WWW.PCACTION.DE

PC ACTION

9 GB DVD

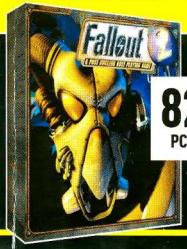
UNZENSIERT: AB-16-DVD!

16

3/2004
€4,99

Österreich € 5,60, Schweiz sfr 9 Pfr, Dänemark dkr 59,-, Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 4,75, Holland, Belgien, Luxemburg € 5,00

+ 3 VOLLVERSIONEN
FALLOUT 2
SHADOWBANE • GUNBOUND



82%
PC ACTION

12 TOP-DEMOS
DEUS EX: INVISIBLE WAR, HIDDEN & DANGEROUS 2, CONAN, BREED u. a.

29 VIDEOS

SPIELERFORUM

+ 7 GRATISSPIELE



TEST: X 2 – Die Bedrohung

23 SEITEN
TIPPS & TRICKS
VIETCONG: FIST ALPHA, LORDS OF EVERQUEST, X 2 – DIE BEDROHUNG, SPELLFORCE, FM 2004, PRINCE OF PERSIA U. V. M.

VORSCHAU SPLINTER CELL 2
BATTLEFIELD VIETNAM, FAR CRY, KREED, CONAN

RACHE IST ...
BLUTWURST!
2004: HÄRTER ALS CHARLES BRONSON IN DER LEICHENHALLE.

VIETCONG: FIST ALPHA, SACRED, UNREAL 2 XMP

TEST BREED

03
4 119502 704998



UNSERE ENGEL KENNEN KEINE GNADE.

Magic: The Gathering, das beliebteste Sammelkartenspiel der Welt feiert seinen 10. Geburtstag! Alles was du brauchst, um in den vollen Genuss der Spannung dieses Klassikers zu kommen, ist ein scharfer Verstand, tödliche Karten und jemanden, gegen den du spielen kannst.

Magic: The Gathering ist das Sammelkartenspiel, das deinen Grips gegen den deines Gegners antreten lässt. In 20 bis 30 Minuten musst du seine Punkte auf Null bringen, indem du mächtige Kreaturen, böse Zauber und eine unerbittliche Strategie zum Einsatz bringst. Vorausgesetzt natürlich, er macht nicht vorher dich platt!

Entdecke dieses großartige Spiel: Lass dir kostenlos das Vorführspiel und die Spielunterlage zuschicken und dein erstes Spiel wird ein Leichtes sein.

Fülle einfach den Coupon aus und schicke ihn an die folgende Adresse:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Stichwort: VORFÜHRSPIEL
Waldstraße 23 - D5
63128 Dietzenbach

MAGIC The Gathering®



KOSTENLOSES VORFÜHRSPIEL & SPIELUNTERLAGE

❍ Frau / ❍ Herr Vorname: ..... Nachname: .....

Straße: .....

Postleitzahl: ..... Stadt: .....

Land: ..... E-Mail: .....

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH • Waldstraße 23 - D5 • 63128 Dietzenbach

* Das Angebot ist gültig, solange der Vorrat reicht.
Uns liegt der Datenschutz unserer Kunden am Herzen. Aus diesem Grund werden obige Angaben über Wizards of the Coast, Hasbro und ihre Tochter- und Schwestergesellschaften hinaus nicht an Dritte weitergegeben.

PCA

Das Wizards of the Coast Logo und das Magic: The Gathering Logo sind Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc., einer Tochtergesellschaft von Hasbro. Illustration von Todd Lockwood © 1993-2003 Wizards of the Coast, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Es geht voran!

Voller Elan startet die PC-ACTION-Redaktion ins neue Jahr. Kein Wunder, es gibt auch allen Grund, zu feiern. Aber lesen Sie selbst ...



Christian Bigge: Leute, die neuen Verkaufszahlen sind da!

Andreas Bertits: Und, haben wir's der Konkurrenz gezeigt?

Harald Fränkel: Das können Sie laut sagen. Der Rest vom Fest hat sich blutige Nasen geholt, wir haben satte 24 Prozent zugelegt. So was schaffen Sie sonst nur in der Weihnachtszeit. Für diese reife Leistung winkt dem tüchtigsten Redakteur zur Belohnung eine Woche Sonderurlaub.

Ahmet Iscitürk: Der gebührt mir, Sie faules Pack. Während Sie sich im Dezember die Wampen voll schlugen, schuftete ich in der Redaktion. Außerdem verdanken Sie das positive Ergebnis ausschließlich meiner türkischen Fangemeinde.

Christian Sauerteig: Schnauze, Sie Fettbacke! Wenn hier etwas die Verkaufszahlen ankurbelt, dann ist es immer noch mein Adonis-Körper.

Joachim Hesse: Igitt, mir wird schlecht. Aber Quotenfeuermelder Bezold soll ruhig die Fliege machen. Dann brauchen wir wenigstens 14 Tage lang nicht das Quietschen seines Joysticks zu ertragen.

Benjamin Bezold: Sie sind ja nur neidisch, dass Sie nicht solche Perlen wie ich testen. Aber natürlich verdiene ich eine Anerkennung und gönne mir gerne auf Verlagskosten eine kreative Auszeit. Dann kann ich endlich mal in Ruhe auf Bali ...

Andreas Bertits: Ich möchte nur dezent darauf hinweisen, dass ich Sie alle nun fast ein halbes Jahr ohne Murren ertragen habe und in dieser Zeit noch nicht einmal meine Oma besuchen ...

Christian Bigge: Ruhe im Glied! Das führt doch zu nichts. Bezold, Sie prahlten mit satten 224 Schriftzeichen am längsten herum und haben deshalb gewonnen. Hier Ihr Preis: Innerhalb einer Woche sollen Sie die PC-ACTION-Archive ausmisten und katalogisieren, die Redaktions-Kaffeemaschine in ihre Einzelteile zerlegen und grundlegend säubern, Drehbücher für die nächsten zehn Blödelvideos verfassen und zwei Sonderhefte vorbereiten. Herzlichen Glückwunsch!

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... befürchtet, sich in diesem Jahr doch noch einen Wirbel beim Schneeschaufeln auszurenken, und spekuliert auf einen Mini-Skiurlaub.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... hängt an der Nadel. *X 2 - Die Bedrohung* lässt ihn nicht mehr los. Die Redaktion sucht verzweifelt nach einer Suchtklinik, weil ja jetzt keiner mehr verfügbar ist, der die ganze Arbeit macht.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... plant eine Reise nach Japan und führt geheime Gen-Experimente an seinen Kollegen durch, um sein Gehalt aufzubessern.



CHRISTIAN SAUERTEIG
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE
... fiel ein, dass er noch eine Menge Resturlaub hat, und liegt deswegen gerade bei 35 Grad im Schatten auf irgendeiner Insel zwischen Thailand und Malaysia.



BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... zockt immer noch *Star Wars: Galaxies* und hat sich endlich eine PlayStation 2 für Prügelspiele geleistet.



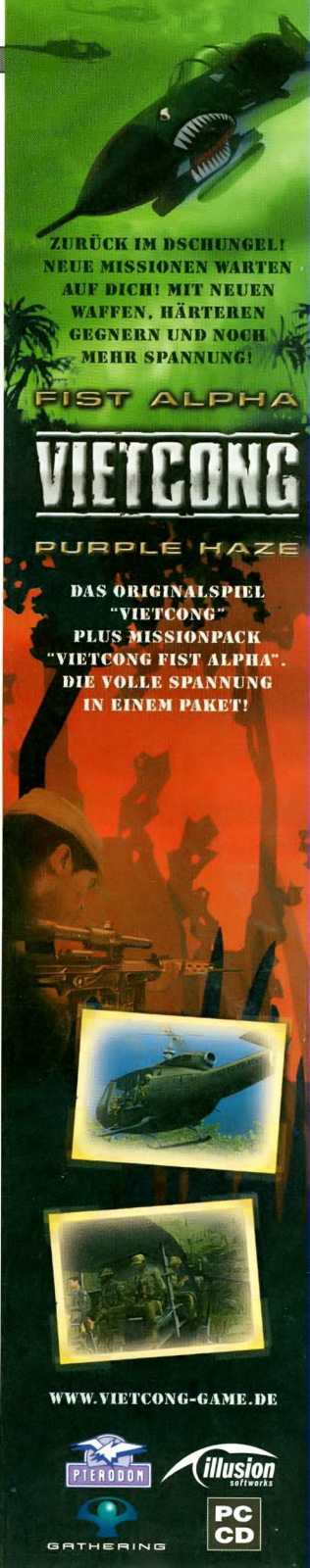
AHMET ISCITÜRK
SPORT- UND ACTIONSPIELE
... spielt Golf und fordert Freiheitsstrafen für Vegetarier und Ökos.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... kuriert eine Magen-Darm-Infektion mit Erkältung aus und hofft, dass seine Frau endlich in besseren Schichten arbeiten darf, sodass sie sich intensiv um ihn kümmern kann.



HEINRICH LENHARDT
US-KORRESPONDENT
... verlor nach dem überfälligen Windows-XP-Upgrade „nur" seine Outlook-Express-Nachrichten – auch 'ne Methode, den Eingangskasten mal aufzuräumen.



TEST DES MONATS

ab Seite 72

BREED

Auf der Erde herrscht im Jahre 2610 das blanke Chaos. Die miesen Aliens der Breed haben das Zepter übernommen und Sie sollen's mal wieder richten. Nach ewig langer Entwicklungszeit waren wir fast erleichtert, als die Testversion des Shooters von CDV endlich in der Redaktion aufschlug. Überwiegt am Ende Lust oder Frust?



THEMA DES MONATS

ab Seite 50

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Wenn ein alter Sack die knackige Schleichkonkurrenz in die Schranken weist, darf man sich zumindest wundern. Ist Sam Fisher der Erfolg aus dem ersten Teil vielleicht zu Kopf gestiegen? Anhand des Nachfolgers haben wir das überprüft und geben beruhigt Entwarnung.

PC ACTION 3/2004

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
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	176
Darauf wartest du	49
Das Allerletzte	178
Die zock ich am liebsten	28
Hersteller-Hotlines	176
Impressum	177
Inserentenverzeichnis	176
Leserbriefe	26
Redaktionsspiegel	71
Sperrmüllabfuhr	31
Spielereferenzen	71
Stimmzettel	177
Testphilosophie	71

AKTUELL

Al Lowe und Larry	16
Combat Elite	11
Corvette	16
Desperados 2	11
Ground Control 2	14
Half-Life 2	11
Halo: Kampf um die Zukunft	70
Legend Entertainment	11
Psychotoxic	14
Richard Burns Rally	49
S.T.A.L.K.E.R.	13
Sam & Max 2	12
Shellshock: NAM´67	12
Silent Hunter 3	49
Star Wars: Battlefront	10
Star Wars: Republic Commando	11
Trainz 2004	70
Unreal Tournament 2004	48

SEITENSPRUNG

Anno 1503	123
Fallout: Brotherhood of Steel	123
F-Zero GX	123
Ghosthunter	122
Kenshin Dragon Quest	122
Medal of Honor: Infiltrator	123
Samurai Shodown 5	123
WWE SmackDown! Here comes the Pain	122

BLICKPUNKT

Lord British 34
Durchs Spielemachen wurde er zur Ikone. Wir waren zu Gast bei Altmeister Richard Garriott.

PCA-Jahresrückblick 38
Es ist viel passiert im Jahr 2003! Die etwas andere Rückschau ...

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Splinter Cell: Pandora Tomorrow 50
Der Mann mit den grauen Schläfen ist noch gelenkiger geworden. Mach's noch einmal, Sam!

Battlefield Vietnam	54
Kreed	58
Far Cry	60
Conan	62
Beyond Divinity	64
Knights of Honor	66
Soldiers: Heroes of World War 2	68

TEST

TEST DES MONATS:

Breed 72
Beim lang erwarteten Ego-Shooter überraschte uns nicht nur das plötzliche Aufpoppen der Testversion ...

Afrika Korps vs. Desert Rats 102

Armed & Dangerous 86
Augustus 78
Battle of Britain 117
Biathlon 2004 112
Carcassonne: Die Jäger und Sammler 109
Castle Strike 104
Championship Manager 03/04 111
Cold War Conflicts 106
Crazy School 117
Crazy Taxi 3 91
Cypher 107
DAoC: Trials of Atlantis 116
Dark Fall 107
Das große Ostalgie-Spiel 111
Das große RTL-Quiz 114
Fame Academy 108
Glacier-Express 117
Horizons: Empire of Istaria 117
Jewel Jones 111
Kanarische Inseln 117
Kelly Slater's Pro Surfer 114
Legacy of Kain: Defiance 80
Magic: The Gathering – Battlegrounds 90
Moorhuhn Adventures 91
Move2Play 110
Nosferatu 88
Rauchende Colts 114
Sacred 92
Scandinavian Airports 2 114
Smoke Attack XL Vol. 2 114
Sonic DX 78
Storm Angel 111
The Omega Stone 110
Trainz 2004 117
Unreal 2 XMP 82
Urban Freestyle Soccer 112
Victoria 109
Vietcong: Fist Alpha 84
X 2 – Die Bedrohung 98

SPIELERFORUM

Battlefield 1942 128
C&C Generäle 129
Dungeon Siege 124
GTA Vice City 127
Half-Life 127
Jedi Knight: Jedi Academy 125
Max Payne 2 129
Need for Speed: Underground 127
RtCW: Enemy Territory 129
Unreal Tournament 2003 126

SPIELETIPPS

Fußballmanager 2004 151
Kurztipps 134
Lords of Everquest 141
Prince of Persia: The Sands of Time 139
Spellforce 153
Tuning-Tipps: Breed 156
Tuning-Tipps: X 2 – Die Bedrohung 155
Vietcong: Fist Alpha 137
X2 - Die Bedrohung 147

HARDWARE

Aktuelles 158
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

BLICKPUNKT: Onboard-Sound 166
Muss die teure Soundkarte wirklich sein?

Referenzen 170
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick

TEST: Einzeltests 169
Geprüft: Mischpult, Lenkrad, Drucker

THEMA TECHNIK: Monitor-Tuning 172
Ehrlich, einschalten und draufgucken reicht nicht!

VERGLEICHSTEST: Monitore 160
Röhren-Brummi oder Flachmann? Wir haben verglichen.

3 VOLLVERSIONEN AUF DVD

Fallout 2

AUCH AUF CD-ROM!

Das Endzeit-Kultspiel von Interplay!

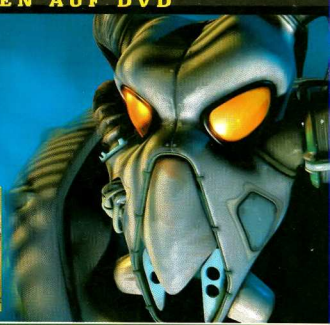
- Riesige Spielwelt mit dichter Atmosphäre
- Handlungsfreiheit
- Strategisches Kampfsystem
- PCA-Wertung: 82%



Gunbound
Online-Variante von Worms



Shadowbane
15-Tage-Trial-Version des Online-Rollenspiels



SPIELETIPPS



ab Seite 147

X 2 – Die Bedrohung

Profi-Tipps, mit denen Sie das riesige Universum aufmischen. Mit Handelstabelle.

AUSSERDEM: VIETCONG: FIST ALPHA, LORDS OF EVERQUEST, FUSSBALLMANAGER 2004, SPELLFORCE, PRINCE OF PERSIA u. v. m.

HARDWARE



ab Seite 160

SCHAU IN DIE RÖHRE!

Sie wissen nicht, in welche? Wir klären auf.

PC-ACTION-GOLD-AWARD



Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

9 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD • Vollversionen: Fallout 2, Shadowbane (15-Tage-Trial-Version), Gunbound • 12 Spiele-Demos, darunter: Far Cry **(NUR AUF AB-18-DVD!)**, Conan, Breed, Deus Ex – Invisible War, Castle Strike, Afrika Korps vs. Desert Rats, Unreal 2 XMP, Hidden & Dangerous 2, Rauchende Colts, Storm Angel, Toy Factory, Bomba • 29 Spiele-Videos, darunter: Painkiller **(NUR AUF AB-18-DVD!)**, X 2 – Die Bedrohung, Sacred, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Vietcong: Fist Alpha, Die Sims 2, Battlefield Vietnam • Spielerforum, Gratisspiele, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT 3 CD-ROMS

Über 2 Gigabyte Daten • Vollversion: Fallout 2 • 11 Spiele-Demos, darunter: Deus Ex – Invisible War, Conan, Hidden & Dangerous 2, Afrika Korps vs. Desert Rats • 9 Spiele-Videos, darunter: Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Sacred, Vietcong: Fist Alpha, Battlefield Vietnam, Hitman 3 • Spielerforum, Gratisspiele, Tipps & Tricks, Tools, aktuelle Treiber und Updates

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

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!

3 VOLLVERSIONEN!

FALLOUT 2

Das Endzeit-Kult-Rollenspiel von Interplay!

- Riesige Spielwelt mit dichter Atmosphäre
- Handlungsfreiheit
- Strategisches Kampfsystem
- PCA-Wertung: 82%

In einer postatomaren Endzeitwelt sind Sie der Auserwählte und dazu verdammt, das GECK zu besorgen, das Garden of Eden Construction Kit. Nur so sichern Sie das Überleben Ihrer Leute. Also stellen Sie sich dem Kampf mit Monstern und Mutanten und begeben sich auf eine abenteuerliche Reise. Los!



GENRE:	Rollenspiel
VORAUSSETZUNG:	120 MHz, 32 MByte
HD-SPEICHER:	150 MByte
GRAFIK:	DirectDraw
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.interplay.com/fallout2
PUBLISHER: www.vid.de

SHADOWBANE

Wir wünschen viel Spaß mit unserer 15-Tage-Trial-Version des Online-Rollenspiels von Ubisoft, die das brandneue Update *The Rise of Chaos* beinhaltet. Wichtig: Der Freischaltcode für Ihre Version lautet:

SET-127E-LGDV-KDBC-8QQN

GENRE:	Online-Rollenspiel
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 128 MByte
HD-SPEICHER:	1,5 GByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

NUR AUF DVD!

WEBLINKS
SPIEL: www.shadowbane.com/de
PUBLISHER: www.ubisoft.de



GUNBOUND

Sie stehen auf den Klassiker *Worms*? Dann werfen Sie unbedingt einen Blick auf die Online-Variante *Gunbound* vom koreanischen Entwickler Softnyx. Aber Vorsicht: Suchtgefahr!

GENRE:	Online-Taktik
VORAUSSETZUNG:	300 MHz, 64 MByte
HD-SPEICHER:	400 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

NUR AUF DVD!

WEBLINKS
SPIEL: http://gunbound.net
PUBLISHER: –



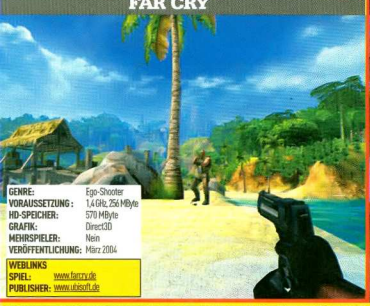
IN EIGENER SACHE!

Liebe Leser! In den vergangenen Monaten häuften sich bei uns Beschwerden über verschmutzte und deshalb beinahe unbrauchbare Datenträger. Wir forschten nach den Ursachen und sind fündig geworden. Verantwortlich für Beläge auf den DVDs waren das Fertigungsverfahren und das Material unserer Datenträger-Hüllen. Deshalb liefern wir ab sofort unsere DVDs mit neuer Verpackung aus hochwertigerem Karton. Individuelle Bedrucke sind aus diesem Grund nicht mehr möglich. Wir sind überzeugt, in Ihrem Sinne gehandelt zu haben.

Ihre PC-ACTION-Redaktion!

NUR IM ABO AUF DER AB-18-DVD!

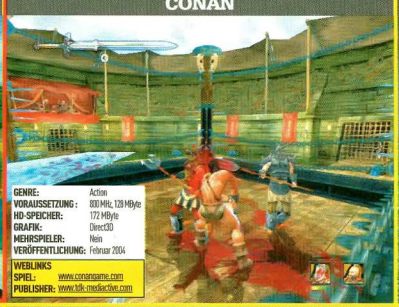
FAR CRY



GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	1,4 GHz, 256 MByte
HD-SPEICHER:	570 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	März 2004

WEBLINKS
SPIEL: www.farcry.de
PUBLISHER: www.ubisoft.de

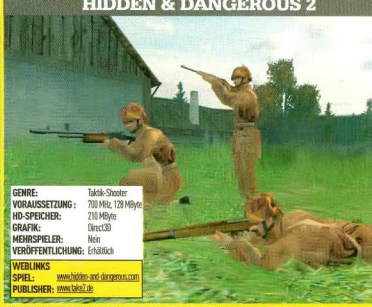
CONAN



GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	800 MHz, 128 MByte
HD-SPEICHER:	172 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Februar 2004

WEBLINKS
SPIEL: www.conangame.com
PUBLISHER: www.tdk-mediactive.com

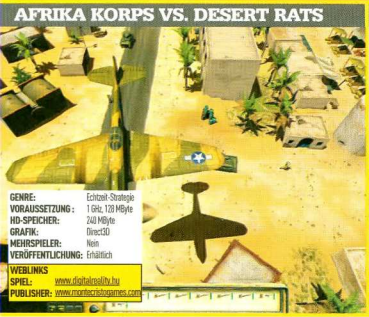
HIDDEN & DANGEROUS 2



GENRE:	Taktik-Shooter
VORAUSSETZUNG:	700 MHz, 128 MByte
HD-SPEICHER:	210 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.hidden-and-dangerous.com
PUBLISHER: www.take2.de

AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS



GENRE:	Echtzeit-Strategie
VORAUSSETZUNG:	1 GHz, 128 MByte
HD-SPEICHER:	240 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.digitalreality.hu
PUBLISHER: www.montecristogames.com

CASTLE STRIKE

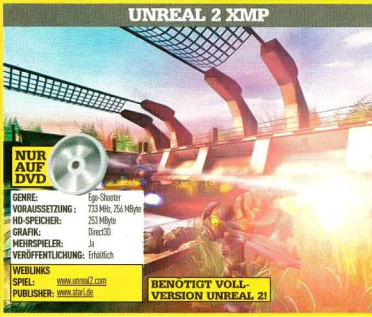


NUR AUF DVD

GENRE:	Echtzeit-Strategie
VORAUSSETZUNG:	900 MHz, 128 MByte
HD-SPEICHER:	143 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.castlestrike.de
PUBLISHER: www.databecker.com

UNREAL 2 XMP



NUR AUF DVD

GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	733 MHz, 256 MByte
HD-SPEICHER:	253 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

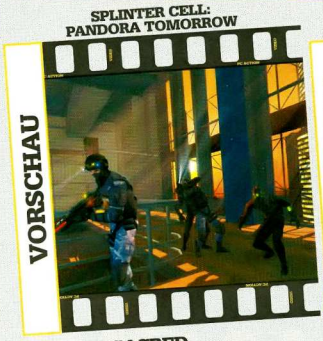
WEBLINKS
SPIEL: www.unreal2.com
PUBLISHER: www.atari.de

BENÖTIGT VOLLVERSION UNREAL 2!





VIDEOS









Weitere 25 Videos finden Sie auf der DVD!

DVD/CD-INHALT

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

VOLLVERSION:

- Fallout 2 ✔
- Shadowbane (15-Tage-Trial-Version)
- Gunbound

DEMOS:

- Afrika Korps vs. Desert Rats ✔
- Bomba ✔
- Breed
- Castle Strike
- Conan ✔
- Deus Ex – Invisible War ✔
- DSDS ✔
- Far Cry Nur auf Ab-18-Version!
- Hidden & Dangerous 2 ✔
- Rauchende Colts ✔
- Storm Angel ✔
- Toy Factory ✔
- Unreal 2 XMP

VIDEOS:

Vorschau:

- Gangland
- Restricted Area
- Knights of the Temple: Infernal Crusade ✔
- Painkiller Nur auf Ab-18-Version!

ANGESPIELT:

- Beyond Good & Evil
- Castle Strike ✔
- Cold War Conflicts
- Crazy Taxi 3 ✔
- Etherlords 2
- Horizons: Empire of Istaria
- Magic the Gathering: Battlegrounds
- Sacred ✔
- Terminator 3: Krieg der Maschinen
- Vietcong Fist Alpha ✔
- X 2 – Die Bedrohung (interaktiver Test)

SPEZIAL:

- Battlefield Vietnam ✔
- City of Heroes
- Lineage 2
- Port Royale 2
- Richard „Lord British" Garriott im Interview
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow ✔

TRAILER:

- Afrika Korps vs. Desert Rats
- Die Sims 2
- Doom 3
- Face of Mankind
- Hitman 3 ✔
- Massive Assault
- Syberia 2 ✔
- Unreal Tournament 2004
- Wars & Warriors: Jeanne d'Arc

SPIELERFORUM:

- Battlefield 1942
- C&C Generäle ✔
- Dungeon Siege
- Gratisspiele
- GTA Vice City ✔
- Half-Life ✔
- RtCW: Enemy Territory ✔
- Star Wars: Jedi Academy ✔
- UT 2003

TIPPS & TRICKS:

- Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs ✔
- Knights of the Old Republic ✔
- Spellforce: The Order of Dawn ✔

PATCHES:

- Disciples 2: Rise of the Elves v3.01 (e) ✔
- Halo v1.03 (int) ✔
- Knights of the Old Republic v1.01 (int) ✔
- Skispringen 2003-2004 v1.48 (d) ✔
- Spellforce v1.05 ✔
- Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield v1.50 (d)
- Warcraft 3 – Reign of Chaos v1.14 (d)
- Warcraft 3 – The Frozen Throne v1.14 (d)

HARDWARE-TREIBER:

Win9x_Me:

- Ati Catalyst 3.10 Win9x_Me ✔
- Nvidia Forceware (TNT2 – Geforce FX) 53.04 ✔

WinXP_2000:

- Ati Catalyst 3.10 WinXP ✔
- Nvidia Forceware (TNT2 – Geforce FX) 53.03 ✔

TOOLS UND EXTRAS:

- Adobe Reader 6.0 ✔
- Ati RefreshFix 0.9.9.7 ✔
- Cpu-z 1.20a ✔
- DirectX 9.0b
- Fraps 1.9D ✔
- Fraps 2.0.0 (Demo) ✔
- Gamers.IRC 4.20
- moreBENCH LX – Version 4.04 ✔
- Pegasus Mail 4.12a (d) ✔
- Pop-up Stopper Basic ✔
- Refreshforce 1.10 ✔
- Refreshlock 2.02 ✔
- Rivatuner 2.0 RC142 ✔
- rTool 0.9.9.8 RC0 ✔
- Wallpapers ✔
- WinDVD (Trial)
- WinZip ✔

DER NACHFOLGER...

„...von Europas Spiel des Jahres 2000."

GemäB Etaina (The Electronic Entertainment Award Europe)

„...des Spiels des Jahrzehnts."

PC Games 01/2003

ION STORM

PC CD

XBOX

SAMSUNG

BEST DISPLAYED WITH...

Logitech

BEST PLAYED WITH...

EAX ADVANCED HD

eidos

Deus Ex: Invisible War © Ion Storm, 2003. Deus Ex, Deus Ex: Invisible War, Eidos and Ion Storm are trademarks of the Eidos group of companies. All rights reserved.

DEUS EX
INVISIBLE WAR



MÄRZ 2004

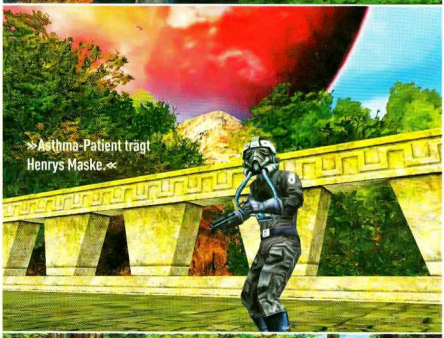
www.deusex.com

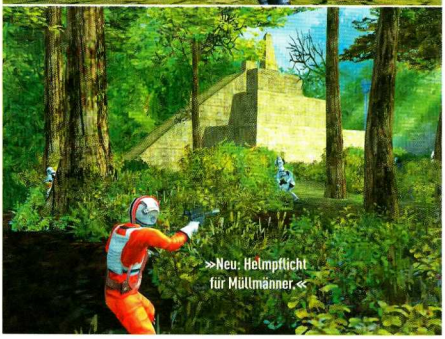
www.eidos.de

TOP NEWS









Geh heim, Waffe!

Mit seiner Geheimwaffe STAR WARS: BATTLEFRONT will Lucas Arts Battlefield 1942 an den Kragen.

Mehrspieler-Shooter | Die Thematik von *Battlefield 1942* ist Ihnen zu realistisch, aber das Spielprinzip sagt Ihnen zu? Dann ist *Star Wars: Battlefront* sicherlich genau Ihr Ding. Topaktuell wie wir sind, berichteten wir ja bereits über Lucas Arts' vielversprechenden *BF*-Klon. Mittlerweile gibt es neue Infos, natürlich auch frische Screenshots, und diese wollen wir Ihnen nicht vorenthalten. Die wichtigste Frage der *Star Wars*-Fans lautete, welche berühmten Schlachten aus den bekannten Leinwand-Epen im Spiel umgesetzt würden. Lucas-Arts-Producer Jim Tso beantwortete dies kürzlich in einem Interview. Demnach dürfen sich die Spieler auf fette Kämpfe freuen, die unter anderem auf Hoth, Endor, Naboo, Tatooine, Kamino und Geonosis stattfinden. Klar, dass auch die passenden Einheiten und Fahrzeuge zum Zug kommen. Während der Schlacht auf dem Eisplaneten Hoth etwa stapfen riesige AT-STs alles zerstörend durch die Gegend. Und natürlich gibt's auch die Snowspeeder, mit denen diese furchteinflößenden Riesenläufer zu Fall gebracht werden. Über ein eventuelles Wiedersehen mit bekannten *Star Wars*-Helden wollte Herr Tso nicht mehr verraten, als dass ein ganz bestimmter „Dark Lord of the Sith" dabei sein könnte. Das klingt doch schon ziemlich interessant, aber so richtig aufhorchen ließ uns die Meldung über den Spielmodus namens „Galactic Conquest". Hier geht es darum, einen Planeten nach dem anderen und letztlich die gesamte Galaxis zu erobern. Der Clou: Für jeden eroberten Planeten bekommt der Eroberer eine spezielle „Bonus-Fähigkeit", die in kommenden Schlachten sehr von Nutzen ist. Um welche Fähigkeiten es sich hierbei im Detail handelt, wollten die Macher noch nicht enthüllen. Das hat ja auch noch Zeit, denn bis wir uns mit bis zu 64 Mitspielern ins Getümmel stürzen können, dauert es noch bis Ende des Jahres.

AHMET ISCITÜRK

Info:
www.starwarsbattlefront.com

Klonfeuererklärung 2004

In STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO kämpfen Sie an der Seite Ihrer genmanipulierten Kollegen gegen das aufstrebende Imperium.





Ego-Shooter | *Battlefront* ist nicht der einzige *Star Wars*-Shooter, den Lucas Arts dieses Jahr an Jedi-Jünger verfüttert. Nachdem auf der E3 vergangenen Jahres bereits der Titel enthüllt wurde, hat Lucas Arts jetzt die beiden ersten Screenshots zu *Republic Commando* herausgerückt. Der storylastige Actiontitel basiert auf der aktuellen *Unreal*-Engine und spielt zwischen der zweiten und dritten Episode der neuen *Star Wars*-Filme. Gemeinsam mit den Klonkriegern kämpfen Sie mit Blastergewehr und Raketenwerfer für die Interessen der alten Republik. Dabei verschlägt es Sie an bekannte Orte, etwa den Planeten Geonosis aus *Angriff der Klonkrieger*. Voraussichtlich im Sommer soll *Star Wars: Republic Commando* erscheinen. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.lucasarts.com

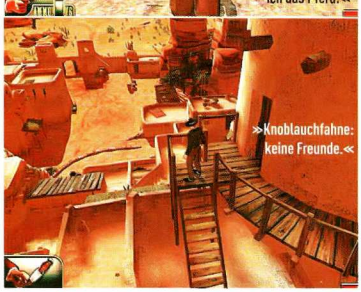
Lass einen ziehen!

Keine Zeit für Wildwest-Romantik. In DESPERADOS 2 zählt nur der flinke Finger am Abzug.

Echtzeitstrategie | John Cooper kehrt zurück. Irgendwann in diesem Jahr jedenfalls. Genau ist noch nicht bekannt, wann Entwickler Spellbound den zweiten Teil des Western-Taktikers *Desperados* aus dem Wüstensand buddelt. Immerhin bestätigte man, dass munter daran gewerkelt wird. 25 Levels mit Untermissionen sollen es werden, in denen Sie mit Pistolero Cooper und seinen Freunden den Oberschurken Dillon aufs Kreuz legen. Duelle, Schieß- und Schlägereien aus der Verfolgerperspektive erwarten Sie in Indianerdörfern, Canyons, Forts und Städtchen. Mit einer Mischung aus actionlastigem Geballer und vorheriger taktischer Planungsphase geht's wie beim Vorgänger und beim Ur-*Commandos* zur Sache, diesmal aber vor hübscher 3D-Kulisse. Wir freuen uns schon drauf! CHRISTIAN BIGGE

Info: www.spellbound.de





LIES MICH!

HITMAN 3: CONTRACTS

Action-Adventure | PC ACTION konnte für Sie erste Screenshots von *Hitman 3* an Land ziehen. Wieder ganz in Schwarz gekleidet sorgt Nummer 47 für ein Blutbad in einer Schlachterei. Das Spiel scheint hinsichtlich der Brutalität wieder die Geschmacksgrenzen auszuloten. Entwickler IO Interactive verspricht neben einer überarbeiteten Grafik-Engine und Steuerung zusätzliche Waffen. Außerdem bereisen Sie bislang unbekannte Schauplätze von Paris bis Las Vegas. Aktiv werden dürfen Sie voraussichtlich noch dieses Frühjahr. (JO)



Info: www.hitmancontracts.com

HALF-LIFE 2

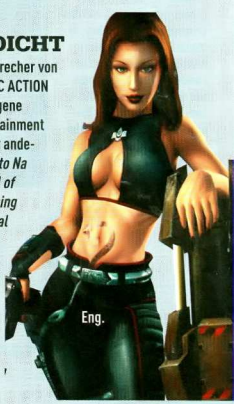
Ego-Shooter | In Russland bekommt man ja bekanntlich fast alles für Geld. Wer statt unverzollter Zigaretten und billigem Wodka einen Blick ins Spieleregal wirft, könnte sich trotzdem wundern. Seit kurzem findet sich dort *Half-Life 2*. Aber halt! Nicht dass Sie sich jetzt ins Auto setzen und Richtung Osten fahren: Es handelt sich lediglich um eine Raubkopie der kürzlich gestohlenen und reichlich unvollständigen Beta-Version (PC ACTION berichtete). (JO)



Info: www.valvesoftware.com

UNREAL-2-ENTWICKLER DICHT

Vermischtes | Wie ein Sprecher von Atari Deutschland gegenüber PC ACTION bestätigte, wurde das firmeneigene Entwicklerstudio Legend Entertainment geschlossen. Legend, das unter anderem das *Unreal*-Add-on *Return to Na Pali* und die Ego-Shooter *Wheel of Time* und *Unreal 2: The Awakening* entwickelte, hatte gerade *Unreal 2 XMP* (Test auf Seite 82) abgeschlossen. „Es war eine rein geschäftliche Entscheidung", betont Bernd Berheide von Atari Deutschland. „Zukünftige *Unreal*-Produkte werden von anderen Teams entwickelt." (JO)



Info: www.atari.de

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	–	1	Need for Speed: Underground	EA
2	▲	6	Call of Duty	Activision
3	▲	10	Die Sims: Super Deluxe	EA
4	▼	2	Fußballmanager 2004	EA
5	▼	3	Spellforce: The Order of Dawn	Jowood
6	▲	7	HdR: Die Rückkehr des Königs	EA
7	▲	8	Die Sims: Hokus Pokus	EA
8	▼	4	Knights of the Old Republic	Activision
9	▲	Neu	RTL Skispringen 2004	THQ
10	▼	5	FIFA 2004	EA

Quelle: SATURN



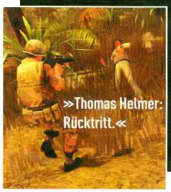
Wer Mutter Natur liebt, wird an SHELLSHOCK: NAM '67 keine Freude haben. Denn dort brennen die Bäume.

»Orginal Napalm-Duo.«

Tief ins Gras geschaut!

Action | Erneut wartet die grüne Hölle. Als stinknormaler US-Soldat schickt Sie Eidos in *Shellshock: Nam '67* bereits diesen Sommer in den virtuellen Vietnam-Krieg. Ihr Ziel: Überleben Sie die zehn riesigen Missionen, in denen Sie Napalm-Angriffe überstehen müssen, in offene Feldscharmützel verwickelt werden und Schleich-Missionen absolvieren. Nur wenn Sie's draufhaben und Ihr Geschick mit 25 authentisch nachgebildeten Wummen beweisen, winken Beförderungen und Spezialaufträge. Digi-Kameraden kämpfen zwar an Ihrer Seite, trotzdem sind Sie völlig auf sich allein gestellt. Deshalb plant der holländische Entwickler Guerrilla auch keinen Mehrspielermodus. Stattdessen setzt man auf knallharte Action aus der Verfolgerperspektive. Wohl bekomm's! CHRISTIAN BIGGE

Info: www.eidos.de



»Thomas Helmer: Rücktritt.«



»Frühzeitig einkaufen: Osterhase.«

Hundeprozentig tierisch

Mit SAM & MAX 2 erwartet Sie im Frühjahr ein rätselhaftes Vergnügen.

Adventure | Sam und Max, die tierischen Verbrecherjäger aus dem Jahr 1993, kommen zurück. Als klassisches Point&Klick-Adventure, allerdings im modernen 3D-Gewand. Klar ist bislang: Bei dem Abenteuer sollen 19 Minispiele eine große Rolle spielen. Hund Sam ist der „Schnüffler", also ein Detektiv. Max dagegen ist eine furchtbare Waffe: Als Hase schlägt er meisterlich Haken – wie die Klitschkos. In *Freelance Police* wartet erneut viel schräger Humor mit etlichen witzigen Anspielungen. Erscheinungstermin: dieses Frühjahr. HARALD FRÄNKEL

Info: www.lucasarts.com/products/freelancepolice

Das raten wir tier!

Tiere sind toll. Man kann mit ihnen prima spielen und Spaß haben wie in *Sam & Max 2*. Sie bieten aber noch mehr.

LIEB HABEN

Tiere lassen sich streicheln, kraulen, knuddeln und wuscheln. Das tut ihnen und den Besitzern gut, weil's das seelische Gleichgewicht stärkt. Allerdings gibt es besonders einsame Menschen, die das mit dem Liebhaben übertreiben. Wir wollen nicht näher drauf eingehen. Weil's verboten ist. Außerdem tut es den armen Geschöpfen doch weh. Mann! Pfui! Aus!



foto: action press

FIT BLEIBEN

Nutzen Sie Ihren Liebling, um fünffach fit zu bleiben! Mit dem Hund Gassi zu gehen, ist allerdings Kinderkacke. Fortgeschrittenen empfehlen wir Tauchen, wie es der Engländer Alf Lipoor mit seinem Wauwau tut – samt Neoprenanzug, Sauerstoffflasche, Maske und Flossen. Profitipp für Affenbesitzer: Eishockey. Informieren Sie sich beim Amerikaner Greg Lille.

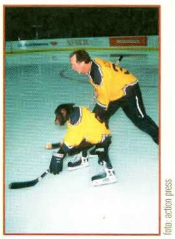


foto: action press

LECKER ESSEN

Gut zu speisen kann richtig Freude machen! Natürlich nur dem Beteiligten, der gerade nicht auf dem Teller liegt. Und: Liebe geht durch den Magen. Mit einem romantischen Abendessen bei Kerzenschein kriegen Sie vielleicht Ihre Traumfrau rum. Tipp: Den „Fleisch-König" in Peking sollten Sie selbst dann meiden, wenn die Herzensdame keine Vegetarierin ist.

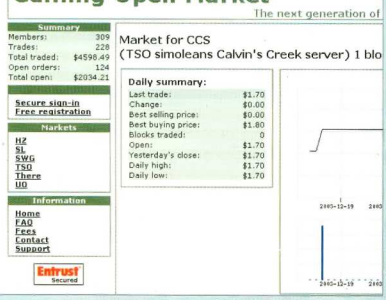


foto: action press



Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT ENTDECKT DEN NOCH NEUEREN MARKT.



Es kann nur eine Frage der Zeit sein, bis Ihre Tageszeitung neben dem DAX-Wert auch den Umrechnungskurs von Simoleans auf Ultima-Goldstücke abdruckt.

Schwertchen wechsel dich

Spekulationen sind nicht nur über die Existenz von Gott und *Duke Nukem Forever* erlaubt, sondern auch an den Börsen dieser Welt. Mussten unsere Vorväter dabei früher mit so langweiligem Zeugs wie Gold, Schweinebäuchen oder Internetfirmen-Aktien rumspielen, gibt es jetzt den neuesten Neuen Markt für Onlinespiele-Währungen. Über den steigenden Euro-Kurs und dessen Auswirkungen auf die deutsche Exportwirtschaft kann ja jede Hausfrau debattieren. Demonstrieren Sie Ihre ökonomische Brutalintelligenz lieber mit Monologen über die Inflationsrate auf amerikanischen *Ultima Online*-Servern oder die mittelfristigen Wechselkursaussichten für Devisen in *Star Wars Galaxies*. Dass Gegenstände und Devisen aus Online-Spielwelten über Ebay verschachert werden, ist nicht neu. Doch jetzt wird die virtuelle Wirtschaft semiprofessionell analysiert: „Gaming Open Market" (www.gamingopenmarket.com) nennt sich eine Webseite, welche anhand von Angebot und Nachfrage regelrechte Wechselkurse für Spielserver erstellt. Die Betreiber unterhalten in den gängigen Spielen auf jedem Server aktive Charaktere, die sich um die Abwicklung der Transaktionen kümmern. Hat der Käufer seine Realwelt-Dollars überwiesen, wird ihm der entsprechende Gegenwert in der Online-Welt seiner Wahl gutgeschrieben. Damit kann er weiter handeln oder sich die Währung im Spiel auszahlen lassen. „Gaming Open Market" verspricht Schutz vor Betrügern sowie günstigere Vermittlungsgebühren. Erfreuen wir uns am „Gaming Open Market", solange er noch besteht. Denn die virtuellen Devisen, mit denen da gehandelt wird, sind streng genommen das geistige Eigentum der jeweiligen Spieleanbieter. Man darf gespannt sein, welcher Hersteller ein Auge zudrückt und wer seine Anwälte auf die Freihändler hetzt.

Eine dicke Lippe riskiert

Die Macher von S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST loben Ihr Werk über den grünen Klee. Dass sie was drauf haben, zeigen nicht nur die neuen Bilder.



»Kein Labello: spröde Lippen.«

Ego-Shooter | Das Tschernobyl-Reaktorunglück in einem Spiel zu verarbeiten, klingt auf den ersten Blick nicht gerade politisch korrekt. Doch wenn es sich bei den Entwicklern selbst um Russen handelt, geht so etwas als Vergangenheitsbewältigung durch. Die Jungs von GSC haben die Unglücksstätte sogar persönlich besucht, um den Spielern nicht nur ein spannendes, sondern auch authentisches Erlebnis zu liefern. Nach langer Funkstille gibt es nun endlich wieder neue Bilder und Infos. So soll die KI zum Besten gehören, was momentan möglich ist. Computergesteuerte Gegner etwa wägen bei Konfrontationen erst ihre Erfolgschancen ab und entscheiden dann, wie sie reagieren. Direkter Angriff? Hinterhalt? Flucht? Aber solche Versprechen haben wir schon öfter gehört als die letzte DJ-Ötzi-CD. Daher heißt es erst mal abwarten!

AHMET ISCITÜRK

Info: www.gsc-game.com



»Tschernobyl: Top-Solarien.«

* DUKES ECKCHEN * DUKES ECKCHEN * DUKE

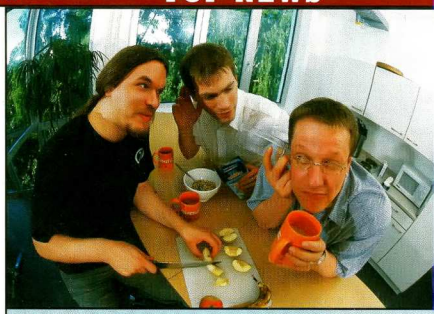
Fang sie alle!

Jeder braucht Kohle. 3DRealms erst recht! Darum geht der Duke jetzt unter die Pokémon!

