübsch, so realistisch und so fordernd. Die computergesteu-



»Skandal! EA Sports hat heimlich Oliver Kahn in NHL 2004 untergebracht. Verklagen!«

Mach Karriere!

Dynasty? Die Bezeichnung für den Karriere-Modus mag bescheuert und nach der schnarchigen Simulation eines chinesischen Herrschergeschlechts klingen, macht aber Spaß.



»Vier gewinnt: Spielregeln nicht kapiert.«

Es gilt, ein NHL-Team 20 Jahre nicht nur als Gamepad-Chef, sondern zusätzlich als Manager zu betreuen. Sie sammeln Erfahrungspunkte, die Sie in bessere Mitarbeiter und Einrichtungen investieren (siehe Bild links). Zudem beeinflussen Sie Fähigkeiten, Kondition und Moral der Truppe zwischen den Partien, indem Sie Training und freie Tage bestimmen. Ferner stehen Vertragsverhandlungen mit Ihren Cracks und Akteuren auf dem Plan, die arbeitslos auf der Transferliste abhängen. Und: Sie versuchen, Spieler abzuwerben oder Nachwuchsleute zu verpflichten. Negativ fällt auf, dass die Finanzen kaum eine Rolle spielen, obwohl der PC-Besitzer sogar Eintrittspreise festlegen darf. Zwar gibt's am Ende einer Saison für Überschüsse Erfahrungspunkte. Trotzdem holen sich Club-Bosse wohl eher die bestmöglichen Puckkünstler, ohne auf den Mammon zu schielen. Ihr Verein nimmt 70 Millionen Dollar ein, das Team kostet das Dreifache? Wayne interessiert's? Denn offenbar wurde der Pleitegeier tödlich von einem Puck getroffen: Unter der Bilanz, die vermutlich ein Mathe-Legastheniker kreierte, steht bei Minusgeschäften jedenfalls immer brav eine „0". Schade, beziehungsweise kritikwürdig: Der Modus funktioniert nur mit NHL-Clubs und anders als bei der Standard-Saison müssen Sie 82 Spiele pro Jahr bestreiten (statt wahlweise 29 oder 58). Wenn Sie die Ergebnisse nicht schnöde simulieren lassen wollen ...



»Preiswert, aber nicht ganz schmerzfrei: Selbstkastration.«

erten Pixelpuck-Schubser checken selbst Serien-Veteranen bei den ersten Spielen wild aus den Schlittschuhsocken. Genau genommen gehen die KI-Gegner aggressiver vor als Hausfrauen einst bei Schlussverkäufen. Zudem ist das Passspiel schwieriger und authentischer. Den Puck blind wegwuppen, damit ihn anschließend irgendein Mitspieler schnappt? Vergessen Sie's! In 90 Prozent aller Fälle landet die Scheibe beim Gegner und Sie lernen, warum jemand mal das Wort Arschkarte erfand.

DIE SPINNEN, DIE FINNEN

Erstmals sind neben den üblichen Verdächtigen die besten deutschen (siehe Bild unten, ein Mannheimer Adler), schwedischen und finnischen Spitzenclubs samt Originaldaten und Ligamodus vertreten. Für die Langzeitmotivation gibt's 'nen Manager-Part gratis (siehe Kasten „Mach Karriere!"). Auf Freundschaftsspiele, internationale Turniere und die übliche NHL-Saison müssen Sie trotzdem nicht verzichten. Für die Möglichkeit, mit einem selbst erstellten Team an einer Saison teilnehmen zu dürfen, senden wir EA Sports das noch nie verliehene „Haben euch lieb"-Prädikat. Besonders lustig findet unseren die finnische Eliteklasse. Weil: 1. Sie heißt SM-Liiga und wir verstehen endlich, warum Eishockeyprofis so hart im Nehmen sind. 2. In dieser Spielklasse trägt der Topscorer jeder Mannschaft einen goldfarbenen Helm. Damit man weiß, wem man als Erstes aufs Maul ... äh, vergessen Sie's. HARALD FRÄNKEL

IM VERGLEICH

NHL 2004	92%
Pro Evolution Soccer 3	90%
FIFA 2004	86%
NHL 2003 (abgewertet)	85%

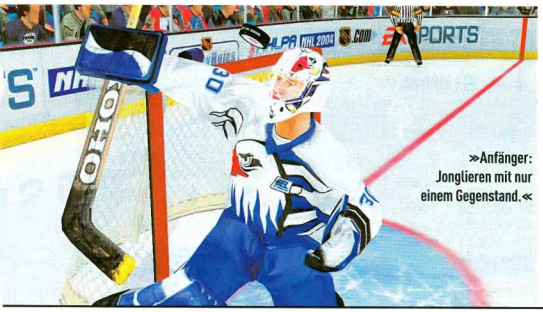
Lange nicht mehr war ein *NHL*-Titel so viel besser als die Vorjahresversion. Wer Sportspiele mag, der schlägt zu. Außer er ist notorischer Fußballfan. Dann muss er zusätzlich für *Pro Evolution Soccer 3* Kohle locker machen.

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Wer dieses Jahr meckert, muss eine Schwiegermutter sein. Oder Berufsnörgler. Ich vermisse das Torraumabseits. Nicht selten legt einem die KI in der Sperrzone ein Ei ins Netz, weil sie frech ins Gewusel rumpelt. Und die Schiris haben nie auf Penalty entschieden, wenn einer meiner Cracks allein vor dem Tor umgehakelt wurde. Ach, die Torhüter: Auf den ersten Blick halten die unmenschlich gut. Aber: Vieles, was bei *NHL 2004* anfangs unfair scheint, entpuppt sich später „nur" als Herausforderung. Wenn Ihnen der Computergegner zu Beginn getreu dem Motto „Du bist gar nicht gut, ätsch!" reinen Wein in Form von vielen, vielen Gegentoren einschenkt, nicht weinen. Üben!



»Anfänger: Jonglieren mit nur einem Gegenstand.«

NHL 2004

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 880 MByte HD, Win98 SE	**GENRE:**	Eishockeysimulation
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	EA Sports
	VERTRIEB:	Electronic Arts
SINNVOLL: 733 MHz, 256 MByte RAM, 1.000 MByte HD	**INTERNET:**	www.electronicarts.de
	SPRACHE:	Dt./engl. Sprachausgabe
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Freundschaftsspiel, Play-offs, Turnier, Liga; 1 Sp./CD

PC: 2-6 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: 2 -12 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	89%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	88%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	93%

EINZELSPIELER **92%**

HERAUSRAGEND – Eisheiliger Strohsack: So schwierig, aber auch so gut wie nie!

Law & Order

Trauriger Alltag in den USA: Eine Leiche wird im Central Park gefunden. Da sich der Mörder dummerweise nicht zu erkennen gibt und weit und breit kein Gärtner aufzutreiben ist, liegt es bei *Law & Order* an Ihnen, den Fall zu klären und den Täter hinter schwedische Gardinen zu befördern. Basierend auf der US-Krimiserie (hier zu Lande: *Die Aufrechten – Aus den Akten der Straße*), teilt sich Ihre Aufgabe in zwei Bereiche: Zunächst sollen Sie den Mörder fassen. Sie sammeln herumliegende Beweisgegenstände auf, die Sie im Labor analysieren lassen, befragen Zeugen, beschatten Tatverdächtige und überführen schließlich den bösen Buben. Wenn Sie den Mörder geschnappt haben, beginnt der zweite Teil. In diesem übernehmen Sie die Rolle eines Staatsanwalts bei der Gerichtsverhandlung und sorgen dafür, dass der Killer kein Schlupfloch im Gesetz und damit die Freiheit findet. Während des Abenteuers klicken Sie sich durch vorgerenderte Landschaften und Räume, in denen Sie sich um 360 Grad drehen dürfen. Ferner spielen Sie mit der Maus Wühlmaus in den vielen Menüs. So trist die Grafik auch ist, wenigstens die Story bietet ein wenig Spannung. ANDREAS BERTITS


»So ordentlich sehen die Schreibtische bei der PC Action nicht aus!«

FAZIT


ANDREAS BERTITS

Wer wollte nicht schon immer Zeugen ausquetschen und Müll durchsuchen? Das zuletzt Genannte tun meine lieben Arbeitskollegen jedenfalls dauernd. Doch Scherz beiseite: Fans der Krimiserie und von Mystery-Adventures kommen bei *Law & Order* auf ihre Kosten.

LAW & ORDER

MINDESTENS: 400 MHz, 96 MByte RAM, 700 MByte HD, Win9x	**GENRE:**	Interaktiver Film
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Legacy Interactive
	VERTRIEB:	The Adventure Company
SINNVOLL: 800 MHz, 128 MByte RAM	**INTERNET:**	www.legacyinteractive.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Keine, denn mehr Leute wollen das ohnehin nicht zocken.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	50%
STEUERUNG	58%
GRAFIK	55%
SOUND	50%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **52%**

AUSREICHEND – Mäßig spannender Krimi mit lauer Grafik und schlechter Synchronisation

Tiger Woods 2004

PC ACTION GOLD

Wer braucht schon den Tiger im Tank? Nehmen Sie lieber den Tiger an die Hand, um mit ihm oder einem seiner 14 PGA-Kollegen ordentlich einzulochen! Auf dem Golfplatz, versteht sich. Gegenüber der erstklassigen Optik des Vorgängers hat sich wenig geändert, dafür wartet *Tiger Woods PGA Tour 2004* mit neuen Golfern (darunter die Pros John Daly oder Adam Scott) und mehr Kursen auf, darunter zwei herausfordernde Fantasie-Parcours. Außerdem gibt es einen neuen Spielereditor und mehr (Mini-) Spielmodi (darunter spaßige Team-Matches), erweiterte Mehrspieleroptionen sowie einen neuartigen Karrieremodus. Hier spielen Sie eine komplette PGA-World-Tour und kämpfen um bessere Platzierungen und Sponsorengelder. Zuletzt Genannte können Sie in neue Kleidung und bessere Ausrüstung investieren. Die sehr gute Drei-Klick-Steuerung und die True-Swing-Technik des jüngsten Teils haben die Entwickler noch mal überarbeitet. Letztere erlaubt vor allem auf dem Green ein komfortableres "Einlochen". Prima: Dank des variablen Schwierigkeitsgrades und der Golfschule finden sich auch Neulinge auf dem virtuellen Rasen rasch zurecht. CHRISTIAN SAUERTEIG



»Gerade Haltung und Körperspannung sind das A und O beim Golfsport.«

FAZIT


CHRISTIAN SAUERTEIG

Sauber eingelocht, EA Sports! *Tiger Woods PGA Tour 2004* bietet alles, was das Herz jedes PC-Golfers höher schlagen lässt: Weltklasse-Golfer, tolle und abwechslungsreiche Kurse, knapp 30 Spielmodi und eine nahezu perfekte Steuerung. Klasse: Mit dem erweiterten Mehrspielermodus kann *Tiger Woods 2004* erstmals der riesigen *Links*-Community im WWW Paroli bieten.

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

MINDESTENS: 400 MHz, 128 MByte RAM, 1.300 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Golfspiel
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	EA Sports
	VERTRIEB:	Electronic Arts
SINNVOLL: 2.000 MHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.electronic-arts.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gang-Bang-Golfen zu acht? Saugeil! (1 Sp./CD)
PC: 1-8 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	87%
SOUND	77%
MEHRSPIELER	87%

EINZELSPIELER **85%**

SEHR GUT – Erstklassige Golf-Simulation mit Tiger Woods & Co.!

Abräumen & sparen

Wer jetzt beim PC-ACTION-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für € 9,90 gibt's 3 Ausgaben PC ACTION + ein Sonderheft Ihrer Wahl. Also gleich draufhalten!



PC ACTION: Actionspiele
Satte 48 Vertreter des beliebtesten aller Genres wurden von der Redaktion getestet, dazu gibt's Tuning-Tipps und Cheats zu den wichtigsten Titeln des vergangenen Spielejahres. Auf der Begleit-DVD finden sich neben 20 aktuellen spielbaren Demoversionen zusätzlich 835 Megabyte an Maps und Mods.



PC ACTION: Maps & Mods
Vier CD-ROMs, gefüllt mit 2.800 Megabyte an Maps & Mods, bietet das gleichnamige Sonderheft der PC ACTION. Massenhaft Zusatzkarten, Kampagnen, Skins und Tools zu 20 aktuellen Top-Spielen sollten Ihnen Motivation genug liefern, um auch nach dem Durchzocken des Hauptprogramms erneut in Ihre virtuelle Lieblingswelt abzutauchen.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

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

PC ACTION

JA, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.

☐ **Senden Sie mir drei Ausgabean der PC ACTION mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!**
☐ **Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer *(für evtl. Rückfragen)*

E-Mail-Adresse *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC ACTION, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

☐ **„PC-ACTION-Sonderheft Actionspiele"** (Artikelnr. 002333)
☐ **„PC-ACTION-Sonderheft Maps & Mods"** (Artikelnr. 002357)

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PA MI 01

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

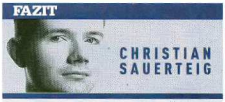
Crime Scene Manhattan

Beim neuesten Werk der bisher unbekannten Bottroper Spieleschmiede Blimb Entertainment schlüpfen Sie in die Rolle der Profi-Killerin Gloria. Die hat ihren jüngsten Auftrag in Hollywood verpatzt und muss deswegen mit ein paar Dollars in der Tasche in New York untertauchen. Dort gilt es, wieder an Geld und Waffen zu gelangen. Dazu müssen Sie sich in 20 langatmigen Missionen hinters Steuer von sechs Fahrzeugen klemmen und diverse Zielpunkte ansteuern – *GTA Vice City* und *Midnight Club 2* lassen freundlich grüßen. Während Sie Banken ausrauben, Killer aus dem Weg räumen und Zeugen kidnappen, greifen Sie auf fünf Waffentypen zurück. Von der Tellermine bis zum Raketenwerfer können Sie Ihren Wagen mit allem bestücken, was ordentlich Schaden anrichtet. Allerdings findet es die Polizei gar nicht witzig, wenn Sie einen ganzen Straßenzug Manhattans in Schutt und Asche legen, weswegen wilde Verfolgungsjagden mit der Polente auf der Tagesordnung stehen. Die kantige Optik von *Crime Scene Manhattan* reißt keine Bäume aus und auch die KI der anderen Verkehrsteilnehmer wäre verbesserungswürdig. Gleiches gilt für die etwas schwammige Steuerung. CHRISTIAN SAUERTEIG



»Gaza-Streifen: Feierabendverkehr.«

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Rumms-Fallera! Bei *CSM* kracht und bumst es im Wortsinn an allen Ecken und Enden – was eine Zeit lang durchaus Laune macht. Intelligentere Computergegner und abwechslungsreichere Missionen hätten dem Action-Raser jedoch gut zu Gesicht gestanden.

CRIME SCENE MANHATTAN

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 350 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Rennspiel
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Blimb Entertainment
	VERTRIEB:	rondomedia
SINNVOLL: 1.800 MHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.rondomedia.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Frei ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Spaßige Deathmatch-Rasereien für bis zu acht Fahrer! (1Sp./CD)

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	59%
GRAFIK	61%
SOUND	63%
MEHRSPIELER	65%
EINZELSPIELER	55%

AUSREICHEND – Dürftiger Vice-City-Klon aus Deutschland

My Traffic 2004



Stören Sie beim *FS 2004* die Fantasienamen der Luftlinien? Dann legen Sie sich unbedingt das Add-on *My Traffic 2004* zu. Es belebt über 5.500 Flughäfen mit realistischem Verkehr. Lufthansa-Maschinen rollen zur Startbahn, eine Boeing 757 der British Airways landet und, und, und. Näher an der Wirklichkeit sind Sie bloß auf dem Flughafen. Schade nur, dass *My Traffic 2004* keine brauchbaren Spielerflugzeuge enthält. Dafür leidet die Bildwiederholrate unter der komplexen Erweiterung kaum. BB

MINDESTENS: 1.000 MHz, 256 MByte RAM, 600 MByte HD, FS 2004
HERSTELLER: Aerosoft
GENRE: Simulation
PREIS: ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	62%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	72%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	
EINZELSPIELER	69%

IndyCar Series



Mit 600 PS starken Rennwagen heizen Sie beim amerikanischen Gegenstück zur Formel 1 über 15 Ovalkurse. Die sind zwar schwierig zu meistern, aber wegen der immer gleichen Streckenführung nicht jedermanns Sache. Im Saisonmodus spielen Sie die laufende Rennzeit mit sämtlichen Originaldaten nach. Grafisch fährt *IndyCar Series* der Konkurrenz hinterher, überzeugt spielerisch aber mit einer glaubwürdigen Fahrphysik und gelungener Simulation dieses hierzulande wenig populären Motorsports. Fans gefällt's! CS

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MB RAM, 520MB HD, Win 98
HERSTELLER: Brain In A Jar/Codemasters
GENRE: Rennsimulation
PREIS: ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	76%
GRAFIK	70%
SOUND	63%
MEHRSPIELER	70%
EINZELSPIELER	70%

Froggy Castle



Hamster Pit steht auf Froschschenkel und schickt sich an, das Königreich von der quakenden Plage zu befreien. Im Spiel steuern Sie den niedlichen Nager, der die Amphibien abschießen muss. Ein Treffer teilt die schleimigen Teichbewohner in kleinere. Ferner dürfen Sie sich nicht von den Hüpfern treffen lassen, da der arme Pit sonst ein Leben verliert. Es gibt fünf Welten mit je zehn Levels. Problem: Das Spiel sieht alt aus und motiviert nicht sonderlich lange. AB

MINDESTENS: 266 MHz, 64 MByte RAM, 10 MByte HD, Win9x
HERSTELLER: Snowstep Developement/Funbox Games
GENRE: Action
PREIS: ca. € 9,-

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	54%
SOUND	48%
MEHRSPIELER	
EINZELSPIELER	58%

RTL Führerscheintest



Passend zur RTL-Show *Der große Führerscheintest* gibt es jetzt das Spiel. Wobei – von Spiel kann eigentlich nicht die Rede sein. Vielmehr handelt es sich um ein steriles Trainingsprogramm rund ums Thema Führerschein. Und so funktioniert's: Sie kreuzen an, der Computer wertet aus. Genial, oder? (Achtung, Ironie) Wenn Sie nicht wissen, dass Drängler Auffahrunfälle verursachen oder ein Krankenfahrstuhl maximal Tempo 25 fahren darf, sollten Sie die 15 Euro dringend investieren. Alle anderen sparen das Geld fürs Tanken. BB

MINDESTENS: 90 MHz, 32 MByte RAM, 50 MByte HD, Win95
HERSTELLER: Informations-Systeme Freiberg/Koch Media
GENRE: Lernspiel
PREIS: ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	62%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	3%
SOUND	
MEHRSPIELER	
EINZELSPIELER	7%

Galactic Civilizations

Im Jahr 2178 sind Sie einmal mehr für den Fortbestand der Menschheit verantwortlich. Falls Sie jetzt glauben oder hoffen, es geht um das Thema Geschlechtsverkehr – nein! Sie müssen sich bei *Galactic Civilizations* gegen bedrohliche außerirdische Rassen behaupten. Ob Ihre Schwerpunkte auf Politik, Forschung, Handel oder „was auf die Mütze geben" liegen, bleibt Ihnen überlassen. Wie bei Rundenstrategie oft üblich, tut sich auf dem Monitor erschreckend wenig. Die meisten Gegner handeln halbwegs intelligent, andere wiederum sind strunzdumm. Die Optik des Spiels ist zweckdienlich (wir haben bewusst nicht das Wort „Grafik" verwendet). Ähnlich verhält es sich mit dem Sound. So recht lockt die Neuauflage von 1994 heute kaum jemanden aus dem Bett und ist eigentlich nur Hardcore-Strategen zu empfehlen, bei denen bereits eine Partie Schach für heftige Adrenalinschübe sorgt. Freunde ausgefuchster Rundenstrategie kommen demnach voll auf ihre Kosten. REBECCA RITTER



FAZIT



REBECCA RITTER

Galactic Civilizations ist ein typisches Männerspiel. Es gibt eine Unmenge von Knöpfen, an denen die Kerle rumspielen können; wahrscheinlich ohne überhaupt zu wissen, was sie da tun – genau wie beim Sex. Nachdem ich erst von der Komplexität und den vielen Menüs des Spiel erschlagen wurde, entpuppte es sich im Nachhinein als solider Titel, an dem Rundenstrategiefans ihre Freude haben dürften.

GALACTIC CIVILIZATIONS

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 507 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Rundenstrategie
SINNVOLL: 800 MHz, 128 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	Strategy First
	VERTRIEB:	Modern Games
	INTERNET:	www.galciv.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Keine. Im All ist es verdammt einsam.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

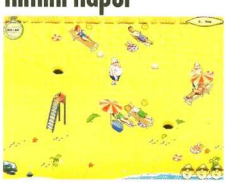
PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	50%
SOUND	55%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

62%

BEFRIEDIGEND – Für Beamte und ähnlich aktive Menschen spannend.

Rimini Rüpel



Als Tourist ist es Ihre Aufgabe, den Strand zu erobern. Stolze drei Aktionen (rülpsen, hupen, mit dem Handtuch schlagen), mit denen Sie andere Urlauber vertreiben können, sorgen für Abwechslung. Damit's nicht zu einfach wird, wollen Pizzabäcker und Mafiosi Sie daran hindern. Die Tastatursteuerung, wie wir sie seit dem C64 nicht mehr gesehen haben, weckt nostalgische Gefühle. Kurz: Die Verfasserin dieses Tests hat sich auch fast zwei Minuten amüsiert. RR

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, Win98 SE
HERSTELLER: bhv Software
GENRE: Action
PREIS: ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG	23%
STEUERUNG	7%
GRAFIK	37%
SOUND	33%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

11%

Don't Angry



Erweitern Sie *Mensch ärgere dich nicht* um ein paar Extras und Sie erhalten *Don't Angry*. Zufallsfelder und Bomben erschweren den Spielsteinen das Fortkommen. Die niedrige Auflösung von 640x480 Pixel beeinträchtigt die witzigen Animationen. Häufig gespielte, alternative Regeln sind berücksichtigt. Personen oder der Computer übernehmen die Steuerung der maximal vier Spieler. Netzwerk- und Internetmodus fehlen. Zudem ist die Gegner-KI miserabel. AG

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, Win98
HERSTELLER: X-Pressive.com
GENRE: Brettspiel
PREIS: ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	69%
SOUND	56%
MEHRSPIELER	68%

EINZELSPIELER

52%

Tactical Commanders



Beim Online-Strategiespiel *Tactical Commanders* messen bis zu 100.000 Spieler ihre taktischen Fähigkeiten gegeneinander. In einer von vier Fraktionen beteiligen Sie sich an den Massenschlachten. Ihr Charakter gewinnt durch die Gefechte Erfahrung und Geld, die er in neue Truppen investieren kann. Bis Stufe 15 fallen keine monatlichen Kosten für die Nutzung des deutschen Servers an. Negativ fallen hingegen der monotone Spielverlauf und die veraltete Grafik auf. AG

MINDESTENS: 433 MHz, 64 MB RAM, 380 MB HD, Win95
HERSTELLER: Nexon/Gamigo
GENRE: Online-Echtzeitstrategie
PREIS: ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	56%
STEUERUNG	69%
GRAFIK	18%
SOUND	23%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER

47%

Carcassonne Add-on



Endlich heißt es auch beim PC-*Carcassonne* „Stadt, Land, Fluss"! Das Add-on umfasst alle drei Brettspiel-Erweiterungen inklusive *Der Fluss* (gab es bereits umsonst als Patch). Wie immer gilt es, Landschaftskarten und Spielfiguren möglichst geschickt zu platzieren, um zu punkten. Durch die 53 neuen Karten und Figuren wie Baumeister, Schweine und große Gefolgsleute gewinnt der Titel gegenüber dem Hauptprogramm deutlich an Spieltiefe. Besonders online sehr empfehlenswert! JO

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MB RAM, 363 MB HD, Win98
HERSTELLER: Meridian 93/Koch Media
GENRE: Runden-Strategie
PREIS: ca. € 13,-

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	37%
SOUND	26%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER

77%

BUDGET



Einmal Nr. 47? Blaue Bohnen?

PC ACTION GOLD

Wenn jemand einen guten Draht ins Jenseits hat, dann Profikiller Nummer 47. In HITMAN 2 packt der Antiheld die modernsten Schießprügel aus. Und das zum Sonderpreis!

Knapp drei Jahre sind verstrichen, seit die Öffentlichkeit *Hitman* aus den Augen verlor. Besonders in Deutschland stand das Spiel wegen seines makabren Inhalts stark unter Beschuss. Daran änderte sich auch mit der Neuauflage wenig: Einen Auftragskiller zu spielen, bleibt starker Tobak. *Silent Assassin* knüpft nahtlos an den Vorgänger an. Damals fand Hitman nach Einsätzen auf der ganzen Welt heraus, dass er ein Klon ist. Klon Nummer 47, um genau zu sein. Geschaffen, um als perfekte Waffe zu dienen und unliebsame Mitmenschen aus dem Weg zu räumen. *Hitman 2* ist eine Mixtur aus klassischem Adventure und einer großen Portion knallharter Action. Vor allem brauchen Sie Geduld. Wer pausenlose Feuergefechte erwartet, kauft besser *Halo – Combat Evolved* oder *Unreal Tournament 2003*. Das Spielprinzip von *Hitman 2* ist ein völlig anderes. Statt schnellen Reaktionen ist eher Grips gefordert. Ein großer Unterschied besteht zudem darin, dass Sie Ihre Spielfigur immer im Blick haben. Die Verfolgeransicht erweist sich als äußerst sinnvoll. Alternativ gibt's auch eine Ego-Perspektive.

SEI GANZ OHR!

Die 20 Missionen in *Hitman 2* sind extrem spannend, aber auch komplexer aufgebaut als noch beim ersten Teil. Es gibt immer mehrere Möglichkeiten, ein Problem aus der Welt zu schaffen. Die dänischen Entwickler IO Interactive geben bloß den jeweiligen Einsatzort und die dort stationierten Gegnereinheiten vor. Wie Sie zum Ziel kommen, bleibt Ihrem Geschick und Ihren Vorlieben überlassen. Begleitet wird das Ganze von klassischer Musik des Budapester Symphonieorchesters, die schlichtweg fantastisch klingt. Die Optik kann da nicht ganz Schritt halten. Trotz verbesserter Engine und guter Weitsicht ziehen die zum Teil etwas eintönigen Landschaften gegen den Grafikhammer *Mafia* den Kürzeren. Doch was macht das schon angesichts der Gelegenheit, eine alte Liebe wiederzutreffen oder mehr über die Hintergründe der Klonexperimente zu erfahren? Deshalb: Schuss, Treffer – ein klarer Hit, Mann! CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Nummer 47 lebt – und das ist auch gut so! Wer auf packende Actionspiele steht und bisher noch keine Bekanntschaft mit dem Auftragskiller gemacht hat, sollte für 20 Euro auf jeden Fall zuschlagen. Jede der 20 Missionen bietet genug Stoff, um sich stundenlang darin zu verbeißen und am perfekten Lösungsweg zu tüfteln.



»Prost! So ein Gläschen Berliner Weiße mit Schuss darf nicht fehlen.«



»So, Charlie schwimmt tot im Pool und die drei Engel werden auch noch gezähmt.«

HITMAN 2

MINDESTENS: 550 MHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	IO Interactive
	VERTRIEB:	Take 2
TEST IN AUSGABE: 10/2002	**INTERNET:**	www.hitman2.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 18 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Ein Profikiller arbeitet immer allein. Das ändert sich auch im Spiel nicht.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	77%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

84%

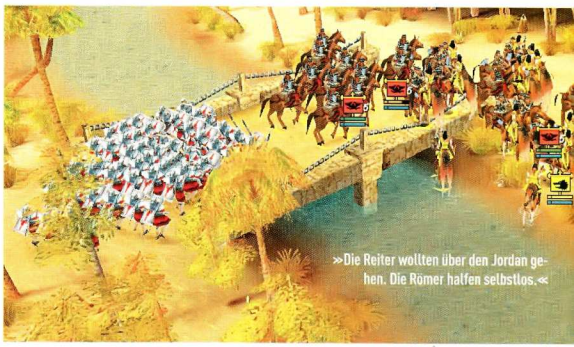
SEHR GUT – Nummer 47 hat keiner seiner Tricks verlernt.

Praetorians

PC ACTION GOLD PC ACTION PREISTIPP

Beim Echtzeitstrategiekracher *Praetorians* (von Pyro, den *Commandos*-Machern) haben Sie als römischer Feldherr wahrlich kein leichtes Spiel mit den Galliern, Briten, Ägyptern und Persern. Deren Truppen sind fast genauso schlagkräftig, meist zahlreicher und verfügen über eine militärische Führung, die einen Großteil der Hobbygeneräle ans Limit ihrer Fähigkeiten treibt. Die künstliche Intelligenz, für gewöhnlich der wunde Punkt jedes Echtzeitstrategiespiels, in *Praetorians* ist sie ausgezeichnet geraten. Der Computergegner schummelt weder bei der Produktion neuer Einheiten noch bei der Aufklärung. Trotzdem schafft er es immer wieder, überraschend anzugreifen und Siege zu verbuchen. Die Einzelspielerkampagne umfasst 24 abwechslungsreiche Missionen. Neulinge finden sich dank eines mitgelieferten Tutorials schnell zurecht. Sehr gelungen ist der Mehrspielerpart mit 16 speziellen Mehrspielerkarten. Einziger Kritikpunkt: Ein größerer Sichtbereich wäre wünschenswert gewesen, um aufmarschierende Armeen besser kontrollieren zu können.

CHRISTIAN SAUERTEIG



»Die Reiter wollten über den Jordan gehen. Die Römer halfen selbstlos.«

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Hobby-Kriegsherren sollten für 20 Euro unbedingt zuschlagen, so viel Spiel gibt's nämlich selten für weniger Geld. Was nicht zuletzt am hohen Schwierigkeitsgrad liegt, der mitunter reichlich Gehirnschmalz erfordert – aber auch zu noch größeren Leistungen anspornt.

PRAETORIANS

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 16 MByte 3D-Karte, Win98	**GENRE:**	Echtzeit-Taktik
TEST IN AUSGABE: 04/2003	**PREIS:**	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Pyro Studios
	VERTRIEB:	Eidos
	INTERNET:	www.eidos.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch (1Sp./CD)	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** 8 Spieler **INTERNET:** 8 Spieler	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	80%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	88%
EINZELSPIELER	**86%**

SEHR GUT – Tolles Knobelspiel für Strategen: anspruchsvoll, schwer, aber fair.

Civ 3: Gold-Edition

Im rundenbasierten Strategiespiel *Civilization 3* unterscheiden sich erstmals die 16 Nationen nicht nur marginal, sondern bringen jeweils deutliche Vorteile mit sich. Im Mittelpunkt stehen Bonuseigenschaften wie „Militaristisch", „Expansionistisch" oder „Religiös". Bis sich aus einem Siedler und dem zugehörigen Arbeitertrupp eine gigantische Weltmacht entwickelt, vergehen gut und gerne einige Jahrhunderte. Wie Sie neue Städte errichten, Einheiten und Gebäude produzieren, die Infrastruktur ausbauen, Ihr Reich vergrößern und Kriege führen, läuft in *Civilization 3* fast genauso wie im Vorgänger ab. Besonderes Augenmerk verdienen die Neuerungen, wie beispielsweise die Staatsgrenzen. Jede Ihrer Städte produziert Kulturpunkte, die wiederum den Einflussbereich und damit die Grenze Ihrer ganzen Nation bestimmen. Kulturell überlegene Staaten können so ihren Nachbarn auch ohne Militär schwer zusetzen. Außerdem enthält die Gold-Edition das Erweiterungsset, das neben neuen Nationen, Herrschern und Gütern den Mehrspielermodus nachreicht. Außerdem mit dabei: Eine umfangreichere Version des Editors, mit dem Sie problemlos eigene Karten erstellen können.

CHRISTIAN SAUERTEIG



»Das optisches Highlight, hüstel, von Civ 3: Städtemenü.«

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

***Civ 3* ist eine grandiose Verbesserung in allen Bereichen, auch wenn das bei Grafik und Sound nicht viel heißt. Der dritte Teil ist nahezu perfekt: Entschlackt und einfacher, wo *Civilization 2* zu komplex war, gleichzeitig aber detaillierter, realistischer und anspruchsvoller. Toll, dass auch der langatmige, aber gute Mehrspielermodus mit von der Partie ist.**

CIVILIZATION 3: GOLD-EDITION

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MByte RAM, 350 MByte HD, Win95	**GENRE:**	Strategie
TEST IN AUSGABE: 03/2002	**PREIS:**	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Infogrames
	VERTRIEB:	Atari
	INTERNET:	www.atari.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Rundenbasiert, simultan, ohne Einzel-Züge (1 Sp./CD)	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** 2-8 Spieler **INTERNET:** 2-8 Spieler	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	58%
SOUND	41%
MEHRSPIELER	80%
EINZELSPIELER	**84%**

SEHR GUT – Unschlagbare Langzeitmotivation und enorme Spieltiefe!

RTL Skispringen 2003

Mit *RTL Skispringen 2003* machen Sie es Hanni und Martin auf dem PC nach. Satte Preisgelder für fünf Wettbewerbe winken, darunter Vierschanzentournee und Skiflug-WM. Bevor Sie sich im Karrieremodus mit den Platzhirschen der Szene messen, müssen Sie sich über zwei Nachwuchs-Ligen für den Weltcup qualifizieren. Also basteln Sie sich fast wie bei einem Rollenspiel einen mutigen Jungspund und verteilen Startpunkte auf Attribute wie Sprungkraft, Gewicht oder Fitness. Während der Saison verpflichten Sie Trainer und gewinnen Erfahrungspunkte. Nach wie vor stürzen Sie sich mausgesteuert von den Backen. Ein Klick zum rechten Zeitpunkt sorgt für die perfekte Telemark-Landung – das bringt Punkte. Um den perfekten Absprung zu erwischen, müssen Sie diesmal allerdings die linke Maustaste schon vor Ende des Schanzentisches gedrückt halten. Klingt kniffflig? Ist es anfangs auch. An die komplexe, aber tadellose Steuerung gewöhnen Sie sich jedoch nach ein paar Versuchen. Außerdem können Sie sich die Mausarbeit im Bundestrainer-Modus sogar schenken, dann wird's aber schnell öde. Die Macher haben die 21 Schanzen optisch gut in Szene gesetzt, die 3D-Grafik erlaubt gar Auflösungen bis zu 2.048x1.536 Bildpunkten. Ferner bewegen sich die Springer dank butterweicher und vielseitiger Animationen durchweg realistisch. Kritik gibt's dennoch: Dem schwadronierenden Reporter-Laberhannes dreht man nur zu gern das Mikro ab und ein gewisser Sven Hannawald geriet nahezu unschlagbar. Kleine Mankos, mit denen Sportfans leben können. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

RTL Skispringen **wird mit jeder Neuauflage ein bisschen besser. Diesmal dürfen Sie sich vor allem über eine leicht verbesserte Steuerung und den ausgebauten Karrieremodus freuen. Sportive Zocker schnallen die Sprunglatten an, Hanni- und Martin-Fans tun das sowieso – und das für den fairen Preis von 20 Euro.**



»Tolle Landung von der Numero 4, Sch. Langenmensch!«

RTL SKISPRINGEN 2003

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MByte, 550 MByte Festplatte, Win95	**GENRE:**	Sportspiel
	PREIS:	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	VCC Entertainment
	VERTRIEB:	RTL Playtainment
TEST IN AUSGABE: 1/2003	**INTERNET:**	www.skispringen2003.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: In Mehrspieler-Partien hüpfen Sie gegen die Weltelite. (1Sp./CD)

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

GUT – Weck den DSV-Adler in dir!

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	73%
SOUND	68%
MEHRSPIELER	80%
EINZELSPIELER	78%

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK



TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Anno 1602 Königsedition	WiSim	Sunflowers	78%	€ 10,-
Carcassonne	Strategie	Koch Media	75%	€ 10,-
Civilization 3: Gold Edition	Strategie	Atari	84%	€ 40,-
Deus Ex	Action	Eidos	75%	€ 10,-
F1 2002	Rennspiel	EA Sports	82%	€ 15,-
Fritz 7.0	Denkspiel	Eidos	81%	€ 10,-

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Hitman 2	Action	Eidos	84%	€ 20,-
Neverwinter Nights: Gold Edt.	Rollenspiel	Atari	85%	€ 40,-
Praetorians	Strategie	Eidos	86%	€ 20,-
Rollercoaster Tycoon 2: Gold Edt.	WiSim	Atari	76%	€ 40,-
RTL Skispringen 2003	Sport	VCC	78%	€ 20,-
Soul Reaver 2	Action	Eidos	76%	€ 10,-

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

Meet K8 the first 64-bit



motherboard from Leadtek

Chipset - nForce™3
CPU - the first 64-bit processor

Leadtek Exclusive

XBIOS II Over Clocking System
O.T.S



Best 64-bit Workstation Platform

Powerful features

USB2.0 · ULTRA ATA133 · IEEE1394 · Dual LAN · RAID · DATA Security · SATA · Giga LAN

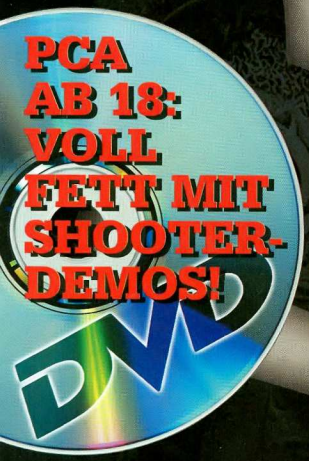
	WinFast K8N	WinFast K8N Pro	WinFast K8NW	WinFast K8NW Pro
CPU Support	Socket 754	Socket 754	Socket 940	Socket 940
Chipset	nForce3 150	nForce3 150	nForce3 Pro 150	nForce3 Pro 150
DIMM Slot Memory Size	3 Up to 2GB(unbuffered)	3 Up to2GB(unbuffered)	4 Up to 8GB(Registered)	4 Up to 8GB(Registered)
Data Security	No	Yes	No	Yes
PCI Slot	5	5	6	6
SPDIF Optical Out	No	No	Yes	Yes
FDD & IDE Round Cable	No	No	Yes	Yes

www.leadtek.com

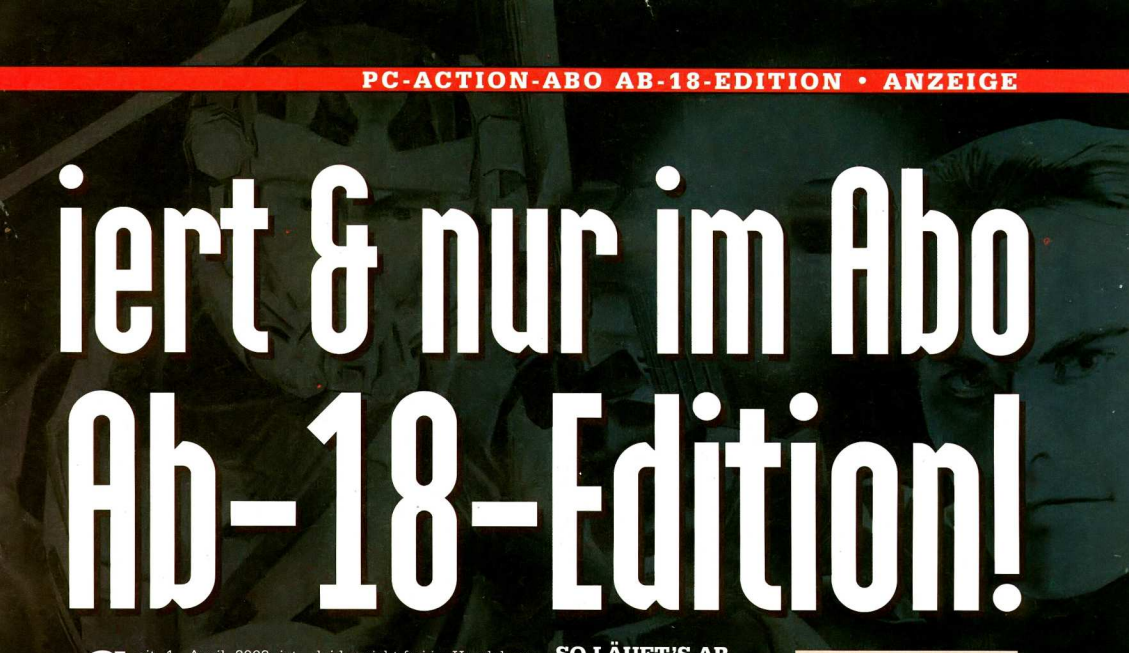
ANZEIGE • PC-ACTION-ABO AB-18-EDITION

Achtung! Unzens Die PC-ACTION-

Jugendschutz ist gut und wichtig. Aber eben nur für Jugendliche. Deshalb gibt's ab sofort die PC-ACTION-Ab-18-Edition. Ungeniert und unzensiert mit Demos, Videos und Trailern zu **ALLEN WICHTIGEN** PC-Spielen auf DVD!



ttp://ab18.pcaction.de +++ http://ab18.pcaction.de +++ http://ab18.pcaction.de +++ http://ab18.pcaction.de +++ http://ab18.pcaction.de ++



iert & nur im Abo Ab-18-Edition!

Seit 1. April 2003 ist das neue Jugendschutzgesetz in Kraft. Dadurch müssen die Leser unserer Kiosk-Ausgabe mit massiven Änderungen rechnen, was die Inhalte unserer Datenträger betrifft. Demos zu Ego-Shootern mit Ab-18-Freigabe auf der PC-ACTION-DVD gehören aus rechtlichen Gründen der Vergangenheit an.

ACTION OHNE ACTION? NIEMALS!

PC ACTION hat sofort reagiert: Jetzt gibt es exklusiv und **NUR** im Abo die PC-ACTION-Ab-18-Edition (darf leider nicht frei im Handel verkauft werden): mit Demos, Videos und Trailern auf DVD. Und das auch zu Games, die von offizieller Stelle als jugendbeeinträchtigend eingestuft wurden. Natürlich mit der entscheidenden Einschränkung: Die Belieferung erfolgt nur an Personen, die geprüftermaßen volljährig sind!

D NO – A & CH GO!

Wichtig: Außerhalb Deutschlands wird im Handel und im Abo automatisch die Ab-18-Edition ausgeliefert. Eine Abo-Umstellung ist also nicht notwendig!

SO LÄUFT'S AB

Sie können das „Ab-18-Abo" neu abschließen oder, wenn Sie bereits PC-ACTION-Abonnent sind, Ihr bestehendes Abo umstellen. Die Abwicklung ist denkbar einfach:

1. Unten stehenden Coupon ausfüllen.
2. Coupon zusammen mit einer gut lesbaren Kopie Ihres gültigen Personalausweises (Vorder- u. Rückseite) oder Reisepasses einschicken, faxen oder mailen an:

PC ACTION Abo-Service
Postfach 11 29
23612 Stockelsdorf
Fax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Die Unterschiede im Überblick

PC ACTION mit DVD Kiosk-Ausgabe:
Demos, Videobeiträge und Trailer nur zu Spielen mit Altersbeschränkung bis maximal USK 16.

PC ACTION mit DVD Ab-18-Abo-Ausgabe:
Demos, Videos, Trailer, Maps, Mods, Tools zu **ALLEN WICHTIGEN** Spielen!

PC ACTION

⇩ ABO UMSTELLEN ⇩

Bitte stellen Sie mein bestehendes PC-ACTION-Abo auf „Ab-18-Edition" (mit DVD) um.

Abopreis und Bezugsdauer bleiben unverändert.

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Meine Adresse, an die auch bisher mein PC-ACTION-Abo geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Datum Unterschrift

Abo-Kunden-Nummer (falls zur Hand)

⇩ PC-ACTION-ABO „AB-18-EDITION" ABSCHLIESSEN ⇩

Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo „Ab-18-Edition" (mit DVD).

(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/Ausgaben)

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Datum Unterschrift

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. 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.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung

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

PA JA 02

SPIELER FORUM



»Paparazzischweine: Flugzeugträger beim Ejakulieren fotografiert.«

Drück auf die Tränen-Düse!

Wischen Sie sich die Freudentränen aus dem Auge: Mit DESERT COMBAT 0.4 gibt die F-14 Tomcat ihr Debüt.

Battlefield 1942 | Der Winter steht vor der Tür. Was gibt es da Schöneres, als im warmen Stübchen zu sitzen und eine Runde *Battlefield 1942* zu zocken? Einen netten Kuschelabend mit der Freundin vielleicht, das war's auch schon. Deshalb haben wir für Sie ein paar feine Maps & Mods auf die DVD gebrannt. Den beliebtesten *Battlefield*-Mod aller Zeiten zum Beispiel. Welcher das ist? Na, *Desert Combat* natürlich. Mitte August führte Csports.net, eine Statistikseite für Online-Games, die Erweiterung auf Platz 3 der „Top-Mod"-Liste. 1.073.663 Spieler daddelten innerhalb eines Monats *Desert Combat*. Nur *Counter-Strike* und *Day of Defeat* waren beliebter. Uns wundert dieses Ergebnis nicht. Denn mit der neuen Version 0.4 ist dem Team rund um Frank Delise ein Knüller gelungen. Apropos Frank Delise. Der Mod-Chef sucht noch Mapper zur Verstärkung. Wenn Sie bei diesem großartigen Projekt mitarbeiten möchten, schicken Sie eine Mail mit Arbeitsproben an iggy@desertcombat.com. Wer weiß, vielleicht gehören Sie schon bald dazu? Was ist neu an *Desert Combat 0.4*? Neben diversen Bugfixes und überarbeiteten Soundeffekten gibt es drei neue Karten (Medina, Basrah, Weapon Bunkers) und sieben Vehikel. Besonders geil ist die F-14B geworden. Mit ihr werden Sie zum König der Lüfte. Ebenfalls nicht von schlechten Eltern: die F-15C und die irakische Mirage. Auf unserer Silberscheibe finden Sie den Patch auf Version 0.4. Ihn bügeln Sie über das alte *Desert Combat 0.39*.

GIB DIE HOFFNUNG NICHT AUF!

Am 26. September landete die erste Beta von *Forgotten Hope* im Internet. Sie können sich nicht vorstellen, wie groß die Freude in der Redaktion war. Allerdings zogen wir nach wenigen Spielminuten lange Gesichter. Verfassungswidrige Symbole prangten an einigen Flugzeugen. „Klasse! Unsere armen Leser", seufzte Kollege Iscitürk. „Jetzt müssen wir ihnen diesen gelungenen Mod vorenthalten." Denkste! Die Kollegen von eXtreme Players konnten den Entwicklern eine gute Kunde entlocken. Und zwar arbeiten die Macher bereits fieberhaft an einer deutschen Version. Möglicherweise ist sie bereits erhältlich, wenn Sie diese Zeilen lesen. Werfen Sie einen Blick auf eXtreme-Players.de oder BattleField-1942.net und Sie wissen Bescheid. Das Interessante an *Forgotten Hope* sind der hohe Realismus und die beiden neuen Armeen Frankreichs und Italiens. Darüber hinaus ist das Add-on für den Einzelspielermodus geeignet.

KARTE GEFÄLLIG?