Ego-Shooter | Schlau sind Dukes Väter ja schon. Indem sie den Duke in ein *Pokémon*-Spiel einbauen, werden zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen. 1. Kids gewöhnen sich schon im zarten Babyalter an den muskelbepackten Supermann. 2. Auch Japan könnte so endlich vom *Duke*-Fieber gepackt werden. Wie alle Pokémon verfügt auch der Duke über so genannte „Special Moves". Mit der Super-Attacke „Verschiebung" etwa verwirrt er Gegner und Verbündete gleichermaßen. Leider ist eine Veröffentlichung außerhalb Japans nicht geplant. *Duke Nukem Forever* erwarten wir wie gehabt im Winter 2666. AHMET ISCITÜRK



»Heino liefert den Titelsong für den neuen Pokémon-Kinofilm.«



GERÜCHTE KÜCHE

Konamis SILENT HILL geht in die vierte Runde. Offiziell nur für Sonys PS2 angekündigt, ist eine PC-Veröffentlichung so gut wie sicher.

Die PlayStation-Fassungen der *Silent Hill*-Reihe waren immer echte Hits. Sowohl was die Wertungen als auch was die Verkaufszahlen betraf. Dass die abgedrehten Horror-Adventures in PC-Magazinen nicht ganz so gut abschnitten, ist auch kein Geheimnis. Jetzt wurde *Silent Hill 4: The Room* angekündigt. Viel wurde darüber noch nicht verraten. Interessant ist, dass erstmals Geisterwesen auch durch Wände hindurch angreifen können. Der Rest klingt genauso wie immer: fiese Monster, Portale zu anderen Welten und viel Nebel. Wir fragten uns, ob der Titel wohl auch für PC erscheint, und belästigten deshalb Konamis PR-Gott Wolfgang Ebert. Wir zitieren: „Dazu kann ich zu diesem Zeitpunkt noch keine Angaben machen!" Allerdings haben wir weitergebohrt, denn investigativer Journalismus ist ja auch irgendwo eine Verpflichtung der Wahrheit gegenüber. Das Ergebnis: Man teilte uns mit, dass die letzten drei Teile ja auch auf PC erschienen seien und daraus könne man gewisse Rückschlüsse ziehen. Deshalb sind wir uns sicher: Die PC-Version von *Silent Hill 4* poppt vielleicht nicht morgen auf Ihrem Computer auf, aber sie poppt!

AHMET ISCITÜRK



»Frauen fliegen drauf: Öl of Olaz.«



»Im Waldorf-Kindergarten herrscht noch Zucht und Ordnung.«



»Jagdtrophäe: Gene Simmons.«

Leckermann macht's möglich!

PSYCHOTOXIC erscheint doch noch. Das freut uns.

Ego-Shooter | *Psychotoxic* lebt! Wie der Entwicklerzusammenschluss „Northstar Developers" meldet, stellt Nuclear Vision sein Ballerepos nun doch fertig. Möglich macht das eine außergerichtliche Einigung mit dem früheren Vertriebspartner CDV – der hatte *Psychotoxic* seit Oktober nicht mehr finanziert. Da die Verhandlungen mit einem neuen Partner unmittelbar vor dem Abschluss stehen, soll das Spiel bereits im Frühjahr erscheinen. An der abgefahrenen Hintergrundgeschichte hat sich logischerweise nichts geändert: Sie schlüpfen in die Rolle von Angie Prophet – halb Engel, halb Mensch – und müssen den vierten Reiter der Apokalypse stoppen, um das Ende der Welt abzuwenden. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.nuclearvision.de

Aus gebaut!

In GROUND CONTROL 2 errichten Sie keine Basen. Hier geht's direkt zur Sache.

Echtzeitstrategie | Sie haben keinen Bock auf langwierigen Basisbau und wollen gleich in medias res gehen? Dann könnte *Ground Control 2* Ihr Spiel sein. Ähnlich wie bei *Blitzkrieg* sammeln Ihre Einheiten Erfahrung und stehen Ihnen auch in der nächsten Mission wieder zur Verfügung. Sehr großen Wert legt das schwedische Entwicklerteam Massive Entertainment auf die Hintergrundgeschichte. Aufwendige Zwischensequenzen mit Schauspielern spinnen die Story um den Widerstand gegen das brutale Imperium der Terraner im Jahr 2741 fort. Bis *Ground Control 2* fertig ist, müssen Sie sich allerdings noch etwas gedulden. Im zweiten Quartal wollen die Schweden das 3D-Echtzeit-Taktikspiel veröffentlichen. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.groundcontrol2.com


»Ansichtskarte aus Bagdad.«


»Entenhausen: Zwangsräumung.«

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH...

BERND LEHAHN?


»Macht immer ein lustiges Gesicht: Mr Bean.«

SPIELE-ENTWICKLER HABEN DAUERSTRESS. TROTZDEM BLEIBT OFFENBAR ZEIT FÜR HOBBYS – WIE UNS DAS BABY BEWEIST, DAS BEIM GESPRÄCH MIT BERND LEHAHN PLÖTZLICH IM HINTERGRUND KRÄHTE.

Der Boss der Firma Egosoft und Entwicklungsleiter von *X 2* (Test Seite 98, Video auf DVD) kann sich kaum einen anderen Job vorstellen: „Wenn ich kein Spieleentwickler geworden wäre, dann Schuhverkäufer oder was ähnlich Erniedrigendes", sagt er lachend. Nun, wir meinen: Wer in einem Kaff nahe des Kaffs Würselen nahe Aachen aufwachsen musste und bereits vor rund 15 Jahren ein Amiga-Spiel produzierte, dafür die Verpackungen eigenhändig zusammengeklebt und sogar höchstpersönlich an Einzelhändler vertickt hat, um letztendlich 3.000 Stück des Titels abzusetzen, verdient nicht auch noch ein Al-Bundy-Schicksal. *Fatal Heritage*, von dem eben die Rede war, kennt wahrscheinlich kein Schwein und vielleicht sogar keiner unserer Leser. Mit dem Adventure *Imperium Romanum* (1995) sieht's dagegen schon etwas anders aus. Fest steht: Seit *X: Beyond the Frontier* erschien, das weltweit über 120.000 Zocker kauften, ist Bernds Traum vom unabhängigen Entwickler wahr. Er muss keine Werbespiele mehr produzieren, um sich über Wasser zu halten. Reich ist Lehahn noch nicht. Behauptet er. Würde er aber gern sein. Behaupten wir. Denn wer den verheirateten Vater eines vier Monate alten Babys fragt, mit welcher Alien-Rasse aus *X 2* er sich am meisten identifiziert, bekommt wie aus der Pistole geschossen zu hören: „Teladi!" Klar, die geldgierigsten Säcke natürlich. Egal, wir gönnen's ihm – weil wir auch mehr wollen! Geld, das angekündigte *X 2*-Add-on und das geplante *X Online*. HARALD FRÄNKEL

„WAS MICH NICHT UMBRINGT, MACHT MICH STÄRKER." NIETZSCHE

CONAN®



N-ZONE 12/2003
„Vielversprechender Hack&Slay-Titel mit guter Optik und großem Umfang. Sehr interessant!"
Einschätzung: Gut

XBOX-ZONE 11/2003
„Conan sieht nach einem Musthave für Hack&Slay-Fans aus, schöne Präsentation und Spielewelt inklusive."
Einschätzung: Sehr gut

PLAYZONE 11/2003
„Entwickler Cauldron haucht der Fantasy-Legende neues Leben ein."

ERHÄLTLICH AB JANUAR 2004*

WWW.CONANGAME.COM



BEGLEITEN SIE CONAN AUF SEINEM RUHMREICHEN STREIFZUG VOLLER EPISCHER ABENTEUER DURCH DIE ENDLOSEN WEITEN DES HYBORISCHEN UNIVERSUMS – FÜHREN SIE DAS SCHWERT DES MÄCHTIGSTEN KRIEGERS ALLER ZEITEN!

Entdecken Sie auf Ihrer Mission 5 unterschiedlichste hyborische Landschaften, vom eisigen Cimmerien bis zu den Dschungeln von Dafar! Stellen Sie sich 10 furchterregenden Endgegnern! Entwickeln Sie Techniken und Fertigkeiten mit 16 einzigartigen Schwertern, Äxten und Morgensternen und 50 verschiedenen Kombos! Finden Sie die verschollenen Teile des Schwerts von Atlantis! Kämpfen Sie gegen bis zu 7 Mitspieler in 16 Online-Arenen**!

CAULDRON PlayStation 2 XBOX LIVE NINTENDO GAMECUBE PC CD ROM POWERED BY gamespy TDK

*Erhältlich ab Januar 2004 für Xbox™ und PC CD-Rom. Ab März 2004 für PlayStation®2 und Nintendo GameCube. **Online für PC und Xbox™ Live™. | Spielszenen aus der PC- und Xbox-Version.

© 2003 Conan Properties International and TDK Mediactive. All rights reserved. Published and distributed by TDK Mediactive. The TDK logo and the Dungeons & Dragons logo are registered trademarks of, and Conan the Barbarian is a registered logo, characters, names & distinctive likenesses thereof are trademarks of Conan Properties International LLC, unless otherwise noted. All Rights Reserved. TDK Recording Media Europe S.A. Authorized User. "NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. 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. PlayStation and PlayStation®2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

LIES MICH!

CIRCLE STUDIO GEGRÜNDET

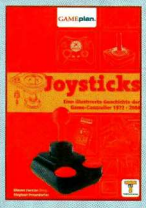
Vermischtes | Nach Kritik an seinem jüngsten Werk *Tomb Raider 6: The Angel of Darkness* war Core-Design-Gründer und Eidos-Vorstand Jeremy Heath-Smith im Sommer von seinem Posten zurückgetreten. Jetzt hat er mit Adrian Smith (im Bild rechts) und über 30 weiteren Ex-Kollegen von Core eine neue Spielefirma gegründet. Das Circle Studio arbeitet derzeit an neuen Konsolenspielen. Mehr Details sind noch nicht bekannt. (JO)
Info: www.circle-studio.com



»Men in Black: Teil 3 ein Flop.«

ALTE STEUER-MÄNNER

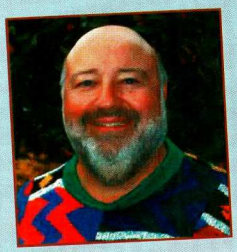
Vermischtes | Joysticks spiegeln die Geschichte der Computerspiele wider. Die verrücktesten Steuergeräte seit 1972 stellen die Ex-Redakteure Winnie Forster und Stephan Freundorfer auf 144 Seiten in einem Buch vor. Der farbige Wälzer kostet 17,80 Euro und ist mit jeder Menge Bildern bestückt (ISBN 3-00-012183-8). Ebenfalls sehr empfehlenswert: das Vorgänger-werk *Spielkonsolen und Heim-Computer* (ISBN 3-00-010658-8, € 24,-). Wer gern in Nostalgie schwelgt, muss zugreifen! (JO)
Info: www.take2.de



»Darf ich vorstellen: PC-ACTION-Leser, Buch. Buch, PC-ACTION-Leser.«

LEISURE SUIT LARRY 8

Vermischtes | Adventure-Liebhaber konnten es schon in PC ACTION lesen: Zurzeit entwickelt High Voltage Software ein neues *Larry*-Abenteuer. Titel: *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*. Jetzt scheint es so, als könnte auch der Mann ins Boot geholt werden, der Lustmolch Larry Laffer 1987 in dessen erstes Abenteuer schickte: Al Lowe. Laut eigenen Angaben verhandelt der in Seattle wohnende Millionär gerade mit *Larry*-Herausgeber Vivendi. *Magna Cum Laude* soll bereits Ende 2004 erscheinen. (JO)
Info: www.high-voltage.com

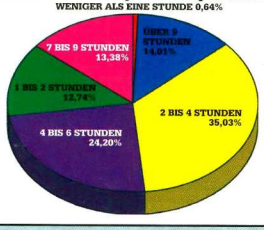


»Arbeitslos: Weihnachtsmann.«

BILD DIR DEINE MEINUNG!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:

Wie viele Stunden verbringen Sie am Tag vor dem PC?







Oh, de Corvette

Die CORVETTE wird ein halbes Jahrhundert alt! Wenn das kein Grund für ein PC-Spiel ist, was dann?

Rennspiel | PC ACTION gratuliert. Der amerikanische Proleten-Sportwagen-Hersteller Corvette feiert seinen 50. Geburtstag und veröffentlicht anlässlich des Jubiläums in Zusammenarbeit mit Steel Monkeys ein eigenes Computerspiel. Und das heißt – man mag es kaum glauben – *Corvette*. Hier brettern Sie mit der gesamten Produktpalette (102 Wagen) von 1953 bis 2003 über 16 originalgetreu nachgebildete US-Highways – darunter auch die legendäre Route 66. Neben einem Einzelspielermodus mit spaßigen Polizei-Verfolgungsjagden bietet der Arcade-Raser auch Mehrspieler-Partien für bis zu sechs Rennfahrer. Geplanter Erscheinungstermin ist März. CHRISTIAN SAUERTEIG
Info: www.steelmonkeys.com

Schöne Bescherung!

Dank Atari findet das Fest der Liebe nämlich nicht nur einmal im Jahr statt! An dieser Stelle gibt es ab jetzt monatlich die fettesten Geschenke abzustauben.

Diesen Monat spendiert Atari einen schmucken Shuttle-Mini-PC mit P4-Prozessor (2,66 GHz). Und das Beste daran: Die Edelkiste kommt im limitierten *UT 2004*-Design rüber und sorgt schon beim Hinsehen für Orgasmen. Um das Teil zu gewinnen, beantworten Sie einfach unsere Gewinnspielfrage. (Kleiner Geheimtipp: Es könnten alle Antworten richtig sein.)

Frage: Warum?

A) Keine Ahnung
B) Darum
C) Gott ist tot



>> Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 18. <<

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der Computec Media AG dürfen nicht teilnehmen.

Hardware Rogge

Ihr Tuningpartner

Sharkoon Luminous 3 Tastatur

(schwarz oder weiss)

Perfekt für den Einsatz auf LAN-Parties
Das Tastaturfeld ist blau beleuchtet

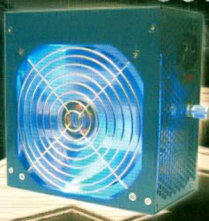
49.00 €



Sharkoon SHA350-12P Netzteil - 350W

-sehr leise
-manuelle Lüftersteuerung
-Kompatibel zu Intel ATX 12v
-blau beleuchteter 120mm Lüfter

69.90 €



Arctic Cooling -CopperSilent 2 L-

- mit Kupferplatte für optimale Kühlung

16.90 €



CS-601AE - schwarz

-stabiles und flexibles Gehäuse
-4 x 5,25", 2 x 3,5", 4 x 3,5" HDD
-Platz für 7 Steckkarten
-abschließbare Seitentür
-abschließbare Frontklappe
-viele weitere Features

ab 54.90 €



Thermaltake LANFire Aluminium Gehäuse

-abschließbare Front und Seitentür
-beleuchteter Feuerball in der Frontür
-Lüftersteuerung mit blau beleuchteten LCD-Display
-Temperaturüberwachung
-viele weitere Features

ab 155.90 €



www.Hardware-Rogge.de

Externes USB 2.0 Gehäuse

-für 3,5" IDE Festplatten
-garantiert höchste Flexibilität bei derzeit schnellstem Datentransfer durch die Highspeed-Schnittstellen USB 2.0 und FireWire

ab 39.90 €



Sharkoon Luminous 5-Port Switch

- blau beleuchtet durch 4 integrierte LED´s
- platzsparende Anbringung am Gehäuse durch Magnetfüsse

25.90 €



Thermalright SLK 947 U - Kühlkörper

-komplett aus Kupfer
-gilt als derzeit leistungsfähigster Kühlkörper

39.90 €



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 Gesprächszeiten:Mo-Fr 10.00-16.30 Uhr

Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten. Alle Preise inkl. 16% MwSt.
Sie haben auf alle Produkte 14 Tage Rückgaberecht laut Fernabsatzgesetz.

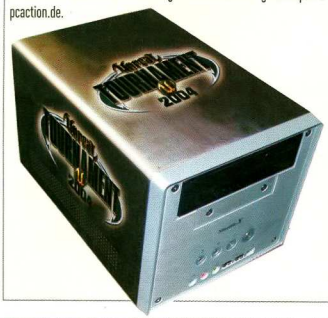
Abgreifen und mitmachen per SMS!



ATARI-GEWINNSPIEL

SEITE 16

Zusammen mit Atari verlost PC ACTION einen fetten Pentium-4-Shuttle-PC im *UT 2004*-Design. Damit haben Sie auf der nächsten LAN-Party die Show im Kasten. Was Sie tun müssen, um dieses Sahneschnittchen abzustauben? Beantworten Sie einfach die Frage auf Seite 16 und senden Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 19" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 19 A) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101 010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Shuttle-PC", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



CONAN

SEITE 62

In Zusammenarbeit mit TDK Mediactive verlosen wir fette Preise zum Action-Adventure *Conan*. Darunter das legendäre Schwert aus Atlantis als Brieföffner in einer schicken Holzkiste. Oder wie wäre es mit DVDs der neuen Special-Edition? Oder der Nullnummer-Comic-Rarität der amerikanischen *Conan*-Reihe? Was Sie tun müssen, um diese Schätze abzugreifen? Beantworten Sie die Frage auf Seite 62 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 21" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 21 B) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101 010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Conan", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



DIE ZOCK' ICH AM LIEBSTEN!

SEITE 28

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 17" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 17 gta vice city) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101 010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651****; Schweiz: 0901 210 212*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an lieblingl@pcaction.de.

BREED

SEITE 75

CDV und PC ACTION schleudern für Shooter-Fans die ultimative Wohnungsdekoration unters Volk: Einer der begehrten *Breed*-Standees kann schon bald Ihnen gehören und etwa als Kleiderständer dienen. Beantworten Sie die Frage auf Seite 75 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 22" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 22 B) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101 010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Breed", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

SEITE 51

Ubisoft und PC ACTION verlosen fünf *Splinter Cell*-Fan-Pakete, bestehend aus dem Spiel und einem schmucken T-Shirt. Beantworten Sie die Frage auf Seite 51 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 20" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 20 C) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101 010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Pandora", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



DARAUF WARTEST DU!

SEITE 49

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 18" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 18 anno 2109) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101 010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651****; Schweiz: 0901 210 212*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de.

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

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

Abräumen & sparen

Wer jetzt beim PC-ACTION-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für € 9,90 gibt's 3 Ausgaben PC ACTION + ein Sonderheft Ihrer Wahl. Also gleich draufhalten!



PC ACTION: Actionspiele
Satte 48 Vertreter des beliebtesten aller Genres wurden von der Re-daktion getestet, dazu gibt's Tuning-Tipps und Cheats zu den wichtigsten Titeln des vergangenen Spielejahres. Auf der Begleit-DVD finden sich neben 20 aktuellen spielbaren Demoversionen zusätzlich 835 Megabyte an Maps und Mods.



PC ACTION: Battlefield 1942
Das geht ab! Der Action-Hit von Electronic Arts ist mächtig auf dem Vormarsch und hat nicht nur optisch eine Menge zu bieten, sondern zeichnet sich auch durch viele Einheiten und taktische Schlachten zu Lande, zu Wasser und in der Luft aus. Selbstverständlich finden Sie die besten Tipps auch gleich auf der Heft-DVD!



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 liefern Motivation genug , um auch nach dem Durchzocken des Hauptprogramms erneut in die 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 Ausgaben 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 Battlefield"** (Artikelnr. 002410)
☐ **„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)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA MI 01

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!



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

„Das Jahr ist vorbei, Zeit für die Abrechnung. Bei PlanetLAN wird wieder die beste Party des Jahres gewählt. Ab in die Wahlkabine unter www.planetlan.de!"

»Weltmeisterschaft im Druckventil-Zudrehen.«

Die haben nicht nur Einen sitzen!

Zur NORTHCON WINTER 2003 von innovaLAN kamen 1.600 Zocker. Das und mehr macht sie zum Kandidaten für die beste LAN des Jahres.

LAN-Party | Zum Jahresabschluss kam noch etwas Großes: Kurz vor Weihnachten zog die Northern LAN Convention (NorthCon) 1.600 Zocker nach Neumünster in Schleswig-Holstein. Dabei sind zwei Dinge beachtlich: Erstens ist es dem Veranstalter innovaLAN gelungen, im äußersten Norden so eine große Anzahl Spieler zusammenzubringen. Zweitens hat die LAN-Party auch funktioniert, was bei dieser Teilnehmerzahl eine große Leistung ist. Oberhalb der Grenze von 1.000 Teilnehmern reicht das übliche Netz oft nicht mehr aus, sodass die Techniker auf die komplexere Struktur eines gerouteten Layer3-Netzwerks zurückgreifen müssen. Das hatte das 50-köpfige ehrenamtliche Team um Marco Grimm genauso im Griff wie die übrige Technik. Für eine effektive Turnierverwaltung sorgte das eigene, weiterentwickelte Intranet. Alle Turniere wurden im Zeitplan beendet, obwohl viele verschiedene Spiele gleichzeitig angeboten wurden. Neben der schieren Größe hatte die NorthCon auch im Detail einiges zu bieten: Das Internetradio Gamer-FM sendete vor Ort und ins Internet, wichtige ASUS-WWCL-Spiele wurden live übertragen und moderiert, die Intel Racing Tour machte Station und an freien High-End-PCs konnten Teilnehmer unter dem Motto „Xperience Intel" brandneue Spiele antesten. Besondere Attraktionen waren zudem das überlaufene Kickerturnier und die Bingo-Verlosung auf der Bühne. Viel Programm wurde im Foyer der Halle gemacht, um die ambitionierten Zocker nicht zu stören. Nicht zu vergessen: Eine separate Schlafhalle bot viel Platz für die angenehme Nachtruhe. Obwohl die NorthCon Winter 2003 die angepeilte Zahl von 2.000 Teilnehmern nicht erreichte, ist die LAN-Party wohl ein aussichtsreicher Kandidat für die Wahl zur besten Party des Jahres, die jetzt bei PlanetLAN gestartet ist. Die nächste NorthCon in Neumünster ist schon für Juni angesetzt. Da geht's dann wohl so richtig zur Sache! FELIX LOHMEIER

Info: www.northcon.de

Das ist ja die Krönung!

Genauer gesagt findet die Wahl im April dieses Jahres statt. Dann nämlich treten MRS. UND MR. LAN die Thronfolge an!



LAN-Party | Es ist wieder einmal so weit: Die LAN-Party-Szene sucht neue Thronfolger und dieses traditionelle Happening darf auch bei uns nicht unerwähnt bleiben. Gewählt werden Mrs. und Mr. LAN und zudem die beste Netzwerk-Party des Jahres. Bei den Misswahlen gewinnen die Kandidaten, welche die drei Kategorien Charisma, Know-how und Sex-Appeal am besten verbinden. Wieder ein Titel, der für PCA-Redakteure in unerreichbare Ferne rückt. Aber zurück zum Thema: Zur Wahl stehen bekannte Gesichter aus der LAN-Party-Szene in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Die Sieger werden auf den kommenden ASUS-WWCL-Finals im April gekrönt und dann natürlich auf diesen Seiten vorgestellt! FELIX LOHMEIER

Info: www.planetlan.de

Clan-Soll erfüllt?

Nicht ganz! Nachdem Intel THE SKULLS mit einem Sponsoring-vertrag beglückte, darf jetzt ein weiterer Clan hoffen.

E-Sports | In der ersten Runde nahm Intel den Clan „The Skulls" für ein Jahr unter Vertrag. Nach der positiven Resonanz ruft Intel nun erneut ein Sponsoring aus. Deutsche, Schweizer und auch Österreicher fordert Intel spielübergreifend unter dem Motto „SHOW US (2nd Term)" heraus. Originalität und Einfallsreichtum der Bewerbung entscheiden über die Vergabe des Sponsorings. Daran hat sich auch in der zweiten Runde nichts geändert, weshalb auch spielerisch schwächere Clans eine Chance auf das Sponsoring haben. Neu ist, dass für die Bewerbung lediglich ein Foto, ein Logo und eine Kurzphilosophie des Clans erforderlich sind. Bei der Bewertung entscheiden dann Inhalt, Design und Style gleichermaßen. Intel trifft unter den eingegangenen Bewerbungen eine Vorauswahl, dann wird online abgestimmt. Die drei besten Clans werden auf den ASUS-WWCL-Finals 5 im April prämiert. Für die Gewinner stellt Intel High-End-Rechner mit 3,2-GHz-Pentium-4-HT-Prozessoren, Gameserver im Internet und Fahrtkostenzuschüsse für LAN-Partys zur Verfügung. Aufgepasst: Die Bewerbungsfrist endet schon im Februar 2004. FELIX LOHMEIER

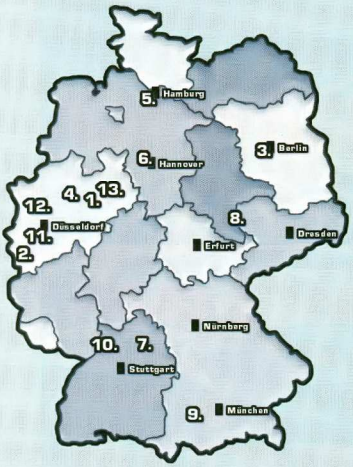
Info: www.clancompetition.com



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	ASUS WWCL sponsored by intel	URL
DEUTSCHLAND					
1 CBN-LAN	30.01.2004	59609 Anröchte	504	✔	www.cbn-lan.de
2 Guns 'n bits 24	30.01.2004	52379 Langerwehe	240	✘	www.gunsnbits.de
3 Siedlerlan Berlin	05.02.2004	10717 Berlin	200	✘	www.siedlerlan-berlin.de.vu
4 LAN-Team e.V. – Max 3	06.02.2004	59071 Hamm	400	✔	www.lan-team.de
5 MultiMadness 22	13.02.2004	21220 Seevetal	276	✘	www.multimadness.de
6 LANarena	13.02.2004	31241 Ilsede	400	✘	www.lanarena.de
7 networX #2	13.02.2004	74544 Michelbach	200	✔	www.networx-lan.de
8 Böhlen LAN VII	27.02.2004	04564 Böhlen	350	✘	www.boehlen-lan.de
9 Fighternight 5	19.03.2004	82211 Herrsching	222	✘	www.fighternight.de
10 IBL – Die Neun Pforten	19.03.2004	75038 Oberderdingen	308	✔	www.ibl-lan.de
11 Community Lan #2	19.03.2004	51069 Köln	600	✘	www.com-on.org/lan2/
12 [Da-Ruler]RealLan 8	19.03.2004	45147 Essen	220	✔	www.da-ruler-ev.de
13 Mampf #4	19.03.2004	33175 Bad Lippspringe	312	✔	www.mampf-online.de
ÖSTERREICH					
Bßck ² school	20.02.2004	8563 Ligist	150	✔	www.lan-events.at
nur48stunden – Teil 11	27.02.2004	8200 Gleisdorf	320	✔	www.nur48stunden.at
SCHWEIZ					
time2wonder 2k4	12.03.2004	4415 Lausen	400	✔	www.time2wonder.ch
sLANp IX	08.04.2004	8180 Bülach	450	✔	www.slanp.ch
LANforce 6	23.04.2004	3400 Burgdorf	504	✔	www.lanforce.ch

Geiz ist doch nicht geil!



»Der Satz „Aber vorher muss ich noch dringend aufs Klo!" hat nicht mehr in die Sprechblase gepasst.«

Zumindest nicht in Osnabrück. Die Veranstalter von „THE SUMMIT" setzen stattdessen voll auf Luxus.

LAN-Party | Wieder dreht sich bei der Summit alles um Luxus. Veranstalter Innovative LAN Entertainment setzt bei der nächsten Großveranstaltung auf den anspruchsvollen Zocker, der sich gerne verwöhnen lässt. Die „Luxus-LAN" wird vom 2. bis 4. April in Osnabrück stattfinden und bietet Platz für 1.080 Zocker. Die dortige Stadthalle ist besonders edel und bietet Parkett- und Teppichfußböden, eine Klimaanlage, gepolsterte Stühle und hochwertige Tische. Zum Relaxen gibt es einen Chill-out-Bereich mit Dachterrasse und Blick auf die Innenstadt. Beim Eintrittspreis wird deshalb kräftig hingelangt. 35 Euro kostet ein normaler Sitzplatz, 20 Euro extra ein Logenplatz mit Blick über die Halle und mehr Komfort. Noch einmal € 12,90 werden für das große Buffet am Samstagnachmittag fällig. Die hohen Preise rechtfertigen die Organisatoren mit dem hohen Anspruch und wollen dafür alle Kritikpunkte der letzten Veranstaltung ausmerzen. Die Teilnehmerzahl wurde gesenkt, um mehr Platz zu gewinnen. Für Hygienefreunde steht nun ein beheizter Duschcontainer vor der Halle und für die Sparsamen gibt es endlich auch kostenlose Parkplätze mit Shuttle-Service. Das Mindestalter beträgt wie immer 18 Jahre. Wer jetzt noch unschlüssig ist, kann sich einen fünf Minuten langen Videobericht von Kabel 1 über die letzte LAN-Party auf der Internetseite der Summit anschauen. FELIX LOHMEIER

Info: www.the-summit.de

BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ HAT POST


»Seit ich dieses dünne Klopapier verwende, riechen meine Finger so angenehm.«

Das Schweigen der Lamer

Die Zeiten haben sich geändert. Als ich jung war und halbnackte Frauen sehen wollte, musste ich warten, bis der Otto-Katalog meiner Mutter eintraf. Auf die Unterwäsche-Seiten hat man sich ein halbes Jahr mental vorbereitet. Und was ist jetzt? Es wird Software installiert, die einen beim Surfen durch das Web vor anzüglichen Bildern beschützen soll. „Nicht schon wieder Titten!", hört man es aus immer mehr Büro-Räumen stöhnen. Was im Internet seinen regen Anfang nahm, wird jetzt per E-Mail konsequent fortgesetzt. Das Grauen hat einen Namen: SPAM! Heute Morgen: Wollte mein Postfach nach neuen Nachrichten checken und siehe da, ich bin richtig beliebt. 300 neue Mails im Posteingang. Doch statt der üblichen Postings des schwedischen Modelrings sehe ich eine Mail von Dr. Dick. Seine „Penis Enlargement Pills" haben in China bereits großen Erfolg. Im wahrsten Sinne des Wortes. Dann ist da noch Lisa, die ich gar nicht kenne, die mir aber aus Versehen den Link zu ihren geheimen, im Internet archivierten Nacktbildern geschickt hat. Was für ein Dummerchen! Nächste Mail: „Your Job sucks!" steht im Betreff. „Endlich jemand, der mich kennt", denke ich, muss dann aber feststellen, dass es nur Dr. Schmidt ist, der herausgefunden hat, wie man reich wird und trotzdem 'ne faule Sau bleiben kann. Na toll, da reicht auch ein Blick in die PC-ACTION-Chefetage. Am besten war allerdings die Mail, die ich gleich 50-mal im Postfach hatte. Im Betreff stand: „Tired of all the Spam?" Tsss, zumindest haben die Spammer Humor! Ich kämpfe mich weiter durch meine Mails und stelle am Ende enttäuscht fest, ich bin zwei Stunden älter und nur bedingt weiser geworden. Ich hasse Spam! Was denken sich die Verfasser von solchen Mails? Erfolg durch Penetranz? Könnte funktionieren. Irgendwann in der Apotheke: „Einmal die Hustenbonbons, die Kopfschmerztabletten und – ach, was soll's, packen Sie mir noch ein Döschen von den Penis Enlargement Pills mit ein." Hiermit rufe ich zur Anti-Spam-Initiative auf. Wir nennen sie „Das Schweigen der Lamer". Ziel ist es, die Spam-Mail-Verfasser ausfindig zu machen und zu entführen. Dann ziehen wir ihnen T-Shirts mit der Aufschrift „Counter-Strike macht blöd" an und werfen sie vor großen LAN-Partys aus dem Auto. Wer am Erfolg dieser Methode zweifelt, erinnere sich: Sieg durch Penetranz! ETIENNE GARDÉ



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
- Wahlweise **Linux** oder **Windows** Betriebssystem
- Uneingeschränkter Root- bzw. Admin-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
- **Inklusive: Gutschein im Wert von 50,– €** als Startguthaben für Google Adwords™ Keyword-Werbung auf der reichweitenstärksten deutschen Suchmaschine!
- **Inklusive: Neueste Design-Software!** Perfektes Webdesign mit NetObjects FUSION 7.5 und professionelle Bildbearbeitung mit PhotoImpact XL SE!

Google-Werbung **gratis!** Google AdWords

* Einmalige Einrichtungspauschale 99,– €. Zusätzliches Transfervolumen: Volumenabhänging von 0,003 €/MB bis 0,006 €/MB. Versandkosten bei Software-Bestellung 6,– €. Preise inkl. MwSt.
** Quellen: Netcraft Ltd., unabhängige Studie, April 2003.

Internet & mehr:

„Mit 1.450.868 aktiven Sites hostet 1&1 mehr Internet-Präsenzen unter Linux als die größten US-Provider."**

WORLD'S No.1 WEB HOST with the most active sites

Enorme Entwicklungs-Ressourcen und eigene Hochleistungs-Rechenzentren, die zu den sichersten und leistungsfähigsten gehören, sind die Basis für die 1&1 Internet-Webhosting-Lösungen.
Damit schaffen wir 1&1 Kunden Vorteile, die ihnen kaum ein anderer Provider bieten kann:

& mehr Qualität:
In Kooperation mit starken Partnern, wie Microsoft und SuSE bietet Ihnen 1&1 innovative 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

ASUS geht stiften!

Als neuer Hauptsponsor der WWCL spendiert ASUS einen Smart Roadster für den besten Warcraft-3-Spieler.

E-Sports | Der Mainboard-, Grafikkarten- und Notebook-Hersteller ASUS wird neuer Hauptsponsor der WWCL und löst damit das bisherige Sponsoring von PC ACTION ab. Die PlanetLAN GmbH und ASUS haben eine langjährige Partnerschaft vereinbart. Als wichtigsten Bestandteil dieser Partnerschaft vergibt ASUS einen Smart Roadster an den besten *WarCraft III*-Spieler. Mit dem Engagement bei der WWCL möchte ASUS LAN-Partys und Spieler „intensiv und langfristig" unterstützen. ASUS steigt sofort ein und lobt den Hauptpreis schon für die laufende Saison aus. Die Qualifikationsphase endet am 8. Februar. Nach 132 LAN-Partys in Deutschland, Österreich und der Schweiz stehen dann die Zocker fest, die zum Finale im Frühjahr eingeladen werden. Die Preise sind noch nicht vollständig bekannt gegeben, aber zur Orientierung kann die Höhe der Sachpreise der letzten Saison dienen: 70.000 Euro! Die Endrunde wird – ähnlich dem Spielmodus internationaler Turniere – in der laufenden Folgesaison ausgetragen. FELIX LOHMEIER

Info: www.wwcl.net

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: Tamara
Beruf: Studentin
Alter: 24 Jahre
Nickname: Tammy
E-Mail: kackspatz@gmx.de
Homepage: ---
Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Rennspiele, Rollenspiele
Lieblingsspiele: HL, AvP, UT 2k3, Frontal Assault, Solitär
Seit wann ich spiele: Seit 11 Jahren
Statement: *Playboy*-Titelseite zieren? Zusammen mit Ali Figdusi und Iscitürk die Krummsäbel schwingen? Nein! Lieber einmal Domina Ludens in der PC ACTION sein … die machen Träume noch so richtig wahr!

Anm. d. Red.: Jetzt hast du unseren Redaktions-Wal Iscitürk aber schwer getroffen. Der unverbesserliche Romantiker hatte sich nämlich wirklich in dein Foto verliebt. Zitat Ahmet: „Boah! Wenns'd a Kupferdach hast, dann isses im Keller immer schee feichd, Alder!" Doch als er dein Statement las, brach es ihm das Herz. Du bist so gemein!

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 !

WORLD OF WARCRAFT

Online-Rollenspiel | Klar, dass alle Online-Rollenspieler auf Blizzards *World of Warcraft* scharf sind. Deutsche Spieler, die alles rund um *WoW* erfahren möchten, brauchen nicht mehr Hunderte von Seiten abzugrasen. Auf www.world-of-warcraft.de finden Sie einfach alles zum lang erwarteten Fantasy-Hit. (AI)

Info: http://wow.gamona.de



»Sie haben doch drei Kurze bestellt oder wollen Sie das leugnen?«

GAMEBASE.CH GESCHLOSSEN!

Vermischtes | Viele haben es längst bemerkt. Die beliebte Communityseite www.gamebase.ch wurde geschlossen. Selbst deutsche Zocker informierten sich dort gern und schwärmten in höchsten Tönen von der Seite aus Käse-Country. Doch es ist nicht alles verloren, denn unter der Adresse www.gamersnet.ch finden Sie die Reinkarnation der beliebten Website. (AI)

Info: www.gamersnet.ch

KEINE CPL-EVENTS IN EUROPA?

E-Sports | Die Cyberathlete Professional League (CPL) aus Amerika hat ihren europäischen Partner, die Turtle Entertainment GmbH, verloren. Auf jedem Event gab es hohe Preisgelder und eine Qualifikation für die internationalen Wettbewerbe in den USA zu gewinnen. Der vorerst letzte Event ging im November in Kopenhagen über die Bühne. Turtle Entertainment setzt nach der Trennung ganz auf die eigene Liga, die Electronic Sports League (ESL). (FL)

Info: www.cpleurope.com

»Das ist doch logo! (Hahahaha! Das ist wirklich ein Logo, verstehen Sie?)«

cyberathlete professional ★ league

SHADOWBANE

AUF DVD
TRIAL-VERSION

Online-Rollenspiel | Die deutsche *Shadowbane*-Community-Seite ist online! Doch der Freudentaumel für MMORPG-Fans ist noch nicht zu Ende, denn wir haben diesen Monat auch noch die Trial-Version des Online-Rollenspiels auf unserem Datenträger. Ja, bei uns gibt's auch zu Fasching noch Weihnachtsgeschenke! (CB)

Info: www.shadowbane.com/de

GLADIATOR

SCHWERT DER RACHE™

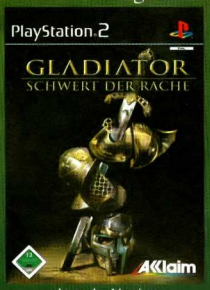
„Schon lange hat mich kein Spiel dermaßen positiv überrascht wie Gladiator: Schwert der Rache.“ *(OXM 11/03)*

ELITE

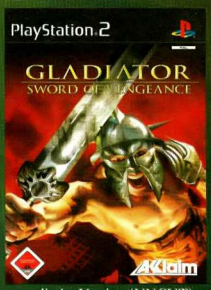
85%

Verfügbar in zwei Versionen





deutsche Version



englische Version (UNCUT)



PlayStation.2 | XBOX | PC CD-ROM

Acclaim®

GLADIATOR: Sword of Vengeance™ © 2002 Acclaim Studios Manchester. All Rights Reserved. Acclaim® & © 2002 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Manchester. All Rights Reserved. Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenbergring 20, D-81677 München.

www.ACCLAIM.de

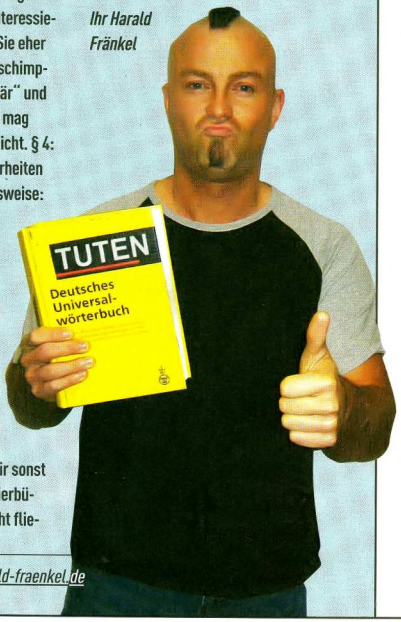
LESERBRIEFE

Beherrschst Dudenn Rechtsschreibung?

Sieben goldene Regeln, wie Sie einen Leserbrief verfassen, ohne uns zu töten.

„Wer Rechtschreibfehler findet, darf sie behalten." Diesen Satz finde ich unter jedem dritten Leserbrief, den ich als Redakteur erhalte. Aufgepasst: Der Spruch war vielleicht mal witzig, als Johannes Heesters noch auf dem Weg zur Eizelle seiner Mutter war. Deshalb: Bitte weglassen, wir korrigieren Ihre Zuschriften schon (äh ... meistens). So. Jedenfalls ist es Zeit für einen kurzen Leserbrief-Leitfaden, der mir und unserem Lektorat die Arbeit erleichtert und Missverständnissen vorbeugt. § 1: Schreiben Sie bitte nur „Standart", wenn Sie beispielsweise erläutern wollen, ob Sie beim jüngsten Alkoholexzess noch gerade stehen konnten oder Ihre Standart eher schief ausfiel. In den meisten Fällen dürften Sie wohl „Standard" meinen. § 2: Falls Sie glauben, unser Magazin sei so klasse, dass es in die Annalen eingehen wird, freut uns das. Ihre ominösen Privatvergnügen („Es geht in die Analen ein!") interessieren uns dagegen wenig. § 3: Wenn Sie eher der Nörgler-Fraktion angehören, beschimpfen Sie unser Blatt bitte als „pubertär" und nicht als „pupertär". Die Zeitschrift mag scheiße sein, aber furzen kann sie nicht. § 4: Falls Sie denken, wir würden Minderheiten beleidigen, tippen Sie bitte beispielsweise: Ahmet Iscitürk zu diskriminieren, ist ausländerfeindlich. „Diskreminierung" klingt nach Krematorium – und wie sich unser Osmane bestatten lässt, überlassen wir ihm. § 5: Sollten Sie in irgendeinem Zusammenhang das Wort „Stegreif" verwenden wollen, haben wir nichts dagegen. Tippen Sie aber um Himmels willen nicht „Stehgreif". In dem Fall schlagen wir sonst wieder hektisch in irgendwelchen Tierbüchern nach, ob es Adler gibt, die nicht fliegen können. § 6: Falls Sie im kommenden Monat was zum Thema dieser Kolumne kundtun wollen – kein Problem. Solange Sie nicht wie eine Universität (!) als Menüpunkt in Ihrem Programm (www.uni-kassel.de/wbp/archiv/2000) glorreich von der neuen „Rechtsschreibung" faseln. Da käme ein ungutes NPD-Parteiprogramm-Gefühl auf, außerdem sind Linkshänder eventuell sauer. § 7: Verwenden Sie besser einen Duden, statt beispielsweise auf www.google.de zurückzugreifen, falls Sie wegen einer Schreibweise nicht sicher sind. Denn im Fall von „Analen" hätten Sie mehr Treffer (72,2 %) als bei „Annalen" (27,8 %) und würden außerdem auf Webseiten landen, an denen höchstens Fachärzte für Darmerkrankungen und einige wenige andere seltsame Menschen Spaß haben. In diesem Sinne: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de



»Der neue Bundeswehr-Kalender: Juli-Bunnys.«

MÄUSEWEITWURF

Ich will euch nur mitteilen, dass eure Zeitschrift das niveauloseste, frauenfeindlichste, politisch unkorrekteste und sexistischste PC-Magazin ist, das es gibt. Darum habe ich mich entschlossen, euer Magazin zu abonnieren und damit euch geldgierigen Säcken meine Kohle in euren Rachen zu werfen. [...]

RAPHAEL NARDELLI (ÖSTERREICH), PER E-MAIL

Wenn du so gut zielst wie eure Fußballnationalmannschaft bei der EM-Quali, wär's uns lieber, du würdest die Mäuse überweisen.

ZU ALLEM ÜBEL



Foto: action press

»Schlangenbeschwörer: Anfängerfehler.«

Hallo Leute! Durch Zufall kam ich an ein Exemplar eurer Zeitschrift und muss sagen, dass ihr nicht nur an einer Geschmacksverir-



rung in Bezug auf eure Witze und Bildunterschriften leidet (glaubt ihr etwa wirklich, dass das „witzig" oder „cool" ist?), ihr merkt nicht mal, wenn man euch sagt, dass ihr einfach nur schlecht seid. […] Es bleibt nur die Frage, wie lange noch, wenn ihr weiter dieses niedrige Niveau beibehaltet.

MAX NEUBAUER, PER E-MAIL

Ha! Unsere Arbeitsplätze sind sicher. WIR verlassen uns nicht auf die SPD! Selbst ist der Mann: Jeder PCA-Redakteur kauft weiterhin monatlich 13.574 Hefte, dann bleibt die zuletzt um 24 Prozent gestiegene Auflage bestimmt stabil.

DAUMEN HOCH!



»Finger weg vom Schreiner-Beruf!«

Hallo PCA! Ich bin`s mal wieder! Ich wollte mich nur bei euch bedanken. Ich lese die PCA seit über einem Jahr und kann mich jetzt Abonnent nennen! Die Zeit, die ich die PCA gelesen habe, war einfach die beste. Ich kenne kein anderes PC-Mag, das so geil ist wie eure Zeitschrift. In der Anlage könnt ihr sehen, wie zufriedene PCA-Leser aussehen.