In der vergangenen Ausgabe haben wir Sie auf zwei grandiose Kartensammlungen des weltberühmten Clans der Doppelnullen heiß gemacht. Hier sind Sie! Das *Desert Combat*-Mappack enthält acht der schönsten und zugleich bekanntesten Levels für die Wüstenerweiterung. Von nicht minderer Qualität ist das dritte *BF 1942*-Mappack. Dessen sechs Karten (bastogne, barbarossa, hagano, downton, go_fish und rentor) sind spielerisch sehr anspruchsvoll und auf vielen Servern anzutreffen. BENJAMIN BEZOLD

Info:
www.battlefield-1942.net
www.extreme-players.de
www.clan00.de

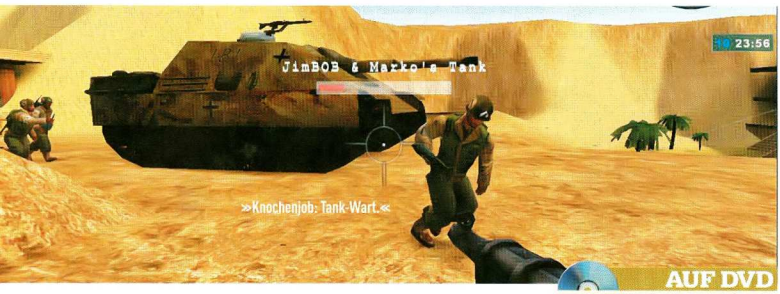
AUF DVD

Mods und Maps: Battlefield 1942
Autor: Diverse
Filenamen:
DesertCombat_0[1].4J_Patch.exe, EoD_Alpha_v0.21_Patch.exe, dc_packv10.exe, bfpack_no3.exe
Voraussetzungen: Battlefield 1942
Pro + Contra:
- **Desert Combat ist genial.**
- **Unsere Kartensammlungen bieten Masse und Klasse.**

Fazit: „Der Winter kann kommen."

Wünsche werden Wüstenrot!

Nachschub ist da! Unser erstes ENEMY TERRITORY MAPPACK garantiert stundenlangen Online-Spaß.



»Knochenjob: Tank-Wart.«

RtCW: Enemy Territory | Langsam, aber sicher tut sich was in der *Enemy Territory*-Szene. Matthias Geistkämper von Planetwolfenstein.de hat ganze Arbeit geleistet und sieben Karten aufgetrieben, die ihresgleichen suchen. Neben River War, Sniperange_et, Rescue the Maiden, Rhineland Bridge und Monte Cassino finden Sie in unserer Sammlung die beliebten Maps Fliegerhorst und Desert Temple 2. Bei der zuletzt genannten schicken wir Sie in die Wüste. Als Alliierter sollen Sie aus einem Tempel Goldbarren stehlen. Doch wie bei den *Indiana Jones*-Filmen kommen Ihnen deutsche Soldaten in die Quere. Ein spannender Kampf um den Schatz entbrennt. Eine ausführliche Beschreibung über die Karten finden Sie in der Readme auf DVD. Ebenfalls sehr spannend geht es bei unseren Finalvideos vom vierten ET-Cup von Planetwolfenstein.de zu. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.planetwolfenstein.de

AUF DVD

Karten, Demos, Patch: RtCW: Enemy Territory

Autor: Diverse

Filenamen: planetwolfenstein.de_et_mappack1.zip, gmpo_vs_gf_final1.zip, ET_Patch_1.02.exe

Voraussetzungen: RtCW: Enemy Territory

Pro + Contra:

- Sieben tolle Karten
- Online-Spaß ohne Ende

Fazit: „Damit bringen Sie die Telefonleitung zum Glühen."

Blitz komm raus!

Der Autobauer mit dem Blitz kann mehr, als biedere Kisten basteln. Flotte Tourenwagen zum Beispiel. In DTM 2002 brettern Sie mit einem solchen über den Asphalt.



»Wir können uns nicht helfen, aber diese Karre sieht irgendwie opelig aus.«

F1 2002 | Die German Sim Mod Foundation (was für ein Name) hat die erste Betaversion ihres *DTM 2002*-Mods für *F1 2002* ins Netz gestellt. Wie der Name erahnen lässt, simuliert die Erweiterung die komplette 2002er-Saison der Deutschen Tourenwagen Masters. Besonders gelungen sind die detailreichen 3D-Modelle und die Fahrphysik. Auf dem A1-Ring und der Rennstrecke von Donnington dürfen Sie mit einem Opel oder AMG-Mercedes ordentlich Gummi geben. Den knapp 100 Megabyte großen Download finden Sie unter http://www.m4driving.sm/download/4353.html. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.gsmf.tk

INHALT

BATTLEFIELD 1942

Desert Combat Seite 154

RTCW: ENEMY TERRITORY SEITE 155

F1 2002 SEITE 155

HALF-LIFE

Kanonball Seite 156

Sven Co-Op Seite 157

SURF DOCH MAL DA RUM SEITE 156

GTA: VICE CITY

Multi Theft Auto Seite 157

WARCRAFT 3: TFT

Hellfire Seite 158

MAFIA

Schneemod Seite 158

JEDI KNIGHT 3

Skin-Tool Seite 158

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an bb@pcaction.de.

GEH INS NETZ!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wollen auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!



Hunde mit Bällen beißen nicht!

Trotzdem versprechen wir Ihnen, dass Sie in KANONBALL keinen einzigen Kläffer zu Gesicht bekommen!

Half-Life | Es gibt ein Spiel, das auf Deutsch übersetzt „Unrealistisches Turnier 2003" heißt. Für dieses Spiel existiert ein Mod namens *Deathball* und dieser hat sich zu einem massiven Hit entwickelt. „Warum gibt es so etwas nicht für *Half-Life*?", haben sich Damian Scott und seine Freunde gedacht. Also haben die Jungs kurzerhand selbst so ein Teil entwickelt. Im Endeffekt ist *Kanonball* aber kein *Deathball*-Klon – nicht mal annähernd. Bis auf die Tatsache, dass in beiden Mods ein Ball ins gegnerische Tor hineinmuss, ist hier alles anders.

GENAU MEIN TYP

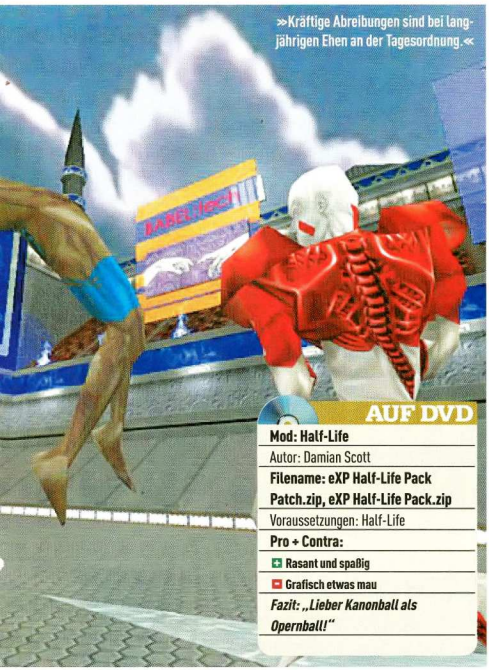
Bei *Kanonball* können Sie zum Beispiel aus verschiedenen Spielertypen wählen. So ist der Ectomorph sehr leicht, extrem schnell und kann sehr weit springen. Dafür ist er nicht so widerstandsfähig und kraftvoll. Der Übermorph ist das Gegenteil. Er hält eine Menge aus, ist kräftig und langsam. Sie steuern Ihren Spieler aus der Ego-Perspektive und müssen den Ball ins gegnerische Tor hämmern. Das Ganze ist durchaus anspruchsvoll. Sie können passen, Hechtrollen vollführen, Pässe per gut getimtem Knopfdruck annehmen, Gegner umrempeln und so weiter. *Kanonball* macht Laune und ist vor allem im Netzwerk unschlagbar. Dass die Optik nicht unbedingt gigantisch ist, überrascht nicht wirklich. Die *Half-Life 1*-Engine ist eben nicht mehr so taufrisch – genau wie unsere Witze! AHMET ISCITÜRK

Info: www.planethalflife.com/kanonball



SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „eXtreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Alles, was mit *Rainbow Six* zu tun hat, wird von Herbert Mrha (Schreibt sich wirklich so!) aufgearbeitet!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt's alles zu dem Thema.
Alles	www.00network.org	Die Doppelnullen widmen sich hier vielen Themen des Lebens. Es gibt eben nicht nur *Counter-Strike* auf der Welt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield 1942	www.panzerfahren.de	Der Name der Seite ist zwar doof, doch dafür ist der Inhalt eine echte Bereicherung für die Datenautobahn!
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Mafia	www.thirdperson.de	Hier gibt es alle News, Files und Tools zu den beliebtesten Third-Person-Titeln. *Splinter Cell*? *Mafia*? *Hitman*? Hier werden Sie fündig!
Half-Life 2	www.Halflife-2.INFO	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.warcraft.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Site zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Alles zum Thema *Half-Life* und *Half-Life 2*. Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insiderinformationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußball-Serie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet diese Seite total spitze!
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH: AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.seriousam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Sehr aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Flight Simulator	www.flugsimulation.com	Große Webseite zu Microsofts *Flight Simulator*-Serie. Hier finden Sie neben News auch neue Flugzeuge und Szenerien.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw.aTn. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch für Sie!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.



AUF DVD

Mod: Half-Life
Autor: Damian Scott
Filename: eXP Half-Life Pack Patch.zip, eXP Half-Life Pack.zip
Voraussetzungen: Half-Life
Pro + Contra:
+ Rasant und spaßig
- Grafisch etwas mau
Fazit: „Lieber Kanonball als Opernball!"



GTA: Vice City | Darauf haben wir alle gewartet. Von nun an sind Sie nicht mehr gezwungen, allein durch die große Stadt zu düsen. Jetzt dürfen menschliche Mitstreiter einsteigen. Zuerst wählen Sie Ihren Spielertyp. Diese unterscheiden sich nicht nur optisch. Der Polizist darf als Einziger eine Schutzweste tragen, der Mexikaner hat von Anfang an die besten Waffen und der Seemann bekommt pro Sekunde automatisch zwei Gesundheits-Punkte dazu. Sie können mit Ihren Mitspielern chatten und es ist sogar möglich, ein Fahrzeug mit anderen zu teilen. Das ist doch mal was! AHMET ISCITÜRK

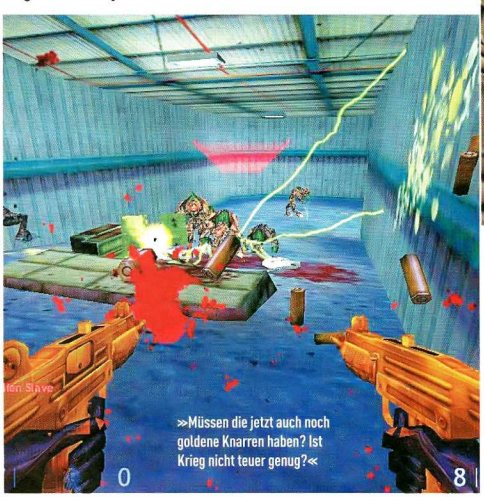
Info: http://mtavc.com

AUF DVD

Patch: GTA Vice City
Autor: Damian Scott
Filename: eXP GTA Pack.zip
Voraussetzungen: GTA Vice City
Pro + Contra:
+ Endlich mit Mehrspieler-Action
- Noch einige Programmfehler
Fazit: „Pflicht für alle GTA-Fans!"

Co-Operation gelungen, Patient tot!

Ja, beim SVEN CO-OP-Mod dürfen Sie den Pixel-Gegnern sogar im Kooperations-Modus das Licht ausblasen.



»Tragischer Zwischenfall: Bei diesem Herrn hat sich der Fallschirm nicht geöffnet.«



Half-Life | Der *Sven Co-Op*-Mod ist in der *HL*-Szene seit langem bekannt und auch öfter in der PC ACTION vorgestellt worden. Das einzig Schlechte an diesem Mod ist der Name. Kinder mit dem Namen Sven sind schließlich ebenfalls gestraft. Hätten die Macher das Ganze nicht Hardcore Jackson Co-Op oder Cool Motherfucker Co-Op nennen können? Wie auch immer: Co-Op-Fans dürften sich freuen, dass Version 3.0 in der Mache ist und in Kürze veröffentlicht wird. Die Verbesserungen sind so mannigfaltig, dass wir mit der Liste locker zwei Seiten füllen könnten. Die neuen Spieler-Typen, die überarbeitete KI und die Einbindung des Osprey-Helis sind nur die Spitze des Eisbergs. AHMET ISCITÜRK

Info: www.svencoop.com

Krieg beim Krieg den Einstieg!

Mit unseren Profitipps gehen Sie bei der Bonuskarte HELLFIRE garantiert als Sieger vom Spielplatz.

WarCraft 3: The Frozen Throne | Blizzard hat seine Kunden lieb. Momentan arbeiten die Rollenspielexperten an einer kostenlosen Ork-Bonuskampagne für *The Frozen Throne*. Voraussichtlich in den nächsten Wochen soll sie ins Internet gestellt werden. Um sich die Wartezeit bis dahin ein wenig zu versüßen, empfehlen wir Ihnen die offizielle Zusatzkarte Hellfire. Sie ist für den 2-gegen-2-Modus ausgelegt. Damit Sie siegreich vom Spielplatz gehen, haben wir Mark Yung Hoon „TheKoenna" Hoffmann vom Clan der Advanced Online Losers um ein paar Profitipps gebeten. In der Kartenmitte finden Sie nicht nur Tavernen für neutrale Helden, sondern auch die stärksten Monster, die wiederum den Goblin-Shop und das Söldnerlager bewachen. Die rot markierten Viecher sind mit Vorsicht zu genießen. Mit ihrem Chaos-Schaden minimieren sie Ihre Armee in kürzester Zeit. Das Hauptaugenmerk bei Hellfire sollten Sie auf die Brücken legen. Ist der Gegner auf der anderen Seite bereits in Stellung gegangen, haben Sie kaum Chancen. Denn nur wenige Einheiten finden auf den Übergängen Platz, wodurch Sie sofort in der Unterzahl wären. Nutzen Sie diesen Punkt zu Ihrem Vorteil aus. Positionieren Sie Ihre Ferneinheiten kreisförmig um den Brückenausgang, unmittelbar davor stellen Sie die Nahkämpfer. Die Karte finden Sie auf der Blizzard-Homepage. Viel Erfolg! BENJAMIN BEZOLD

Info: www.blizzard.de



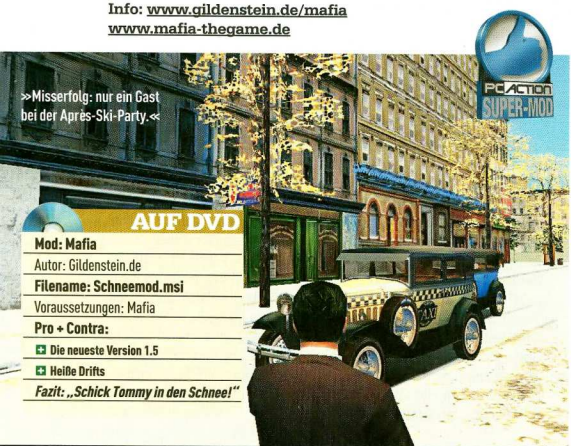
»Nachts zeigt Jürgen Drews sein wahres Ich.«

Ab in den Schnee, Mann!

Schicken Sie Frau Holle in den Ruhestand. Mit dem MAFIA SCHNEEMOD 1.5 lassen Sie in New Heaven die Flocken fallen.

Mafia | Endlich gibt es wieder einen Grund, *Mafia* zu zocken. Dem faszinierenden *SchneeMod* sei Dank. Er verwandelt die Metropole New Heaven in eine idyllische Winterlandschaft. Sämtliche Sounds sind der weißen Pracht angepasst, das verbesserte Fahrmodell der Version 1.5 lässt noch gefährlichere Drifts als im Original zu. Da die ursprüngliche Version der Erweiterung GEMA-pflichtige Musikstücke enthielt, bastelte „Scream" vom *SchneeMod*-Team extra für Sie eine neue Fassung ohne Gedudel. So können Sie sich den rund 140 Megabyte großen Download sparen. Wir wünschen viel Spaß mit dem *SchneeMod 1.5*. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.gildenstein.de/mafia
www.mafia-thegame.de



»Misserfolg: nur ein Gast bei der Après-Ski-Party.«

AUF DVD

Mod: Mafia
Autor: Gildenstein.de
Filename: Schneemod.msi
Voraussetzungen: Mafia
Pro + Contra:
+ Die neueste Version 1.5
+ Heiße Drifts
Fazit: „Schick Tommy in den Schnee!"



»Schlussverkauf im Baumarkt. Der Kampf um die letzten Leuchtstoffröhren hat begonnen.«

Mach doch nicht so ein Gesicht!

Mach ein anderes: Mit dem offiziellen JEDI ACADEMY SKIN-TOOL basteln Sie Ihren eigenen Jedi.

Jedi Knight: Jedi Academy | Sie haben die Standard-Skins aus *Jedi Academy* satt? Dann installieren Sie doch unsere Model-Tools. Mit ihnen basteln Sie im Handumdrehen Ihren ganz persönlichen Charakter. Die englischsprachige Anleitung ist sehr ausführlich und erklärt Schritt für Schritt, wie Sie aus ein paar leeren Flächen beispielsweise eine dralle Blondine zaubern. Toll, was? Sollten Sie übrigens noch Skins von *Jedi Outcast* auf der Platte haben, lassen sich diese im Handumdrehen für den Nachfolger umwandeln. Vielleicht fragen Sie sich jetzt, was mit neuen Karten ist. Wirklich gute gibt es im Moment keine. Schließlich ist ja noch nicht einmal der Leveleditor draußen. Ein inoffizielles Behelfsprogramm zum Erstellen von Karten finden Sie auf www.darth-arth.de/tutorials/jk3_editing.htm. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.lucasfiles.com

AUF DVD

Tool: Jedi Knight: Jedi Academy
Autor: Raven Software
Filename: ja_model_tools.zip
Voraussetzungen: Jedi Academy
Pro + Contra:
+ Eigene Skins basteln
– Anleitung nur auf Englisch
Fazit: „Damit heben Sie sich von der Masse ab."

Ein echtes Abo-Brett

Wenn Sie jetzt PC ACTION abonnieren, erhalten Sie als kostenloses Dankeschön ein bedrucktes Speedpad der Firma Compad (www.speed-pad.de, www.clanpad.de).



Profispieler wissen es längst: Mit einem guten Mousepad gleitet die Maus leichter und arbeitet genauer. Ehemals für Kugelmäuse erfunden, sind Mousepads mittlerweile auch unter optischen Mäusen Pflicht – die nützlichen Hartplastikbretter verringern den Reibungswiderstand der Maus und lassen die optischen Schreibtischnager dank spezieller Reflektionseigenschaften noch präziser arbeiten.

Wenn Sie PC ACTION abonnieren, erhalten Sie ein ganz spezielles Profi-Mousepad: Das Transclear-Speedpad von Compad ist eine extrem flache und formstabile Polymerplatte mit einer robusten und kratzbeständigen Beschichtung. Spezielle, versenkte Silikonnoppen auf der Rückseite des Speedpads sorgen dafür, dass dieses sehr flach und absolut rutschfest ist.

Der absolute Clou: Das Speedpad wurde eigens für PC-ACTION-Fans mit dem konkret-krassen Äktschn-Män-Motiv bedruckt. Besonders hervorzuheben: Der Aufdruck wird von hinten auf das Pad aufgetragen – dadurch nutzt sich der Aufdruck niemals ab und die exzellenten Gleit- und Reflexionseigenschaften des Speedpads bleiben voll erhalten.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

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

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1123, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906710. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825211

☐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 61,20/ 12 Ausgaben)

☐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
ACHTUNG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 61,20/ 12 Ausgaben

☐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 61,20/12 Ausgaben)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

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. 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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

PC ACTION SPEEDPAD (Art.-Nr. 002351)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

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

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

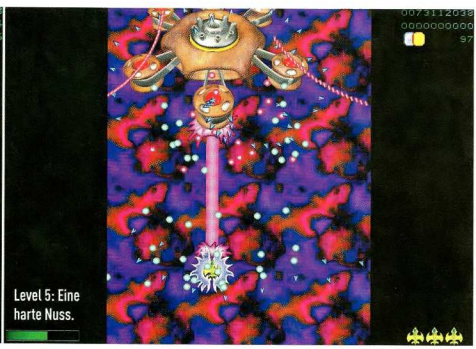
Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

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

PA_AB_03





Blood Rain

Der 2D-Weltraum-Shooter *Blood Rain* schaltet die Triebwerke von der ersten Sekunde an auf Maximum. Fünf Levels brachialer Punktejagd stehen Ihnen bevor – natürlich jeweils mit dickem Obermotz. Selbst auf „Leicht" fliegen Ihnen mehr Kugeln um die Ohren als in allen *Matrix*-Filmen zusammen. Die Trefferzone Ihres Raumschiffs ist daher winzige 4x4 Pixel groß, so dass Sie auch durch die Maschen des dichtesten Kugelteppichs schlüpfen können. Zumindest theoretisch. Doch dicht heran müssen Sie, denn Ihre Sekundärwaffe lädt sich nur auf, wenn Sie die feindlichen Schüsse mit Ihren Flügeln streifen. Und ohne Sekundärwaffen-Einsatz gibt's keine goldenen Bonus-Medaillen. Dass der Kölner Manuel Stahl *Blood Rain* mit Blitzbasic programmierte, merkt man allenfalls an der primitiven Grafik. Der Soundtrack und die Spielbarkeit hingegen blasen die Konkurrenz gegen die Wand.

JOACHIM HESSE

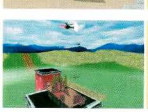
Info: www.bloodrain.net

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

Durchdachte Gratis-Shooter sind selten. *Blood Rain* ist so einer. Wer sich als Gelegenheitsspieler überfordert fühlt, darf sich mit „F12" unverwundbar machen und alle Levels ansehen. Ein klasse Spiel!

	Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
	**BALLERBURG** Strategie 9,7 MByte (Spiel auf DVD)	Ein Berg trennt zwei befeindete Burgen, die sich mit Geschützen beschießen. Achten Sie auf Wind und Feuerkraft und kaufen Sie zwischendurch neue Waffen und Munition. Wer den König trifft, gewinnt.	Der gleichnamige *ST*-Klassiker oder *Worms*	www.heavymentalsoft.de.vu Die Idee ist simpel. Genau wie die Grafik. Spaß bringt das Spiel trotzdem jede Menge! Feuer frei!
	**BOMBER REVOLUTION** Action 3,1 MByte (Spiel auf DVD)	Es gilt, Ihre Kontrahenten mit Ihrem Männchen aus dem Spiel zu bomben. 160 Levels, einen Level-Editor und Spaß für bis zu vier Spieler an einem PC oder im Netzwerk bietet der Action-Titel.	*Bomberman*, der Party-Hit schlechthin	www.bomber-revolution.de.vu Der *Bomberman*-Klon von Helmut Buhler aus Bielefeld fängt den Spielspaß des Originals gut ein.
	**KOPS** Action 3,2 MByte (Spiel auf DVD)	*KOPS* ist ein Actionspiel für bis zu vier Personen. Sie steuern Ihr Raumschiff aus der Seitenperspektive, indem Sie Schub geben und es mit den Pfeiltasten lenken. Ziel ist es, Ihre Gegner abzuschießen.	Schwerkraft-Klassiker *Space Taxi* mit Waffen	http://jet.ro/kops Früher mussten sie sich registrieren, jetzt bekommen Sie es umsonst. Ein gelungenes Duellspiel.
	**STAIR DISMOUNT** Strategie 2,1 MByte (Spiel auf DVD)	Sie schubsen einen Crashtest-Dummy die Treppe runter. Je mehr Blessuren er sich zuzieht, desto mehr Punkte bekommen Sie. Welcher Winkel ist der beste für möglichst viele Brüche?	Dieter Bohlen in einem Wunschtraum von Thomas Anders	http://jet.ro/dismount Nicht nur für Sado-Fans ein gelungenes Spiel. Und die besten Punktzahlen dürfen Sie sogar online verewigen.
	**STARSHIFT** Action 1,3 MByte (Spiel auf DVD)	Mit Ihrem Raumschiff gabeln Sie Passagiere auf und befördern Sie an deren gewünschtes Ziel. Ganz anders der Mehrspielermodus: Hier ballern Sie auf maximal drei menschliche Gegner.	*Crazy Taxi* im Weltall und in 2D	http://jet.ro Alt, aber gar nicht übel. Besonders im kampflastigen Mehrspielermodus glüht die Tastatur.
	**TRUCK DISMOUNT** Strategie 2,1 MByte (Spiel auf DVD)	In *Truck Dismount* müssen Sie Ihren fahrbaren Untersatz zerstören – und zwar möglichst spektakulär. Vor dem Start legen Sie Rampen auf die Piste und positionieren Ihren Wagen.	Wie Verkehrsminister Stolpe beim Probelauf des Lkw-Maut-Systems	http://jet.ro/dismount *Truck Dismount* macht genauso viel Spaß wie der Vorgänger *Stair Dismount*. Hervorragend!
	**WARHEAD** Action 9,6 MByte (Spiel auf DVD)	„Das einzige Ziel ist es, alles zu zerstören, was sich bewegt." Entweder fliegen Sie einen Hubschrauber und ballern zehn Levels lang auf Bodenziele oder Sie besteigen ein Flak-Geschütz.	Eine Mixtur aus *Moorhuhn* und *Heli Heroes*	www.staddl.de.vu Nach *Fun Skeet* und *Fun Racing* das dritte Spiel von Stefan Stattelmann. Und sie werden immer besser ...

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

Danke



10 Jahre VIVA/
10 Jahre Clips
Montag 21:00–22:00 Uhr
Samstag 10:00–11:00 Uhr

10 Jahre VIVA
Mittwoch 19:30–20:00 Uhr

10 Jahre Clips
Sonntag 19:00–20:00 Uhr

VIVA liebt Dich. www.viva.tv / AOL-Keyword: VIVA

Fast and Furious

Holen Sie sich jetzt den superschnellen Internetzugang Q-DSL home von QSC.
Als fettes Dankeschön gibt´s ein Jahr PC Action kostenlos im Abo!

Exklusiv für PC ACTION-Leser
reduzierter Aktivierungspreis:
nur noch € 59,- statt € 159,-!



Sie wollen eine DSL-Flatrate mit optimalem Preis-Leistungsverhältnis? Sie möchten eine schnelle Datenübertragung und den schnellen Download mehrerer Dateien gleichzeitig? Sie wollen High-Performance-Online-Gaming? Dann entscheiden Sie sich noch heute für den superschnellen DSL-Anschluss von QSC (Leistungsvariante Q-DSL home) und Sie erhalten als Dankeschön PC Action ein ganzes Jahr lang KOSTENLOS im Abo! Weitere Informationen und das Bestellformular finden Sie unter:
www.pcaction.de/qdsl.

Q-DSL home



Einfach online bestellen:

www.pcaction.de/qdsl

SPIELE TIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

XIII	164
Age of Wonders: Shadow Magic	166
Elite Force 2	165
Fluch der Karibik	166
Freedom Fighters	165
Gothic 2: Die Nacht des Raben	166
GTA: Vice City	166
Homeworld 2	165
Jedi Knight 3: Jedi Academy	165
Lionheart	166
Medal of Honor: Breakthrough	164
No Man's Land	165
Sim City 4: Rush Hour	166
Tony Hawk's Pro Skater 4	166
World Racing	165

SPIELETIPPS

XIII	167
Komplettlösung	
C&C Generäle: Die Stunde Null	171
Komplettlösung	
Medal of Honor: Breakthrough	181
Komplettlösung	
Commandos 3	185
Profi-Tipps	

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 kniffligen 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.

FAX-ABRUF

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

FAX-DURCHWAHL: 0190-829067-XXX

TITEL	SEITEN-UMFANG	NUMMER
Battlefield 1942: Secret W.	6	008
Die Sims: Megastar, Allg.	2	009
Fluch der Karibik, Kompl.	4	007
Freelancer, Komplettlösung	8	024
Gothic 2, Kompl. Teil 1	6	021
Gothic 2, Kompl. Teil 2	6	022
Gothic 2: Die Nacht des Raben, KL	4	027
GTA Vice City Monsterstunts	2	013
GTA Vice City Special	8	005
GTA Vice City, Kompl.	12	006
I.G.I. 2: Covert Strike, Kompl.	6	001
Indiana Jones 6, Kompl.	6	004
Jedi Knight: Jedi Academy, KL	8	003
Mafia, Komplettlösung	8	012
Morrowind, Allgemeine Tipps	2	014
NWN: Der Schatten von Undernzit	4	011
Rainbow Six 3: Raven Shield, Allg.	4	029
Sim City 4, Allgemeine Tipps	2	023
Splinter Cell, Komplettlösung	16	028
Star Trek: Elite Force 2, Kompl.	6	002
Star Wars Galaxies, Allg.	4	016
Tomb Raider: Angel of Darkness	8	026
Tron 2.0, Profi-Tipps	4	017
Vietcong	4	015
Warcraft 3, Kompl. Teil 1	8	019
Warcraft 3, Kompl. Teil 2	4	020
Warcraft 3, Techtree	2	018
Warcraft 3: The Frozen Throne	6	025
Yager, Komplettlösung	4	010

Hilf mir mal kurz!



XIII

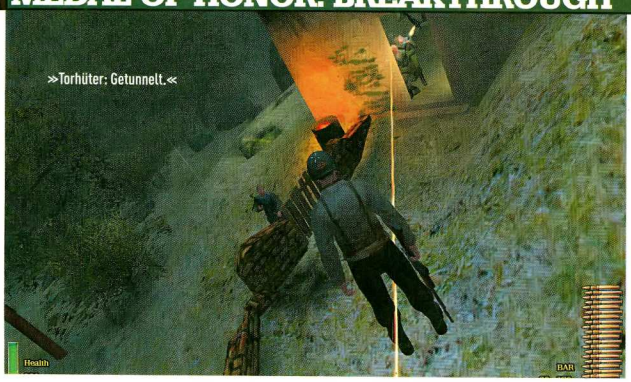
Erstellen Sie eine Verknüpfung mit dem Spiel. Rechtsklicken Sie darauf, wählen Sie „Eigenschaften" und schreiben Sie hinter die Zeile **„Ziel" „-console -bemymonkey"**. Öffnen Sie die Datei **„DefUser.ini"** im Spielverzeichnis **„\System"** und fügen Sie die Zeile

F2=Console

hinzu. Im Spiel öffnen Sie die Konsole mit der **„F2"**-Taste. Achtung: Die Konsole ist nicht zu sehen! Geben Sie einen der Cheats ein. Bestätigen Sie mit **„Enter"**, die Konsole schließt sich automatisch.

Cheat	Wirkung
God	Unverwundbarkeit
Loaded	Volle Munition
AllAmmo	999 Schuss für jede Waffe
Ghost	Durch Wände gehen
Walk	Normal gehen
Fly	Flugmodus
SetJumpZ x	Sprunghöhe auf x setzen
SloMo x	Zeitlupe; bei x > 1 Zeitraffer
Suicide	Selbstmord
ViewSelf	Normale Spielansicht
BehindView 1/0	Verfolgerperspektive ein/aus
FreeCamera 1/0	Freie Kamera ein/aus
Setcameradist x	Entfernung der Kamera auf x setzen
Invisible 1/0	Unsichtbarkeit ein/aus
Quit	Spiel verlassen

MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH



Erstellen Sie eine Verknüpfung mit dem Spiel. Rechtsklicken Sie darauf, wählen Sie **„Eigenschaften"** und schreiben Sie hinter die Zeile **„Ziel" „+set thereisnomonkey 1 +set ui console 1 +set cheats 1"**. Im Spiel öffnen Sie die Konsole mit der „ ^ "-Zirkumflex-Taste und geben die Cheats ein. Sollten die Befehle nicht funktionieren, beginnen Sie zuerst eine komplett neue Kampagne und laden danach Ihren letzten Speicherpunkt.

Cheat	Wirkung
dog	Unverwundbarkeit
fullheal	Volle Gesundheit
wuss	Alle Waffen und sämtliche Munitionsarten
noclip	Durch Wände gehen
cg_3rd_person	Verfolgerperspektive
listinventory	Inventar auflisten
tele x y z	Zu den Koordinaten x y z teleportieren
coord	Aktuelle Koordinaten anzeigen
map x	Zur Karte x springen
maplist	Karten auflisten
restart	Level neu starten
Set health x	Gesundheit auf x setzen
Kill	Suizid
sv_walkspeedmult x	Schleichmultiplikator ändern, bei höheren Werten als 1 werden Sie schneller.
set sv_gravity	Schwerkraft ändern

Geben Sie in die Konsole den Befehl **„giveweapon weapons/x.tik"** ein. Für **„x"** setzen Sie die gewünschte Waffe aus der Liste ein.

- colt45
- p38
- Webley_Revolver
- silencedpistol
- Nagant_Revolver
- shotgun
- bazooka
- panzerschreck
- bar
- mp44
- ppsh_smg
- thompsonsmg
- mp40
- sten
- springfield
- m1_garand
- kar98
- kar98_mortar
- DeLisle
- Enfield
- Mosin_Nagant_Rifle
- svt_rifle
- kar98sniper
- G43
- IT_W_Beretta
- IT_W_Bomba
- IT_W_BombaBreda
- IT_W_Carcano
- IT_W_Moschetto
- m2frag_grenade
- steilhandgranate
- Mills_grenade
- Nebelhandgranate
- M18_smoke_grenade
- RDG-1_Smoke_Grenade
- Russian_F1_Grenade
- Uk_W_L42A1
- Uk_W_Piat

FREEDOM FIGHTERS

Während Sie spielen, tippen Sie die Befehle ein:

Cheat	Wirkung
ioigod	Unverwundbarkeit
ioiblind	Unsichtbarkeit
ioicharisma	Maximales Charisma
ioiammo	Unendlich Munition
ioifastmo	Spielgeschwindigkeit erhöhen
ioislowmo	Spielgeschwindigkeit verlangsamen
ioirifle	Maschinenpistole
ioishotgun	Schrotflinte
ioirocket	Raketenwerfer
ioihgun	Maschinengewehr
ioisniper	Scharfschützengewehr

KONSOLENCHEATS:

Editieren Sie die Datei **„freedom.ini"** im Spielverzeichnis und fügen Sie die Zeile **„Enableconsole 1"** hinzu.
Mit der **„^"-Zirkumflex-Taste** öffnen Sie im Spiel die Konsole und geben ein:



Cheat	Wirkung
giveall	Alle Gegenstände
giveneeded	Gesamte für diesen Level benötigte Ausrüstung
god 1/0	Unverwundbarkeit ein/aus
infammo	Unendlich Munition
invisible 1/0	Unsichtbarkeit ein/aus
reload	Level neu starten
blockfire 1/0	Jegliche Schüsse unterdrücken an/aus.

HOMEWORLD 2

Alle Missionen freischalten:
Öffnen Sie die Datei **„playercfg.lua"** mit einem Editor. Sie finden die Datei im Ordner **„homeworld2/bin/profiles/profile1"**. Suchen Sie die Programmzeile **„maxmission=x"** und ändern Sie den **X-Wert** auf **15**. Jetzt stehen Ihnen sämtliche Missionen frei zur Wahl.

Achtung:
Da Sie eine Spieldatei ändern, empfehlen wir, vorher eine Kopie zu erstellen!

WORLD RACING



Geben Sie die Cheats als Fahrernamen im Einzelspielermodus ein, um die gewünschte Wirkung zu erzielen.

Cheat	Wirkung
Allucanget	Status 10
Goodzpeed	Status 9
Jiu-Jitsu	Status 8
McRace	Status 7
No hat!	Status 6
Halbzeit	Status 5
Taxidriver	Status 4
N.I.C.E. 2	Status 3
Huibuh	Status 2
Top 10	Status 1

NO MAN'S LAND

Öffnen Sie während des Spielens die Eingabezeile mit der Eingabetaste. Geben Sie die Cheats ein, um die entsprechende Wirkung zu erzielen.

Cheat	Wirkung
angelpass	Mission gewinnen
wheelofmayhem	Mission verlieren
wickedwango	10.000 Einheiten Gold, Holz und Nahrung
rainbowring	Karte aufdecken
goldenmonkey	1.000 Gold
backwardsbonus	1.000 Holz
hoppingbonus	1.000 Nahrung
bloodmode	Blut-Modus



KURZ & KNACKIG

WORLD RACING

Bei diesem Rennspiel ist es möglich, die Karten komplett abzufahren. Lediglich die Berggipfel sind unpassierbar. Hier ein Trick, wie Sie dennoch zum Gipfelstürmer geraten: Mit der „V-Taste" können Sie die Map mit der Maus frei bewegen und zoomen. Positionieren Sie die Karte so, dass Sie direkt auf das gewünschte Ziel (Hausdach, Gipfel, und so weiter) sehen. Jetzt drücken Sie die Taste für „Zurücksetzen" und schon befindet sich Ihr Wagen an der entsprechenden Stelle. KAI DRACHSDORF

ELITE FORCE 2

In Mission 9 gibt es ein lustiges Easteregg: Beim ersten Abschnitt „Klingonenbasis 1a" sitzen in der Bar drei Söldner an einem Tisch. Lauschen Sie diesem Gespräch eine Weile, Sie werden Zeuge eines witzigen Dialoges, der sehr stark an das erste Gespräch zwischen Luke Skywalker, Ben Kenobi und Hans Solo in der Bar auf Tatooine erinnert. JONAS REIMERS

JEDI KNIGHT 3: JEDI ACADEMY

Man kann den Rancor sehr wohl erledigen – und das, ohne dabei Schaden zu nehmen! Während Sie rückwärts vor dem Monster weglaufen, polieren Sie das Ungetüm mit dem fliegenden Schwert (Stufe 2 müssten Sie zu diesem Zeitpunkt bereits erreicht haben). Wenn es brenzlig wird, benutzen Sie die Macht „Geschwindigkeit" und rennen weg, bis sich Ihre Macht wieder gefüllt hat. Jetzt hauen Sie dem Vieh den Lichtsäbel erneut um die hässlichen Ohren. Nach einiger Zeit sieht der Rancor aus, als hätte er auf einem Grill gepennt und gibt auf. Fies: Nach einer Weile taucht das Ungetüm durch ein Skript erneut auf. BERND OSWALD

WORLD RACING

[1] Der Gegner fährt nur auf der Ideallinie und lenkt in engen Kurven besonders schlecht ein. Ein Ausbremsen und ein leichter Drift vor steilen Kurven sind die einfachsten Methoden, die Gegner reihenweise zu überholen.

[2] Obwohl der eingeblendete Richtungspfeil vor zu hoher Geschwindigkeit in der nächsten Kurve warnt, lassen sich viele Kurven mit mehr Tempo und den entsprechenden Drifts auch im roten Bereich durchfahren. Dies setzt natürlich die richtige Nutzung des Gaspedals oder der Handbremse voraus. Seltsamerweise ist dieses Verhalten den Computer-Gegnern völlig fremd. JENS MEICHSNER

KURZ & KNACKIG

GTA: VICE CITY



Auf einem Motorrad können Sie viel einfacher einen Laden ausrauben als zu Fuß. Fahren Sie in den Laden und schauen Sie zur Seite. Tommy richtet seine Waffe auf den Verkäufer. Sobald Sie genug Geld haben, können Sie ohne Probleme flüchten.

THOMAS TENDYCK

LIONHEART

Wenn Sie eine Schatztruhe finden, speichern Sie. Sollte sich in der Truhe nicht der gewünschte Gegenstand befinden, laden Sie den eben erstellten Spielstand und versuchen Ihr Glück erneut. Jedes Mal, wenn Sie die Kiste öffnen, finden Sie einen anderen Gegenstand. Diesen Vorgang wiederholen Sie so lange, bis Sie das gewünschte Utensil finden.

RICHARD TREMMEL

GOTHIC II: DIE NACHT DES RABEN

Um unendlich viele Erfahrungspunkte einzuheimsen, müssen Sie in der Mine des Banditenlagers dem Buddlersklaven Pardos helfen. Danach sprechen Sie Telbor darauf an, der im Nebengang arbeitet. Er rückt jedes Mal 100 Erfahrungspunkte raus.

STEFAN DORNBRACH

FLUCH DER KARIBIK

Sie sollten auf jeder Insel in der Taverne ein Zimmer nehmen. Hier findet man meistens Gegenstände, die viel mehr Geld einbringen als das Zimmer gekostet hat.

BERND HERRMANN

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Sobald man sich im Karriere-Modus die drei Skater kaufen kann, sollten Sie sich Jango Fett zulegen. Mit seinem Spezialtrick „Jango Jump Jet" kommen sie hoch hinaus und sogar die 1.500.000 Punkte im Jahrmarkt und in Chicago sind mithilfe dieses Spezialtricks kein Problem mehr.

RUBEN TREIBER

SIM CITY 4: RUSH HOUR



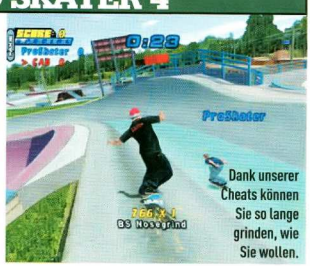
Öffnen Sie die Konsole, indem Sie die **STRG**- und die **X-Taste** gleichzeitig drücken. Jetzt tippen Sie die angegebenen Codes ein:

Cheat	Wirkung
Fightthepower	Gebäude benötigen keinen Strom
Howdryiam	Gebäude benötigen kein Wasser
Whattimeizit (hh:mm)	Uhrzeit ändern
Whererufrom (name)	Städtenamen ändern
Hellomynameis (name)	Name ändern
You don't deserve it	Alle Boni freischalten
Weaknesspays	1.000 zusätzliche Simoleons
Recorder	Rekorder anschalten
Dollyllama	Die Berater werden in Lamas verwandelt
Fps	Bilder pro Sekunde anzeigen

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Im Optionsmenü finden Sie den Unterpunkt „Cheats". Hier geben Sie folgende Codes ein (es können mehrere Cheats auf einmal aktiviert werden):

Cheat	Wirkung
I'MYELLOW	Spezialleiste ist immer gefüllt
FREEWHEELIE	Perfekte Manuals
BELIKEERIC	Perfekte Rails
FBIAGENT	Matrix-Modus
MOON$HOT	Weniger Gravitation
WATCH_ME_EXPLODE	Freie Levelwahl



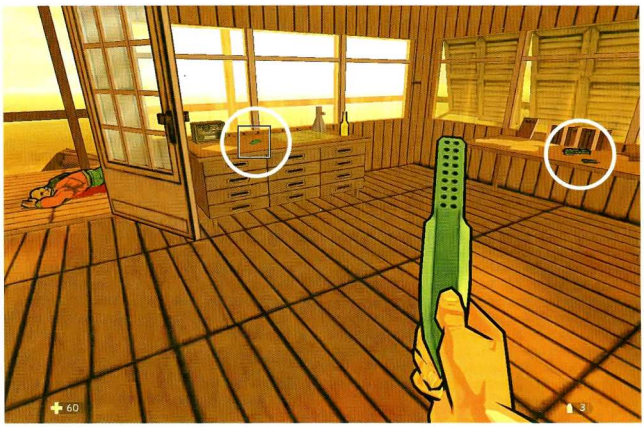
AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC

Aktivieren Sie den Cheatmodus, indem Sie die Tasten **„Strg"**, **„Shift"** und **„S"** gleichzeitig drücken. Alternativ funktioniert die Kombination **„Strg/Shift/C"**. Bei korrekter Eingabe wird der Cheat durch ein akustisches Signal betätigt.

Cheat	Wirkung
Win	Level gewonnen
Lose	Level verloren
Gold	Sie erhalten 1.000 Gold
Mana	Sie erhalten 1.000 Mana
Fog	Nebel des Krieges ausschalten
Explore	Gesamte Karte erforschen
Research	Alle Zaubersprüche erforschen
Towns	Städte zeigen
Spells	Zaubern ohne Manaverbrauch
Freemove	Einheiten können sich frei bewegen
Upgradehero	Held steigt einen Level auf
Emergehero	Held herbeirufen
Instantprod	Einheit wird sofort hergestellt
Instantres	Upgrade wird sofort fertig gestellt
Cityspy	Feindliche Städte ausspionieren

XIII

Unsere Komplettlösung begleitet Sie auf der Suche nach der wahren Identität von XIII. Schwierige Abschnitte und Endgegner stellen für Sie, dank unserer Tipps, kein Problem dar. Selbstverständlich weisen wir Sie auf versteckte Waffenkammern und Munitionslager hin.



Bevor Sie die Flucht antreten, durchsuchen Sie das Haus der Rettungsschwimmer. Auf den Tischen finden Sie einen Schlüssel für die Vordertür sowie eine Pistole samt Munition. Plündern Sie den Arzneimittelschrank.

Strand

Direkt vor der Tür steht einer der Kerle mit einem MG – ziehen Sie sich deshalb zunächst in den hinteren Raum des Hauses zurück. Schnappen Sie sich die Waffen, die Munition und den Schlüssel. Achten Sie auf den Angreifer, der zur Hintertür hereinkommt. Beim Auto laufen Sie hinter die Hütten, wo Sie dem Gangster den Wagenschlüssel abnehmen.

Bank

Begeben Sie sich nach links zum ersten Schalter und folgen Sie dem Bankangestellten zum Tresorraum. Dort schnappen Sie sich den Koffer aus Ihrem Schließfach. Nach dem kurzen Flashback gehen Sie vor der Explosion in Deckung und steigen danach durch das Loch in der Wand. Schleichen Sie hinter den Wachmann und schicken Sie ihn mit einem Handkantenschlag ins Reich der Träume. Arbeiten Sie sich zum Büro des Direktors vor. Auf der anderen Seite des Büros finden Sie die Bibliothek. Hier gehen Sie auf der rechten Seite an der Wand entlang, bis Sie einen kleinen Tisch erreichen. Über diesem Tisch liegt ein Lüftungsschacht, durch den Sie in den nächsten Abschnitt gelangen. Jetzt nehmen Sie die Frau als Geisel. Packen Sie die Magnetkarte ein, die Sie auf dem Tisch entdecken, öffnen Sie die Tür und gehen Sie nach rechts zum Aufzug. Verschonen Sie die Sicherheitsleute und sparen Sie sich die Munition für die Gangster, die das Gebäude stürmen. Verlassen Sie diesen Bereich durch die Tür beim Treppenhaus. Über die Feuerleiter geht's nach unten.

FBI-Gebäude

Verlassen Sie den Raum und schleichen Sie nach rechts. Den Stuhl nehmen Sie in die Hand und schlagen das Gitter des Schachts ein. Nachdem Sie das zweite Gitter zertrümmert haben, rennen Sie schleunigst zur Tür, um den Agenten, der soeben den Raum betritt, unschädlich zu machen. Der zweite Agent leistet keinen Widerstand. Am Ende des Gangs öffnen Sie die kleine Tür, erledigen den Wächter und zerstören die Kisten, die vor dem Schacht stehen. Sie haben jetzt die Wahl, entweder in den nächsten Lüftungsschacht zu kriechen oder gegen die Söldner zu kämpfen. Über beide Wege gelangen Sie auf das Dach, wo Sie von der mysteriösen Frau erwartet werden.

Major Jones

Nach der Unterhaltung geht's aufs Dach. Sobald Sie beschossen werden, ziehen Sie sich hinter das kleine Häuschen zurück und nehmen das Gewehr entgegen. Nachdem Sie die Gefahr gebannt haben, seilen Sie sich ab und sichern die Gegend. Die Feuerleiter führt Sie nach oben. Folgen Sie weiterhin Major Jones. Nachdem in der Zwischensequenz die Wand gesprengt wurde, stürmen Sie nach draußen und erledigen die Angreifer. Achten Sie auf den Söldner, der mit einer Bazooka bewaffnet ist. Im Gebäude auf der rechten Seite finden Sie die Schalttafel für das Sicherheitssystem, die Sie mit einem kräftigen Schlag zertrümmern. Nach dem Kampf steigen Sie in den Hubschrauber.

Emerald Base – Brücke

Folgen Sie dem Pfad und erledigen Sie die Wachen am Eingang. In dem Pförtnerhaus finden Sie gleich zwei Medipacks. Weiter geht's über die breite Straße. Beim großen Haus folgen Sie dem Kampflärm und säubern die Halle. Auf der oberen Ebene stellen Sie die Stromversorgung wieder her, indem Sie den Schalter betätigen. Fahren Sie nun die Brücke aus und rennen Sie zur anderen Seite. Nachdem Sie alle Wachen beseitigt haben, klettern Sie über die Kisten auf das große Haus. Mit dem Haken ziehen Sie sich nach oben und infiltrieren die Basis durch den Lüftungsschacht.

Emerald Base – Dach

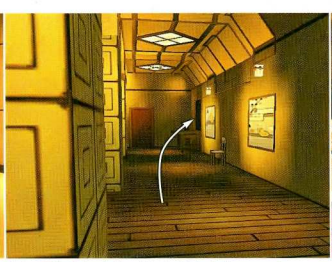
Schleichen Sie zunächst in das Kistenlabyrinth auf der linken Seite. Außerhalb der Baracke finden Sie zwei Gegner, die Sie am besten mit dem Sturmgewehr ausschalten. Die Kerle in der Baracke stellen Sie mit der Shotgun ruhig. Hier befindet sich auch der erste Stromkasten. Beachten Sie, dass es nicht damit getan ist, das Gitter zu zerstören – die Konstruktion selbst muss auch demoliert werden. Beim großen Tor finden Sie ein kleines Häuschen, in dem Sie den zweiten Stromkasten entdecken. Kehren Sie jetzt zum Startpunkt zurück. Laufen Sie an der Wand entlang und knacken Sie das Türschloss. Auf der anderen Seite nehmen Sie die Armbrust in die Hand und schleichen nach links. Rücken Sie allerdings nicht zu weit vor und warten Sie ab, bis die Soldaten erscheinen. Jetzt können Sie einen nach dem anderen per Schuss in die Pixelbirne unschädlich machen. Durchsuchen Sie die einzelnen Baracken. In der hintersten Soldatenunterkunft erledigen Sie die zwei Wachposten und zerstören Schalttafel Nummer 3. Außen steht eine kleine Zelle, in der die letzte Tafel versteckt ist. Vom großen Tor aus gehen Sie nach rechts und öffnen die Tür. Oberhalb der Leiter wartet ein letzter Gegner auf Sie. Seilen Sie sich zur Plattform ab und kriechen Sie durch den Schacht.

Carringtons Zelle

Nach der Unterhaltung betreten Sie den Raum. Öffnen Sie die Tür und locken Sie die Gegner mit ein paar Schüssen an. Zahlreiche Wachen stürmen herbei und versuchen, Ihnen das



Ihr Schließfach befindet sich in der hintersten Reihe des Tresorraums. Gehen Sie vor der Explosion in Deckung.



In der Bibliothek erledigen Sie das Sicherheitspersonal. Verlassen Sie den Abschnitt durch den Lüftungsschacht.



Mit der Geisel als Schutzschild gelingt es Ihnen, den Aufzug zu erreichen. Wenden Sie sich nicht von den Wachleuten ab.

Lebenslicht auszupusten. Nach dem Gefecht fahren Sie mit dem Aufzug ins nächste Stockwerk. Halten Sie sich so lange links, bis Sie den nächsten Aufzug erreichen. Daneben erklimmen Sie den Kistenstapel und klettern durch die Luke. Am oberen Ende der Leiter geht's zum nächsten Gitter weiter. Machen Sie den Enterhaken bereit und seilen Sie sich ab, sobald der Durchgang frei ist. Unten kümmern Sie sich um die beiden Soldaten und eilen durch die kleine Tür. Stecken Sie die Magnetkarte ein und verlassen Sie den großen Raum durch die Doppeltür. Schlagen Sie sich auf die andere Seite des Korridors durch und öffnen Sie das Tor. Jetzt folgen Sie dem Verlauf der Gänge, bis Sie die kleine Rumpelkammer erreichen. Über die Kisten klettern Sie zum Lüftungsschacht. Der Weg nach rechts ist lang und endet in einer Sackgasse – allerdings werden Sie für diese Kriechaktion mit einem Medipack und einem Helm belohnt. Befreien Sie Carrington und helfen Sie ihm bei der Flucht. Wenn Sie rechts abgebogen sind und sich der Weg erneut teilt, entscheiden Sie sich für die linke Abzweigung.

Cable Car Station

Erledigen Sie die Gegner außerhalb und innerhalb des Komplexes. In der Eingangshalle der Seilbahnstation laufen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Hinter einer weiteren Tür finden Sie den Soldaten, der die Schlüsselkarte bei sich trägt. Mit dieser Magnetkarte verlassen Sie das Gebäude und laufen zu dem kleinen Haus. Im Inneren finden Sie die fehlende Sicherung. Verlassen Sie den Raum und bleiben Sie dicht beim General. Nachdem Sie die drei Feinde ruhig gestellt haben, gehen Sie in den Raum zurück, in dem Sie dem Soldaten die Karte abgenommen haben. Dort setzen Sie die letzte Sicherung ein. Begeben Sie sich jetzt in den gegenüberliegenden Teil der Station und steigen Sie die Stufen hinauf. In dem kleinen Kontrollhäuschen legen Sie den Schalter um und eilen zur Seilbahn.

Cable Car

Erledigen Sie die drei Soldaten mit dem Distanzgewehr und klettern Sie anschließend auf das Dach der Gondel. Seilen Sie sich ab und beschützen Sie Carrington. Die Raketenwerfer sind die größte Bedrohung – kümmern Sie sich deshalb unbedingt zuerst mit dem Präzisionsgewehr um diese Jungs. Der Rest ist Routine. Sobald Sie den Helikopter erreicht haben, bemannen Sie das stationäre MG und halten Ihren Verbündeten den Rücken frei.

Kellownee Lake

Folgen Sie einem der beiden Wege. Hier gibt es nichts außer jeder Menge Gegnergruppen. Ihr Ziel ist es, den Wasserfall zu erreichen. Das Wasser ist dort warm genug, um auf die andere Seite des Flusses zu schwimmen. Gleich nach der kleinen Rampe eilen Sie nach rechts. Nach der kurzen Zwischensequenz sind Sie von mehreren Feinden umgeben. Verschanzen Sie sich sofort hinter dem Baum und erledigen Sie die Kerle. Passieren Sie den Wasserfall und eilen Sie in Richtung Hütte.

Kellownee Versteck

Nachdem Sie die Hütte betreten und sich die Zwischensequenz angesehen haben, schnappen Sie sich die Gegenstände aus dem Regal. Untersuchen Sie jetzt die Holzbank – deren Sitzfläche lässt sich nach oben klappen. In dem Fach finden Sie eine M60, mit der Sie gleich ordentlich aufräumen. Am sichersten ist es, im Gebäude zu bleiben und aus den Fenstern zu feuern. Halten Sie so lange aus, bis der Hubschrauber erscheint, und erledigen Sie die beiden Kerle, die darin sitzen. Sobald die Hintertür freigesprengt wurde, flüchten Sie vor den Feinden.

Plain Rock

Folgen Sie den Wächtern und unternehmen Sie zunächst keine Fluchtversuche. In dem Waschraum stehen glücklicherweise einige Flaschen und Besen herum, womit Sie die beiden Wächter k. o. schlagen können. Mit dem Schlüssel öffnen Sie die Abstellkammer und klettern in den Lüftungsschacht. Bevor Sie das nächste Gitter einschlagen, holen Sie sich die Wurfmesser und bringen den singenden Wächter zum Schweigen. Danach schnappen Sie sich die Pistole und kümmern sich um das restliche Gefängnispersonal. Der Hauptweg führt Sie wieder zu den drei Türen, über die Sie die Waschräume erreichen. Entriegeln Sie die Tür auf der linken Seite. In den Seitenräumen der runden Halle finden Sie ein Medipack und ein Präzisionsgewehr. Mit dem Aufzug erreichen Sie den Hof der Anstalt. Erledigen Sie die Wachleute und arbeiten Sie sich zur Tür auf der linken Seite vor. Vorsicht: Dahinter lauert ein Wächter. Passieren Sie die Todeszellen und kriechen Sie durch den engen Schacht. Die Leiter führt Sie nach unten.

Doc Johansson

Schleichen Sie bis zum Überwachungsraum vor. Dort schnappen Sie sich einen Stuhl und warten ab, bis der Wächter auftaucht. Achten Sie auf die Schrittgeräusche. Stürmen Sie aus Ihrem Versteck und schlagen Sie den Wächter nieder. Jetzt nehmen Sie die Magnetkarte, die neben dem Fenster liegt, an sich und erforschen die Anstalt. Machen Sie die Wächter im Eingangsbereich unschädlich und gehen Sie durch die großen Glastüren. Begeben Sie sich in die Leichenschauhalle. Über dem großen Regal liegt ein Lüftungsschacht. Diesen Schacht erreichen Sie, indem Sie einige der Schubladen herausziehen und dadurch eine Treppe erschaffen. Am Ende des Tunnels brechen Sie durch die Decke. Der Doktor sollte kein Problem darstellen. Laufen Sie seitwärts, um den Messern auszuweichen, und halten Sie den Doktor auf Distanz, damit er Ihnen kein Serum in die Venen donnern kann. Nach dem Kampf öffnen Sie den Safe und befreien die Krankenschwester. Nehmen Sie die Frau als Geisel und folgen Sie dem Hauptkorridor, um den Eingangsbereich zu betreten. Dort warten Sie, bis der letzte Wächter die Eingangstür geöffnet hat.

Canyon

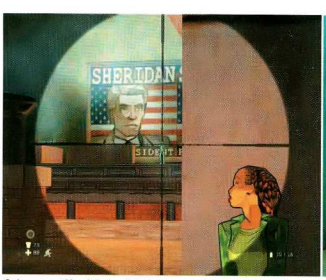
Hinter der ersten Biegung benötigen Sie den Enterhaken, um weiterzukommen. Nachdem Sie den kleinen Tunnel passiert haben, erledigen Sie die Typen im Helikopter. Weiter geht's über die Stahlseile und den Felssims. Sobald Sie den kleinen Hügel erreicht haben, stehen Sie einer großen Zahl an Gegnern gegenüber. Granaten bereinigen diese Situation schnell und unkompliziert. Das letzte Stahlseil führt Sie zur Mine. Darin biegen Sie zuerst nach links ab. Zerschlagen Sie die Bretter und rüsten Sie sich dann mit dem Scharfschützengewehr aus. Erledigen Sie die vier Gegner aus der Distanz, wobei der Bazookaträger sein bleiernes Präsent zuerst bekommt. Danach folgen Sie dem Canyon und erledigen alle auftauchenden Gegner auf die gleiche Weise. Nachdem Sie den letzten Bazookasoldaten ausgeschaltet haben, geht's mit dem Enterhaken nach oben auf den Felssims. Ein Stück weiter hinten können Sie mit einem Sprung die andere Seite des Canyons erreichen. Hier geht's wieder nach unten. Nachdem Sie die Gegend gesichert haben, klettern Sie an der Leiter nach oben zu den Ruinen. Dort greifen Sie erneut zum Präzisionsgewehr. Im hinteren Bereich der Ruinen zerbrechen Sie die Bretter, die den kleinen Durchgang blockieren.

Sewage

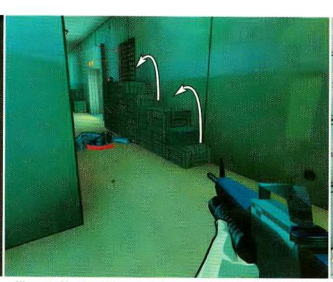
Tauchen Sie nach links, bis Sie das Abwasserrohr entdecken. Holen Sie noch einmal Luft und schwimmen Sie in die Basis. Nachdem die Wachposten verschwunden sind, ziehen Sie sich mit dem Enterhaken aus dem Wasser. Weiter geht's nach rechts, wo Sie den Schalter am Kontrollpult umlegen. Jetzt erscheint ein Soldat, dem Sie mit einem Stuhl einen Scheitel ziehen. Tauchen Sie in das gebogene Rohr und schwimmen Sie geradeaus. Der Tauchgang ist recht lang, aber Sie erreichen das andere Ende, ohne zu ertrinken. Mit der Armbrust schießen Sie die beiden Wachposten von den Brücken. Hangeln Sie sich von Sims zu Sims, bis Sie den Zaun erreichen. Jetzt laufen Sie am Zaun entlang und zerstören das Gitter.

SPADS Camp

Im Umkleideraum finden Sie einen Schalldämpfer für Ihre 9-mm-Pistole. Verlassen Sie die Baracke und schleichen Sie sofort nach rechts hinter das Haus. Von dort aus können Sie sämtliche Gegner mit der Armbrust erledi-



Schnappen Sie sich das Präzisionsgewehr und sichern Sie damit die Gegend. Mit dem Enterhaken verlassen Sie das Dach.


Klettern Sie über den Kistenstapel zum Lüftungsschacht. Auf diesem Weg erreichen Sie den Kontrollraum.


Damit Sie den Lüftungsschacht erreichen, müssen Sie einige Schubladen herausziehen und diese als Treppe benutzen.

gen. Vergessen Sie nicht den Soldaten, der auf dem Turm Ausschau hält. Weiter geht's in die Lagerhalle, wo Sie dem nächsten Soldaten begegnen. Im nächsten Abschnitt finden Sie drei Gegner vor, die Sie ohne viel Aufwand ausschalten. Nachdem Sie den nächsten Korridor hinter sich gelassen haben, schleichen Sie nach links hinter die Häuser. Auch auf dem weiteren Weg müssen Sie nicht sonderlich vorsichtig sein. Achten Sie nur darauf, dass keiner der Gegner den Alarmknopf betätigt. Auf dem Zeltplatz des Colonels erledigen Sie den Wachposten auf dem Turm. Greifen Sie dafür zur Armbrust. Danach bekommt der zweite Wächter seinen Bolzen ab. Auf leisen Sohlen gehen Sie nun in das sandfarbene Zelt und biegen nach rechts ab, um ein Dokument zu schnappen. Weiter links kriechen Sie durch das kleine Loch in den Hauptraum, um die Wanze am Telefon zu befestigen. Jetzt ist Eile geboten: Schlüpfen Sie erneut durch das Loch und beseitigen Sie die beiden Wachen vor dem Zelt mit der gedämpften 9-mm-Wumme. Sorgen Sie dafür, dass die drei Neuankömmlinge keine einzige Leiche sehen, andernfalls schlägt die Mission sofort fehl. Nach der Unterhaltung schleichen Sie in das Zelt und nehmen die Schlüsselkarte an sich. Erledigen Sie die beiden letzten Wachposten und betreten Sie den nächsten Abschnitt. Bevor Sie diesen Platz stürmen, schalten Sie den Typ auf dem Turm aus und kümmern Sie sich um den Soldaten im Wachhäuschen. Im Gebäude platzieren Sie die Bombe an der gelben Markierung.

McCall

Flüchten Sie aus der Basis und nutzen Sie während der Feuergefechte die Kisten als Deckung. Nummer 11 bereitet Ihnen kaum Schwierigkeiten. Nachdem Sie ihn aus dem Weg geräumt haben, durchsuchen Sie seine Überreste nach dem Schlüssel für die U-Boot-Station. Anschließend laufen Sie zu dem großen Tor und biegen nach rechts ab, sobald Sie den Zaun passiert haben. Durch die kleine Tür gelangen Sie zum U-Boot.

U-Boot-Station

Folgen Sie dem Verlauf der Gänge und ballern Sie sich den Weg frei. Schalten Sie die vier gepanzerten Soldaten aus und kriechen Sie anschließend durch den Lüftungsschacht. Mit dem Haken gelangen Sie nach oben. Eliminieren Sie die zwei Soldaten und ziehen Sie sich an dem hinteren Haken nach oben. Schwingen Sie so, dass Sie die Plattform erreichen, auf der Kisten stehen. Dort betreten Sie den nächsten Schacht. Steigen Sie die Stufen hinauf und folgen Sie dem Weg. Nachdem sich das Tor geschlossen hat, geht's nach rechts weiter. Kümmern Sie sich um die Wachen und laufen Sie durch die geöffnete Tür. Dort entriegeln Sie die Tür auf der rechten Seite. In der großen Lagerhalle bewegen Sie sich fast ausschließlich mit dem Enterhaken fort. Alle Abseilpunkte sind an der Decke verteilt. Ihr Ziel ist der Lüftungsschacht auf der rechten Seite. Beim letzten Haken, über den Sie die drei dunklen Rohre erreichen, müssen Sie darauf achten, dass Sie nicht pendeln. Seilen Sie sich aus dem Schacht ab. Beim U-Boot lassen Sie Ihre Waffen sprechen. Weiter geht's auf die rechte Seite. Dort schwimmen Sie zur Leiter und steigen durch die Luke.

U-Boot

Greifen Sie zur 9-mm-Pistole und gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Steigen Sie die Leiter nach unten und beseitigen Sie den Wächter, der Ihnen unter der nächsten Leiter auflauert. Springen Sie allerdings nicht nach unten, sondern öffnen Sie die Tür auf der rechten Seite. Über Ihnen halten sich einige Gegner auf. Schleichen Sie nur auf die andere Seite, wenn die Soldaten Ihnen den Rücken zukehren. Um die Leute, die sich auf derselben Ebene wie Sie befinden, kümmern Sie sich mit der 9-mm-Pistole. Nachdem Sie den ersten Wachposten überwunden haben, ist Tempo gefragt. Stürmen Sie in den nächsten Gang und erledigen Sie den Mechaniker, solange der Soldat mit dem Kapitän spricht. Während der Unterhaltung wird der Wächter nicht auf Sie aufmerksam. Gehen Sie weiter durch den Gang und klettern Sie die Leiter nach oben. Nach der Zwischensequenz an der Brücke benutzen Sie das Funkgerät. Laufen Sie nun bis zur Offizierskabine, wo Sie sich hinter dem Vorhang verstecken. Nach der Zwischensequenz eilen Sie zur Luke zurück und klettern die zweite Leiter nach unten. Von dort aus arbeiten Sie sich bis zum Torpedoraum vor, wo Sie Nummer 7 zu einem Tänzchen herausfordert. Nehmen Sie ihm den Schlüssel ab und klettern Sie wieder nach oben. In der Kabine des Kapitäns finden Sie den Schlüssel für die Torpedos.

Sabotage

Steigen Sie aus dem Wasser und ballern Sie sich bis zur Leiter durch. Ihr Ziel ist der Generator auf der obersten Ebene. Legen Sie dort den Hebel um und springen Sie auf den Kran. Von dort aus schwingen Sie sich mit dem Enterhaken zum Kontrollhaus hinüber. Rüsten Sie sich aus und betätigen Sie den roten Knopf auf dem Pult. Jetzt springen Sie ins Wasser und bringen den Sprengstoff an der Schiffsschraube an. Nach der Explosion tauchen Sie auf die andere Seite des Beckens und verlassen den Abschnitt durch die Rohre.

Quay 33

Wieder ein simpler und linearer Ballerabschnitt. Die meisten Ihrer Probleme lassen sich mit der Armbrust aus der Welt schaffen. Über den Pier erreichen Sie den Kontrollturm – dort müssen Sie den Knopf drücken. Durch das Loch gelangen Sie in die nächste Lagerhalle. Klettern Sie die Leiter nach oben und schnappen Sie sich den Raketenwerfer. Auf der anderen Seite des Hangars, in dem der Helikopter steht, klettern Sie die Leiter hinauf. In dem kleinen Raum nehmen Sie die Magnetkarte vom Tisch und klettern nach unten. Unter dem Steg finden Sie die verriegelte Tür, zu der die Magnetkarte passt. Zücken Sie Ihren Raketenwerfer und nehmen Sie den Helikopter aufs Korn. Solange der Hubschrauber mit dem MG feuert, bleiben Sie in Deckung. Erst wenn Ihr Gegner die Raketen abfeuert, schwebt er regungslos in der Luft und Sie können einen Treffer landen. Für den Fall, dass Ihnen die Munition ausgeht, erforschen Sie den Kampfplatz – hier finden Sie Nachschub.

Bristol Suits Hotel

Lassen Sie keine Wächter auf den Korridoren liegen. Verstecken Sie deren Körper in den Nebenräumen. Ihr Weg führt Sie nach links durch die Doppeltür. Verlassen Sie den Umkleideraum und betreten Sie das angrenzende Zimmer. Dort finden Sie ein Regal, in dem der gesuchte Schlüssel hängt. Setzen Sie Ihren Weg fort und erledigen Sie den letzten Wächter, bevor Sie Raum 41 betreten. Folgen Sie dort den Anweisungen. Nachdem Sie entdeckt wurden, verlassen Sie das Zimmer und biegen nach rechts ab. Bei der Gabelung geht's nach rechts. Gehen Sie durch die erste Tür auf der linken Seite und öffnen Sie den Kasten. Nachdem Sie den Hebel umgelegt haben, stehen die Aufzüge still. Eilen Sie zu der Doppeltür und folgen Sie dem FBI-Agenten. Nun laufen Sie zurück zum Fahrstuhlschacht und klettern die Leiter hinauf. Am Ende des Schachts betreten Sie den Raum und brechen durch den Glasboden. Sobald die beiden Feinde erledigt sind, öffnen Sie die Tür und verfolgen den anderen Verschwörer.

Kloster

Vom Startpunkt aus gehen Sie nach links und arbeiten sich durch das helle Gestrüpp. Folgen Sie dem Verlauf der Gänge und erledigen Sie die Gegner mit Wurfmessern oder der 9-mm-Pistole. Tauchen Sie in den kleinen Teich und schwimmen Sie auf die andere Seite des Tors. An der Wasseroberfläche warten zwei Gegner, die Sie schleunigst erledigen müssen. Ein paar Latten wurden aus dem Zaun gebrochen. Durch diese Lücke gelangen Sie auf einen Felssims, auf dem Sie entlangbalancieren. Schleudern Sie den Enterhaken auf den grünen Ring, um die andere Seite zu erreichen. Dort schieben Sie die hellen Blätter beiseite. Die fünf Wächter versorgen Sie jeweils mit einer Portion Blei. In der Kapelle stellen Sie sich hinter den Altar und feuern so lange auf das Kreuz, bis das monströse Teil umfällt und die Bodenplatte durchschlägt. In dem neuen Abschnitt warten Sie, bis die Unterhaltung zu Ende ist, und ballern sich dann durch das Gebäude.



Im Stauraum der alten Holzbank lagert ein mächtiges Maschinengewehr. Genügend Munition finden Sie im Regal.



An den markierten Stellen erscheinen die beiden Gegner. Mit dem Präzisionsgewehr machen Sie die Kerle unschädlich.



Sobald der Wächter in die andere Richtung blickt, können Sie unbemerkt zur gegenüberliegenden Tür schleichen.



Über den Wasserweg gelangen Sie auf die andere Seite der Mauer. Erledigen Sie die beiden Wächter schnell und lautlos.



Die drei hellen Steine verbergen ein Geheimfach. Drücken Sie auf den oberen Stein, um das Fach zu öffnen.



Zerstören Sie die Landkarte. Dadurch legen Sie einen Lüftungsschacht frei, der Sie in den Kontrollraum führt.

Stellen Sie sicher, dass keiner Ihrer Gegner den Alarm auslösen kann. Wenn Sie den Kerl mit dem Schlüssel erledigt haben, verlassen Sie den Korridor durch die Tür und eilen die Treppe hinauf. Hinter dem Gitter finden Sie in einer der Schreibtischschubladen die Magnetkarte. Laufen Sie nun an die Stelle zurück, an der Sie den Schlüssel gefunden haben. Dort entriegeln Sie die Sicherheitstür mit der Schlüsselkarte. Nehmen Sie jetzt ein MG zur Hand und stellen Sie die beiden Feinde ruhig. In der kleinen Kammer müssen Sie auf die Wand gegenüber der Tür zulaufen. Dort finden Sie drei helle Steine. Drücken Sie auf den obersten Stein, um ein Geheimfach zu öffnen. Mit dem neuen Gegenstand kehren Sie in den angrenzenden Raum zurück. Achtung: Hier befinden sich wieder zwei Wachen! Nachdem Sie die beiden erledigt haben, setzen Sie den Gegenstand aus dem Geheimfach in die Steinskulptur ein.

Verschwörung

Am Ende der Treppe gehen Sie in gewohnter Manier vor. Sobald Sie den Korridor erreichen, an dessen Ende sich eine Doppeltür befindet, biegen Sie nach links ab und kämpfen Sie sich durch den Glockenturm. Nach der Versammlung befestigen Sie den Enterhaken an der riesigen Glocke und seilen sich ab. Unten angekommen, erledigen Sie die Kapuzenmänner und eilen durch die kleine Tür auf der linken Seite. Flüchten Sie über die Felsen und halten Sie sich die Gegner vom Leib. Erledigen Sie die Kerle in den Hubschraubern am besten mit dem MG. Den letzten Feind müssen Sie mit der Armbrust aufs Korn nehmen.

Geheime Militärbasis

Folgen Sie zunächst den Anweisungen der Soldaten. Nachdem Sie verabschiedet wurden, warten Sie, bis der Soldat verschwunden ist, und betreten anschließend den Umkleideraum. Sie dürfen vorerst keinen der unschuldigen Soldaten erschießen. Setzen Sie die GIs stattdessen mit einem gezielten Handkantenschlag oder mithilfe eines Stuhls außer Gefecht. Öffnen Sie die Doppeltür mit dem Dietrich und erledigen Sie den Wachposten am Empfang des Ganges. Nehmen Sie die Schlüsselkarte mit und betätigen Sie den roten Knopf. Mit der Magnetkarte öffnen Sie die Panzertür und steigen danach die Treppen hinunter. Mithilfe der kleinen Fenster am oberen Bildschirmrand lassen sich die Gegner leicht überrumpeln. Achten Sie auf die Schritte und stürmen Sie in einem günstigen Moment aus Ihrem Versteck. Beim nächsten Kontrollraum drücken Sie auf den roten Knopf, um den Weg zum Aufzug freizugeben. Auf der nächsten Etage schleichen Sie sich nach rechts und öffnen die erste Tür auf der linken Seite. Warten Sie ab, bis Ihr nächstes Opfer im Umkleideraum verschwindet, und folgen Sie ihm. Verlassen Sie diesen Raum und gehen Sie nach rechts. Gleich hinter der ersten Tür wartet der nächste Gegner. Laufen Sie geduckt, damit Sie nicht entdeckt werden. Schalten Sie die nächsten beiden Wachposten aus. Verstecken Sie alle vier bewusstlosen Soldaten in der Dusche des Umkleideraums. Sobald Sie auf den fünften Soldaten treffen, warten Sie ab, bis dieser vor dem Kaffeeautomat steht, und schlagen Sie ihn dann k. o. Schleppen Sie den Körper in die Toilette, die Sie gleich bei der Säule finden. Anschließend verstecken Sie sich hinter dem Pfeiler und gehen in die Hocke. Nach der Unterhaltung fallen Sie dem ankommenden Soldaten in den Rücken und kümmern sich anschließend um den letzten Wachposten. Weiter geht's nach links durch die Tür. Unten arbeiten Sie sich bis zur Waffenkammer vor und rüsten sich aus.

Nummer 3

Danach begeben Sie sich in den Konferenzsaal, wo Sie sich erneut gegen jede Menge SPADS behaupten müssen. Nachdem Sie Nummer 3 erledigt haben, öffnen Sie die Tür mit dem Schlüssel und warten ab, bis der Präsident zusammenbricht. Drücken Sie den roten Knopf und schultern Sie den alten Mann. Nachdem Sie durch die Sicherheitstür gelaufen sind, legen Sie den Präsident auf den Boden und sichern zunächst die Gegend. Sobald die Zwischensequenz zu Ende ist, erscheinen auf dem oberen Korridor drei weitere Gegner. Hinter der Tür auf der rechten Seite befinden sich drei weitere Feinde. In den Räumen, die sich in diesem Nebenkorridor befinden, können Sie Munition, eine Schutzweste und ein Medipack einsacken. Danach schleppen Sie den Präsident zum Aufzug und legen ihn ab.

Total Red

Gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite und plündern Sie das Waffenlager. Jetzt räumen Sie in der Kommandozentrale auf und steigen die Leitern empor. Nach der Zwischensequenz nehmen Sie die Magnetkarte an sich und befreien die Geiseln. Im nächsten Abschnitt steigen Sie auf die Plattform und legen den Hebel um. Sobald die Plattform anhält, nehmen Sie den Enterhaken zur Hand und schwingen zur anderen Seite. Ziehen Sie sich nach oben und nutzen Sie den ersten Schwung aus, damit Sie den weiten Sprung schaffen. Sobald Sie die Panzertür erreichen, geht's weiter in den Raum auf der linken Seite. Rennen Sie dort nach rechts und ballern Sie auf die Landkarte, die den Lüftungsschacht blockiert. Sobald Sie den Computerraum erreichen, öffnen Sie die Türen mit dem Dietrich und schießen auf das Schloss bei der Gittertür. Demolieren Sie hier alle sieben Geräte, um die Selbstzerstörung zu verhindern. Jetzt verlassen Sie den Raum und gehen weiter nach links. Steigen Sie die Leiter nach unten und stellen Sie sich dem Endkampf. Während des Kampfes können Sie die hinabfallenden Körper durchsuchen. So erhalten Sie Medipacks, Schutzwesten und Munition, was Sie hier nur allzu gut gebrauchen können. Nachdem Sie diesen Kampf überstanden haben, klettern Sie an der Leiter nach oben. Jetzt sind es nur noch wenige Schritte bis zum Ausgang. Geschafft, Nummer XIII! MICHAEL MEYER



Der Endgegner ist ein harter Brocken. Machen Sie sich über die herabfallenden Soldaten her und nehmen Sie deren Munition, Schutzwesten und Medipacks an sich. Frischen Sie Ihre Lebensenergie zu jedem möglichen Zeitpunkt auf.

Command & Conquer Generäle: Die Stunde Null

Auf den ersten Blick könnte man meinen, dass gar nicht so viel Neues im C&C-Generäle-Add-on steckt. Bei genauerer Betrachtung ergeben sich etliche neue Taktiken und Strategien. Wir stellen alle Neuheiten und die neun Spezial-Generäle vor und lösen natürlich die drei Einzelspieler-Kampagnen.



Endlich gibt es eine vernünftige, wenn auch teure Luftabwehr für die Westliche Allianz. Hier sehen Sie eindrucksvoll, wie einige Avengers eine ganze Staffel Migs auf ihrem Angriff auf das WA-Strategiezentrum vom Himmel holen.

WAS IST NEU BEI DER WESTLICHEN ALLIANZ?

CIA und Blendgranaten

Das CIA-Gebäude gibt es nicht mehr – die allumfassende Aufklärung ist jetzt Bestandteil des Strategiezentrums. Die Aufklärungsfunktion steht nur noch alle 200 Sekunden zur Verfügung. Erwähnenswert ist auch, dass Blendgranaten nicht mehr gegen die Stingerstellungen der IBG einsetzbar sind.

Hellfire-Drohne



Neben den beiden klassischen Drohnen gibt es nun die offensive Hellfire-Drohne. Der hohe Preis und die geringe Wirkung machen die Anschaffung jedoch nur selten lohnend. Nach wie vor ist die Reparaturdrohne die erste Wahl.

Geschützstellung



Zur Freude aller WA-Kommandanten gibt es diese neue, höchst effektive Abwehreinrichtung. Im Gegensatz zu Patriot-Batterien verbrauchen Geschützstellungen keinen Strom. Die Kanone ist zwar etwas lahm, aber Sie können vier Cyborgs in der Stellung unterbringen. So kann die Geschützstellung alle Ziele bekämpfen und erstmals verfügt die WA über eine effektive Infanterie-Abwehr.

Überwachungsdrohne



Klein, unscheinbar, aber durchaus nützlich. Durch diese fahrbare Drohne wird das Aufklärungspotenzial der Westlichen Allianz weiter gestärkt. Das Fahrzeug ist getarnt und deckt einen etwas größeren Bereich ab als die klassische Aufklärungsdrohne. Der Radius, in dem feindliche Tarneinheiten aufgedeckt werden, ist jedoch nur rund halb so groß wie der Sichtbereich. Das heißt aber nicht, dass die fliegende Drohne (1-Stern-General) jetzt überflüssig ist – das Gegenteil ist der Fall. Die fliegenden Aufklärer sind immer noch die erste Wahl für frühe Aufklärung im Feindesland und für unzugängliche Gebiete. Nutzen Sie die Überwachungsdrohne lieber für einen lückenlosen Aufklärungsgürtel rund um und in Ihrer Basis. Wichtig: Wenn die Drohne fährt, ist sie ungetarnt.

Avenger



Bei dem Preis bleibt einem zu Recht erst einmal der Atem weg. Der Avenger ist jedoch jeden Cent seines Anschaffungspreises wert, schließt er doch endlich die Lücke der WA-Luftabwehr. Raketen-Bots und TOW-Raketen bieten zwar einen gewissen Schutz vor Luftangriffen, aber besonders die flinken Migs entwischen allzu oft dieser Abwehr. Seien Sie beim Einsatz vorsichtig! Die Avenger sind langsam und haben kein direktes Offensivpotenzial. Im Angriff können die defensiven Fahrzeuge jedoch Raketen des Feindes unterdrücken und so den offensiven Kräften den Weg freiräumen. Ein kleiner, aber durchaus nicht zu verachtender Vorteil: Wenn ein Ziel von einem Avenger markiert wird, erhöht sich die Genauigkeit und die Feuerfrequenz aller attackierenden Einheiten auf dieses Ziel.

Mikrowellenpanzer



Einzige Aufgabe des Mikrowellenpanzers ist es, feindliche Gebäude außer Gefecht zu setzen. Die große Reichweite ermöglicht es, gegnerische Abwehrstellungen unbeschadet auszuknipsen. Nutzen Sie die Hightech-Panzer, um eine Schneise in die Abwehr zu schlagen, damit die Hauptangriffstruppe hindurchschlüpfen kann. Wenn Sie schon in der feindlichen Basis sind, hilft es enorm, wenn ein Mikrowellenpanzer das Hauptgebäude (keine Generalsfähigkeiten ausführbar) oder gar eine Superwaffe (Countdown stoppt) lahm legt. Die Mikrowellen deaktivieren selbst Bunker samt Besatzung – wenn sich der Gegner in Zivilgebäuden verschanzt hat, eliminiert ein Angriff mit Mikrowellen alle Cyborgs im Inneren. Im Kampfverband zahlt sich die Mikrowellen-Aura des Panzers aus. Infanterie in unmittelbarer Nähe des Fahrzeuges wird ausgeschaltet. Extra-Tipp: Wenn Sie das AP-Web-Zentrum angreifen, hören die Hacker im Gebäude mit der Arbeit auf. Selbst wenn die Attacke vorüber ist, weigern sich die Internet-Ganoven, weiterzuhacken. Der AP-Spieler muss erst alle Hacker aus dem Gebäude herausholen und wieder hineinbringen.

Geschütz für Überwachungsdrohne



Dieses Upgrade ist mehr als fraglich. Zwar haben die Drohnen mit dem MG ein gewisses Abwehrpotenzial gegen Infanterie und leichte Fahrzeuge – aber sie geben damit ihre Tarnfunktion auf. Oft ist es viel wichtiger, den Feind zu orten, als ihn mit dem MG zu beschießen. Das Geschütz kann nicht gegen Luftziele eingesetzt werden, was die Anschaffung noch unrentabler macht.

Raketenabwehrsysteme



Mit dem Abwehr-Upgrade wird Ihre gesamte Luftwaffe aufgerüstet. Gegen Projektilwaffen (Gattling-Geschütze, Vierlingsgeschütze) hilft es nicht, es bietet jedoch bedingten Schutz vor Raketenangriffen. Wenn Sie viele Lufteinheiten benutzen, erhöht das Raketenabwehrsystem die Überlebensfähigkeit Ihrer wertvollen Luftwaffe enorm.

Bunker-Buster



Der eher schwächliche Tarnkappenbomber war nie beliebt – mit den neuen Bunker-Bustern sieht das anders aus. Die Bombe entfernt alle Cyborgs aus befestigten Stellungen. Infanterie in Bunkern, zivilen Gebäuden und IBG-Tunnelsystemen wird mit dieser Bombe neutralisiert. Nur die Hacker im AP-Web-Zentrum sind vor diesem Angriff sicher.

Nachschubwege



Ein Pflicht-Update! Einmal erforscht, steigen die Einnahmen aus allen Quellen um zehn Prozent. Dies gilt sogar für das aus Erdölquellen gewonnene Geld. Kaufen Sie dieses Update immer, sobald es verfügbar ist.

Schutzanzüge



Die neuen Anzüge sollen Ihre Cyborgs vor Strahlung und Säure schützen. Der Effekt bei einem direkten Angriff ist jedoch gleich null. Die neuen Kleider verringern nur die Gefahr bei verseuchten Böden, was die Anschaffung nicht wirklich lohnend macht.

MOAB – Mutter aller Bomben



Wer bereits 5-Sterne-General ist, kann die Benzin-Bombe zur MOAB aufrüsten. Hauptvorteil ist nicht die größere Sprengkraft, sondern die Tatsache, dass ein Stealhtbomber die Mutter aller Bomben abwirft. Wo der normale Bomber von der Luftabwehr zersiebt würde, bringt der große, schwarze Vogel seine Ladung sicher ins Ziel. IBG-Gebäude werden jedoch selbst von dieser Bombe nicht vollständig zerstört – die Löcher bleiben!

Flugblattaktion



Alle Einheiten und Gebäude, die von den Flugblättern getroffen werden, sind rund zwanzig Sekunden lang ausge-

schaltet. Infanterie in Gebäuden und Fahrzeugen ist jedoch nicht betroffen. Der Effekt ähnelt der AP-EMP-Bombe und erlaubt es, ganze Truppenverbände lahm zu legen und ohne Gegenwehr anzugreifen. Besonders effektiv ist die Verbindung mit dem Spectre-Angriff.

Spectre



Sie können das Spectre-Erdkampfflugzeug überall einsetzen, da es im Anflug gegen Abwehrstellungen des Feindes immun ist. Am Zielort angekommen, nimmt es das durch den Kreis markierte Ziel unter Beschuss. Auch wenn die Maschine in diesem Zeitraum angreifbar ist, hält sie eine Menge Schaden aus. Der Zielkreis lässt sich manuell innerhalb des Einsatzgebietes verändern. Wichtig: Das Flugzeug schießt nur auf den Punkt des aktuellen Ziels.

KAMPFBIKES IM EINSATZ

Hier ein Beispiel für eine schlagkräftige Bikergang:

KAMPFBIKE MIT INFILTRATOR
Dieses Motorrad sollte wegen der teuren Fracht in der Mitte des Pulks fahren. Wenn mehrere Fahrzeuge auf Sie zurollen, nehmen Sie Reißaus, bei kleineren feindlichen Armeen schießen Sie mit dem Infiltrator die Fahrer vom Steuer weg. Halten Sie sich zuerst an die großen beziehungsweise enttarnenden Fahrzeuge wie zum Beispiel Overlords. Besetzen Sie entmannte Gefährte mit einem MG-Cyborg oder einem Arbeiterbot. Ein weiterer Vorteil: Gegnerische Fußeinheiten eliminiert der Infiltrator in Windeseile.

KAMPFBIKE MIT ENTFÜHRER
Die getarnten Entführer arbeiten mit dem Infiltrator Hand in Hand. Während der zuletzt Genannte die enttarnenden Einheiten des Gegners leert, bringt der Entführer die ahnungslosen Konvoibegleiter in den Besitz der IBG.

KAMPFBIKE MIT SABOTEUR
Der Fiesling reiht sich hervorragend in die Biker-Truppe ein. Während sich die anderen Biker mit den Gegnern herumschlagen, kümmert sich der Saboteur um die Anlagen des Feindes. Besonders effektiv: Warten Sie mit dem Rest der Meute vor der feindlichen Basis. Der Saboteur heizt in den Stützpunkt und schaltet den Strom ab, indem er an einem Kraftwerk herumdoktort. Jetzt kann der Rest in die Stellung einfallen.

KAMPFBIKE MIT ARBEITERBOT
Mit dem Motorrad breiten Sie das IBG-Imperium im Nu über die Karte aus. Ferner reparieren Ihre Arbeitsbienen die angeschlagenen Kollegen.

KAMPFBIKE MIT RPG-EINHEIT
Die Raketenjungs verwandeln die vom Werk aus schwach bewaffneten PS-Monster in schlagkräftige Flitzer. Brettern Sie an den Verteidigungsanlagen vorbei und sorgen Sie im feindlichen Lager für bombige Stimmung.

KAMPFBIKE MIT MG-CYBORG
Die normalen Fußsoldaten dürfen bei keiner Motorradkolonne fehlen. Sie erobern Einrichtungen und eliminieren gegnerische Cyborgs. Ein weiterer Vorteil: Wenn Sie das Palast-Upgrade Rebellentarnung besitzen, sind die Motorräder der MG-Cyborgs getarnt.

WAS IST NEU BEI DER INTERNATIONALEN BEFREIUNGS-GRUPPE?

Kulissen-Modus



Jetzt ist es der IBG möglich, Gebäude-Attrappen zu bauen. Diese Einrichtungen sind zwar nicht funktionsfähig, leiten die Gegner aber in die Irre. Der findige IBG-General stampft ganze Trabantenstädte aus dem Boden, die von der (im besten Falle getarnten) Hauptbasis ablenken. Ein weiterer Vorteil: Die Attrappen kosten nur ein Viertel des Normalpreises, können aber gegen entsprechende Mehrkosten zu voll einsatzfähigen Gebäuden aufgerüstet werden. Durch diese Kulissen-Technik wird die Taktik der IBG noch undurchsichtiger. Ist der Gegner erst einmal auf die falsche Fährte gelockt, attackieren Sie die feindliche Basis von einem anderen Stützpunkt aus. Aber Vorsicht! Der Feind kann eroberte Kulissen zu voll funktionsfähigen Gebäuden aufrüsten.

Saboteur



Diese unbewaffneten, getarnten Einheiten haben es faustdick hinter den Ohren. Die gemeinen Typen erweisen sich als dermaßen kletterfreudig, dass sie nicht einmal vor steilen Gebirgszügen Halt machen. Der Saboteur setzt feindliche Gebäude außer Betrieb oder benutzt sie für IBG-Zwecke. Die Auswirkung eines Saboteur-Angriffs hängt von der Art des Gebäudes ab.
Nachschublager: $ 1.000 werden gestohlen.
Kommandozentrale: Die Generalsfähigkeiten sind für kurze Zeit nicht verfügbar und deren Counter werden zurückgesetzt.
Kraftwerke: Der gesamte Strom fällt für rund 30 Sekunden aus.
Superwaffe: Der Counter wird zurückgesetzt.

Tarnnetze



Bauen Sie eine Stingerstellung oder einen Tunneleingang. Nach der Fertigstellung haben Sie die Möglichkeit, die Abwehreinrichtungen mit Tarnnetzen zu versehen. Getarnte Tunneleingänge bringen gewaltige taktische Vorteile mit sich. Sie können den Gegner völlig unvorbereitet aus dem Nichts angreifen. Selbiges gilt für die Stingerstellung. Eine getarnte Stellung an einem strategisch wichtigen Punkt setzt die Versorgung des Gegners lahm. Da der Feind mit keinem Widerstand rechnet, kommt es zu schmerzlichen Verlusten. Kombinieren Sie diese Taktik mit ein paar gut positionierten Sprengfallen, um den Feind einzuschüchtern.

Kampfbike



Diese preiswerten Einheiten sind auffallend flink und sehr wendig. Jedes Kampfbike wird mit einem MG-Cyborg als Fahrer geliefert. Sollte Ihnen die Besatzung nicht in den Kram passen, setzen Sie irgendeinen Cyborg (auch fahrende Bomben) auf den Feuerstuhl. Gewiefte IBG-Generäle stellen eine gemischte Motorradarmee zusammen, um von den verschiedenen Fähigkeiten der Bodentruppen zu profitieren. Kampfbikes fahren derart schnell, dass Sie durch Abwehranlagen brettern und über Klippen springen können. Die Panzerung hingegen lässt einiges zu wünschen übrig, so dass die Kampfbikes nur im Verband effektiv sind.

Kampfbus



Der schäbig wirkende Truppentransporter entpuppt sich als Ass im IBG-Ärmel. Mit Platz für acht Turbanträger und einer beachtlichen Geschwindigkeit wird der Kampfbus trotz fehlender Bewaffnung zur echten Bedrohung. Großer Vorteil: Nachdem der Bus zerstört wurde, fungiert die übrig gebliebene Karosserie als Bunker. Das bedeutet, dass die Insassen im Falle einer Vernichtung nicht gleich das Zeitliche segnen, sondern in Ruhe verschwinden können. Wenn die Busbesatzung bewaffnet ist, schießen die Jungs aus den Fenstern – der Kampfbus wird zur tödlichen Waffe.

Befestigte Struktur



Dieses Upgrade rüstet Ihre Gebäude mit widerstandsfähigem Stacheldraht aus. Stingerstellungen, Tunneleingänge und Scud-Stürme werden dabei nicht verstärkt.

Arbeitsschuhe



Die Fußbekleidung macht die Arbeiter noch fleißiger. Sie laufen rund 20 Prozent schneller und erwirtschaften an Vorratslagern 83 Dollar statt der üblichen 75.

GPS-Störsender



Ziehen Sie eine Angriffsarmee zusammen. Sobald Sie den GPS-Störsender im Generalsmenü gewählt haben, erscheint ein Wirkungskreis, den Sie über der Armee positionieren müssen. Die Einheiten innerhalb des Kreises sind nun getarnt. In Verbindung mit einem getarnten Tunneleingang sorgt eine unsichtbare Armee für böse Überraschungen im Gegnerlager, die meist erst entdeckt wird, wenn es bereits zu spät ist.

Schleichangriff



Mit dieser Generalsfähigkeit ist es möglich, überall auf der Karte einen Tunnelausgang erscheinen zu lassen, ohne einen Arbeiter zu bemühen. Diese Löcher sind allerdings nicht so widerstandsfähig wie die normalen Tunneleingänge. Um einen Schleichangriff zu starten, müssen Sie den Zielort aufgedeckt haben. Unser Tipp: Besorgen Sie sich das Upgrade Radarabtastung auf dem Schwarzmarkt, decken Sie den gewünschten Kartenteil auf und starten Sie den Schleichangriff.

Sprengfalle



Dieses Upgrade verwandelt Ihre MG-Cyborgs in Sprengstoffspezialisten. Jedes eigene oder neutrale Gebäude kann mit Dynamitladungen gesichert werden. Dies hat den Vorteil, dass wichtige Einrichtungen wie Entsatzzonen oder Superwaffen nicht in feindliche Hände geraten. Besonders trickreich ist eine „geschärfte" Kulisse. Der Feind versucht, das Gebäude zu erobern – statt ein neues Bauwerk zu erhalten, fliegt der Gegner in die Luft.

WAS IST NEU BEIM ASIATISCHEN PAKT?

Neutronen-Minen



Minen sind ja schon praktisch, Neutronen-Minen aber der Albtraum jeder Landstreitmacht. Fährt ein gegnerisches Fahrzeug über eine der Minen, wird es nicht beschädigt. Lediglich die Besatzung segnet das Zeitliche. Ihre Cyborgs können die nun herrenlosen Vehikel besetzen. Neutronen-Minen müssen als Upgrade von normalen Minen gekauft werden, kosten also eigentlich 1.100 Dollar. Ein teurer, aber sehr effektiver Spaß.