STEFAN NELS, SANKT AUGUSTIN

Super, Stefan. Wenn wir uns das Bild so anschauen, können wir nur hoffen, dass du ein Einzelschicksal bist.

LEISTUNGS-ABFALL



»PC ACTION: Abo-Auslieferung.«

Ihr seid sooo toll! Da hab ich mir doch letztens eine PC ACTION gekauft. Nettes Cover, kleiner Preis … und voll zum Kacken! Also ich muss echt sagen, ich bin ja ein ziemlich kranker Vollidiot. Ich reiße gerne frauenfeindliche Witze und muss zu jedem Scheiß meinen Kommentar abgeben. Aber ihr schafft es, mich niveaumäßig noch zu unterbieten! Was seid ihr? Ein Magazin für PC-Spieler? Ich habe in der Ausgabe 1/2004 vielleicht fünf Seiten entdecken können, auf denen auch nur entfernt etwas Sinnvolles stand. Wo hat man eure Redakteure aufgetrieben? Scheinbar billig aus Polen und diversen Kloschüsseln importiert oder was? Und erst eure witzigen Kommentare zu den Screenshots! Hach, wie hab ich gekotzt! So krampfhaft und langweilig, da ist ein Haufen Scheiße lustiger. Und nebenbei auch intelligenter. PCA ist echt die schrottigste Zeitschrift, die ich je gesehen habe. Nur dummer Müll drin! […]

MICHAEL SCHULTZ, ROSTOCK

Und du hast diesmal sogar einen großen Teil dazu beigetragen. Danke.

ALLE WEGE FÜHR'N ZUR CD-ROM

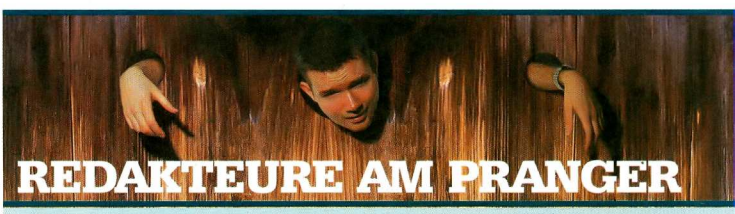
Hi! Ich hab mir heute wieder mal die PCA gekauft und wie immer erst zu Hause festgestellt, dass ich die CD-ROM- statt der DVD-Ausgabe erwischt habe. Könnt ihr die CD-ROM-Ausgabe nicht endlich weglassen? […]

„EFKY", PER E-MAIL

Du meinst wie Gott dein Gehirn?

BÄCHTIG MÖSE!

Hallo! Als PC ACTION rauskam, lobte ich die Zeitschrift, war sie doch kritisch und niveaureich, kompetent und sachlich. Doch jetzt, wo unser Jüngster sich für Computer interessiert, stellte ich mit Erschrecken fest, dass das Niveau der Zeitschrift ins Bodenlose gestürzt ist. Nur noch pubertäre und vulgäre Bemerkungen, Antworten und Titelzeilen. Fäkal- und Gossensprache auf jeder Seite. Ich kann meinem achtjährigen Sohn doch kei-



REDAKTEURE AM PRANGER

Sehr geehrte Damen und Herren, leider ist Ihnen auf der letzten Seite der Ausgabe 2/2004 ein Fehler unterlaufen. Unter dem Bild mit der Überschrift „Parken verboten?" ist zu lesen: „Wir wissen nicht, ob unser Leser Carsten Vornhagen aus Vechta einen Führerschein besitzt – glauben es aber nicht wirklich. Zumindest schert er sich in der virtuellen Welt von Midnight Club 2 einen Dreck um Verkehrsregeln und stellt seine Rostlaube auch gerne mitten auf dem Bürgersteig ab. Scheinbar etwas zu lange, denn hier ist ihm mal eben ein Bäumchen durch die Motorhaube gewachsen … Sachen gibt's!" Das Foto stammt aber aus GTA Vice City und nicht aus Midnight Club 2. In Midnight Club 2 kann man ja seinen Wagen nicht verlassen …

M. BENSCHEIDT, PER E-MAIL

Stimmt. Dafür können Sie sich hundertprozentig darauf verlassen, dass Kollege **Christian Sauerteig** hart für diesen oberpeinlichen Fehler bestraft wird. Weil die Tomaten auf den Augen des Jungredakteurs mindestens doppelt so groß sind wie sein Gehirn, quoll unser Leserbriefkasten über: Jede dritte Zuschrift beschäftigte sich mit diesem Thema. Rekord! Herr Sauerteig, endlich sind auch Sie mal in einem Bereich spitze. Glückwunsch.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Ahmet Iscitürk	Lieferte auf Seite 86 im Interview zum Test von *Prince of Persia* unfreiwillige Erkenntnisse über sein wahres Ich ab: „Würden Sie sagen, dass der Prinz ein moderner Moslem ist? So wie unser Ahmet, der Schweinefleisch **ist** […]". Ferner offenbarte unser Lieblingstürke (wir haben ja nur einen) auf Seite 20 im Artikel über eine LAN-Party, dass er von römischen Zahlen ähnlich viel Ahnung hat wie Fliesenleger Armin Dumm (www.dumm.de) vom Gestalten einer guten Homepage. Also, Herr Iscitürk: Auf die LANforce V muss die LANforce VI folgen und nicht die LANforce IV.	Christian Neuperth, Thomas Aeschbacher und andere
Christian Bigge	Unser Chef nannte auf dem Cover im Bereich „Top-Demos" unter anderem ein Spiel mit dem Titel *Afrika Korps*. Wir haben keine Ahnung, woran er in dem Moment dachte, als er fälschlicherweise „Afrika" tippte. Genau genommen WOLLEN wir es gar nicht wissen, falls es sich um einen freudschen Verschreiber handelte (was wir mutmaßen).	Casimir Buck, Seligenstadt

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 = (1)
MAX PAYNE 2
Remedy



2 ▲ (12)
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
EA Black Box



3 = (3)
CALL OF DUTY
Infinity Ward



4 ▲ (5)
GOTHIC 2
Piranha Bytes



5 ▲ (NEU)
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
Bioware



6 ▲ (13)
SPELLFORCE
Phenomic



7 ▼ (6)
BATTLEFIELD 1942
Digital Illusions

8 ▲ (11)
VIETCONG
Pterodon



9 ▼ (7)
MAFIA
Illusion Softworks



10 ▼ (4)
COUNTER-STRIKE
Gooseman



11	▼	(2)	**GTA VICE CITY** Rockstar Games
12	▼	(8)	**KNIGHTSHIFT** Zuxxez
13	▲	(14)	**FUSSBALLMANAGER 2004** EA Sports
14	▼	(9)	**WARCRAFT 3** Blizzard Entertainment
15	▲	(17)	**TROPICO 2** Frogcity/Poptop
16	▲	(NEU)	**FIFA 2004** EA Sports
17	▲	(18)	**DIABLO 2** Blizzard Entertainment
18	▼	(15)	**C&C GENERÄLE** EA Pacific
19	▲	(NEU)	**NHL 2004** EA Sports
20	▼	(10)	**JEDI KNIGHT 3** Raven Software

DU HAST GEWONNEN!

Tony Mainka, Dabendorf
erhält ein Spiel



LORDS OF EVERQUEST
(Test des Monats 2/2004)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?
Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „PCA 17" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: PCA 17 Max Payne) an die 81114 (Vodafone-Kunden), 0900 55101** (Österreich) oder 77444*** (Schweiz).
Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland: 0190 888 85****
Schweiz: 0901 270 270****



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 liebstespiel@pcaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

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

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

ne PC-Zeitschrift geben, in der „Ficken" steht (Ausgabe 2/2004, Seite 22)! Ferner entdeckte ich Bemerkungen in Richtung Ausländerfeindlichkeit, Blasphemie und andere […] verletzende Äußerungen. Sie sollten sich mal überlegen, was Sie drucken! Ich werde diese Ausgabe den Behörden vorlegen und prüfen lassen, ich bin sicher, dass hier einige Grenzen überschritten wurden, die Ihnen der Gesetzgeber auferlegt.

STEFAN NIEDERMEIER, PER E-MAIL

Verdammt. Wir sind verloren! Erst hielten wir eine dreitägige Krisensitzung ab. Und dann schalteten wir unsere Rechtsabteilung ein. Aber selbst die Anwälte hatten keine Idee, mit welcher Antwort man an dieser Stelle glaubwürdig Angst heucheln könnte.

KIFFT IHR?



»Wirtschaftskrise: Eltern sparen sogar schon bei Schultüten.«

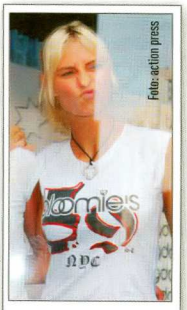
Sacht ma', kifft ihr da hinten nur, oder was? Eure Kommentare werden von Mal zu Mal besser. Kann man das lernen?

„CB", PER E-MAIL

Tüten drehen? Ne, WIR kiffen doch nicht! Äh … wie war die Frage noch mal? Ach, ist doch eh alles egal.

SCHEIBENKLEISTER!

Betreff: Vollversion 2/04. Hi, ich muss sagen, habt ihr toll gemacht. Ich habe mich auf die Vollversion gefreut, will sie auspacken und was passiert? Die zweite CD lässt sich prima lösen … dann die erste … und? Sie ist im EINBAND mit EINGEKLEBT. Effekt: CD hinüber, Vollversion unbrauchbar, na, ich danke. Lese seit drei Jahren PC ACTION/Games/Gamestar, aber so 'ne Pfuscherei ist mir noch NIE untergekommen!



Viele Frauen wünschen sich eine Nase wie Heidi Klum.

[…] Sache hat sich erledigt, hab mir einfach 'ne neue Zeitschrift gekauft. […]

TOBIAS BÄURLE, PER E-MAIL

Cool! Wir überlegen, ob unsere Binderei das ab sofort immer so machen soll und wir statt des Umtausch-Coupons auf Seite 176 einfach ein Kreuzworträtsel abdrucken.

PEWÄRBUNG

Hi PC-ACTION-Team, ich heiße andy und würde mich gerne bei euch als rollenspiele-tester bewerben, könnt ihr mir bitte die anschrift ~~bite~~ geben. […]

ANDY, PER E-MAIL

IDG Entertainment Verlag GmbH, Redaktion Gamestar, Leopoldstraße 252 b, 80807 München

PREISEMPFEHLUNG

Wollte fragen, welche Grafikkarte ihr mir bis zu einem Preis von 160 Euro empfehlen würdet? […]

SIMON STRASSER, PER E-MAIL

Du könntest gratis auf unserer Hardwarereferenz-Seite 170 nachschauen, aber gib uns ruhig 160 Euro, dann empfehlen wir dir gern per Mail eine Grafikkarte.

HABEN DIE 'NEN RITTERSCHLAG?



»Wir sind stolz auf unsere neue Putzfrau.«

Leiden heutzutage 85 Prozent der PCA-Leser an absolut chronischer und unheilbarer Geschmacksverirrung? Na gut, sagen wir 90 Prozent. Jedenfalls kann ich mir nicht helfen, aber eure komische neue freie Mitarbeiterin Ritter ist hässlich wie die Nacht. Entweder sind in meinen PCA-Exemplaren immerzu falsche Bilder von der oder der durchschnittliche Leser ist noch dümmer, als ich dachte (und das will was heißen … zum Glück hebe ich den Durchschnitt erheblich). […]

WILLIAM SCYTHE, PER E-MAIL

Wie auf dem Foto aus Rebeccas Privatarchiv ersichtlich ist, leiden die 90 Prozent nicht unter Geschmacksverirrung, sondern sind halt einfach anders, Willy. Das nennt sich „hetero".

DUKE MESSIAS FOREVER

Erst mal natürlich das übliche Lob, finde euch klasse, hole mir vielleicht ein Abo etc. Nee, ehrlich, ich bin Lehramtsstudent und ohne euch wäre mein Tag langweilig, denn sonst hätte ich ja nichts zu tun. In den Vorlesungen ist eh keiner. Also lese ich euer Magazin und zocke die Demos und Games. […] Ach ja, mal wegen Duke Nukem Forever: Ich studiere Lehramt Religion und glaube, bei Duke Nukem ist es wie mit dem Messias: Man weiß, dass er kommt, nur wann? […]

ANDREAS WILSDORF, PER E-MAIL

War der Messias nicht schon da? Kreuzt der noch mal auf? Wir als Laien zweifeln. War der nicht katholisch und unverheiratet? Der DARF doch also gar nicht kommen. Oder wie jetzt?

REINSTECKBRIEF

Ich wollte euch was fragen, denn ich kauf mir bald 'ne neue Grafikkarte. […] Hier sind die Daten: Gainward PowerPack! Ultra/1800 XP (ret), AGP 8x, Geforce FX 5950 Ultra, Chiptakt 475 MHz, Speicher 256 MB, Typ SDRAM-DDR, Zugriffzeit 2 ns, Taktfrequenz 950 MHz, unterstützt MPEG 2, unterstützt DirectX9 + OpenGL 1.5. Um Antwort wird schnellstmöglich gebeten, ob es lohnen würde, da Geld reinzustecken.

HOLGER HLASEK, PER E-MAIL

Im Gegenteil! Wenn Sie Geld in diese Grafikkarte stecken, könnte das die Lüfterfunktion beeinträchtigen.

TÜRKISCHE BOTSCHAFT



»Mr. Proper: neuer Werbevertrag.«

Betreff: ahmet und ich hi ich bin seckin auch bekannt als der türke also es war letzes jahr 31.12 1.00 ich war am düsseldorfer hauptbahnhof. ich ging richtung zeitschriften laden ich ging rein und keufte mir die pc action. später als ich dann zu hause ankam fragte mich maein vater ob ich feuerwerks körper gekauft hätte ich sagte nein da sagte mein vater gut ich hab velche gekauft aber iss ja alles nisch so wichtig ich packte die cd aus und zockt 10.00 knight rider (die demo). dann so gegen 10.00 saß die ganze familie zussammen und guckt die auf den türkischen kanälen die silvester special (mit familie meine ich vater mama bruder und ich) aber ist ja auch egal. dann guckt ich mir die die redaktions fotos an und da da sah ich ihn zwischen den anzen hunden „ahmet iscitürk". ich lief zum rechner und schrieb ihm ne mail auf türkisch am nächsten tag (nach einer feuerwerks körper nacht) eine e-mail da scrieb der ahmet mir er könne kein türkisch. wasssssss ein türke der kein türkisch kann. also jungs lange rede kurzer sinn bring ihm türkisch bei

SECKIN SÖYLEMEZ, DÜSSELDORF

Benimm dich, Seckin! Wir würden auch nie wagen, von dir zu verlangen, Deutsch zu lernen.

Ayip, Seckin! Sen almança yazmayi ören.

LESERBRIEF DES MONATS


SEITE 1


SEITE 2


SEITE 3


SEITE 4


SEITE 5


SEITE 6

»Kelly Family: Einkaufszettel.«

Die guten Nachrichten: Eure Botschaft ist angekommen und wir haben sie veröffentlicht. Die schlechte Nachricht: Wir waren zu faul, den Sermon zu lesen.

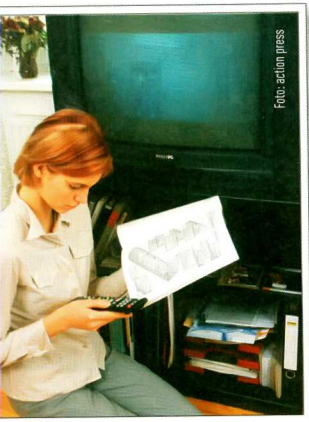
SCHULAUFSATZ

[...] Auf deiner scheiß ersten Leserbriefseite steht unten in jeder Ausgabe: „Mehr Schwachfug unter www-harald-fraenkel.de." Das Wort „Schwachfug" wurde mir deinetwegen im Deutschunterricht zum Verhängnis! Mein Lehrer wollte mir klar machen, ich hätte ein neues Wort erfunden. Dem war nicht so! [...] Meine Seele schmerzt seither fürchterlich und ich bringe das hämische Lachen meines Lehrers nicht mehr aus dem Kopf! Und als ich ihm später den Beweis (die PCA) vorlegte, meinte er, heute würden sogar die unfähigsten Leute zu Jobs kommen.

SIMON WANDFLUH, PER E-MAIL

Genau! Und die größte Sauerei ist, dass er als Beamter unkündbar ist.

FRAUEN & TECHNIK



»Wo geht bloß diese Mikrowelle auf?«

Zu Weihnachten habe ich eine Wireless-Tastatur mit Maus geschenkt bekommen. [...] Wenn ich mit der Tastatur spiele, steuere ich die Figur immer mit den vier Pfeil-/Cursortasten. Dabei kommt es oft vor, dass die Figur sich selbstständig nach vorne oder rechts bewegt, ohne dass ich was mache [...] – bei Actionspielen fatal! [...] Was kann der Fehler sein? [...]

M. WÖRMANN, PER E-MAIL

Die Figuren bewegen sich von selbst? Also falls die Grafik ungewohnt realistisch sein sollte, sind Sie vermutlich eine Frau und haben die Tastatur am Fernseher angeschlossen.

TIPPFEHLERMELDUNG

Heute ist die neue PC ACTION bei mir angekommen und ich hab natürlich wie immer zunächst die Leserbriefe gelesen. So. Unter „Klugscheißer des Monats" beschwert sich jemand über irgendwelche Tippfehler. Warum werden immer die Redakteure dafür verantwortlich gemacht? Habt ihr niemanden, der die Texte korrigiert? [...]

FLORIAN TATSCHNER, PER E-MAIL

Doch, aber die böse Textchefin sagt immer: „Gebt uns für jeden gefundenen Fehler einen Euro und zieht uns für jeden übersehenen zehn Euro ab ... dann kommen wir immer noch auf 10.000 Euro pro Monat." Wir nehmen an, das bedeutet übersetzt so viel wie „Maul halten!".

WEIT GEHEND

[...] Euer Humor ist im Großen und Ganzen gar nicht schlecht. Die Wortspiele in den Überschriften gefallen mir sehr und dieses ironisch (hoffentlich?) Chauvinistische lässt mich auch schmunzeln. Aber des Öfteren geht ihr zu weit. [...] Soll heißen, manchmal ist es doch arg sexistisch oder schwulenfeindlich. Da muss man ziemlich primitiv sein, um noch drüber lachen zu können. Oder extrem intelligent, um eine Ironie rauszulesen? Keine Ahnung, ich bin keins von beidem. [...]

OLLI, PER E-MAIL

Tut uns Leid für dich, Olli. Aber immerhin bist du nicht auch noch primitiv, sonst hätten wir dich glatt für Herrn Kahn gehalten.

DU DARFST!

Hab heute die neue PCA bekommen. Natürlich die Ab-18-Fassung. Nur frage ich mich eins: Auf dem Cover der DVD ist links oben ein leerer, weißer Kasten und dahinter „/2004". Darf man nun die „2" selber reinkritzeln? [...]

ERIK WISS, SAARBRÜCKEN

Nicht nur die „2", sondern diesen Monat sogar die „3". Von uns aus auch ferner eine Telefonnummer, ein Selbstporträt oder ein Liebesgedicht. Wie du willst.

AUFREGEND!



Bringt Mutter Natur nicht immer wieder Wunderschönes zutage? Dummerweise steht die doofe Tussi im Weg.

Also ich kann mich echt über euch aufregen! Was sollen bitteschön die Konsolentests in eurer Zeitschrift? [...]

JOCHEN MÜLLER, PER E-MAIL

Über Konsolenspiele informieren

VORSICHT! SA-TIERE!



»Nach Roys Unfall: Siegfried geht nur noch getarnt in den Käfig.«

Welche Arschbacke hat denn beim Testen von Lords of Everquest die Bilderunterschrift „Der neue Metallica-Drummer (rechts) ist ein Tier!" geschrieben? Was ist das für'n Lackaffe? Lars Ulrich ist und bleibt der Drummer und ist einfach nur genial [...]!

FALKO GÖRNANDT, PER E-MAIL

Jetzt, wo du's sagst: Das auf dem Bild ist ja in Wirklichkeit ein Löwenmensch! Fal-



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Bezold schrieb auf Seite 94 Folgendes: „Wer auf Realismus wie IL-2 abfährt, bekommt bei Lawrence Hollands (Secret Weapons of the Luftwaffe) (...)". Autsch, kann der kein Englisch oder wie?

MAURICE BERNADET, PER E-MAIL

Unser Tipp unter Freunden: Melden Sie sich bei einem Fußballverein an. Dort lernen Sie, was ein so genanntes Eigentor ist. Abgesehen davon, dass die Formulierung auf Seite 93 stand und der Titel des Spiels nun mal *Secret Weapons of the Luftwaffe* lautet: Sehr verehrter Herr Bernadet, Sie denken wahrscheinlich, die deutsche Luftwaffe heißt auf Englisch „the Airweapon", was? War uns irgendwie klar.

ko? Geh bitte einen Schritt zur Seite. Runter von der Leitung.

KALENDERSPRÜCHE

Betreff: Her damit! [Montag, 22. Dezember]



»Spocks Töchter: total spitz.«

Ich brauche dringend den Spellforce-Kalender! Nicht nur, weil ich ein absoluter Fan des Games bin, sondern auch, weil ich es bis jetzt gewohnt war, von meiner sonst lieben Frau einen HdR-Moviekalender zu bekommen. Das alles ist ja zugegebenermaßen noch kein Grund, aber meine Frau hat sich entschlossen, in unserem gemeinsamen Arbeitszimmer lieber einen Janosch-Kalender für das Jahr 2004 aufzuhängen. Ihr könnt eure Schadenfreude gerne ein wenig auskosten, aber versetzt euch anschließend kurz in meine Lage und dann entscheidet bitte.

CHRISTIAN BEI DER KELLEN, PER E-MAIL

Aha! Du willst deiner Frau aus Rache den *Spellforce*-Kalender schenken, weil da lauter geile, schlanke Weiber abgebildet sind? Warum kaufst du ihr nicht einfach 'ne Waage? Aber gut. Wir versetzen uns mal in deine Lage und entscheiden dann.

Betreff: Her damit! [Dienstag, 23. Dezember 2003] *So, jetzt hab ich euch einen Tag Zeit gelassen, euch dafür zu entscheiden, mir den Spellforce-Kalender zu überlassen, und schicke euch meine Adresse: Christian Bei der Kellen, [redacted], 27232 Sulingen. Zur Erinnerung, ich war der, dem seine Frau einen Janosch-Kalender ins Arbeitszimmer hängen will.*

CHRISTIAN BEI DER KELLEN, PER E-MAIL

Wir haben uns wie versprochen in deine Lage versetzt. Lass dich scheiden.

Betreff: Her damit! Ich will den Kalender von Spellforce, da ich dann nie wieder den Erscheinungstermin eures wunderbaren Magazins verpasse. [...]

MARCO KAULEA, MANNHEIM

http://abo.pcaction.de

TADEL VERPFLICHTET?

Ich finde es echt schade, dass euer Heft so schlecht geworden ist. Ich finde es gut, dass ihr durch die flotten Sprüche auflockert. Ich finde sie auch witzig. Aber es ist zu viel! Wenn Leute echte Fragen haben, reicht es doch nicht, einen dummen Kommentar zu schreiben und dann basta. Ihr seid doch verpflichtet, die Leute zu informieren und nicht zu verarschen! [...]

LUKAS ANTON, PER E-MAIL

Droht sonst die Todesstrafe? Verklag uns doch.



»Boris Becker: Erstkommunion.«

NA, PUPPE?

Betreff: Her damit! Hällödiedö! Ich muss (leider) eure Voodoo-Puppe „Billy" haben! Denn sie sieht aus wie mein Opa! Und der ist vor zehn Tagen verstorben! Ich habe zwar Fotos und so'n Kram, aber ich brauch die Puppe! Wenn ich sie nicht kriege, muss ich leider annehmen, dass euch das scheißegal ist, dass mein Opa tot ist. [...]

THORE WÜRGER, WENNIGSEN

Ist es auch. Aber dass uns der Würger aus Wennigsen schreibt, ist beängstigend. Deshalb geben wir dir den Preis, der aussieht wie dein vor zehn Tagen gestorbener Opa. Dafür nimmst du diesen bitte endlich aus dem Kühlschrank und stellst dich der Polizei, ja?



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 176 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 176/177 mit Hersteller-Hotlines.



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



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

1x Kalender „Lula 3D"
(Auf immerhin acht Bildern sind ihre nackten Brüste zu sehen.)

1x Kalender „Rome – Total War"
(Wer auf Männer in Röcken steht, MUSS ihn haben.)

1x Poster „Britney Spears"
(Handsigniert! Dummerweise nur von Harald Fränkel.)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Sebastian Schneider, Delitzsch (Kalender „Spellforce"), **Thore Würger, Wennigsen** (Voodoo-Puppe „Billy"), **Oliver Schirmer, Köln** (Designkonzept-Buch „Prince of Persia")

1&1 reduziert DSL-Kos

Egal ob Sie heute analog oder mit ISDN ins Internet gehen oder den DSL-Zugang eines anderen Anbieters nutzen: 1&1 macht Ihnen sensationelle Start-Angebote!

Wer jetzt einsteigt, spart bis zu 264,– €*!

Günstige DSL-Tarife für jeden Anspruch:

Zeittarife:	20 Freistd./Monat	40 Freistd./Monat	100 Freistd./Monat
	6,90 €*	**9,90 €***	**14,90 €***
Volumentarife:	1.000 MB/Monat	2.000 MB/Monat	5.000 MB/Monat
	6,90 €*	**9,90 €***	**14,90 €***

Außerdem günstige Flatrates – Details dazu im Internet.

1&1 DSL 3 Monate ohne Grundgebühr!
Das heißt bis zu 300 Stunden bzw. 15.000 MB surfen.*

Sie sparen so bis zu 44,– €*!

DSL-Modems ab 0,– €* oder WLAN-Router mit integriertem DSL-Modem für kabelloses Surfen für sensationelle 29,90 €*:



Sie sparen bis zu 220,– €*!



Wertvolle Extras inklusive,

für die Sie bei anderen Providern oft extra zahlen: z. B. Profi-Homepage, .de-Domain, Virenschutz, Kindersicherung u. v. m.!



* Bei einer Neuanmeldung zu 1&1 DSL und T-DSL von T-Com:
1&1 DSL z. B. 14,90 €/Monat inklusive 100 Stunden oder inklusive 5.000 MB im Monat – monatl. Entgelt entfällt bei einer Neuanmeldung zu einem 1&1 DSL Zeit- und Volumentarif für die ersten 3 Monate (gilt nur für Kunden, die in den letzten 3 Monaten keine 1&1 DSL Kunden waren) – für alle Zeit- oder Volumentarife gilt: jede weitere Minute bzw. jedes weitere MB 1,2 Ct, 6 Monate Mindestvertragslaufzeit.

Für T-DSL Einsteiger: z.B. WLAN-Router 29,90 € statt 250,– € UVP (zzgl. 6,90 € Versandkosten) Optional: Funkmodul 49,90 €.
Für T-DSL Wechsler: DSL-Modem bzw. WLAN-Router nur in Verbindung mit einer Neuanmeldung zu 1&1 DSL (zzgl. 6,90 € Versandkosten).

T-DSL Anschluss von T-Com, ab 12,99 €/Monat. Einmaliger Bereitstellungspreis bei T-DSL Neuanmeldung und Selbstmontage 99,95 € an die Deutsche Telekom AG, T-Com. T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.

Preise inkl. MwSt.

Member of united internet

0180/5 60-54 05 (0,12 €/Min.)

ten gnadenlos!

Große 1&1 DSL-Aktion nur noch bis 29.02.04!

1&1 DSL

3 Monate ohne Grundgebühr!*



CeBIT HANNOVER 18. – 24. 3. 2004 Halle 16, Stand A 22

Internet & mehr:

1&1 ist der zweitgrößte Anbieter von DSL-Internet-Zugängen auf Basis der T-DSL Technik von T-Com – mit über 1.000 Mitarbeitern und eigenen Hochleistungs-Rechenzentren, die zu den sichersten und zuverlässigsten in Europa zählen. Bereits weit über 500.000 Kunden haben sich für DSL mit 1&1 entschieden. Auch die Fachpresse ist begeistert.

Computer Bild Test-Sieger
Ausgabe 17/2003

PROVIDER com!online TEST 1. PLATZ
Ausgabe 08/2003

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

& mehr Qualität:
In Kooperation mit starken Partnern wie T-Com bietet Ihnen 1&1 hochwertige Qualitäts-Produkte zu Top-Konditionen.

& mehr Service:
1&1 DSL basiert auf dem T-DSL-Anschluss der T-Com, den Sie schon ab 12,99 €* im Monat erhalten und zu dem wir Sie auf Wunsch gerne anmelden.

www.1und1.de/dsl

1&1

BLICKPUNKT



» Richard giert nach Edgar Allens Po. «

Vor Ort beim Lord

In Austin regiert nicht nur der Gouverneur des US-Bundesstaates Texas, sondern auch Rollenspielwelt-Regent Lord British – bürgerlicher Name: RICHARD GARRIOTT. Seit einem Vierteljahrhundert erfindet der Mann Computerspiele.

AUF DVD
VIDEO

Bei unserer Exklusiv-Audienz plauderten wir mit dem Vater der *Ultima*-Serie über sein abenteuerliches Privatleben, die Spiele-Vergangenheit und sein nächstes Projekt, *Tabula Rasa*. Ein gut aufgelegter, sichtlich inspirierter Richard Garriott empfängt uns zum Gespräch in seinem Büro bei NCsoft Austin. Hier in der texanischen Filiale des koreanischen Online-Spiele-Herausgebers arbeitet er mit einem Team Getreuer an seinem neuen Projekt *Tabula Rasa*. Ein Großteil der Belegschaft werkelte schon bei Origin unter dem charismatischen „Lord British". Praktischerweise sind die neuen Büros nur ein paar Minuten vom alten Arbeitsplatz entfernt.

PC ACTION: Richard, machst du dir nach all den Jahren nicht manchmal Sorgen, dass du morgens aufwachen und keine Lust mehr aufs Spielemachen haben könntest?

RICHARD GARRIOTT: Das habe ich mich auch schon gefragt, aber ich habe wirklich noch Spaß daran. Der Verkauf von Origin hatte mir einiges eingebracht und ich kam sehr gut über die Runden. Ich bin also nicht wieder ins Spielegeschäft gekommen, weil ich musste, sondern weil ich es nicht ausgehalten habe, weiter herumzusitzen. Ich machte etwa ein Jahr lang eine Pause und meine Freundin kann dir erzählen, dass dieses Jahr zumindest gut begann: Es war eine dringend nötige Erholung von all dem Druck. Aber während meiner Auszeit beschäftigte ich mich mit Abenteuerreisen und Dingen, die sehr inspirierend für Spiele sind. Sehr schnell wurde klar, dass ich wirklich in dieses Business zurückwollte, um mehr Computerspiele zu machen.

PC ACTION: Dein nächstes Projekt hört auf den geheimnisvollen Namen *Tabula Rasa*. Wie

bist du gerade auf diese lateinische Redewendung gekommen?

RICHARD GARRIOTT: Es bedeutet so viel wie „unbeschriebenes Blatt" oder „reinen Tisch machen" – und das kann sich auf alles Mögliche beziehen. Wenn du es im Wörterbuch nachschlägt, findest du auch die Definition „Wunsch oder Bedürfnis, neu von vorne anzufangen". Rund 90 Prozent unserer Belegschaft sind Ex-Origin-Leute und deshalb hatten wir das Bedürfnis, neu anzufangen. Und die Story des Spiels dreht sich darum, wie Charaktere einen Neuanfang wagen. Sie haben die Erde verlassen, um einen neuen Ort zu erreichen, den sie „Sanctuary" (Zuflucht) nennen.

PC ACTION: Dabei handelt es sich um ein Mehrspieler-Rollenspiel?

RICHARD GARRIOTT: *Tabula Rasa* ist ein gebührenpflichtiges Online-Spiel, aber wir glauben, dass es ganz anders ist als zum Beispiel *Ultima Online* oder *Everquest*. Sieh dir an, was meine Teams vorher gemacht haben: Bei den Einzelspieler-*Ultimas* verbrachten wir 20 Jahre mit interaktiver Erzählkunst für Solo-Spieler und haben hoffentlich einiges an Geschick darin entwickelt. Obwohl ich immer noch denke, dass Storytelling in Spielen noch in den Kinderschuhen steckt. Dann entdeckten wir aber dieses großartige neue Ding namens Online-Rollenspiel – und mit diesem kamen einige neue Stärken und neue Schwächen.

> „ICH BIN NICHT WIEDER INS SPIELEGESCHÄFT GEKOMMEN, WEIL ICH MUSSTE."

PC ACTION: Als da wären?

RICHARD GARRIOTT: Die große Stärke von Solo-Spielen ist, dass du dich darin wie die wichtigste Person auf der ganzen Welt fühlen darfst. Es stört dich nicht, dass dein Nachbar dasselbe Programm spielt und dasselbe von sich denkt. Aber die meisten Leute wünschen sich, ihre Freunde mit auf die Reise nehmen zu können. Denn Solospieler-Titel sind von der Definition her eine einsame Sache. Wenn du dir allerdings die erste Generation von Online-Spielwelten wie *Ultima Online* oder *Everquest* ansiehst, bist du hier nicht die einzige Person, welche die Welt rettet. Die Tatsache, dass statistisch gesehen etwa die Hälfte der Spieler einen höheren und die andere Hälfe einen niedrigeren Level hat als mein Charakter, bedeutet doch, dass ich sehr mittelmäßig bin. Mit *Tabula Rasa* versuchen wir, die besten Aspekte von Einzelspieler-Titeln einzufangen. Du sollst das Gefühl haben, jemand Besonderes zu sein und gewaltigen Einfluss auf die Geschichte und den Erfolg der Welt zu haben. Gleichzeitig erlauben wir dir, es zusammen mit deinen Freunden zu spielen. Wir schaffen das durch fundamentale Änderungen der Spiel-Architektur: Obwohl es ein Online-Rollenspiel ist, gibt es viele Missionen und viele Aktivitäten für einzelne Spieler oder kleine Gruppen.

PC ACTION: Die Spieler treffen sich also in einer zentralen Anlaufstelle, um von dort aus direkt in Missionen zu springen?

RICHARD GARRIOTT: Das ist vollkommen richtig. Wir benutzen gerne Disneyworld als Vergleich. Das bedeutet nicht, dass wir hier versuchen, einen Vergnügungspark zu bauen; das Spiel sieht keinesfalls so aus. Aber Disneyworld ist ein kompakter Ort, wo du einfach vom Eingang weg von einer aufregenden Aktivität zur anderen gelangen kannst. Etwas Ähnliches konstruieren wir mit *Tabula Rasa*. Es gibt Spielerhäuser und Nachbarschaften und all diese Dinge rund um einen sehr kompakten, geselligen Mehrspieler-Knotenpunkt. Wenn du Abenteuer erleben willst, musst du nicht erst groß durch die Spielwelt laufen. Wir machen auch das Herumkommen innerhalb des Knotenpunkts einfach: Wenn ich sehe, dass du schon eingeloggt bist, kann ich sofort zu dir hinteleportieren.

PC ACTION: Könntest du dir vorstellen, jemals wieder ein Einzelspieler-Programm zu entwickeln?

RICHARD GARRIOTT: Ich würde aus kreativen Gründen sehr gerne einen Einzelspieler-Titel machen, aber auf der geschäftlichen Seite gibt es gerade dieses wichtige Zeitfenster für Online-Spiele. Das ist deine Chance, dich als Marktführer in einem Segment zu etablieren, das einen signifikanten Anteil der ganzen Branche ausmachen wird. Für die nächsten ein oder zwei oder drei Produkte – ich weiß nicht genau, wie viele, aber eine dieser Nummern wird es wohl sein – werden solche Spiele mein Ding sein. Abhängig davon, wie sich die Dinge entwickeln, kann es gut sein, dass ich mich dann wieder dem Einzelspieler-Design zuwenden werde.

PC ACTION: Mit welchen Gefühlen verfolgst du die aktuelle Entwicklung von *Ultima X*, das Story und Spielwelt deiner früheren Werke aufgreift?

RICHARD GARRIOTT: Ich habe großen Respekt vor den sehr talentierten Leuten, die daran arbeiten, und ich bin sicher, dass sie ein gutes Spiel machen. Aber dieses Spiel ist für mich keinesfalls ein „Lord-British-Ultima". Was ich damit meine, wird durch ein Telefonat klar, das ich vor nicht allzu langer Zeit mit einem der Mitglieder des *Ultima X*-Teams führte. Er sagte: „Hey, Richard, uns ist aufgefallen, dass Elfen in *Ultima 1, 2* und *3*, aber nicht mehr in *Ultima 4* bis *9* vorkommen. Gibt es dafür einen bestimmten Grund?" Und ich antwortete: „Ja, dafür gibt es tatsächlich einen Grund: *Ultima 1, 2* und *3* waren ‚Richard Garriot plagiiert, was er aus allen möglichen anderen Arten von Fiktion kennt, die er je gesehen hat'." Es gab Sachen wie Landspeeders aus *Star Wars* in *Ultima 2*, ich glaube, da waren sogar Laserschwerter drin. Es gab tonnenweise Zeug aus *Time Bandits* und eine ganze Menge aus *Der Herr der Ringe*. Ich borgte mir damals Teile von anderen Geschichten, denn bei *Ultima 1, 2* und *3* lernte ich zu programmieren, wie man ein Spiel kreiert. Bei *Ultima 4* schließlich lehnte ich mich zurück und sagte: „Okay, ich beherrsche jetzt die Techniken, um ein Spiel zu machen, jetzt will ich eine Welt, eine Realität schmieden, die wirklich meine ist." Und Elfen haben keinen Platz darin, denn Elfen entstammen anderer Leute Fiktion – und sie mögen in vielerlei Hinsicht traditionell sein, aber sie haben nichts mit Britannia zu tun. Also erklärte ich das den Leuten, die mich deswegen kontaktiert hatten, was ich dir gerade erzählt habe, und sie sagten: „Tja, das ist ja alles interessant, aber es gibt in *Ultima X* Elfen." Das ist offensichtlich deren gutes Recht, aber es bedeutet auch: Dies ist nicht mein *Ultima*.

> „DIES IST NICHT MEIN ULTIMA!"

PC ACTION: Nach deinem Abgang bei Origin hast du eine neue Softwarefirma namens Destination Games gegründet. Die wurde relativ schnell von der südkoreanischen Firma NCsoft gekauft. Was ist denn da abgegangen?

Richard Garriott – der Lebenslauf

25 Jahre Spielegeschichte im Schnelldurchlauf.



»Lord Extra jetzt auch ohne Packung.«

1979 Der 19-jährige Richard programmiert sein erstes Spiel *Akalabeth* auf einem Apple II.

1980 Das erste *Ultima*-Rollenspiel erscheint.

1983 Die Brüder Richard und Robert Garriott, ihr Vater Owen und Chuck Bueche gründen die Spielefirma Origin Systems Inc. Neben weiteren *Ultima*-Episoden veröffentlicht Origin in seiner Geschichte auch Klassiker wie *Wing Commander*, *Ultima Underworld* und *System Shock*.

1992 Origin wird an Electronic Arts verkauft.

1997 *Ultima Online* erscheint und wird zum ersten großen kommerziellen Erfolg im jungen Genre der Online-Rollenspiele.

2000 Im April erklärt Richard seinen Rücktritt bei Origin und plant seine neue Firma Destination Games.

2001 Destination Games wird Teil von NCsoft, dem weltweit erfolgreichsten Anbieter von Online-Spielen.

2004 Garriott und sein Team kommen mit ihrem neuen Spiel *Tabula Rasa* gut voran, das gegen Jahresende erscheinen könnte.

Ich bin so gerne Millionär!

Südpol statt Südtirol: Wenn Richard Garriott eine Reise macht, dann kann er was erleben.

Sobald andere Leute ihre Urlaubsbilder auspacken, reagieren wir gemeinhin mit Angst, Schrecken und dem Einsatz kontrollierter Gewalt. Richard Garriott unternimmt freilich etwas aufregendere Trips als Wandern in der Lüneburger Heide. Da geht es schon mal ins Bermuda-Dreieck, um nach versunkenen Schätzen zu suchen, oder zur Meteoriten-Jagd an den Südpol: „Da wirst du quasi im Nirgendwo abgesetzt, andere Menschen sind Hunderte von Meilen entfernt. Wenn das Wetter schlecht ist, kannst du nicht gerettet werden oder zusätzliche Vorräte erhalten – und das Wetter ist oft schlecht. Bei unserer ersten Antarktis-Reise brach sich eine Freundin am zweiten von 14 Tagen das Schlüsselbein. Keine Schmerzmittel, keine Ärzte – du steckst es in einen Verband und musst die Zähne zusammenbeißen."





Wandertag in der Antarktis.



Tiefgründiger Trip: Besichtigung des Titanic-Wracks.



Schatzsuche im Bermuda-Dreieck.

RICHARD GARRIOTT: Lass uns zu dem Tag zurückgehen, an dem ich Origin verließ. Ich hatte zusammen mit einigen anderen Leuten meinen letzten Arbeitstag. Wir gingen alle zum Haus eines Freundes, tranken zur Feier unseres Abschieds heftig und fragten uns: „Okay, wie wird die neue Firma heißen?" Man muss vor allem eine gute URL haben, also schauten wir uns im Internet um. Wir suchten und suchten und stolperten schließlich über „Destination Games". Ich mochte die Metapher, dass wir unser „Origin" (Anfang, Herkunft) verließen und uns auf eine Reise begaben, um schließlich an unserer „Destination" (Ziel) anzukommen. Der Name Destination Games wurde an dem Tag geboren, an dem ich Origin verließ. Das erste Jahr verbrachten mein Bruder und ich nur mit losen Planungen. Wir steckten ein paar Millionen Dollar rein, um langsam loslegen zu können. Und dann stellte Electronic Arts die Arbeit an *Ultima Online* 2 ein und plötzlich waren all die Leute zu haben, die wir am liebsten einstellen würden. Wir wollten erst einen Mitarbeiter nach dem anderen verpflichten, langsam die Firma aufbauen und unser Erspartes nicht gleich ausgeben. Aber dann sagten wir uns: „Wir können diese Leute nicht einfach so verschwinden lassen." Denn dieses Personal war der Kern des Teams, das wir ein paar Jahre vorher an Electronic Arts verkauft hatten. Also wollten wir sie sofort wieder zusammenbringen, aber damit hätten wir zu schnell unser Kapital verbrannt. Es war klar, dass wir unseren Plan beschleunigen und früher einen großen strategischen Partner finden mussten. Wie es der Zufall so wollte, fand die Nachricht vom Wechsel der *Ultima Online 2*-Gruppe und der Gründung von Destination Games ihren Weg zu NCsoft. Als wir das erste *Ultima Online* entwickelten, entstand deren Spiel *Lineage* fast gleichzeitig. Wir kannten es damals nur von Screenshots, die US-Presse schrieb nichts darüber, es gab noch keine englische Version. Niemand in den USA schenkte *Lineage* richtig Aufmerksamkeit, dabei ist es zehnmal so erfolgreich wie jedes andere Massive-Multiplayer-Spiel. Es gibt über vier Millionen Abonnenten in Asien. *Lineage 2*, das dort vor ein paar Monaten herauskam, hat auch schon über eine Million Abonnenten. Also traten wir in Kontakt und ein paar NCsoft-Leute flogen zu uns runter. NCsoft war damals gerade an die Börse gegangen, machte viel Geld mit *Lineage* und wollte im US-Markt mitmischen. Wir hatten gute Kontakte zu amerikanischen Entwicklern und Medien, aber wir brauchten dringend Cash. Vor allem teilten wir mit NCsoft die Online-Spiele-Visionen. Schon am Abend unseres ersten Treffens setzten wir die Grundzüge unseres Fusionspapiers auf. Drei Wochen später – während der E3-Messe im Mai 2001 – unterschrieben wir die fertigen Verträge. Das war so ziemlich der schnellste Abschluss der Welt – und seitdem sind wir eine Firma.

> „PLÖTZLICH WAREN ALL DIE LEUTE ZU HABEN, DIE WIR AM LIEBSTEN EINSTELLEN WOLLTEN."

> „HEY, DU BIST DOCH LORD BRITISH!"

REACTION: Du leitest dein Team im NCsoft-Studio Austin/Texas, die Firmenzentrale befindet sich im südkoreanischen Seoul. Was gibt es da für Unterschiede in der Unternehmenskultur?

RICHARD GARRIOTT: Nehmen wir mal an, du und ich würden in einer amerikanischen Firma über eine neue Zeitschriften-Idee reden. Ich würde im Meeting sagen: „Wir haben dieses tolle neue Konzept. Unsere Zielgruppe sind Mädchen, denn das ist bei Spiele-Magazinen ein noch unerschlossener Markt." Du würdest sofort deine Bedenken anmelden: „Schön und gut, aber wie erreichen wir diese Zielgruppe, wie soll das Marketing aussehen?" Die koreanische Methode ist völlig anders. Im Meeting soll jeder Unterstützung geben – und wenn du Einwände hast, äußerst du diese in einem privaten Gespräch, üblicherweise bei einem geselligen Beisammensein nach der Arbeit.

REACTION: Viele Ex-Kollegen aus alten Origin-Tagen arbeiten inzwischen bei anderen Firmen in Austin. Kommt man da ab und zu privat zusammen und pflegt Freundschaften?

RICHARD GARRIOTT: Auf jeden Fall, wenn auch nicht wahnsinnig häufig. Vor allem mit Warren Spector. Obwohl ich ihn nur drei- oder viermal im Jahr sehe, halte ich ihn für einen sehr guten Freund und denke, dass er da drüben bei Ion Storm großartige Arbeit leistet. Und Rich Vogel und ein Haufen Leute vom Sony-Team, das *Star Wars Galaxies* macht – von ihnen halte ich auch sehr viel. Mein Bruder Robert und ich gehen mit Rich Vogel halbwegs regelmäßig zum Mittagessen und wir halten uns über strategische Themen bei Massive-Multiplayer-Onlinespielen auf dem Laufenden. Ich würde sagen, dass die Spieleentwicklungs-Leiter in Austin gesellig und immer noch gute Freunde sind.

REACTION: Inwieweit bist du denn eine lokale Berühmtheit, die von Fans auf offener Straße erkannt wird?

RICHARD GARRIOTT: Ich bin hier in Austin ein bisschen prominent. Wenn ich in den Supermarkt oder ein Restaurant gehe, werde ich fast jeden Tag einmal erkannt und die Leute sagen

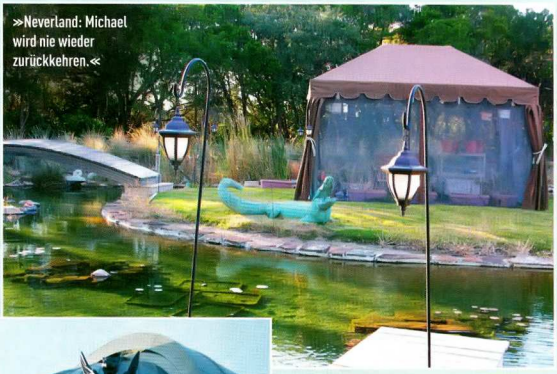


Die große Leichtigkeit: Garriott (dritter von links) und seine Reisegruppe üben schon mal die Schwerelosigkeit für die angestrebte Weltraumreise.

Was für ein Bauer!

Zwei Zimmer, Küche, Bad sind auf Dauer etwas fad. Ohne Geheimgänge, rotierende Wände und Kerker fühlt sich Richard Garriott nicht richtig heimisch.

Lord British muss immer wieder mit den Banken kämpfen, um seine Baufinanzierung geregelt zu bekommen. Kein Wunder: In seine Eigenheime lässt er kostspielige Features integrieren, deren wertsteigernde Wirkung nicht unumstritten ist. Die derzeitige Residenz „Britannia Manor Mark II" verfügt zum Beispiel über Geheimgänge, Observatorium, Weinkeller und Kerker. Der Bauherr tüftelt bereits am nächsten Anwesen: „Ich baue gerade ein neues Haus, das nur eine Meile entfernt liegt und noch viel ungewöhnlicher ist. Es gibt auch Dinge wie Aufzüge von der Größe eines ganzen Zimmers, du kannst also in einem Raum sein, der die Etage wechselt. Oder ein Gästezimmer mit einer rotierenden Zentralwand. Die Betten sind an der Wand befestigt; dadurch kannst du in einem Raum schlafen gehen und am nächsten Morgen in einem anderen Raum aufwachen."



»Neverland: Michael wird nie wieder zurückkehren.«



Observatorium und Piratenflaggen zieren das Obergeschoss.

»Während man Villa Riba noch verputzt, wird in Villa Bajo schon gefeiert.«

Sachen wie „Hey, du bist doch Lord British!", aber das war's dann auch schon. Außerhalb von Austin passiert es weniger häufig, im Ausland werde ich vielleicht einmal während der gesamten Reise erkannt.

PC ACTION: Du musst also noch keine Leibwächter beschäftigen?

RICHARD GARRIOTT: Nein, nein – obwohl: Es sind schon mehrmals Leute in mein Haus eingedrungen. Es gab einmal einen sehr ernsthaften Vorfall, vor einigen Jahren, als der Komet Shoemaker-Levy mit Jupiter kollidierte. Ich habe ein Observatorium auf meinem Haus und hatte das Tor offen gelassen, damit einige Freunde mich dort besuchen konnten. Um Mitternacht waren alle wieder nach Hause gegangen und ich legte mich schlafen. Gegen 0:30 Uhr klopfte jemand an meine Eingangstür, aber ich war schon im Bett und dachte mir: „Da kommt jemand zu spät für die Party, aber er wird schon mitkriegen, dass hier nichts mehr passiert." Zehn Minuten später fing diese Person an, an den Seiten meines Hauses entlangzugehen, und ich dachte mir: „Mist, was soll ich jetzt machen?" Vielleicht war es ja wirklich nur der Freund eines Freundes, der zur Party wollte, und deshalb konnte ich ja nicht die Polizei rufen. Plötzlich, um 3 Uhr morgens, riss mich dann der Krach von zersplitterndem Glas aus dem Schlaf und ich dachte mir: „Na großartig! Der Typ ist drei Stunden lang um mein Haus herumgelungert, denkt, dass niemand da ist, und bricht jetzt ein." Also rief ich die Polizei und ging zu meinem Wandschrank, wo ich eine Schusswaffe aufbewahre – so was ist in den USA üblich, vor allem hier in Texas. Ich öffnete mit meiner Knarre in einer und dem Telefon in der anderen Hand meine Schlafzimmertür einen Spalt. Die Polizei sagte mir, dass es eine Viertelstunde dauern würde, bis ein Wagen einträfe. Gleichzeitig hörte ich diesen Typen unten durch mein Haus gehen und vor sich hinmurmeln. Schließlich ging er die Treppe rauf, blieb ein paar Meter vor mir stehen, sah mich an und ich

„STOPP, ODER ICH SCHIESSE!"

brüllte „Stopp, oder ich schieße!" Er blieb stehen und ich gab der Polizei am Telefon eine genaue Personenbeschreibung. Doch nach fünf Minuten zuckte er mit den Schultern, drehte sich um und ging die Treppe wieder herunter. Ich wollte jetzt klar machen, dass es mir mit dem „Stopp, oder ich schieße!" relativ ernst war, ohne ihn in den Rücken zu knallen. Also feuerte ich einen Warnschuss quer durchs Haus – mein Hund hat sich dadurch so sehr erschreckt, dass er sich danach zwei Tage lang nicht mehr blicken ließ.

PC ACTION: Warum hat das treue Tier dich nicht verteidigt?

RICHARD GARRIOTT: Weil mein äußerst sanftmütiger Labrador Retriever Luna alles ist, nur kein Wachhund. Schließlich traf die Polizei ein und fand den Mann unten in einem Schlafzimmer, wo er auf dem Bett saß und darauf wartete, verhaftet zu werden. Es stellte sich heraus, dass er ein wenig verrückt war. Er hatte alle *Ultimas* gespielt und wusste, wo ich wohne. Er hatte eine Vision von Lord British, der ihm über meinem Haus erschien und ihn bat, einzutreten und den Lohn für die Erfüllung der Quests entgegenzunehmen. Er hatte in vielerlei Hinsicht den Bezug zur Wirklichkeit verloren.

PC ACTION: Vielen Dank für das Interview!



»Jahresversammlung der PC-ACTION-Abonnenten. Alle waren da.«

Ach du lieb

Kaum zu glauben, wie schnell so ein Jahr vergeht, was? Wir haben in unseren Archiven gewühlt und lassen auf den folgenden Seiten das SPIELEJAHR 2003 noch einmal aus unserer Sicht Revue passieren.



DER PC-ACTION-ALMANACH

Krisen, Kracher, Kuriositäten: Was die Spieleindustrie im Jahr 2003 sonst noch erschütterte, erheiterte und erregte.

JANUAR

15.01. | OHNE GAGE KEINE RAGE

Rage Software (*Incoming*, *Microsoft Soccer 2000*) meldet Konkurs an. Es ist der Beginn eines schwarzen Jahres für die englische Spieleentwickler-Szene, im November erwischt es auch Mucky Foot (*Startopia*).

22.01. | VU-GAMES AUF BRAUTSCHAU

VIVENDI UNIVERSAL games

Aus der Gerüchteküche dünstet die Mutmaßung, dass Microsoft die Spielesparte von Vivendi-Universal (inklusive Blizzard, Sierra) kaufen könnte. Doch daraus wird nichts; im Laufe des Jahres verlaufen auch Verhandlungen mit anderen Interessenten (z. B. TV-Sender NBC) ereignislos.

FEBRUAR

12.02. | ICHZAHLVIEL FÜR BATTLEFIELD



Bei Electronic Arts zählt jemand nach, wie viele Einheiten von *Battlefield 1942* in den letzten Monaten verkauft wurden. Flugs wird ein langfristiger Distributionsvertrag mit dem schwedischen Entwicklungsteam Digital Illusions (DICE) unterzeichnet, EA erwirbt auch einen Anteil am Unternehmen. Zur Feier des Tages dürfen sich die Programmierer neue Bürostühle bei Ikea aussuchen.

28.02. | WENN AKADEMIKER PRÄMIEREN

Apropos *Battlefield 1942*: Bei der Preisverleihung der „Academy of Interactive Arts and Sciences" gewinnt der Mehrspieler-Hit vier Preise, darunter den für das „Spiel des Jahres". Digital Illusions schafft ein neues Billy-Regal für die Trophäen an.

MÄRZ

31.03. | WESTWOOD DICHT GEMACHT



Letzter Arbeitstag – die Wiege der *Command & Conquer*-Serie ist nicht mehr. Konzernmutter Electronic Arts zieht die Westwood Studios von Las Vegas nach Los Angeles um und verschmilzt die Truppe mit dem dortigen Entwicklungsteam und EA Pacific zu einem „L.A.-Superstudio". Auch 'ne Methode, einen profilierten Markennamen zum Fenster rauszuwerfen.

APRIL

01.04. | JUGEND GRÜNDLICHER DENN JE GESCHÜTZT
So ein Amoklauf ist eine miese Sache. Diesmal ruft er auch wenig durchdachten Aktionismus von Politikern hervor. Das in Kraft tretende neue deutsche Jugendschutzgesetz trifft auch PC ACTION: Shooter-Demos dürfen nicht mehr auf die am Kiosk verkauften Scheiben. Wer ungeniert abonniert, entkommt der Zensur.

02.04. | HALF-LIFE 2 KOMMT!
Im Rahmen einer Geheimaudienz zeigt uns Valve zum ersten Mal ein kleines, unscheinbares Spiel namens *Half-Life 2*. Berichte über das Action-Spektakel dürfen erst ab nächsten Monat veröffentlicht werden und dominieren den Rest des PC-Spielejahres.

15.04. | RUNTER VON DER ROLLENSPIEL-INSEL
Interplays renommiertes Rollenspiel-Studio Black Isle (*Icewind Dale, Planescape Torment*) verliert den Direktor und Gründervater: Feargus Urquhart verabschiedet sich und gibt wenig später die Geburt seiner neuen Firma Obsidian Entertainment bekannt.

MAI

07.05. | INFOGRAMES IST TOT, ES LEBE ATARI
Uralte Atarianer empfinden es als Sakrileg, dass Infogrames jetzt die Identität des historischen Herstellers von Spielen und Oldie-Hardware annimmt. Aber für Geld kann man sich auch einen guten Namen kaufen.

14.05. | HALF-LIFE 2 VERBLÜFFT!
Auf der E3-Messe bekommt der Rest der Welt das Spiel zu sehen – und flippt aus. Zumal das Schnuckelchen nach fünf Jahren Geheimhaltung schon am 30. September erscheinen soll. Wär ja echt zu schön, um wahr zu sein.

28.05. | 3DO BEANTRAGT GLÄUBIGERSCHUTZ

Das hat man nun davon, wenn man jahrelang die Menschheit mit Army Men-Spielen quält: Selbst jahrelange Finanzspritzen aus der Privatschatulle von Firmeneigner Trip Hawkins retten 3DO nicht vor der Pleite. Ubisoft pickt sich aus der Konkursmasse die Rechte an *Might & Magic* und *Heroes of Might & Magic* heraus.

JUNI

02.06. | SIMS-PAPA SIEHT FERN
US-Sender Fox sichert sich eine Verwertungsoption für neue TV-Programm-Ideen, die *Sims*-Erfinder Will Wright ausbrütet.



30.06. | DIABLO-ELTERN GEHEN STIFTEN
Eine Gruppe hochrangiger Angestellter von Blizzard North, Heimat der *Diablo*-Serie, reicht ihre Kündigungen ein. Darunter befinden sich die Studio-Ikonen Bill Roper, David Brevik sowie Erich und Max Schaefer. Einige Monate später geben die Flüchtlinge die Gründung ihrer eigenen Firma Flagship Studios bekannt.

PC ACTION 2/2003

JANUAR



TITELSTORY: Fischers Fritze fischt frische Fische, doch wir beurteilen lieber Sam Fishers erstes Agenten-Abenteuer. *Splinter Cell* quer durch die ganze Ausgabe: erster Test, Komplettlösung und spielbare Demo. Zwischen zwei Infiltrierungen kämpfen wir uns auch durch das Add-on einer Weltkrieg-2-Burg, die gerne von den deutschen Indizierungsgöttern abgeschossen wird.

REDAKTIONELLES: „Ich hatte schon mit Hesse gewettet, dass *Duke Nukem Forever* eher fertig wird als unser Internet-Auftritt", unkte Ober-Realo Fränkel. Doch jetzt sind wir wirklich „drin" – pünktlich wie die Bahn nimmt www.pcaction.de in diesem Monat endlich seinen Betrieb auf.

BESTES SPIEL: Angesichts der 91 Prozent für *Splinter Cell* macht Sam Fisher vor Freude einen Spagat, schießt ein paar Lampen aus und nimmt Bigge in den Schwitzkasten.



FLOP DES MONATS: *Biathlon 2003* – Loipenhatz mit Schießeinlagen – die Fröstel-Grafik lag schwer im Magen: 17 %

ZITAT DES MONATS: „Schade, dass man das Kreischen eines Redakteurs nicht niederschreiben kann. Aber es klang etwa so: AARRRRRRHHHHHH-GGGGGGLLLGRRRCCKKSSS!!" Harald Fränkel äußert seine Begeisterung über die Deppen-Puzzles von *Silent Hill 2*.

PC ACTION 3/2003

FEBRUAR

TITELSTORY: Im Monat der Superduper-Tests siegt *Unreal 2* um Brustweite – lieber Aidas falscher Busen als ein echter *C&C*-General auf dem Titel. Hoffnungsfroh und arglos kürten wir indes *Enter the Matrix* zum Vorschau-Thema des Monats.

REDAKTIONELLES: Chefredakteur Bigge zerreißt sich voll für seine Redakteure. Dabei mussten diesen Monat ein paar Bänder daran glauben. Direkte Folge: Kostenexplosion im deutschen Gesundheitswesen und viele Behinderten-Witze von mitfühlenden Kollegen.

BESTES SPIEL: Unentschieden zwischen dem Echtzeitstrategie-Schönling *C&C Generäle (dt. Version)*, dem Story-Rennspiel *DTM Race Driver* und dem lange erwarteten Ego-Shooter *Unreal 2*: Alle drei verlassen mit jeweils 88 Prozent das Testfeld.

FLOP DES MONATS: *Crossroads* – Dieser bei einem C64-Oldie abgekupferte Ampelschaltungs-Manager verkehrt schnell in der Desktop-Mülltonne: 10 %



ZITAT DES MONATS: „Das ist wie beim Sex: Je länger man darauf warten muss, desto besser geht es dann zur Sache." – Ahmet Iscitürks ebenso poetische wie dämliche Ausrede, warum er so lange für die Auswahl einiger *Battlefield*-Zusatzmaps brauchte.



PC ACTION 4/2003

MÄRZ

TITELSTORY: Es grünt so grün, wenn Vietnams Blüten brühen. Oder so ähnlich. Die grüne Hölle von *Vietcong* dschungelt sich aufs Cover, auch wenn wir die endgültige Wertung wegen Macken in der Testversion auf den Folgemonat verschieben.

REDAKTIONELLES: Mit angemessener Betroffenheit verkünden wir die Auswirkungen des neuen Jugendschutzgesetzes: Ab nächsten Monat müssen Demos von Shootern auf eine gesonderte Begleitdatenträger-Version wandern. Riskieren wir eine Strafanzeige, wenn wir Redakteure mit der geistigen Reife eines Zwölfjährigen weiterhin solchen Spielen aussetzen?



BESTES SPIEL: Was lange währt, wird manchmal doch gut: Die endlos verspätete Action-Space-Opera *Freelancer* erreicht 88 Prozent, auch wenn Bigge und Bezold immer noch auf den Joystick-Patch warten. *Rainbow Six 3: Raven Shield* erschleicht sich im Nachtest dank des tollen Multiplayer-Modus den entscheidenden Extrapunkt, um ebenfalls bei 88 Prozent zu landen.

FLOP DES MONATS: *Froggies* – *Frogger*-Vergewaltigung in drei Varianten für 8 Euro, ergibt: 7 %

ZITAT DES MONATS: „Ich hasse Kinder, Haustiere, Mangas, Anime und all diesen neumodischen Weichlings-Kram!" Harte-Schale-weicher-Ahmet bekennt trotzdem seine Liebe zu *Rayman*.



APRIL

PC ACTION 5/2003

TITELSTORY: „50 Fakten, die du zu *Enter the Matrix* wissen musst" – inzwischen sind wir klüger und ergänzen als Faktum Nr. 51: „Der *Reloaded*-Film ist viel dämlicher als dieses Spiel."



REDAKTIONELLES: Bei einer archäologischen Ausgrabung an der kanadischen Westküste entdecken wir Spielejournalismus-Altlast Heinrich Lenhardt. Ab sofort bessert er sich seine Rente als unser Nordamerika-Korrespondent auf – ein weiterer Kontinent, auf dem PC ACTION jetzt Angst und Schrecken verbreitet.



BESTES SPIEL: *Cultures*-Anbeterin Tanja schmilzt angesichts von *Das achte Weltwunder* dahin und verpasst dem Aufbau-Strategiespiel folgerichtig eine Achterwahn-Gesamtwertung von 88 Prozent.

FLOP DES MONATS: *Gefeuert! – Dein letzter Tag* ist wirklich das Letzte. Wertungsbeihilfe für den simulierten Rachefeldzug eines wegrationalisierten Großraumbüro-Knilchs: 14 %



ZITAT DES MONATS: „Urlaub zu nehmen hat Nachteile. Kommt man wieder ins Büro, finden sich plötzlich seltsame Testmuster auf dem eigenen Schreibtisch wieder." Joachim Hesse hätte in diesem Moment anscheinend lieber etwas Spannenderes getestet als das angesprochene *Apache Air Assault*.



PC ACTION 6/2003

MAI



TITELSTORY: Das Leben als Miami-Ganove in *Grand Theft Auto Vice City* sorgt für rosarote Wochen. An der Vorschau-Front lässt sich außerdem *Half-Life 2* erstmals blicken und soll schon wenige Monate später erscheinen. Der Beginn einer langen Geschichte ...

REDAKTIONELLES: Um die diplomatischen Beziehungen mit den USA weiter zu belasten, schicken wir unsere nervigsten Reporter zur E3-Messe nach Los Angeles: Bigge und Hesse. Derweil beklagt Sauerteig den Abstieg von Göttingen 05 – wer hätte gedacht, dass eine Wurstsorte die Klassenzugehörigkeit verlieren kann?



BESTES SPIEL: An das kriminell gute *Grand Theft Auto Vice City* kommt nichts und niemand ran – trotz Schnitten bei der deutschen Version gibt's satte 92 Prozent. Und „I ran" kriegten wir bis heute nicht aus den Gehörgängen raus.

FLOP DES MONATS: *Flying Froggies* untermauert die mysteriöse Vormachtstellung von Froschspielen in unserer „Schrott"-Rubrik: 4 %

ZITAT DES MONATS: „Kann es einen Gott geben, wenn solche Spiele erschaffen werden?" Der Test von *Flying Froggies* offenbart unerwartete theologische Tiefen bei Ahmet Iscitürk.

JUNI

PC ACTION 7/2003

TITELSTORY: Für *Star Trek: Elite Force 2* stellen wir unsere Phaser auf „erster Test". Außerdem vermelden wir, bei unserem E3-Messebesuch „1.350 Spiele" gesichtet zu haben. Was wir angesichts der arithmetischen Fähigkeiten unserer zurückgekehrten Rechenschieber-Granaten lieber nicht so genau nachzählen.

FLOP DES MONATS: *Waldmeister Sause* ist ein peinlicher *Moorhuhn*-Verschnitt, dessen Blasmusik-Humtata fast zu einer Minus-Soundwertung geführt hätte: 15 %

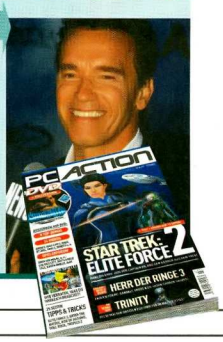




REDAKTIONELLES: Mit gewohnter Sachlichkeit reagiert unser Fachpersonal auf den Beginn der Hitzewelle: Hesse fordert Freibier, Geltenpoth geht ins Wasser (Eiswürfel-Fußbad) und Bunke steigt selbiges zu Kopf (trinkenderweise).

BESTES SPIEL: „Da haben die zwei richtigen Schwachmaten getestet." Doch auch unsere größten *Star Trek*-Muffel erliegen dem spielerischen Charme von *Elite Force 2* und vergeben enthusiastische 87 Prozent.

ZITAT DES MONATS: „*Terminator 3* ist das erste Spiel, für das ich guten Gewissens meine Person und meinen Namen hergeben kann." Arnold Schwarzenegger demonstriert im Interview Vermarktungstalent, aber wenig Spielesachkenntnis. Kein Wunder, dass der gute Mann inzwischen in die Politik gegangen ist.



JULI

01.07. | STAR-TREK-TV SCHULD AM SPIELE-FLOP
Activision will sich aus seinem *Star Trek*-Lizenzvertrag rausklagen. Begründung: TV-Produktionsfirma Viacom habe seit 1998 das *SF*-Urgestein „verkommen" lassen. Der Spieleverkauf würde darunter leiden, weil nur noch eine neue Serie (*Enterprise*, mit dürftigen Quoten) im US-TV laufe.

28.07. | LARA-SPIEL SCHULD AM KINO-FLOP



In den USA spielt der neue *Tomb Raider*-Kinofilm am ersten Wochenende nur etwa die Hälfte der Umsätze seines Vorgängers ein. Der Vertriebschef von Filmfirma Paramount schiebt die Schuld auf das neue *Tomb Raider*-Spiel, dessen negative Presse die Kartenverkäufe beeinträchtigt habe.

AUGUST

13.08. | NICHTS WIE WEG IN QUEBEC
Electronic Arts eröffnet ein neues Entwicklungsstudio im frankokanadischen Montreal und lernt dort bald die Arbeitsgerichte kennen: Ubisoft reagiert wenig entzückt auf das Abwerben einiger Mitglieder des *Splinter Cell*-Teams.

14.08. | DOOM GELAUFEN



Auf der Fan-Messe QuakeCon darf die Öffentlichkeit erstmals *Doom 3* im Mehrspielermodus ausprobieren. Es gibt zwar Deathmatches zu viert, aber keine Hoffnung auf eine Veröffentlichung im Laufe des Jahres.

29.08. | INTERNET-AUTOFRIEDHOF
Die Online-Rennspielwelt Motor City schließt für immer ihre Garagentore. Electronic Arts nennt eine enttäuschende Abonnenten-Zahl als Grund für die Einstellung und bietet verbleibenden Kunden als Alternativen die Fußgänger-Titel *Ultima Online* und *The Sims Online* an.

SEPTEMBER

30.09. | HALF-LIFE 2 PARTEIISCH!





Großer Pressekonferenz-Bahnhof am Tag, an dem *Half-Life 2* eigentlich hätte erscheinen sollen. Doch auf der Knastinsel Alcatraz vor den Toren San Franciscos hat Gabe Newell nichts Spielbares dabei, sondern kündigt lediglich einen Bundle-Deal mit Grafikkarten-Firma Ati an.

OKTOBER

06.10. | HALF-LIFE 2 GEKLAUT!

Valve lässt verlauten, dass Hacker den Source-Code von *Half-Life 2* gesaugt haben. Der Erscheinungstermin wird bis auf weiteres verschoben, die Entwickler begeben sich in eine Art autistischen Isolationshaft-Modus. Und wünschen sich zu Weihnachten ein „Netzwerksicherheit für Einsteiger"-Buch.

28.10. | BRENZLIGE SITUATION



Die in Kalifornien tobenden Feuersbrünste kommen so mancher Spielefirma beunruhigend nahe. Die Büros von Sony Online Entertainment in San Diego werden sicherheitshalber für ein paar Tage dicht gemacht, doch ein wenig Regen bringt rechtzeitig Segen.

NOVEMBER

03.11. | EHRENHAFTE ÜBERNAHME



Kaum ist *Call of Duty* veröffentlicht und erntet Lobeshymnen in der Presse, startet Activision einen Scheckbuch-Blitzkrieg und kauft Entwicklungsstudio Infinity Ward auf.

DEZEMBER

02.12. | MANN GIBT XBOX DIE KUGEL

Ein wütender Amerikaner schießt mit einer 9-Millimeter-Knarre in die Konsole seines um zwei Uhr morgens zockenden WG-Mitbewohners. Die Kugel bleibt im Xbox-Gehäuse stecken – das ist halt ein echtes Microsoft-Qualitätsprodukt.

07.12. | INTERPLAY SCHIESST BLACK ISLE STUDIOS AB

BLACK ISLE studios

Interplay befindet sich weiterhin im Selbstzerstörungs-Modus und macht das interne Rollenspiel-Studio Black Isle dicht. Das schon weit fortgeschrittene *Fallout 3* bleibt unvollendet am Wegesrand liegen.

31.12. | HALF-LIFE 2: „WIIE, NICHT MEHR DIESES JAHR?!"

Sicherheitskräfte nehmen in der Neujahrsnacht Jo „Gordon" Hesse in Gewahrsam, der sich vor dem Eingang eines Spielefachgeschäfts festgekettet hat. Mit den Worten „Vielleicht erscheint *Half-Life 2* doch noch dieses Jahr" entschwindet er in die Untersuchungshaft. Fränkels Bleigieß-Resultat beseitigt alle Klarheiten: sieht verdächtig wie eine Brechstange aus. Wir sprechen uns beim nächsten Jahresrückblick wieder. ...

PC ACTION 8/2003

JULI



TITELSTORY: Keine PC ACTION war kürzer auf dem Markt. Das liegt daran, dass 3D Realms wenige Stunden nach Redaktionsschluss beschließt, *Duke Nukem Forever* von Grund auf neu zu programmieren und erst im Winter 2666 zu veröffentlichen. Als Entschädigung kaufen die Amis unsere komplette Auflage, knapp 500 Hefte wandern dennoch über die Ladentheken und sind heute ein Vermögen wert!

REDAKTIONELLES: Begeistert oder geschädigt? Nach dem Mammut-Test von *Duke Nukem Forever* färbt Harald Fränkel seine Haarbürste goldblond.



BESTES SPIEL: *Duke Nukem Forever* mit 87 Prozent. Warum 3D Realms das Spiel nicht veröffentlicht, bleibt rätselhaft.

FLOP DES MONATS: Bei Saunaclub Tycoon *2* (11 %) schmilzt der Spielspaß schneller dahin als ein Eis bei der Affenhitze des Jahrhundert-Sommers.

ZITAT DES MONATS: „Come, get some! Come, get some! Come get some!" Harald Fränkel, nachdem ihn die Feuerwehr aus dem Bürostuhl geschnitten hat, in dem er während des *Duke Nukem Forever*-Tests festgewachsen ist.

PC ACTION 9/2003

AUGUST

TITELSTORY: Schlitzauge, sei wachsam! Bei *Battlefield Vietnam* wird Agent Orange frisch gepresst. Böse Sätze, die Proteststürme im Wasserglas entfachten. Trotzdem schicken wir US-Korrespondent Lenhardt an die virtuelle Front. Auf acht Seiten berichtet „Kriegsreporter Heini" exklusiv über den Mehrspieler-Shooter.



REDAKTIONELLES: Tanja Bunke ist schwanger und Benjamin Bezold bricht Hals über Kopf in den Urlaub nach Dubai auf. Wie sich später herausstellt, hat das eine nichts mit dem anderen zu tun. Puuh!

BESTES SPIEL: Bei Temperaturen jenseits der 50 Grad Celsius beschert Rollenspiel-Experte Geltenpoth dem *Warcraft 3*-Add-on *The Frozen Throne* mit 92 Prozent auch den Platz an der Spielspaß-Sonne.

FLOP DES MONATS: Dr. Gyn. Christian Sauerteig untersucht den geilaktischen Schniedel-Shooter *Faq Dodgers* und scheucht ihn mit 6,9 Prozent vom Behandlungsstuhl.

ZITAT DES MONATS: „Schlimmer als Phimose, Feigwarzen, Herpes genitales und Gonorrhö zusammen" – Sauerteigs Fazit zu *Faq Dodgers* (siehe unten).



PC ACTION 10/2003

SEPTEMBER



TITELSTORY: Kaum hat Kriegsreporter Lenhardt seine Wunden aus dem letzten Einsatz geleckt, fällt er in das Entwicklerstudio von Electronic Arts Los Angeles ein und erbeutet exklusive Infos über *Medal of Honor: Pacific Assault*.

REDAKTIONELLES: Tanja Bunke heißt fortan Tanja Menne – die Redaktion gratuliert brav zur Eheschließung und tröstet nebenbei Harald Fränkel, dessen acht Jahre alter PC-Monitor beim Einschalten explodierte und für immer von uns ging. Schnief.

BESTES SPIEL: Frisch vermählt, urteilt Tanja Menne (geb. Bunke) über *Gothic 2 – Die Nacht des Raben*: „Wie mein leckerer Vorbau – prall gefüllt und spannend!" und vergibt 88 Prozent.

FLOP DES MONATS: Der Titten-Kick *Babes & Balls* ist so erotisch wie ein Verkehrsunfall und verschwindet schneller von der Festplatte als *Big Brother*-Sternchen Ulf aus den Charts.

ZITAT DES MONATS: „Schade ist auch, dass der Titel optisch eher durchwachsen daherkommt. Genau wie meine Kollegen ..." – Schandmaul Iscitürk im Meinungskasten zu *The Great Escape*.

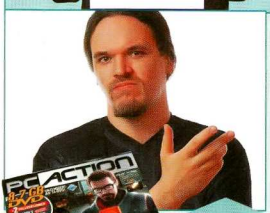
PC ACTION 11/2003

OKTOBER

TITELSTORY: Brille auf und Augen machen – Joachim Hesse kommt mit der teuersten Spesenrechnung aller Zeiten von der Spielemesse ECTS aus London zurück. Vermutlich hat er das gesamte Valve-Team unter den Tisch seines Designer-Hotels gesoffen, denn das neue *Half-Life 2*-Video und die frischen Infos gibt es nur bei uns!



REDAKTIONELLES: Time to say good-bye. Mit einer Träne im Knopfloch entfleucht Gründungsmitglied Geltenpoth vom PCA-Schiff. Als Ersatz rückt mit Andreas Bertits ein langhaariger Bombenleger aus dem Schwabenländle ein, der wie Alex auf Strategie- und Rollenspiele abfährt.



BESTES SPIEL: It's not a Trick, it's a Tony! Der vierte Teil von *Tony Hawk's Pro Skater* rollt mit stolzen 89 Prozent aus der Half-Pipe direkt auf den Wertungs-Olymp dieser Ausgabe.

FLOP DES MONATS: Keine Katastrophe, aber nur was für hartgesottene *Moorhuhn*-Fans ist die *Heinzeljagd*. Das grenzdebile Zwergen-Geballer bildet mit immerhin 30 Prozent das Wertungsschlusslicht.



ZITAT DES MONATS: „Sicher ist nur der Tod! Träume lassen sich verwirklichen! Sie müssen nur fest daran glauben!" – Motivations-Guru Hesse in seiner Berufsberatung „So wirst du Spieleredakteur!".

PC ACTION 12/2003

NOVEMBER



TITELSTORY: Wonnemonat Oktober für die Ballermänner der PC ACTION. Vier erstklassige Shooter (Call of Duty, *XIII*, *Hidden and Dangerous 2* und *Max Payne 2*) und einige andere Spitzentitel schlagen zum ersten Test ein. Aufs Cover schafft es Infinity Wards Kriegs-Epos *Call of Duty*.

REDAKTIONELLES: Frischfleisch Bertits schicken wir in den Tempel des elementaren Bösen. Das passt nicht nur zu seinem neuen Arbeitsplatz, sondern ist gleichzeitig auch der Titel eines Rollenspiels.

BESTES SPIEL: Das Tor des Monats schießen die Konsolen-Kicker von Konami und dribbeln Altmeister *FIFA 2004* einen Knoten in die Beine. Das realistische Spielerlebnis von *Pro Evolution Soccer 3* würdigen wir trotz der verbesserungswürdigen Präsentation mit stolzen 90 Prozent.

FLOP DES MONATS: *Rimini Rüpel* vs. *RTL Führerscheintest* heißt das Duell um die goldene Ananas, welches das sterile Führerschein-Trainingsprogramm mit 7 Prozent gegenüber 11 Prozent für sich entscheiden kann. Glückwunsch!



ZITAT DES MONATS: „Falsche Scheibe im Antrieb Digitalschallplatte-ROM", meckert die Beta-Version von *Turok Evolution*, nachdem wir uns erdreistet haben, die falsche CD einzulegen.

PC ACTION 1/2004

DEZEMBER

TITELSTORY: 11 Ballermänner, 6.548 Bodybuilder und nur eine Frau. Wenn das kein Grund ist, Cryteks Edel-Shooter *Far Cry* aufs Cover zu packen, was dann? Außerdem hat Phenomic mit Magie fix was Tolles gezaubert, nämlich den erstklassigen Strategie-Rollenspiel-Mix *Spellforce*!

REDAKTIONELLES: Bazille Bertits infiziert die halbe Redaktion mit vierwöchiger Dauer-Influenza, während Harald Fränkel bei www.grenzdebil.de zum „Grenzdebilen des Monats November" gekürt wird – Glückwunsch!

BESTES SPIEL: Nicht *Spellforce* (90 %), sondern *Star Wars: Knights of the Old Republic* lasert sich mit beeindruckenden 92 Prozent an die Wertungsspitze.

FLOP DES MONATS: Das Spiel zur zwischenzeitlich eingestellten TV-Serie *Millennium Mann* verkommt mit 30 Prozent zum Müllennium-Ereignis.

ZITAT DES MONATS: „Weil's die E-Mail-Adresse nicht gibt?" – Leserbrief-Onkel Fränkel auf die Frage eines Lesers, wieso man keine Antworten kriegt, wenn man an spieleforum@pcation.de schreibt.

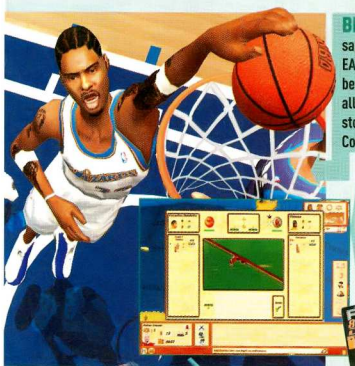


PC ACTION 2/2004

JANUAR

TITELSTORY: Zum Feste nur das Beste? Für uns kein Problem. Mit unserer Weihnachtsausgabe legen wir den Lesern nicht nur das schönste Geschenk aller Zeiten, sondern auch noch eine sechsseitige Vorschau zum Jahres-Update von Epics Monster-Shooter *UT 2004* unter den Christbaum.

REDAKTIONELLES: US-Korrespondent Lenhardt schneit in die Redaktion, was zu Albträumen, Angstschweiß und dem Ausfall der vorletzten Haupthaare unseres Spieletester-Fossils führt. „Back to the Roots" lautet hingegen das Silvester-Motto von Big Boss Bigge, der sich zum Jahreswechsel in einem spärlich beheizten Zelt vergnügt.



BESTES SPIEL: Wir sagen „Herzlichen Dunk, EA Sports!" Und zwar für die beste Basketball-Simulation aller Zeiten. Mit 93 Prozent stolziert *NBA Live 2004* vom Court.

FLOP DES MONATS: Ganz schlechte Karten hat das Strategiemonster *Pax Romana* und wird mit 17 Prozent im Tiber versenkt.

ZITAT DES MONATS: „Endlich mal ein tolles Adventure! Für Sechsjährige." Joachim Hesse über das Kindergeburtstags-Spielchen *Great Journey*.



superfrexi



Das unabhängige
Xbox-Magazin.
Ein LeXikon für Xbox-Fans!



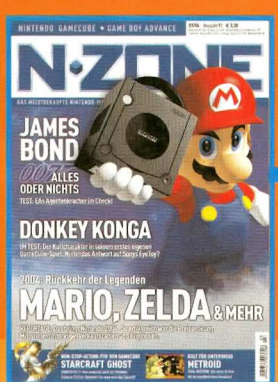
Das Magazin
für Action-Gamer.
Krass
Korrekt
Konkret



Das unabhängige
PlayStation-Magazin mit DVD.
Visit the planet playzone.

EINLESEN UND ABFAHREN

DIE GANZE WELT DES YOUNG ENTERTAINMENT



Das meistgekaufte
Nintendo-Magazin.
Enter N-ZONE.











Das große PC-Spielemagazin, was gespielt wird.

Das Hardware-Magazin für PC-Spieler. Tests, Tipps, Tuning.

Das große Magazin für Filmfans. Kino, DVD, Technik

Der neue Hit für alle Girls.

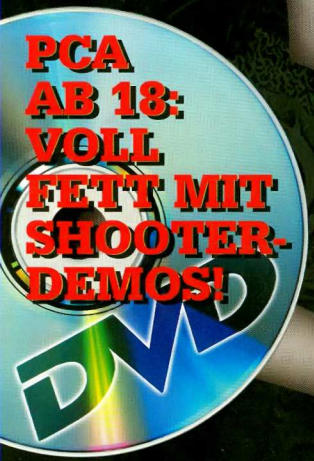
Alles, was Kids interessiert. It's showtime.

COMPUTEC MEDIA

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

VORSCHAU





Spät-Trupp

Schlechte Nachrichten für Fans von UNREAL TOURNAMENT 2004. Atari verschiebt den potenziellen Action-Kracher auf Mitte März.

AUF DVD
TRAILER

Mehrspieler-Shooter | Na, warten Sie auch sehnsüchtig auf *Unreal Tournament 2004*? Das ist schön – und tragisch zugleich, denn der Veröffentlichungstermin von Epics Mehrspieler-Spektakel hat sich vom 5. Februar auf den 18. März verschoben. Die somit gewonnene Zeit wollen die Entwickler ins spielerische Feintuning und das Ausmerzen letzter Bugs stecken. Deshalb hat uns Vertriebsfirma Atari bislang noch keine Testversion zur Verfügung gestellt. Über einen Test in einem anderen Magazin Ende Dezember wunderten wir uns vermutlich genauso wie Sie. Wahrscheinlich liegt das an der uns immer wieder vorgeworfenen journalistischen Inkompetenz. Stimmt! Deshalb recherchieren wir auch noch, wo die Testversion des überfälligen *Counter-Strike: Condition Zero* abgeblieben ist.

CHRISTIAN SAUERTEIG

Info:
www.unrealtournament.com



BESSERWISSER

CHRISTIAN SAUERTEIG ÜBER TERRORISTISCHE FLUGSIM-SPIELER



»Total schüchtern: Benjamin B. in der Sauna.«

Osama bin Bezold?

Irgendwie war mir Kollege Bezold noch nie so ganz geheuer. Das liegt nicht etwa an seinem eigenartigen Äußeren, sondern daran, dass sein Schreibtisch aussieht wie das Cockpit einer einmotorigen Cessna. Ruderpedale, Schubkontrolle und Steuerknüppel für diverse Flug-Simulationen stehen fein säuberlich in Reih und Glied. Bisher stempelte ich ihn einfach nur als armen Irren ab und hielt mich mit Äußerungen über sein Hobby zurück. Doch nachdem ich Folgendes in der Zeitung gelesen habe, fühle ich mich in direkter Schreibtisch-Nachbarschaft zu unserem Redaktions-Bruchpiloten alles andere als sicher! In den USA sind kürzlich ein Zehnjähriger und seine Mutter unter Terror-Verdacht geraten. Warum? Weil Mutti ihrem Sohn eine Freude machen wollte und dem Sprössling Microsofts *Flugsimulator 2004* geschenkt hat. Das wiederum fand der Verkäufer extrem seltsam und erinnerte sich an die FBI-Warnung, bei jungen Flugschülern oder Personen mit Flug-Handbüchern sofort die amerikanische Bundesbehörde einzuschalten. Diese löste Alarm aus und klingelte wenige Stunden später mitsamt Durchsuchungsbefehl bei der verdutzten Frau an der Tür. Nach eingehenden Untersuchungen wurde der Terror-Verdacht jedoch fallen gelassen. Mal gucken, ob Hobby-Pilot und Luftraum-Kartograph Bezold ebenfalls mit einem blauen Auge davonkommt. Meine E-Mail an suspections@fbi.gov ist jedenfalls schon raus ... CHRISTIAN SAUERTEIG

Aufgetaucht!

SILENT HUNTER 3 sticht in See.



Simulation | Mit einer frischen 3D-Engine an Bord sorgen Sie als virtueller U-Boot-Kommandeur im Zweiten Weltkrieg für Angst und Schrecken auf den Weltmeeren. Bei *Silent Hunter 3* übernehmen Sie die Kontrolle über die gesamte Crew. Wer nicht nur Befehle erteilt, kann auch selbst Periskop, Sonaranlage, Torpedos oder Deckkanone steuern. Geplanter Erscheinungstermin ist Ende des Jahres.

CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.ubisoft.de

Rallye-Unterricht

Oh Gott, im Mai erscheint Ihnen RICHARD BURNS RALLY.



Rennspiel | In der Rallye-Weltmeisterschaft hat er ihn schon überholt, jetzt will Richard Burns seinen Kollegen Colin McRae auch noch vom PC-Thron stoßen. *Richard Burns Rally* schaut optisch hübscher aus als *Colin McRae Rally 3*, spielerisch kommt die uns vorliegende Beta-Version aber noch nicht gegen den schottischen Altmeister an. Bis zur Veröffentlichung im Mai feilt das schwedische Entwicklerstudio Warthog noch an Fahrphysik und den Wagenmodellen. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.richardburnsrally.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 ▲ (2)
FAR CRY
Crytek, 25. März 2004



2 ▼ (1)
HALF-LIFE 2
Valve Software, 2. Quartal 2004



3 – (3)
DOOM 3
id Software, April 2004



4 ▲ (5)
DIE SIMS 2
Maxis, 19. März 2004



5 ▼ (4)
BATTLEFIELD: VIETNAM
Digital Illusions, 26. März 2004



6 – (6)
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
Turtle Rock, März 2004



7 ▲ (9)
UNREAL TOURNAMENT 2004
Digital Extremes/Epic Games 18. März 2004



8 ▲ (12)
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
Electronic Arts, 19. März 2004



9 ▼ (7)
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
Ion Storm, 5. März 2004



10 ▲ (13)
PAINKILLER
People Can Fly, 17. März 2004

11	▲	(NEU)	**DUKE NUKEM FOREVER** 3D Realms, Winter 2666
12	▲	(NEU)	**JOINT OPERATIONS** Novalogic, März 2004
13	▼	(10)	**STALKER: OBLIVION LOST** GSC Game World, September 2004
14	▲	(18)	**COLIN MCRAE RALLY 4** Codemasters, März 2004
15	▼	(11)	**CONAN** Cauldron, 19. Februar 2004
16	–	(16)	**WORLD OF WARCRAFT** Blizzard Entertainment, März 2004
17	▲	(NEU)	**PORT ROYALE 2** Ascaron, 1. Quartal 2004
18	▼	(14)	**DTM RACE DRIVER 2** Codemasters, 2. Quartal 2004
19	▼	(17)	**HDR: SCHLACHT UM MITTELERDE** EA LA, 3. Quartal 2004
20	▲	(NEU)	**THE BARD'S TALE** Inxile Entertainment, 4. Quartal 2004

DU HAST GEWONNEN!