Web-Zentrum



Das neue Gebäude des Asiatischen Pakts bietet acht Hackern Schutz vor Angriffen. Sie können nur ein Web-Zentrum bauen – die Jungs im Inneren arbeiten aber schneller als normalerweise. Das standfeste Gebäude sorgt dafür, dass wenigstens einige Hacker einen sicheren Arbeitsplatz haben und nicht wie früher ihr Geschäft im Freien verrichten müssen.

Satellitenzugriff 1



Sobald Sie die erste Stufe des Satellitenzugriffs erforscht haben, werden alle gegnerischen Kommandozentralen permanent aufgedeckt. Der Aufklärungsbereich ist sehr groß und ermöglicht AP-Kommandanten erstmals einen Blick in die feindliche Basis. Dieses Upgrade ist wärmstens zu empfehlen.

Satellitenzugriff 2



Wenn die Forschung am Satellitenzugriff 2 beendet ist, wird die komplette Karte kurzzeitig aufgedeckt. In großen Zeitabständen von rund fünf Minuten wiederholt sich die Aufklärung. Angesichts der Tatsache, dass man für das gleiche Geld drei Horchposten bekommt, überlegen Sie es sich besser zweimal, ob es lohnt, den Satellitenzugriff anzuschaffen. Prinzipiell gilt: Je größer die Karte, desto sinnvoller ist die zweite Stufe.

Horchposten



Dieses Gefährt ist praktisch und sehr billig. Der Horchposten rollt serienmäßig mit einer Besatzung von zwei Panzerjägern vom Band – also kostet das Fahrzeug gewissermaßen nur 200 Dollar. Wie bei den meisten Aufklärern ist bei diesem Vehikel der Sichtradius viel größer als der Bereich, in dem Feinde enttarnt werden. Außerdem ist das Gefährt nur unsichtbar, wenn es still steht. Die Panzerjäger feuern aus dem Horchposten und überleben eine Explosion des Fahrzeuges. Überlegen Sie gut, ob Sie das auch wirklich wollen. Schließlich ist die Tarnung verloren, sobald die Raketen fliegen. Unbemannt ist die Wahrscheinlichkeit, dass Ihre Spitzel auffliegen, viel geringer.

ECM



Der ECM-Panzer ist eine wertvolle Erweiterung aller AP-Bodenangriffe. In seiner passiven Form werden alle heranfliegenden Raketen vom ursprünglichen Kurs abgelenkt. Dies funktioniert ausnahmslos bei allen Projektilen – egal ob sie aus der Luft oder vom Boden abgefeuert werden. Die Sprengkörper schlagen nach wie vor ein – nur nicht in den ECM-Panzer. Das heißt, dass Einheiten in unmittelbarer Nähe des Panzers durchaus von abgelenkten Raketen getroffen werden können. Der ECM-Panzer ist auch aktiv einsetzbar, um feindliche Fahrzeuge auszuschalten. Wenn Sie diesen Angriff nutzen, ist die Ablenkwirkung futsch.

Helix



Die Beschreibung „Overlord der Lüfte" trifft auf dieses Monster wirklich zu. Der Helix ist hart im Nehmen und teilt gehörig aus. Wie der Overlord ist dieser Hubschrauber mit den drei gängigen Upgrades ausrüstbar: Bunker (400 Dollar), Propagandaturm (500) und Gattling-Geschütz (1.200). Der Helix hat eine Schnellfeuerkanone und transportiert fünf Truppen – wenn ein Bunker installiert ist, kann die mitgeführte Infanterie direkt aus dem Helikopter feuern. Fahrzeuge befördert der Helix ebenso (Ausnahmen: Nuklearkanonen, Horchposten und Truppentransporter) – jedes Gefährt nimmt jedoch drei der fünf Plätze ein. Damit nicht genug: Wer weitere 800 Dollar investiert, kann seine Helix auch noch mit verheerenden Napalmbomben ausstatten. Einziger Nachteil: Der AP-Hubschrauber ist langsam und sehr anfällig für gegnerische Abfangjäger.

Neutronengranaten



Mit dem Neutronengranaten-Upgrade können alle Nukleargeschütze auf diese Munition wechseln. Ein Treffer eliminiert Besatzungen und Truppen in Fahrzeugen und Gebäuden. Auf diese Weise ausgeschaltete Fahrzeuge können durch Cyborgs eingenommen werden – natürlich auch vom Feind. Tipp: Sogar IBG-Einheiten – Fahrzeuge wie Infanterie – in Tunnelsystemen gehen bei einer Neutronen-Attacke drauf.

Bombenteppich



Die neue Generalsbeförderung ist auf jeden Fall wert, einen Punkt dafür auszugeben. Der Angriff steht schnell wieder zur Verfügung und eignet sich hervorragend, um die gegnerische Abwehr vor einer Attacke zu schwächen. Besonders die Kombination mit dem Artilleriebeschlag lohnt – beide Angriffe zusammen können den Feind entscheidend schwächen.

Boost 1-3



Mit dem Boost stärken Sie Ihre Streitkräfte kurzfristig. In der ersten Stufe richten die Einheiten im Zielgebiet für zehn Sekunden zehn Prozent mehr Schaden an. Die beiden folgenden Stufen erhöhen den Schaden und die Dauer des Boosts (um je zehn Sekunden und zehn Prozent). Der Energieschub kann bei ähnlichen Kräfteverhältnissen einen sonst nicht möglichen Sieg bedeuten. Der Einflussbereich des Boosts ist enorm groß – versuchen Sie stets so viele Einheiten wie möglich auf einen Haufen zu stellen, um allen gleichzeitig den entscheidenden Kick zu geben. Extratrick: Der Boost ist bereit, Sie planen aber keinen Angriff? Lassen Sie den Boost in gegnerischem Terrain los – Sie stärken den Feind nicht, können aber den gesamten Bereich aufdecken.

Komplettlösung

WESTLICHE ALLIANZ (WA) MISSION 1: OPERATION WELTFRIEDEN

Beschreibung

Sie müssen sich zum Güterbahnhof im Norden durchschlagen und dann Einheiten auf den Zug laden. Mit diesen Truppen findet der eigentliche Angriff auf die Raketenbasis statt. Sie können keine Basis bauen.

Position sichern

Erforschen Sie „Gebäude besetzen" und erobern Sie dann den Ölbohrturm und die Raffinerie. So bekommen Sie Geld und können preiswerte Fahrzeuge bauen. Den einzigen Generalsstern benutzen Sie für Paladine. Kaufen Sie das TOW-Raketen-Upgrade für Ihre Humvees. Erforschen Sie die Blendgranaten.

Vormarsch zum Dorf

Rücken Sie mit zwei voll besetzten Humvees und einigen Paladinen vor. Nördlich der Brücke finden Sie ein paar Panzer der AP. Besetzen Sie diese mit Cyborgs – den Overlord statten Sie mit einem Lautsprecherturm aus. Sammeln Sie auch die beiden UN-Kisten im Norden ein. Mit Blendgranaten oder Drachenpanzern räumen Sie die Gebäude aus. Die Abwehrstellungen und Einheiten der IBG halten Ihre Angriffstruppe nur kurz auf.

Truppe zusammenstellen

Sie können 16 Fahrzeuge im Zug transportieren. Neben dem Overlord empfehlen wir vier mit Cyborgs beladene Humvees gegen die Infanterie. Den restlichen Platz nutzen Sie für Paladine. Mit dieser Truppe ist der Stützpunkt im Nu vernichtet. Der Zug fährt los, sobald alle Laderäume voll sind.

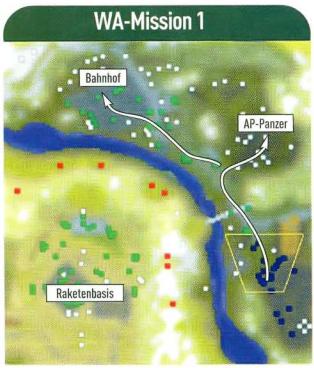
Die IBG-Basis

Sie müssen jetzt lediglich ein paar Gebäude zerstören und den Radiosender mit einem Cyborg besetzen. Die Luftunterstützung besorgt den Rest.

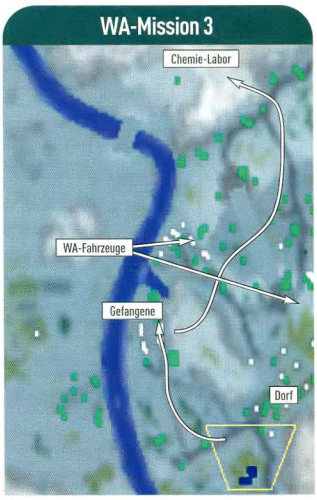
MISSION 2: SURUMBI

Beschreibung

Zunächst müssen Sie alle Angriffe der IBG auf die Docks abwehren. Erst wenn alle LKWs eingetroffen sind, können Sie diese zum Lager-







Das können die neuen Spezial-Generäle

Jede Kriegspartei hat nun je drei Generäle, die abgewandelte Strukturen, Einheiten und Taktiken benutzen. Die neuen Generäle kommen sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus zum Einsatz. Wichtig: Bevor Sie mit einem neuen General ein Online-Spiel bestreiten, sollten Sie unbedingt im Herausforderungs-Modus üben.

WA

GENERAL ALEXIS ALEXANDER



Taktik: Superwaffen

Billige Superwaffen und stärkere Auroras sind schon super, aber gegen frühe Angriffe zu Land ohne Nutzen. Spielen Sie diese Generalin auf möglichst großen Karten mit unbegrenzten Superwaffen!

VORTEILE

- ✶ Preiswerter Aurora-Bomber ($ 2.000) mit erhöhter Feuerkraft
- ✶ Partikelkanonen zum halben Preis
- ✶ Spectre und Flugblattaktion schon ab 3 Sternen verfügbar
- ✶ Sehr effektive EMP-Patriot
- ✶ Verbesserte Brennstäbe decken erhöhten Energiebedarf.

Nachteile

- ✶ Keine Panzer, alle Fahrzeuge und Commanches teurer
- ✶ Neue Reaktoren sind nur mit Brennstäben rentabel.
- ✶ Hoher Energieverlust, wenn ein Kraftwerk ausfällt
- ✶ EMP trifft auch eigene Einheiten.
- ✶ Schwer gegen Panzerattacken zu verteidigen

GENERAL „NADELSPITZE" TOWNES



Taktik: Laserwaffen

Die Laser-Taktik ist recht ausgewogen. Achten Sie stets auf eine ausreichende Energieversorgung. Da Ihre Laserpanzer auch Strom benötigen, ist der Verlust eines Kraftwerkes womöglich Ihr Untergang.

VORTEILE

- ✶ Sowohl am Boden als auch in der Luft effektive Einheiten
- ✶ Verbesserte Kraftwerke liefern deutlich mehr Strom.
- ✶ Laserpanzer sind billig und effektiv.
- ✶ Avenger kosten nur $ 1.500 (statt $ 2.000)
- ✶ Laserabwehrsystem sowohl gegen Boden- als auch Luftziele effektiv

Nachteile

- ✶ Crusader, Paladine und Tomahawks nicht verfügbar
- ✶ Patriot-Laser verbraucht 5 Energiepunkte (nicht 3, wie im Spiel fälschlicherweise angegeben)
- ✶ Auch wenn nicht angegeben: Jeder Laser Crusader braucht 1 Energiepunkt. Bricht die Stromversorgung zusammen, bleiben die Laserpanzer stehen.

GENERAL MALCOLM „ASS" GRANGER



Taktik: Luftwaffe

Als Luftwaffen-General haben Sie trotz der besten Flieger-Asse nur auf großen Karten eine reelle Chance. Greifen Sie den Gegner unentwegt aus der Luft an. Steht der Feind erst mal vor der Basis, ist es meist zu spät.

VORTEILE

- ✶ Kampf-Chinook und King Raptor
- ✶ Tarn-Upgrade für Comanches
- ✶ Tarnkappenbomber sofort verfügbar
- ✶ Bombenteppich mit Strategiezentrum verfügbar
- ✶ Spectre schon ab Stufe 3 verfügbar
- ✶ Alle Lufteinheiten wesentlich billiger

Nachteile

- ✶ Keine Crusader oder Paladine
- ✶ Alle Bodenfahrzeuge teurer
- ✶ Basis braucht durch mehrere Flugfelder sehr viel Platz
- ✶ Stützpunkt nur schwer gegen große Panzerverbände mit Luftabwehr (zum Beispiel Vierlings- und Gattling-Geschütze) zu verteidigen.

IBG

DR. TRAX



Taktik: Chemische Kampfstoffe

Dr. Trax setzt voll auf seine Chemiewaffen. Besonders früh im Spiel lässt sich damit auch ein Blumentopf gewinnen. Klopft aber eine starke Panzerarmee an die Tür, helfen toxische Granaten wenig.

VORTEILE

- ✶ Säure-Cyborgs räumen Gebäude aus
- ✶ Fahrende Bomben und Sprengfallen mit Chemie-Sprengsatz
- ✶ Panzer serienmäßig mit Säuregranaten ausgestattet
- ✶ Alle Säure-Einheiten haben bereits das Beta-Upgrade.
- ✶ Gamma-Upgrade erhöht Säure-Schaden um weitere 50 %

Nachteile

- ✶ Alle Fahrzeuge sind teurer.
- ✶ Keine Tarnnetze für Tunnel und Stinggerstellungen
- ✶ Entführer nicht verfügbar
- ✶ Saboteur nicht verfügbar
- ✶ Kein GPS-Störsender
- ✶ Sprengfalle nicht verfügbar

GENERAL RODALL „WUMMS" JUHZIZ



Taktik: Sprengstoff

Der Sprengstoff-General schützt seine Gebäude vor explosiven Überraschungen. Dank des TNT-Angriffs reißt eine fast zerstörte Einheit auf Knopfdruck alle Gegner in der näheren Umgebung mit.

VORTEILE

- ✶ Sprengfalle von Anfang an verfügbar
- ✶ Bomben-LKWs kosten nur $ 1.000
- ✶ Billigere ($ 200) und weitaus effektivere Sprengfalle
- ✶ TNT-Angriff kann im Palast erforscht werden. Alle Einheiten und Abwehreinrichtungen mit diesem Upgrade explodieren auf Knopfdruck.

Nachteile

- ✶ Alle Fahrzeuge sind teurer.
- ✶ Keine Tarnnetze für Tunnel und Stinger-Stellungen
- ✶ Entführer nicht verfügbar
- ✶ Saboteur nicht verfügbar
- ✶ Kein GPS-Störsender
- ✶ Säuregranaten und Beta-Upgrade nicht verfügbar

PRINZ KASSAD



Taktik: Tarnung

Man kann nicht treffen, was man nicht sieht. Prinz Kassad hat den Vorteil der Tarnung auf seiner Seite. Unsichtbare Gebäude und Einheiten verwirren vor allem WA-Generäle, die es gewohnt sind, alles zu sehen.

VORTEILE

- ✶ MG-Cyborg ist von Anfang an getarnt
- ✶ Entführer sind sofort verfügbar, dafür aber teurer
- ✶ Tarnnetze sind für alle Gebäude erhältlich
- ✶ Abwehreinrichtungen „ab Werk" getarnt
- ✶ GPS-Störsender bereits auf Stufe 3 verfügbar

Nachteile

- ✶ Keine Skorpion- und Marodeur-Panzer
- ✶ Keine Säuregranaten
- ✶ Keine Scud-Stellung
- ✶ Kampfbikes sind teurer
- ✶ Einmal entdeckt hat der Tarngeneral es schwer, sich gegen große Panzerverbände zur Wehr zu setzen.

AP

GENERAL TA HUN KWAI



Taktik: Panzer

Luftwaffe und Infanterie sind zwar etwas teurer – dafür schickt General Kwai aber kampferprobte Panzer in die Schlacht. Zu Recht gefürchtet: Der Emperor-Overlord mit serienmäßigem Propagandaturm.

VORTEILE

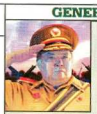
- ✶ Alle Panzer starten mit einer Erfahrungsstufe.
- ✶ Panzer sind billiger
- ✶ Upgrade: Autolader
- ✶ Emperor-Overlord
- ✶ Generals-Stufe 1: Battlemaster-Training und Notreparatur Stufe 1
- ✶ Neue Generalsfähigkeit: Panzerabwurf

Nachteile

- ✶ Keine Infernal- und Nukleargeschütze
- ✶ Flugzeuge sind teurer
- ✶ Bombenteppich erst ab 5 Sterne
- ✶ Horchposten ist teurer
- ✶ Infanterie ist teurer

TIPP: Cyborgs im Truppentransporter sind billiger, als die in der Kaserne produzierten Einheiten!

GENERAL „AMBOSS" SHIN FAI



Taktik: Cyborgs

General Fai rückt seinen Kontrahenten mit verbesserten und kampfgestählten Cyborgs zu Leibe, verzichtet dafür aber auf schwere Panzer. Der einzigartige Minigunner ist erstaunlich gut in der Luftabwehr!

VORTEILE

- ✶ Alle Infanteristen starten als Veteran.
- ✶ Minigun-Cyborg, Super-Hacker (getarnt) und Super Bot
- ✶ Verbesserter Truppentransporter
- ✶ Befestigter Bunker: bietet Platz für zehn Mann und ist serienmäßig mit Minen ausgestattet
- ✶ Cyborg-Abwurf

Nachteile

- ✶ Keine Battlemaster, Gattling-Panzer und Overlords
- ✶ Fahrzeuge teurer
- ✶ Helix kann nicht mit Propagandaturm oder Gattling-Geschütz aufgerüstet werden, ist aber von Anfang an mit vergrößertem Bunker ausgestattet

TIPP: Minigunner sind im Transporter billiger!

GENERAL TSING SHI TAO



Taktik: Atomwaffen

Hauptsache, es strahlt! Durch das automatisch vorhandene Nuklear-Update sind alle Panzer von Spielbeginn an stark. Viele kleine Vorteile machen diesen General sehr vielseitig – es fehlen aber neue Einheiten.

VORTEILE

- ✶ Atomrakete ist billiger ($ 4.500)
- ✶ Besserere Reaktoren
- ✶ Keine Beförderung für Nukleargeschütz
- ✶ Migs und Helix können Atombomben abwerfen.
- ✶ Panzer verfügen bereits über Nuklear-Upgrades
- ✶ Bombenteppich mit Nuklearwaffen

Nachteile

- ✶ Infanterie ist teurer
- ✶ Luftwaffe ist teurer

HINWEIS: Der AP-Nuklear-General muss für seine vielen, aber geringen Vorteile am wenigsten Nachteile hinnehmen. Die Infanterie und die Luftwaffe sind etwas teurer, was aber nicht wirklich schwer wiegt. Dafür hat General Tao auch keine komplett neuen Einheiten.

haus eskortieren. Vor der Küste liegt eine Flotte, die Ihnen die Arbeit relativ leicht macht.

Docks sichern

Sammeln Sie die UN-Kisten ein und besetzen Sie die beiden Gebäude im Westen. Die Bunker an den Brücken im Osten lassen Sie durch Schlachtschiff-Salven zerstören. Schicken Sie Cyborgs in das Gebäude in der Nähe der Brücke. Ein Scharfschütze und einige Raketenbots sorgen dafür, dass keine IBG-Einheiten durchkommen. Im Westen marschieren hin und wieder einige Fußtruppen über die Berge. Kommandieren Sie einen Scharfschützen in diesen Bereich ab.

Artillerie-Ziele

Sobald die Docks sicher sind, müssen Sie systematisch den Gegner schwächen und seine Verteidigung zermalmen. Lassen Sie die Aufklärungsdrohnen in alle Richtungen ausschwärmen. Beschießen Sie alle Bunker, Stingerstellungen und Tunneleingänge mit den Schlachtschiffen der Marine. Sie können mit dieser Taktik einen Großteil der IBG-Stellungen sehr früh zerstören.

LKW-Eskorte

Der Weg zum Lagerhaus müsste dank Ihrer Aufklärungsarbeit schon längst frei von Gegnern sein. Nutzen Sie die Comanches, um die Route zusätzlich abzusichern. Der Bulldozer errichtet dann eine Basis am Dock und eine zweite am Lagerhaus. Hier sorgen einige Patriot-Stellungen für Ruhe.

Suchen und zerstören

Dank Comanches, der Schiffsartillerie und der Träger-Staffel machen Sie die Basis und alle versprengten Einheiten auf der Karte im Nu unschädlich. Die IBG startet zwar einige hilflose Angriffe auf das Lagerhaus – Ihre Patriots und in Gebäuden verschanzten Cyborgs sorgen aber dafür, dass jede dieser Attacken im Ansatz verpufft.

MISSION 3: OPERATION SCHNEEFALL

Beschreibung

Sie haben dieses Mal keine Basis und nur eine Hand voll Truppen. Wichtigste Einheit ist natürlich der Kommando-Bot. Denken Sie daran, dass Radarwagen und Verteidigungsstellungen Ihre Tarnung auffliegen lassen könnten.

Befreiungsaktion

Gehen Sie mit dem Kommando-Bot Richtung Nordwesten. Stoßen Sie zum Gefangenenlager vor. Die Scharfschützen erledigen aus sicherer Distanz alle gegnerischen Cyborgs. Dank der hohen Erfahrungsstufe kann sich der Kommando-Bot ohne Probleme mit dem Tunneleingang und der Stingerstellung anlegen.

Kurz und schmerzlos

Auch wenn die Level-Designer bestimmt wollten, dass Sie den langen Weg nehmen, können Sie die Mission von nun an allein mit dem Kommando-Bot erledigen. Die Spezialeinheit kann über Klippen und Hänge klettern und heilt sich selbst. Folgen Sie dem eingezeichneten Weg – solange Sie unentdeckt bleiben, ist alles in Ordnung. Bei den Ölbohrtürmen wird Sie ein Radarwagen enttarnen. Mit ein paar Salven aus dem MG zerstören Sie das antennenbestückte Wohnmobil und sind sogleich wieder unsichtbar. Jetzt laufen Sie unbemerkt durch die Basis und zum Fuße des Berges im Norden – Mission erfüllt.

Lang und spannend

Wem die Schleich-Nummer zu langweilig ist, der darf auch den langen, actionreichen Weg nehmen. Nach der Befreiung schlagen Sie sich unter Einsatz von Blendgranaten durchs Dorf. Die Raketen-Cyborgs beschießen aus Häusern feindliche Fahrzeuge. An den markierten Punkten finden Sie Fahrzeuge, die Ihre Cyborgs besetzen können. Mit der gestärkten Streitkraft erledigen Sie die Basis und alle Verteidigungen. Vorsicht: Der neue IBG-Kampfbus ist sehr gefährlich. Sobald dieses Fahrzeug explodiert, müssen Sie es ein zweites Mal beschießen!

MISSION 4: OPERATION „SCHWARZES GOLD“

Beschreibung

Sie müssen die Ölfelder der IBG sichern und besetzen. Dabei werden sowohl Ihre Basis als auch Ihre Truppen bei den Bohrtürmen unentwegt angegriffen. Geld spielt hier kaum eine Rolle – schließlich nehmen Sie fortwährend neue Ölquellen ein. Ihr erster Generalsstern geht für die Aufklärungsdrohne drauf. Bevor Sie überhaupt daran denken, im Ölfeld zu operieren, muss der Bereich durch eine Drohne aufgedeckt sein.

Basisbau

Errichten Sie Ihre Basis. Entfernen Sie die Sprengfallen und erobern Sie die beiden Bohrtürme. Auch wenn man Ihnen unentwegt sagt, dass Sie angreifen sollen, sichern Sie erst die Brücke im Norden. Zwei Patriot-Batterien und zwei Abwehrstellungen mit Scharfschützen und Raketenbots schlagen alle Angriffe der aufgebrachten Bevölkerung zurück. Lassen Sie in der Nähe der Landebahn einen Kundschafter zurück – hier kommt es in regelmäßigen Abständen zu Rebellenhinterhalten.

Vorstoß ins Ölfeld

Sie müssen im Ölfeld stets mit Attacken rechnen. Sichern Sie das Gebiet mit Fahrzeugen und Infanterie. Errichten Sie an den Zufahrten im Norden starke Verteidigungen. Nutzen Sie Drohnen und Scharfschützen, um alle Sprengfallen zu enttarnen. Schießen Sie aus sicherer Distanz auf die Ölfässer. Das bannt die Gefahr, dass die Dinger in einem Feuergefecht versehentlich getroffen werden und Ihren Truppen Schaden zufügen. Erobern Sie unbedingt die Artillerie-Stellungen. Sammeln Sie auch die UN-Kisten im Süden ein. Sie finden in der südwestlichen Ecke einen von drei Agenten. Wer mag, setzt diese Einheiten ein – wirklich wichtig sind sie jedoch nicht.

Der Sender

Wenn Sie den Sender zerstören, hören die Bombenanschläge auf. Da der Bereich gut gesichert ist, tun Sie gut daran, die im Gefecht gewonnenen Generalspunkte für A-10-Angriffe auszugeben. Die IBG repariert den Turm nicht – also können Sie mit einigen Attacken diese Gefahr bannen.

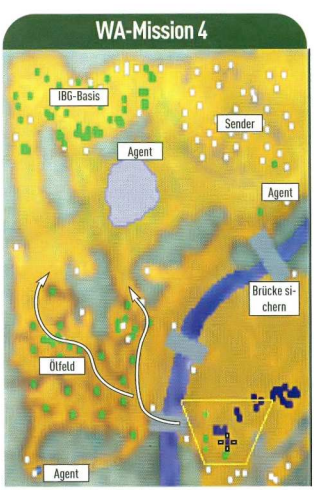
Ölfeld komplett erobern

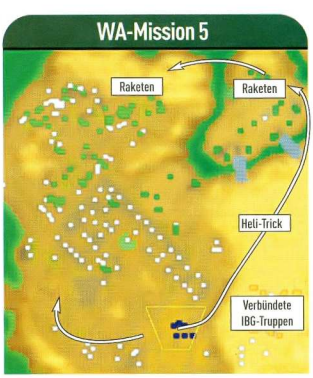
Sobald das Ölfeld in Ihrer Hand ist und Sie die Angriffe der IBG im Griff haben, können Sie sich daranmachen, das gegnerische Lager zu zerstören. Die Zufahrtswege sind vermint – denken Sie also an die Aufklärung. Da Sie mittlerweile im Geld schwimmen, können Sie eine große Angriffsarmee aus Paladinen bauen und das Lager im Norden dem Erdboden gleichmachen. Gegen Infanterie sollten Sie einige Kundschafter in einem Humvee mitnehmen.

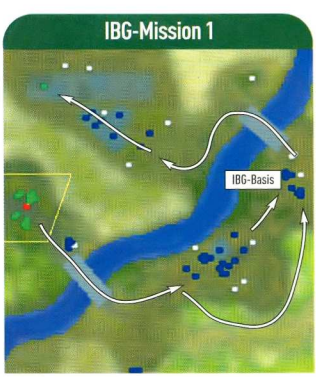
MISSION 5: DR. TRAXS STÜTZPUNKT

Beschreibung

Dr. Trax hat eine riesige Basis und greift Sie wenige Minuten nach Spielbeginn unentwegt an. Sie müssen den Stützpunkt jedoch gar nicht zerstören – sobald alle vier Raketen in Ihrer Hand sind, haben Sie bereits gewonnen. Halten Sie stets einige Einheiten in der Basis bereit – Dr. Trax nutzt Schleichangriffe!







Missionsstart

Aufgrund des hohen Startkapitals können Sie schnell eine Basis errichten. Sie brauchen möglichst früh einige Comanches, um die Angreifer effektiv abzufangen. Gehen Sie zu Beginn nach Osten – die dortigen IBG-Einheiten samt Basis schließen sich Ihnen an. Im Westen nehmen Sie die Ölbohrtürme ein. Konzentrieren Sie sich nun zunächst darauf, ein Strategiezentrum zu bauen und Ihre Verteidigung wasserdicht zu machen. Errichten Sie Abwurfzonen, um stets über ausreichend Geld zu verfügen.

Auroras bauen

Legen Sie sich frühzeitig einen Flugplatz mit vier Auroras zu. Dr. Trax baut früher oder später einen Scud-Sturm. Da sich direkt vor der Abschussbasis ein weiteres Gebäude befindet, kann es passieren, dass die Rampe nicht komplett durch den Angriff von vier Auroras zerstört wird. Für diesen Fall müssen Sie noch einen A-10-Angriff in petto haben, um die Scud-Gefahr endgültig zu bannen.

Der Heli-Trick

Natürlich können Sie nach und nach alle Gebäude zerstören und mit starken Kampfverbänden auf die Raketensilos vorrücken. Aber warum sich so viel Mühe machen, wenn man auch eine Lücke in der gegnerischen Verteidigung nutzen kann? Sie brauchen zwei Chinooks, einige Cyborgs, einen Kommando-Bot und zwei Paladine. Laden Sie das Fußvolk in einen Humvee und diesen samt den Panzern in die Transporthubschrauber. Nehmen Sie am besten noch einige Comanches mit. Fliegen Sie am östlichen Kartenrand nach Norden. Sie kommen unbeschadet an den feindlichen Abwehrstellungen vorbei. Die Panzer vernichten das Vierlingsgeschütz und schon können Sie die ersten beiden Raketensilos und das Kontrollgebäude einnehmen. Von hier fliegen Sie nach Westen über die Berge weiter. Vorsicht: Dort steht erneut ein Vierlingsgeschütz. Außerdem treiben sich einige getarnte Cyborgs herum. Enttarnen Sie das Gebiet. Den Kommando-Bot setzen Sie auf den Bergen ab. Unbemerkt schleicht er sich zu den Rampen und schaltet die Cyborgs lautlos mit dem Messer aus. Alles andere, was hier noch stört, wird durch A-10-, Partikelkanonen- oder MOAB-Angriffe unschädlich gemacht. Sobald die Luft rein ist, setzen Sie die Cyborgs ab und erobern die Startrampen.

INTERNATIONALE BEFREIUNGS-GRUPPE (IBG) MISSION 1: VOR DER STADT

Beschreibung

Bringen Sie den IBG-Anführer sicher zum Flugfeld. Der Flugplatz befindet sich im Nordwesten des Gebiets. Um den Flieger zu erreichen, müssen Sie sich durch das gesamte Gebiet schlagen. Achten Sie darauf, Ihren Anführer stets abzuschirmen.

Die Brücke sichern

Rüsten Sie Ihre Vierlingsgeschütze mithilfe der am Startpunkt herumliegenden Vorratskisten auf. Gruppieren Sie die beiden und kümmern Sie sich um die Fußsoldaten östlich von Ihnen. Hinter der Brücke werden Sie von einigen WA-Truppen attackiert, die Sie mit der Raketenwerfer-Motorradgruppe abwehren. Nachdem Sie die Kisten eingesammelt haben, geht es weiter in Richtung Osten.

Den Artillerie-Stützpunkt erobern

Nur wenige Einheiten bewachen das WA-Lager. Um möglichst wenig Verluste hinnehmen zu müssen, halten Sie Ihre angeschlagenen Einheiten aus der anstehenden Auseinandersetzung heraus. Mit ein wenig Geschick ist es möglich, die Besatzer auszuschalten, ohne eine Einheit zu verlieren. Begehen Sie nicht den Fehler, die feindlichen Einrichtungen zu zerstören. Lassen Sie vielmehr einen Soldaten von seinem Motorrad steigen, der die Gebäude erobert. Durch die Abwurfzone erhalten Sie zusätzlich Bares.

Die neue IBG-Basis

Ein Stückchen weiter östlich befinden sich die Überreste einer IBG-Basis. Überraschen Sie die wenigen WA-Bewachungsgruppen und bauen Sie das Lager wieder auf. Jetzt haben Sie eine intakte Hauptbasis! Wählen Sie die Generalsfähigkeit „Marodeur-Panzer". Bauen Sie bis zu fünf der Stahlmonster und rüsten Sie sie mit den herumliegenden Vorratskisten auf.

Die zweite Brücke

Am anderen Ufer warten zwei Überwachungsdrohnen auf Ihren Besuch. Produzieren Sie ein paar fahrende Bomben und jagen Sie die Drohnen in die Luft. Vergessen Sie nicht, die Entsatzzone zu erobern, die Sie in regelmäßigen Abständen mit Skorpion-Panzern versorgt.

Der Flughafen

Die zwei Artilleriegeschütze am Eingang des Lufthafens erledigen Sie mit fahrenden Bomben oder mit Ihren aufgerüsteten Marodeur-Panzern. Das Gelände ist kaum bewacht, deshalb dürfen Sie mit Ihren Truppen ungestört wüten. Wenn der Flughafen dem Erdboden gleichgemacht ist, fahren Sie mit dem IBG-Chef zum startbereiten Flugzeug.

MISSION 2: GEHEIME PLÄNE

Beschreibung

„Tarnprinz" Kassad distanziert sich von der IBG. Ihre Aufgabe ist es, das verlorene Schaf auf den rechten Weg zu bringen. Passen Sie auf, Kassads Einheiten arbeiten getarnt. Lassen Sie deshalb jeden Tross von einem Radarwagen begleiten.

Das Basislager

Bilden Sie mindestens fünf Arbeiter aus und lassen Sie explodierte Sprengfallen sofort ersetzen. Neben dem ganzen Stress produzieren Sie auch noch eine Kaserne, einen Waffenhändler und einen Palast. Brettern Sie mit einem Kampfbike zum Ölturm südlich vom Stützpunkt und nehmen Sie ihn ein. Da Kassads Fußtruppen meist von Norden her angreifen, lohnt es sich, zwei Vierlingsgeschütze auf Wachtour zu schicken. Zwei zusätzliche Stingerstellungen sichern das Lager endgültig ab.

Auf dem Weg nach Süden

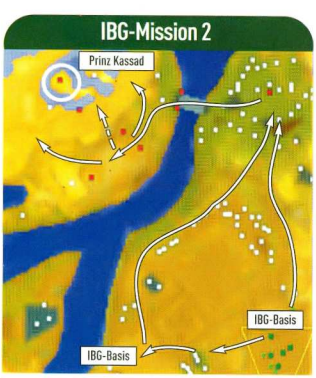
Benutzen Sie die Generalsfähigkeit „Kampfjeep-Training". Produzieren Sie einen Jeep und besetzen Sie ihn mit drei RPG-Einheiten, einem MG-Cyborg und einem Arbeiter. Bilden Sie eine Kolonne aus besagtem Jeep plus einem Radarwagen, einem Säuretraktor und zwei Vierlingsgeschützen. Mit dieser Crew fahren Sie Richtung Südosten. Nach kurzer Zeit stoßen Sie auf eine Siedlung. Nehmen Sie den Ölförderturm ein. Mit den RPG-Einheiten besetzen Sie die Häuser rings um den Bohrturm. Im Fall einer Beschädigung kommt der Arbeiter zum Zug.

Der zweite Stützpunkt

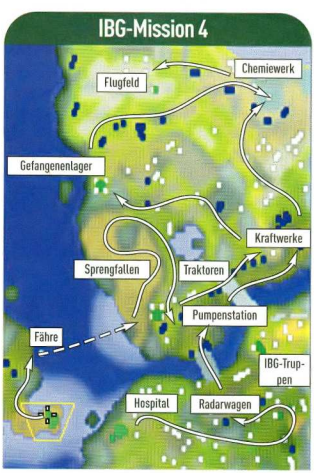
Östlich der Siedlung entdecken Sie ein Vorratslager, umsäumt von einigen Gebäuden. Lassen Sie sich an diesem Fleck häuslich nieder. Bauen Sie ein Geheimlager, eine Kaserne und einen Waffenhändler. Die Häuser besetzen Sie mit RPG-Einheiten und MG-Cyborgs. Zwei, drei Stingerstellungen reichen, um das neue Lager zu sichern.

Die Kommandozentrale

Produzieren Sie in beiden Lagern eine Eroberungsarmee. Vergessen Sie nicht, jede Kolonne von einem Radarwagen anführen zu lassen – es gibt viele Sprengfallen im Terrain. Schicken Sie die beiden Blechlawinen nach Norden. Nachdem Sie die Hauptstraße überquert haben, stoßen Sie auf einen geheimen IBG-Stützpunkt. Nehmen Sie alle Gebäude ein und schicken Sie die Arbeiter zum Vorratslager nördlich vom Stützpunkt. Nutzen Sie die Generalsfähigkeit „Scud-Stellung".









Südlich von Kassads geheimem Palast befindet sich eine Bonusinsel. Das Island erreichen Sie nur mithilfe eines Schleichangriffs. Belohnt werden Sie mit reichlich Öl.



Prinz Kassad ist am Ende. Der Arbeiter flitzte über die Klippen und baute einen Tunneleingang. Danach wurden Kassads Truppen vom IBG-Nachschub überrannt.

Die Insel im Südwesten

Die Bunker hinter der Brücke zerstören Sie mit Scud-Attacken aus der Distanz. Nachdem Sie den Fluss überquert haben, ziehen Sie mit Ihren Truppen nach Süden. Hier finden Sie eine kleine, getarnte Stellung, die Sie schnell in Ihren Besitz bringen. Benutzen Sie einen Radarwagen, um die zahlreichen Sprengfallen zu enttarnen. Südwestlich der neuen Stellung finden Sie ein weiteres Vorratslager. Von dort starten Sie einen Schleichangriff auf die kleine Insel südlich von Ihnen. Auf dem Eiland wartet ein einsamer Ölförderturm auf seinen neuen Besitzer.

Prinz Kassad hat ausgedient

Der Endgegner verschanzt sich auf den Hügeln im Westen. Bevor Sie nun blindlings ins Gebirge vordringen, starten Sie ein Flächenbombardement. Bauen Sie also bis zu sechs Scud-Werfer. Mit dem Radarscan enttarnen Sie die feindlichen Stellungen, um sie im Anschluss mit den Scud-Werfern zu zerstören. Sobald Sie sämtliche Einrichtung in Reichweite der Scud-Batterie vernichtet haben, erobern Sie das Gebirgsterrain mit Schleichangriffen und Motorradattacken. Das Kommandozentrum von Kassad befindet sich auf einer Insel im Nordwesten.

MISSION 3: SEESCHLACHT

Beschreibung

Im Osten der Karte liegt die WA-Kriegsflotte vor Anker. Ziel ist es, eine Partikelkanone zu erobern, sie mit Energie zu versorgen und schließlich die WA-Flotte auf den Meeresboden zu schicken. Wegen der vielen Abwehrmechanismen müssen Sie sehr vorsichtig sein.

Die Partikelkanone

Wählen Sie einen Entführer und bringen Sie den Crusader-Panzer in Ihren Besitz. Die Fußsoldaten lassen Sie in die Jeeps steigen. Jetzt ziehen Sie mit der ganzen Truppe nach Osten, wo Sie die Partikelkanone finden. Die wenigen WA-Fußtruppen sind feinstes Futter für Ihre Vierlingsgeschütze. Rüsten Sie die Stahlmonster mit den Vorratskisten auf und fahren Sie in den Tunnel links neben der Kanone. Da die WA ständig versucht, die Partikelkanone aus der Luft zu zerstören, stellen Sie einige MG-Cyborgs und ein Vierlingsgeschütz als Wachen ab.

Energie für die Kanone

Durch das Tunnelsystem gelangen Sie auf die nächste Insel. Schicken Sie einen Entführer und klauen Sie den Tomahawk-Werfer, bevor der WA-Pilot einsteigen kann. Nördlich vom Tunnel finden Sie einen IBG-Stützpunkt, wo bereits ein Infiltrator wartet. Bevor Sie das Lager einnehmen, müssen Sie die drei Crusader-Panzer mithilfe der RGB-Einheiten beseitigen. Alternativ kapern Sie die drei Gefährte mit Entführern. Besetzen Sie die Vierlingsgeschütze und den Säuretraktor im Norden. Auf der Insel gibt es mehrere Vorratskisten, mit denen Sie Ihren Fuhrpark aufrüsten können. Der Infiltrator verwandelt die Artilleriegeschütze in Windeseile in einen Haufen Müll. Ohne diese Abwehreinrichtungen ist der WA-Stützpunkt nahezu wehrlos und die Kraftwerke sind schnell eingenommen. Kommandieren Sie zwei gut ausgebildete Vierlingsgeschütze ab, um die Ostseite des ehemaligen WA-Lagers gegen anstehende Luftangriffe zu verteidigen.

Reif für die Insel

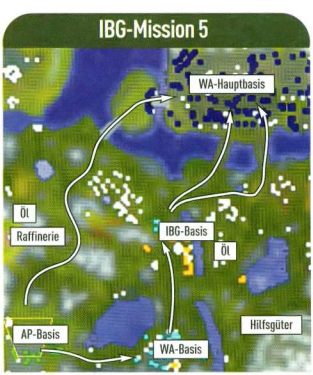
Das winzige Eiland im Süden können Sie nur mit einem Schleichangriff erreichen. Der Ausflug lohnt sich, denn auf der Insel befinden sich ein herrenloser Säuretraktor und mehrere Vorratskisten.

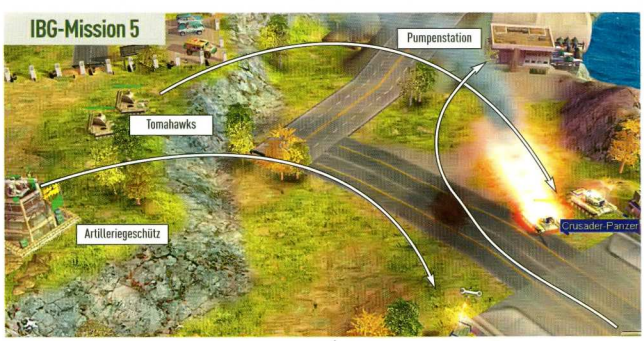
Der neue Waffenhändler

Das nördliche Atoll erreichen Sie durch einen Schleichangriff. Während der Infiltrator die patrouillierenden Crusader-Panzer von ihrer Besatzung befreit, kümmern sich Ihre Säuretraktoren um die besetzten Häuser. Die WA-Jungs vor dem Waffenhändler überlassen Sie ebenfalls dem Infiltrator. Produzieren Sie eine schlagkräftige Angriffsarmee und sammeln Sie Ihre Truppen auf dem Sandplatz östlich der eroberten Siedlung.

Das IBG-Hauptquartier

Die Schlucht östlich von Ihnen wird stark bewacht. Zerstören Sie sämtliche Verteidigungsanlagen mit der Partikelkanone, ehe Sie mit der





Die Brücke wird schwer bewacht. Mithilfe der Tomahawks und des Artilleriegeschützes fegen Sie die Wachtruppen weg – der IBG-Nachschub kann passieren und die Pumpenstation einnehmen.



Südwestlich der zweiten Insel versteckt sich eine weitere Bonusinsel, die Sie mit einem Schleichangriff erobern. Auf der Insel finden sich wichtige Boni.



Der größte Teil der WA-Energieversorgung wird durch die vielen Kraftwerke im Nordosten gewährleistet. Mit einer Scud-Sturm-Attacke schalten Sie der WA den Saft ab.

Armee das neue IBG-Lager stürmen. Richten Sie sich in Ihrem neuen Zuhause erst einmal ein. Zwei Geheimlager für die Vorratsfelder, eine Kaserne und ein paar Schwarzmärkte sorgen für viel Bares und neue Truppen. Der eroberte Waffenhändler versorgt die wachsende IBG-Armee mit Panzern und Vierlingsgeschützen, die Sie mit den Vorratskisten aufrüsten.

Eine weitere Schatzinsel

Das kleine Eiland im Nordwesten der neuen Basis können Sie nur durch einen Schleichangriff erreichen. Hier verbergen sich jede Menge Vorratskisten und zwei Marodeurpanzer. Schnappen Sie sich den Kram und kehren Sie zum Hauptlager zurück.

Schiffe versenken

Parken Sie sämtliche, möglichst gut gerüsteten Truppen vor Ihrem Tunnel. Mit einem Schleichangriff kommen Sie auf die WA-Hauptinsel, wo allerdings kein freundlicher Empfang auf Sie wartet. Vernichten Sie die beiden Abwurfzonen, zu mehr werden Sie kaum kommen. Dann erledigen Sie mit Ihrer Partikelkanone die WA-Kraftwerke und schalten somit den Strom ab. Jetzt kämpfen Sie sich mit Ihrer Eroberungsarmee gen Süden, während Sie die Front ständig mit neuen Fahrzeugen versorgen. Sobald Sie den Flugzeugträger erreicht haben und auf die viereckige Markierung fahren, ist die stolze WA-Flotte Geschichte.

MISSION 4: INFILTRATOR UND DIE 40 RÄUBER

Beschreibung

Die IBG will den entscheidenden Schlag gegen die WA vorbereiten. Dazu braucht das Turbanpack eine neue Chemiewaffe. Über das Festland sind viele Einheiten verteilt, die Sie rekrutieren. Mit der erstarkten Streitmacht gilt es, das Chemiewerk zu erobern und so lange zu halten, bis 20 LKW-Ladungen am Flughafen angekommen sind.

Kleine Bootsfahrt gefällig?

Gruppieren Sie die kleine Armee auf der westlichen Insel als Team 1. Die Jungs auf dem Festland werden zu Team 2. Kämpfen Sie sich mit der ersten Armee zur Fähre durch und setzen Sie zum Strand über. Der Strand ist vermint – es gibt kein Durchkommen. Sie benötigen einen Radarwagen, um die Minen zu entdecken.

Das südliche Festland

Nördlich vom Ausgangspunkt befindet sich ein Krankenhaus – das ist Ihr erstes Eroberungsziel. Schicken Sie Ihre Truppe nach Westen, bis Sie auf drei herrenlose Kampfjeeps stoßen. Rüsten Sie die Dinger mit den Vorratskisten auf und erledigen Sie alle Humvees, die Sie auf dem südlichen Festland finden. Der Radarwagen erwartet Sie nördlich vom Parkplatz, auf dem Sie die Jeeps gefunden haben.

Achtung, Minen!

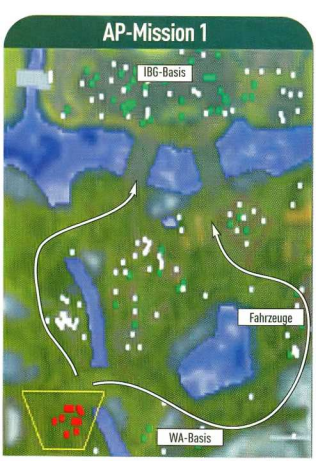
Stellen Sie Team 1 in einer Reihe auf und lassen Sie die Formation halten. Auf diese Weise verhindern Sie, dass im Minenfeld ein Fahrzeug zum Überholen ansetzt und in den Sprengradius kommt. Scannen Sie mit dem Radarwagen den Strand und schlängeln Sie sich durch die Minen, bis Sie an einen Aufgang kommen.

Die Pumpstation

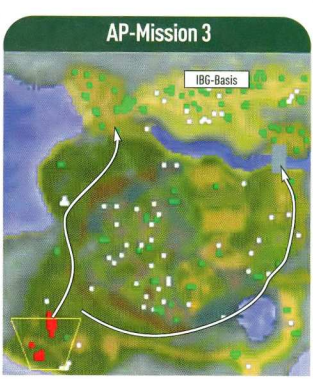
Ziehen Sie mit Team 1 nach Süden. Befreien Sie Ihre Kumpane aus dem umzäunten Areal und nehmen Sie mit Entführern die Tomahawks ein. Mit einem Soldaten besetzen Sie das Artilleriegeschütz. Erledigen Sie die Verteidigungsanlagen rechts der Brücke mit den Tomahawks. Die Patriot links von der Brücke überlassen Sie der Artillerie. Rücken Sie nun mit Team 2 vor und besetzen Sie die Pumpstation. Das Flugfeld sprengen Sie mit den befreiten fahrenden Bomben.