Mehmet Yildirim, Berlin
erhält ein Spiel



LORDS OF EVERQUEST

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 18" und darauf folgend ein Leerzeichen und dem Spielenamen (Beispiel: pca 18 Half-Life 2) an die 81114,* (aus Deutschland), 72442** (aus der Schweiz) oder 0900 101010*** (aus Österreich).

Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland: 0190 656 651****
Schweiz: 0901 210 212*****

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

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



- *Unreal Warfare*-Engine
- 9 riesige Levels
- 2 neue Spezialbewegungen
- 3 Mehrspielermodi
- Nichtlineares Missionsdesign
- Neues Agentenspielzeug

AUF DVD
VIDEO

Stumm wie ein Fisher

Lautlos wie im Vorgänger pirscht Sam Fisher in SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW zu neuen Glanztaten. Wem das nicht reicht, der schleicht: und zwar im brandneuen, kooperativen Mehrspieler-Modus.

Bombenstimmung in Delhi! Terroristen haben einen Anschlag auf die US-Botschaft verübt. Der Sprengsatz riss ein gewaltiges Loch in die Fassade, wodurch die Schurken mühelos ins Innere vordringen konnten. Die Wachleute wurden kurzerhand ins virtuelle Nirwana befördert, das Personal als Geiseln genommen. Ein Drama zeichnet sich ab. Aber Rettung naht! Denn Sam Fisher logiert zu Spielbeginn zufälligerweise in Indiens Hauptstadt. Klar, dass der Superagent seinen Landsleuten zu Hilfe eilt, oder? Denkste! Sams Boss Lambert erteilt andere Befehle. Im Tresor des Botschafters befinden sich sensible Dokumente. Und die dürfen unter keinen Umständen in die Hände der Bösen fallen. Das Leben der Geiseln ist der Regierung egal. Da gerät selbst der abgebrühteste Agent in einen Gewissenskonflikt. Wollen Sie wirklich die Zivilisten wegen ein paar Papierfetzen ihrem Schicksal überlassen? In *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* beantworten Sie diese Frage mit Ja oder Nein. Das nicht-lineare Missionsdesign macht's möglich. Aber überdenken Sie Ihre Entscheidung gut. Sie ändert die Geschichte und den weiteren Spielverlauf. Die Motivation zum erneuten Durchzocken ist also im wahrsten Sinne des Wortes programmiert. Der erste Auftrag ist natürlich nicht der einzige, in dem Sie die Qual der Wahl haben. Später befiehlt Ihnen Lambert sogar, eine Frau zu töten, die Ihnen geholfen hat. Zeit für Erklärungen bleibt keine, denn die Aufzugtüren sind im Begriff, sich zu schließen. Gehorchen Sie blind?

VIRUSALARM

Das wohl am besten gehütete Geheimnis von *Splinter Cell 2* ist die Story. Dennoch konnte PC ACTION *Splinter Cell 2*-Produzentin Domitille Doat ein paar interessante Details entlocken. Tja, wir wissen halt, wie man Leute zum Quatschen bekommt. Mit Teil 1 hat *Pandora Tomorrow* so gut wie nichts am Hut. In der einen oder anderen Zwischensequenz – davon gibt es deutlich mehr als im Vorgänger – wird die Georgien-Mission angesprochen, das war's aber auch schon. Vielmehr dreht sich in Sams neuem Abenteuer alles um den indonesischen Terroristenführer Suhadi Sadono. Nein, der Typ betreibt keine zwielichtigen Sadomaso-Schuppen, sondern hält die Welt mit der sagenumwobenen Büchse der Pandora in Atem. Moment mal, ist das nicht das Teil aus dem Hollywood-Streifen *Tomb Raider: Die Wiege des Lebens?* Fast, denn in *Splinter Cell 2* beherbergt das griechische Kästchen einen tödlichen Virus. Und diesen droht Sadono in Umlauf zu bringen. In Person des Superagenten Sam Fisher hetzen Sie den Bösewicht rund um den Globus. Dabei verschlägt es Sie unter anderem nach Paris, Jerusalem, Los Angeles und ins indonesische Dickicht. Dort legt Ihr virtuelles Alter Ego übrigens die schwarze Agentenkluft ab und schlüpft in ein fesches Tarnkostüm aus Rambos Kleiderschrank. Vorteile bringt Ihnen der neue Dress allerdings keine.

SCHATTENPARKER

Apropos Rambo: Am ursprünglichen Spielprinzip hat Ubisoft nichts verändert. Ihre beste Freundin ist nach wie vor die Dunkelheit. Hell erleuchtete Umgebungen werden zur Not etwas umdekoriert, Lichtquellen mit Waffengewalt ausgeknipst. Wenn Sie günstige Voraussetzungen geschaffen haben, huschen Sie von Schatten zu Schatten und schalten Gegner lautlos von hinten aus. Aber auf die Dunkelheit ist nicht immer Verlass. Mehrere Missionen spielen tagsüber. An belebten Plätzen, wohlgemerkt. Dort haben Sie gleich zwei Feinde: die Attentäter und die Zivilisten. Falls Sie etwa eine Omi entdeckt, kriegt die Alte prompt einen Schreikrampf. Ihre Tarnung fliegt auf, der Einsatz ist gescheitert. Anders sieht es in der Regel aus, wenn Sie Sadonos Leute entlarven: Lösen Sie das erste Mal Alarm aus, so begegnen Ihnen die Feinde aggressiver als sonst. Beim zweiten Mal besorgen sich die Terroristen Schutzwesten und beim dritten Mal setzen die Jungs auch noch Kevlar-Helme auf. Clevere Kerlchen!

FIT IM SCHRITT?

Alte Liebe rostet bekanntlich nicht. Aber wie sieht's mit al-

Fisher Preis

PC ACTION und Ubisoft verlosen fünf *Pandora Tomorrow*-Fanpakete! Diese bestehen aus dem Spiel plus einem schicken T-Shirt. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:



WIE HEISST DER SUPERAGENT?

A) Joschka Fischer
B) Sam Fisher
C) Fritze Fischer

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 18.

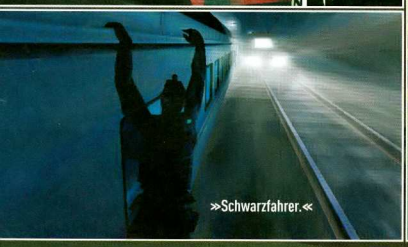
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der Computec Media AG dürfen nicht teilnehmen.



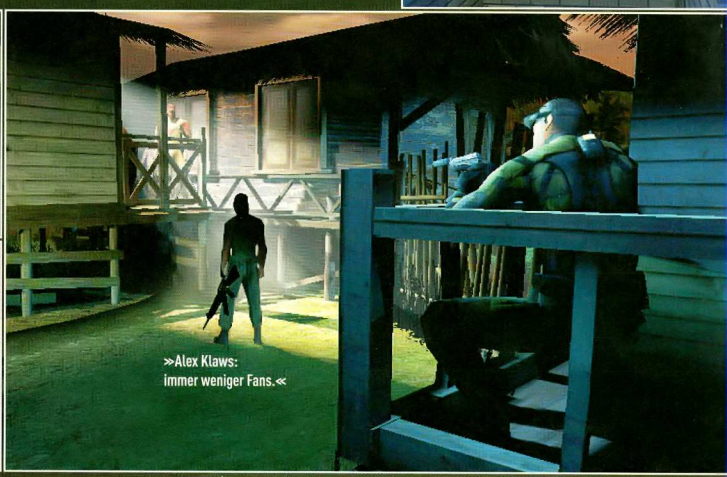
»Trotz Raucherbein-Amputation noch fit.«



Geiselnahme im Zug nach Nancy.



»Schwarzfahrer.«



»Alex Klaws: immer weniger Fans.«

Wir zeigen's dir!



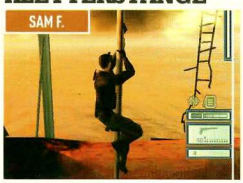
Auf dem PC turnt Sam Fisher außer Konkurrenz. Kein anderer Spielcharakter hat coolere Tricks auf Lager und bewegt sich ästhetischer über den Bildschirm. Aber wie sieht's mit Menschen aus Fleisch und Blut aus? Geben die vielleicht bei waghalsigen Manövern, etwa dem Abseilen, eine bessere Figur ab? Unser Test klärt auf.

SPAGATSPRUNG



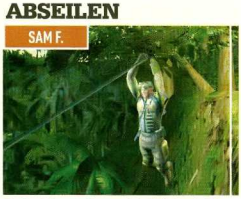
Mit dem Spagatsprung kraxelt Sam Fisher mühelos zwischen zwei Wänden Richtung Decke. Vorbildlich!
HALTUNGSNOTE: 10

KLETTERSTANGE



Wie ein Äffchen zieht sich der Superspion an Abflussrohren nach oben. Besonders sexy sieht's aber nicht aus.
HALTUNGSNOTE: 7

ABSEILEN



Schluchten stellen auch in Teil 2 kein Hindernis für Sam dar. An einem Seil hangelt er sich auf die andere Seite.
HALTUNGSNOTE: 9



Foto: entemol / action press

Vielleicht hätten wir Nadja sagen sollen, dass sie für die Aktion zwei Wände benötigt. Aber ehrlich gesagt – wen interessiert das?
HALTUNGSNOTE: 8



Foto: action press

Was soll man(n) dazu sagen? In jeder Hinsicht ein klarer Punktsieg für unser britisches Model Jakki.
HALTUNGSNOTE: 10



Foto: action press

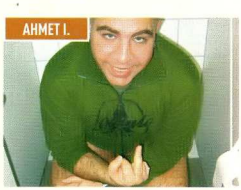
Geben Sie's zu, Sie hätten dieser Blondine auch unter die Arme gegriffen – und wahrscheinlich nicht nur dorthin.
HALTUNGSNOTE: 6



Bei dieser erbärmlichen Vorstellung zog sich Kollege Bertits einen Bänderriss in der Unterhose zu. Da ist noch viel Training nötig.
HALTUNGSNOTE: 1



Potenzial ist vorhanden. Aber vielleicht hätte Herr Sauerteig vor dem Versuch seinen Rausch ausschlafen sollen.
HALTUNGSNOTE: 3



Im Abseilen ist Ahmet Iscitürk einsame Spitze. Zum Glück ist die PCA (noch) nicht geruchsecht.
HALTUNGSNOTE: 10

ternden Helden aus? Hat Sam Fisher etwa seine Beweglichkeit eingebüßt? Ganz im Gegenteil. Der Agent mit den grauen Schläfen hat sein Repertoire um zwei Spezialbewegungen erweitert. Eine davon ist der Half-Split-Jump. Dabei klemmt sich Sam in engen Gängen zwischen zwei Wände, holt Schwung, indem er das Gewicht von einem Bein aufs andere verlagert, und kraxelt auf diese Weise Richtung Decke. Natürlich nicht um Spinnweben herunterzuholen, sondern um einen alternativen Lösungsweg einzuschlagen. Den zweiten „Special Move" haben sich die Entwickler bei Spezialeinsatzkräften der Polizei abgeschaut. Er heißt SWAT-Turn und lässt Sam ungesehen an einer offenen Tür vorbeihuschen.

FISHER-NETZ

Schmerzlich vermissten wir in *Splinter Cell* einen Mehrspielermodus. Ubisoft hat sich die Kritik zu Herzen genommen und für *Pandora Tomorrow* ein zweites Team mit dessen Programmierung beauftragt. Während in Shanghai die Kampagne um den Terroristen Sadono entsteht, werkeln die Jungs und Mädels im französischen Annecy an einem kooperativen Mehrspielererlebnis, das es in sich hat. Hier treten zwei grundverschiedene Teams gegeneinander an. Als Agent schleichen Sie genauso wie im Solo-Part durch die Karten und fallen dem Gegner aus der Dunkelheit in den Rücken. Was relativ simpel ist, denn die Fiesen steuern Sie ausschließlich aus der Ich-Perspektive. Wenn Sie jemandem in bester Sam-Fisher-Manier die Knarre an den Kopf halten, dürfen Sie Ihrem Opfer übrigens noch ein paar nette Worte ins





INTERVIEW

„DAS WOHL BEMERKENSWERTESTE SPIELZEUG IST DIE PFEIFE."

Wenn's um Spionage geht, ist Benjamin Bezold der richtige Mann. Mit seinem unwiderstehlichen Charme entlockte er *Pandora Tomorrow*-Produzentin Domitille Doat streng geheime Informationen. Doch damit nicht genug. Konzeptautor Gunther Galipot verriet anschließend auch noch ein paar interessante Details zum Mehrspielermodus und beantwortete die Frage, ob es einen Leveleditor gibt.



»Kann perfekt französisch.«



»Er leider auch.«

PC ACTION Story-Autor ist ja J. T. Petty. Schreibt er vor sich hin und schickt dann seine Geschichte zu Tom Clancy? Oder wie läuft das ab?

DOMITILLE DOAT: Tom Clancy steht während des gesamten Vorgangs J. T. Petty als Berater zur Verfügung. Außerdem folgt J. T. beim Schreiben strengen Richtlinien und sendet sein Werk regelmäßig zur Überprüfung an Clancys Mitarbeiter. So stellen wir sicher, dass der Plot perfekt zum Clancy-Universum passt.

PC ACTION Wenn man sich bei den Konsolenversionen einer Mine nähert, vibriert das Gamepad. Wie setzt ihr dieses Feature auf dem PC um? Vielleicht durch einen kurzen Kamera-Wackler? Oder brauche ich eine Force-Feedback-Maus?

DOMITILLE DOAT: Genau kann ich das noch nicht sagen. Wir testen im Moment mehrere Alternativen. Eine davon ist ganz klar die Unterstützung von Force-Feedback-Mäusen. Die andere wäre eine Mischung aus speziellen Soundeffekten, Kamerawackeln und einer Geste von Sam.

PC ACTION Die Spielzeit von *Splinter Cell* war nicht gerade üppig. Werden wir für Teil 2 länger brauchen?

DOMITILLE DOAT: *Pandora Tomorrow* besitzt dieselbe Level-Anzahl wie der Vorgänger. Mit einem Unterschied: Die Karten sind um einiges größer. Wir gehen davon aus, dass der Durchschnittsspieler über zehn Stunden am Einzelspielermodus sitzt.

PC ACTION Mathieu Ferland, Projektleiter von *Splinter Cell*, hat uns damals erzählt, er sei der Meinung, man hätte aus der Grafik-Engine noch mehr rausholen können. Werdet ihr das bei *Pandora Tomorrow* versuchen?

DOMITILLE DOAT: Da wir diesmal mit der Engine bereits bestens vertraut waren, konnten wir noch mehr aus ihr rausholen. Vor allem den Lichteffekten kam das zugute.

PC ACTION Im Nahkampf konnte Sam Fisher bislang nur mit dem Ellbogen zuschlagen. Glaubst du nicht, dass viele Spieler auf eine größere Auswahl von Schlägen Wert legen?

DOMITILLE DOAT: Sam kämpft gegen die gefährlichsten Söldner der Welt. Diese Kerle haben hart trainiert und sind gut bewaffnet. Selbst wenn du zu den Besten der Besten zählst, wirst du niemals einer gezückten Pistole mit der Faust begegnen. Es sei denn, du bist lebensmüde. *grinst*

PC ACTION In *Splinter Cell* konnten wir den Spagatsprung an maximal vier Stellen einsetzen. Eigentlich schade. Wird ihm in Teil 2 mehr Bedeutung zuteil?

DOMITILLE DOAT: Definitiv. Wir haben versucht, alle Spezialbewegungen noch mehr ins Gameplay einzubeziehen, indem wir das Leveldesign extra auf Sams körperliche Fähigkeiten zugeschnitten haben.

PC ACTION Spendiert ihr Sam Fisher neues Agentenspielzeug?

DOMITILLE DOAT: Vor der Programmierung haben wir viel Zeit in die Analyse der alten „Gadgets" gesteckt. Dabei haben wir uns die Frage gestellt, welche sinnvoll waren und welche von den Spielern nie eingesetzt wurden. Wir sind zu dem Schluss gekommen, dass Überwachungsinstrumente sehr beliebt sind. Also haben wir die alten überarbeitet und ein paar neue Scherzartikel – etwa ein Abhörmikrofon, einen GPS-Sender zum Orten von CIA-Leuten oder Blendgranaten – hinzugefügt. Das wohl bemerkenswerteste Spielzeug ist aber die Pfeife. Ob du es glaubst oder nicht, Sam kann mit ihr ein Liedchen anstimmen und so Wachen weglocken.

PC ACTION Unsere Leser haben einen Leveleditor sehr vermisst. Wird *Pandora Tomorrow* mit einem Editor ausgeliefert?

GUNTHER GALIPOT: Nein. Es wird keinen Editor für Einzelspielermissionen geben. Ein typischer Fisher-Einsatz lässt sich nur mit Zwischensequenzen und Dialogen programmieren, die zur Story passen. Aber wir planen, nach dem Verkaufsstart einen Editor für Online-Karten ins Netz zu stellen.

PC ACTION Welche Spielmodi gibt es im Online-Part?

GUNTHER GALIPOT: Es werden drei sein. Der eigentliche Spielmodus heißt „Neutralisation". Hier verteidigen die Söldner einen Gegenstand vor den Spionen. Eine andere Variante ist „Extraction". Diese ähnelt am ehesten Capture the Flag. Beim dritten Modus, „Sabotage", stehen die Überwachungsspielzeuge der Terroristen im Vordergrund.

PC ACTION Wie viele Spieler dürfen maximal an einer Partie teilnehmen?

GUNTHER GALIPOT: Nicht mehr als vier. Mehr Spieler würden den Schleichfaktor gefährden. Die Folge wäre stupides Ballern. Und genau das wollen wir in *Pandora Tomorrow* vermeiden.

PC ACTION Kannst du uns etwas über die Schauplätze im Mehrspielermodus verraten?

GUNTHER GALIPOT: Alle Levels spielen in den USA. Dort verschlägt es dich beispielsweise in ein Kunstmuseum, eine Militärbasis in Florida oder eine U-Bahn-Station in New York.

PC ACTION Lässt sich der Online-Charakter den eigenen Vorlieben anpassen?

GUNTHER GALIPOT: Rein äußerlich? Nein. Dafür kannst du deine Ausrüstung selber festlegen.

Ohr flüstern. Vorausgesetzt, Sie verwenden ein Headset zur Kommunikation. Klingt, als ob die Söldner die Arschkarte gezogen hätten. Haben sie aber nicht! Ubisoft spendiert den Bösen neben einem fetten Sturmgewehr diverse Scherzartikel. Zum Beispiel den aus *Alien* bekannten Bewegungssensor oder Haftminen. Richtig genial ist die Phosphorgranate. Detoniert diese in der Nähe eines Feindes, so leuchtet der Getroffene längere Zeit wie ein Christbaum und hinterlässt sogar „strahlende" Fußspuren. Bei einem Entwicklerbesuch durften wir den innovativen Mehrspielerpart ausgiebig Probe spielen und waren hellauf begeistert. Aber seien Sie nicht neidisch. Schon im März kehrt Sam Fisher auch auf Ihren PC zurück. Übrigens: Sämtliche Bilder des Artikels stammen aus der Xbox-Version.

BENJAMIN BEZOLD

SC: PANDORA TOMORROW

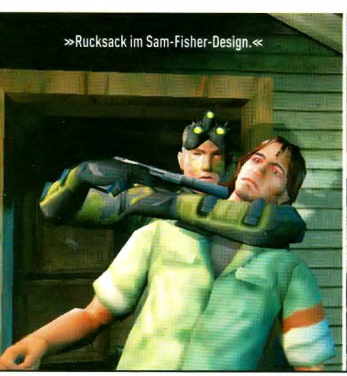
GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Ubisoft Shanghai/Annecy
FERTIG ZU:	85 %
ERSCHEINT:	25. März
VERGLEICHBAR:	Metal Gear Solid
INTERNET:	www.pandoratomorrow.com

KOMMENTAR

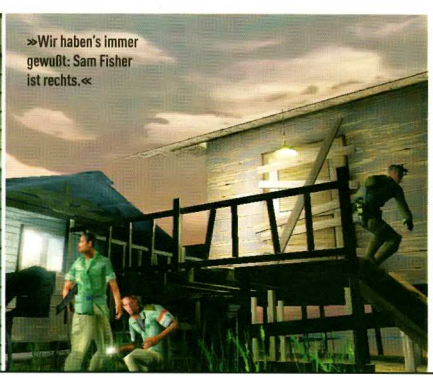


BENJAMIN BEZOLD

Eigentlich hasse ich Fortsetzungen. Oftmals ist der zweite Teil nicht mehr als ein müder Abklatsch des Vorgängers. Bei *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* ist das nicht der Fall. Bestes Beispiel: der faszinierende Mehrspielermodus. Aber auch die Kampagne übertrifft meine Erwartungen. Sams akrobatische Spezialbewegungen wurden verstärkt ins Leveldesign einbezogen und die viermal größere Spielwelt erlaubt deutlich mehr Lösungswege als im Vorgänger. Für mich steht jetzt schon fest: *Pandora Tomorrow* wird ein Hit.



»Rucksack im Sam-Fisher-Design.«



»Wir haben's immer gewußt: Sam Fisher ist rechts.«

- Team-Action im Vietnamkrieg
- Bis zu 64 Spieler gleichzeitig
- Um die 26 steuerbare Vehikel
- Voraussichtlich 14 Karten
- Vier Infanterie-Klassen mit zwei Ausrüstungsvariationen pro Seite
- Alternative Spezialklassen kommen auf bestimmten Karten zum Einsatz



»Der Gärtner ist immer der Rasenmäher.«

Krasser Frühlingsroller

Im März schlagen zwar noch nicht die Bäume aus, aber das virtuelle Napalm ein. Bei BATTLEFIELD VIETNAM geht es grün-dlich zur Sache. Im US-Hauptquartier von Electronic Arts spielten wir eine Alpha-Version.

AUF DVD
VIDEO

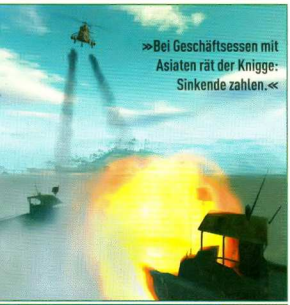
Wir brauchen Freiwillige, um in die grüne Hölle zurückzugehen: Der rituelle Grünpflanzen-Bewässerungstag in der PC-ACTION-Redaktion ist nichts für schwache Nerven. Die sterblichen Überreste verdorrter Farne werden feierlich beigesetzt, mühsam überlebende Ikea-Palmen mit kaltem Kaffee und ein paar Kippen weiter abgehärtet. Ach ja, und dann war da noch diese andere grüne Hölle namens Vietnamkrieg: Electronic Arts lud uns zum Probespielen von *Battlefield Vietnam* ein. Die neue Version hat es in sich, viele Neuerungen und Verbesserungen gegenüber unserer Titelstory-Enthüllung (PC ACTION 9/2003) sind integriert. Es wird auch Zeit für eine Mobilmachung, denn der Nachfolger zu *Battlefield 1942* soll im Frühjahr reif für die Invasion des Einzelhandels sein.

GRÜNE RENDER-WELLE

Auf einigen Karten schießt die Vegetation jetzt viel kräftiger ins Kraut als ursprünglich geplant. „Wenn du den Leuten nur *Battlefield 1942* mit grüneren Maps und ein paar Bäumen hier und da geben würdest, wären sie enttäuscht", gibt sich Producer Reid Schneider einsichtig. Die ersten Prototypen waren dem Vorgänger zu ähnlich, neue Render-Routinen für „Overgrowth" (Bäume) und „Undergrowth" (Gräser, Gestrüpp) geben *Battlefield Vietnam* jetzt einen eigenständigeren Charakter. Die System-Anforderungen sollen dadurch etwas über denen des Vorgängerspiels liegen. Dafür gibt es auch zahlreiche andere optische Verbesserungen wie detailliertere Soldaten- und Fahrzeugmodelle, beim Bump- und Normal-Mapping wird nicht gespart.

SCHON WIEDER BESETZT

Beim Ausprobieren fallen uns weitere kleine Verbesserungen auf. Umkämpfte Stützpunkte werden auf der Karte mit einem Warndreieck gekennzeichnet. Außerdem verrät eine Zeitanzeige, wie viele Sekunden es noch dauert, bis eine Basis umgepolt ist. Je mehr Spieler gleichzeitig zur Besetzung anrücken, desto schneller klappt das. Dass Teamwork noch wichtiger ist als in *Battlefield 1942*, merken wir auch bei Spritztouren. Da alle Passagiere jetzt unterwegs mitballern können (egal ob aus einem Heli oder vom Jeep-Beifahrersitz aus), sind Fahrgemeinschaften wertvoller denn je. Nicht viel zu verbessern gab es bei der Dynamik des „Conquest"-Spielmodus. Mit „Evolution" gibt es außerdem eine Hin-und-Rückspiel-Variante, bei der die Statistiken von zwei Partien miteinander verrechnet werden. In der Schwebe ist noch die Entscheidung, ob die weniger populären Modi „Team Deathmatch" und „Capture the Flag" weiterhin im Angebot bleiben.


»Bei Geschäftsessen mit Asiaten rät der Knigge: Sinkende zahlen.«


»Mit dem Herzblatt-Hubschrauber geht es diesmal nach Pisa.«


»Die Vietnamesen standen voll hinter den Amerikanern.«

Fahr lässig und steuer, Mann!

Das modernere Kriegsgerät des Vietnam-Konflikts verspricht mehr Spieldynamik. Vor allem Hubschrauber sorgen für frischen Wind im *Battlefield*-Fuhrpark. Anhand der vorläufigen Vehikel-Liste zeichnet sich ein leichter Materialvorteil für die Amerikaner zu Wasser und in der Luft ab.





USA	Nordvietnam
Huey Troop (Transport-Hubschrauber)	Mi 8 (Kampf-Hubschrauber)
Huey Assault (Kampf-Hubschrauber)	Mi 8 Cargo (Transport-Hubschrauber)
Chinook (Transport-Hubschrauber)	MiG 21 (Jäger)
A-7 Corsair (Jäger)	MiG 17 (Jäger)
F-4 Phantom (Jäger/Bomber)	Vespa (Motorroller)
B-52 (Bomber)	M-46 (Artillerie)
MUTT (Geländewagen)	BM-21 (Artillerie)
M110 (Artillerie)	PT-76 (Amphibien-Panzer)
Sheridan (Panzer)	T-54 (Panzer)
Patton (Panzer)	ZSU (Flak)
M113 (Truppentransporter)	UAZ (Geländewagen)
Carrier (Truppentransporter)	BTR-60 (Amphibien-Truppentransporter)
Patrol Boat River (Patrouillenboot)	–
Armored Troup Carrier (Transport-Boot)	–


»Der Weltmeister im Baumstammwerfen kommt dieses Jahr nicht aus Schottland.«

VORSICHT, FALLE!

Auch wenn auf den ersten Blick die neuen Gerätschaften auffallen und sich jeder mal an der Hubschrauber-Steuerung versuchen will, steckt bei den Infanteristen am meisten Komplexität drin. Zwar wurde die Anzahl der Basis-Klassen von fünf auf vier reduziert, doch dafür haben Sie die Wahl zwischen verschiedenen Ausrüstungs-Kits, Soldaten-Skins und Charakter-Köpfen. Es gibt nicht nur mehr Waffen, sondern auch einige raffinierte Sonderfähigkeiten. So klemmt ein entsprechender Vietcong den Fahrzeugen der Amerikaner Sprengladungen unter die Haube. Gucken Sie vor der Zündung also genau hin, ob verdächtige Funken zu sehen sind. Und der Kollege von der Spezialtruppe kann zum Bei-

Zweiklassengesellschaft: Soldaten & Waffen

Die Auswahl an Infanterie-Klassen pro Karte wurde gegenüber dem Vorgängerspiel von fünf auf vier gesenkt. Dafür stehen jeweils zwei verschiedene Ausrüstungs-Kits zur Verfügung. Außerdem kommen auf bestimmten Karten Spezialtruppen anstelle der „normalen" Klassen zum Einsatz. Zum Beispiel sind die US-Special-Forces die einzigen Soldaten, welche Mitspieler heilen können (die Sanitäter-Klasse wurde im Rahmen der Krankenkassenreformen wegrationalisiert).



USA	Nordvietnam

AUFKLÄRER

Messer	Machete
M19 oder M1911 (Pistolen)	TT33 (Pistole)
M21 oder M16 (Scharfschützengewehre)	SVD (Scharfschützengewehr) oder Type 56 (Sturmgewehr)
Fernglas	Fernglas oder Zeitbombe

ANGREIFER

Messer	Machete
M19 oder M1911 (Pistolen)	TT33 (Pistole)
M16 (Sturmgewehr) oder Schrotflinte	AK47 (Sturmgewehr) oder RPD (MG)
Granaten	Granaten

SCHWERE-WAFFEN-SOLDAT

Messer	Machete
M19 oder M1911 (Pistolen)	TT33 (Pistole)
M60 (MG)	SA-7 (Raketenwerfer, hitzesuchend) oder Type 56 (Sturmgewehr)
M79 (Granatwerfer) oder M72 (Raketenwerfer)	RPG7V (Granatwerfer) oder Sprengstoff

INGENIEUR

Messer	Machete
M19 oder M1911 (Pistolen)	TT33 (Pistole)
M14 (Sturmgewehr)	MAT-49 (Maschinenpistole)
Minen oder Mörser	Minen oder Mörser
Schraubenschlüssel (Fahrzeuge reparieren)	Schraubenschlüssel (Fahrzeuge reparieren)
Schneidbrenner (Fahrzeuge beschädigen)	Drahtschneider (Fahrzeuge sabotieren) oder Schaufel (Spawn Point an andere Stelle verlegen)



»Dirk Bach wird ins Dschungel-Camp geflogen.«

spiel penetrant piksende Pungi-Pfähle verbuddeln – ziemlich tödlich für drauftappende US-Fußgänger.

VIETNAM À LA CARTE

Insgesamt drei Karten konnten wir ausprobieren, die Verkaufsversion soll 14 oder 15 Maps enthalten. Verschiedene Charakteristika von Städtekampf über Inselgruppen bis hin zum extradichten Dschungel versprechen Vielfalt. Server-Betreiber haben mehr Flexibilität denn je, denn im neuen Modus „Custom Combat" wählen Sie aus, welche Infanterie-Klassen und Vehikel genehm sind. Damit lassen sich einige abenteuerliche Experimente wie zum Beispiel ein reines Scharfschützenspiel veranstalten. Das hässliche Entlein vom Dienst bleibt der Einzelspielermodus. Der Kampf gegen Computer-Bots wird immerhin durch abwechslungsreichere Missionsziele gewürzt (zum Beispiel zwei Messer-Kills schaffen). Reid Schneider: „Der angenehme Nebeneffekt ist, dass die Leute dabei für den Multiplayer-Modus lernen und gleichzeitig ein interessantes Einzelspieler-Erlebnis bekommen." Features und Engines sind mehr oder weniger fertig, jetzt muss das Spiel „nur noch" ausbalanciert und getestet werden. Die Entwickler sind sich der Bedeutung dieser Aufgabe bewusst. Über die Antwort auf unsere Frage nach der magischen Zutat, welche für die *Battlefield*-Serie am wichtigsten ist, muss Reid Schneider nicht lange nachdenken: „Es ist das Papier-Stein-Schere-Prinzip, das wirklich ausbalanciert ist. Es gibt keine übermächtige Waffe, nichts, womit du die ganze Spielwelt auslöschen kannst. Du kannst zum Beispiel einen Helikopter mit einem Treffer aus dem Raketenwerfer ausschalten, aber gleichzeitig genauso leicht das Opfer eines Scharfschützen werden."

HEINRICH LENHARDT

BATTLEFIELD VIETNAM

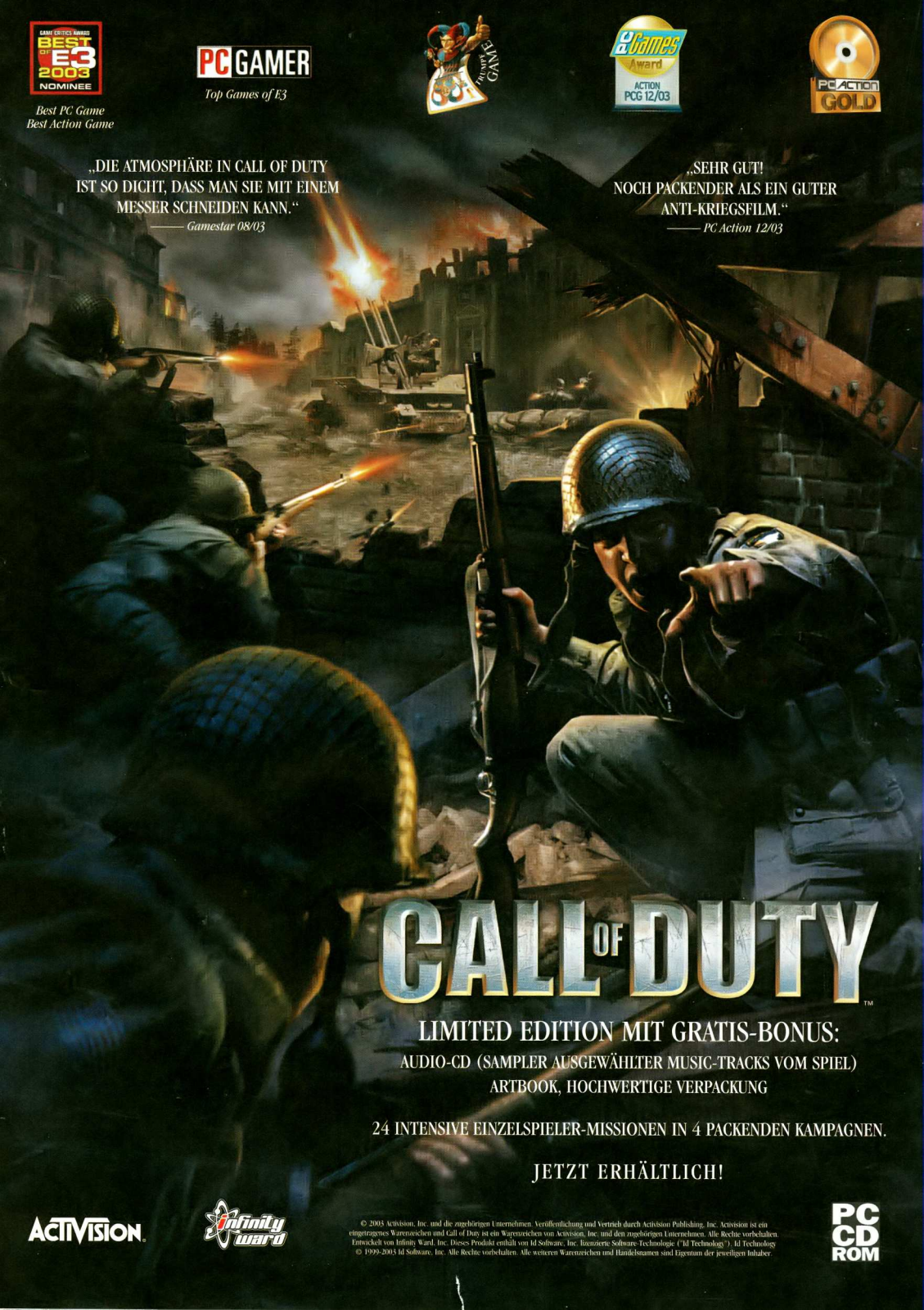
GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER:	Digital Illusions/EA
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	26. März
VERGLEICHBAR:	Battlefield 1942
INTERNET:	www.electronicarts.de

KOMMENTAR



HEINRICH LENHARDT

He, Fans von *Battlefield 1942*: rühren und aufatmen! Der spontane Reinschlüpfen-und-sich-wohl-schießen-Charme wirkt beim Nachfolger intakt. Aber gibt's beim Ausflug nach Südostasien überhaupt genug Neues? Alleine wegen der Hubschrauber (gar nicht so einfach zu steuern, aber pflegeleichter als jedes Flugzeug) würde ich liebend gerne *Battlefield Vietnam* spielen. Mindestens genauso interessant wie die modernen Vehikel ist die gesteigerte Vielfalt bei der Infanterie-Ausrüstung. Und die dschungeligen Landschafts-Rendereien gewinnen auf jeder Grünen Woche einen Ehrenpreis. Die Rückkehr des Multiplayer-Königs erwarte ich mit viel Spannung. Hauptsache, beim Rüstungsetat wird nicht an der Spielbalance gespart.

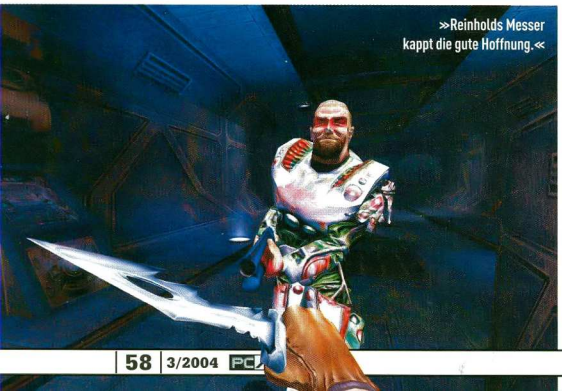

GAME CRITICS AWARD
BEST OF E3 2003
NOMINEE
Best PC Game
Best Action Game
PC GAMER
Top Games of E3
GAMES
Award
ACTION
PCG 12/03
PC ACTION
GOLD
„DIE ATMOSPHÄRE IN CALL OF DUTY IST SO DICHT, DASS MAN SIE MIT EINEM MESSER SCHNEIDEN KANN.“
— Gamestar 08/03
„SEHR GUT! NOCH PACKENDER ALS EIN GUTER ANTI-KRIEGSFILM.“
— PC Action 12/03
CALL OF DUTY™
LIMITED EDITION MIT GRATIS-BONUS:
AUDIO-CD (SAMPLER AUSGEWÄHLTER MUSIC-TRACKS VOM SPIEL)
ARTBOOK, HOCHWERTIGE VERPACKUNG
24 INTENSIVE EINZELSPIELER-MISSIONEN IN 4 PACKENDEN KAMPAGNEN.
JETZT ERHÄLTLICH!
ACTIVISION
infinity ward
© 2003 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Call of Duty ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Infinity Ward, Inc. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Software-Technologie (“Id Technology”). Id Technology © 1999-2003 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.
PC CD ROM

- 9 dicke Einzelspieler-Levels
- Mehrspielermodi: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag
- 13 Waffentypen
- Im Osten bereits erhältlich
- Basiert auf der eigens entwickelten X-Tend-Engine

»Der Arme! Immer wenn er fotografiert wird, hat er rote Augen.«

Ganz schön russtikal!

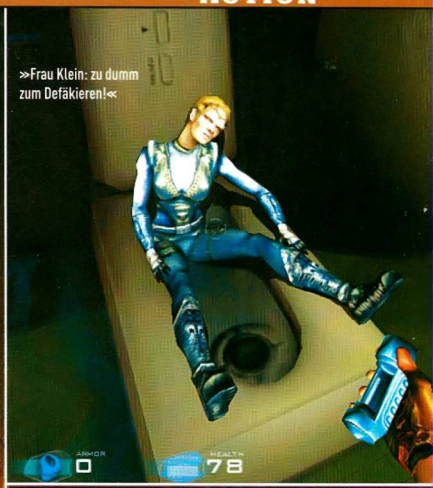
Der russische Ego-Shooter KREED kombiniert deftige Action mit zünftiger Technik. Warum das Spiel bislang nur in Osteuropa erhältlich ist, verrät PC ACTION.



»Reinholds Messer kappt die gute Hoffnung.«

Erst vor kurzem machten Meldungen die Runde, wonach der (in einigen Ländern bereits erhältliche) Ego-Shooter *Kreed* dem Rest der Welt wohl vorenthalten bleibt. Geldsorgen, schlechte Wertungen und andere Probleme wären angeblich an der Misere schuld. „Alles Quatsch!", heißt es jetzt von offizieller Seite! Svetlana Haninaeva, PR-Managerin bei Russobit-M, erklärte uns, was tatsächlich los ist. Demnach laufen gerade die finalen Verhandlungen mit einem deutschen Publisher, dessen Name aber noch nicht genannt werden soll. Eine Veröffentlichung im März werde angestrebt, der Titel für den deutschen Markt komplett lokalisiert. „*Kreed* wurde in einigen osteuropäischen Ländern bereits veröffentlicht und erreichte höhere Verkaufszahlen als jedes andere Produkt aus unserem Hause. Eine überarbeitete Version für den deutschen Markt ist in Arbeit, genau wie ein Add-on. In Kürze gibt es auch ein neues Video sowie eine aktuelle, spielbare Version", erklärt die PR-Managerin. Die spielbare Vorab-Fassung des Ostblock-Shooters hat man uns mittlerweile zukommen lassen. Zwar







»Unter dem Elektronenmikroskop entdeckt: Filzlaus-Gattung Phthirius pubis immer agressiver!«

bietet diese Fassung nur eine spanische Sprachausgabe, aber das hat uns nicht daran gehindert, auf die virtuelle Jagd zu gehen. So viel sei schon mal verraten: *Kreed* erfindet das Rad nicht neu, bietet aber solide Action-Kost.

DÜSTERE ZUKUNFT

Worum geht's? Im Jahre 2944 verlässt das Handelsschiff „Aspero" die Erde und wird kurz vor der Landung attackiert. Der Kapitän versucht vergebens, den unbekannten Angreifern zu entkommen, und landet genau an der Stelle, die auf sämtlichen Weltraumkarten als Todeszone bekannt ist. Unzählige Schiffe verschwanden dort schon auf unerklärliche Weise. Dementsprechend sieht es da auch aus. Der riesige Schiffsfriedhof beherbergt Stahlkolosse verschiedenster Rassen und natürlich auch deren Besatzungen. Klar, dass es unter den Schiffbrüchigen nicht gerade friedlich zugeht, und genau hier steigen Sie ins Geschehen ein. Beschützen Sie Ihr Schiff und finden Sie heraus, warum hier so viele Raumkreuzer stranden! Das klingt spannend, doch ehrlich gesagt machte sich bei unseren ersten Gehversuchen ein wenig Ernüchterung breit. Die Planetenoberflächen sehen etwas altbacken aus und auch in Sachen Spielbarkeit bietet *Kreed* bislang zu wenig Revolutionäres.

IM OSTEN NIX NEUES?

Sie rennen durch futuristisch anmutende Levels, ballern Humanoide und außerirdische Lebensformen über den Haufen, betätigen hier und da einen Schalter und bedienen zwischendurch stationäre Geschütze. Beim Waffenarsenal greifen Sie auf Altbewährtes zurück: Messer, Schrotflinten, Maschinengewehre, Granaten und auch moderne Energie-Waffen. Insgesamt 13 verschiedene Todmacher soll das fertige Produkt bieten. Die Grafik beeindruckt nicht mehr ganz so wie vor einigen Monaten. Trotzdem sieht *Kreed* noch immer gut aus. Nette Effekte, wohin man blickt, und vor allem die gegnerischen Monster sind größtenteils wirklich gelungen. Die menschlichen Figuren sehen auch recht schick aus, dafür verhalten sich die Buben meist wie aufgescheuchte Hühner. Das ist zwar besser als ein Dasein als regungsloses Kanonenfutter, das nervöse Gezappel der Schergen nervt aber mitunter. Die eintönigen Sterbe-Animationen sind ebenfalls nicht so der Bringer. Egal ob Sie einen Humanoiden oder ein außerirdisches Echsenwesen abknallen – bislang wirkt deren virtuelle Löffelabgabe recht unspektakulär. Potenzial hat *Kreed* dennoch und wir hoffen, dass dieses bis zur Deutschland-Veröffentlichung auch ausgeschöpft wird.

AHMET ISCITÜRK

KREED

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Burut/Russobit-M
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	März
VERGLEICHBAR:	Elite Force 2, Chaser
INTERNET:	www.kreed3d.com

KOMMENTAR

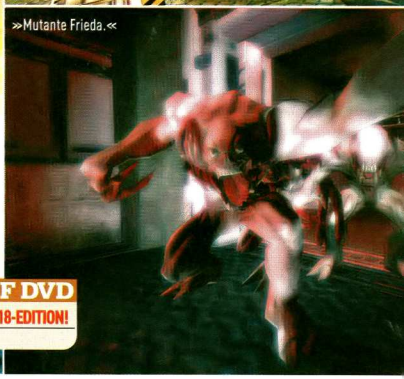


AHMET ISCITÜRK

Als ich die ersten Bilder von *Kreed* sah, war ich wirklich gespannt. „Was für eine Optik!", dachte ich damals. Zudem kommen ja immer mehr gute Titel aus Russland und so war man auch als anspruchsvoller Action-Fan guter Dinge. Das ist jetzt aber schon ein ganzes Weilchen her und die einst überragend anmutende Grafik haut heute keinen mehr vom Hocker. Spielerisch geht es bislang auch eher altbacken und unspektakulär zur Sache. Trotzdem: Wenn die Entwickler bis zur Veröffentlichung brav weiterwerkeln, steht uns ein solides Shooter-Vergnügen ins Haus, das sicherlich seine Fans findet – nicht nur in Osteuropa.







Ich bin Mutierfreund!

Der Insel-Shooter FAR CRY stellt nicht nur Ihre Nerven auf die Probe, sondern auch das neue Jugendschutzgesetz. Lesen Sie, woran es momentan hakt!

AUF DVD
DEMO NUR AUF AB-18-EDITION!

Momentan kämpft Crytek neben einigen letzten Bugs mit den zuständigen Beamten der USK. Diese erteilten dem Spiel nämlich in einer ersten Prüfung aufgrund der expliziten Gewaltdarstellungen keine Alters-Kennzeichnung. Das bedeutet: höchste Indizierungsgefahr! Derzeit überlegen die Entwickler, ob das Spiel entschärft werden kann, um zumindest eine Freigabe ab 18 Jahren zu bekommen. Doch PC ACTION ist kein Eisen zu heiß: Urteilen Sie anhand der ungeschnittenen Demo auf unserer DVD selbst, ob Ihnen der Ego-Shooter zu heftig ist! Aus Jugendschutzgründen gilt dieses Angebot allerdings nur für Abonnenten unserer Ab-18-Edition. Im Motorboot starten Sie durch und sollen eine Kommunikationsanlage der Söldner sabotieren, um deren Kommandostrukturen ins Wanken zu bringen. Über ein Funkgerät verrät Ihnen ein Mann namens Doyle Insider-Informationen.

ERSTE BILDER DER BRUT

Das Heckmeck mit der USK ist nicht die einzige Neuigkeit in Sachen *Far Cry*. Wir haben endlich die Beweise – was PC ACTION bereits seit langem vermutete, ist nun offiziell: Dr. Krieger macht geheime Tierversuche! Und dass solche Experimente schief gehen können, weiß man nicht erst, seitdem Mike Tyson auf der Welt ist. Doch sämtliche Unterschriftensammlungen laufen ins Leere, wenn sich der Verantwortliche mit einer Privatarmee auf seiner Südseeinsel verschanzt. Aber Sie wären nicht Super-Macho Jack Carver, wenn Sie nicht trotzdem versuchen würden, Dr. Krieger das Handwerk zu legen.

GENVERSUCHE UND IHRE FOLGEN

Die Mutanten in *Far Cry* heißen Trigens. Bei dem Versuch, die perfekten Kampfmaschinen zu erschaffen, lief jedoch einiges schief. Die ersten Versuche Dr. Kriegers mit Affen erzeugten verhältnismäßig schwache und nur beschränkt intelligente Kreaturen. Spätere Experimente mit Menschen-DNS waren erfolgreicher. Die geklonten Ungeheuer stecken mehr Kugeln weg als eine gepanzerte Limousine und sind stark genug, um halbe Geschützstände als Waffen mit sich herumzuschleppen. Fünf Monstervariationen lauern auf der Insel. Gerüchten zufolge soll eine Gattung sogar die Fähigkeit haben, ihr Aussehen zu verändern. Eines haben jedoch alle gemeinsam: Sie sind aggressiver als Prinz Ernst August von Hannover, wenn ihn ein Paparazzo fotografiert. „Dann hat es Dr. Krieger ja geschafft", könnten Sie jetzt denken. Eine ideale Armee, die dem machthungrigen Irren dient. Aber was ist, wenn Dr. Krieger über die Geister, die er rief, die Kontrolle verliert? Das dürfen Sie voraussichtlich erst ab der zweiten Märzhälfte selbst herausfinden: Um dem Ego-Shooter den letzten Schliff zu geben, verlängerte Crytek nämlich noch einmal die Entwicklungszeit um wenige Wochen. Dann lüftet sich hoffentlich der Schleier um die Entführung Ihrer Passagierin Valerie „Val" Constantine, die Beweggründe des mysteriösen Doyle und die Vorgänge in den Geheimlabors von Dr. Krieger.

JOACHIM HESSE

FAR CRY

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Crytek/Ubisoft
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	Ende März 2004
VERGLEICHBAR:	Chrome, Halo
INTERNET:	www.farcry.de

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

So, das war voraussichtlich die letzte Vorschau von uns zum Thema *Far Cry*. Nein, die Entwicklung des Spiels wurde nicht eingestellt. Der Grund ist: Wir erwarten täglich das offizielle Testmuster. Momentan nehme ich bereits am Beta-Test teil. Damit ich aber nicht alleine von den Vorzügen des Ego-Shooters schwärmen muss, dürfen PC-ACTION-Abonnenten anhand einer ersten Demo ebenfalls einen exklusiven Blick auf *Far Cry* erhaschen. Wir hoffen, dass der fertige Shooter über die ganze Spielzeit hinweg spannend ist. Dann könnte endlich mal ein Spiel aus Deutschland internationale Maßstäbe setzen. Go, Crytek, go!

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 & Kommunikationssyteme** 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-12... Berlin Tel.: 01805 / 684373646 • **UB- Computer 110 GmbH** D-13409 Berlin Tel.: 030/4961043 • **APPA Computer-Netzwerke-Beratung** D-13595 Berlin Spandau Tel.: 030/ 36282130 • **G.f.A Computershop** Belzig D-14806 Belzig Tel.: 033841/ 33589 • **PSA Gotthun** D-17207 Gotthun Tel.: 039931/52298 **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.: 04817889301 • 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-SAT24** D-26409 Wittmund-Asel Tel.: 04462-923400 • **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.: 0421/6368909 • **W+W Hard-& Software** D-29313 Hambühren Tel.: 05084/400511 **PLZ 3...** **Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbemer OHG** D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/461056 • **PEGOCOM Elektronik-Handel** D-31535 Neustadt am Röbenberge Tel: 05036/924496 • **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 • **THOMMES** D-34346 Hann. Münden Tel.: 05541/989026 • **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 • **Pearl Computer GmbH& CoKG** D-41238 Mönchengladbach Tel.: 02166-911870 • **KAWAK-Elektronic** D-44894 Bochum Tel.: 0234263412 • **Computer u. Büro Marita Brüggemann** D-46284 Dorsten Tel.: 02362/76497 • **cerTronic** D-45897 Gelsenkirchen Tel.: 0209/9582112 • **Oelrich Informationstechnik** D-49074 Osnabrück Tel.: 0541/2022700 • **SUNPC** D-49324 Melle Tel.: 05422/928822 • **Döveling Bruno Telekommunikation** D 49626 Bippen Tel.: 05435/5061 • **Softnet EDV-Beratung GmbH** D-49809 Lingen Tel.: 0591/9150600 **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 • **Sielaff-Computer** D-52531 Übach-Palenberg Tel. 02451-909389 • **HEDVA** D-53881 Euskirchen Niederkastenholz Tel.:02255-950711 **PLZ 6...** **Heinz Derlet Hard- und Software** D-61184 Karben Tel.: 06039/9143 • **ComSat24** D-61381 Friedrichsdorf Tel. 06172-7646976 • **EDV Dienstleistungen Staskiewitz** D-63857 Waldaschaff Tel.: 06095/995043 • **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 • **CNS Computer Network Solutions** D-69190 Walldorf Tel.: 06227/5499392 • **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/ 919989 • **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.: 07221/98350 • **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 • **CNS Computershop** D-82178 Puchheim Tel.: 089/89020267 • **ENROM Consulting** D-82205 Gilching Tel.: 08105/773252 • **VerCom GbR** D-82380 Peißenberg Tel.: 08803/ 9482 • **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.: 08677/98070 • **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 • **ALB Computer** D-85435 Erding Tel.: 08122-93983• **Bürobedarf Beck** D-85368 Moosburg Tel.: 08761/2540 • **PC and More GmbH** D-85435 Erding Tel.: 08762/9985 • **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 Bochtler** D-88400 Stafflangen Tel.: 07357/1873 **PLZ 9...** Schick EDV-Systeme GmbH D-91154 Roth Tel.: 09171/9686-0 • **Elektro Fuchs GdbR** D-91550 Dinkelsbühl Tel.: 09851/9524 • **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 • **Höfig Computersysteme** D-94227 Zwiesel Tel.: 09922/ 60472 • **Fritz KG Bürotechnik & Büroeinrichtung** D-94234 Viechtach Tel.: 09942/9447-0 • **Computershop Backslash** D-94065 Waldkirchen Tel.:08581/910833 • **COMSTAR** D-94315 Straubing Tel.: 09421/989863 • **Bürotechnik Weber (Edigicam)** D-94447 Plattling Tel.: 09931/5566 • **Donau Com Tech** D-94474 Vilshofen Tel.: 08549/971903 • **Computer Kohlhofer** D-94542 Haarbach Tel.: 08535/ 919930 • **EUE IT SERVICES** D-97080 Würzburg Tel.: 0931/2307230 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH (Filiale)** D-95100 Selb Tel.: 09287/ 91283 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH** D-95213 Münchberg Tel.: 09251/ 6038 • **Profi24** D-96317 Kronach Tel.: 09261/963792 • **CW-Computer** D-97633 Großbardorf Tel.: 09766/9200 • Elektro-Schellenberg D-98597 Fambach Tel.: 036848/21667 • **Computer & Service Center Ilmenau** D-98693 Ilmenau Tel.: 03677/899155



BEMI

first in service

The way it's meant to be played

NVIDIA GeForce FX

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

euratio

Euratio BEMI 64 3200+

AMD Athlon™ 64 Prozessor 3200+ mit HyperTransport™ Technologie

Midi Tower ATX 300 Watt • AMD Athlon™ 64 3200+ • **NVIDIA GeForce FX 5200 mit TV-Out 128MB RAM** • 512MB DDR-RAM (PC-400) • **120GB HDD Serial-ATA** • FDD 3,5" • **DVD 16x/48x • DVD-RW 4-fach Dual** • 6 Ch. Sound o.B. • LAN • 2x Front USB • **56k Modem intern** • Tastatur mit Wheel-Maus • **Microsoft® Windows® XP Home Edition** • **Microsoft® Works 7.0** • DVD Player-, CD-RW - Software

*Die Prozessorarchitektur arbeitet mit 2,0 GHz

1199.-€



AMD 64 Athlon

- 512 MB DDR-RAM
- 120 GB Festplatte S-ATA
- NVIDIA GeForce FX 5200 128 MB mit TV-Out
- DVD-RW 4-fach Dual Brenner
- Windows® XP Home

SERIAL ATA

Windows XP Home Edition

Symbolfoto

Euratio empfiehlt Microsoft® Windows® XP Home Edition

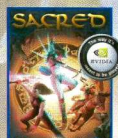
Microsoft® Windows® XP Home Edition

entfesselt völlig neue, einzigartige Erlebnisse mit dem PC und im Internet. Konsequent für die Anforderungen privater Nutzer optimiert.

24 Monate Pick-Up-Service

Sacred PC

"Ancaria", die riesige Spielwelt von Sacred, ist eine Welt der Abenteuer und Mythen, ein Königreich mit 16 Storyregionen, gefüllt mit Leben: In den Wäldern, Mooren, Gebirgen, Wüsten, Katakomben, Siedlungen und Dörfern agieren viele hilfreiche Bewohner...



49,99 €

Unreal Tournament 2004 PC

In einer scheinbar verlassenen Fabrik bricht plötzlich die Hölle los: Unerbittlich stürmen Gegner aus ihren Verstecken, Feuergefechte im Sekundentakt sorgen für hämmernde Adrenalinschübe. Der Lauf der eigenen Laser-Waffe glüht und gegnerische Projektile nagen an der gepolsterten Schutzkleidung. Wo befindet sich das gepanzerte Fahrzeug? Wo sind die kampfentscheidenden Munitionskisten versteckt? Eine neue Angriffswelle rollt heran und es bleibt keine Zeit, sich über diese Fragen den Kopf zu zerbrechen ...



49,99 €

Move2Play mit USB Kamera

Move2Play ist die ultimative Spielesammlung für eine zukunftsweisende Technologiee, bei der eine USB-Kamera als Controller-Schnittstelle verwendet wird. Hierbei wirst Du selbst in das Spiel eingebracht, Deine Bewegungen werden von der Kamera aufgezeichnet und wirken sich durch Veränderungen im Spiel aus. Die fünf Party-Games stehen für Competition mit Freunden, körperlichen Einsatz und Geschicklichkeit. Fünf weiter Spiele stehen Dir durch einen beiliegenden Gutschein zum Download zur Verfügung. Ein weiteres Feature ist der Online-Highscore und das Zertifikat. Dabei wird von Dir selbst ein Foto geschossen, welches Du gleich an Deine Freunde senden kannst. Und die Web-Cam bekommst Du hier gleich dazu...



49,99 €

Mustek

DVD Player HT 720 mit 5.1 Soundsystem

inkl. 200 W Verstärker
inkl. Radiotuner

• **Wiedergabe von: DVD, Kodak Picture CD, JPEG, CD, CD-R, CD-RW, VCD, SVCD & MP3** • Eingebauter Dolby Digital Decoder • **Eingebauter 200W-5.1-Kanal-Verstärker** • 5.1-Kanal Lautsprechersystem: 25 W Satelliten-Boxen & 75W Subwoofer • **AM/FM RDS Radio Tuner** • NTSC/PAL-Wiedergabe • Variable Wiedergabegeschwindigkeit & Zoom mit Echtzeitwiedergabe • Schneller Bildvor- und Rücklauf • 6-Kanal-Lautsprecheranschlüsse mit Farbmarkierung • A/V-Eingang/Ausgang, S-Video-Ausgang • **Infrarot Fernbedienung**



149.-€



Computer Easy kostenlos*

Jetzt bei Ihrem BEMI Partner vor Ort

*Diese Aktion ist auf 100 Hefte pro Standort begrenzt!

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.



»Kein Spaß: Krampfadern.«


»Schlau, wie Bodybuilder sind, erkennt Conan, dass es sich bei seinem Gegner nicht um einen Tiger handelt. Es ist ein Leopard!«


»McDonald's: Brötchen vergessen.«

Beiß dich durch!

Räumdienst, bitte kommen!

Conan-Fans können diesen Monat kräftig abräumen. Zu gewinnen gibt es:



- Das legendäre Schwert aus Atlantis als BRIEFÖFFNER in einer edlen Holzkiste
- ZWEI DVDs CONAN – DER BARBAR als neue Special Edition
- Zweimal das Nummer-0-Heft der neuen amerikanischen CONAN-COMIC-Reihe (eines davon leicht lädiert)
- Zehn beidseitig bedruckte CONAN-T-SHIRTS Größe L und XL
- Zehn A1-POSTER zum Conan-Spiel



Um zu gewinnen, müssen Sie nur eine klitzekleine Frage beantworten:

WIE HEISST DER ERFINDER VON CONAN?

A) Robert E. Howard
B) L. Ron Hubbard
C) Howard P. Lovecraft



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 18.

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

Wenn es hart auf hart kommt, beißt ein echter Barbar die Zähne zusammen und schlägt zu. In CONAN müssen Sie das erledigen!

In Wahrheit wäre er schon vor Jahren von Feministinnen gelyncht worden, in der Fiktion ist er der unschlagbare Held: Conan. Ein Name, der Erfurcht auslöst. Zumindest auf dem Kontinent Hyboria, auf dem er sein Unwesen treibt. Conan, das ist eine Frühform des Bodybuilders, der perfekt mit Schlagwaffen umgehen kann. Skrupellos und ohne Gnade. Knapp 13 Jahre ist es her, seit der Super-Macho zuletzt auf dem PC aktiv war. Jetzt kehrt er zurück.

ACHTUNG, BAUSTELLE!

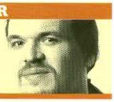
Wie wir Ihnen bereits nach unserer Stippvisite beim slowakischen Entwickler Cauldron im September berichteten, handelt es sich beim neuen *Conan*-Abenteuer um ein Knüppel-auf-den-Sack-Spiel. Es gibt kleine Rätsel, aber in erster Linie geht es darum, möglichst viele Feinde virtuellen Stahl schmecken zu lassen. PC ACTION liegt mittlerweile eine Version mit allen 71 Einzelspieler-Levels des Spiels vor. Es ist schön, die Fortschritte zu sehen, die Conan gemacht hat. Die Kameraschnitte sind flotter und bei den Zwischensequenzen bewegen sich mittlerweile auch die Lippen der sprechenden Charaktere. Sorgen macht uns hingegen die Steuerung. Dass sich *Conan* in einigen Levels nur per Pad und in anderen nur per Tastatur und Maus spielen lässt, ist dabei noch das kleinere Übel. Viel störender ist, dass die Schlagkombinationen noch nicht zufriedenstellend funktionieren und der Mann sich nur in die Richtung bewegt, in die er gerade blickt. Schritte zur Seite? Fehlanzeige. Doch dieses Problem ist laut Hersteller erkannt und hoffentlich bis Februar gebannt: „Seitwärtsschritte sind momentan nur im Mehrspielermodus möglich, der aber noch nicht in die PC-Version implementiert ist", so David Durcak von Cauldron. „Beim nächsten Update bauen wir das sowie eine spezielle Rückwärtsbewegung für Conan ein." JOACHIM HESSE

AUF DVD
DEMO

CONAN

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Cauldron/TDK Mediactive
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	Ende Februar
VERGLEICHBAR:	Enclave
INTERNET:	www.conangame.com

KOMMENTAR



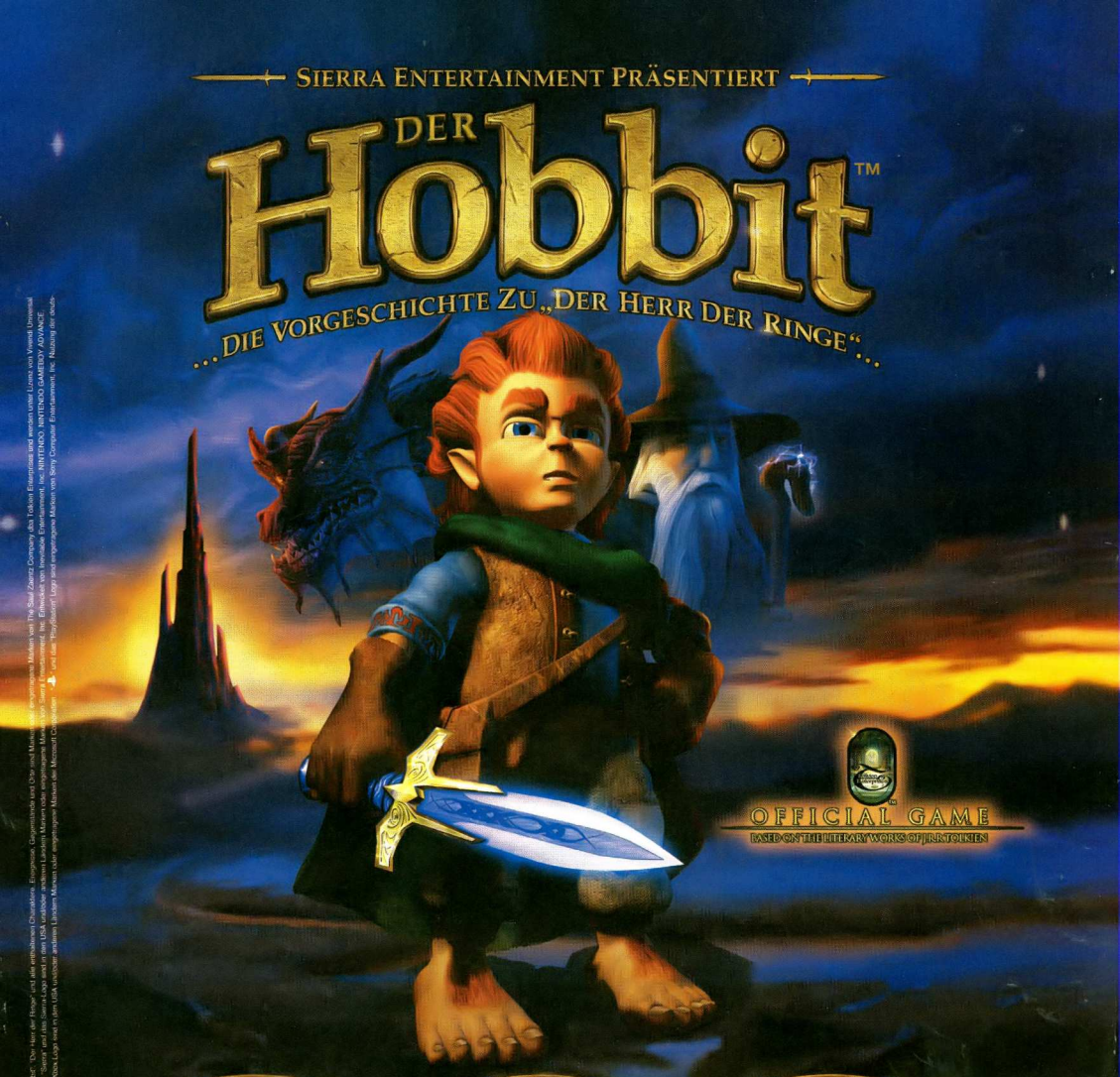
JOACHIM HESSE

Dass Cauldron die Levels zunächst für die Xbox entwickelt und erst danach an den PC anpasst, nervt mich etwas. Dadurch ist die Steuerung noch nicht optimal und die Texturen wirken mitunter detailarm. Aber diese Vorgehensweise hat den Vorteil, dass die PC-Fassung am Schluss definitiv die aktuellere ist. Mit besserer Auflösung, Maussteuerung und allem, was dazugehört. Bis zur finalen Version ist noch einiges zu tun, also packt es an, Cauldron! *Conan*? Ich freu mich drauf!

SIERRA ENTERTAINMENT PRÄSENTIERT

DER Hobbit™

...DIE VORGESCHICHTE ZU „DER HERR DER RINGE"...



OFFICIAL GAME
BASED ON THE LITERARY WORKS OF J.R.R. TOLKIEN







DAS GRÖSSTE ABENTEUER IHRES LEBENS ERWARTET SIE

www.hobbitgames.com

12+ www.pegi.info

PlayStation 2 · NINTENDO GAMECUBE · XBOX · GAME BOY ADVANCE · PC CD-ROM · SIERRA · REVITABLE

Der HERR der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde™ © 2003 Vivendi Universal Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Das Tolkien Enterprises Logo "The Hobbit", "Der Herr der Ringe" und alle enthaltenen Charaktere, Ereignisse, Gegenstände und Orte sind Marken von Tolkien Enterprises oder Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises und werden unter Lizenz von Vivendi Universal Games verwendet. Vivendi Universal Games und das Vivendi Universal Games Logo sind Marken von Vivendi Universal Games, Inc. Sierra® und das Sierra Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken der Sierra Entertainment, Inc. Revitable® und das Revitable Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment, Inc. Nutzung der drahtlosen Funktionalität (802.11b) kostenpflichtig. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Entwickelt von Liquid Entertainment. Liquid und das Liquid Logo sind eingetragene Marken von Liquid Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Nintendo GameCube und das GameCube Logo sind Marken von Nintendo. © 2001 Nintendo. Xbox und das Xbox Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken der Microsoft Corporation und werden unter Lizenz verwendet. Game Boy Advance und das Game Boy Advance Logo sind Marken von Nintendo. © 2001 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Fesselspielchen

- Basiert auf Divine Divinity
- Alle Dialoge mit Sprachausgabe
- Zufallsgenerierte Umgebung und Aufgaben
- Monster beschwören mittels „Summoning Dolls"
- Keine festen Charakter-Klassen

Wir sind ja für Abwechslung in der Partnerschaft. Wenn Sie aber wie in BEYOND DIVINITY an einen Dämon gekettet sind, wird's eng.



»Drum prüfe, wer sich ewig bindet.«

Da soll noch einer durchblicken. Vor Monaten sickerten erstmals konkrete Infos über den Nachfolger des Rollenspiels *Divine Divinity* (PCA-Wertung: 70 %) durch. „Rift Runner" sollte das Ganze heißen, auf *Divine Divinity* aufbauen und jede Menge Neuerungen bieten. Dann – wenige Monate vor der Veröffentlichung – änderten die Entwickler den Titel in *Beyond Divinity*. Daraufhin meldete sich Projektleiter Swen Vincke höchstpersönlich zu Wort, um den Sachverhalt zu erklären: „*Beyond Divinity* füllt die Lücke zwischen *Divine Divinity 1* und dem zweiten Teil. Ich weiß, dass dies etwas merkwürdig klingt, da Teil 2 ja noch gar nicht existiert. Aber wir hatten das Gefühl, dass die Engine des Erstlings auf jeden Fall noch ein zweites Spiel hergibt. Ein Abenteuer, bei dem die Dinge ausgemerzt werden, mit denen wir bei *Divine Divinity* nicht glücklich waren. Das Feedback unserer Fans zeigte, dass sie ein weiteres *Divinity*-Spiel erwarten – und sie wollen es JETZT!" Und was lernen wir aus Swens Aussagen, liebe Leser? Genau! *Divine Divinity 2* lässt noch lange auf sich warten und bekommt eine komplett neue Engine spendiert. Aber das ist eine ganz andere Geschichte.



Fragen Sie bitte nicht, was hier gerade zu sehen ist. Wir wissen es nicht. Wir tun auch nur unseren Job.



»Das komm
wenn Kübelt
Farben aus



»Abweisende Türsteher mit Atomwaffen zu bestrafen, geht dann doch ein wenig zu weit!«

DAS TOTALE ROLLENSPIEL?

Beyond Divinity ist storymäßig ungefähr 20 Jahre nach *Divine Divinity* angesiedelt. Sie schlüpfen in die Rüstung eines mutigen Helden, der so richtig die Arschkarte gezogen hat. Mitten in einer Schlacht wird er von einem Dämonen in eine Art fieses Parallel-Universum gebeamt und da fangen die Schwierigkeiten dann so richtig an. Er stellt nämlich fest, dass seine Seele mit der eines so genannten Death Knight verschmolzen ist. Er und der böse Geister-Ritter sind fortan dazu verdammt, aneinander gekettet ihr Dasein zu fristen. Doch wie es in Spielen halt so ist, gibt es immer eine Lösung für abartige Probleme und genau diese sollen Sie finden. Die Story klingt doch schon mal richtig interessant! Doch auch spielerisch bietet *Beyond Divinity* richtig viel – zumindest laut den Entwicklern. Hier wollen wir noch einmal den Projektleiter zu Wort kommen lasen: „Es mag etwas dämlich klingen, aber bei all den Pseudo-Rollenspiel-Hybriden heutzutage muss man das wohl extra betonen: Dies ist kein Spiel mit Rollenspiel-Elementen. Dies ist ein Rollenspiel!"

VERBESSERUNGEN

Was bedeutet das? Neben kosmetischen Dingen wie der verbesserten Grafik und einer nützlichen Zoom-Funktion hat man das System der Charakter-Entwicklung erneuert. Klassen gibt es gar nicht. Der Held entwickelt sich eben seiner Spielweise entsprechend. Interessant klingen auch die „Summoning Dolls". Das sind Puppen, mit denen Sie dauerhaft Kreaturen heraufbeschwören. Diese Geschöpfe lassen sich sogar mit ganz normalen Waffen und anderen Gegenständen ausrüsten. Ein herbeigerufener Skelettkrieger als Kampfgefährte ist zwar schon recht gruselig, aber wenn Sie ihm ein Schwert mit Schaden +10 in die Hand drücken, machen sich Ihre Gegner noch eher in die Hose.

GEILER ZUFALL!

Eine weitere Besonderheit stellen die zufallsgenerierten Missionen und Spielwelten dar. Das bedeutet, dass Levels und Dungeons sich bei keinem Spiel wirklich gleichen und auch die zu erledigenden Aufgaben voneinander abweichen. Dadurch erhält der Titel, so die Entwickler, einen grenzenlosen Wiederspielwert. Unzählige Nebenaufgaben, zahlreiche Unique-Items (einzigartige Waffen oder Rüstungen) und atemberaubende Magie-Effekte sollen dieses Spiel zu einem Pflichttitel für Rollenspieler machen. Hm, der Quasi-Vorgänger erfüllte die Erwartungen nicht ganz – vielleicht klappt's ja dieses Mal.

AHMET ISCITÜRK



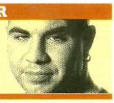


»Mann, wenn bei uns solche geilen Pilze wüchsen, dann wäre jeden Tag Party angesagt.«

BEYOND DIVINITY

GENRE:	Rollenspieler
ENTWICKLER:	Larian Studios
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	1. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	Divine Divinity
INTERNET:	www.larian.com

KOMMENTAR



AHMET ISCITÜRK

Also, ich kann mit diesen westlichen PC-Rollenspielen wenig anfangen. Mir liegen eher die japanischen Genrekollegen. Lucas Arts' *KOTOR* war die Ausnahme und inzwischen bin ich auch auf *Beyond Divinity* scharf. Und das, obwohl ich den Quasi-Vorgänger uninteressant fand. Ob es an den zufallsgenerierten Missionen liegt, die uns unendliche Spieldauer suggerieren? Oder ist es der coole, düstere Grafikstil? Vielleicht liegt es auch einfach daran, dass ich mich vom PR-Gequatsche im Vorfeld immer viel zu sehr beeindrucken lasse? Bin ich etwa einfach nur ein Arsch? Egal, jedenfalls bin ich gespannt.



Adel vernichtet

Wer sein Spiel liebt, der schiebt. Und zwar bei KNIGHTS OF HONOR die Armeen von Ost nach West. Wenn Sie als Adeliger erfolgreich sind, winkt ein Königreich.

Heute ein König! Und die nächsten 500 Jahre auch. Genauer gesagt von 800 bis 1300 – diesen Zeitraum deckt nämlich das Strategiespiel der bulgarischen Blacksea Studios ab. Wer unter lautem „Bitte nicht noch ein mittelalterlicher Echtzeit-Klon!"-Gestöhne das Zepter gleich wieder abgeben möchte, sollte einen Augenblick innehalten und folgende Zeilen studieren. Auch wenn sich viele Spiele damit rühmen – *Knights of Honor* ist wirklich anders. „Unser Spiel verbindet die besten Elemente aus *Civilization 3* und *Age of Empires 2*", erklärt Chef-Entwickler Vesselin Handjiev. Und tatsächlich, hinter der biederen und in drei Stufen zoombaren 2D-Fassade steckt eine klassische Eroberungssimulation, die es in dieser Form noch nie – oder zumindest lange nicht mehr – gab.

DAS ALTE EUROPA

Auf einer riesigen Europa-Karte schieben Sie Ihre Armeen von Ost nach West, bauen anfangs kleine Blockhütten zu prunkvollen Burgen und Verteidigungsanlagen aus und vergrößern Ihr Reich. Dies geschieht durch Handel, Diplomatie, Spionage oder Krieg. Wie bei *Medieval* scheuchen Sie Ihre Truppen in organisierten Regimentern in den Kampf. Dabei übernehmen Sie in der Nahansicht die Kontrolle über die knapp 30 Belagerungs- und Militär-Einheiten. Dazu zählen Bogenschützen, Kavalleristen oder Ihre Ritter. Letztere verfügen über 25 spezielle Fähigkeiten wie Führungskraft oder Grausamkeit, die sich im Laufe des Spiels weiterentwickeln und die Sie in dem neuartigen „Ritter-Management-System" selbst festlegen.

KÖNIGSBERGER KLOPPE

Da das ganze Spiel in Echtzeit abläuft und Sie nicht überall gleichzeitig werkeln können, lassen sich Bau- oder Kampfaufgaben per Mausklick praktischerweise automatisieren. Neben einem Einzelspielermodus sind auch königliche Mehrspielerduelle für bis zu sechs virtuelle Rittersleute geplant. Momentan arbeiten die Entwickler an der Spielbalance – geht alles glatt, kommt der innovative Genre-Mix im Frühjahr in den Handel. CHRISTIAN SAUERTEIG

KNIGHTS OF HONOR

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Blacksea Studios/Sunflowers
FERTIG ZU:	60 %
ERSCHEINT:	Juni 2004
VERGLEICHBAR:	Stronghold, Medieval, AoE 2
INTERNET:	www.knights-of-honor.net

KOMMENTAR



CHRISTIAN SAUERTEIG

Wer schon lange auf der Suche nach frischen Ideen im von akuter Einöde bedrohten Genre war, findet diese in *Knights of Honor* zuhauf. Lassen Sie sich von der auf den ersten Blick gewöhnungsbedürftigen 2D-Optik nicht abschrecken, dahinter steckt ein verdammt vielversprechender Mix der besten Elemente aus bekannten Strategie-Hits wie *Stronghold*, *Medieval*, *Civilization 3* oder *Age of Empires 2*. Bestätigt *Knights of Honor* den positiven Ersteindruck der uns vorgestellten Beta-Version, erwartet uns im Sommer ein echter Strategie-Leckerbissen. Hoffentlich müssen die Spieler nur nicht wieder über ein Jahr auf den versprochenen Mehrspielermodus wie bei *Anno 1503* warten ...





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

PC CD-ROM

KOREA

FORGOTTEN CONFLICT

jetzt **29,99** empf. Verkaufspreis

„Klasse 3D-Grafik, fordernde Missionen.
Ein tschechisches Team zeigt:
So hätte Commandos 3 aussehen können, Wertung 80%“

Zitat: PC Games, Januar 2004

www.koreaforgottenconflict.com







VIDIS
www.vidis.com

PLASTIC REALITY

BEST of SHOW
WWW.WARGAMER.COM

16

CENEGA
Where Worlds Collide
www.cenega.com

Zerstöranfällig

Schnell und unbemerkt einzudringen, ist im wirklichen Leben fast unmöglich. Auch bei SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2 wird das nicht leicht. Hier sind langsames Herantasten und viel Geschick gefragt.

Fans anspruchsvoller Echtzeitstrategie-Kost à la *Commandos* und Co. sollten sich den Juni dick und fett im Kalender anstreichen. Dann erscheint *Soldiers: Heroes of World War 2*. Die ukrainisch-englische Koproduktion schickt Sie direkt auf die virtuellen Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs. Als Kommandeur einer bestens ausgebildeten und bis an die Zähne bewaffneten Elite-Einheit kämpfen Sie sich aufseiten der Amerikaner, Russen oder Deutschen durch halb Europa. Wie bei *Commandos 3* oder *Korea: Forgotten Conflict* befehligen Sie keine tausend Mann starken Armeen, sondern lediglich eine Hand voll Soldaten, die ausschließlich hinter feindlichen Linien operieren. Folglich dringen Sie schnell und unbemerkt in gegnerisches Gebiet vor, führen Ihre Aufträge aus und verschwinden daraufhin schleunigst wieder.

LAUT ODER LEISE?

Apropos Aufträge: Die 30 umfangreichen Missionen basieren auf realen Geschehnissen und den Erlebnissen echter Kriegsveteranen. Beispielsweise sollen Sie gegnerische Konvois zerstören, Bahnstrecken in die Luft jagen, Geiseln aus den Fängen Ihrer Feinde befreien oder ranghohe Generäle eliminieren. Klingt spannend? Ist es auch – davon durften wir uns beim ausführlichen Probespielen der fortgeschrittenen Beta-Version selbst überzeugen. Besonders cool: Dank des flexiblen Missionsdesigns gibt es immer mehrere Lösungswege, was zum erneuten Durchspielen motiviert. Obwohl es ratsam ist, seine Aufträge heimlich, still und leise auszuführen, können mutige Generäle auch in Rambo-Manier agieren und

- 30 Missionen
- Nichtlinearer Missionsverlauf
- 105 authentische Fahrzeuge
- Knapp 30 originalgetreu nachgebildete Waffen
- Zwei Steuerungstypen
- Realistische 3D-Umgebung
- Mehrspielermodus (Netzwerk und Internet)



»Gasherd: nicht von Bauknecht.«

alles abballern, was sich ihnen in den Weg stellt. Strategisches Geschick vorausgesetzt, führt selbst das zum Ziel.

STEUER-REFORM!

Besonders hilfreich ist die intuitive Steuerung. Diese kombiniert die wichtigsten Elemente aus bekannten Echtzeitstrategie-Spielen sowie gängigen 3D-Action-Titeln. Wie das? Ganz einfach: Im „Team"-Modus übernehmen Sie Ihre komplette Einheit, während Sie im „Direct Control"-Modus einen einzelnen Soldaten mit Maus und Tastatur steuern. Hier kommt der hohe Detailgrad der realistischen und interaktiven Umgebung zum Tragen. So ist es möglich, einem Soldaten zunächst den Helm vom Kopf zu ballern und ihn anschließend mit Ihrem Scharfschützen auszuschalten. Dafür, dass die Bewegungen der Pixel-Krieger selbst in der höchsten Zoomstufe hübsch anzusehen sind, sorgen über 100 Animationen wie Robben, Gehen, Springen, Schwimmen und Laufen. Doch das ist noch nicht alles. Die Artillerie hinterlässt sichtbare Spuren in der 3D-Umgebung – Bäume und Zäune plätten Sie mit Panzern problemlos, Häuser und Brücken legen Sie durch Artilleriebeschuss in Schutt und Asche.



»An der Laterne warten nicht nur leichte Mädchen.«



»Ich See, was du nicht siehst: Nemo.«

LIEBE ZUM DETAIL

Aber nicht nur die Optik sorgt für eine gehörige Portion Realismus. Auch die Fahrzeuge, die Soldaten und ihre Waffen entsprechen den Originalen aus dem Zweiten Weltkrieg bis ins Kleinste. Die Detailvernarrtheit der Entwickler geht so weit, dass alle 105 im Spiel auftauchenden Vehikel (bewaffnete und unbewaffnete Jeeps, Truppentransporter, Panzer etc.) mit korrekter Geschwindigkeit und Beschleunigung übers virtuelle Schlachtfeld rumpeln. Selbst die Bewaffnung und Nachladezeit soll der Realität entsprechen – verrückt.

KLUGE KRIEGER

In der uns vorliegenden Beta-Version fiel bereits auf, wie geschickt die Computergegner agieren. Diese greifen Ihre Truppen nicht immer nach dem gleichen Schema an, sondern wechseln ständig die Formation und Taktik, was sie unberechenbar macht. Außerdem gehen Ihre Feinde geschickt in Deckung, ziehen sich zurück oder holen Verstärkung. Neben einem umfangreichen Einzelspielermodus werkeln die Entwickler auch an einem Mehrspielermodus, der sowohl spannende Netzwerkpartien als auch Kämpfe übers Internet ermöglichen soll. Klingt gut!

CHRISTIAN SAUERTEIG

SOLDIERS

GENRE: Echtzeitstrategie
ENTWICKLER: Best Way/Codemasters
FERTIG ZU: 65 %
ERSCHEINT: Juni 2004
VERGLEICHBAR: Commandos 3
INTERNET: www.eidos.de

KOMMENTAR



CHRISTIAN SAUERTEIG

Commandos 3 bot mehr Action als seine Vorgänger und baute den Taktik-Teil massiv ab – Spaß machte das Ganze zwar trotzdem, Fans der Serie waren dennoch enttäuscht. *Soldiers: Heroes of World War 2* kommt da nicht nur für heimatlose *Commandos*-Veteranen gerade recht. Erstklassige Optik, tolles Gameplay und abwechslungsreiche Missionen machen die englisch-ukrainische Koproduktion zu einem echten Geheimtipp für die Taktiker unter den Echtzeitstrategen. Der umfangreiche Mehrspielermodus verspricht zudem spannende Online-Schlachten.

TEST



Bitte recht freundlich!

Wer auf Kumpel schießt, ist nicht beliebt. In HALO haben es diese Leute jetzt schwer.

Buggy trotz Patch. Hier der Dreisitzer.

Ego-Shooter | Für *Halo: Kampf um die Zukunft* gibt es jetzt den ersten Patch V1.03. Gearbox nutzt die Online-Erfahrungen der ersten Wochen und merzt in erster Linie im Mehrspielermodus einige kleinere Bugs aus. Neben kosmetischen Eingriffen wie verlängerten Chat-Zeilen kommt auch ein System zur Abwehr von Team-Killern zum Einsatz: Wer in einem bestimmten Zeitrahmen zu viele eigene Kollegen abschießt, wird automatisch aus dem Spiel geworfen. Nur der Kooperations-Modus für die Story fehlt immer noch. Schade. JOACHIM HESSE

Info: www.gearboxsoftware.com

AUF DVD
UPDATE

Lok-Ruf

Bei TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004 fehlt das Handbuch. Nicht mehr lange.

Simulation | Aufgrund eines Produktionsfehlers fehlt bei der Erstauflage von *Trainz' Railroad Simulator 2004* (Test auf Seite 117) das deutsche Handbuch. Ein peinlicher Fauxpas, der auch Herausgeber Pointsoft aufgefallen ist. Die Dürener bieten nun als Ersatz die Bedienungsanleitung für die Eisenbahn-Simulation im PDF-Format unter www.backtogames.de zum Download an. Wer auf das 48 Seiten starke Werk nicht verzichten möchte, darf es sich dort kostenfrei besorgen. JOACHIM HESSE

Info: www.railroadsimulator.com/de





BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER FREUD UND LEID



Das Brettspiel Junta macht aus Freunden Feinde.

Die Kunst des Spielens

Spiele sind wie Frauen. Sie haben Regeln. Und wer nach diesen Regeln spielt, macht alles richtig. Richtig? Scheinbar nicht. Vielleicht kennen Sie ja Sätze wie „Du bist gemein, mit dir spiele ich nicht mehr!". Woran liegt das? Ist es falsch, dem Gegner eins auszuwischen und einen Vorteil zu suchen? Ist es nicht das Ziel eines Spiels, möglichst gut zu spielen? Oder reicht es, zu spielen um des Spielens willen? Bei Kindern ist es sicher in Ordnung, ab und zu absichtlich ein paar Fehler zu machen. Aber das sind auch andere Voraussetzungen. Bei Erwachsenen ziehen Spiele doch gerade einen Großteil des Reizes aus der Tatsache, dass Strategien glücken und man etwas besser hinbekommen hat als der Mitspieler. Wenn man ein Schachspiel nur gewinnt, weil der Gegner dilettantisch zieht, bringt einen das doch nicht weiter. Ist ein Sieg nicht viel süßer, wenn man die Pläne des Gegenübers durchschaut und ihm einen Schritt voraus ist? Geschenke sind hier fehl am Platz und machen das Spiel kaputt. Oder sehen Sie das anders? Sicher ist es ärgerlich, wenn man in *Battlefield 1942* durch eine Granate stirbt, die durch einen Spalt im Dach hereinfliegt. Aber muss ich in dem Fall nicht der Leistung Respekt zollen, dass jemand diesen Spalt überhaupt treffen kann? Mich interessiert Ihre Meinung zu der Problematik. Mal abgesehen davon, dass niemand gern gegen Gustav Gans verliert: Wie spielen Sie Brettspiele oder Netzwerkspiele mit Freunden und Bekannten? Wie schaffen Sie es, dass es allen Spaß macht? Bitte mailen Sie mir unter joh@pcaction.de. 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 SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	Harald Fränkel ACTION- & SPORTSPIELE	Joachim Hesse ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES	Andreas Bertits STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	Christian Sauerteig WISIMS, RENN- & SPORTSPIELE	Ahmet Iscitürk ACTIONSPIELE, SPORTSPIELE	Benjamin Bezold ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN
BREED						
Schade, aber *Unreal 2* ist besser.	Wie dauernd Pizza: Irgendwie 08/15.	Kann mich nicht völlig überzeugen.	Nett, aber der Funke will nicht überspringen.	Okay, hatte mir aber mehr versprochen.	Wie die Wende: Ich hatte mehr erwartet.	Mir gefällt der Mehrspieler-modus.
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE						
Wer hat diese Kameraführung programmiert?	Als Egoist mag ich lieber Ego-Shooter.	*Soul Reaver* war noch nie mein Ding.	Diesem Vampir ist das Blut ausgegangen.	Blutsauger ohne Biss? Nein danke.	Scheiß Kamera! Geiles Spiel!	Da tanz ich den Tanz der Vampire.
VIETCONG: FIST ALPHA						
Vor allem am Ende abwechs-lungsreich.	Schön. Aber halt dasselbe in Grün.	Der lustigste Spielename des Jahres.	Gutes Add-on mit gelungener Atmosphäre	Ordentliche Erweiterung, mir gefällt's!	Gut ist uns nicht gut genug.	Ich steh auf realistische Shooter.
SACRED						
Groß und diabolisch, aber schneckiger.	Zicken-Alarm, aber trotzdem gut	Trotz zu vieler Bugs sehr unterhaltsam	Klasse! In Anca-ria verbringe ich gerne meine Zeit.	Rollenspiele sind einfach nicht mein Ding.	Ich musste es sogar spielen! ICH!	Ist mir auf Dauer zu stupide.
X2 - DIE BEDROHUNG						
So viel Zeit hat kein Schwein!	Ich bin süchtig. Ich hasse Egosoft.	Die Einarbei-tungszeit ist mir zu lang.	Cool, aber kompliziert.	Toll! Aber wer hat schon sooo viel Zeit?	Das dauert ja ewig, bis was passiert!	Grandioses Weltraum-abenteuer
ARMED & DANGEROUS						
Nichts Halbes und nichts Ganzes.	Das ist zum Schießen! Lustig eben.	Macht bitte wieder Adventures!	Na ja, kurzzeitig ganz lustig, mehr nicht	Was soll das denn sein?	Lustiger als deutsche Comedy-Serien	Damit kann ich nichts anfangen.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = [illegible]

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	Radon Labs	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
Spellforce	Phenomic	01/2004
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
Call of Duty	Infinity Wards	12/2003
No One Lives Forever 2	Monolith	11/2002
XIII	Ubisoft	12/2003
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	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
X 2 – Die Bedrohung	Egosoft	03/2004
Panzer Elite	Wings Simulations	10/1999
SPORTMANAGER		
Anstoss 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußballmanager 2004	EA Sports	01/2004
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line	12/2000
SPORTSPIEL		
Pro Evolution Soccer 3	Konami	12/2003
NBA Live 2004	EA Sports	02/2004
NHL 2004	EA Sports	12/2003
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Die Sims	Maxis	10/2000
Port Royale	Ascaron	07/2002



»Jetzt noch Aschenbecher und Dosenhalter auf dem Kopf und du bist meine Frau!«

»Drei Big Mäc, zwei Pommes und eine kleine Cola.«

Ein Grunt zum Feiern!?