Kernschmelze

Sicher haben Sie bereits die acht unbesetzten Säuretraktoren südwestlich des Flugfeldes entdeckt. Bemannen Sie so viele Traktoren wie möglich und erledigen Sie die Bunkerphalanx oberhalb der Straße, die zu den Kraftwerken







führt. Ein Abstecher über die zweite Brücke führt Sie zu einem abgelegenen Gefangenenlager, wo Sie mehrere Einheiten rekrutieren können. Team 2 kann nun gefahrlos die Straße zu den Kraftwerken passieren und der westlichen Allianz das Licht ausschalten.

Die Chemiefabrik

Schicken Sie Ihre Säuretraktoren Richtung Norden und leeren Sie die von der WA besetzten Häuser. Im Nordwesten des Festlandes stoßen Sie erneut auf ein Gefangenenlager und rekrutieren jede Menge Fußvolk. Die Bodentruppen schicken Sie los, um die vielen stromlosen Patriot-Stellungen rings um den Flugplatz im Norden zu vernichten. Währenddessen kümmern Sie sich mit den Säuretraktoren um die feindlichen Bunker, die den Weg zur Chemiefabrik säumen. Vergessen Sie nicht, dass die Bunker rund um das Chemiewerk noch besetzt sind. Beziehen Sie mit Ihren RPG-Einheiten im östlichen Bunker beim Chemiewerk Stellung. Auf diese Weise werden die Angriffe abgewehrt, die in Kürze von Osten auf Sie zurollen. Mit Ihren restlichen Truppen sichern Sie den Weg zum Flughafen, so dass Ihre LKWs ungestört die 20 Ladungen abliefern können.

MISSION 5: SCHLEICHANGRIFF

Beschreibung

Jetzt geht es dem WA-Hauptlager an den Kragen. Die stark bewachte Basis erstreckt sich über den gesamten Nordosten der Karte. In der Mitte der Karte hat sich eine IBG-Splittergruppe eingenistet, die Sie unterstützt, sobald Sie die Gefangenen befreit haben.

Das AP-Lager

Die Mission beginnt im asiatischen Stützpunkt im Südwesten der Karte. Zur besseren Orientierung rüsten Sie die eroberte AP-Kommandozentrale mit einem Radar aus. Mit dem Bulldozer bauen Sie AP-Gebäude, während Sie mit Ihren Arbeitern IBG-Elemente errichten. Um bei den anstehenden Partikelkanonen-Attacken möglichst wenig Verluste zu erleiden, dürfen Sie das „Mischlager" nicht zu eng bauen. Eine üppige Luftabwehr in Form von Stingerstellungen, Gattling-Kanonen und Vierlingsgeschützen ist für die Basis überlebenswichtig. Gruppieren Sie die vorhandenen Fahrzeuge zu einer Angriffsarmee und ziehen Sie nach Osten.

Der WA-Stützpunkt

Auf dem Weg gen Osten finden Sie mehrere UN-Container und einige WA-Truppen, die Sie locker überwältigen. Begehen Sie nicht den Fehler, das WA-Lager dem Erdboden gleichzumachen, sondern erledigen Sie die Besatzungstruppen und nehmen Sie den Stützpunkt ein. Nach einigen Renovierungsarbeiten steht Ihnen ein voll funktionsfähiges WA-Lager zur Verfügung, das Sie nur noch ordentlich absichern müssen. Befreien Sie die Gefangenen und ziehen Sie gen Norden.

IBG-Verstärkung

Bereits nach wenigen Metern erreichen Sie das Lager der IBG-Splittergruppe. Die Turbankollegen freuen sich so über die Befreiung ihrer Kumpane, dass Sie sich Ihnen anschließen. Bauen Sie sich eine IBG-Basis samt Scud-Sturm auf und sichern Sie die neue Basis mit Luftabwehreinrichtungen.

Zusätzliche Einnahmequellen

Da bei dieser Mission schnell Geldknappheit ausbricht, ist es ein Muss, die versteckten Ressourcen anzuzapfen. Ganz im Südosten liegen etliche UN-Container, die Ihr Konto ordentlich aufstocken. Im Norden der AP-Ausgangsbasis befinden sich ein Ölförderturm und eine Raffinerie. Östlich des neuen IBG-Lagers finden Sie einige Versorgungs-Container plus einen weiteren Ölförderturm. Vergessen Sie nicht, die eroberten Geldquellen mit Luftabwehrstellungen abzusichern.

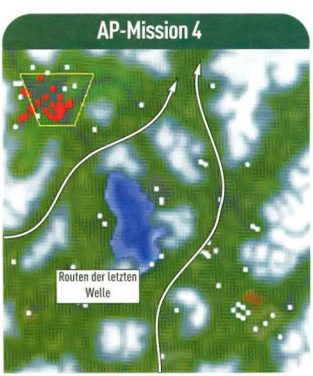
Das WA-Hauptlager

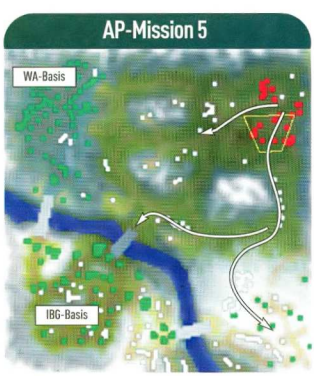
Achten Sie darauf, dass Sie alle drei Lager intakt halten, indem Sie zerstörte Einrichtungen sofort wieder aufbauen. Auf diese Weise konzentrieren sich die Partikelkanonen-Angriffe nicht auf ein Lager und die Zerstörung hält sich in Grenzen. Knacken Sie die Patriot-Ketten des Hauptlagers mit einer Partikelkanone. Mit dem Scud-Sturm attackieren Sie die WA-Kraftwerke und schalten den Burschen den Saft ab. Durch zusätzliche Schleichangriffe vernichten Sie wichtige Einrichtungen wie Waffenfabriken und Partikelkanonen. Wenn Sie nichts überhasten, geht der WA nach einer Weile die Puste aus und Sie können einmarschieren.

ASIATISCHER PAKT (AP) MISSION 1: DER DRACHE ERWACHT

Beschreibung

Nördlich der zentralen Stadt liegt die gut befestigte IBG-Basis. Die Stadt und die beiden Übergänge sind mit Sprengfallen gespickt. Nutzen Sie die Aufklärungsfunktion der Horchposten und Humvees mit Aufklärungsdrohnen, um die Fallen zu enttarnen.





Missionsbeginn

Rücken Sie nach Osten vor – dort nehmen Sie die Ölquelle und die Artillerie-Stellung ein. Gleichzeitig errichten Sie am Startpunkt Ihre Basis. Mit einigen Battlemaster- und Gattling-Panzern stoßen Sie nach Norden vor und nehmen dort ebenfalls die Artillerie ein.

Das Dorf

Halten Sie sich zunächst vom Dorf fern – die besetzten Gebäude und Sprengfallen können Ihnen schwere Verluste zufügen. Sichern Sie Ihre Position südlich der Siedlung. Mit einem kleinen Stoßtrupp geht es nach Süden. Dort nehmen Sie die schwer beschädigten WA-Gebäude ein. Jetzt können Sie Humvees bauen. Erforschen Sie Blendgranaten.

Die Ostflanke

Stoßen Sie am rechten Kartenrand nach Norden vor. Hier können Sie diverse Gebäude einnehmen und obendrein einige IBG-Fahrzeuge kapern. Mithilfe der WA-Cyborgs mit Blendgranaten und der Humvees mit Aufklärungsdrohnen säubern Sie nun die Stadt von Cyborgs und Sprengfallen.

Belagerung

Sobald das Dorf geräumt ist, sammeln Sie an beiden Übergängen nach Norden Truppenverbände. Geben Sie den Einheiten den Wachbefehl, um alle anrückenden Gegner auszuschalten. In der Zwischenzeit können Sie eine schlagkräftige Armee zusammenstellen. Der Feind hat eine Artillerie-Stellung – heben Sie diese mit Ihrer Artillerie aus. Wenn Sie genügend Truppen beisammenhaben, stürmen Sie die feindliche Basis.

MISSION 2: FEUERSTURM

Beschreibung

Was nützt einem Geld, wenn man es kaum ausgeben kann. Sie müssen den Reaktor und die Bunker beschützen, bis Verstärkung eintrifft. Sie werden konstant angegriffen – von allen Seiten mit allen möglichen Einheiten.

Sofortmaßnahmen

Einige Dinge müssen sofort geschehen:

1. Bauen Sie mehr Versorgungs-LKWs.
2. Besetzen Sie alle Bunker mit Infanterie.
3. Bilden Sie unentwegt neue Cyborgs aus, um alle Seiten der Basis zu schützen.

Für aggressive Spieler

Drehen Sie den Spieß um! Nicht einfach, aber auf jeden Fall lohnend ist ein Angriff auf den IBG-Posten im Süden. Ziehen Sie alle Fahrzeuge zusammen. Mit Ihren Nukleargeschützen können Sie effektiv angreifen, müssen aber die Drachen- und Gattlingpanzer zum Schutz abstellen. Da diese Einheiten nicht für die Basisverteidigung verfügbar sind, müssen Sie sich dort umso mehr auf Ihre Cyborgs verlassen. Greifen Sie die Basis hart und entschlossen an – wechseln Sie zu Neutronengranaten, um feindliche Panzer unschädlich zu machen. Das Schöne daran: Ihre Cyborgs können diese Fahrzeuge kapern. Wenn Sie es richtig draufhaben, nehmen Sie im Nu die Basis ein und produzieren eigene IBG-Einheiten.

Die Verstärkung

Wenn Sie die Zeit unbeschadet überstanden haben, treffen etliche Helix-Hubschrauber ein und setzen Truppen und Bulldozer ab. Bauen Sie als Erstes ein Hauptquartier. Die Hubschrauber sind in großen Gruppen unschlagbar. Kaufen Sie auf jeden Fall die Napalmbomben. Während Sie Ihre Basisverteidigung weiter ausbauen, zerstören Sie mit Ihrer Helikopter-Staffel systematisch die IBG-Basen. Selbst Stingerstellungen sind kein Problem für

diese Monster-Helis. Sogar die Paläste können Sie ohne Verluste mit Napalm angreifen. Natürlich ist es ebenfalls möglich, mit Bodentruppen vorzurücken – das ist aber langwieriger.

MISSION 3: BEFREIUNG

Beschreibung

Wir haben doch keine Zeit! Ihnen wird Ihr internationales Ansehen angezeigt – dieses sinkt stetig. Deswegen müssen Sie sich enorm sputen. Geld ist kein Problem – Sie müssen es aber schnell in Panzer umsetzen und dann zügig die fünf Statuen in der Stadt zerstören, um sich für einen Großangriff auf die Basis im Norden zu wappnen. Es gibt einige Ölquellen und sogar eine Raffinerie – halten Sie sich nicht mit der Eroberung dieser Gebäude auf, Sie haben genug Geld! Die Stingerstellungen der IBG sind zwar getarnt, aber das kann Ihnen egal sein, schließlich müssen sich die Dinger zum Schießen enttarnen.

Schneller Basisbau

Als Allererstes lassen Sie die Hacker ihren Dienst antreten. Nehmen Sie die vorhandenen Truppen und stoßen Sie nach Norden vor. Sie können einen Tunneleingang zerstören, bevor dieser überhaupt fertig ist. Außerdem nehmen Sie einige getarnte Stingerstellungen aus und vernichten die erste Statue. Gleichzeitig errichten Ihre Bulldozer an beiden Depots Nachschublager und im Norden und Westen je eine Cyborg-Kaserne, zwei Bunker und zwei Gattling-Geschütze. Besetzen Sie die Bunker mit je fünf Panzerjägern.

Panzerproduktion

Bauen Sie am besten gleich zwei Waffenfabriken. Die eine erforscht das Gattling-Update, die andere fängt sofort mit der Serienproduktion von Battlemaster- und Gattling-Panzern an. Pumpen Sie so viele Panzer wie möglich raus. Passen Sie an den beiden Verteidigungslinien auf. Hin und wieder greift ein Scud-Werfer an – dann müssen Sie aktiv eingreifen.

Die Statuen in der Stadt

Stoßen Sie stets von außen in die Stadt vor. Ihre Fahrzeuge sind billig und Verluste tolerierbar. Am besten schlagen Sie sich nach Osten und dann nach Norden durch. Vermeiden Sie es, Ihre Panzer zwischen Gebäuden durchfahren zu lassen – diese Engpässe führen zu großen Verlusten. Am nördlichen Übergang stehen zwei Waffenfabriken, die Sie zerstören.

Bombenteppich

Sie steigen schnell auf – nutzen Sie den dritten Generalspunkt für den Bombenteppich. Statuen, die Sie noch nicht zerstört haben, greifen Sie so aus der Luft an. Während Ihre erste Truppe sich nach Nordosten durchschlägt, schicken Sie einen zweiten Verband von der Basis aus nach Norden zum westlichen Zugang zur IBG-Basis.

Der finale Angriff

Wahrscheinlich ist die Zeit schon sehr knapp – dann heißt es: Augen zu und durch! Die Statue im Zentrum der Basis muss zerstört werden. Glücklicherweise hält das Ding nicht viel aus und es reicht, wenn ein Panzer einige Treffer landet. Greifen Sie auf jeden Fall von Osten aus an – der Weg ist kürzer. Wenn die Zeit reicht, räumen Sie systematisch den Weg frei. Sobald die Statue in sich zusammenbricht, ist die Mission gewonnen.

MISSION 4: BRENNENDER HIMMEL

Beschreibung

Sie müssen die IBG-Einheiten an der Flucht hindern. Sechs Wellen Fahrzeuge versuchen, das Gebiet nach Norden zu durchqueren. Wenn nur ein einziges Vehikel durchkommt, haben Sie verloren.



Feuern Sie Spezialangriffe auf den Startpunkt der jeweiligen IBG-Welle ab – so erwischen Sie eine Menge Feinde.



Beseitigen Sie mit den Helix zunächst den Infiltrator. Danach können Sie all die schönen WA-Fahrzeuge einnehmen.

Sofortmaßnahmen

Einige Punkte auf der Karte sind aufgedeckt. Hier befinden sich Artillerie-Stellungen. Es gibt jedoch noch mehr einnehmbare Gebäude. Klappern Sie also all diese Punkte mit den beiden Truppentransportern ab und nehmen Sie alle Gebäude ein. Es geht weniger um die Funktion der Gebäude als um die lückenlose Aufklärung. Befehlen Sie den Bau eines weiteren LKW und jeder Menge Helix-Hubschrauber.

Bodentruppen machen Pause

Sie haben einige Bodentruppen – die lassen Sie aber schön da, wo sie sind. Die Helis erledigen das schon. Rüsten Sie die Hubschrauber schön gemischt mit Propagandatürmen und Gattling-Geschützen aus. Die erste Gruppe sollte zehn oder mehr Helix enthalten. Wenn diese fertig sind, lassen Sie vier Migs bauen und erforschen bei der Gelegenheit das Rüstungs-Update. Wenn das erledigt ist, geben Sie weitere Helix in Auftrag.

Abfangmanöver

Ihre Minen legen Sie am Ausgangspunkt der aktuellen Welle. Wenn Bombenteppich und Artillerie verfügbar sind, lassen Sie diese ebenfalls los – mit Glück treffen Sie etwas. Der Clou an der ganzen Geschichte ist, dass keine der anrückenden Wellen auch nur den Hauch einer Chance gegen Ihre Helix hat, sofern Ihre Staffel groß genug ist. Denken Sie an die Propagandatürme: Wenigstens jeder zweite Hubschrauber sollte dieses Upgrade haben. Entwischt Ihnen ein Fahrzeug, dann schlägt die Stunde der Migs. Die Flieger sind schneller als die Helis und können einen Ausreißer problemlos abfangen.

Die letzte Welle

Sie haben mittlerweile eine kampferprobte Helikopter-Staffel und eine zweite Gruppe in der Hinterhand. Die letzte Welle kommt aus zwei Richtungen und ist mit jeder Menge Vierlingsgeschützen ausgerüstet. Netter Versuch – aber das nützt nun auch nichts mehr. Konzentrieren Sie Ihr Feuer immer zuerst auf die Luftabwehr oder auf Bomben-LKWs. Wenn einer davon hochgeht, ist meist die ganze Gruppe hinüber. Vielleicht verlieren Sie einen oder zwei Hubschrauber, mehr aber auch nicht.

MISSION 5: DAS LOS DES DRACHEN

Beschreibung

Die IBG hat sich in ihre letzte Bastion zurückgezogen. Obendrein haben die Terroristen einen WA-Stützpunkt übernommen. Sie werden also von IBG- und WA-Einheiten attackiert. Wenn Sie während der ersten Minuten alles richtig machen, ist die Mission relativ einfach. Lassen Sie stets einige Einheiten in der Basis, um auf die regelmäßigen Tunnelangriffe der IBG zu reagieren. Hauptziele dieser hinterhältigen Attacken sind immer Superwaffen und das Web-Zentrum.

Bringen Sie die Basis auf Vordermann

Folgende Dinge müssen sofort erledigt werden, um einen guten Spielstart hinzulegen:

1. Kaufen Sie das „Gebäude besetzen"-Upgrade und bilden Sie Cyborgs aus, um die beiden Ölquellen in der Basis zu übernehmen.
2. Kaufen Sie für das erste Nachschublager einen zweiten LKW.
3. Bauen Sie am westlichen Depot ein zweites Nachschublager. Errichten Sie dann hier gute Verteidigungsstellungen und übernehmen Sie die vier WA-Fahrzeuge.
4. Gruppieren Sie Ihre Einheiten und kaufen Sie Upgrades für die Overlords (Gattling und Propagandaturm) und die Helix.

Vorstoß nach Süden

Bauen Sie einige Truppentransporter und stoßen Sie mit diesen, den Overlords und den Helix nach Süden vor. Sie finden etliche wertvolle WA-Fahrzeuge und diverse Gebäude. Bevor Sie diese übernehmen, müssen Sie den Infiltrator finden – am besten geht dies mit dem Helix samt Propagandaturm. Wenn diese Gefahr beseitigt ist, übernehmen Sie möglichst zeitgleich die beiden Artillerie-Stellungen. Nach und nach fällt der gesamte Südosten in Ihre Hand. Die IBG-Zentrale ist zwar nur eine Attrappe, kann aber zu einer echten Kommandozentrale aufgewertet werden. Außerdem ist bei den WA-Einheiten ein Bulldozer dabei. Sie haben jetzt Kommandozentralen aller drei Parteien!

Partikelkanone und Scud-Sturm

Der Gegner setzt seine Superwaffen sehr ineffektiv ein. Machen Sie sich also keine Sorgen. Bauen Sie möglichst bald Superwaffen, um die Gefahr zu bannen. Wenn Sie den WA-Bulldozer haben, können Sie auch Auroras produzieren – vier Auroras zerstören eine Superwaffe. Mit der WA-Kommandozentrale und dem dort verfügbaren Satelliten können Sie die feindlichen Waffen mit etwas Geduld orten. Tipp: Suchen Sie in den nordwestlichen und südwestlichen Ecken der Karte.

Was ihr wollt!

Wie Sie letztendlich die IBG in die Knie zwingen, ist Ihre Sache. Sie verfügen über unendliche Ressourcen und können alle Einheiten aller Parteien bauen. Ob nun große Luftangriffe, riesige Bodenoffensiven oder vernichtende Superwaffenangriffe – vernichten Sie die IBG!

FLORIAN WEIDHASE
RALPH WOLLNER

Medal of Honor: Breakthrough

Die neuen Zusatzmissionen führen Sie diesmal in südlichere Gefilde. Wir geleiten Sie auf den gefährlichen Pfaden durch Tunesien, Sizilien und den italienischen Stiefel.

MISSION 1: TUNESIEN

TUNESIEN: DIE SCHLACHT VON KASSERINE, NORDAFRIKA – TEIL 1

Wie komme ich zum Panzer?

Der Jeep bringt Sie direkt an die Front. Nachdem das Großmaul seine Predigt beendet hat, gehen Sie im nächsten Krater in Deckung. Der Ansturm der Deutschen rollt von Nordwesten her auf Sie zu. Erledigen Sie die Aggressoren und schlagen Sie sich zum Drahtzaun durch. Eine Granate und Sie sind die Gegner im Schützengraben los. Pirschen Sie sich am Zaun entlang. Am Ende der Abgrenzung finden Sie einen Durchgang. Schießen Sie sich durch das Areal und steigen Sie in den Panzer. Mit dem Stahlmonster geht es nun durch den Canyon. Verschwenden Sie keine Zeit mit den Brückenpatrouillen – Ihre Fahrt ist sowieso nach ein paar weiteren Metern vorbei.

Wie komme ich durch das Haupttor?

Zerstören Sie die Bunkereinrichtungen im nächsten Lager. Mit dem Bord-MG kümmern Sie sich um das Fußvolk. Betreten Sie den Schützengraben auf der linken Seite des Lagers. Kämpfen Sie sich bis zum Bunker durch. Zeigen Sie den müden Wachen, wer der Boss ist, und klettern Sie mit der Leiter in die Kuppel. Hier finden Sie einen Schalter, der das Tor zum deutschen Lager öffnet. Wer noch Munition braucht, findet hinter dem Bunker eine Leiter, die zu einem Vorratslager führt. Jetzt nichts wie ab durch das Tor.

Was erwartet mich in Canyon?

Auf dem Weg durch die Schlucht werden Sie von gegnerischen Einheiten attackiert. Einer der Deutschen hat eine Panzerfaust, mit der Sie den Tank ein Stückchen weiter in die Luft jagen. Nehmen Sie die Artillerie-Stellung ein und erobern Sie den nächsten Schützengraben. Nach heftigem Kampf kommen Sie an ein MG-Nest, das Sie am einfachsten mit der Panzerfaust ausheben. Links geht's ab in den Bunker.

Was mache ich im Bunker?

Im ersten Stock setzen Sie sich hinter das MG und wehren die Deutschen außerhalb des Bunkers ab. Nach getaner Arbeit kämpfen Sie sich tiefer in den Bunker hinein – verlaufen können Sie sich dabei nicht. Im Funkraum zerstören Sie sämtliche Kommunikationssysteme. Ein paar Zimmer weiter schnappen Sie sich die rot leuchtenden Dokumente vom Tisch und flüchten nach draußen. Nach wenigen Metern werden Sie von Ihren Kollegen mit dem Jeep aufgesammelt.

TUNESIEN: DIE SCHLACHT VON KASSERINE, NORDAFRIKA – TEIL 2

Wie schalte ich die Artillerie aus?

Nach kurzer Fahrt werden Sie unter Artillerie-Feuer genommen. Erledigen Sie die Gegner, die rechts aus dem Felsendurchgang kommen, und kämpfen Sie sich den Berg hinauf. Im Lager der Deutschen stoßen Sie auf Widerstand, den Sie aus der Deckung heraus beseitigen. Machen Sie dabei von der „Herauslehn-Technik" Gebrauch. Sammeln Sie alle Vorräte ein. Der Screenshot zeigt Ihnen, wie Sie unbeschadet durch das Minenfeld kommen. Das Wachpersonal bei den Kanonen ist über Ihren Besuch so erfreut, dass sich ein ganzes Begrüßungskomitee auf den Weg über die Brücke macht. Schnappen Sie sich die nächstbeste Artillerie und stoppen Sie den Vormarsch der Deutschen. Vorne am Rohr der drei Kanonen müssen Sie je eine Sprengladung anbringen oder sie mit einer noch intakten Kanone zerstören.

Wie komme ich durch das Minenfeld?

Hinter der Brücke finden Sie ein Vorratszelt, in dem Sie sich stärken und ein Scharfschützengewehr einsacken. Sobald Sie bei Ihren Kameraden angekommen sind, erhalten Sie den Auftrag, den Minenpanzer zu eskortieren. Der kommende Spielabschnitt ist simpel: Laufen Sie neben oder hinter dem Panzer her und eliminieren Sie die Deutschen, die Ihren Panzertrupp aufhalten wollen. Mit dem Scharfschützengewehr schalten Sie die Feinde aus, bevor diese ihre Panzerfäuste auf den Minenpanzer abfeuern können. Nach wenigen Minuten kommen Sie zu einer weiteren Bunkeranlage.

Der zweite Bunker

Bevor Sie die Leiter in das Tunnelsystem hinab benutzen, rüsten Sie sich im Vorratsraum ordentlich aus. Jetzt geht's ab nach unten. Im Gangsystem warten etliche Truppen auf Ihren Besuch. Verlaufen können Sie sich nicht. Im Munitionsraum überraschen Sie die Anwesenden mit ein paar Granaten. Die Überlebenden erledigen Sie im Feuergefecht. Nachdem Sie die Sprengladung platziert haben, bleibt Ihnen eine halbe Minute, um den Bunker zu verlassen. Machen Sie nicht den Fehler, den Weg zurückzurennen, den Sie gekommen sind! Verlassen Sie die beiden Munitionskammern durch die Tür, durch die Sie eingetreten sind. Jetzt biegen Sie aber nicht nach rechts ab, sondern benutzen die Tür in der Süd-ost-Wand. Sie ist jetzt nicht mehr verschlossen. Über die Leiter gelangen Sie ins Freie. Wenn Sie bei Ihren Leuten angekommen sind, genießen Sie das Feuerwerk und setzen Ihren Weg fort.

TUNESIEN: BIZERTE-KANAL

Wie komme ich in die deutsche Festung?

In der Stadt tobt der Krieg. Sie müssen die feindliche Festung infiltrieren und die Geiseln befreien. Versuchen Sie nicht über die Brücke zu kommen, sondern gehen Sie am Ufer nach links zum Bootssteg. Während der Überfahrt haben Sie genügend Zeit, die Schützen vor der Festung aufs Korn zu nehmen. Am anderen Ufer angekommen, kämpfen Sie sich am verschlossenen Haupteingang vorbei. Ein Stück weiter finden Sie eine geeignete Stelle, um eine Bombe zu platzieren, die fünf Sekunden später ein beachtliches Loch in die Festungsmauer reißt. Bitte eintreten!

So schlagen Sie sich durch die Festung!

Sie gelangen direkt in den Gefängnistrakt, der nur von einem Deutschen bewacht wird. Schnappen Sie sich die Schlüssel vom Tisch und befreien Sie die britischen Kollegen. Besonders amüsant ist das hochnäsige Geschwätz des Gefangenen in der hintersten Zelle. Gemeinsam mit Ihren neuen Freunden schlagen Sie sich durchs nächste Zimmer, wo Sie Waffen und Medizin finden. Frisch gestärkt betreten Sie den schwer bewachten Hinterhof. Als Erstes nehmen Sie sich den MG-Schützen vor, dann machen Sie dem Rest des Wachpersonals den Garaus. Gemeinsam kämpfen Sie sich durch die deutsche Befestigung – es gibt nur einen Hauptweg. Achten Sie bei den Feuergefechten darauf, Ihren Kameraden ein paar Krauts übrig zu lassen, das spart wichtige Lebensenergie. Der kleine Rundgang durch die Behausung der Deutschen führt Sie in den bekannten Hinterhof zurück.

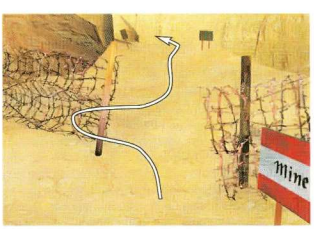
Wo finde ich Klaus?

Sobald Sie sich dem großen Tor nähern, brettert ein voll beladener Truppentransporter auf den Hof. Klemmen Sie sich hinter das MG und verwandeln Sie den gesamten Hof in ein Sieb. Nachdem der Hof gesichert ist, verlassen Sie ihn. Gehen Sie Richtung Brücke und dann links. Der Weg führt Sie in die Innenstadt. Ein paar Ecken weiter finden Sie den Kontaktmann Klaus, dem Sie dicht auf den Fersen bleiben müssen. Während Klaus das Schloss knackt, müssen Sie ihm 30 Sekunden lang Rückendeckung geben. Die Tür verrammeln Sie von innen und folgen Klaus durchs Haus. Nachdem Sie die italienische Uniform übergezogen haben, gehen Sie auf den Hof und fahren mit dem LKW davon.

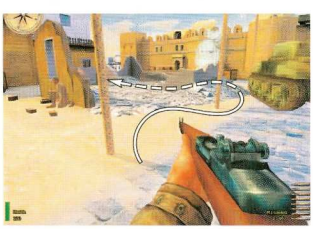
TUNESIEN: BIZERTE-HAFEN

Wie komme ich auf das Schiff?

Mit den Papieren kommen Sie unbemerkt in das Hafengebiet. Der Schiffswächter zeigt sich je-



Wenn Sie diesen Weg benutzen, können Sie sich den Minensucher sparen und weiterhin bewaffnet bleiben.


Schleichen Sie zum Kai und biegen Sie links ab. Bei den Bootsstegen finden Sie einen hilfsbereiten Chauffeur.


Nachdem Sie die Bombe im Munitionsraum gelegt haben, bleiben Ihnen 30 Sekunden, um den Bunker zu verlassen.



Der Hebel in der zerstörten Bunkerkuppel öffnet das schwer bewachte Haupttor.



Die Italiener haben sich in dem Wasserturm eingenistet und bewachen die Brücke.



Ignorieren Sie das Verbotsschild und brechen Sie die Vitrine mit dem neuen Gewehr auf.

doch wenig beeindruckt und verlangt eine Sondergenehmigung. Diese erhalten Sie im Gebäude rechts vom Wächter. Gehen Sie die Treppen nach oben und warten Sie, bis Sie mit dem Hafenmeister alleine sind. Sobald dieser die Liste nach Ihrem Namen absucht, schalten Sie ihn aus. Schnappen Sie sich die Papiere vom Tisch und halten Sie sie dem Schiffswächter unter die Nase. Steigen Sie die Treppen hinauf aufs Schiff.

Wo lege ich die Bomben?

Zu Ihrer Linken sehen Sie eine Kajüte – da müssen Sie hin. Auf dem Weg überzeugen Sie noch zwei Deutsche von der Echtheit Ihrer Papiere, dann geht's ab in den Bauch des Schiffes. Links von der Treppe finden Sie ein Schott, hinter dem deutsche Offiziere einen Plan ausheckten. Überraschen Sie das Pack und sammeln Sie die geheimen Informationen ein. Spätestens jetzt klingelt der Alarm und Sie können den Schießprügel wieder auspacken. Kämpfen Sie sich durch die Etage und gehen Sie die Leiter hinab. In diesem Abschnitt finden Sie jede Menge Gegner und zwei Bomben. Jetzt müssen Sie nur noch in den Maschinenraum eine Etage tiefer und die Bomben anbringen. Dass Ihnen unterwegs jede Menge Deutsche das Leben schwer machen, ist nichts Neues. Nachdem Sie die Ladungen platziert haben, flüchten Sie so lange auf dem Weg, den Sie gekommen sind, bis die Bomben hochgehen.

Wie komme ich aus dem Hafengebiet?

Das Schiff kentert und Sie müssen sich erst mal an die neue, schräge Optik gewöhnen. Schleichen Sie geduckt durch den Rumpf und nutzen Sie herabhängende Netze, um sich daran hochzuziehen. Durch ein Loch im Bug gelangen Sie auf die Außenwand des Schiffes – und werden dort auch gleich erwartet. Eine halbe Armee nimmt Sie aufs Korn, weshalb sich eine Schnellspeicherung empfiehlt. Mit Geschick und etwas Glück bezwingen Sie die Stahlhelmträger und gehen über den Steg an Land. Erinnern Sie sich noch an den Hafenmeister? Genau in das Gebäude müssen Sie rein. Diesmal ist man nicht so freundlich und Sie müssen Ihre Waffen sprechen lassen. Über das Dach geht's in den nächsten Teil des Gebäudes, wo Sie sofort in weitere Schusswechsel verwickelt werden. Gehen Sie die Treppe nach unten und überraschen Sie die beiden Soldaten, bevor sie sich wehren können. Nehmen Sie die Medizin sowie die Munition aus dem Hinterzimmer und verlassen Sie das Haus. Erledigen Sie die drei Typen beim Wachhäuschen und verlassen Sie den Schuppen durch die zweite Tür.

Wie flüchte ich aus der Stadt?

Jetzt müssen Sie sich durch die Stadt ballern, bis Sie Klaus treffen. Unterwegs gibt es ein Wachhäuschen in einer Seitenstraße: Hier können Sie sich stärken. Jetzt müssen Sie all Ihre Geschicklichkeit beweisen und sich gemeinsam mit Klaus durch Horden von Gegnern schießen. Ein Patentrezept gibt es dabei nicht, Sie sollten aber auf jeden Fall sehr oft zwischenspeichern. Sobald Sie das Stadttor erreicht haben, ist die Mission geschafft.

MISSION 2: SIZILIEN

SIZILIEN: DIE GLEITERLANDUNG

Was mache ich am Absturzplatz?

Zunächst dürfen Sie sich den Applaus für den Piloten sparen. Erstens wurden Sie bei der Bruchlandung verletzt und zweitens hat der Kerl und der Rest Ihrer Kameraden das Zeitliche gesegnet. Springen Sie aus dem Wrack, unten werden Sie von zwei Italienern mit Salut empfangen. Bei dem aus dem Flugzeug geschleuderten Jeep können Sie sich heilen. Im Hintergrund hören Sie eine Flak hämmern, zu der Sie schnell hinrennen. Werfen Sie schon mal eine Granate voraus, dort stehen drei Männer. Setzen Sie sich selbst an das Geschütz und fangen Sie den ankommenden Lastwagen ab. Danach jagen Sie das Ding in die Luft. Schleichen Sie sich über den Hügel an die Flak rechts am Rand an. Seien Sie vorsichtig, dort steht ein Haufen Soldaten und daneben zwei MG-Nester. Stellen Sie sich an die 88, den Lastkraftwagen radieren Sie damit aus. Daraufhin taucht noch jede Menge Fußvolk auf, das Sie entweder ebenfalls mit dem Geschütz oder aber mit den MGs plätten. Nur wenig weiter steht noch eine AA-Kanone. Sie ist kaum bewacht, es tauchen diesmal jedoch auch Schützen an den Hängen links und rechts auf.

Die Brücke

An den Schienen stoßen Sie auf Kompagnons, deren Haut Sie vor den von rechts anstürmenden Italienern retten. Hinter dem Geschütz ist ein MG-Nest, das Sie schleunigst ausheben. Stellen Sie sich an die Flak und beseitigen Sie den Schützenpanzer. Bleiben Sie dem MG fern. Dort liegt zwar ein großer Verbandskasten, sobald Sie aber bei den Sandsäcken ankommen, tauchen diverse Störenfriede vor Ihnen auf, die Ihre Kameraden niedermachen. Auf dem Felsen vor der Brücke steht ein Suchscheinwerfer mit einem Soldaten dahinter. Über die Brücke stolpert ein kleiner Stoßtrupp vor Ihre Flinte. In dem Wasserturm steht ein MG-Schütze hinter dem linken Loch, den Sie aus einiger Distanz erledigen. Hier verhält es sich ähnlich wie bei der Stellung zuvor: Falls Sie in den Turm klettern, erscheinen feindliche Soldaten auf der Bildfläche, von denen Sie andernfalls verschont bleiben. Dafür finden Sie dort Gewehrmunition und Lebensenergie. Auf der Anhöhe steht das vorletzte Ziel. Gehen Sie hier zügig voran. Erledigen Sie die Mannschaft dahinter und heizen Sie dem übrigen Haufen mit der Kanone ein – anschließende Sprengung nicht vergessen! Auf dem Plateau finden Sie ein weiteres Flugzeug und dessen Mannschaft. Setzen Sie sich an die Flak und erledigen den anrollenden Panzer und dessen Begleitschutz.

SIZILIEN: DER FLUGPLATZ IN CALTAGIRONE

Wie zerlege ich den Funkturm?

Pirschen Sie sich an das Wachhaus heran. Davor stolziert eine Wache auf und ab. Drin sind noch zwei Leute. Holen Sie sich die Gewehrmunition von dem Schreibtisch. Von dort können Sie schon ein MG-Nest sehen, welches kurz vor einem Lager steht. Hinter dem Drahtzaun stehen ein Sanitätszelt und der Funkmast.

Der Ritt im Jeep

Bei der Jagd im Geländewagen sehen Sie von links schon die Lichter eines heranrasenden Truppentransporters. Direkt vor Ihnen steht noch einer. Am Straßenrand tauchen mehrere Angreifer auf. Zwei Motorräder zischen hinterrücks heran. Ihr Fahrer bleibt kurz vor dem Stacheldrahtverhau stehen. Zeigen Sie es den drei Kerlen dahinter, danach fährt Ihr Chauffeur ein Stück zurück und Sie biegen links ab. Schon wieder ein Motorrad von hinten und gleich darauf zwei Soldaten in einem Unterstand rechts von Ihnen.

Wie sabotiere ich die italienischen Jäger?

Sie erhalten ein schallgedämpftes Gewehr. Schleichen Sie durch das Lager. Rechts um die Ecke laufen zwei Patrouillen zwischen den Kistenstapeln. In der Werkhalle stolziert eine Wache umher, zwei weitere sitzen in dem Kabuff in der Ecke. Auf dem Hof bringen Sie den Soldaten um die Ecke. Gehen Sie den Leuten in den Türmen und deren Suchscheinwerfern aus dem Weg. Wenn Sie die Soldaten wegputzen, kommen drei Wachmänner aus der Halle geeilt. Im Hangar sabotieren Sie den ersten Jäger. Neben dem zweiten Flieger stehen zwei Mechaniker, die Ihnen das Leben schwer machen. Neben dem Laster schreitet ein Soldat vorbei. Sobald Sie ihn erledigen, sind die Leute in der Hütte alarmiert. Überraschen Sie den Typen am Schweißgerät und latschen Sie durch die Hintertür. Direkt vor Ihnen langweilt sich ein Soldat, drei weitere stehen in der Mensa – auf der Arbeitsplatte liegt ein Medipack. In Hangar Nummer 3 liebkost ein Schrauberling seine Maschine. In der ersten Baracke an der Seite sitzen drei Offiziere beim Skat, um die Sie sich nicht weiter kümmern. Daneben befinden sich die Pritschen für die einfachen Soldaten. Machen Sie den Leuten gleich den Garaus, wenn Sie durchschleichen, fallen die Burschen Ihnen in den Rücken. Kümmern Sie sich um die Patrouille auf dem Hof, durchs Fenster schalten Sie den Offizier aus, bei dem Sie Medizin erhalten. Die Filmvorführung unterbrechen Sie jäh und machen alles platt. Bevor Sie den Ausgang erreichen, tritt ein Soldat ein – seien Sie darauf gefasst! Rechts übers Flugfeld steht der letzte Flugapparat, dahinter hopsen zwei Wachen herum.

Wie löse ich den Alarm aus?

Erledigen Sie den Kerl hinter dem MG des Wachturms. Auf dem Laufsteg des Towers ist noch so ein Typ. Steigen Sie die Stufen rauf und linsen Sie durch das Fenster. Innen sitzen zwei Funker vor ihren Geräten. Drinnen mopsen Sie sich das Maschinengewehr aus der Vitrine und stocken Ihren Munitionsvorrat beim Regal auf. So ausgerüstet knien Sie sich vor das Funkgerät. Drehen Sie Ihren Blick so weit wie möglich in Richtung Tür, so dass Sie gerade noch das Funkgerät benutzen können. Sobald der Alarm losschrillt,

taucht vor der Tür ein Italiener auf, ein zweiter steht kurz daneben. Die zwei Türme am Tor sind nun mit Panzerschreck-Jungs besetzt, auf dem Hof eiert eine ganze Garnison herum. Pesen Sie runter und flüchten Sie durch das Tor auf die Landstraße, dort werden Sie abgeholt.

SIZILIEN: GELA

Wie erledige ich den Panzer?

Rennen Sie in das Haus und krallen Sie sich den Panzerschreck. Den Panzer zerlegen Sie besser vor dem Haus von der Seite aus. Knien Sie sich hinter das Fuhrwerk, von dort genügen meist zwei Schüsse. Bei dem Flugzeugschrott auf dem Feld stecken Sie die Munition und den Gesundheitskram ein. Jetzt kommen zwei Lastwagen über die Straße gebrettert, die Sie idealerweise mit zwei Panzerschrecks aus dem Weg räumen.

Wo finde ich die 82ste?

Den Weg weiter runter liefern sich Amerikaner und Achsensoldaten eine heiße Schlacht. Halten Sie den Kopf unten und gehen Sie durch die Hintertür in das Haus, neben dem ein Amerikaner steht. Melden Sie sich bei dem Kommandanten in der hintersten Ecke des Zimmers. Flitzen Sie zu dem von Italienern besetzten Haus rüber, werfen Sie Granaten durch die Fenster und stürmen Sie hinein. Das Maschinengewehr wird sonst immer wieder neu besetzt. Im ersten Stock bemächtigen Sie sich des MGs und erledigen die Armee auf dem Feld. Im Nebenraum stärken Sie sich. In dem Haus die Straße runter gibt es noch mehr Ausrüstung. Jetzt kehren Sie zurück in das vormals vom Feind besetzte Gebäude und machen ein Paar Schritte in Richtung Feld, bis die ersten Gegner auftauchen. Rennen Sie zurück und benutzen Sie erneut das Geschütz, um die meisten Plagegeister loszuwerden. Hinter dem Hügel treffen Sie weitere Freunde.

Das Dorf säubern

Räumen Sie die ersten paar Meter bis zur Kanone. In dem Kabuff liegt ein großes Medipack. Marschieren Sie vor, bis der Panzer erscheint, und rennen Sie so weit zurück, dass Ihre eigenen Männer nicht vor der Kanone stehen. Nehmen Sie damit den Panzer unter Beschuss. Erledigen Sie die übrigen Feinde. In dem Gartenhaus auf der Anhöhe liegt Munition und Verbandszeug. Nun nehmen Sie die Scheune in Angriff. Neben dem Tisch oben liegen Munitionsbehälter. Über die Treppe kommen Sie aus dem Dorf. Nehmen Sie das Geschütz in Beschlag und wehren Sie die zwei anrennenden Gruppen ab. Hinter dem Heuhaufen verschanzen sich die letzten Italiener.

Wie wehre ich die Panzer ab?

Sammeln Sie aus der Kiste auf dem Dachboden die Panzerschreckmunition ein – für den Notfall. Bemannen Sie den Mörser links, von dort kommen die ersten zwei Panzer. Die nächste Angriffswelle besteht aus zwei Panzern rechts und einem links, wobei Sie die Fahrzeuge nacheinander gegen den Uhrzeigersinn erledigen. Als Orientierungshilfe zielen Sie kurz unter den als Strich zu erkennenden Knick auf dem Feldweg, danach in etwa auf die Mauersteine Ihres „Fensters". Nun wechseln Sie den Mörser und geben dem letzten Stahlmonster Saures. Bleiben Sie gleich an dieser Stellung, zwei Panzer kommen direkt geradeaus über die Kuppe, rechts sind es ebenfalls zwei. Danach haben Sie die Mission geschafft.

MISSION 3: ITALIEN

MONTE CASSINO I

Der Weg zum britischen Hauptquartier

Die Fahrt im Jeep wird schon nach kurzer Zeit durch eine Fliegerbombe beendet. Greifen Sie sofort zu Ihrem Scharfschützengewehr. Direkt vor Ihnen und auf der Anhöhe zu Ihrer Rechten haben es einige – mitunter sehr tüchtige – Schützen auf Sie abgesehen. Bei den LKWs finden Sie neben jeder Menge Widerstand auch Gewehrmunition und eine Feldflasche. Tasten Sie sich vorsichtig die Straße entlang Richtung Luftabwehrbatterie. Achten Sie unbedingt auf die Anhöhen vor Ihnen – dort sind Scharfschützen postiert.

Im Kommandoposten

Sprechen Sie mit dem Kommandanten – daraufhin zerstört ein Jagdbomber die Flak und etliche Gegner stürmen über den Hügel im Süden heran. Statt jetzt, wie befohlen, sofort in den Jeep zu steigen, nehmen Sie die Feinde aus größtmöglicher Entfernung aufs Korn. Im Kampf erlittene Blessuren heilen Sie mit dem Verbandskasten im Zelt.

Die Fahrt im Jeep

Wie schon so oft dürfen Sie sich hinter das MG auf dem Jeep klemmen.

1. Bereits nach den ersten paar Metern löst sich die Unterstützung in Panzerform in Wohlgefallen auf. Gegner kommen von der Anhöhe links und erscheinen am Panzer.

2. Es geht die Straße entlang – erledigen Sie die Gegner in den Ruinen rund um den Wagen. Die Fahrt geht erst weiter, wenn Sie alle Holzplanken und Kisten, die die Straße versperren, zu Kleinholz gemacht haben.

3. Hinter der nächsten Ecke wartet neben den üblichen Wegelagerern ein Bazooka-Schütze auf dem Turm am Ende der Straße. Achten Sie auf diese große Gefahr!

4. Der Sani hält, um einen Verwundeten zu versorgen. Sie müssen derweil die Soldaten, die von hinten und seitlich auf den Jeep zustürmen, in Schach halten. Vorsicht: Auf dem Dach hinten links erscheint immer wieder ein Bazooka-Schütze.

5. Nachdem der Sani Ihnen freundlicherweise auch einen heilenden Schluck zukommen lässt, geht's weiter. Ballern Sie auf die Soldaten in den LKWs. Sobald der Wagen hält, müssen Sie auch den Blick nach vorne schwenken, um den Soldaten hinter den Kisten einzuheizen.

Die Scharfschützen

Wenn der Sani zu den Briten rennt, müssen Sie alle Gefahren beseitigen. Neben einigen regulären Soldaten treiben hier gleich drei Scharfschützen ihr Unwesen.

1. Auf dem abgebrochenen Kirchturm im Westen lauert Schütze Nummer 1.

2. Schütze Nummer 2 steht auf dem Dach auf der rechten Straßenseite und schaut gen Süden.

3. Schauen Sie vorsichtig die Gasse nach Süden entlang. Auf der linken Seite im ersten Stock wartet Scharfschütze Nummer 3 darauf, von seinem Posten geholt zu werden.

Wenn das erledigt ist, müssen Sie Munition besorgen. Stürmen Sie das Haus – einige Granaten wirken hier Wunder. Im obersten Stock finden Sie eine italienische Panzerfaust, mit deren Hilfe Sie den mittlerweile angerollten Panzer erledigen können. Jetzt müssen Sie nur noch die Schützen im Haus gegenüber beseitigen. Wenn der Feuerzauber vorbei ist, holen Sie noch Munition am Fuß der Treppe auf der anderen Straßenseite. Wenn Sie jetzt zu den Verwundeten zurückkehren, müssen Sie nur noch die Gasse entlanglaufen.

MONTE CASSINO II

Die erste alliierte Einheit

Folgen Sie der Straße – erneut lauern Ihnen Scharfschützen auf, einer auf jeder Straßenseite. Obendrein müssen Sie drei Gegner am LKW erledigen. Eine Fliegerbombe zerstört die Straße. Betreten Sie das Haus durch die Tür im Süden. Nachdem Sie die Deutschen im Haus erledigt haben, kommen Sie zu der ersten alliierten Einheit. Sobald der Sani sich um den Verletzten gekümmert hat, erscheint ein Panzer. Dank Ihres italienischen Büchsenöffners (Piat) ist der Stahlkoloss bald nur noch Altmetall.