Hurra, endlich ist sie da: die Testversion von BREED! Wir tarnten uns als U.S.C-Grunt und nahmen für Sie an der Rettung der Erde teil. Eine echt harte Zeit!

Stillgestanden, Iscitürk! Morgen Vormittag landet der lang erwartete Ego-Shooter *Breed* auf Ihrem Schreibtisch. Ich wünsche einen schonungslosen Test!", brüllte Chefredakteur Christian Bigge freundlich wie immer. Iscitürk war sicher, dass es sich dabei um einen Witz handelte. „Klar, Herr Bigge! Aber erst muss ich noch *Half-Life 2* und *Duke Nukem Forever* testen. Die bekam ich heute nämlich per Brieftaube zugestellt", scherzte Herr Iscitürk. Langer Rede kurzer Sinn: Die *Breed*-Testversion flatterte am nächsten Tag wirklich herein und die anfängliche Freude darüber war recht schnell verflogen …

ALLES WIRD GUT?

Für alle, die in den letzten 24 Monaten im Koma lagen, wollen wir zuallererst mal erklären, worum es geht und wieso die Testversion von *Breed* für solchen Wirbel sorgt. Seit Ewigkeiten schon treibt Brat Designs' Shooter Fachpresse und Zocker gleichermaßen in den Wahnsinn. Die ersten Fakten wurden schon vor über zwei Jahren publik und schürten nicht nur unser Interesse. Fette, teambasierte Ego-Shooter-Action mit genialen Mehrspielermodi und dicken Luft- und Boden-Fahrzeugen hatten die Macher angekündigt. Klar, dass alle Welt spitz auf den Titel war. Immer wieder gab's neue Veröffentlichungstermine und letztlich wurde keiner davon eingehalten. Als endlich die Demo erschien, gab's richtig Zoff, denn diese war voller Bugs und zufrieden war damit eigentlich keiner – Publisher CDV wohl



»Canon Powershot 15.000.000 Megapixel.«



»Diabetiker im Glück: Orbit ohne Zucker.«

- 18 Einzelspieler-Levels
- Grobe Mängel
- 8 Mehrspieler-Karten
- Keine Bots
- 3 Mehrspielermodi
- Basiert auf hauseigener Mercury-Engine

am wenigsten. Eine weitere Demo folgte und bot glücklicherweise diverse Verbesserungen. Somit waren die Wartenden zuversichtlich, dass sich bis zur Veröffentlichung der Verkaufsversion alles zum Guten entwickeln würde.

RETTE DIE ERDE

Die Hintergrundstory ist einfacher gestrickt als eine Folge von *GZSZ*. Die Breed, eine äußerst angriffslustige Alien-Rasse, überrennen einen Planeten nach dem anderen. Da verwundert es nicht, dass im Jahre 2610 auch die Erde dran ist. Die Darwin, das größte Erden-Schlachtschiff der U.S.C (United Space Corps), ist zu dem Zeitpunkt gerade auf Kaffeefahrt und erreicht den Orbit erst, als es bereits zu spät ist. Der gesamte Planet befindet sich schon in der Hand der Breed und so ist es nun an der U.S.C, die Welt zu retten. Das Rückgrat der Erd-Streitkräfte bilden die so genannten Grunts (Genetisch Reanimierte Universal-Taktik-Einheiten). Sie übernehmen die Kontrolle über diese Superkrieger. Im weiteren Spielverlauf wird die Handlung in diversen Zwischensequenzen weitergesponnen, die mit der Spiele-Engine erstellt wurden.

ALIEN-ÄRSCHE TRETEN

Breed ist ein teambasierter Ego-Shooter, der zum größten Teil in riesigen Außenarealen spielt. Im Einzelspielermodus besteht Ihr Team aus einem Scharfschützen, einem Heavy Gunner (eine Art fetter Grenadier), einem Sanitäter und einem Engineer, der allerlei Kriegsgerät reparieren kann.

So spielt sich Breed

Beim Bund war es Ihnen zu anstrengend? Darüber kann ein U.S.C-Grunt nur lachen, denn die genmanipulierten Heinis haben richtig viel Stress.

BALLERN



Ob zu Fuß, im Fahrzeug oder im Fluggerät: Geballert wird bei Breed aus allen Rohren.

FAHREN



Es gibt verschiedene (waffenbestückte) Fahrzeuge, denn wer läuft im Krieg schon gerne lange Strecken?

FLIEGEN



Vom Jetpack bis zum dicken Landungsschiff. Wer seine Feinde gerne aus der Luft bedröhnt, freut sich hier des Lebens.

BEFEHLEN



Mittels der F-Tasten brüllen Sie Ihrem Team Befehle zu. Das geht schnell und funktioniert sogar.



»Osama Bin Ladens Geheimversteck war einfach zu gut getarnt.«

Mithilfe der F-Tasten erteilen Sie Ihren Mitstreitern einfache Befehle. So sorgen Sie dafür, dass die Grunts ausschwärmen, sich neu formieren, Fahrzeuge besteigen/verlassen und so weiter. Wo wir schon mal bei Fahrzeugen sind – davon gibt es eine ganze Menge. Vom wendigen Buggy bis zum fetten Panzer ist alles da, was man für Bodengefechte braucht, und für Luftikusse hat Brat Designs auch Fluggeräte spendiert: Raketen-Rucksäcke, wendige Aufklärungs-Gleiter, angriffsstarke Jäger und Landungsschiffe, in denen sogar ein Panzer Platz findet. Obwohl die Gefechte meist auf sonnigen Inseln stattfinden, muss der Spieler auf Wasserfahrzeuge verzichten. Vielleicht gibt's die ja im Nachfolger? Die meisten Levels sind in diverse Einzelaufgaben unterteilt. So gilt es etwa gleich in der ersten Mission, vom Landungsschiff aus feindliche Radaranlagen zu zerstören. Nach der Landung müssen Sie sich dann erst einmal ins Inselinnere kämpfen und den ersten Wegpunkt ansteuern. Dank der intelligenten Bildschirmanzeigen sind Sie immer über Distanz und Richtung zum nächsten Wegpunkt informiert.

RIESENSCHLACHTEN

In den 18 Einzelspieler-Missionen wird dem Spieler einiges abverlangt. Gegnerische Einrichtungen zerstören, Häftlinge befreien, das eigene Mutterschiff gegen Angreifer beschützen, aus der Gefangenschaft entfliehen – kurz gesagt: Langweilig wird's nicht. Und leicht auch nicht, denn wenn Sie nicht gerade in der einfachsten der drei Schwierigkeitsstufen zocken, dürfen Sie sich auf knallharte Gefechte gefasst machen. Diese erreichen mitunter gigantische Ausmaße. Beispiel: Sie bedienen das Geschütz eines Panzers, ein Teammitglied sitzt am Bord-MG, Dutzende Angreifer nähern sich zu Fuß und aus der Luft wird Ihr Team auch noch attackiert. Von einem entfernten Hügel aus feuern stationäre Breed-Geschütze zudem dicke Plasma-Bälle ab, die auf Ihr Team niederprasseln. Auch im Weltraum, wo sich die U.S.C Darwin aufhält, geht es heiß her. Wie bei *Wing Commander* und Co. liefern Sie sich dicke Laser-Schlachten mit einer Armada feindlicher Jäger. Das hat schon was, oder? Für die Einzelspieler-Kampagne dürfen Sie übrigens rund zwölf Stunden reine Spielzeit veranschlagen, was heutzutage durchaus ordentlich ist.

DUMPFBACKEN VORTRETEN!

Das klingt bisher doch alles richtig schön und in den ersten Spielminuten waren wir auch noch guter Dinge. Doch der positive Ersteindruck verschlechterte sich quasi stündlich. Beginnen wir beim wichtigsten Aspekt eines teambasierten Shooters: der KI des Teams. Es



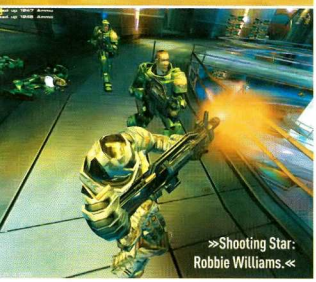
»Sölden: Winterspaß dank Schneekanonen.«



»Robo-Drag-Queen: Slip verrutscht.«



»Im Krieg nachteilig: Tomate auf dem Auge.«



»Shooting Star: Robbie Williams.«

Äh ... geht das auch im echten Leben?

ZUR SEITE GELEHNT RENNEN
In vielen Shootern ist es möglich, sich zur Seite zu lehnen und so um eine Ecke zu spähen. *Breed* geht da noch viel weiter: Sie dürfen sogar zur Seite gebeugt rennen!



Das geht im echten Leben nicht. Selbst bei den Paralympics treten vermutlich keine Menschen mit Rückgratverkrümmung im Endstadium beim 100-Meter-Lauf an.

EWIG TIEF FALLEN
Wer sich bei *Breed* in einen Abgrund stürzt, hat gute Karten. So lange Sie ab und zu ein Stückchen Wand beim Fallen berühren, überleben Sie den Sprung problemlos.

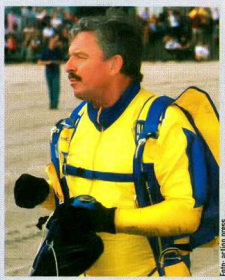


Foto: action press

Das geht bestimmt auch im echten Leben. Genau wissen wir es aber nicht. Der Letzte, der diese Theorie beweisen wollte, fand keine passende Wand, um sich daran abzustoßen.

FREMDE LÄNDER EROBERN
In *Breed* gibt Ihnen ein Commander Befehle. Ohne viel zu wissen, schnappen Sie sich Ihre dicken Waffen, sagen „Yes, Sir!" und stürzen sich in die Mission.

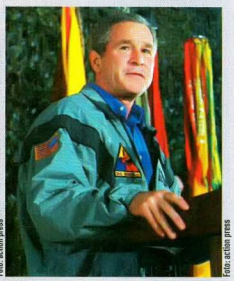


Foto: action press

Wie wir spätestens seit dem 20. März wissen, geht das auch im echten Leben. In einem Blitzkrieg erobern die Amerikaner den Irak. Blöd: Die Iraker freuten sich nicht.

wundert uns nicht, dass die Erde von Aliens überrannt wurde, wenn die U.S.C nur Hirntote beschäftigt. Zwar reagieren Ihre Kameraden zackig auf Ihre Befehle, doch auf sich alleine gestellt begehen sie schneller Selbstmord als Mitglieder der Moon-Sekte. So spazieren die Buben gerne mal durch tiefe Gewässer, weil das wohl schneller gehen soll als außen herumzulaufen. Doch was passiert, wenn eine Person in dicker Rüstung und Bewaffnung einfach in ein mehrere Meter tiefes Wasserloch watet – noch dazu ohne Atemgerät? Tod durch Ertrinken! Und wenn Ihre Teammitglieder dauernd absaufen, nervt das nach einer Weile. Dass die Eumel hin und wieder an Felsen und anderen Objekten hängen bleiben, ist auch nicht so lustig. Apropos lustig: Wenn Ihre KI-Kumpanen ein Panzer-MG bedienen, das keine Munition mehr hat, wird's haarsträubend. Die Gen-Mongos schnallen nämlich nichts, betätigen weiter den Abzug und außer dauernden Klickgeräuschen tut sich nix. Unser Tipp: Stellen Sie die Deppen einfach irgendwo sicher ab, um bei Bedarf selber in deren Rolle zu schlüpfen. Per einfachen Tastendruck wechseln Sie nämlich jederzeit zwischen den einzelnen Mitgliedern und steuern diese. Die Gegner-KI ist leider auch nicht das Gelbe vom Ei. In Feuergefechten ballern die Fußsoldaten der Breed relativ zielsicher oder rollen munter hin und her, um Ihren Schüssen auszuweichen. Viel mehr Verhaltensweisen legen die Aliens aber nicht an den Tag. Okay, manchmal stehen die Blechheinis auch nur rum und tun gar nix.

HAKELIGE SACHE

Ebenso wichtig wie die KI ist bei einem Ego-Shooter die Steuerung. Doch auch hier liegt bei *Breed* einiges im Argen. Die Steuerung wirkt nie richtig rund und ist selbst nach längerer Spielzeit eine Spur zu hakelig. Vor allem, wenn der Spieler eine Leiter hochsteigt, wird's schlimm. Oben angekommen, kann es in seltenen Fällen passieren, dass die Figur partout nicht von der Leiter klettert. Daraus resultiert wiederum, dass man panisch auf die Sprungtaste hämmert, einen eigentlich unmöglichen Riesensprung vollführt und jämmerlich abstürzt. Aber keine Angst, denn man kann (nicht immer, aber immer öfter) rund fünfzig virtuelle Meter tief fallen, ohne großen Schaden zu nehmen. Die Steuerung der verschiedenen Vehikel gelingt glücklicherweise besser, wenn auch das Handling der Fluggeräte mit Maus und Tastatur relativ schwierig ausfällt. Ein weiteres *Breed*-Kuriosum: Viele Gebäude lassen sich durch Beschuss zerstören und das ist der Atmosphäre des Ego-Shooters durchaus dienlich. Wenn man allerdings ein halbes Dutzend Bauwerke in seine Einzelteile zerlegt und diese in der nächsten Mission plötzlich wieder unversehrt dastehen, sorgt das für Verwunderung. Es ist ja nicht so, dass zwischen diesen Missionen viel Zeit verstrichen wä-





»CB-Funkgerät auf der Flucht vor der GEZ.«

Zehn Ständer für ein Halleluja!

CDV-Software und PC ACTION verlosen gleich zehn der begehrten BREED-Standees!



Wer kennt das nicht? Die eigene Bude ist eigentlich ganz gemütlich eingerichtet, aber irgendwie hat man das Gefühl, als fehlte zum totalen Glück noch etwas. Doch richtig schöne Wohn-Accessoires sind sauteuer und genau deshalb ist der wunderschöne *Breed*-Pappaufsteller mindestens so wertvoll wie ein kleines Steak. Beantworten Sie folgende Frage und schon nehmen Sie an der Verlosung teil:

WOFÜR STEHT DER BEGRIFF „GRUNT"?

A) Genetisch Reanimierte Universal-Taktik-Einheiten
B) Gestern roch Uwe nach Titten
C) Geheimräte rufen uns nach Teheran

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 18.

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

BREED

VERGLEICH

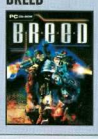
HALO



UNREAL 2



BREED



GRAFIK

80% Die Optik ist gut, geht aber mit sehr hohen Hardware-anforderungen einher.

85% Auch nach einem Jahr sieht *Unreal 2* noch gut aus. Der XMP-Modus fällt grafisch ab.

79% Licht und Schatten. Aus der Entfernung punktet *Breed*, im Detail nicht immer.







STEUERUNG

84% Trotz seiner Konsolenherkunft auch mit Maus und Tastatur sehr gut spielbar.

86% Top Steuerung! Für das lahme Tempo der Spielfigur kann die Steuerung ja nix.

70% Fühlt sich auch nach Stunden noch holprig an. Leitern zu erklimmen ist die Hölle.

MEHRSPIELER-MODUS

86% Da kommt Freude auf! Auch wenn wir einen Kooperations-Modus stark vermissen.

76% Erst durch den XMP-Pack sind Mehrspieler-Duelle möglich. Und die werden schnell öde.

70% Wirkt, als hätte man während der Entwicklung einfach aufgehört, daran zu arbeiten.

SPIELSPASS

85% Trotz einiger Schwächen ist der Xbox-Kracher auch auf dem PC ein Hit.

84% (ABGEWERTET) Ballern, bis der Arzt kommt. Nicht sehr viel Abwechslung, aber für Action-Fans ein Muss.

64% Vielen tollen Eigenschaften stehen viele Störfaktoren gegenüber. Wir sind traurig.

50%	25%	25%	75%	15%	10%	50%	20%	30%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Ballern; ROT= Taktik; BLAU= Fahrzeugeinsatz

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 strangulliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



256 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce 4 MX-440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce 4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce 4 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	Geforce 4 MX-440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce 4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce 4 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

Um *Breed* mit der höchsten Detailstufe spielen zu können, benötigen Sie eine CPU mit 2.600 MHz. Über die Einstellungen für Sichtweite und Schatten können Sie Ihren Prozessor entlasten. Bei der niedrigsten Stufe reichen bereits 1.400 MHz. Besitzer einer Geforce3 Ti-200/-Geforce FX 5200 Ultra setzen die Texturqualität auf „Medium". Bei DX7-Karten (Geforce2/4 MX) fehlt der Wellengang auf dem Wasser.

PRO & CONTRA

- \+ Viele Fahrzeuge
- \+ Gigantische Weitsicht
- \+ Schöne Wassereffekte
- \+ Nettes Waffenarsenal
- \+ Umfangreicher Einzelspielermodus
- \+ Einfaches Befehlssystem
- \- Dumme KI
- \- Viele Fehler
- \- Langweiliges Gegnerdesign
- \- Teilweise detailarme Optik
- \- Keine Bots im Mehrspielermodus

re, die große Bauarbeiten erlaubt hätte. Sicherlich ist das nur ein Detail, doch solche Unstimmigkeiten müssen nun wirklich nicht sein.

MEHRSPIELER-ÄRGER

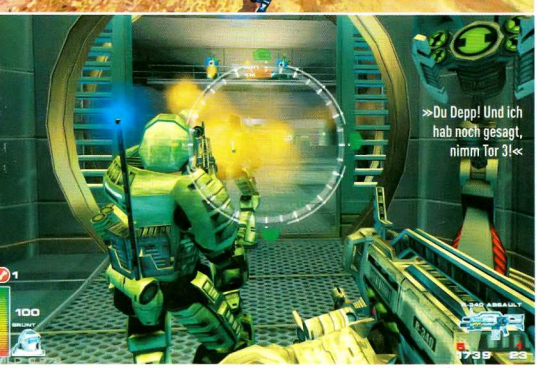
Wir blicken zurück: Großspurig angepriesen wurde vom Hersteller vor allem der Mehrspieler-Teil von *Breed*. Der Kooperativ-Modus sollte mehreren Spielern erlauben, die Einzelspieler-Kampagne Seite an Seite zu daddeln. Der so genannte Assault-Modus wurde sogar noch sehnlicher von uns erwartet. Im offiziellen *Breed*-Forum wird dieser von den Machern so beschrieben: „Beim Assault-Modus kann man von Basen sprechen. Dort muss Team 1 die Basis verteidigen, während Team 2 vom Weltraum aus startet und diese Basis angreift." Tja, klingt zwar super, doch leider sind weder Koop- noch Assault-Modus im Spiel enthalten! Lediglich Deathmatch, Team Deathmatch und Team Deathmatch Melee finden sich unter den Mehrspieler-Optionen. TDM Melee ist übrigens dasselbe wie TDM, nur ohne Fahrzeuge. Acht mehr oder weniger schöne Karten stehen zur Verfügung und natürlich greifen Sie auch auf alle Fahrzeuge, Spielertypen und Waffen des Einzelspielermodus zurück. Warum man im hektischen Deathmatch aber einen Sanitäter oder Engineer braucht, wissen wir nicht. Letzterer konnte in unserer Testversion noch nicht einmal Fahrzeuge reparieren.

DURCHWACHSENE TECHNIK

Genau wie ein gleichnamiger, vor einigen Jahren an Aids verstorbener Superstar hat die Mercury-Engine ihre Stärken und Schwächen. Sie ermöglicht eine enorme Weitsicht, die es Ihnen erlaubt, kilometerweit in den virtuellen Horizont zu blicken. Von weitem sieht bei *Breed* alles wirklich sehr schön aus, doch bei näherer Betrachtung vermissen wir bei vielen Objekten Details. So gerieten viele Bodentexturen in Nahaufnahme sehr matschig, gegnerische Soldaten polygonarm, unspektakulär und beinahe wie aus dem LEGO-Kasten. Auch die Explosionen wirken veraltet, da brennende Objekte einfach mit rotierenden Texturtapetchen versehen wurden. Die U.S.C-Grunts machen da schon mehr







Jeder macht mal Fehler!

Brat Designs hat sich bei BREED aber einige Schnitzer zu viel geleistet. Hier zählen wir die gröbsten Mängel auf.

- Die katastrophale Team-KI führt dazu, dass die Kameraden gerne mal Suizid begehen.
- Computergesteuerte Mitstreiter bedienen Bordgeschütze selbst dann noch, wenn diese keine Munition mehr haben
- Hin und wieder bleiben die Teamkollegen an Felsen oder anderen Objekten hängen.
- Die Gegner sind nicht ganz so doof, doch manche stehen nur herum und tun gar nichts.
- Der Mehrspielermodus wirkt total unfertig. Wozu einen Engineer, wenn dieser im Mehrspielermodus nix reparieren kann?
- Warum kann man im Mehrspielermodus nicht in die Verfolger-Perspektive wechseln?
- Wo sind die Spiel-Modi, die in Interviews und auf der offiziellen Spieleseite erwähnt werden?
- Manche Leitern stellen sich als Fallen heraus, aus denen man nur mit Mühe entkommt.
- Die Verfolgerperspektive ist bei Fahrzeugen aufgrund des viel zu steilen Sichtwinkels meist ein Witz. Weiter als fünf Meter sieht man so nicht.
- Man kann ewig weit in die Tiefe stürzen, ohne großen Schaden zu nehmen.
- Zerstörte Gebäude stehen in der nächsten Mission plötzlich wieder da, als wäre nix passiert.

FAZIT



JOACHIM HESSE

„Kill 'em all!", steht da im auf *Starship Troopers* gemachten Intro. Vom Grundsatz her gefällt mir dieses Spielprinzip sehr. Im weiteren Spielverlauf schafft es *Breed* aber nicht, das Metallica-Flair aufrechtzuerhalten. Flammen sehen aus, als hätten die Entwickler mit zwei 500-Gramm-Tüten eine Weißmehl-Explosion erzeugt, die Story ist so tiefgründig wie ein Film von Roland Emmerich und die Bots könnten auch bei Lemmings mitspielen. Trotzdem: Die Dosis Action stimmt und die Missionen sind hübsch abwechslungsreich. Wäre *Breed* das einzige Spiel auf der Welt, wäre es mein Lieblingsspiel. Aber wer braucht ein Durchschnittspiel, wenn es zum Beispiel *Halo*, *Unreal 2* oder bald auch *Far Cry* gibt?

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Ach Menno! Nach den zahlreichen Verschiebungen habe ich gedacht, dass die Entwickler ein perfektes Spiel abliefern. Pustekuchen! Die hakelige Steuerung nervt nicht nur beim Erklimmen von Leitern. Im Mehrspielermodus gibt's keine Verfolger-Ansicht, was die Fahrzeugkontrolle oft erschwert, und ein paar Bots wären auch ganz nett gewesen. Dass meine computergesteuerten Mitstreiter nach wie vor dumm wie Brot sind und den Freitod suchen, ärgert mich am meisten. Aaaaaaaber: *Breeds* gute Seiten sorgen dafür, dass ich es trotzdem gern spiele. Wenn sich Panzer, Fußtruppen & und Kampf-Flieger auf dem Screen tummeln und um die Hölle auszubrechen scheint, dann ist man mittendrin statt nur dabei. Hoffentlich beseitigt demnächst ein Patch die gröbsten Schnitzer.

her und die schicken Wasserspiegelungen in Echtzeit sind auch auf dem neuesten Stand.

IST ALLES VERLOREN?

Was haben wir uns alle von diesem Titel erhofft! Als potenzieller *Halo*-Killer wurde *Breed* gehandelt und dann setzt man der Welt so ein unausgegorenes Produkt vor. Ein Spiel mit solchem Potenzial durch dermaßen grobe Schnitzer zu schänden, grenzt an ein Verbrechen. An einigen Mängeln ist sicherlich der Zeitdruck schuld. Doch es gibt gewisse Dinge, die werden mit der Zeit eben auch nicht schöner. Und das gilt nicht nur für Joachim Hesses Freundin. Wir hoffen jedenfalls, dass Brat Designs die gröbsten Mängel mit einem Patch ausbügelt, denn in der jetzigen Form wird *Breed* dem Fan viel Kummer bereiten. AHMET ISCITÜRK

BREED

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM

GENRE: Ego-Shooter
PREIS: Ca. € 54,-
ENTWICKLER: Brat Designs
VERTRIEB: CDV Software
INTERNET: www.breedgame.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: 6. Februar

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team Deathmatch, Team Deathmatch Melee

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

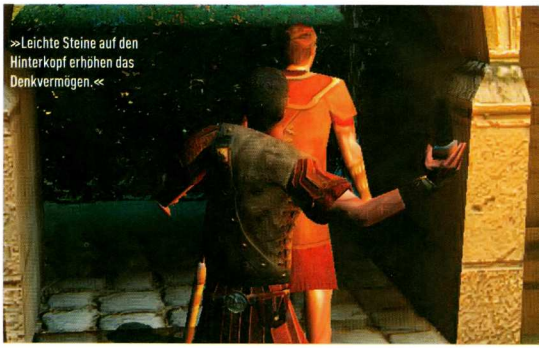
PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	79%
SOUND	77%
MEHRSPIELER	70%

EINZELSPIELER

64%

BEFRIEDIGEND – Verschenkte Chance, hier wäre weitaus mehr drin gewesen.

Augustus



Beim Spiel zum ZDF-Zweiteiler *Mein Vater, der Kaiser* schlüpfen Sie in die Rolle von Titus Gladius, dem Leibwächter des Cäsaren. In elf Missionen schleichen Sie möglichst unerkannt durch feindliche Paläste, spüren Gegner Ihres Herrn im römischen Untergrund auf und schalten diese heimlich aus. Zu Ihrem Arbeitswerkzeug zählen historische Schwerter und Dolche sowie der Pilum, ein altertümlicher Wurfspieß. *Augustus* hat große Ähnlichkeit mit dem Schleich-Shooter *Thief*, kommt an dessen Qualität jedoch bei weitem nicht heran. An die fummelige Steuerung mag man sich ja noch gewöhnen. Warum mich meine Gegner aber nicht mal erkennen, wenn ich vor deren Nase rumtanze, dafür aber Alarm schlagen, wenn ich auf Samtpfoten mehrere Meter hinter ihrem Rücken entlangschleiche, weiß wohl nur das Orakel von Delphi. Wie es solche Logikfehler in die Verkaufsversion geschafft haben, ist uns schleierhaft. Dabei weiß die auf der FarWorld-Engine basierende Grafik durchaus zu gefallen und auch die Hintergrundgeschichte (mit exklusiven Filmszenen) ist alles andere als langweilig.

CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Bereits im letzten Jahr floppte das ebenfalls von Collision entwickelte Spiel *Napoleon* zum gleichnamigen Fernsehfilm (PC-ACTION-Wertung 17 Prozent). *Augustus* hat zweifelsohne ein viel größeres Potenzial, wirkt im Ganzen aber unfertig.

AUGUSTUS

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 860 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action-Adventure
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Collision
	VERTRIEB:	Atari
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.atari.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Titus Gladius schleicht alleine durchs alte Rom.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	42%
STEUERUNG	64%
GRAFIK	70%
SOUND	79%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

49%

MANGELHAFT – Antikes Abenteuer im Thief-Stil mit nervigen Logik-Fehlern.

Sonic Adventure DX



Segas berühmter blauer Igel kehrt endlich auf den PC zurück! Bei *Sonic Adventure DX – Director's Cut* handelt es sich um eine Umsetzung der Dreamcast-Urversion mit zusätzlichen Missionen, mehreren Bonusspielchen (darunter auch alte Game-Gear-Klassiker!) und einer verbesserten Optik. Mit Sonic und seinen fünf Freunden Tails, Knuckles, Amy, Big und E-102Y hüpfen und laufen Sie bei dem klassischen Jump & Run durch 50 abwechslungsreiche Levels. Damit das hastige Einsammeln von goldenen Ringen und sonstigen Power-ups nicht zu langweilig wird, vermöbeln Sie zwischendurch diverse Gegner. Und spätestens hier macht sich die fehlerhafte Kameraführung negativ bemerkbar. Falls Sie beim rasanten Spielablauf ein paar Gegenstände nicht einsammeln, weil diese im toten Winkel herumliegen, ist das noch kein großartiger Beinbruch. Segnet Ihre Spielfigur aber das Zeitliche, weil Sie statt des Gegners einen Baumstamm von innen betrachten oder an eine graue Wand starren, nervt das allerdings gewaltig. Das Umschalten auf die „freie Kamera" hilft auch nicht viel. Somit ist Sonics neuestes PC-Abenteuer trotz simpler Steuerung eher was für Profis und Fans der Serie.

CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

***Sonic* ist einfach Kult – schade, dass PC-Spieler aufgrund technischer Mängel erneut nicht in den vollen Spielspaß-Genuss des Konsolen-Igels kommen. Ein dickes Lob verdienen sich die Entwickler allerdings für die liebevolle Umsetzung der nostalgischen Bonus-Spielchen.**

SONIC ADVENTURE DX – DC

MINDESTENS: 650 MHz, 128 MByte RAM, 600 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Actio
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Sega
	VERTRIEB:	Atari
SINNVOLL: 1,3 GHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.sega.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	5.2.2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Sonic und Co. hüpfen alleine durch die 50 Levels.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	66%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	69%
SOUND	61%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

63%

BEFRIEDIGEND – Rasantes Abenteuer mit Sonic, seinen Freunden und mieser Kamera.

DAS DUELL IN DER WÜSTE

AFRIKA KORPS
VS.
DESERT RATS

1941: SENGENDE HITZE IN DER SAHARA ... DAS LEGENDÄRE DUELL DES II. WELTKRIEGS ... »WÜSTENFUCHS« ROMMEL GEGEN FELDMARSCHALL MONTGOMERY ... DIESES PACKENDE EPOS SETZT NEUE MASSSTÄBE IM ECHTZEIT-TAKTIK-GENRE!



AB 05. FEBRUAR 2004 ÜBERALL IM HANDEL

16

MONTE CRISTO
www.montecristogames.com

DIGITAL REALITY

BRIGADES

POWERED BY gamespy

www.afrikakorps-game.com

www.backtogames.de

© 2004 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Digital Reality. Orchestral samples included in this recording from the Vienna Symphonic Orchestra. All rights reserved.



»Nach dem Besuch bei den anonymen Alkoholikern war der Vampir blau.«

Unter Blutdruck

Wie das Rote Kreuz sind Sie bei LEGACY OF KAIN: DEFIANCE ständig auf der Suche nach Blutspendern. Die beiden Erzrivalen Raziel und Kain saugen jetzt zum ersten Mal gemeinsam um die Wette!

- 2 spielbare Charaktere
- 6 Spielwelten
- Intuitive Kampfsteuerung
- Starre Kameraperspektive
- Etwa 15 Stunden Spielzeit
- Speicherpunkte
- Viele alte Bekannte

Vampire sind alte Säcke, die tagsüber in die Heia gehen und sich beim Anblick eines Kruzifixes in die Hose pinkeln? Humbug! Die beiden Protagonisten des fünften *Legacy of Kain*-Abenteuers sind der leben... äh tote Beweis. In bester *Blade*-Manier schnetzeln sich die Blutsauger von Level zu Level und versetzen die Menschen in Angst und Schrecken. Bevor wir auf weitere Einzelheiten eingehen, zunächst ein paar Worte zur Story: *Legacy of Kain: Defiance* knüpft direkt an die Geschehnisse der Vorgänger *Soul Reaver 2* und *Blood Omen 2* an. Kain dürstet es mehr denn je nach der Weltherrschaft. Bevor er seinen Feldzug fortsetzt, begleicht er erst einmal eine alte Rechnung mit Möbius, dem Hüter der Zeit. Raziel hingegen quält zu Spielbeginn ein ganz anderes Problem: sein Schöpfer. Raziel hat keinen Bock, für das schleimige Etwas den Sklaven zu mimen, und flieht. Sie verstehen nur Bahnhof? Dann haben Sie vermutlich noch nie einen Titel der Serie gezockt. In diesem Fall können wir Ihnen *Legacy*



»Er ist tot, Jim.«

Bist du Bluter?

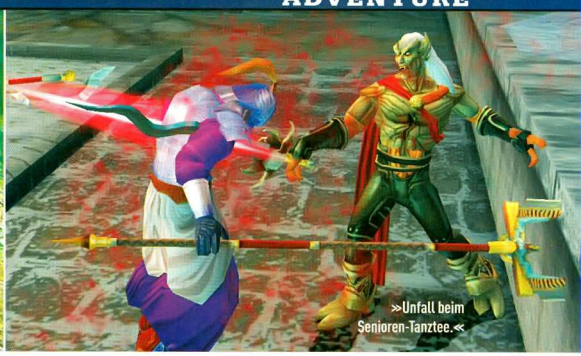


»Magengeschwür geplatzt.«

Sparen Sie sich das Geld für eine teure Importversion. Die deutsche Fassung ist nicht nur verdammt gut synchronisiert, bei ihr fließt auch der rote Pixelsaft in Strömen. Und das, obwohl *Legacy of Kain: Defiance* von der USK ab 16 Jahren freigegeben wurde. Delikat!



»Russe: Sichel vergessen.«



»Unfall beim Senioren-Tanztee.«

of Kain: Defiance nur bedingt empfehlen. Denn ohne das entsprechende Hintergrundwissen bringt *Defiance* nur halb so viel Spaß. Das weiß offensichtlich auch Eidos. Denn für 50 Euro finden Sie im Handel die Special Edition. Der liegen die beiden eingangs erwähnten Vorgänger bei. Ein faires Angebot. Die normale Fassung kostet übrigens schlappe fünf Mäuse mehr.

ZWEI AUSSER RAND UND BAND

Gespaltene Persönlichkeiten haben an *Legacy of Kain: Defiance* ihre helle Freude. Zunächst mimen Sie ein Kapitel lang den fiesen Kain. Anschließend schlüpfen Sie in die Rolle seines Erzfeinds Raziel. Und so weiter. Die Steuerung der Antihelden unterscheidet sich glücklicherweise kaum. Beide haben ähnliche Spezialattacken drauf, die aus einem klassischen Prügelspiel stammen könnten. Im Laufe des Spiels lernen Sie weitere Kampfmanöver, etwa den „Zerfressenen Leichnam" oder „Blutrausch". Bei zuletzt Genanntem schleudern Sie einen oder mehrere Feinde in die Luft und schlitzen die Flugschüler volley auf. Sehr blutig! Wollen Sie sich nicht die Hände schmutzig machen, setzen Sie Telekinese ein und schubsen Ihr Opfer gegen Fackeln, Spieße oder über die Mauer. *Star Wars* lässt grüßen. Selbst wenn eine Horde Vampirjäger vor Ihnen auftaucht, bleibt Ihnen für solche Aktionen genügend Zeit. Der Computer ist nämlich freundlich und greift immer nur mit einem Krieger an, während der Rest brav zuguckt. Fast wie bei einem schlechten Bud-Spencer-Streifen. Und was, wenn Sie mal Prügel beziehen? Saugen Sie einfach einem Sterblichen das Blut aus oder verschlingen Sie als Kain dessen Seele. Schon sind Sie wieder fit. Aber wehe, wenn nicht. Dann ärgern Sie sich über die bescheuerte Speicherfunktion, die 1:1 von den Konsolenversionen übernommen wurde. Zwar dürfen Sie jederzeit den Spielstand sichern, wollen Sie jedoch einen alten laden, landen Sie am letzten Kontrollpunkt. Besonders bei Hüpfpassagen liegen die Nerven schnell blank. Fabrizieren Sie kurz vor dem rettenden Ufer einen Fehltritt, geht die ganze Springerei von vorne los.

WO BIN ICH?

Die größte Spaßbremse bei *Legacy of Kain: Defiance* ist die neue Kameraperspektive. Konnten Sie diese bei den Vorgängern noch frei um die Spielfigur positionieren, fluchen Sie nun über festgelegte Kamera-Einstellungen. Mal schauen Sie Kain und Raziel direkt in die hässliche Visage, ein anderes Mal reckt Ihnen Ihr Held den Hintern entgegen. Bei einem klassischen Adventure, etwa *Alone in the Dark 4* oder *Silent Hill 3*, stört das weniger. Wenn aber actiongeladene Kämpfe angesagt sind und mitten beim Schnetzeln die Perspektive so hektisch umherspringt wie Kübelböck im Kakerlaken-Sarg, geht die Orientierung flöten. Dafür entschädigt die spannend erzählte Hintergrundgeschichte. Zahlreiche Zwischensequenzen mit professionellen Synchronsprechern fesseln für etwa 15 Stunden an den Monitor. Vorbildlich! BENJAMIN BEZOLD



»Gar nicht nett: Mitgift.«

IM VERGLEICH

LoK: Defiance	77%
LoK: Soul Reaver 2 (abgewertet)	74%
Blood Omen 2	63%

Legacy of Kain: Defiance ist mit Abstand der grafisch schönste Titel der Serie. Selten haben wir bei einer Konsolenumsetzung derart detaillierte Texturen gesehen. Aber auch spielerisch punktet der Titel. Der komplexeren Kampfsteuerung sei Dank. Einzig und allein die Kameraführung und die mangelhafte Speicherfunktion verhindern eine höhere Wertung.

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Als alter *Tanz der Vampire*-Fan habe ich mir gleich das Testmuster zu *Legacy of Kain: Defiance* gekrallt. Und war zunächst von der gewöhnungsbedürftigen Kameraführung entsetzt. Wenn ich schon starre Perspektiven ertragen muss, will ich wenigstens eine Karte oder einen Kompass. Ansonsten ist *Defiance* ein gelungenes und vor allem saumäßig spannendes Action-Adventure mit abgefahrenen Zwischengegnern. Ach übrigens: Zum Zocken sollten Sie ein gutes Gamepad mit zwei Analogsticks verwenden, denn die Tastatursteuerung ist unter aller Kanone.

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 1.761 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action-Adventure
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Crystal Dynamics
	VERTRIEB:	Eidos
SINNVOLL: 1,3 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD	**INTERNET:**	www.eidos.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	6. Februar

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Vampire saugen am liebsten allein.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	65%
GRAFIK	80%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

77%

GUT – Schaurig-schönes Vampir-Gemetzel.



»Motocross-Amateur: Auspuff abgerissen.«

»Fehler: Beim Nasenbluten Kopf in den Nacken legen.«

Gruppaler Effekt

AUF DVD
DEMO

Bisher vermissten wir den Mehrspielermodus schmerzlich. Damit ist jetzt Schluss! UNREAL 2 XMP liefert diesen nach. Und das auch noch gratis.

Fans heißer Online-Duelle gehen bei *Unreal 2* nicht länger leer aus. Legend Entertainment hat endlich den Mehrspielermodus in Form eines riesigen Patches ins Netz gestellt. In puncto Story hat *Unreal 2 XMP* (XMP steht für Expanded MultiPlayer) nichts mit der Offline-Kampagne zu tun. Es hüpfen weder Skaarjis durch die Gegend noch glotzen Sie der vollbusigen Aida in den Ausschnitt. Stattdessen streiten zwei Parteien um vier Artefakte. Zu Spielbeginn hat jedes Team zwei dieser magischen Gegenstände in seiner Basis. Wer vor Ablauf der Zeit (variiert je nach Server, in der Regel aber 30 Minuten) alle Artefakte gesammelt hat, gewinnt. Nennen Sie nur drei Ihr Eigen, geht's unentschieden aus. Wir finden das frustrierend, da es dann doch eigentlich 3:1 stehen müsste, oder? Als Sieger vom Platz zu gehen, ist also nicht gerade leicht. Nur wer im Team kämpft, hat Chancen. Denn im Vergleich zum normalen Capture the Flag gilt es bei *Unreal 2 XMP* Energieressourcen zu sichern und Respawn-Punkte einzunehmen. Das Ganze erinnert an eine Mischung aus *Planetside* und *Battlefield 1942*. Je mehr Energiequellen Sie kontrollieren, desto mehr Technik – etwa Fahrzeuge oder Geschütztürme – steht Ihren Jungs zur Verfügung.

CHARAKTERFRAGE

Wie bei einem Taktik-Shooter wählen Sie auch in *Unreal 2 XMP* zwischen diversen Charakterklassen. Als „Ranger" heilen Sie Kameraden und nehmen den Feind per Scharfschützengewehr aufs Korn. Der „Tech" sprintet schneller als Ben Johnson auf Speed und erobert extrem flott Stützpunkte und als „Gunner" verheizen Sie mit Ihrem Raketenwerfer selbst Panzer im Handumdrehen, sind dafür aber recht langsam zu Fuß. Gibt es eigentlich noch weitere Spielmodi außer der CTF-Variante? Nein, ein simples Deathmatch haben die Entwickler ebenso wenig spendiert wie Bots. Das ist schwach, denn die Hatz um die Artefakte verliert rasch ihren Reiz. Was nicht zuletzt an den acht zu großen und unübersichtlichen Karten liegt.

BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Ehrlich gesagt habe ich mir von *Unreal 2 XMP* mehr erwartet. Der Artefakt-Modus ist sicherlich sehr interessant, aber so recht wollte beim Daddeln der Funke nicht überspringen. *Unreal 2 XMP* spielt sich nämlich beinahe so zäh wie *Planetside*. Was sich die Entwickler bei den Fahrzeugen gedacht haben, bleibt mir ein Rätsel. Wenn Sie als Fahrer an die Kanone wollen, müssen Sie erst aussteigen. Darunter leidet der Spielfluss. Ferner raubt der verzerrte Zielbildschirm dem Bordschützen den letzten Nerv. Darauf erkennen Sie den Feind erst, wenn es zu spät ist.



»Im Kofferraum gefangen: Feuerspucker.«

UNREAL 2 XMP

MINDESTENS: 733 MHz, 256 MByte RAM, 530 MByte HD, Win98, Unreal 2
SINNVOLL: 1,2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE: Mehrspieler-Shooter
PREIS: Gratis-Patch, Unreal 2 ca. € 15,-
ENTWICKLER: Legend Entertainment
VERTRIEB: Atari
INTERNET: www.unreal2.com
SPRACHE: Englisch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Das Team, das alle vier Artefakte besitzt, gewinnt. 32 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	95%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	82%
SOUND	84%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER
76%

GUT – Solider Mehrspielermodus. Allerdings ohne Bots und Langzeitmotivation.



NUR 1x Bestellen= 30x Mega-Fun!

DAS BRINGT MEGA-SPASS FÜR KLEINES GELD ! JETZT SOFORT ZUSCHLAGEN. ABSOLUT NEU UND MEGASCHARF! DU ERHÄLTST TÄGLICH BIS ZU 30 TAGE JE EINEN GENIALEN KRACHER AUS EINEM UNSERER POWER PAKETE FÜRS HANDY FÜR NUR GENIALE:

1,99*

POWER PIX PAKETE



Start PAI 42206 · Start PAI 42141 · Start PAI 42085
Start PAI 42100 · Start PAI 42140 · Start PAI 42060
Start PAI 42166 · Start PAI 42094 · Start PAI 42052
Start PAI 42132 · Start PAI 42124 · Start PAI 42053

...UND VIELE MEHR!!

RINGTONE PAKETE

Start PAI	82345	Beyond The Sea aus "Findet Nemo"
Start PAI	82344	Sex And The City
Start PAI	82343	Like Ice In The Sunshine
Start PAI	82342	Der dritte Mann
Start PAI	82341	Dallas
Start PAI	82340	Sexbomb
Start PAI	82339	Phantom der Oper
Start PAI	82338	Jackass
Start PAI	82337	Charlie's Angels
Start PAI	82336	Trouble
Start PAI	82335	Free Like The Wind
Start PAI	82334	Schick mir n' Engel
Start PAI	82333	Ey, Ey, Ey
Start PAI	82332	Where Is The Love
Start PAI	82329	White Flag
Start PAI	82328	Ab in den Süden
Start PAI	82327	Alright
Start PAI	82326	Angel of Berlin
Start PAI	82323	Smile
Start PAI	82322	die Schule brennt
Start PAI	82321	Reanimate
Start PAI	82316	Axel F 2003
Start PAI	82313	Fighter
Start PAI	81030	Das Lied vom Tod

...UND VIELE MEHR!!