Die zweite alliierte Einheit

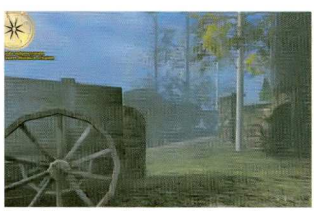
Überqueren Sie nun die Straße – drei Schützen wollen Sie daran hindern. Durch die Tür gelangen Sie auf einen Hof. Auch hier müssen Sie einige Feinde erledigen. Vorsicht: Ein durchaus fähiger Scharfschütze steht auf einem Balkon im Osten. Auf der LKW-Ladefläche finden Sie Munition. Eine Treppe führt hier nach unten. Unter der Zeltplane verschanzen sich zwei harte Gegner, drei weitere stürmen durch die Tür ins Freie. Im Inneren können Sie bis zu 50 Lebenspunkte per Verbandskasten auffrischen. Hinter der Tür auf der rechten Seite steckt ein Offizier, dem Sie mit bleiernen Überredungskünsten einen Schlüssel abluchsen. Dieser öffnet die andere Tür und somit die zweite freundliche Einheit hinein.

Erstes Geschütz

Kaum sind die eigenen Jungs gerettet, stürmen etliche Deutsche die Treppe hinunter. Kämpfen Sie sich den Weg nach oben frei und folgen Sie dem mittlerweile freien Weg Richtung Westen. Erledigen Sie die Soldaten an der MG-Stellung. Direkt hinter der Sandsack-Burg finden Sie Medizin. Gehen Sie in Richtung Geschütz. Im Turm zu Ihrer Linken befindet sich ein Soldat. Ein guter Scharfschütze ist direkt um die Ecke im zweiten Stock. Klemmen Sie sich nun hinter die PAK und heizen Sie dem Panzer so richtig ein. Anschließend zerstören Sie das Geschütz per



Die Funker machen Ihnen keinen Ärger, wenn Sie sie leise durch die Fenster erledigen.



Greifen Sie von hier an. Der Panzer schießt gegen die Mauer und erledigt sich damit quasi selbst.



Achten Sie auf den Panzerfaust-Schützen auf dem Turm – er kann Ihre Fahrt im Nu beenden.

Sprengladung. Sammeln Sie noch die Munition bei den Kisten ein, bevor Sie das Haus betreten.

Der Gefangene

Hinter der Tür erfrischen Sie sich erst mal mit dem Heiltrank. Hinter der nächsten Tür wartet ein Soldat auf Sie, eine Tür weiter noch einmal vier. Eine Granate wirkt in diesem Raum wahre Wunder. Draußen kümmern Sie sich um die Gegner, die sich in der gegenüberliegenden Ruine verschanzt haben. Unten räumen Sie den Schuppen leer und heimsen einen Verbandskasten ein. Zwei Türen und zwei Gegner weiter kommen Sie auf die Straße, auf der das Panzerwrack steht. In der Ferne können Sie auf der rechten Seite bereits einen Gegner auf einem Balkon erkennen. Auch auf der rechten Seite öffnet ein Gegner ein Fenster und eröffnet das Feuer. Vorsicht: Laden Sie Ihre MP durch, bevor Sie nur einen Schritt weitergehen. Am Ende der Straße wird ein Gefangener zu einem LKW transportiert. Sie müssen alle fünf Wachen erledigen, ohne dass der Brite den Löffel abgibt.

Zweites Geschütz

Lugen Sie vorsichtig um die Ecke beim Gefangenentransport. Auf dem Dach am Ende der Straße steht ein Scharfschütze. Gehen Sie mit gezückter Waffe Richtung Panzerwrack. Kurz bevor Sie dort ankommen, springt der Fensterladen auf und ein MG-Schütze kommt zum Vorschein. Schalten Sie ihn aus, bevor er die erste Salve abfeuern kann. Sprinten Sie dann sofort ans Geschütz und verpassen Sie dem anrollenden Panzer eine Granate. Anschließend zerstören Sie die PAK in gewohnter Manier.

Das Letzte Geschütz

Folgen Sie der Straße weiter – wenn Sie nicht auf schmerzhafte Stromstöße stehen, sollten Sie das Funken sprühende Kabel am Boden meiden. Im Dachstuhl Richtung Südwest lauert ein Scharfschütze. Neben den zwei Soldaten an den Panzersperren befindet sich ein weiterer Widersacher in der Ruine zu Ihrer Rechten, der eifrig Granaten auf die Straße wirft. Richtung Nordwesten können Sie noch einen Scharfschützen ausmachen. Sie kommen nun zu der deutschen Basis. Nähern Sie sich dieser, bis die Wachen auftauchen. Dann können Sie für saubere Distanzschüsse wieder die Straße hinunterlaufen. In den Zelten finden Sie etwas dringend benötigte Munition sowie einen Verbandskasten. Um die Gefangenen zu befreien, richten Sie das Geschütz nach Westen und schießen die Tür auf. Zerstören Sie die PAK und betreten Sie das Haus. Hier liegt Gewehrmunition herum.

Die letzten Gefangenen

Im Haus warten drei Tommies darauf, von Ihnen gerettet zu werden. Jetzt wird es hektisch und durchaus unfair. Ein Soldat betritt den Raum, zwei weitere stehen draußen herum. Wenn die drei erledigt sind, begeben Sie sich zum Brunnen und zücken das Scharfschützengewehr. Sie müssen alle auftauchenden Gegner eliminieren, ohne dass ein Gefangener zu Schaden kommt. Auf dem Screenshot sehen Sie die Positionen der Schützen. Sobald die Meldung „Ein Ziel wurde erreicht" eingeblendet wird, steigen Sie in den LKW ein.

ANZIO

Der Konvoi

Legen Sie den Zünder ab und latschen Sie dann zur Straße runter, um den Sprengsatz zu legen. Warten Sie nun am Drücker, bis der erste LKW fast ganz an der Ladung vorbeigefahren ist – so erwischen Sie die ersten beiden Laster mit der Bombe. Nachdem Sie alle Soldaten überwältigt haben, sprengen Sie auch den letzten LKW.

Das Haus

Durchsuchen Sie das Haus und machen Sie sich dabei auf heftigen Widerstand gefasst. Sobald Sie im Obergeschoss die geheimen Pläne gefunden haben, können Sie das Haus durch eine vorher verschlossene Tür im Erdgeschoss verlassen. Durchsuchen Sie jedoch vorher alles genau – auf der Balustrade außen liegen zum Beispiel Granaten.

Der Weg zur Kanone

Diese Passage ist wirklich haarig – Sie müssen sich gegen etliche Gegner durchsetzen. Zwischen den beiden MG-Nestern steht eine Flak. Benutzen Sie diese nicht, sondern stürmen Sie direkt den Weg nach oben – hier lassen sich die vorher gefundenen Granaten gut einsetzen. Wenn Sie die herabstürmende Meute erledigt haben, klemmen Sie sich hinter das MG, um die mittlerweile per LKW eingetroffene Verstärkung zu erledigen. Wenn alles ruhig ist, klettern Sie auf das Geschütz. Bringen Sie zunächst den hinteren Sprengstoff an. Sobald der Countdown läuft, spurten Sie zu dem Waggon in Sicherheit.

Die Flucht

Die Waggontür öffnet sich gleich nach der Explosion. Jetzt müssen Sie sich durch die Wagen vorarbeiten, bis Sie zu dem Schützenpanzer gelangen. Per MG und Kanone ballern Sie sich den Weg frei. Bedenken Sie, dass Sie einen Rückwärtsgang haben. Wenn Sie sich bei Feindkontakt rückwärts bewegen, müssen Sie weniger Schaden einstecken. Tasten Sie sich also vorsichtig voran. Barrikaden zerstören Sie mit der Kanone – die MG-Nester heben Sie mit gezielten Schüssen auf die roten Fässer aus. Sobald die Schienen eine Rechtskurve machen, wird's noch mal richtig schwer. Auf dem Wachturm versucht ein Soldat sein Glück mit einer Panzerfaust. Zertrümmern Sie die Gebäude und die Barrieren mit der Kanone und schicken Sie den auf die Brücke fahrenden Panzer auch in die ewigen Jagdgründe. Sobald Sie unter der Brücke durch sind, wird Ihr Gefährt unbremsbar. Springen Sie rechtzeitig ab – den Rest erledigt die folgende Explosion!

MONTE BATTAGLIA

Bunker Able und Baker

Sie sitzen in gewohnter Manier am Jeep-MG. Hier helfen Ihnen nur ein flinkes Auge und ein ebenso flinker Finger am Abzug. Am Ende der rasanten Fahrt kommen Sie hoffentlich noch mit ein paar Tropfen Blut im Leib bei Bunker Baker an. Laufen Sie nach unten – der MG-Schütze dankt Ihnen für die Munition. Leider haben die Kollegen ihre MG-Positionen nicht sonderlich gut ausgeheckt und der Bunker wird alsbald von deutschen Truppen überrannt. Beziehen Sie im oberen Geschoss Stellung und erledigen Sie alle Gegner, die von unten und draußen hereinstürmen. Sobald Sie abgelöst werden, müssen Sie zu Fuß zu Bunker Charlie schlappen. Natürlich versuchen etliche Feinde Sie an diesem Unterfangen zu hindern. Am Bunker angekommen, müssen Sie wieder etliche Wellen von Angreifern abschmettern.

Der Weg zum Schloss

Ein heikler Fußmarsch trennt Sie noch vom Schloss. Sie müssen abwechselnd die Schützen auf den Felsen und die von der Anhöhe herunterlaufenden Soldaten aufs Korn nehmen. Vorsicht: Bei der zweiten Anhöhe kommen nach der ersten Truppe zwei weitere Soldaten herunter, die Ihnen in den Rücken fallen wollen. Sobald das Schloss in Sicht ist, gehen Sie die Treppe rauf und ins Innere, wo Sie erst mal die Bazooka an sich nehmen. Zerlegen Sie nun den Panzer auf der Vorderseite und anschließend einen zweiten Stahlkoloss hinter dem Gebäude. Nachdem die letzten Gegner im Untergeschoss beseitigt sind, müssen Sie sich durch ewig lange Gänge kämpfen, bis Sie schließlich durch die Gewölbe in den Turm hinaufkommen. Sparen Sie nach Möglichkeit Munition, wo es nur geht.

Der Funkmast

Nach zähen Gefechten kommen Sie endlich ganz oben im Turm an. Sie müssen den Sendemast schützen. Gehen Sie links auf dem Balkon so in Stellung, dass Sie gerade durch das Zielfernrohr Ihres Scharfschützengewehrs die rote Markierung erkennen. Verpassen Sie jedem Gegner, der sich dort zu schaffen macht, einen großkalibrigen Denkzettel. Wenn Sie lange genug durchhalten, bekommen Sie den Befehl, das Funkgerät zu bedienen. Der anschließende Luftangriff beendet das Spiel.

ANSGAR STEIDLE/FLORIAN WEIDHASE/RALPH WOLLNER



Die Zahlen zeigen an, in welcher Reihenfolge und vor allem wo die Schützen auftauchen. Trotz dieser Hilfe werden Sie einige Versuche benötigen. Rechts auf dem Dach erscheint ein Bazooka-Schütze (7).

Commandos 3

Manch einer wird sich bei Commandos 3 an eine neue Spielweise gewöhnen müssen. In dem ehemaligen Strategie-Mikado, bei dem taktisches Geschick und Spürsinn für mögliche Lösungen gefragt waren, regiert jetzt stellenweise Hektik und Gebalཀere. Der wahre Experte packt die Keule ... Verzeihung, Maschinenpistole aus.



Im Schutz der Mauern pirschen Sie sich im großen Bogen an den Scharfschützen heran. Haben Sie seine Gehilfen erledigt, krabbeln Sie von hinten auf ihn zu. So kommen Sie nah genug heran, um ihn ins Visier zu nehmen und das Scharmützel zu beenden.

GRUNDLAGEN-TIPPS

Ich werde immer ertappt!

Oft brauchen Sie nicht ewig nach einer Lösung zu suchen. Manchmal gibt es keinen idealen Weg. Verwenden Sie in solch einem Fall ruhigen Gewissens die Holzhammermethode, solange dadurch nicht Ihre komplette Mission scheitert. Bereiten Sie Ihren Angriff beispielsweise mit einer Gasgranate vor, die Sie durch eine Tür werfen, und stürmen Sie drauflos. Der Schwerpunkt liegt bei diesem Teil der Serie auf Action.

Wann verwende ich welche Waffe?

Wenn Sie keinen Alarm auslösen dürfen, gehören Erstechen, Umhauen oder Betäuben zu Ihrem Standardrepertoire. Das anschließende Fesseln bei den unblutigen Varianten dauert bisweilen reichlich lange. Beschleunigen Sie es, indem Sie während des Knebelns den Kerl aufheben oder durchsuchen – schon ist er fertig verschnürt. Ziehen Sie Bewusstlose nach Möglichkeit aus. Falls die Opfer befreit werden, rennen sie dann auf Nimmerwiedersehen davon. Ein Schlag hat zwei entscheidende Vorteile gegenüber dem Messer: Er ist leiser und er hinterlässt keine Blutspuren. Falls keine Feinde in Hörweite sind, greifen Sie zum Gewehr oder bemühen den Scharfschützen. Die Pistole taugt höchstens gegen Unbewaffnete oder um eine Tür zu sichern.

Vorgesetzte zuerst!

Attackieren Sie vorzugsweise Offiziere und Spezialleute. Diese krakeelen bei Gefahr lautstark los, alarmieren die Einheiten der gesamten Umgebung und gefährden dadurch unnötig Ihre Mission. Zu allem Übel führen sie Trüppchen an oder hetzen Ihnen Verstärkung auf den Hals. Einmal ihres Anführers beraubt, verstreuen sich die Gefolgsleute ziellos und ergreifen die Flucht.

STALINGRAD

Wie erledige ich den Scharfschützen?

Kriechen Sie hinter der runden Mauer am Brunnen vorbei. Am Rand halten Sie kurz inne. Wenn der Scharfschütze seine Position wechselt, erledigen Sie die Gegner auf dem Platz vor Ihnen. Robben Sie weiter hinter das Haus mit dem Torbogen. An der Flusspromenade holen Sie sich mehr Munition. Erledigen Sie die Soldaten vor dem Zaun und am Maschinengewehr. Wenn Sie an der Mauer entlangkriechen, kommen Sie nah genug an den Scharfschützen ran, um ihn aufs Korn zu nehmen.

Wie beschütze ich General O'Donell?

Ihr Scharfschütze nimmt den Kasten neben dem MG-Nest unter die Lupe. Setzen Sie ihn auf den Kirchturm, mit Blick auf die Brücke. So fangen Sie die erste Angriffswelle ab. Mit den anderen holen Sie sich die Ausrüstung am Marktstand und sammeln die Waffen der Gefallenen ein. So ausgerüstet, tasten Sie sich langsam zur Brücke vor. Sichern Sie diese mit Minen und legen Sie zwei Ihrer Männer davor. Wenn Sie den gegnerischen Scharfschützen erledigt haben, klauen Sie seine Munition und holen Ihren dritten Mann nach. Jetzt halten Sie die Brücke, bis der nächste Auftrag beginnt. Mehr Präzisionsmunition finden Sie auf der Brücke und im Schuppen auf der anderen Seite des Marktplatzes.

Die Flucht

Kämpfen Sie sich bis zum Flugzeug durch. In einer der Kisten liegt eine Bazooka, mit der Sie den Panzerwagen plätten können. Alternativ sprengen Sie ihn mit einer Bombe. In der Box neben dem MG-Nest vor der Brücke besorgen Sie sich die nötigen Dynamitstangen. Steigen Sie ins Flugzeug und harren Sie der Dinge, die da kommen.

BERLIN

Wie breche ich aus?

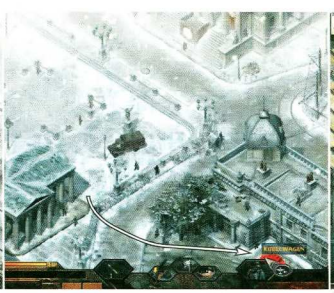
Schlagen Sie den Wächter und die drei Aufseher k. o. Ihre Kumpanen befreien Sie aus der Nachbarzelle und türmen in die Kanalisation.

Wie erwische ich den Verräter?

In den Kanälen treffen Sie auf den Spion. An dieser Stelle steigen Sie mit allen Männern nach oben. Den verkleideten Spion lassen Sie eine der Patrouillen betäuben und huschen danach geschlossen durch die Tür am anliegenden Gebäude. Sie bekommen dort Offiziers- und Leutnant-Uniformen. So ausgerüstet, schicken Sie Ihren Spion in den Vorgarten, betäuben die Türsteher und verstecken die nun Gefesselten im Haus. Was noch fehlt, ist die Bombe. Sie liegt auf der Baustelle gegenüber, wird aber durch einen Gestapo-Mann bewacht, der Ihre Tarnung schnell auffliegen lässt. Betäuben Sie ihn, grabschen Sie sich die Sprengsätze und gehen Sie ins Haus zurück. Im Garten legen Sie beide Bomben zwischen die Steinpfeiler auf den Weg zum Haus. Verziehen Sie



Sie haben die Überraschung für den Verräter schon auf dem Weg platziert und warten nur darauf, dass er vorfährt.



Ein möglicher Weg führt Sie über den belebten Marktplatz zu dem Fluchtwagen. Harte Arbeit für Ihren Spionagemann.



Per Schalter (1) öffnen Sie die Schleuse. Aus der Blechhütte (2) und der Werkshalle (3) holen Sie sich die Minen.



Stellen Sie einen Posten im ersten Stock hinter das Fenster. Die heranstürmenden Soldaten raffen wirklich gar nichts und tappen einer nach dem anderen in die Falle.



Beim Stacheldraht liegen Minen und hinter der Bunkertür lauert der Feind. Nehmen Sie lieber den Weg links durch den unscheinbaren Schacht, um weiter in die Anlage vorzudringen.

sich wieder in den Untergrund. Wenn der Verräter aussteigt, zünden Sie die Sprengsätze.

Wie flüchte ich?

Ihr Spion sollte keine großen Probleme haben, bis zum Kübelwagen zu gelangen. Auf dem Hausdach daneben bekommen Sie Giftnachschub, mit dem Sie den Weg freiräumen. Starten Sie ein Ablenkungsmanöver, um die Wachen vom Platz am Brandenburger Tor wegzulocken. Holen Sie Ihre Truppe durch den Schacht nach.

SAINT AVOLD

Wie infiltriere ich den Bahnhof?

Fast alle Wachen in Ihrer Umgebung fallen auf den gleichen Trick herein. Locken Sie die Burschen mit Zigaretten zu den Kisten und schicken Sie diese mit dem Dieb ins Reich der Träume. In der Hütte sitzt ein Leutnant, den Sie überwältigen müssen. Vor der Tür steigen Sie mit dem verkleideten Spion in den Lastwagen ein und lassen sich ins Herz der Basis fahren. Kurz nachdem die Arbeiter mit dem Ausladen fertig sind, drehen sich die Offiziere um und verschwinden. Nutzen Sie diesen Moment, um in die Fabrikhalle zu schlüpfen. Einen Raum weiter verstecken Sie sich unter der Falltür. Den Dieb, ausgestattet mit einer Soldatenuniform, holen Sie nach. Falls es bei ihm nicht von der Ladefläche aus klappt, klettert er über das Rohr bei den Zelten. Vom baufälligen Haus aus überwinden Sie den Zaun. An den einfachen Soldaten kommen Sie vorbei. Betreten Sie nun zügig die Fabrik. Sobald beide Männer im Versteck sind, war die Mission erfolgreich.

Wie erreiche ich den Zug?

Knüppeln Sie die Wachen im Gebäude nieder. Auf dem Hof beseitigen Sie die zwei Patrouillen hinter der Tür und verstecken sie innen. Erledigen Sie per Spion die Posten auf dem Dach. Das Pärchen auf dem Eisensteg locken Sie nacheinander mit der Zigarettenpackung weg. Am Ende des Zuges steht verdeckt ein Soldat, mit dem Sie gleichermaßen verfahren. Holen Sie den Spion nach und betreten Sie den Zug.

DIE ZUGFAHRT

Wie räume ich die Gleise?

Nehmen Sie den Weg neben Ihnen und versorgen Sie sich aus den Kisten mit Granaten. Damit merzen Sie relativ schnell einige der Soldaten aus. Ziehen Sie den Posten auf dem Wachturm aus dem Verkehr, er pfuscht Ihnen sonst ständig ins Handwerk. Eine gute Position haben Sie auf der Plattform vor dem Schaltwerk. Von dort lösen Sie die Versammlungen bei den Gleisen mit Granaten auf. Wenn Sie freie Bahn haben, fahren Sie den Wagen komplett von den Schienen.

Wie komme ich zum Triebwagen?

Hier zählt fast ausschließlich rohe Gewalt. Anders als die Beschreibung zunächst vermuten lässt, sollen Sie alle Gegner außer Gefecht setzen. Aus dem Panzerwagen am Ende des Zuges stürmt immer wieder Nachschub. Sichern Sie sich dagegen so gut wie möglich ab. Den Rest des Zuges erobern Sie mit billigen Tricks: Locken Sie die Gegner aufs Dach und fangen Sie diese an der Leiter ab. Klettern Sie mit dem Dieb in der Mitte eines Waggons durchs Fenster, falls Sie nicht durch die Türen gelangen. Die fensterlosen Kunstwaggons stürmen Sie von zwei Seiten gleichzeitig. Oder Sie versuchen, die Jungs rauszulocken und mit Uniformen zu verwirren. Im Panzerwagen am Ende des Zuges gibt's zehn praktische Granaten.

FORBACH

Wie nehme ich die Burg ein?

Spätestens jetzt gilt der Tipp mit den Offizieren, die hier richtige Krachmacher sind. Die Motorräder fahren nicht gleichzeitig ab, nachdem Sie Alarm ausgelöst haben. Nehmen Sie daher die drei Eingänge separat in Angriff. Haben Sie ein Auge auf die Scharfschützen im Wehrgang und links an der Leiter. Die Motorräder legen Sie mit ein paar Schüssen oder einer Granate lahm. Die Feinde bekämpfen Sie vorzugsweise von den Balkonen und Fenstern aus. Auf dem Gelände liegen jede Menge Granaten, Präzisionsmunition und Sprengsätze herum, Sie sind also gut versorgt.

Wie stoppe ich den Konvoi?

Als erste Amtshandlung schicken Sie die teamfremden Leute in das große Gutshaus mit Balkon. Verminen Sie die Stufen und stellen Sie einen Schützen oben ans Fenster. Die übrigen legen Sie mit Blick auf den Eingang auf den Boden. Als Zweites ziehen Sie sich mit den Commandos aus der Stadt zurück. Vom durchfahrenden Konvoi zerstören Sie nur die voranfahrenden Panzerfahrzeuge. Die eigenen Leute retten Sie, indem Sie in einen der Transporter einsteigen. Zu guter Letzt heißt es wieder: Alles aus dem Weg räumen! Heben Sie sich Munition für den Panzer auf, denn die Karte bietet fast nichts Explosives. Für das Vehikel genügen notfalls auch Molotowcocktails, daneben gezündete Minen oder Granaten. Mit der Bazooka benötigen Sie glatt drei Schuss.

NORMANDIE

Wie vernichte ich den Nachschub?

Legen Sie den Hund mit dem vergifteten Fleisch schlafen. Die Leute in den Baracken rechts macht Ihr Dieb locker mit den Fäusten platt. Greifen Sie sich so viele Sprengsätze und Granaten wie möglich. Geben Sie dem Dieb auch Explosivmaterial mit oder sprengen Sie das Munitionslager erst zum Schluss. Spicken Sie flugs den Pfad an Ihrer Ausgangsposition mit Dynamitstangen und legen Sie sich zusätzlich mit der Bazooka auf die Lauer. Der Befehl zur Abfahrt kommt prinzipiell, nachdem Sie das Munitionslager unter Ihre Kontrolle gebracht haben. Die Truppentransporter erledigen Sie mit einem Schuss, die Panzer jagen Sie hoch. Zwar gibt es einen zusätzlichen Fluchtweg. Dennoch rollen genügend Fahrzeuge an Ihnen vorbei. Zum Abschluss knöpfen Sie sich die Gastanks neben dem Wachturm vor.

Wie versenke ich die Schiffe?

Gehen Sie unbemerkt vor, bei Alarm entdeckt man Sie sofort. Leichen versenken Sie im Hafenbecken. Eine magnetische Bombe und ein weiteres Messer besorgen Sie sich aus der Baracke hinter dem Zaun. Die drei Soldaten beseitigen Sie unbemerkt mit dem Messer. So bewaffnet, schlagen Sie sich bis zum Podest mit dem Schalter durch. Die zweite Bombe rostet gut bewacht im Kabuff in der Halle daneben vor sich hin.

Wie erledige ich die Artillerie?

Robben Sie langsam vorwärts. Die Sandsäcke bieten Ihnen guten Sichtschutz. Falls doch mal ein virtueller Feind drüber weglugt, legen Sie ihn um. Heben Sie erst mal eine Stellung aus, versorgen Sie sich mit Munition und nehmen Sie die nächste in Angriff. Achten Sie auf die Minen hinter dem Stacheldraht! Der Schacht links führt Sie unbeschadet in die Anlage. Nun gilt es, die beiden hintersten Bunker links und rechts außen zu erobern. Die Aufgabe schafft der Green Beret fast komplett allein. Die Soldaten lassen Sie als Unterstützung die Bunker stürmen.

ANSGAR STEIDLE

Call of Duty

Wenn die Pflicht ruft, kommt es auf die richtige Ausrüstung an. Mit unseren TUNING-TIPPS sind Sie auf das Schlimmste vorbereitet.

Call of Duty ist nach **Elite Force 2** und **Jedi Knight 3: Jedi Academy** der jüngste Titel auf **Q3**-Engine-Basis. Das mittlerweile vier Jahre alte Grafik-Triebwerk ist bei dem Weltkriegs-Shooter allerdings kaum wiederzuerkennen. Explodiert in Ihrer Nähe ein Sprengsatz, wird das Bild unscharf. Durch die zusätzliche Zeitlupe entsteht der Eindruck von vorübergehender Benommenheit. Auch die Texturen sind wesentlich detaillierter und höher aufgelöst als bei anderen Titeln mit dem betagten Grafik-Motor.

Trotz dieser Protzerei brauchen sie für **Call of Duty** keine teure 3D-Karte. Eine Geforce2 Ti oder eine Geforce4 MX-440 liefert im Zusammenspiel mit einer 1.500-MHz-CPU und ein paar grafischen Einschränkungen spielbare Ergebnisse. Stellen Sie im Menü „Grafik" die Charakter-Texturen auf „Normal" und legen Sie die Texturqualität auf „16-Bit" fest. Die Auflösung setzen Sie auf 1.024x768. Für die übrigen Einstellungen wählen Sie die jeweiligen Maximalwerte. Bei einer Geforce2 MX sollten sie zusätzlich die Auflösung auf 800x600 reduzieren und den Wert für „Allgemeine Texturen" auf „Normal" stellen. Eine Geforce4 Ti-4200 bietet bereits genügend Leistung für die höchstmögliche Detailstufe und zusätzliche anisotrope Texturfilterung (4:1). Dadurch wirken die Oberflächenstrukturen auch auf mittlere Entfernung noch scharf und detailliert. Erst mit einer Geforce FX 5800 oder Radeon 9700 sollten Sie Kantenglättung aktivieren. **Call of Duty** passt die Grafikdetails automatisch Ihrer Rechnerkonfiguration an, wählt allerdings niedrigere Details als nötig. Orientieren Sie sich besser an unseren Tipps.



Sämtliche Texturen sind hoch aufgelöst und die Figuren bestehen stets aus der vollen Polygonzahl.



Die Texturen sind schwammiger und bieten weniger Details. Entfernte Figuren verfügen über deutlich weniger Polygone.

Die Darstellungsgeschwindigkeit von **Call of Duty** hängt hauptsächlich vom verwendeten Hauptprozessor ab. Auch bei leistungsstarken CPUs schwankt die Performance im Spielverlauf ungewöhnlich stark. Erreicht ein Athlon XP 2700+ bei Einsätzen in einem Gebäude problemlos über 100 Bilder pro Sekunde (Fps), sind es bei der Schlacht um Stalingrad nur noch unspielbare 10 Fps. Die meisten Missionen können Sie bereits auf einem 1.500 MHz-Prozessor mit der höchstmöglichen Detailstufe genießen. Bei aufwendigen Einsätzen mit vielen Figuren reicht selbst eine CPU mit 3.000 MHz nicht, um das Spiel bei höchster Detailstufe flüssig darzustellen. In den Missionen Stalingrad, Berlin oder Pavlov setzen Sie also besser gezielt die Details herunter. Besonders mit den Einstellungen „Zahl der Gefallenen" und „Model Detail" entlasten Sie bei Massenschlachten die CPU. Mit einer 1.500 MHz starken CPU stellen Sie den Wert für „Model Detail" auf „Gering" und „Zahl der Gefallenen" auf „Winzig". Hat ihr PC 2.500 MHz unter der Haube, setzen Sie die beiden Optionen auf „Normal" beziehungsweise „Mittel". Die Darstellungsqualität leidet dadurch nur wenig, da lediglich weit entfernte Figuren schlechter aussehen. Beim Sturm auf Stalingrad mit 50 Soldaten und vielen Explosionen merken Sie es nicht, wenn die Soldaten nur aus wenigen Polygonen bestehen. Nach solchen Massenszenen setzen Sie die Details auf den ursprünglichen Wert zurück.

DANIEL MÖLLENDORF

DAS „GRAFIK"-MENÜ



DAS „GRAFIK"-MENÜ VON CALL OF DUTY

1 Grafikmodus: Nur mit einer Geforce2 MX sollten Sie 800x600 auswählen. Bereits eine Geforce2 Ti hat genügend Leistung für 1.024x768.

2 Charakter-Texturen: Besitzer einer Geforce3 Ti-200 oder Geforce FX 5200 setzen den Wert auf „Normal" für eine bessere Spieleleistung.

3 Allgemeine Texturen: Bestimmt den Detailgrad der Umgebungstexturen und hat daher erheblichen Einfluss auf die Darstellungsqualität. Auch auf einer Geforce2 Ti sollten Sie „Hoch" auswählen.

4 Texturfilter: Hat keinen großen Einfluss auf die Performance, daher unbedingt „Trilinear" auswählen.

5 Texturqualität: Eine Geforce2 Ti oder Geforce4 MX 440 entlasten Sie durch die Einstellung „16-Bit". Eine Geforce3 reicht für „32-Bit".

DAS „LEISTUNG"-MENÜ



DAS „LEISTUNG"-MENÜ VON CALL OF DUTY

6 Trefferspuren: Bestimmt, ob beispielsweise Einschusslöcher an Wänden zu sehen sind. Beeinflusst die Performance sehr gering, ergo: anschalten.

7 Patronenhülsen: Wenn keine Patronenhülsen kullern, entlastet das die CPU. Erst auf Prozessoren unterhalb der 1.000-MHz-Grenze deaktivieren.

8 Dynamische Lichter: Sorgt dafür, dass beispielsweise Mündungsfeuer die Umgebung dynamisch ausleuchtet. Nur bei Massenschlachten deaktivieren.

9 Qualität dynamischer Lichter: Wählen Sie „Schön" aus, da der Leistungsunterschied sehr gering ausfällt.

10 Model Detail: Weiter entfernte Figuren bestehen aus weniger Polygonen. Gerade wenn viele Charaktere gleichzeitig auftauchen (Stalingrad), sollten Sie diese Einstellung je nach CPU-Takt reduzieren.

11 Bild-Synchronisation: Heißt üblicherweise „VSync". Gleicht die Framerate mit der Wiederholfrequenz des Monitors ab. Die Synchronisation zu deaktivieren, sorgt für etwas mehr Leistung.

12 Zahl der Gefallenen: Gibt an, wie viele gefallende Figuren zu sehen sind. Entlastet die CPU und sollte daher bei Massenschlachten auf einen niedrigen Wert gesetzt werden.

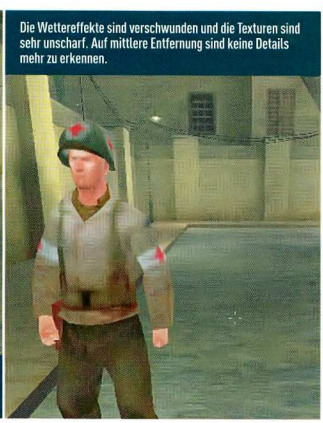
Medal of Honor: Breakthrough

Ob Italien oder Afrika – mit unseren TUNING-MASSNAHMEN sind Sie für jedes Szenario bestens gerüstet.

Das neue Add-on zu *Medal of Honor: Allied Assault* basiert auf der bewährten Q3-Engine. Für eine ordentliche Spieleleistung benötigen Sie daher eine schnelle CPU und viel Arbeitsspeicher. Für die beste Grafikqualität bei maximaler Detailstufe sollte ein Athlon XP 2700+ in Ihrem System arbeiten. Bei schwächeren Prozessoren können Sie mehr Tempo herausholen, indem Sie die „Kurvendetails" und die „Modelldetails" reduzieren. Zudem sollten Sie den Wert für „Schatten" auf „Einfach" setzen und die „Wettereffekte" deaktivieren. Auf einem Athlon XP 2000+ erzielten wir dank dieser Einstellungen eine 20 Prozent bessere Performance. Auf einem Rechner mit 1.200-MHz-CPU ist nur bei der geringsten Detailstufe ein flüssiger Bildaufbau möglich. Auf viel Arbeitsspeicher sollten Sie bei *Breakthrough* nicht verzichten: 512 MByte sind Pflicht. Mit 256 MByte sind die Ladezeiten nicht nur wesentlich länger, sondern es kommt auch zu vereinzelten Rucklern im Spielfluss und die allgemeine Performance sinkt. Für die Grafikkarte ist dagegen Schongang angesagt. Bereits eine Geforce FX 5200 Ultra oder eine Geforce3 Ti-200 reichen. Bei schnelleren Beschleunigern wie der Radeon 9700 (Pro)/9800 (Pro) oder Karten mit Geforce FX 5800 (Ultra)/5900 (Ultra) sollten Sie sich eine deutlich bessere Bildqualität dank 4X Kantenglättung und 4:1 anisotroper Texturfilterung gönnen. DANIEL MÖLLENDORF



Die Texturen der Figur und der Umgebung sind sehr detailliert. Dank anisotroper Filterung wirken nach hinten geneigte Flächen wie die Straße auch aus der Ferne noch scharf.



Die Wettereffekte sind verschwunden und die Texturen sind sehr unscharf. Auf mittlere Entfernung sind keine Details mehr zu erkennen.

TUNING

UM *BREAKTHROUGH* IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:
- ☐ 2.700 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Geforce4 Ti-4200

MIT 2.000 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE IM „VIDEO"-MENÜ:
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ Die „Wettereffekte" deaktivieren
- ☐ Für „Texture Detail" den Wert „Medium" auswählen

IM „FORTGESCHRITTEN"-MENÜ:
- ☐ Die „Schatten" auf „Einfach" setzen
- ☐ „Geländedetails" auf „Mittel" reduzieren
- ☐ „Modelldetails" auf „Mittel" herabsetzen
- ☐ Für „Kurvendetails" „Niedrig" auswählen
- ☐ „Dynamisches Licht" deaktivieren

MIT 2.500 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5600 ULTRA SOLLTEN SIE IM „VIDEO"-MENÜ:
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ Die „Wettereffekte" deaktivieren

IM „FORTGESCHRITTEN"-MENÜ:
- ☐ Die „Schatten" auf „Einfach" setzen
- ☐ „Geländedetails" auf „Hoch" setzen
- ☐ Für „Kurvendetails" „Mittel" auswählen
- ☐ „Modelldetails" auf „Hoch" setzen

MIT 2.800 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9700 PRO SOLLTEN SIE:
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ Alle Details auf Maximum setzen
- ☐ 4X Kantenglättung aktivieren
- ☐ Den anisotropen Texturfilter auf 4:1 setzen

XIII

In der Welt der Sprechblasen brauchen Sie keinen schnellen Rechner. Unser TUNING-BERICHT verrät, welche Systemkonfiguration reicht.

Der Shooter *XIII* basiert auf der gleichnamigen Comic-Serie. Um die Optik dieser Vorlage möglichst sorgfältig in einem Spiel umzusetzen, hat sich Entwickler Ubisoft Montreal für die Cel-Shading-Technik entschieden. Bei diesem Verfahren erzeugen simple Texturen, eine vereinfachte Beleuchtung und Schattierung der Spielwelt sowie schwarze Ränder um alle Objekte eine für Comics typische Grafik.

Hinter der eigenwilligen Cel-Shading-Fassade steckt die bekannte *Unreal*-Engine. Im Gegensatz zu den meisten Spielen mit dieser Grafikroutine bietet *XIII* keine Einstellung, um die Grafikqualität zu beeinflussen. Lediglich die Auflösung lässt sich ändern. Dank der geringen Auflösung der simplen Comic-Texturen fallen die Anforderungen des Shooters sehr moderat aus. Bereits eine Geforce2 Ti bewältigt locker 1.024x768 Bildpunkte. Besitzer einer Geforce2 MX sollten die Auflösung auf 800x600 reduzieren – die Bildqualität ist dadurch nur geringfügig schlechter. Bereits mit einer Geforce4 Ti-4200 oder Geforce FX 5600 Ultra können Sie bedenkenlos 4x Kantenglättung aktivieren.

In puncto CPU-Anforderung wird die Konsolenherkunft von *XIII* deutlich: 1.000 MHz reichen für einen flüssigen Bildaufbau – ob das Spiel flüssig läuft, kommt hauptsächlich auf die Grafikkarte an. Schon mit 1.000 MHz Prozessortakt, 256 MByte Arbeitsspeicher und einer Geforce2 Ti oder Geforce4 MX-440 sind Sie auf der sicheren Seite und für *XIII* bestens gerüstet. DANIEL MÖLLENDORF



Bei einer niedrigen Auflösung flackert das Gitter stark. Die schwarzen Ränder um die Objekte sind sehr grobstufig.



Eine hohe Auflösung verhindert den Treppeneffekt an den Kanten. Das Bild wirkt deutlich klarer und ruhiger.

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.



Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features,
Tests u. v. m.

JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.

HARDWARE

»Nach dem Jahrhundertsommer im Kommen: Sandwich-Klimaanlagen.«



Preis: Klasse!

Durch den Knüllerpreis von 300 Euro wandelt sich die WINFAST A 350 TDH LX zur aktuell günstigsten Geforce FX 5900.

GRAFIK | Leadtek erweitert seine aktuelle Grafikkartenreihe „WinFast A350" um zwei neue und vergleichsweise günstige Modelle. Die „TDH LX" und die „TDH LX MyVIVO" basieren auf Nvidias Geforce-FX-5900-Grafikchip und verwenden je 128 MByte Grafikspeicher. In der Basis-Version soll die Karte 299 Euro kosten, die MyVIVO-Version 309 Euro. Beiden Platinen liegen ein Spielepaket (*Gun Metal* und *Big Mutha Truckers*) sowie einige Grafiktools bei. (BH)
Info: Leadtek, 0 24 05-42 46 02 (www.leadtek.de)

Funk, Maus!





»Beim neuen Porsche-Modell serienmäßig dabei: Zapfsäule.«

Nach einem halben Jahr Sendepause bringt Creative auch NEUE KABELLOSE MÄUSE heraus.

ZUBEHÖR | Am 26. September stellte Creative eine neue Maus-Serie vor. Die fünf Geräte arbeiten mit einem hochauflösenden optischen Sensor (800 dpi), unterscheiden sich allerdings in Aussehen, Zahl der Maustasten und Art der Datenübertragung. Die Basismodelle „Mouse Optical 3000" (rund 20 Euro) und „Mouse Optical 5000" (35 Euro) gibt es in den kabellosen Varianten „Wireless Mouse Optical 3000" (35 Euro) und „Wireless Mouse Optical 5000" (45 Euro). Die kleine „Mouse Notebook Optical" besitzt einen praktischen Kabeleinzug, ist aber für Spieler ungeeignet. (BH)
Info: Creative, 0 03 53-14 38 00 00 (de.europe.creative.com)

Modell-At(i)hlet

Auf der Computex-Messe in Taiwan gab's ein neues P4-MAINBOARD zu bestaunen, das bis dato keiner kannte.

INFRASTRUKTUR | Während der Computex im taiwanesischen Taipei konnten die Besucher die ersten Hauptplatinen für Atis Pentium-4-Chipsatz Radeon 9100 IGP bestaunen, zum Beispiel das P4R400-V Deluxe von Asus. Wie Nvidias Nforce2 für AMD-Prozessoren setzt der Ati-Chipsatz auf ein Zweikanal-Speicher-Interface. Das Asus-Board besitzt fünf PCI-Steckplätze, einen Gigabit-Netzwerkanschluss, einen Ati-Onboard-Grafikchip (DirectX 8), 5.1-Sound, einen TV-Ausgang, sechs USB-2.0-Ports und separate Chips für FireWire und RAID (für IDE und S-ATA). Preis und Erscheinungsdatum stehen noch nicht fest. (BH)
Info: Asus, 0 21 02-9 59 90 (www.asuscom.de)



»Sportlich: Stepper mit Werbefläche.«



BESSERWISSER

BERND HOLTMANN ÜBER KINDERSPIELE



»Wenn Sie jetzt bestellen, bekommen Sie eine Tube Handreinigungscreme gratis!«

Stehst du auf Extreme?

Wie torpediert man einen Produktstart? Fragen Sie gewisse Kalifornier, denn die scheinen es zu wissen. Kurz nachdem der Verkauf der AMD-Athlon-64-Modelle gestartet war, kündigte Intel einen neuen Prozessor an: den Pentium 4 Extreme Edition (P4 EE). Der mit 3,2 GHz getaktete Chip ist eine Mischung aus einem herkömmlichen Pentium 4 C und Intels Server-CPU Xeon. Er besitzt folglich einen zwei MByte großen Level-3-Cache, der besonders bei Spielen abgehen soll wie Christoph Daum auf Koks. Auf die ersten Leistungsvergleiche mit den aktuellen Athlon-64-Prozessoren warteten wir nicht lange, schließlich verteilte Intel bei der amerikanischen Haus-Messe Intel Developer Forum ein paar Vorab-Muster des P4 EE an große Hardware-Webseiten. Die nutzten die Chance und testeten ein Produkt, das es in dieser Form in den nächsten paar Wochen nicht zu kaufen gibt. Aber wo bleibt der Nutzen eines solchen Tests? Ist es reine Schikane gegenüber AMD? Einen Vorteil hat Intels Neuer immerhin: Der Chip läuft auf aktuellen P4-Mainboards mit Springdale- und Canterwood-Chipsatz und liegt nach den oben genannten Tests im Leistungsvergleich gleichauf mit dem Athlon 64 FX-51. Was denken Sie vom neuen P4 EE? Schreiben Sie an schraubercheff@pcaction.de.

»Er atmet noch, Jim. Aber er hat ein verdammt großes Loch.«



Schein-Tod?

Grafikkarten-Pionier ELSA anscheinend erneut in Geldnot.

DIVERSES | Nachdem im Mai 2002 die Elsa AG Pleite ging, strauchelt jetzt die Neue Elsa GmbH. Bereits im Juni klagten Mitarbeiter ihren Lohn ein und Ende September meldete eine Krankenkasse ausstehende Zahlungen von Elsa. Ein Insolvenzverfahren hatte die Krankenkasse kurzfristig wieder eingestellt, weil die Neue Elsa GmbH offenbar Investoren gefunden hatte. Bei dem Unternehmen war bis Redaktionsschluss niemand für eine Stellungnahme erreichbar. Auch zur Webseite kam man nicht durch – wegen „Server-Umstellungen", wurde angezeigt. (BH)

Info: Elsa, 01 80-5 67 00 04 (www.elsa.de)

Besser bi als nie!

Asus baut seit Urzeiten Nvidia-Grafikkarten. Mit der ASUS RADEON 9800 XT hat die Firma aber jetzt auch ein Ati-Techtelmechtel.



»Potthässlich: Elton Johns Brillen.«

GRAFIK | Asus bietet ab Ende Oktober Grafikkarten mit den brandneuen Ati-Chips Radeon 9800 XT und 9600 XT an. Der schnellste Neuling ihrer Ati-Platinenserie nennt sich Asus Radeon 9800 XT und rechnet mit 412 MHz. Die 256 MByte DDR-Grafikspeicher spricht der Chip mit 365 MHz DDR (256 Bit) an. Die AGP-8X-Platine besitzt einen TV-Eingang, einen entsprechenden Ausgang und einen DVI-Anschluss. Features wie die temperaturgeregelte Lüftersteuerung und die automatische Übertaktung des Grafikchips schaltet erst ein neuer Treiber frei, der frühestens im November erscheint. Der Asus Radeon 9800 XT liegt ein Coupon bei, den Sie nach der Veröffentlichung für eine Vollversion von *Half-Life 2* eintauschen können. Die Platine geht für 595 Euro über die Ladentheke. (BH)

Info: Asus, 0 21 02-9 59 90 (www.asuscom.de)

Halt die Klappe!

Schwiegermütter können Sie nicht ohne gesetzliche Konsequenzen zum Schweigen bringen. Das BE-QUIET-NETZTEIL schon.



»Blickfang Camping-Grill.«

INFRASTRUKTUR | Das frisch gebackene Colorline-Netzteil der neuen Marke Be Quiet macht optisch viel her, da es von innen blau leuchtet. Besonders cool sind aber seine Lüfter, die nur bei hohen Temperaturen richtig aufdrehen. Eine Nachlaufsteuerung kühlt das PC-Innere noch bis zu drei Minuten, nachdem Sie den PC abgeschaltet haben. Das Netzteil mit 400 Watt kostet 90 Euro, für die Variante mit 50 Watt sind zehn Euro mehr fällig. Die Geräte liefert Listan mit drei Jahren Garantie und einem Jahr Vor-Ort-Austausch-Service. (BH)

Info: Listan, 0 40-73 67 68 60 (www.be-quiet.de)

LIES MICH !

HAMA PC-TOOL-KIT



»Hausbesuch: Kieferorthopäde.«

ZUBEHÖR | Das PC-Tool-Kit von Hama vereint Alltags-Werkzeuge mit einer nützlichen CD-Mappe. Dank Seitenschneider, Spitzzange, Universalschraubendreher mit 13 Wechseleinsätzen und einer Pinzette sind selbst aufwendige Basteleien am PC schnell erledigt. Das Werkzeug-Etui bietet ferner Platz für zwölf CDs. Der Preis liegt bei 20 Euro. (DM)

Info: Hama, www.hama.de

SHUTTLE XPC SNG85



»Darth Vaders Toaster«

INFRASTRUKTUR | Während der Präsentation des Athlon 64 in Cannes stellte die Firma Shuttle eine speziell angepasste Version ihres Mini-PCs vor. Das so genannte Barebone-System Shuttle XPC SN85G4 ist für Sockel-754-Prozessoren geeignet (nicht für Athlon 64 FX). Sein Mini-Mainboard verwendet Nvidias Nforce3-Chipsatz und bietet einen AGP- und einen PCI-Steckplatz. Es unterstützt DDR400-Speicher und USB-2.0, besitzt eine Onboard-Soundkarte und eine Firewire-Schnittstelle. Der XPC SN85G4 kostet 439 Euro und ist bereits erhältlich. (DM)

Info: Shuttle, www.spacewalker.com

DIMP GEL



»Version 2.0: Bundeswehr-Furzkissen.«

ZUBEHÖR | Compads mit Gel gefüllte Handballen-Auflage ist mit einem hautfreundlichen Material überzogen. Sie ist abwaschbar, hygienisch und für die rechte und die linke Hand gleichermaßen geeignet. Der Handgelenk-Schoner kostet neun Euro. (BH)

Info: Compad, www.com-pad.com

ATLANTIS RADEON 9800 XT

GRAFIK | Sapphire baut mit seiner Atlantis Radeon 9800 XT eine Grafikkarte auf Basis des neuen Ati-Grafikchips Radeon 9800 XT. Ihr Chiptakt liegt bei 412 MHz, die 256 MByte Grafikspeicher arbeiten mit 365 MHz DDR. Die Overdrive-Technik übertaktet den Chip bei niedriger Umgebungstemperatur sogar eigenständig bis 440 MHz. Die Atlantis Radeon 9800 XT unterstützt die 3D-Standards DirectX 9 und OpenGL 2.0 und ist perfekt für Spiele wie *Doom 3* oder *Half-Life 2* geeignet. Die Karte kommt Anfang November für 549 Euro in den Handel. (BH)

Info: Sapphire, www.sapphiretech.de



»Das wird ja immer besser: Sapphire verbaut jetzt sogar Flugzeugturbinen auf Grafikkarten.«



» Haben Sie etwa immer noch keinen Kartenständer? «

Abgezockt!

Vorsicht beim Grafikkarten-Kauf – manche Hersteller spielen mit gezinkten Karten! PC ACTION deckt Falschspieler auf und mischt die Karten neu.

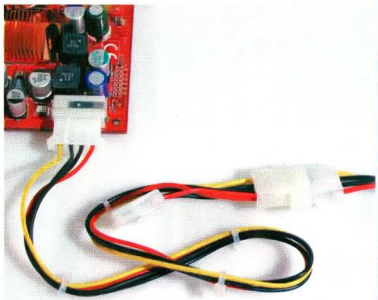
In den vergangenen Monaten haben Ati und Nvidia ständig neue Grafikchips aus dem Ärmel gezaubert und mit Marketing-Schlagwörtern wie „DirectX-9-fähig", „256 MByte DDR-SDRAM" oder „AGP 8X" unters Volk gebracht. Wer dabei seine Geforce4 Ti gegen eine lahme FX 5200 eintauschte, erkannte schnell: Im 3D-Kartenstapel liegen nicht nur Asse! Aus diesem Grund haben wir uns 20 aktuelle Grafikkarten geschnappt und in zwei Preis-Kategorien getestet: Im Bereich unterhalb von 250 Euro stapeln sich die Platinen für Sparschweinschoner und Dosenpfandeinlöser, über 250 Euro kommen Performance-Junkies und Ärztesöhne ins Spiel.

DICKES DING!

Die aktuelle Grafikkarten-Generation beschert den Spielern neue Leistungs-Rekorde: Atis Radeon 9800 Pro und die FX 5900 Ultra von Nvidia liefern ordentlich Dampf – in Fachkreisen „hervorragende Performance" genannt. Seit der unrühmlichen Geforce FX 5800 Ultra, die vor allem für das sehr laute Kühlungssystem (Stichwort: Staubsauger) viel Spott erntete, hat Nvidia seine Hausaufgaben gemacht: Das Nachfolge-Modell Geforce FX 5900 verfügt über einen leiseren Lüfter. Des Weiteren hat Nvidia das Speicherinterface von 128 Bit auf 256 Bit verbreitert. Dadurch legt die FX 5900 besonders bei Kantenglättung und anisotroper Filterung noch einen Zahn zu. Bei der Geforce FX 5900 Ultra ist der Grafikchip im Vergleich zur FX 5900 um 50 MHz höher getaktet. Zudem kommt die „Ultra"-Variante mit 256 Megabyte Grafikspeicher. Atis Antwort auf die Geforce FX 5900 Ultra ist eine Radeon 9800 Pro, die ebenfalls über 256 MByte



Anschluss verloren? Wenn bei Geforce-FX-Karten der Stromstecker nicht angeschlossen ist, laufen diese mit stark reduziertem Takt.



Die Grafikkarte muss über das mitgelieferte Kabel mit einem 4-Pin-Anschluss des Netzteils verbunden werden.

Speicher verfügt. Im Vergleich zur Standardausführung (128 MByte) haben die Entwickler den Speichertakt um 10 MHz erhöht. Der Kauf der 256-MByte-Platine lohnt jedoch wegen der nur geringfügig besseren Performance nicht.

PREIS-TIPPS UND LEISTUNGSVERWEIGERER

Im Mittelklasse-Markt schickt Ati die Radeon 9600 Pro ins Rennen, Nvidia hält mit der FX 5600 Ultra dagegen. Doch Ati hat sprichwörtlich die besseren Karten: Die meisten Benchmarks entscheidet der Beschleuniger von Ati für sich, billiger als die Konkurrenz ist die 9600 Pro zudem. Die unterste Leistungsklasse ist mit Geforce FX 5600, Radeon 9600, Geforce FX 5200 Ultra sowie Geforce FX 5200 gut bestückt. Die Radeon 9600 bietet die beste Spieleleistung für einen fairen Preis. Das Trio FX 5200, FX 5200 Ultra und FX 5600 blufft zunächst mit einem guten Namen. Im Leistungstest müssen die Nvidia-Bretter aber die nicht vorhandenen Hosen runterlassen und machen nicht mal gegen die Geforce4 Ti-4200 einen Stich. FX-5600-Beschleuniger sind dabei auch noch zu teuer.

DIE RICHTIGE GRAFIKKARTE FÜR HALF-LIFE 2

Die nächste Hiobsbotschaft für Nvidia: Bei den ersten offiziellen Benchmarks zu *Half-Life 2* schnitten Ati-Karten deutlich besser ab als die Nvidia-Pendants. Ein ähnliches Ergebnis tritt auch beim DirectX-9-Spiel *Tomb Raider: The Angel of Darkness* auf. Nvidia gelobt Besserung und bastelt gerade an einem neuen Treiber. Wer sich für *Half-Life 2* eine neue Grafikkarte kaufen möchte, sollte daher erst unsere Benchmarks abwarten. DANIEL MÖLLENDORF

Damit das klar ist!

KANTENGLÄTTUNG
Auch „Anti-Aliasing"; reduziert den Treppen-Effekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität; geht stark zulasten der Grafikkarte.

ANISOTROPER FILTER
Stellt nach hinten geneigte Flächen (Levelboden oder Wände) auch auf Entfernung noch scharf dar, kostet jedoch Grafikleistung.

SPEICHER-INTERFACE
Bindet den Speicher an den Grafikchip. Ein hoher Wert sorgt für mehr Tempo, besonders bei aktivierter Kantenglättung.

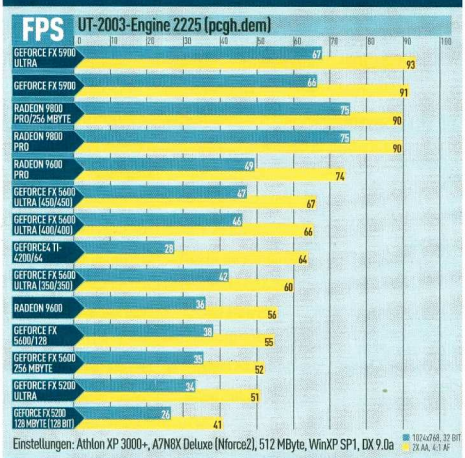
Gut gebrüllt, Lüfter!

Seit dieser Ausgabe gibt PC ACTION alle Angaben über die Lautstärke von Lüftern etc. in der Maßeinheit Sone an.

dB(A)	Sone	
20	0,15	Nicht wahrnehmbar
30	0,3	Kaum wahrnehmbar
35	0,5	Kaum wahrnehmbar
40	1	Wahrnehmbar
50	2	Wahrnehmbar
60	4	Laut
70	8	Laut
80	16	Sehr laut

Dezibel und Sone stehen in keinem direkten Verhältnis. Stattdessen spiegelt die Maßeinheit Sone die subjektive Wahrnehmung der Lautstärke wider.

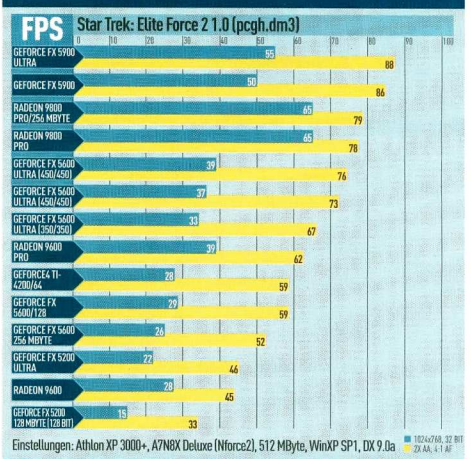
UT-2003-ENGINE



Einstellungen: Athlon XP 3000+, A7N8X Deluxe (Nforce2), 512 MByte, WinXP SP1, DX 9.0a

Fazit: Radeon 9800 Pro und Geforce FX 5900 liegen gleichauf; 256 MByte Speicher bringen keine bessere Leistung. Die FX 5600 Ultra liegt knapp hinter der 9600 Pro.

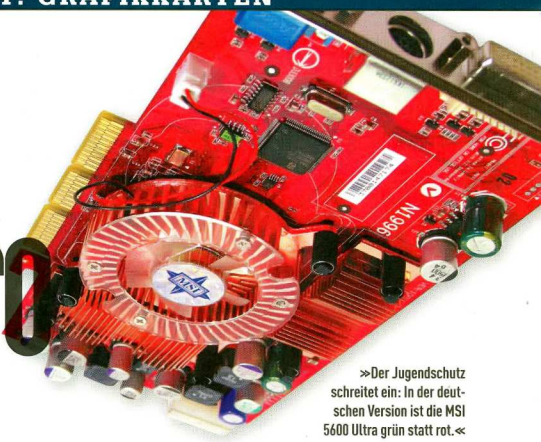
ELITE FORCE 2



Einstellungen: Athlon XP 3000+, A7N8X Deluxe (Nforce2), 512 MByte, WinXP SP1, DX 9.0a

Fazit: Bei den Qualitätseinstellungen zieht die Radeon 9800 Pro an den FX-5900-Karten vorbei. Bei Standardeinstellungen halten 9600 Pro und FX 5600 Ultra gut mit.

Grafikkarten bis 250 Euro



»Der Jugendschutz schreitet ein: In der deutschen Version ist die MSI 5600 Ultra grün statt rot.«

Schotten, Studenten, Lehrlinge und andere SPARFÜCHSE greifen zu einer Grafikkarte im Bereich bis 250 Euro.

Im Bereich unterhalb von 250 Euro gibt es erhebliche Leistungsunterschiede. PC ACTION enttarnt Grafik-Blender und präsentiert echte Schnäppchen.

Die **Atlantis 9600 Pro** von Sapphire ist eine gute Alternative zum Testsieger von Tyan. Auffällig sind der sehr leise Lüfter (1,7 Sone) und der ausgezeichnete Übertaktungs-Spielraum. Sapphire bietet auch eine Radeon 9600 Pro in der Ultimate Edition mit passiver Heatpipe-Kühlung an. Da bereits die Geräuschentwicklung der Standardversion nicht negativ auffällt, lohnt der Aufpreis von 50 Euro für die Ultimate Edition nicht. Vorsicht: Kaufen Sie die **Atlantis 9600 Pro** mit Samsung-Speicher – Modelle mit billigem Entrotech-RAM sind bis zu zehn Prozent langsamer. Noch leiser als der Beschleuniger von Sapphire ist die **FX5600U-VTD 128** von MSI: Mit 0,7 Sone ist diese Geforce FX 5600 Ultra kaum wahrnehmbar. Als Software-Beigaben spendiert MSI einen Software-DVD-Player, *Ghost Recon, Duke Nukem: MP* und das Rollenspiel *Morrowind*. Dazu gibt es einen TV-Eingang – vorbildlich!

VON WASCHMITTEL BIS PARTNERBÖRSE

Auch wenn es sich so anhört, bei der **Powercolor Radeon 9600 Pro Bravo Edition** handelt es sich nicht um ein neues Waschmittel für Buntwäsche. Stattdessen versucht Hersteller CP Technology mit seiner Radeon 9600 Pro durch einen höheren Speichertakt aus der Masse an Angeboten herauszuragen (340 MHz DDR statt 300 MHz DDR Speichertakt). In der Praxis bringt die Takterhöhung lediglich fünf Prozent mehr Leistung. Der 3,7 Sone laute Lüfter verfügt über eine blau leuchtende LED, die für die meisten PC-Anwender eher überflüssig sein dürfte. Das DirectX-9-Spiel *Tomb Raider: The Angel of Darkness* gibt's gratis. Die **Connect3D Radeon 9600 Pro**, die übrigens nichts mit einer Internet-Partnervermittlung zu tun hat, kommt dagegen ohne Software-Mitbringsel. So will Powercolor die eigene Radeon 9600 Pro besonders günstig anbieten können. Mit 170 Euro liegt das 3D-Brett preislich jedoch nur im 9600-Pro-Durchschnitt. Mit 229 Euro ist die **FX Ultra/760 XP GS LE** von Gainward deutlich teurer. Dafür findet sich eine

GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO







	Tachyon G9600 Pro	Atlantis 9600 Pro	FX5600U-VTD 128	Radeon 9600 Pro Bravo Ed.	Radeon 9600 Pro
Hersteller:	Tyan	Sapphire	MSI	CP Technology	Connect 3D
Webseite:	www.tyan.de	www.sapphiretech.de	www.msi-computer.de	www.powercolor.com.tw	www.connect3d.com
Info-Telefon:	08136-939530	08701-288310	069-408930	–	05932-50450
Preis:	Ca. 169,-	Ca. 179,-	Ca. 234,-	Ca. 179,-	Ca. 170,-
Preis/Leistung:	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Gut
Grafikchip:	Radeon 9600 Pro	Radeon 9600 Pro	Geforce FX 5600 Ultra	Radeon 9600 Pro	Radeon 9600 Pro
Taktfrequenz Chip/Speicher:	400 / 300 MHz DDR (600 MHz eff.)	400 / 300 MHz DDR (600 MHz eff.)	400 / 400 MHz DDR (800 MHz eff.)	400 / 340 MHz DDR (680 MHz eff.)	400 / 300 MHz DDR (600 MHz eff.)
Speichermenge und -art:	128 MB DDR (BGA; 3,6 ns), 128 Bit	128 MB DDR (BGA; 2,86 ns), 128 Bit	128 MB DDR (BGA; 2,5 ns), 128 Bit	128 MB DDR (BGA; 2,86 ns), 128 Bit	128 MB DDR (BGA; 3,3 ns), 128 Bit
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video) / -In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Software:	Win DVD 4, Tachyon Graphics Monitor 2.6	Power DVD XP 4.0, Redline, Medieval	Win DVD, MSI-Tools, Ghost Recon, Morrowind, Duke Nukem MP (e)	Win DVD 4, Tomb Raider AoD, Big Mutha Truckers	–
Sonstige Ausstattung:	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	S-Video-Kabel, Video-In/Out-Adapter	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Composite-Kabel, Adapter, DVI-VGA
Temperatur / Lautstärke:	39,6 °C; 2,1 - 3,9 Sone	37,4 °C; 1,7 Sone	41 °C; 0,7 Sone	44,7 °C; 3,2 Sone	39,4 °C; 1,6 Sone
Übertaktbar: (Chip / Speicher)	530 MHz / 310 MHz (620 MHz eff.)	490 MHz / 320 MHz (640 MHz eff.)	470 MHz / 460 MHz (920 MHz eff.)	480 MHz / 380 MHz (760 MHz eff.)	480 MHz / 350 MHz (700 MHz eff.)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Wertung:	Gutes Kühldesign mit regulierbarem Lüfter **79%**	Günstige 9600 Pro mit viel Übertaktungspotenzial **79%**	Sehr leise 5600 Ultra mit Video-In und viel Software **77%**	Etwas schneller als die Konkurrenz, dafür zu laut **77%**	Günstige Mittelklasse-Karte ohne Software-Beigaben **76%**



Auch auf der niedrigsten Drehzahl-Stufe erwärmt sich die Karte dank des großen Kühlers nicht zu sehr.

Tachyon G9600 Pro: Die clevere Wahl

Sinnvolle Features und eine gute Kühllösung machen die Radeon 9600 Pro von Tyan zum Testsieger.

Auf den ersten Blick fällt bei der Tachyon G9600 Pro der ausladende Aluminium-Kühlkörper auf. Dieser bedeckt auf beiden Seiten Grafikchip und Speicherbausteine. Den mitgelieferten Tachyon Graphics Monitor sollten Sie unbedingt installieren; mit dem Tool bestimmen Sie die Lüfterdrehzahl und somit die Lautstärke. Bei maximaler Drehzahl, die standardmäßig eingestellt ist, entsteht mit 3,9 Sone ein störendes Betriebsgeräusch. Auf der niedrigsten Stufe flüsterte der Lüfter mit 2,1 Sone – bei kaum schlechterer Kühlleistung. Weniger gut: Der Speicher läuft bereits in der Standardeinstellung über den Spezifikationen und lässt sich nur um zehn MHz übertakten – ganz im Gegensatz zum Grafikchip, der mit 530 MHz noch problemlos arbeitete (Standard: 400 MHz). Der Retail-Version (umfasst Verpackung und vollen Ausstattungs-Umfang) liegen Win-DVD, TV-Kabel und ein DVI-VGA-Umstecker bei. Fazit: Der gute Kühler mit regelbarem Lüfter macht den Speicher-Patzer mehr als wett und die Tachyon G9600 Pro damit zur besten Grafikkarte im Bereich bis 250 Euro.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle.

Gesamtwertung: 79%



Bei Sapphires 130 Euro günstiger Atlantis Radeon 9600 reicht eine passive Kühlung.

Atlantis 9600: Günstiger DX9-Beschleuniger

Für 130 Euro bietet Sapphires Radeon 9600 keine überragende Leistung, ist für aktuelle Spiele aber ausreichend.

Die Atlantis Radeon 9600 von Sapphire unterscheidet sich von der Geforce-FX-Konkurrenz durch ihr schnörkelloses Design. Anstelle einer aufwendigen Lösung kommt ein passiver Kühlkörper zum Einsatz. Somit arbeitet die Karte völlig lautlos. Trotzdem wird der Grafikchip mit 42 Grad nicht zu warm. Beim Speicher verzichtet Sapphire auf das moderne BGA-RAM, die Übertaktungsergebnisse fielen dennoch gut aus. Während unserer Tests machte der Chip einen Takt von 400 MHz mit (Standard: 325). Der Speicher ließ sich von 200 MHz (400 MHz DDR) auf 250 MHz (500 MHz DDR) übertakten. Neben Composite und SVHS-Kabeln und einem DVI-VGA-Umstecker befinden sich Power DVD XP 4.0 und das Übertaktungstool Redline in der Verpackung. In unseren Benchmarks erzielte die Radeon 9600 ähnliche Ergebnisse wie die FX-5600-Konkurrenz. Dank des günstigeren Preises von 130 Euro und der geräuschlosen Kühlung lohnt sich die Radeon 9600 vor allem für Arbeits-Rechner oder den Zweit-PC.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle.

Gesamtwertung: 70%

Das ist doch die Frage!

Bei welcher Grafikkarte bekomme ich am meisten für mein Geld?
Atis Radeon 9600 Pro erzielt in vielen Benchmarks bessere Ergebnisse als die FX 5600 Ultra (10 bis 20 Prozent) und ist im Handel günstiger. Daher ist die Ati-Karte unsere Preis-Leistungs-Empfehlung.

Soll ich meine „Alte" rausschmeißen?
Wenn eine Geforce4 Ti in Ihrem Rechner arbeitet, brauchen Sie nicht auf die neue Mittelklasse umzusteigen. Wenn Sie allerdings noch einen DX7-Beschleuniger (Geforce 2/4 MX, Radeon 7500) Ihr Eigen nennen, lohnt sich der Wechsel zu einer Radeon 9600 Pro oder Geforce FX 5600 Ultra.

Welche Karte ist besser für Half-Life 2?
In den offiziellen *Half-Life 2*-Benchmarks von Valve ist die Radeon 9600 Pro beinahe doppelt so schnell wie eine FX 5600 Ultra. Nvidia hat daher angekündigt, mit der nächsten Treiberversion (Detonator 50) die Shader-Leistung der FX-Karten zu verbessern. Trotzdem bleibt die Radeon 9600 Pro unsere Empfehlung für *Half-Life 2*.

Firewire-Karte im Paket und Grafikchip und Speicher sind zudem um 50 MHz höher getaktet als bei einer Geforce FX 5600 Ultra üblich. Der auffällige Lüfter im Flammen-Look rotiert mit störenden 4,1 Sone.

MULITMEDIA-BRETT UND NOT GEGEN ELEND

Zum Lieferumfang von MSIs **FX5600-VTDR 128** gehören TV-Out- und Video-in-Kabel, eine Verteilerbox und eine Fernbedienung. Ein Diagnose-Chip überwacht Hitzeentwicklung und Lüfterdrehzahl. Dieses Angebot macht hauptsächlich Multimedia-Fans glücklich, für aktuelle Spiele ist die FX 5600 nämlich etwas zu leistungsschwach. Noch schlimmer sieht es für die **3D Blaster 5 FX 5200** und die **3D Blaster 5 FX 5200 Ultra** von Creative aus. Für aktuelle Spiele wie *Tron 2.0*, *Yager* oder *Jedi Knight 3* reicht die Leistung der beiden Karten nicht. Dank lautloser Kühlung empfiehlt sich die FX-5200-Variante ohne Ultra-Anhängsel lediglich für Arbeitsrechner. DANIEL MÖLLENDORF











	FX Ultra /760 XP GS LE	FX 5600-VTDR 128	Atlantis Radeon 9600	3D Blaster 5 FX 5200 Ultra	3D Blaster 5 FX 5200
Hersteller:	Gainward	MSI	Sapphire	Creative	Creative
Webseite:	www.gainward.de	www.msi-computer.de	www.sapphiretech.de	de.europe.creative.com	de.europe.creative.com
Info-Telefon:	089-898990	069-408930	08701-288310	0800-1815101	0800-1815101
Preis:	Ca. 229,-	Ca. 160,-	Ca. 130,-	Ca. 150,-	Ca. 69,-
Preis/Leistung:	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Gut
Grafikchip:	Geforce FX 5600 Ultra	Geforce FX 5600	Radeon 9600	Geforce FX 5200 Ultra	Geforce FX 5200
Taktfrequenz Chip/Speicher:	450 / 450 MHz DDR (900 MHz eff.)	325 / 275 MHz DDR (550 MHz eff.)	325 / 200 MHz DDR (400 MHz eff.)	325 / 325 MHz DDR (650 MHz eff.)	250 / 200 MHz DDR (400 MHz eff.)
Speichermenge und -art:	128 MB DDR (BGA; 2,2 ns), 128 Bit	128 MB DDR (3,6 ns), 128 Bit	128 MB DDR (4 ns), 128 Bit	128 MB DDR (BGA; 2,86 ns), 128 Bit	64 MB DDR (5 ns), 64 Bit
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video) /-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video)
Software:	Win DVD 4, Win Rip 2.1, Expertool 3.09	u.a. Win DVD 5.1, Wincoder, Morrowind, Ghost Recon, Duke Nukem MP	Power DVD XP 4.0, Redline	Gun Metal OEM	Gun Metal OEM
Sonstige Ausstattung:	Firewire-Karte Comp.-/Splitkabel (in/out)	Comp.-/S-Video-Box (in/out), Fernbed.	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	–	–
Temperatur / Lautstärke:	41 °C; 4,1 Sone	37,8 °C; 1,2 Sone	42 °C; 0 Sone (passiv gekühlt)	44,8 °C; 1,7 Sone	49,5 °C; 0 Sone (passiv gekühlt)
Übertaktbar: (Chip / Speicher)	470 MHz / 465 MHz (930 MHz eff.)	380 MHz / 325 MHz (650 MHz eff.)	400 MHz / 250 MHz (500 MHz eff.)	380 MHz / 360 MHz (720 MHz eff.)	250 MHz / 260 MHz (520 MHz eff.)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend
Wertung:	Schnellste FX 5600 Ultra, gute Ausstattung, lauter Lüfter **74%**	Herausragend dank Fernbedienung und Video-Box **72%**	Noch akzeptable Leistung zum sehr guten Preis **70%**	Schwache Leistung, zu teuer, kaum Ausstattung. **68%**	Sehr langsam durch 64-Bit-Speicherinterface **56%**

Grafikkarten über 250 Euro



Die A350 von Leadtek eignet sich nicht nur als Grafikkarte, sondern macht auch als Kofferradio eine gute Figur.

Die volle PERFORMANCE-DRÖHNUNG bekommen Sie nur bei einer Grafikkarte für mehr als 250 Euro.

PC ACTION hatte zehn Grafikkarten der Oberklasse im Test. Neben teuren Luxus-Platinen sind auch Preis-Leistungs-Kracher mit von der Partie.

Bei der **GV-R98P256D** von Gigabyte handelt es sich um eine Radeon 9800 Pro mit 256 MByte Speicher. Während der Testsieger von Sapphire lautlos arbeitet, senkt ein mit 2,2 Sone angenehmer Lüfter die Temperatur der **GV-R98P256D**. Dafür ist die Pixelschleuder von Gigabyte günstiger. Die **Excalibur Radeon 9800 Pro** von HIS/Enmic setzt im Gegensatz dazu auf 128 MByte Grafikspeicher. Der verwendete Standard-Kühler war in unserem Test 2,1 Sone laut. TV-Anschluss-Kabel, Power DVD XP 4.0 und *Duke Nukem: MP* liegen bei. Sonst ist die Karte im Referenzdesign eher unauffällig. Die FX 5900 Ultra von MSI macht dagegen durch das aufwendige Kühlungsdesign auf sich aufmerksam. Auf beiden Seiten hat die *FX5900U-VTD256* jeweils einen fächerartigen Kühlkörper und einen Lüfter. Mit dieser effektiven Kühlung erreichten wir traumhafte Übertaktungsergebnisse.

DIE GEFORCE FX KANN JETZT AUCH WASSER LASSEN

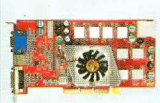
Die **Ultra/1600 XP Golden Sample Cool FX** von Gainward gibt's mit einer Wasserkühlung von Innovatek. Das Paket umfasst einen Kühlblock für den Grafikchip, eine Pumpe, die benötigten Schläuche und einen hochwertigen Radiator mit 120-Millimeter-Lüfter. Die Montage ist nicht ganz unproblematisch, da Sie die Schläuche zurechtschneiden und Pumpe sowie Radiator (L/B/H: 17x16x6 cm) festschrauben müssen. Lohn der Mühe sind die standardmäßig höheren Taktfrequenzen von 500 MHz beim Chip und 450 MHz DDR für den Speicher (Standard: 450 MHZ / 425 MHz DDR) bei einer angenehmen Geräuschentwicklung von 2,6 Sone (7 Volt). Mit einem Zusatz-Set können Sie den Prozessor und die Mainboard-Northbridge mitkühlen. Die **Aeolus FX5900 Ultra** von Aopen wird hingegen im Referenz-Design angeboten und ist daher mit 3,7 Sone deutlich lauter als die wassergekühlte Gainward-Karte. Stärken: Video-Eingang und gute Übertaktbarkeit.

LEADTEK GIBT LAUT

Für faire 336 Euro bietet Asus die **V9950/TD** an. Diese Geforce FX 5900 wird von einem mächtigen Kupferblock mit zwei leisen Lüftern gekühlt. Im Vergleich zur FX 5900 Ultra fällt die **V9950/TD** in unsereren Benchmarks erst mit zuge-

GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO








	Atlantis 9800 PRO U.E.	GV-R98P256D	Excalibur Radeon 9800 PRO	FX 5900U-VTD256	Ultra/1600 XPGS Cool FX
Hersteller:	Sapphire	Gigabyte	Enmic/HIS	MSI	Gainward
Webseite:	www.sapphiretech.de	www.gigabyte.de	www.enmic.de	www.msi-computer.de	www.gainward.de
Info-Telefon:	08701-288310	040-2533040	01805-606065	069-408930	089-898990
Preis:	ca. 579,-	ca. 499,-	ca. 400,-	ca. 549,-	ca. 849,-
Preis/Leistung:	Ausreichend	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend	Ausreichend
Grafikchip:	Radeon 9800 Pro	Radeon 9800 Pro	Radeon 9800 Pro	Geforce FX 5900 Ultra	Geforce FX 5900 Ultra
Taktfrequenz Chip/Speicher:	380 MHz / 350 MHz (700 MHz eff.)	300 MHz / 350 MHz (700 MHz eff.)	380 MHz / 340 MHz (680 MHz eff.)	450 MHz / 425 MHz (850 MHz eff.)	500 MHz / 450 MHz (900 MHz eff.)
Speichermenge und Art:	256 MB DDR (BGA; 2,2 ns), 256 Bit	256 MB DDR (BGA; 2,2 ns), 256 Bit	128 MB DDR (BGA; 2,9 ns), 256 Bit	256 MB DDR (BGA; 2,2 ns), 256 Bit	256 MB DDR (BGA; 2,2 ns), 256 Bit
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video) /-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video) /-In (Kabel), DVI
Software:	Power DVD XP 4.0, Tony Hawk 3, Medieval	Power DVD, V-Tuner, NFS High Stakes, Motocross Mania, F.A.K.K. 2, Serious Sam	Power DVD, Power Director 2.5 VE Pro, Duke Nukem MP	u.a. Win DVD 5.1, Win DVD Creator, Morrowind, Ghost Recon	Win DVD 4, Win Producer 3, Expertool
Sonstige Ausstattung:	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Box (in/out), Adapter	Comp.-/S-Video-Adapter (in/out), DVI-VGA
Temperatur / Lautstärke:	64,1 °C; 0 Sone (passiv gekühlt)	46,4 °C; 2,3 Sone	46,8 °C; 2,1 Sone	39,9 °C; 2,7 Sone	42,5 °C; 2,6 Sone
Übertaktbar: (Chip / Speicher)	400 MHz / 370 MHz (740 MHz eff.)	450 MHz / 360 MHz (720 MHz eff.)	400 MHz / 370 MHz (740 MHz eff.)	520 MHz / 480 MHz (960 MHz eff.)	520 MHz / 480 MHz (960 MHz eff.)
Leistung 1.024x768, 32 bit:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Wertung:	Sehr schnelle Karte mit lautloser Passivkühlung. **90%**	Günstigere Alternative zum Testsieger mit aktiver Kühlung. **90%**	Unauffällige 9800 PRO mit 128 Mbyte zum guten Preis. **88%**	Effektiver Kühler, gute Ausstattung und leise. **88%**	Praktische Wasserkühlung, allerdings sehr teuer. **88%**



Leistungsstark, gut übertaktbar und völlig geräuschlos im Betrieb - so sieht ein Testsieger aus.

Atlantis 9800 Pro U.E.: Lautloser Klassenprimus

Sapphires 9800 Pro U.E. bietet alles, was das Spielerherz begehrt. Mit 579 Euro ist die Karte jedoch alles andere als billig.

Nachdem Sapphire bereits verschiedene Grafikkarten mit einer passiven Kühlung ausgestattet hat, folgt nun eine lautlos gekühlte Radeon 9800 Pro mit 256 MByte Speicher. Obwohl die Heatpipe von Zalman in einer überarbeiteten Version zum Einsatz kommt, erwärmt sich der Grafikchip auf 64,1 Grad. Um der Hitze entgegenzuwirken, sollten Sie einen leisen Gehäuselüfter einsetzen. Der Chiptakt ließ sich von 380 MHz auf 400 MHz erhöhen. In der Ausführung mit 256 MByte ist der Speicher standardmäßig mit 350 MHz zehn MHz höher getaktet als in der 128-MByte-Variante. Bei unseren Übertaktungstests erreichten wir sogar einen Wert von 370. Auf der Ausstattungsseite gibt sich der Hersteller großzügig: Composite- und SVHS-Kabel, DVI-VGA-Adapter, Umstecker-Kabel und der aktuelle Power DVD XP 4.0, Tony Hawk's Pro Skater 3 und das Strategiespiel Medieval finden sich im Karton. Der Preis von 579 Euro ist allerdings sehr hoch angesetzt. 9800-Pro-Beschleuniger mit 128 MByte sind gut 150 Euro günstiger, erzielen aber nur unwesentlich schlechtere Benchmark-Ergebnisse.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle. **Gesamtwertung: 90%**



Die Atlantis 9800 unterscheidet sich nur durch die niedrigeren Taktraten von der Radeon 9800 Pro.

Atlantis 9800: Der Preis-Leistungs-Brecher

Sie glauben, dass man für sehr gute Spieleleistung tief in die Tasche greifen muss? Pustekuchen, die Atlantis 9800 kostet weniger als 300 Euro.

Für 287 Euro bietet Sapphire eine Grafikkarte an, die problemlos mit 400 Euro teuren Beschleunigern mithalten kann. Die Atlantis 9800 unterscheidet sich nur hinsichtlich der Taktraten von einer Radeon 9800 Pro. So ist der Chiptakt mit 325 Mhz um 55 MHz niedriger als bei der "Pro"-Variante. Der Speichertakt von 290 MHz DDR (580 MHz effektiv) unterscheidet sich um 50 MHz DDR von dem des großen Bruder. Dank der reduzierten Taktraten liegt die Atlantis 9800 in unseren Benchmarks bis zu 15 Prozent hinter einer Radeon 9800 Pro und ist etwa so schnell wie eine Radeon 9700 Pro. Der Übertaktungsspielraum ist allerdings groß genug, um die Sapphire-Karte auf das Leistungs-Niveau einer 9800 Pro zu bringen. Die Ausstattung ist gut: Trotz des günstigen Verkaufspreises liegen alle wichtigen Video-Kabel bei. Der Käufer darf sich zudem über Power DVD XP 4.0 und wahlweise Tony Hawk 3 oder Tomb Raider: The Angel of Darkness freuen. Fazit: Im High-End-Bereich bietet derzeit keine andere Grafikkarte so viel Leistung fürs Geld wie die Atlantis 9800.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle **Gesamtwertung: 87%**

Das ist doch die Frage!

Lohnt sich für mich eine High-End-Karte?
Erst wenn Sie aktuelle und kommende Spiele-Hits mit maximalen Details und Kantenglättung und anisotroper Filterung spielen wollen, ist der oft sehr hohe Anschaffungspreis sinnvoll.

Was fange ich mit 256 MByte Speicher an?
Der zusätzliche Grafikspeicher macht bisher bei der Spieleleistung nur einen geringen Unterschied. Die Radeon 9800 Pro mit 256 MByte ist nur unwesentlich schneller als der 128-MByte-Kollege. Zudem lassen sich die Hersteller den größeren Speicher durch einen saftigen Preis-Aufschlag bezahlen.

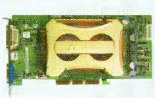
Mit welcher Karte bekomme ich die beste Bildqualität?
Atis Kantenglättungs-Methode ist nicht nur deutlich schneller als die Nvidia-Variante, sondern sieht auch besser aus. Bei der 2D-Darstellung gibt es hingegen keine größeren Unterschiede.

schalteter Kantenglättung und anisotroper Texturfilterung zurück. Die Ausstattung ist Asus-typisch umfangreich und lässt mit diversen Video-Kabeln und Tools sowie den Vollversionen von Black Hawk Down und Gun Metal kaum Wünsche offen. Leadtek packt zwei seiner aktuellen Beschleuniger komplett in einen Aluminium-Kühler mit zwei Lüftern. Einer saugt kalte Luft zum Kupferkern, während der andere die erwärmte Luft aus der Aluminium-Ummantelung bläst. Die **Winfast A350 TDH MyVivo** mit FX-5900-Grafikchip glänzt durch einen Preis von 363 Euro und einen TV-Eingang. Bei der Winfast **A350 TDH LX** kommt dagegen der neue Geforce FX 5900 SE zum Einsatz. Dieser Grafikchip ist etwas niedriger getaktet als das Standard-Modell und daher bis zu 17 Prozent langsamer. Preis und Übertaktbarkeit sind gut, mit dem Konkurrenten Radeon 9800 kann die FX 5900 SE allerdings nicht mithalten.

DANIEL MÖLLENDORF











	Atlantis Radeon 9800	Aeolus FX5900 Ultra	V9950/TD	Winfast A350 TDH MyVivo	Winfast A350 TDH LX
Hersteller:	Sapphire	Aopen	Asus	Leadtek	Leadtek
Webseite:	www.sapphiretech.de	www.aopencom.de	www.asuscom.de	www.leadtek.de	www.leadtek.de
Info-Telefon:	08701-288310	01805-559191	02102-95990	02405-424602	02405-424602
Preis:	ca. 287,-	ca. 499,-	ca. 336,-	ca. 363,-	ca. 349,-
Preis/Leistung:	Befriedigend	Ausreichend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Grafikchip:	Radeon 9800	Geforce FX 5900 Ultra	Geforce FX 5900	Geforce FX 5900	Geforce FX 5900 SE
Taktfrequenz Chip/Speicher:	325 MHz / 290 MHz (580 MHz eff.)	450 MHz / 425 MHz (850 MHz eff.)	400 MHz / 425 MHz (850 MHz eff.)	400 MHz / 425 MHz (850 MHz eff.)	400 MHz / 350 MHz (700 MHz eff.)
Speichermenge und Art:	128 MB DDR (BGA; 3,3 ns), 256 Bit	256 MB DDR (BGA; 2,2 ns), 256 Bit	128 MB DDR (BGA; 2,2 ns), 256 Bit	128 MB DDR (BGA; 2,2 ns), 256 Bit	128 MB DDR (BGA; 2,8 ns), 256 Bit
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video) / -In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video) / -In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	
Software:	Power DVD XP 4.0, Redline, Tony Hawk 3	Win DVD 4, Win Producer, Win Rip 2.1	Asus DVD XP, Smart Doctor, Delta Force Black Hawk Down (e), Gun Metal	Winfast DVD, DVD Movie Factory 2 SE, Gun Metal OEM, Big Mutha Truckers	Winfast DVD, 3Deep, Cult 3D, Winfox 2.0, Big Mutha Truckers, Gun Metal OEM
Sonstige Ausstattung:	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Splitkabel (in/out), DVI-VGA	Composite-Kabel, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Splitkabel (in/out), DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA
Temperatur / Lautstärke:	50 °C; 2,5 Sone	46,2 °C; 3,7 Sone	42,3 °C; 2,2 Sone	41,9 °C; 4,9 Sone	47,9 °C; 5,3 Sone
Übertaktbar: (Chip / Speicher)	410 MHz / 340 MHz (680 MHz eff.)	540 MHz / 485 MHz (970 MHz eff.)	500 MHz / 480 MHz (960 MHz eff.)	480 MHz / 485 MHz (970 MHz eff.)	470 MHz / 440 MHz (880 MHz eff.)
Leistung 1.024x768, 32 bit:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Wertung:	*Sehr gute Leistung zu einem unschlagbaren Preis* **87%**	*Gute Übertaktungsergebnisse; recht laut im 3D Modus* **87%**	*Leise Kühlung, starke Übertaktungsergebnisse* **86%**	*Günstige FX 5900 mit TV-Eingang und großem Kühler* **85%**	*Wuchtiger Kühlkörper und ordentlicher Preis* **83%**



Foto: action press

»Sesamstraße: Hier lernen selbst Frauen noch dazu.«

Ich kaufe ein A, ein M und ein D!

AMDs neuer PROZESSOR ATHLON 64 ist da! Brauchen auch Sie die vermeintliche Wunder-CPU? Worauf müssen Sie achten? PC ACTION weiß auf alle Fragen eine Antwort. Sowieso.

Mit dem Athlon 64 will AMD den Prozessor-Markt gehörig aufmischen und die CPUs des ewigen Konkurrenten Intel bei aktuellen und künftigen Spielen abhängen. Dank 64-Bit-Unterstützung und Verbesserungen wie dem integrierten Speicherinterface könnte das sogar gelingen. Wir erläutern die wichtigsten Neuerungen des AMD-Prachtstücks und liefern Ihnen dazu unbarmherzige Benchmarks und eindeutige Kaufempfehlungen.

GANZ SCHÖN FIX

Auf einem Bein kann man nicht stehen – und so bringt AMD seinen lang ersehnten 64-Bit-Prozessor in zwei Versionen auf den Markt: Athlon 64 und Athlon 64 FX. Die FX-Variante verfügt über ein integriertes Zweikanal-Speicherinterface und ist somit ein wenig schneller als der „normale" Athlon 64, der auf ein Einkanal-Interface zurückgreift. Der Athlon 64 FX kommt zunächst für den Sockel 940 und basiert auf dem 64-Bit-fähigen Server-Prozessor Opteron. Genau wie der Opteron arbeitet der FX-Prozessor nur mit dem sehr teuren Registered-Speicher (auch buffered RAM genannt). Da Athlon 64 FX und Sockel-940-Mainboards alles andere als billig sind, sollten Spieler mit dem Kauf warten. Bereits im ersten Quartal 2004 plant AMD einen Athlon 64 FX für den neuen Sockel 939 anzubieten. Dieser soll angeblich mit gewöhnlichen DDR-Speichermodulen laufen, so dass Aufrüster ihr DDR333- oder DDR400-RAM weiterverwenden können. Vom Server-Vorfahren Opteron hat der Athlon 64 FX auch die Modellbezeichnung übernommen. Eine CPU mit 2.200 MHz wird demnach mit der kryptischen Bezeichnung FX-51 angeboten. Später sollen die Modelle FX-53 und FX-55 folgen. Die jeweiligen Taktraten stehen noch nicht fest.

754 FREUNDE SOLLT IHR SEIN

Der Athlon 64 ohne „FX"-Anhängsel verwendet die Produktbezeichnung des Athlon XP. So heißt der Athlon 64 mit 2.000 MHz beispielsweise Athlon 64 3200+. Zudem unterstützt er vom Start weg den „normalen" unbuffered Speicher, der standardmäßig in Heimanwender-PCs eingesetzt wird. Entsprechende Mainboards mit dem Athlon-64-Sockel 754 liegen in der Preis-

Damit das klar ist!

NORTHBRIDGE
Teil eines Mainboard-Chipsatzes, über den die CPU mit dem Speicher und dem AGP (Advanced Graphics Port) kommunizieren kann.

FRONTSIDE-BUS
Der FSB verbindet den Hauptprozessor mit der Northbridge des Mainboards und somit mit dem Arbeitsspeicher. Je höher der FSB-Takt, desto schneller tauschen CPU und Northbridge Daten aus.

SPEICHERINTERFACE
Gibt an, wie der Hauptspeicher an die Northbridge angebunden ist. Durch ein Zweikanal-Speicherinterface erhöht sich die Datenbandbreite stark und die CPU kann schneller mit Daten versorgt werden.

64 Bit – ich mach mit!

In den nächsten Monaten bietet AMD diese 64-Bit-CPUs für den Desktop-Markt an.

	Athlon 64	Athlon 64 FX	Athlon 64 FX (neu)
Codename	Clawhammer	Sledgehammer	San Diego
Sockel	754	940	939
L1-/L2-Zwischenspeicher	128/1.024 kByte	128/1.024 kByte	128/1.024 kByte
64-Bit-fähig	Ja	Ja	Ja
Speicherinterface	Ein-Kanal	Zwei-Kanal	Zwei-Kanal
Taktraten zur Einführung	2,0 GHz	2,2 GHz	Unbekannt
Für Spieler interessant	Ja	Nein	Ja
Veröffentlichung	Erhältlich	Erhältlich	1. Quartal 2004
Fazit	Spieler-CPU	Eher Server-CPU	Spieler-CPU

visit the planet playzone

PLAYZONE kommt jeden Monat mit DVD: Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks, Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD- und Kino-Film-Neuheiten und und und.

PLAYZONE, das PlayStation-Magazin mit DVD!



spanne zwischen 120 und 200 Euro. Dabei kommen völlig neue Chipsätze zum Einsatz. VIA schickt den K8T800 ins Rennen, Nvidia bietet den Nforce3 an. Kaufwillige sollten sich in Geduld üben: Der hohe Preis zur Einführung dürfte Anfang nächsten Jahres schnell fallen.

BITTE 64 BIT

Seit dem seligen 368er arbeiten alle Prozessoren mit 32 Bit. AMDs Hoffnungsträger Athlon 64 (FX) setzt als erste CPU im Heimanwender-Bereich auf 64 Bit. Was das bringt? Größere Rechenregister und als Folge davon mehr möglichen Speicher. Bisher gab es nur 64-Bit-fähige Server-Prozessoren wie AMDs Opteron. Während 32-Bit-Rechner nur vier Gigabyte Speicher adressieren können, sind es bei 64 Bit bereits bis zu 18 Milliarden. Aber was hat der Spieler davon? Derzeit noch gar nichts. Da Betriebssysteme wie Windows XP, 2000 und 98 ausschließlich mit 32-Bit-Anwendungen zurechtkommen, bleibt der Leistungsvorteil von 64 Bit zunächst ungenutzt. Erst gegen Ende des Jahres soll eine 64-Bit-Version von Windows XP auf den Markt kommen. Die ersten 64-Bit-Spiele lassen vermutlich noch etwas länger auf sich warten.

TROTZ 32 BIT NOCH FIT

Bis dahin verrichtet der Athlon 64 (FX) wie alle aktuellen Prozessoren nur mit 32 Bit großen Rechenregistern seinen Dienst. Um auch in diesem Modus die Konkurrenz in die Tasche zu stecken, hat AMD seinem neuen Prozessor einen 1 MByte (1.024 kByte) großen Zwischenspeicher spendiert. Bei P4- und aktuellen Athlon-XP-Prozessoren sind es nur 512 kByte. Eine Besonderheit des Athlon 64 (FX) ist das Speicherinterface. Dieses befindet sich nicht mehr wie üblich in der Northbridge des Mainboards, sondern direkt auf der CPU. Somit kann der Prozessor direkt auf den Hauptspeicher zugreifen und muss nicht den Umweg über die Northbridge nehmen. Einen Frontside-Bus (FSB), wie er bei aktuellen CPUs zum Einsatz kommt, gibt es in der bisherigen Form also nicht mehr.

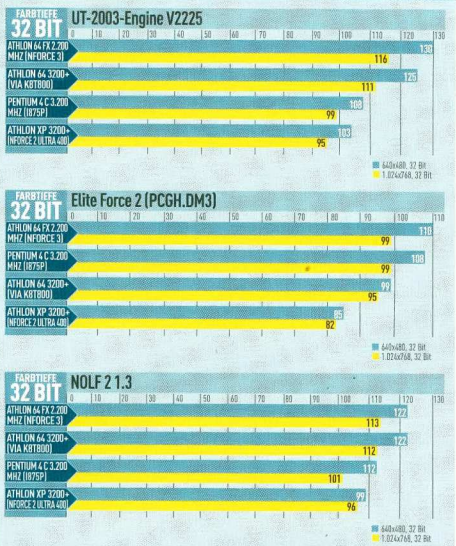
ANS EINGEMACHTE!

Bloße Spezifikationen und Leistungsangaben reichen uns natürlich nicht. Wir wollten wissen, wie sich die neue AMD-Generation in aktuellen Spielen schlägt. Bei unseren Benchmarks mussten sich daher ein Athlon 64 3200+ (2.000 MHz) auf einem Mainboard mit VIAs K8T800-Chipsatz und ein Athlon 64 FX-51 (2.200 MHz) mit Nforce-3-Mainboard beweisen. Als Kontrahenten wählten wir zwei leistungsfähige Prozessoren: einen Pentium 4 C mit 3.200 GHz und einen Athlon XP 3200+. Bei der *UT 2003*-Engine präsentierte sich das 64-Bit-Duo von seiner besten Seite: Der Athlon 64 FX ist 17 Prozent schneller als der Pentium 4 mit 3.200 MHz. Auch der Athlon 64 liegt deutlich vor der schnellsten Intel-CPU – trotz eines Taktunterschiedes von 1.200 MHz. Im *NOLF 2*-Benchmark übernimmt die neue AMD-Generation ebenfalls die Führung. Bei diesem Test ist der Leistungsunterschied zwischen Athlon 64 FX und dem günstigeren Athlon 64 nur sehr gering. In *Elite Force 2* schafft es der Pentium 4 3.200 erstmals, am Athlon 64 vorbeizuziehen. Das beste Ergebnis liefert erneut der Athlon 64 FX. Offensichtlich zahlt sich hier das Zweikanal-Speicherinterface aus.

FAZIT: UNGEHEUER TEUER

Keine Frage: Der Athlon 64 (FX) ist der derzeit flotteste Desktop-Prozessor. In vielen Benchmarks schlägt er Intels Top-Modell deutlich. Trotzdem sollten Spieler mit dem Kauf warten. Die namensgebende 64-Bit-Unterstützung kann erst mit einem neuen Betriebssystem und angepassten Spielen genutzt werden. Zudem sind die ersten Modelle schlicht zu teuer. Der Athlon 64 FX kommt zunächst nur mit teurem Registered-Speicher zurecht. Die neue Version für den Sockel 939 dürfte für Spieler lukrativer sein. Kaufwillige sollten sich daher noch bis zum Frühjahr 2004 gedulden – dann sollte man den Athlon 64 FX für den Sockel 939 kaufen können. DANIEL MÖLLENDORF

ATHLON 64 FX: WIRKLICH FIX?



Einstellungen: Radeon 9800 Pro, WinXP Pro, Athlon 64: 512 MByte, Athlon 64 FX: 1.024 MByte Speicher

Fazit: Der Athlon 64 FX-51 übernimmt die Führung. Auch der Athlon 64 3200+ setzt sich in zwei von drei Tests deutlich vor den P4 C mit 3.200 MHz und den Athlon XP 3200+.

ROADMAP: SO SIEHT DIE ZUKUNFT DER AMD-PROZESSOREN AUS



Für das zweite Quartal 2004 plant AMD zwei neue Prozessoren ein: den Athlon 64 FX für den Sockel 939 und den „Paris" (Codename), voraussichtlich eine Low-Cost-CPU.



WENN AUF DER LAN-PARTY DAS LICHT AUSGEHT, WIRD SELBST DAS SCHÖNSTE DESIGNGEHÄUSE GRAU. ABER NICHT MIT DEN BRANDNEUEN 2-FARBIGEN REVOLTEC UV-LED FANS



STAR SERIE
PROCYON

DER 6 IN 1 CARDREADER PROCYON LIEST UND BESCHREIBT SO ZIEMLICH ALLES WAS SICH SPEICHERKARTE NENNEN DARF. INKL. 4 WECHSELBARER FRONTBLENDEN



DIESE 4 NEUEN FAN GRILLS KOMMEN EXKLUSIV NUR VON REVOLTEC UND VEREDELN PROBLEMLOS ALLES, AN DAS MAN SIE SCHRAUBEN KANN

REVOLTEC
REVOLUTION TECHNOLOGY
REBOOT YOUR MIND

WWW.REVOLTEC.NET



EIN SPIEL ZU VERLIEREN, WEIL MAN SICH IM DUNKELN MAL WIEDER BEI DER TASTE FÜR DIE WAFFENWAHL VERHAUEN HAT, MACHT NICHT WIRKLICH SPASS. DOCH DEM KANN MAN JETZT VORBEUGEN: MIT DEM NAGELNEUEN REVOLTEC LIGHTBOARD! GIBT'S AUCH IN WEIß

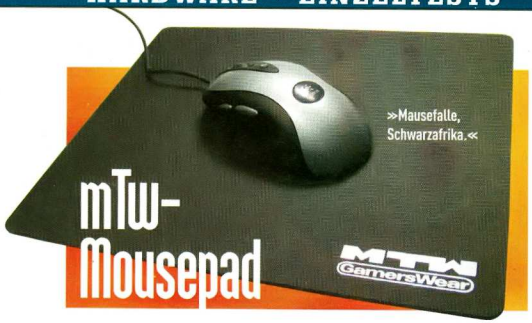


STAR SERIE
W E G A

ELEGANZ IN FORMVOLLENDUNG: DAS EXTERNE HDD-GEHÄUSE WEGA AUS DER REVOLTEC STAR SERIE FÜR ALLE 3,5" FESTPLATTEN



WENN SICH AUF DEM DESKTOP MAL WIEDER GAR NICHTS MEHR RÜHRT KANN'S AUCH AM ÜBERHITZTEN RAM LIEGEN. DER REVOLTEC RAM FREEZER HILFT!
ALS ALU-, COPPER-, GOLD-, ODER PLATINUM EDITION.



mTw-Mousepad

Die Wahl des richtigen Mauspads ist für Spieler heikel: Mäuse mit optischem Sensor dürfen mit der Unterlage keine Aussetzer produzieren, das Pad sollte leicht zu reinigen und der Bewegungswiderstand möglichst gering sein. Mit dem Mehrspieler-Clan mTw hat sich Gamerswear daran gemacht, so ein Mousepad zu entwickeln. Das mTw-Mousepad ist pechschwarz, knapp 30x24 Zentimeter groß und nur drei Millimeter hoch. Es besteht aus einem biegsamen, aber trotzdem robusten Kunststoff, der einen überraschend geringen Reibungswiderstand hat. Eine Maus mit sauberen Kontakten lässt sich darauf federleicht hin und her schieben. Im Praxistest mit aktuellen optsichen Mäusen von Microsoft, Logitech und einer Kugelmaus von Terratec (Mystify Razer Boomslang 2100) lieferte das mTw-Mousepad sehr präzise Ergebnisse. Keine Ruckler, keine Aussetzer – so mögen es PC-Spieler am liebsten! *(bh)*

Produktname:	mTw-Mousepad
Hersteller:	GamersWear
Preis/Termin:	€ 23,-/erhältlich
Webseite:	gamerswear.com
Telefon:	08 21-9 07 96 13
Preis/Leistung:	Gut

PC ACTION GOLD

Ausstattung: 75%
Eigenschaften: 83%
Leistung: 89%
Gesamt: **85%**

„Riesiges, robustes Mousepad, das wegen seines niedrigen Reibungswiderstandes besonders gut für Spieler geeignet ist"

Zalman Theatre 6

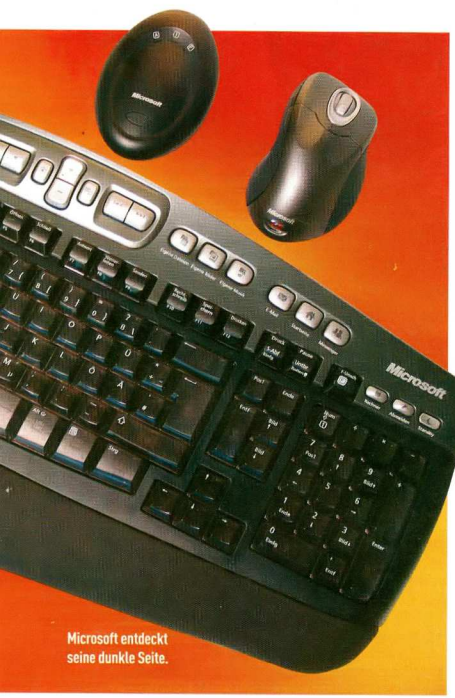
Die Firma Zalman kennen Sie vermutlich nur wegen ihrer CPU-Lüfter. Das Threatre 6 ist der erste Kopfhörer der Koreaner und hat einiges auf dem Kasten. Das futuristisch anmutende Gerät gibt über mehrere Mini-Lautsprecher in jeder Ohrmuschel Sechskanal-Sound (5.1) wieder. Angeschlossen wird der Kopfhörer über ein drei Meter langes Kabel und drei Stereo-Klinkenstecker (3,5 Millimeter) – die passen in jede aktuelle 5.1-Soundkarte wie etwa die SoundBlaster Audigy. Der Klang des Kopfhörers lässt im Stereo-Betrieb stark zu wünschen übrig: Er hat keine Dynamik, der Bass ist sehr mager und die Höhen geben sich zurückhaltend. Im 5.1-Betrieb mit der *UT 2003*-Engine lassen sich aber immerhin Gegner leichter orten. Im DVD-Betrieb mit dem Film *Gladiator* klangen die Umgebungs-Effekte zwar beeindruckend, die Soundqualität rangiert aber eher im unteren Durchschnitt. *(bh)*



Produktname:	Theatre 6
Hersteller:	Zalman
Preis/Termin:	€ 60,-/erhältlich
Webseite:	www.pc-icebox.de
Telefon:	09 11-9 99 27 50
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung: 71%
Eigenschaften: 74%
Leistung: 79%
Gesamt: **74%**

„5.1-Kopfhörer mit magerer Klangqualität. Einziger Vorteil: Mit 5.1-Soundkarte lassen sich in aktuellen Actionspielen Feinde besser orten."



Wireless Optical Desktop Elite

Hinter dem prunkvollen Namen verbirgt sich Microsofts neues Paket aus zwei kabellosen Geräten: ein Keyboard mit schwarz-transparenten Tasten und eine ebenfalls schwarze Maus. Die Tastatur ist sehr gut verarbeitet, allerdings hat Microsoft den Tastenblock oberhalb der Pfeiltasten verändert. Vielschreiber müssen sich deshalb erst an das neue Layout gewöhnen. Als Entschädigung gibt's eine gepolsterte Handablage, die mit Kunstleder veredelt wurde – ein echter Hingucker. Mindestens ebenso interessant sind die fünf per mitgelieferter Software programmierbaren Favoritentasten und das neuartige Mausrad. Es befindet sich auf der linken Seite der Tastatur und ermöglicht es Ihnen, nicht nur vertikal, sondern auch horizontal zu scrollen. Die mitgelieferte optische Maus hat das gleiche Rad und fünf weitere Tasten. Laut Microsoft halten die Geräte mit einer Batterieladung bis zu sechs Monaten, während des Tests gab es demnach keine Aussetzer. Die Maus liefert mit 400 dpi nur eine durchschnittliche Auflösung, arbeitet dafür aber sogar mit nur einer Batterie. Den Funkempfänger des Wireless Optical Desktop Elite stöpseln Sie an die USB- und PS2-Schnittstelle Ihres PCs. Während ältere Funk-Eingabegeräte von Microsoft mit starken Signalverzögerungen kämpfen, besteht das Wireless Optical Desktop Elite selbst den Actionspiel-Härtetest mit *Jedi Knight: Jedi Academy*. Sogar schnelle Bewegungen setzt die Maus sofort auf dem Bildschirm um. Falls die Funk-Übertragung durch andere Geräte gestört wird, weicht der Empfänger automatisch auf eine andere Frequenz aus. Auch wenn das Wireless Optical Desktop Elite recht teuer ist, können wir es wegen der besonders guten Leistung für Spieler empfehlen. *(bh)*

Produktname:	Wireless Optical Desktop Elite
Hersteller:	Microsoft
Preis/Termin:	€ 99,-/erhältlich
Webseite:	www.microsoft.de
Telefon:	0 18 05-67 22 55
Preis/Leistung:	Befriedigend

PC ACTION GOLD

Ausstattung: 86%
Eigenschaften: 85%
Leistung: 84%
Gesamt: **85%**

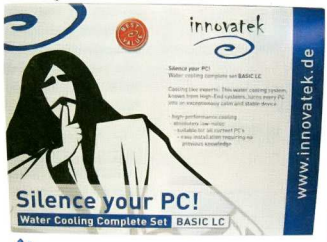
„Teure Eingabe-Kombo aus kabelloser Maus und Tastatur. Wegen der guten und präzisen Funk-Technik auch für Spieler geeignet."

Hardware Rogge
Ihr Tuningpartner

FluoProtect 100ml
4.90 €



innovaSET LC Basic
Wasserkühlungsset für Sockel A & 478 **139.90 €**



Fass-O-Matic Ausgleichbehälter
in Blau / Silber **49.90 €**



WASSERKÜHLUNG IN PERFEKTION



repack-cooling Slot-In Ausgleichsbehälter
inkl. LED-Set in Blau **64.90 €**

repack-cooling Silentio MP - Radiator
149.00 €





Cool-Matic FX Rev1.0 - einseitig
89.90 €

Plex-O-Matic - CPU Kühler Sockel A
64.00 €



79.90 €
innovaRADI - Dual Radiator





Graph-O-Matic Rev 2.0
VGA/Chipsatz Wasserkühler - blau
37.90 €

Innovatek XX-flow CPU-Kühler
- Sockel 478 **68.90 €**



www.Hardware-Rogge.de

Hardware Rogge, Inh. D.Rogge - Schönhauser Str.28-34 - 13127 Berlin Tel.: 030/48621046 Fax: 030/48621047
Onlineshop: www.hardware-rogge.de eMail: info@hardware-rogge.de
Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten. Alle Preise inkl. 16% MwSt.
Sie haben auf alle Produkte 14 Tage Rückgaberecht laut Fernabsatzgesetz.

Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Wir sagen Ihnen, welche!

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
Tachyon G7600 Pro	Tyan	Radeon 9600 Pro	Ca. € 169,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/300 MHz DDR	79%
Atlantis 9600 Pro	Sapphire	Radeon 9600 Pro	Ca. € 179,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/300 MHz DDR	79%
Radeon 9600 Pro Bravo Edition	Powercolor	Radeon 9600 Pro	Ca. € 179,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/340 MHz DDR	77%
Radeon 9600 Pro	Connect 3D	Radeon 9600 Pro	Ca. € 170,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/300 MHz DDR	76%
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz DDR	75%
3D Prophet Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz DDR	75%
Tachyon Radeon 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/290 MHz DDR	75%
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 180,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz DDR	75%
Radeon 9500	Connect 3D	Radeon 9500	Ca. € 175,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz DDR	74%
Maya II Radeon 9500	Gigabyte	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz DDR	74%
Gladiac 9500	Neue Elsa GmbH	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz DDR	74%

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
Atlantis Rad. 9800 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9700 Pro	Ca. € 580,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz DDR	90%
GV-R98P256D	Gigabyte	Radeon 9800 Pro	Ca. € 500,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz DDR	90%
Excalibur Radeon 9800 Pro	Enmic/HIS	Radeon 9800 Pro	Ca. € 400,-	128 MByte DDR-SDRAM	380/340 MHz DDR	88%
FX5900U-VTD256	MSI	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 549,-	256 MByte DDR-SDRAM	450/425 MHz DDR	88%
Ultra/1600 XP Cool FX	Gainward	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 849,-	256 MByte DDR-SDRAM	500/450 MHz DDR	88%
Atlantis Rad. 9700 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9700 Pro	Ca. € 520,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz DDR	88%
Tachyon G8700 Pro	Tyan	Radeon 9700 Pro	Ca. € 450,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz DDR	88%
Atlantis Radeon 9800	Sapphire	Radeon 9800	Ca. € 290,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/290 MHz DDR	87%
Aeolus FX5900 Ultra	Aopen	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 499,-	256 MByte DDR-SDRAM	450/425 MHz DDR	87%
Gladiac 9700 Pro LE	Neue Elsa GmbH	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz DDR	87%

DER PREISTIPP-PC € 1.069,-

Alle drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Floppy-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	AMD Athlon XP 2800+ (Barton)	€ 162,-	www.kmelektronik.de	07159-943111
Kühler	Noiseblocker NB-Acup Silent II	€ 40,-	www.noiseblocker.de	02103-255714
Mainboard	MSI K7N2 Delta-L (Nforce2 Ultra 400)	€ 78,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	Twinmos 2x 256 MByte DDR400 CL2,5	€ 92,-	www.jescomputer.de	07191-322620
Grafikkarte	Connect 3D Radeon 9600 Pro	€ 167,-	www.funcomputer.de	08331-9245850
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 50,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Festplatte	Seagate ST380011A (80 GByte)	€ 78,-	www.norskit.de	0700-66775480
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 69,-	www.ichbinleise.de	07157-535399
Gehäuse	Chieftec CS-601	€ 59,-	www.pc-icebox.de	0911-9992750

DER EINSTEIGER-PC € 814,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 89,-	www.norskit.de	0700-66775480
Kühler	Arctic Cooling Copper Silent 2	€ 18,-	www.pc-icebox.de	0911-9992750
Mainboard	Chaintech 7NJL3 (Nforce2)	€ 74,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	Infineon DDR333 256 MByte CL2,5	€ 41,-	www.norskit.de	0700-66775480
Grafikkarte	Pixelview Geforce4 Ti-4200	€ 84,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 32,-	www.nordpc.com	03831-30360
Festplatte	Seagate ST340015A (60 GByte)	€ 77,-	www.alternate.de	01805-905040
Netzteil	Coba AP350-X	€ 55,-	www.inter-tech.de	0511-72667830
Gehäuse	Intertech Phoenix	€ 79,-	www.mindfactory.de	04421-9131170

DER HIGH-END-PC € 2.256,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	Intel P4 3,2 GHz (FSB 200 MHz QDR)	€ 649,-	www.norskit.de	0700-66775480
Kühler	Zalman CNPS 7000-Cu	€ 50,-	www.pc-icebox.de	0911-9992750
Mainboard	Asus P4P800 Deluxe (Springdale)	€ 137,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR400 Corsair	€ 158,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 Pro 256 MByte	€ 489,-	www.norskit.de	0700-66775480
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 71,-	www.funcomputer.de	08331-9245850
Festplatte	Western Digital WD2000JB (200 GByte)	€ 204,-	www.mb-it.de	05932-50450
Netzteil	Be Quiet! BQT P4 420W	€ 88,-	www.pc-icebox.de	0911-9992750
Gehäuse	NB-Chieftec 901 (Schalldämmung)	€ 145,-	www.blacknoise.de	05187-300604

MONITORE

MODELL	HERSTELLER	GRÖSSE	PREIS	ANSCHLUSS	HORIZ.-FREQ.	WERTUNG
LS902UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	85%
VP171b	Viewsonic	17"	€ 600,-	D-Sub, DVI	30-96 kHz	85%
FlexScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	81%
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	81%
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	79%
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 500,-	D-Sub	30-60 kHz	79%
HM903DT	Iiyama	19"	€ 530,-	2xD-Sub	30-130 kHz	79%
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	79%

LAUTSPRECHERSYSTEME

MODELL	HERSTELLER	PREIS	ART	LEISTUNG RMS	ANSCHLUSS	WERTUNG
Z-680	Logitech	€ 399,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	89%
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	89%
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	89%
Z-560	Logitech	€ 259,-	4.1	400 Watt	Analog	89%
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	89%
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	88%
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	85%
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	85%

GAMEPADS

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
Wingman Cordless Rumblepad	Logitech	€ 55,-	13	USB	83%
Firestorm Wireless Gamepad	Thrustmaster	€ 40,-	12	USB	83%
P3000 Wireless Gamepad	Saitek	€ 70,-	8 + Shift	USB	75%
P880 Dual Analog Pad	Saitek	€ 30,-	10 + Shift	USB	73%
RF Gamepad	Xtension	€ 30,-	12	USB	73%

LENKRÄDER

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
Momo Force	Logitech	€ 180,-	6	USB	91%
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	90%
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	86%
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	83%
FF Racing Wheel	Logitech	€ 180,-	10	USB	81%

JOYSTICKS

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 84,-	8	USB	89%
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	86%
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	85%
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 320,-	28	USB	83%
Top Gun Afterburner FF	Thrustmaster	€ 90,-	7	USB	83%

MÄUSE

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	89%
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	89%
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	85%
Mystify Razer Boomslang 2.500	Terratec/Kärna	€ 54,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	84%
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	81%

TASTATUREN

MODELL	HERSTELLER	PREIS	ANSCHLAG	ANSCHLUSS	WERTUNG
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	86%
EluminX Leucht-Tastatur	Auravision	€ 99,-	Leicht	PS/2	84%
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	83%
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	81%
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	81%

SOUNDKARTEN

MODELL	HERSTELLER	PREIS	3D-SOUND	WERTUNG
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D 1.0	89%
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D 1.0	86%
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, A3D 1.0	83%
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	81%
DMX 6fire LT	Terratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	81%

NICHTERST LANGEFUMMELN!

Nur 6 von über 1000 Ideen für den besseren PC



Hier brennt nichts an!

Schützen Sie Ihr Notebook, die Oberschenkel und sonstige Gliedmaßen vor Erhitzung mit dem Notebook-Cooler von Antec. Einfach an USB anschließen, ohne extra Stromversorgung!

Antec Notebook Cooler..... nur € 39,90



Die wahren Sportklamotten für den Gamer.

Endlich kann man sich vernünftig anziehen! Viele Motive und Farben in vielen Größen. T-Shirt, Sweater, Longsleeve oder Kapuzenshirt.

Gamerswear Shirts..... ab € 19,90



Leicht Anschluß finden

Alles zum Anschließen aller erdenklichen Geräte und Standards: USB, ATA, S-ATA, Stromkabel, Video- und Audiokabel. Natürlich fast alle auch in einer Leuchtversion ...

Kabel und Adapter..... ab € 1,50



Hört sich nach nix an!

Kühlt einen Athlon XP aber spitzenmäßig! Zwei Heatpipes laufen quer durch seinen edlen Körper und der Lüfter säuselt still mit nur 21 dB(A) vor sich hin. Klingt ja doch gut, oder?

Coolermate IceCube..... nur € 39,90



Edle Hüllen

Die Oberklasse von GMC. Diese Gehäuse können sich sehen lassen. Schlichte Eleganz oder spiegelnde Front, Cardreader oder Temperaturanzeige. Auf jeden Fall aussergewöhnlich!

GMC Noblesse, SE, Neo Classic, Trinity... ab € 74,90



Easy Going

Einen ganzen PC samt Monitor einfach herumtragen und dabei auch noch gut aussehen? Geht! Mit den XBags. High-Tech Material für High-End-Tragetechnik. Unverzichtbar für mobile Menschen.

XBags für PC oder Monitor..... ab € 49,90

Sicherheit beim Onlinekauf: zertifiziert durch Trusted Shops und mit Geld-Zurück-Garantie!

TUNING • STYLING • COOLING

frozen-silicon.de

freecall: 0800-0-FROZEN

(0800-0-376936)

14 Tage Rückgaberecht / bis zu 3 Jahre Garantie / günstige Versandkosten / ab 100 EUR frei Haus

Dich nehm ich mir zur Brust!

AUF DVD
TUNING-ARTIKEL, TOOLS



»Teuer: Marken-Brosche.«

VORSICHT!

Wenn Sie PC-Komponenten übertakten, verlieren Sie gleichzeitig die Hersteller-Garantie. Alle hier beschriebenen Tuning-Tipps führen Sie auf eigene Gefahr durch.

„Alles echt?" PC ACTION zeigt Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie Ihren Pentium 4 tunen und woran Sie fummeln dürfen.



Foto: action press

Damit das klar ist!

MAINBOARD-CHIPSATZ
Zentraler Bestandteil einer Hauptplatine. Besteht oft aus zwei Chips (North- und Southbridge), die für die Anbindung der PC-Komponenten zuständig sind.

NORTHBRIDGE
Teil des Chipsatzes, der für die Verwaltung von AGP-Port, Prozessor und Speicher zuständig ist.

FRONTSIDE-BUS (FSB)
Verbindung zwischen Prozessor und Speichercontroller. Bisher saß der Speichercontroller immer in der Northbridge, mit AMDs 64-Bit-Prozessoren ändert sich dies.

SOUTHBRIDGE
Teil des Chipsatzes, an den zum Beispiel PCI-Bus und IDE-Controller angebunden sind.

ODR
Intels FSB „Quad Data Rate" überträgt vier Datenpakete pro Takt (100 MHz = 400 MHz effektiv).

PAT
„Performance Acceleration Technology": Beschleunigungstechnik für den Pentium 4 C, die auf Mainboards mit i875P-Chipsatz (Canterwood) funktioniert.

Pentium-4-Systeme gehören zu den schnellsten Desktop-Rechnern. Mit unseren Tuning-Tricks holen Sie aber noch mehr Leistung aus Ihrer Kiste – versprochen!

TIPP 1: PC-INNEREIEN

Vor dem Tuning müssen Sie wissen, welche Hardware-Komponenten in Ihrem PC stecken. Intel bietet dazu die Tools „Chipset Identification Utility" und „Frequency ID Utility" an – beide finden Sie auf der Webseite www.intel.com/support/chipsets/inf/chipsetid.htm. Alternativ greifen Sie auf die Freeware-Programme CPU-Z oder Aida32 (beide auf der Heft-DVD) zurück.

TIPP 2: IMMER DER REIHE NACH

Nach einer Windows-Installation ist die Reihenfolge wichtig, in der Treiber installiert werden. Zuerst ist der Chipsatz-Treiber an der Reihe. Bei Intel-Mainboards heißt er „Chipset Software Installation Utility", bei VIA-Platinen „Hyperion"-Treiber und Sis nennt seine Treiber schlicht „AGP- und IDE-Treiber". Die aktuellen Versionen von VIA und Sis finden Sie auf den Webseiten www.sis.com und www.viaarena.com. Die Intel-Treiber müssen Sie aus dem Internet unter dem Weblink www.intel.com/support/processors/tools/frequencyid/download.htm herunterladen. Nach der Installation des richtigen Treibers folgen die Treiber für die Grafikkarte und andere Hardware. Erst danach starten Sie Windows-Updates und installieren DirectX 9.0b (Heft-DVD).

TIPP 3: INTEL APPLICATION ACCELERATOR

Dieses Tool beschleunigt den Start von Windows und Programmen. Unser Test-PC lud nach der Optimierung den *Unreal 2*-Level „M03A2" in 37 Sekunden. Ohne Intels Beschleuniger dauerte es neun Sekunden länger. Den Windows-Startvorgang beschleunigten wir sogar um ganze sieben Sekunden. Den IAA gibt es als Download auf der Webseite www.intel.com/support/chipsets.

TIPP 4: AUF INS BIOS

Das BIOS vieler Pentium-4-Hauptplatinen bietet Spielraum für mehr Rechenleistung. Fündig werden Sie vor allem in den Untermenüs „Advanced Chipset Features" und „Frequency/Voltage Control". Vorsicht, die Menünamen sind je nach Board-Hersteller unterschiedlich, so dass Sie eventuell das Mainboard-Handbuch zurate ziehen müssen. In einem gut ausgestatteten BIOS stellen Sie sowohl Speicherlatenzen, Frontside-Bus, AGP- und PCI-Takt als auch die Spannung für Prozessor, Chipsatz und Speicher ein.

TIPP 5: VORSICHT WALTEN LASSEN

Wenn Sie den Frontside-Bus (FSB) übertakten, gehen Sie am besten in Fünf-MHz-Schritten vor, speichern die Einstellung. Bleibt das System auf Dauer stabil, legen Sie weitere fünf MHz drauf. Wenn der PC abstürzt, gehen Sie einen Schritt zurück und lassen einen umfangreichen Stresstest mit dem Freeware-Programm

Prime95 (www.mersenne.org/freesoft.htm) laufen. Besteht Ihr Rechner diese Stabilitätsprobe, ist das Overclocking gelungen. Sollte der PC abstürzen, erhöhen Sie die Kernspannung etwas. Das sorgt in der Regel für mehr Stabilität bei übertakteten Prozessoren. Aber Vorsicht: Ab 0,3 Volt über Normalspannung riskieren Sie permanente Schäden am Prozessor und eine stärkere Wärmeentwicklung! Denken Sie auch daran, dass Sie durch die Übertaktung die Hersteller-Garantie verlieren.

TIPP 5:
200 MHZ FRONTSIDE-BUS

Wenn Sie ein Mainboard mit Intels i845PE-Chipsatz (133 MHz FSB QDS) besitzen, können Sie mit etwas Glück auch die aktuellen P4-CPUs mit 200 MHz FSB QDR darauf betreiben. Verschiedene Mainboard-Hersteller haben BIOS-Updates für die alten Mainboards herausgebracht, mit denen Platinen wie das Asus P4PE, Abit BH7-E, Aopen AX4PE oder Epox 4PEA800 den höheren Frontside-Bus unterstützen. Nach einem BIOS-Update lief sogar ein Pentium 4 C mit 3,0 GHz auf einem Asus P4PE. Allerdings hat die Sache auch zwei Haken: Sie müssen DDR400-Hauptspeicher einsetzen und sich dabei aus Stabilitätsgründen auf nur ein Speichermodul beschränken. Der Leistungsgewinn lag bei rund drei Prozent (P4 C 2,4 GHz; 200 MHz FSB QDR).

TIPP 6:
I865PE-TUNING

Die Performance Acceleration Technology (PAT) steht für einen beschleunigten Speicherzugriff, der bis zu fünf Prozent mehr Spiele-Leistung bringt. Ursprünglich hatte Intel den Speicherturbo nur für teure 875P-Mainboards (Canterwood) vorgesehen. Doch Asus, Aopen, Abit und MSI fanden einen Weg, die Technik ebenso auf den günstigeren 865PE-Platinen (Springdale) freizuschalten. Oft braucht es nur eine aktuelle BIOS-Version, um die Turbo-Technik im BIOS aktivieren zu können. Lesen Sie dazu den PDF-Artikel „Intelligentes Tuning!" auf der Heft-DVD. Ob PAT auf Ihrem PC aktiv ist, finden Sie mit dem Tool CPU-Z 1.19a (Heft-DVD) heraus.

TIPP 7:
ÜBERTAKTE MICH

Der Billig-Prozessor Celeron mit 2.000 MHz Taktfrequenz (rund 70 Euro) war in unseren Übertaktungstests ein wahrer Überflieger. Selbst bei einem FSB von 143 MHz QDR arbeitete er stabil – und lieferte eine finale Taktrate von sagenhaften 2.860 MHz! Die CPU-Spannung haben wir auf 1,5 Volt belassen. Als Speicherbausteine benötigten wir DDR400-SDRAM, da der erhöhte FSB-Takt auch den Speichertakt auf 190 MHz erhöht. Spielern bringt das MHz-Plus nicht viel, denn im Spiele-Test lag der Prozessor trotzdem ein gutes Stück hinter dem Pentium 4 A mit nur 2.000 MHz (FSB 100 MHz QDR). Der L2-Zwischenspeicher des Celeron ist mit 128 kByte einfach zu klein, um hohe Spiele-Performance zu liefern.

TIPP 8:
COOLE NORTHBRIDGE

Bei einem übertakteten Frontside-Bus steigt die Temperatur der Northbridge (siehe Kasten: „Damit das klar ist!") an. Wenn diese zu heiß wird, stürzt der Rechner ab. Da der Chip auf vielen Platinen nur mit einem leistungsschwachen Kühlkörper versehen ist, lohnt es sich, einen zusätzlichen Aktivkühler auf die Northbridge zu montieren. Trennen Sie zuerst vorsichtig den Passivkühler vom Chip und reinigen Sie die Northbridge. Nun tragen Sie hauchdünn etwas Wärmeleitpaste auf und befestigen dann den Lüfter auf dem Mainboard. Paste sowie entsprechende Lüfter gibt es für unter 15 Euro bei Online-Versendern wie www.pc-icebox.de.

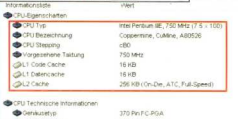
TIPP 9:
PAT FÜR ÜBERTAKTER

Normalerweise funktioniert PAT nur bei 200 MHz FSB QDR und DDR-400-Speicher. Läuft der FSB- und Speichertakt-Takt etwas höher, wird PAT automatisch und unabänderlich deaktiviert. Findige Übertakter haben aber einen Weg gefunden, auf dem Asus P4P800 PAT auch mit mehr als 200 MHz FSB QDR nutzen zu können. Den Link zu einer englischsprachigen Online-Anleitung finden Sie auf unserer Heft-DVD. BERND HOLTMANN

Takt-Voll!

Hier eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, um aus Ihrem P4-System einen absoluten Überflieger zu machen.

SCHRITT 1: INFOS EINHOLEN



Das Freeware-Tool Aida32 zeigt Ihnen, welchen Prozessor, welche Hauptplatine, wie viel Speicher und welche RAM-Settings Ihr PC verwendet.

SCHRITT 2: TAKT AUSMESSEN



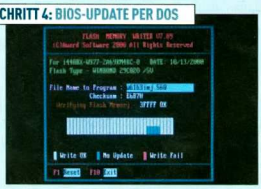
Intels Frequency ID Utility misst unter Windows den aktuellen CPU-Gesamttakt und den Frontside-Bus aus.

SCHRITT 3: EINFACHES BIOS-UPDATE



Mainboard-Hersteller wie Asus bieten Tools an, mit denen Sie das BIOS bequem unter Windows aktualisieren können.

SCHRITT 4: BIOS-UPDATE PER DOS



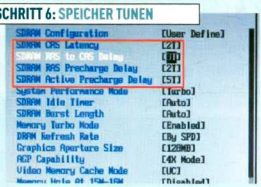
Scheitert das BIOS-Update von Schritt 3, bleibt Ihnen nur der Weg über eine DOS-Startdiskette.

SCHRITT 5: ÜBERTAKTEN



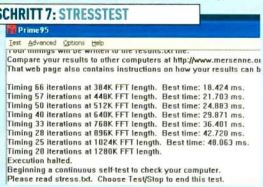
Übertaktungsoptionen finden Sie im BIOS meist in Untermenüs wie „Advanced", „Frequency/Voltage" oder „Overclocking".

SCHRITT 6: SPEICHER TUNEN



In diesem Menü können Sie auch die Latenzen des verbauten Hauptspeichers einstellen. Je niedriger die Werte, desto schneller der Speicher.

SCHRITT 7: STRESSTEST



Das Freeware-Tool Prime95 ist ein zuverlässiger Stabilitätstest, der Ihren Rechner an die Leistungsgrenze führt.

SCHRITT 8: SPANNUNG ERHÖHEN



Besteht der PC den Test nicht, erhöhen Sie die CPU-Spannung im BIOS. Achtung: Mehr als 0,3 Volt Zusatz-Spannung können die CPU rösten.

Da fährt dein Frontside-Bus!

Waren Sie in Mathe auch immer schlecht? Kein Problem: Wir verklickern Ihnen, wie Sie den FSB-Takt von Intels P4 ganz fix berechnen.

Bei den Angaben der FSB-Taktrate lesen Sie in diesem Artikel öfter das Kürzel QDR. Es steht für „Quadruple Data Rate" und beschreibt die Bus-Architektur von Pentium-4-Rechnern. Um die wirkliche FSB-Leistung zu berechnen, müssen Sie den tatsächlichen Wert lediglich mit 4 multiplizieren. Der Frontside-Bus aktueller Pentium-4-Prozessoren arbeitet beispielsweise mit 200 MHz QDR, also mit 800 MHz realer Leistung.

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

Computec Media AG • Datenträger PC Action • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

GARANTIECOUPON PC ACTION 12/2003

❑ DVD ❑ CD 1 (Vollversion) ❑ CD 2 (Demos) ❑ CD 3 (Videos) ❑ DVD „Ab-18-Edition"

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung:

INSERENTENVERZEICHNIS

1&1 Internet AG 21, 30/31
Activision Deutschland GmbH 38/39, 57, 83
Aiwa Deutschland GmbH 29
Ascaron Entertainment GmbH 137
Beiersdorf AG 37
Bemi Computer GmbH 53
CDV Software Entertainment AG 74/75
Computec Media AG 145, 151, 152/153, 159, 162, 189
Disney Interactive Deutschland GmbH 89
Eidos Interactive GmbH 8/9
Electronic Arts Deutschland GmbH 105
Frozen Silicon 205
Hardware Rogge 203
Jowood Productions Software AG 18/19, 106/107, 112/113, 63
Konami of Europe GmbH 117
Leadtek Research Inc. 199
Listan OHG 201
Mobilcom GmbH 43
Nokia Mobile Phones GmbH 25
Okay Soft 81
PC-Icebox Oertel Computer 99
Rondomedia Marketing & Vertriebs GmbH 17
Take 2 Interactive GmbH 2, 3, 15, 211, 212
TDK Electronics Europe GmbH 127
THQ Entertainment GmbH 91
Ubisoft Deutschland GmbH 103
Vidis Electronic Vertriebs GmbH 45, 95
Viva Media AG 161

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	24 Std. täglich
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-19:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
EMPIRE	www.empireinteractive.com	0 89-8 57 95 38	Mo-Fr 9:00-13:00
JOWOOD	www.jowood.com	0 61 02-8 16 80 68 (Ortstarif)	Mo-Fr 13:00-17:00
		0 61 02-8 16 81 68 (techn. Fragen)	Mo-Fr 13:00-17:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-18:00
MINDSCAPE	www.mindscape.com	02 41-4 09 98 20	Di, Do, Fr 14:00-17:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet €1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail:
leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

Stellv. des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Leitender Redakteur
Joachim Hesse

Redaktion
Benjamin Bezold, Andreas Bertits, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig

Freie Mitarbeiter
Rebecca Ritter, Tanja Menne

CD-/DVD-/Videoabteilung
Jürgen Melzer (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer, Harald Wagner

Redaktion Hardware
Dirk Gooding, Bernd Holtmann, Daniel Möllendorf

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner

Layout
Paul Krügel, Carola Giese, David Mola

Heftdesign
Andreas Schulz

Bildredaktion
Albert Kraus, Tobias Zellerhoff

Textchef
Michael Ploog

Stellv. Textchefin
Margit Koch-Weiß

Textkorrektur
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Activision/Take 2
Gestaltung: Paul Krügel

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: ISSN 0946-6290 VKZ B 50027

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 570.000 Leser

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Martin Closmann, Ralf Kutzer

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben PC Action DVD: € 55,20 (Ausland € 68,40)

Abo-Service
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-700
Fax: 04 51/49 06-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/882-882
Fax: 0 62 46/882-52 77
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Tel.: +49-9 11/28 72-3 41
Fax: +49-9 11/28 72-2 41
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
09 11/28 72-114
dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49-911/28 72-261
ISDN Mac: +49-911/28 72-260

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat (V. i. S. d. P.)
09 11/28 72-141 | thorsten.szameitat@computec.de

Wolfgang Menne (V. i. S. d. P.)
09 11/28 72-144 | wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen (V. i. S. d. P.)
030/88 91 88 55 | peter.nordhausen@computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 17 vom 1.10.2003

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden. **Urheberrecht:** Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt dieser Programme sind die Autoren verantwortlich. **Inhaltspapier:** Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens. COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, sowie der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 2. Quartal 2003: 89.027 Exemplare

DIE PC ACTION 1/2004 ERSCHEINT AM 21. NOVEMBER 2003

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? _____

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

	HABE ICH	WILL ICH KAUFEN
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6a. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN
☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6n. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online
☐ Anderen: _____

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?
(GEBEN SIE EINE ZAHL VON 1 BIS 12 AN)
_____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieleforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
_____
_____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

11. WELCHE VERSION VON PC ACTION HABEN SIE GEKAUFT?
☐ PC-ACTION-DVD ☐ PC-ACTION-CD-ROM

12. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ 501 bis 700 MHz
☐ 701 bis 1.000 MHz ☐ 1.001 bis 1.500 MHz
☐ 1.500 bis 2.000 MHz ☐ 2.001 bis 2.500 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

Blickpunkt: Nokia N-Gage	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Spellforce	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Farcry	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Herr der Ringe: Die zwei Türme	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Die Sims 2	A	1	2	3	4	5
Test: Max Payne 2	A	1	2	3	4	5
Test: Call of Duty	A	1	2	3	4	5
Test: XIII	A	1	2	3	4	5
Test: Der Tempel des elementaren Bösen	A	1	2	3	4	5
Test: Hidden & Dangerous 2	A	1	2	3	4	5
Test: FIFA 2004	A	1	2	3	4	5
Tipps: Kurztipps	A	1	2	3	4	5
Tipps: XIII	A	1	2	3	4	5
Tipps: C&C: Die Stunde Null	A	1	2	3	4	5
Tipps: Tuning-Tipps	A	1	2	3	4	5
Hardware: Vergleichstest Grafikkarten	A	1	2	3	4	5

A = (NOCH) NICHT GELESEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

Spezial: PES-3-Europameisterschaft	A	1	2	3	4	5
Spezial: Terminator 3: Krieg der Maschinen	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Prince of Persia: The Sands of Time	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Afrika Korps	A	1	2	3	4	5
Test: Call of Duty	A	1	2	3	4	5
Test: Der Tempel des elementaren Bösen	A	1	2	3	4	5
Test: Space Colony	A	1	2	3	4	5

A = (NOCH) NICHT GESEHEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHES GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderes Gimmick: _____

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel können Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mitwirken. Cool, oder?

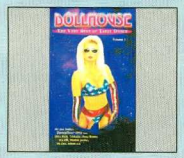
Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag damit, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 12/03
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



MANFRED GEHEEB
aus München darf sich auf das Spiel *Freedom Fighters* freuen.

DIE ANDERE HITPARADE — DIE SPANNENDSTE ANWENDERSOFTWARE, TEIL 2



PLATZ 1
Dollhouse – Tabledance

GENAUER?

So richtig heiße Frauen, coole Hits und Erotik pur verspricht diese unschlagbare Zusammenstellung der besten Table- und Lap-Dances von und mit den Hamburger Dollhouse-Girls. Yeah! **5,0**

GEEIGNET FÜR SPIELER VON ...

6,5
Faq Dodgers, Latex und Days of Oblivion 2.

PRAKTISCHER NUTZEN

Wer keinen Bock auf Rumba und Cha-Cha-Cha in der nächsten Tanzschule hat und/oder völlig notgeil ist, kommt bestimmt auf seine Kosten! **85,0**

GESAMT

65,4



PLATZ 2
Angler- und Fischerprüfung

GENAUER?

Diese unentbehrliche Arbeitshilfe für Fischereibehörden, -beiräte und -aufseher ist das Nachschlagewerk für den jungen wie für den erfahrenen Angler schlechthin. Petri Heil! **4,5**

GEEIGNET FÜR SPIELER VON ...

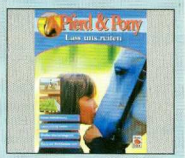
3,5
TNN Outdoors Bass Tournament 96 und Sega Marine Fishing sowie Waterworld

PRAKTISCHER NUTZEN

Sie suchen Spezialinformationen über Fischhygiene- und Kormoranverordnungen, Mustersatzungen und Regeln zur Binnen- und Küstenfischerei? Hier sind sie! **45,0**

GESAMT

57,8



PLATZ 3
Pferd & Pony – Lass uns reiten!

GENAUER?

Hier nehmen Sie virtuelle Reitstunden, um später an Turnieren teilnehmen zu können. In der Reitschule lernen Sie, richtig aufzusitzen, und erfahren alles über Hufschlagfiguren. Geil! **3,0**

GEEIGNET FÜR SPIELER VON ...

4,0
Hugo – Diamantenfieber, Playmobil-Lara und Barbie: Fingernagel Trend Designer

PRAKTISCHER NUTZEN

Das ist ja zum Wiehern? Keine Ahnung. Aber der Untertitel „Lass uns reiten!" macht in jedem Fall Hoffnung und Lust auf mehr. **30,0**

GESAMT

22,5



PLATZ 4
Zwischen Berlin und Müritz

GENAUER?

Erleben Sie eine der atemberaubendsten Wasserlandschaften Europas in einer völlig neuen Dimension! Mit über 150 brillanten Fotos, neun Panoramavisionen und zwölf mehrkanalvertonten Videos. Waaahnsinn! **3,5**

GEEIGNET FÜR SPIELER VON ...

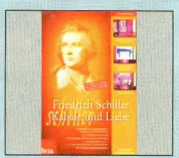
2,5
Virtual Skipper 2, Schiffe versenken 3D und Championship Surfer

PRAKTISCHER NUTZEN

Enorm hoch. Wer träumt schließlich nicht von einem romantischen Abstecher in die Rheinsberger und Zechliner Gewässer? Eben. Also! **15,0**

GESAMT

21,0



PLATZ 5
Friedrich Schiller: Kabale und Liebe

GENAUER?

Erleben Sie Schillers Meisterwerk im digitalen Gewand! Unglaublich wertvolle Arbeitshilfe für die Beschäftigung mit der deutschen Literatur in Schule, Universität oder Freizeit. **2,0**

GEEIGNET FÜR SPIELER VON ...

1,5
Faust, Der Ring und Sprechender Schwachweltmeister

PRAKTISCHER NUTZEN

Schnaaaaaaaaarch! **5,0**

GESAMT

6,7

Formel: (Genauer : Geeignet für Spieler von ...) x Praktischer Nutzen = Ergebnis



„Wir wollen niemals auseinander geh'n, wir wollen immer zueinander steh'n!", sang schon die gute alte Heidi Brühl. Warum also seinen geliebten Alt-PC achtlos in die nächste Mülltonne pfeffern, wenn er einem doch auch noch nach seinem Ableben ein guter Freund sein kann? Zum Beispiel als Grill! Einfach etwas Kohle rein, ein paar Fleischspieße oben drüber und fertig ist der PC-Grill. Sensationell, was?

ICH NIX VERSTEHEN!

Peter Weiss, PR-Manager von Acclaim, stellte uns freundlicherweise folgenden Screenshot mitsamt äußerst kurioser Fehlermeldung zur Verfügung. Aber lassen wir ihn selbst zu Wort kommen: „Wir haben gestern eine neue Beta-Version von *Turok Evolution* für den PC erhalten und getestet. Nachdem wir die falsche CD im Laufwerk hatten, kam diese Fehlermeldung. Ihr könnte sie gerne in eurem Heft verwurschten, aber bitte mit dem Hinweis, dass dies nur in der Beta-Version so war – die finale Version ist natürlich komplett bugfrei. Wie alle Spiele!" Genau! Dankeschön.



IN LETZTER MINUTE*



Sie warten aufs Christkind? Vergessen Sie's! Warten Sie lieber auf die neue PC ACTION, denn die hat es garantiert wieder richtig in sich. Ofenfrische Tests zu *Spellforce*, *Herr der Ringe: Rückkehr des Königs* und *FM 2004* sorgen schon Ende November für eine schöne Bescherung!

Außerdem ...
Tipps und Tricks zu *Spellforce*, *FM 2004* u. v. m.

* Alle Angaben ohne Gewähr.



DIE NÄCHSTE PC ACTION 01/2004 ERSCHEINT AM 21. NOVEMBER 2003.

www.space-colony.de

BAUTAFEL

Hier entsteht demnächst eine



SPACE COLONY

Die komfortable Ausstattung wird Sie erfreuen:
Klimaanlage, Fitnessstudio, Sauna, Bar, Golfplatz, Grünanlagen,
Disco, 10-Sterne-Hotel und vieles mehr!

Spielen erlaubt!
Aliens haften für ihre Mutanten

Bauherr, Planung und Ausführung:
Sie ganz alleine!



Space Colony - Die All umfassende Aufbau- und Alltagssim

PC CD ROM FIREFLY GATHERING

SASSENBACH.DE

Es geht nicht darum, dass man für sein Land stirbt...
es geht darum, dass der Feind für seines stirbt.

HIDDEN & DANGEROUS

HIDDEN & DANGEROUS 2

Von den Machern von **MAFIA**
Spiel des Jahres 2002

Nach vier Jahren Produktionszeit erscheint endlich die lang erwartete Fortsetzung des preisgekrönten Taktik-Shooters Hidden & Dangerous: Als Elitesoldat des Special Air Service kämpft man an verschiedenen Fronten des Zweiten Weltkriegs in Afrika, Asien und Europa. Entscheide selbst, wie dein Team die gefährlichen Missionen lösen soll! Rette die Freiheit vor ihrer größten Bedrohung im 20. Jahrhundert!






WWW.HIDDEN.DE

PC CD

illusion softworks

GATHERING