MOVIE PAKETE



Start PAI 42212 · Start PAI 42223 · Start PAI 42176
Start PAI 42220 · Start PAI 42222 · Start PAI 42218
Start PAI 42214 · Start PAI 42216 · Start PAI 42215

...UND VIELE MEHR!!

SMS-PIX PAKETE



Start PAI 67132 · Start PAI 66464 · Start PAI 63599
Start PAI 60001 · Start PAI 60128 · Start PAI 65246
Start PAI 62526 · Start PAI 62666 · Start PAI 61580
Start PAI 61002 · Start PAI 60608 · Start PAI 62508
Start PAI 62505 · Start PAI 62668 · Start PAI 63148
Start PAI 63796 · Start PAI 63550 · Start PAI 63154

...UND VIELE MEHR!!

Sende eine SMS mit START PAI NUMMER an 84242*

Bestellbeispiel: "Start PAI 42053" (Du bestellst das Pix-Paket) Bitte Leerzeichen beachten !

Weitere Power Angebote unter "www.giaghandy.com! Alle Pakete erhältst Du im Abo für max. 30 Tage täglich je 1,99 Euro SMS. Sende "Stop + Leerzeichen + Bestellnummer" um Deinen Service jederzeit zu stoppen. 12 CT Anbieteranteanteil Vodafone SMS

So geht's per SMS: Schick den Text "PAI" und die Bestellnummer an: **86688**▲

Zum Beispiel: PAI42043 (Du bestellst Pix Nr.42043)

...oder bestelle direkt 0190 **861257** 1,86 euro/min

:0900 902325 SFR 4,23/Min :0900 545406 €3,63/Min

POWER RINGTONES

Genial!: Polyphon und monophon

82345	Beyond The Sea Titelsong"Findet Nemo"
82344	Sex And The City
82343	Like Ice In The Sunshine
82342	Der dritte Mann
82341	Dallas
82340	Sexbomb
82339	Phantom der Oper
82338	Jackass
82337	Charlie's Angels
82336	Trouble
82335	Free Like The Wind
82334	Schick mir n' Engel
82333	Ey, Ey, Ey
82332	Where Is The Love
82329	White Flag
82328	Ab in den Süden
82327	Alright
82326	Angel of Berlin
82323	Smile
82322	die Schule brennt
82321	Reanimate
82319	Aicha
82317	The Sacrament
82316	Axel F 2003
82313	Fighter
81030	Das Lied vom Tod
81182	Die 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...
81816	Muppets
81013	Halloween
81169	GZSZ
82140	Tom und Jerry
81808	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	Bacardi Feeling
82148	Captain Future
81819	Mana Mana
81174	Das Boot
81865	Raumschiff Enterprise
81809	Der Pate
82147	Sesamstrasse
82140	Tom und Jerry
82173	Tatort
81124	Smoke On the Water
81140	Flintstones
81587	New York New York
81813	Dallas
81170	99 Luftballons

Colored Logos

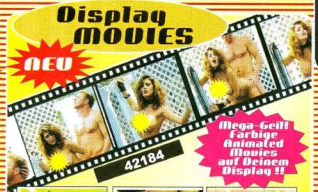


41003 · 41014 · 41010

Für alle Nokia mit Farbdisplay ausser 3650,7650

▲ 86688
Farbige Logos €2,99/SMS, max. €5,98 f. 2 SMS (12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS)

Display Movies



Für Alle Gängigen Nokia, Siemens, Samsung Ausserdem:Sony-Ericsson T300, T610 Sharp GX10, Panasonic GD87



42160 · 42181 · 42207
42175 · 42176 · 42178
42226 · 42213 · 42180
42183 · 42177 · 42182
42159 · 42208 · 42209
42212 · 42158 · 42218
42220 · 42222 · 42223
42214 · 42216 · 42215

Für Alle Handys mit Farbdisplay und jetzt NEU: für S/W Handys: Nokia 3330,5210,5510, Siemens ab 50er

GIGA-GEILE COLORED PIX

Der Hit: Für alle Handys mit Farbdisplay!



42206 · 42114 · 42244 · 42072 · 42100 · 42053
42189 · 42140 · 42060 · 42124 · 42149 · 42042
42085 · 42071 · 42052 · 42152 · 42141 · 42164
42132 · 42166 · 42094 · 42074 · 42154 · 42099
42057 · 42098 · 42062 · 42102 · 42187 · 42051
42041 · 42134 · 42043 · 42115 · 42137 · 42131
42103 · 42190 · 42116 · 42133 · 42136 · 42143
42148 · 42046 · 42070 · 42091 · 42095 · 42089
42186 · 42063 · 42045 · 42128 · 42107 · 42162
42188 · 42058 · 42127 · 42013 · 42090 · 42059

- Add-on benötigt Originalspiel
- 7 Einzelspieler-Missionen
- 8 Mehrspieler-Karten
- 6 neue Waffen
- Kaum Neuerungen



»Dieser Charakter ist auf dem Reisbrett entstanden.«

Im Wald sterben!

Da ist doch was im Busch! Schauen wir doch mal nach! Mit VIETCONG: FIST ALPHA kehren Sie zurück in die grüne Hölle.

AUF DVD
VIDEO

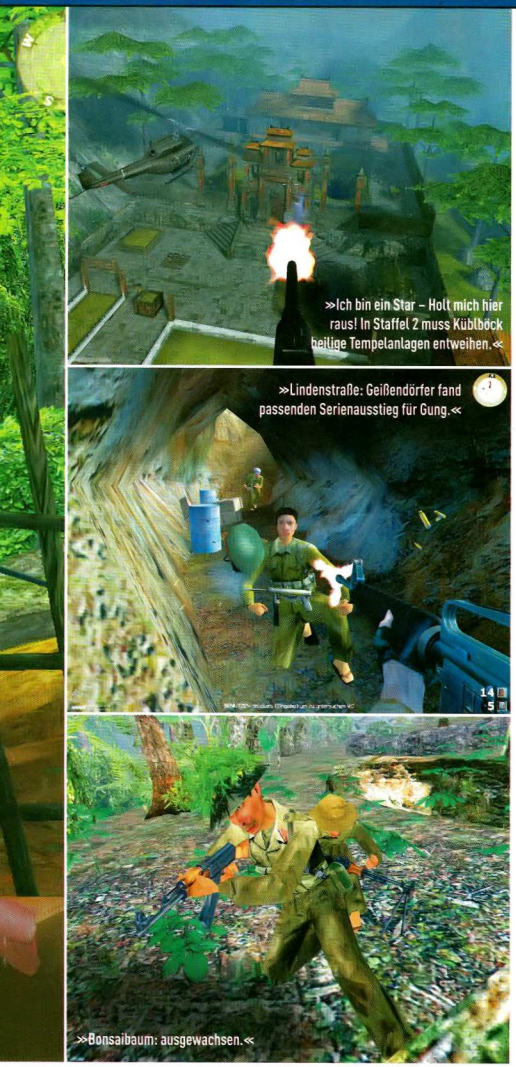
Eines fragen wir uns ja schon: Wieso hat es bis jetzt gedauert, ein *Vietcong*-Add-on zu entwickeln? Das Teil ist schließlich beinahe ein Jahr alt, aber da steckt man halt nicht drin. Das Ganze ist storymäßig vor dem ersten Teil angesiedelt. Alles dreht sich um das Green-Beret-Team Fist Alpha, das im Lager Nui Pek residiert. Na, klingelt's? Genau! Schon im Originalspiel war dieser Stützpunkt unsere Heimat. Da unser aktuelles Abenteuer aber vorher stattfindet, befindet sich das Lager natürlich noch im Aufbau. *Vietcong*-Veteranen dürfen sich trotzdem auf ein Wiedersehen mit alten Bekannten freuen, denn die Haudegen Crocker, Hornster, Defort und Bronson sind ebenfalls mit von der Partie und bilden mit Ihnen die Speerspitze von Fist Alpha.

KEIN TUNNELBLICK

Die grüne Hölle von Vietnam dient wieder als Kulisse für spannende Kampfeinsätze und in Sachen Spielprinzip unterscheidet sich *Fist Alpha* erwartungsgemäß auch kaum vom Original. Wieder ist Schleichen zu 80 % Pflicht und den größten Teil des Spieles verbringen Sie wohl in der Hocke. Wer nicht jede Möglichkeit der Deckung nutzt und leise vorgeht, hat hier selbst auf der leichtesten Schwierigkeitsstufe kaum Chancen auf ein langes Dasein. Eine weitere Lebensversicherung stellen Ihre Team-Kameraden dar, von denen alle einen bestimmten Zweck erfüllen. Der Späher sagt, wo es langgeht, klärt über eventuelle Gefahren auf, ein Mediziner kümmert sich um Wehwehchen, der MG-Schütze gibt dem Team Deckung und ein Funker hält Kontakt zum Hauptquartier. Also im Großen und Ganzen alles wie gehabt. Oh, eines hätten wir fast vergessen! Die öden Tunnelabschnitte, die nicht nur uns in den Wahnsinn trieben, gibt es im Add-on zum Glück nicht mehr. Danken wir Gott dafür.

AN DIE ARBEIT!

Die Hauptaufgaben sind ziemlich abwechslungsreich. Mal



»Ich bin ein Star – Holt mich hier raus! In Staffel 2 muss Kübelböck heilige Tempelanlagen entweihen.«

»Lindenstraße: Geißendörfer fand passenden Serienausstieg für Gung.«

»Bonsaibaum: ausgewachsen.«

Was ist wo drin?

Wie beim Original gibt es auch bei *Vietcong: Fist Alpha* drei Versionen. In der US-Fassung entfernte man Kraftausdrücke und Flüche, die Sprachausgabe wurde dadurch entschärft. Blut gibt's aber trotzdem. Die deutsche Fassung bietet die unzensierte englische Sprachausgabe mit deutschen Bildschirmtexten, aber kein Blut. Nur die UK-Version enthält sowohl verbale Sauereien als auch rote Suppe. Ist eigentlich ganz einfach, oder? Unser Geheim-Tipp: Vietcong: Purple Haze enthält Original & Add-On für ca. 40 !



»Larry Flinte besucht seinen Bruder Eroll auf Gran Canaria.«

müssen Sie ein Dorf verteidigen, eine Brücke oder andere feindliche Einrichtungen sprengen, beim Helikopterrundflug das Bordgeschütz bedienen, Ihr Lager bewachen oder die gegnerische Basis für einen Luftangriff vorbereiten. Zwar verbringt man trotzdem den größten Teil des Spiels durchs Dickicht kriechend, um die gelbe Gefahr zu perforieren, aber für Abwechslung sorgen solche Elemente auf jeden Fall. Die Durchspielzeit ist mit rund sieben Stunden für ein Add-on zudem recht ordentlich. An *Max Payne 2* saßen wir auch nicht länger! Der Mehrspieler-Teil bietet ein paar neue Karten, doch die Anzahl der Modi erhöhte sich im Vergleich zum Hauptprogramm nicht.

HARDWAREHUNGER

Die technische Seite sollte man natürlich auch beleuchten. Das Add-on bietet grafisch nicht merklich mehr als das hardwarehungrige Original und läuft mit allen Details erst ab einer 2-Gigahertz-CPU richtig flüssig. Die virtuellen Dschungel sind wirklich hübsch anzusehen und wirken äußerst lebendig. Die eine oder andere Umgebungstextur hätte aber trotzdem etwas feiner ausfallen können. Richtig fett geriet wieder einmal der Sound. Spitzenmäßige Sprachausgabe, coole Mucke und realistische Soundeffekte sorgen für die passende Atmosphäre.

WER BRAUCHT'S?

Fist Alpha bietet zwar nicht wirklich viel Neues, führt die Linie des Originals aber konsequent fort und steigert sich zum Ende hin enorm. Die neuen Waffen, Karten und Fahrzeuge sind nett, doch *Vietcong*-Hasser werden dadurch auch nicht bekehrt. Wer schon das Original mochte, kann hier bedenkenlos zugreifen.

AHMET ISCITÜRK

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Als *Vietcong*-Spieler fühlte ich mich gleich wieder wie zu Hause! Ist ja kaum verwunderlich, denn die ersten paar Levels bieten im Vergleich zum Original so gut wie nix Neues. Sollten den Entwicklern etwa die Ideen ausgegangen sein? Zum Schluss zeigt das Add-on aber glücklicherweise, was es draufhat, und reißt die Wertung ein ganzes Stück nach oben. Dann gehen endlich die eingeengten Schlauchwege über Bord und weichen zusätzlicher spielerischer Freiheit. Wieso man damit nicht gleich im ersten Level begann, wird mir für immer ein Rätsel bleiben.

VIETCONG: FIST ALPHA

MINDESTENS: 700 MHz, 256 MByte RAM, 800 MByte HD, Win98, Vietcong	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 19,-
	ENTWICKLER:	Pterodon
	VERTRIEB:	Take 2
	INTERNET:	www.vietcong-game.com
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Englischer Ton, deutsche Texte
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Angriffs-Teamspiel

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 64 Spieler
INTERNET: 64 Spieler

GUT – Im Dschungel nix Neues! Spaß macht's trotzdem.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	79%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	84%
EINZELSPIELER	81%



Diese Bombe stellt alles auf den Kopf. Genau wie Ahmet Iscitürk in der gemischten Sauna.

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Zumindest in Sachen Humor haben die *Giants*-Macher wieder genau meinen Geschmack getroffen. Lustige Zwischensequenzen, saucoole Dialoge und das dümmste Waffenarsenal der Spielegeschichte sorgen für Frohsinn. Leider verkommt *A&D* mit zunehmender Spieldauer zum Routinejob. Ein netter Mehrspielermodus hätte da einiges wettmachen können und wird schmerzlich vermisst. Schande über die Planet-Moon-Heinis!

Da stehst du Kopf!

Eines ist ganz klar: Mit ARMED & DANGEROUS liefert Lucas Arts einen der abgedrehtesten und lustigsten Shooter aller Zeiten ab. Aber reicht das, um unser begehrtes Prädikat abzustauben? Unser Test liefert wertvolle Erkenntnisse!

Wollten Sie schon immer mal eine Truppe Idioten befehligen? Leider will unser Chef seine Stelle nicht aufgeben, doch immerhin schlüpfen Sie bei *Armed & Dangerous* auch in die Rolle eines bemitleidenswerten Anführers. Mit den trotteligen Lionhearts machen Sie sich auf, um das allmächtige „Buch der Regeln" zu ergattern. Und wie das halt im Leben so ist, führt Ihr Doofbacken-Verein plötzlich eine Revolution an, die den fiesen König Forge zu Fall bringen soll. Das Abenteuer führt dabei durch 21 geradlinige Levels, die thematisch so ziemlich alles abdecken: Sie besuchen eiskalte Schneelandschaften, karge Felswelten, saftig grüne Wald-Levels und so weiter. Ihre Spielfigur steuern Sie dabei aus der Verfolgerperspektive, wobei auf Knopfdruck auch in die Ego-Sicht gewechselt wird.

BALLA BALLER

In erster Linie rennen Sie dauernd durch die Gegend und ballern auf alles, was sich bewegt. Dabei wählen Sie aus 17 Waffenarten, unter denen sich ein paar echte Hämmer befinden. Da wäre zum Beispiel die Land Shark Gun, mit der echte Haifische abgefeuert werden. Die Meereskiller fungieren als intelligente, zielsuchende Waffen, die ihre Opfer einfach auffressen. Die Topsy-Turvy-Bombe sollte auch nicht unerwähnt bleiben. Damit stellen Sie das Spielgeschehen auf den Kopf, wodurch Ihre Feinde quasi in den Himmel fallen. Gängige Kaliber wie MGs, Scharfschützen-Gewehre und Raketenwerfer sind ebenfalls an Bord. Hin und wieder dürfen Sie sich sogar hinter stationäre Geschütze klemmen oder per Raketenrucksack durch die Lüfte gleiten, was neben diversen Bonuslevels ebenfalls für spielerische Abwechslung sorgt. Das ist gut, denn die Dauerfeuer-Action wird nach einiger Zeit etwas eintönig. Negativ fällt zudem die KI auf: Sowohl Ihre Mitstreiter als auch die Gegnerschar ist etwas dümmlich geraten. In technischer Hinsicht gibt's wenig zu meckern. Nette Umgebungstexturen, fette Explosionen und eine erstklassige Sprachausgabe erfreuen Auge und Ohr. AHMET ISCITÜRK

ARMED & DANGEROUS

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,7 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Planet Moon Studios
	VERTRIEB:	Lucas Arts
	INTERNET:	www.lucasarts.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	19. Februar
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Löwenherzen spielen immer alleine!	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

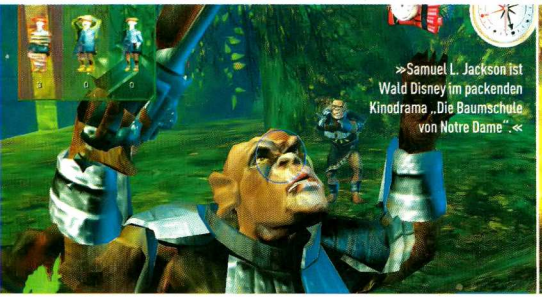
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	79%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

75%

GUT – Kurzweiliges Actionspektakel der besonderen Art, auf Dauer aber zu monoton.



»Samuel L. Jackson ist Wald Disney im packenden Kinodrama „Die Baumschule von Notre Dame".«



»Hinter den Kulissen: Mit ein paar gezielten Hodenschüssen brachte Peter Jackson die Ents in seine Gewalt.«


WO DAS PARADIES ENDET...

Du kannst mich kreuzweise!

Falls Sie sich gerne am PC gruseln, ist NOSFERATU – THE WRATH OF MALACHI vielleicht genau das Richtige für Sie.



»Missionar in Uganda: keine Chance.«



»Kommissar Rex: Panne bei Dreharbeiten.«



»Seien Sie unbesorgt, der will nur spielen.«

Ach du Schreck!



»Segel-WM: Cheater.«

Sie spielen ungern mit sich selbst, wollen aber auf Gruselatmosphäre im Wohnzimmer nicht verzichten? Kein Problem! Der gleichnamige deutsche Filmklassiker aus dem Jahr 1922 mit Max Schreck (!) in der Hauptrolle inspirierte die *Nosferatu*-Programmierer. Aber auch Werner Herzogs Neuinszenierung mit Klaus Kinski als Dracula (*Nosferatu – Phantom der Nacht*) finden Sie in jeder gut sortierten DVD-Abteilung.

Untote leben unbemerkt unter uns. Sie glauben das nicht? Dann schalten Sie mittags mal Ihren Fernseher ein! Der Kampf gegen die Höllenbrut ist verdammt unangenehm. Dies muss auch Säbelfechter und *Nosferatu*-Held James Patterson erfahren, als seine Schwester unbedingt einen transsilvanischen Grafen (Nebenberuf: Erzvampir) heiraten will. Als vor den Toren des uralten Schlosses kein Begrüßungskomitee mit Blaskapelle und Blumenkindern auf ihn wartet, schöpft der Brite Verdacht und packt den Degen aus. Bis Mitternacht hat er Zeit, seine Verwandten aus den Fängen des Schwagers in spe zu befreien.

BEISS MICH!

Im Kampf gegen Malachis stinkende Handlanger müssen harte Mittel ran: Das Kruzifix zerbröselt Vampire und Monster, auch Weihwasser ist nützlich. Wer es heftiger mag, verpasst den Blutsaugern mit dem Holzpfahl zusätzliche Körperöffnungen. Schusswaffen wie Pistole, Revolver und Muskete sind weniger effektiv, da der Zocker dreimal um den Block joggen kann, bis die Dinger nachgeladen sind. Das Spielprinzip des 08/15-Shooters basiert auf purem Zufall. Will heißen: Das Programm generiert automatisch das Gegneraufkommen und einen Großteil der Räume. Die Gänge des Schlosses sehen dann so unspektakulär aus wie die neue Frau von Lothar Matthäus und die plötzlich auftauchenden Vampire sorgen für mehr oder weniger angenehme Überraschungen nach jedem Ladevorgang.

LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Dank der gelungenen Sounduntermalung und der düsteren Atmosphäre erregt *Nosferatu* zumindest so viel Furcht wie ein unfreiwilliges Treffen mit Pavarotti in der Sauna. Noch mehr erschrecken aber die monotone Optik und abgehackten Animationen, die an eine rumänische Filmproduktion erinnern. Dafür geht der Preis klar: Gerade mal 30 Euro blättern Sie für den düsteren Schock-Titel hin.

NOSFERATU

MINDESTENS: 733 MHz, 128 MByte RAM, 350 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Idol FX/PAN Vision
SINNVOLL: 1.400 MHz, 256 MByte RAM	**VERTRIEB:**	Eidos
	INTERNET:	www.nosferatu-game.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Fehlanzeige. Alleine gruseln macht sowieso mehr Spaß.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	60%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

67%

BEFRIEDIGEND – Kurzweiliger Schocker mit Uralt-Optik.

...UND DIE HÖLLE BEGINNT

FARCRY™







www.farcry.de

«Besser als Half Life 2!» - PC Action

ects 2003 interactive entertainment awards

DVD ROM

CRYTEK

UBISOFT



»Früher waren die Weiber, die auf den Strich gegangen sind, irgendwie hübscher.«

AUF DVD
VIDEO

FAZIT

HARALD FRÄNKEL



Wer hier unkoordiniert rum„tastet", erreicht nix (wie bei Frauen). Gefragt sind Geschick und der passende Spruch zum richtigen Zeitpunkt. Stapft mal ein besonders dickes Monster auf Sie zu, kann „Bedrohen" helfen (vgl.: fette Frauen). Auch die Steuerprobleme erinnern an die Realität. Doch während mein Gehalt generell traurig stimmt, motivieren in diesem Spiel freispielbare Extras wie neue Zauber und Charaktere.

Spiel, Hatz und Sieg!

Von der Sammelkartenlegende zum Actiontitel: MAGIC: THE GATHERING – BATTLEGROUNDS ist eine Umsetzung für Hyperaktive und solche, die es werden wollen.

Wer bei *Magic: The Gathering – Battlegrounds* an einen launigen Abend mit dem Sammelkartenspiel, Getränken und sporadischem Im-Schritt-Kratzen denkt, liegt falsch wie ein Penner auf einem ICE-Gleis. Der Titel entpuppt sich als Action-Umsetzung samt anspruchsvollen Echtzeitstrategie-Elementen. Bei der Solo-Kampagne versohlen Sie diverse KI-Kollegen. Und zwar 1 gegen 1, in sechs Kapiteln, 90 Missionen und 16 Fantasy-Arenen. Diese erinnern angesichts ihrer Größe und der zwei Hälften an Tennisplätze. Sie wollen in Prügelspielmanier auf die andere Seite tappen und dem Rivalen eins auf die Rübe hauen? Geht, führt aber zu Punktabzügen und ist wie im Tennis wenig empfehlenswert. Bei *Battlegrounds* verliert Ihr Recke auf der Feindesseite gar Lebensenergie im Sekundentakt. Also müssen Sie bis zu 70 Sprüche aus fünf Magie-Klassen nutzen, bizarre Flug- und Kreuch-Kreaturen – etwa „Krovikanische Vampire" – beschwören und diese auf den Gegner hetzen. Gegebenenfalls stärken Sie Monster mit Hexerei, darunter lustig klingende Zauber à la „Grundlose Gewalt". Selten ist's möglich, mit Angriffen direkt zu attackieren (u. a. „Glühendes Geschoss").

ACTION! HEKTIK!

Die Steuerung ist selbst per Gamepad eine Kunst. Wenn Sie kein völliger Motorik-Geront sind, kommt trotzdem nach der Eingewöhnung Spaß auf. Sie müssen Ihren Magier herumflitzen lassen, damit er Mana sammelt. Weil es zudem gilt, flink durchs Zauberbuch zu klicken, gibt's Probleme: Gleichzeitig das Menü und das effektreiche Geschehen in der Arena im Blick zu haben (Bild rechts unten), führt bei Nicht-Chamäleons zu Augenmuskelzerrungen. Um sich gegen übel gesonnene Viechereien in der eigenen Hälfte zu wehren, aktivieren Sie notfalls einen Schutzschild oder schlagen ungelenk zu. Wichtig ist, mit welchen der maximal zehn Sprüche der Spieler sein Zauberbuch zwischen den Missionen bestückt (Bild links). Taktische Entscheidungen treffen Sie also bereits vor den Duellen, die gegen Kumpels an einem PC, im Netzwerk und Internet noch mehr Freude machen.

HARALD FRÄNKEL

MTG – BATTLEGROUNDS

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Action-Strategie
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Secret Level
	VERTRIEB:	Atari
SINNVOLL: 1,5 GHz, 256 MByte RAM, Gamepad	**INTERNET:**	www.mtg-game.com
	SPRACHE:	Dt./engl. Sprachausgabe
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Duell (2 Spieler an einem PC); sonst 1 Spieler pro Version
PC: 1-2 Spieler
NETZWERK: 2 Spieler
INTERNET: 2 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	54%
GRAFIK	70%
SOUND	64%
MEHRSPIELER	77%

EINZELSPIELER **70%**

BEFRIEDIGEND – Denk-und-Haudrauf-Häppchen. Nett. Im Netz sogar „internett".



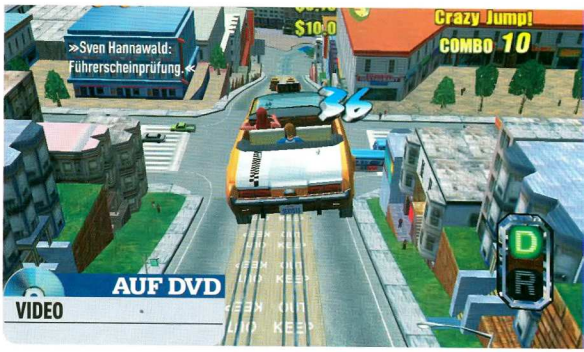
»Marilyn Manson: Briefmarkensammlung.«



»Wimbledon: Jennifer Capriati haderte mit dem versifften Center-Court.«

Crazy Taxi 3

In Taxis rumzugondeln ist eine verdammt blöde Angelegenheit. Ein oft mies gelaunter Fahrer kutschiert Sie in einem hässlichen Mobil auf Umwegen, wofür Sie noch massig Kohle hinblättern müssen. Zum Glück mimen Sie in der *Crazy Taxi*-Serie, die vor vier Jahren auf der Dreamcast-Konsole ihren Einstand feierte, selbst den Steuermann und kassieren ab. Empire Interactive beglückt PC-Zocker mit *CT 3*, in dem sich nebenbei die beiden Vorgänger wiederfinden. Sie rasen durch drei Gebiete, die an die amerikanischen Städte Frisco, New York und Las Vegas angelehnt sind. Das Spielprinzip: In einer von zwölf Karossen halten Sie Ausschau nach Fahrgästen. Diese sind alle lebensmüde, sodass sie nur bei spektakulären und vor allem schnellen Spritztouren zum Zielort Trinkgeld geben. Deshalb sollten Sie jede Sprungschanze und immer die linke Straßenseite nutzen und gelegentlich durch Fußgängerzonen abkürzen. Zusätzlich gibt's den „Crazy X"-Modus, der 25 debile Minispiele wie Taxi-Weitsprung und -Football bietet. Toll, oder? Weniger toll ist die veraltete Grafik. Aber auch das Gameplay hat gegen *Die Simpsons: Hit & Run* oder gar *GTA Vice City* null Chance. LUKASZ CISZEWSKI



FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Selbst als Liebhaber der Serie muss ich zugeben, dass *Crazy Taxi 3* nur noch als Zeitvertreib für zwischendurch taugt. Der zeitgenössische PC-Zocker ist inzwischen in grafischer und spielerischer Hinsicht Schöneres und Anspruchsvolleres gewöhnt.

CRAZY TAXI 3

MINDESTENS:	**GENRE:**	Rennspiel
500 MHz, 64 MByte RAM, 480 MByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Strangelite/Sega
SINNVOLL:	**VERTRIEB:**	Empire Interactive
1 GHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.empireinteractive.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nix da, Taxifahrer haben keine Freunde!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

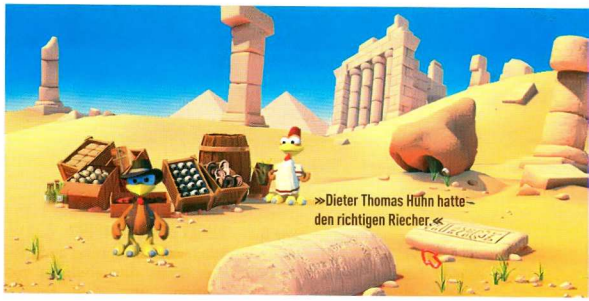
PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	61%
GRAFIK	57%
SOUND	73%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **64%**

BEFRIEDIGEND – Nur etwas für Arcade-Freaks, die keine Konsole besitzen.

Moorhuhn Adventure – Der Schatz des Pharao

Nachdem das Moorhuhn als erster deutscher Internetstar einen steilen Karrierestart hingelegt hatte, war es nur eine Frage der Zeit, bis es recycelt werden würde. Erstmals lockt ein Abenteuer das Federvieh, in dem es noch wahre Helden braucht und Schätze zu finden gilt. Im fernen Ägypten, wo die Sonne noch heiß und der Wüstensand noch körnig ist und die Mumien sich noch frei bewegen, ohne gleich schräg angeguckt zu werden, geht „Indiana Huhn" auf Schatzsuche. Die gestaltet sich dank dem bewährten Point&Click-System technisch einfach. Allerdings dürften die ersten Rätsel im eigenen Arbeitszimmer so manchen Einsteiger ein paar ausgeraufte Haare kosten. Hat man diese Hürde mal genommen, kommt aber wirklich Freude auf. Selbst meilenweit entfernt von der Lösung, rockt das Spiel wegen seiner witzigen Einfälle immer noch. 28 Räume, voll gepackt mit größtenteils logischen Puzzles, bieten auch erfahrenen Abenteurern genügend Stoff. Ein Labyrinth mit 90 zusätzlichen Räumen und jede Menge Bonusmaterial auf der CD schaffen echten Mehrwert. Wen es nicht stört, dass die Idee für das Spiel schon fast historisch ist, und wer keine hohen Ansprüche stellt, wird prima unterhalten. REBECCA RITTER



FAZIT



REBECCA RITTER

Das neue Rezept für Huhn könnte ein Erfolg werden. Man nehme eine bekannte Geschichte, garniert mit witzigen Sprüchen und putzigen Animationen. Serviert mit einer leicht verdaulichen Steuerung, erhält man fix ein schmackhaftes, leichtes Gericht.

MOORHUHN ADVENTURE – DER SCHATZ DES PHARAO

MINDESTENS:	**GENRE:**	Adventure
700 MHz, 256 MByte RAM, 250 MByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Phenomedia AG
SINNVOLL:	**VERTRIEB:**	Phenomedia AG
1,6 GHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.moorhuhn-adventure.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Keine. Ein Huhn kommt immer allein.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	65%
SOUND	60%
MEHRSPIELER	–

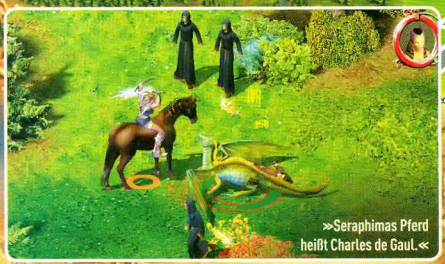
EINZELSPIELER **65%**

BEFRIEDIGEND – Das verrückte Huhn beweist Denkerqualitäten. Nettes Abenteuer.

- 4 Schwierigkeitsgrade
- 6 Charaktere
- 3D-Charaktere auf 2D-Hintergründen
- 3 Zoomstufen
- Rund 1.500 Gegenstände
- Combo-Attacken
- Pferde als Reittiere
- Gegenstände können geschmiedet werden


»Das Pferd hat die Flug.exe ausgeführt.«


»Das Schwein ruft nicht an!«


»Seraphimas Pferd heißt Charles de Gaul.«

Frosgard
Wolvental
Biberingen
Burg Krähenfels
Burg Hohenmuc
Tyr-Fasul
Feenbach
Florentina
Urkenburgh
Kahari

Zeig mir deine Route!

AUF DVD
VIDEO

Wer weite Wege nicht scheut, stürzt sich mit SACRED in ein Abenteuer von epischen Ausmaßen.

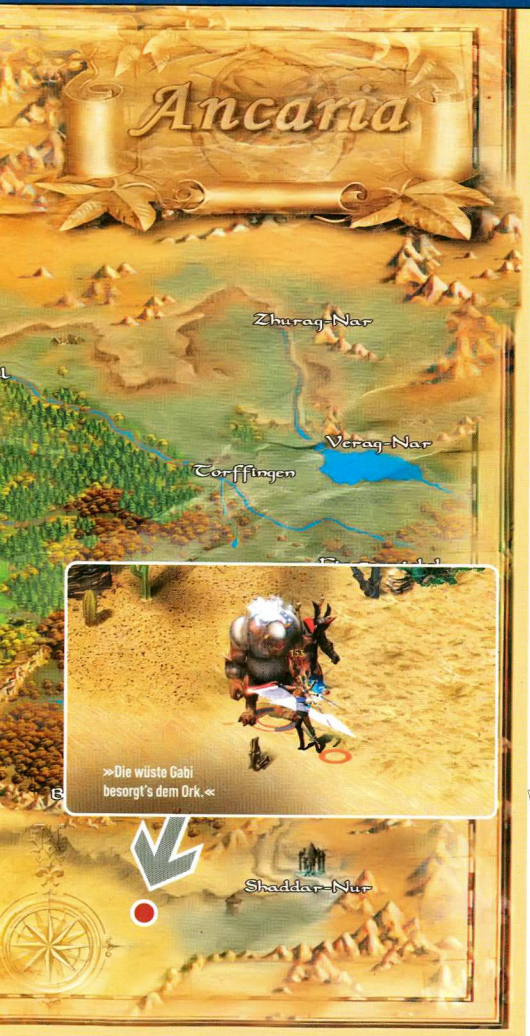
Dämonenbeschwörer haben schon ein schweres Leben. Wenn sie sich nicht selbst um jede Kleinigkeit kümmern, verhunzt wieder irgendein Stümper alles. So geht es auch dem Hexenmeister im Intro von Ascarons Actionrollenspiel *Sacred*. Durch die Unachtsamkeit eines Goblins kann der beschworene Dämon entkommen und versetzt seitdem das nette Fantasyland Ancaria in Angst und Schrecken. Selbstverständlich können Sie das nicht mit ansehen und wollen dem gehörnten, roten Biest zeigen, wo der Hammer hängt.

ENGEL ODER VAMPIR?

Nach der Einführung stellt Sie das Spiel, das ehemals von Ikarion unter dem Namen *Armalion* entwickelt wurde, vor die Wahl: Welchen der sechs Charaktere wollen Sie kontrollieren? Den korpulenten Gladiator, die grazile Waldelfin, den Bruce Lee der Fantasy-Welten, genannt Dunkelelf, die engelsgleiche Seraphim, den mysteriösen Kampfmagier oder die finstere Vampir-Lady? Jeder der Helden hat unterschiedliche Fähigkeiten und spielt sich anders. Wie genau, können Sie unseren Abenteuertagebüchern entnehmen, in denen wir Ihnen alle Charaktere ausführlich vorstellen. Selbstverständlich dürfen Sie Ihr Alter Ego auch taufen, schließlich identifizieren Sie sich sehr lange Zeit mit ihm. Je nach Charakterwahl beginnt das Spiel anders. Als Gladiator stürzen Sie sich – wie sollte es anders sein – in einer Arena in die ersten Kämpfe. Die Vampir-Lady erwacht stilvoll in einem alten Gebäude neben einem Sarg.

SCHLACHTFEST

Am einfachsten lässt sich das Spielprinzip von *Sacred* mit *Diablo 2* vergleichen. Horden von Gegnern warten darauf, die Klinge mit Ihnen zu kreuzen. Die Feindarten reichen dabei von einfachen Banditen über Orks und Riesen bis zu mächtigen Drachen. Mit der linken Maustaste klicken Sie Ihr Opfer an und schlagen so lange darauf ein, bis es ins Gras beißt oder Sie die Taste wieder loslassen. Jeder Charakter besitzt zudem Spezialattacken, wie einen Rundumschlag oder einen Kettenblitz, die Waldelfin und die Vampirin beschwören sogar Kampfgefährten wie Einhörner oder Wölfe. Sonder-Angriffe aktivie-

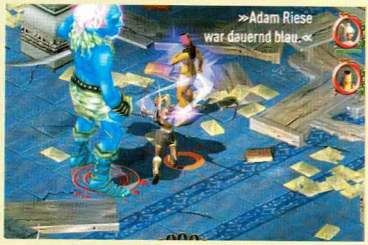


ren Sie einfach durch einen Klick auf die rechte Maustaste. Im Laufe des Spiels finden Sie Runen, die Ihnen neue Attacken ermöglichen. Diese ziehen Sie einfach vom Menü in die untere Spielleiste und wählen hier aus, welche Sie benutzen möchten – komfortabel und einfach. Zusätzlich können Sie bei so genannten Combo-Meistern Spezialattacken aneinander reihen. So führen Sie beispielsweise kinderleicht einen Rundumschlag aus, gefolgt von einem Sprungschlag und einem Schwertwurf – und das alles mit einem einzigen Mausklick. Wie Sie sich vorstellen können, sind diese Attacken besonders wirkungsvoll. Doch selbst dem stärksten Helden geht mal die Puste aus und deshalb muss die Energie für Spezialangriffe stets aufgeladen werden.

PERSPEKTIVISCH KORREKT

Sacred präsentiert sich Ihnen aus einer isometrischen Perspektive, also von schräg oben. Dabei sind sämtliche Hintergründe in 2D, alle Charaktere und benutzbaren Gegenstände dagegen in 3D. Die Grafik bietet eine Menge Details wie Wettereffekte, Pflanzen und herumstreunende Tiere. Um

Tagebuch von Seraphima, der Seraphim



Ich bin zwar in einem Kloster aufgewachsen, aber alles andere als lieb und brav. Das haben auch gleich die ersten Schurken zu spüren bekommen, als ich sie mit meinem Schwert zu Hackfleisch verarbeitet habe! Nahkampf ist meine Spezialität, vor allem, wenn ich wild durch die Gegend wirbeln und so viele Feinde wie möglich mit einem Schlag ins Jenseits befördern kann. Allerdings nervt mich fliegendes Viehzeug gewaltig. Hier kann ich meine geliebten Attacken nicht einsetzen. Selbstverständlich reite ich auch gerne - auf Pferden natürlich, was dachten Sie denn? Da lasse ich sogar ab und zu mein treues Ross den einen oder anderen Feind niedertrampeln, man gönnt den Tieren ja sonst nichts. Da ich mächtig zuhauen muss, trainiere ich natürlich hauptsächlich meine Stärke. Damit mich die Leute schon von weitem erkennen, trage ich immer meine Schwingen, schließlich soll allein mein Aussehen Respekt einflößen. Hiermit verabschiede ich mich und begebe mich zu meiner nächsten SM-Stun..., ich meine natürlich, ich widme mich meinem nächsten Drachen!

FAZIT

Mit meiner sexy Seraphim hatte ich in Ancaria so gut wie keine Probleme. Standard-Feinde konnte ich in Windeseile flachlegen – im Kampf. Besonders gut gefallen haben mir die riesige Spielwelt und die gelungenen Combos. Es macht einfach Spaß, sich seine eigenen Kampftechniken zusammenzustellen. Auch die Steuerung im Spiel ist vorbildlich. *Sacred* spielt sich einfach flüssig und motivierend. Allerdings hoffe ich, dass die Programmfehler noch ausgemerzt werden, denn diese führten in unserer Testversion dazu, dass einige Kollegen vor Frust beinahe ihre Tastatur gefressen hätten, gell, Herr Fränkel?



ANDREAS BERTITS

Tagebuch von Feurio, dem Kampfmagier



Gleich nach meinem Eintreffen in Ancaria soll ich meinem Mentor Alcalata beweisen, dass ich zum Zauberer tauge. Also brezel ich einem blöden Troll ein paar Feuerbälle rein. Lächerlich! Bei meinem Namen sollte klar sein, dass ich mich auf die Feuermagie konzentriere. Feuer vernichtet - und genau das soll ich mit meinen Gegnern ja anstellen. Die vier „F" - Feuerball, Flammenhaut, Feuerspirale und Fegefeuer - sind genau mein Ding. Später spiele ich noch mit Blitzschlägen und Meteoritenhagel herum, das Richtige bei Massenansammlungen. Heiltränke sind unter meiner Würde. Ich besitze schließlich spirituelle Heilkraft! Meine Fertigkeitenpunkte verteile ich gleichmäßig auf Magiekunde, Meditation, Feuermagie, Reiten, Waffenkunde und Konstitution. Schließlich bin ich kein Schwächling und will auch fette Rüstungen tragen. Deshalb trainiere ich meine Stärke, der Rest steigt ja automatisch. Habe ich schon erwähnt, dass ich im Spielverlauf immer schöner werde und im Dunklen leuchte wie ein Weihnachtsbaum?

FAZIT

Ich geb's zu, eigentlich hasse ich den ganzen Zauberkram. Aber unsere Charaktere bekamen wir per Los zugeteilt und bei so etwas habe ich selten Glück. Also musste ich mich mit dem Magier anfreunden. Der spielte sich erstaunlich fluffig, eigentlich wie ein Kämpfer mit zusätzlichen starken Fernwaffen. Bei *Sacred* gefallen mir die kinderleichte Navigation, durch die sich selbst Orientierungsdeppen nie verlaufen, die große, zusammenhängende Spielwelt und die Intrigen-Story. Allerdings hätte ich mir mehr Unique Items gewünscht. Außerdem schneckt Ascarons Action-Rolli im Vergleich zu *Diablo 2* herum und ist beileibe nicht so komplex wie *Baldur's Gate 2*. Macht nix!



CHRISTIAN BIGGE

Tagebuch von Titti, der Bogenschützin



»Beeindruckend: einfacher Salchow bei der Kotz-WM.«

Gestatten, mein Name ist Titti und ich bin eine heiße Braut. Total emanzipiert und so. Ich habe keine Ahnung, wie viele Männer ich in meinem Leben bereits flachgelegt hab. Fest steht: Sie waren hinterher alle tot. Das mag an meinem Beruf als Bogenschützin liegen und daran, dass ich die Welt von dem Bösen erlösen muss. Als Fernkampf-Expertin habe ich mich darauf spezialisiert, mehrere zielsuchende Pfeile gleichzeitig abzuschießen. Momentan mit einem steinbrechenden magischen Bogen. Das zaubert total schöne Farben in die Luft und gesundheitsschädliche Löcher in meine Gegner. Wie es sich für ein Mädchen und eine Wendy-Abonnentin gehört, reite ich auch gern. Zudem habe ich ein nebenher galoppierendes Helfer-Einhorn beschworen, das mich begleitet. Okay, das anhängliche Tierchen nervt manchmal, weil es sogar beim Shoppen mit in jedes Geschäft trabt und mir hin und wieder im Weg steht. Dafür kann es super austreten - und ich spreche hier nicht von seiner guten Verdauung. Hach, ist schon nett hier in Ancaria. Besonders die schmucken Läden haben's mir angetan. Verflucht, da fällt mir ein: Ich brauche dringend noch ein Paar schönere Schuhe!

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Lag's daran, dass ich eine Frau mimte? Elfin Titti zickte jedenfalls zeitweise ziemlich rum. Hin und wieder wollte sie nicht auf ihr Pferd steigen oder schaltete wegen eines Programmfehlers in einen automatischen, hysterischen Dauerballermodus. Ferner konnte ich eine Nebenmission nicht abschließen – blöd. Ich hoffe, die Entwickler können die Bugs wie angekündigt bis zum Mastertermin noch ausmerzen. Damit aber keine Missverständnisse aufkommen: Obwohl ich von einem Action-Rollenspiel mehr Tempo à la *Diablo 2* erwarte und unsere Testversion noch Macken aufwies. Ich hatte mit *Sacred* viel Spaß.

Tagebuch von Nerdo, dem Gladiatoren



»Zitat Iscitürk: „Sacred ist wie geiler Sex mit hundert Blondinen, nur ohne die Blondinen und den geilen Sex."«

Ich stehe in der Gladiatorenschule. Ich bin einer dieser Todgeweihten, die im Kolloseum um ihr Leben kämpfen. Ein ekelhaftes Schauspiel zur Belustigung der Zuschauer - genau wie Andreas 'Bertits' Hochzeitsnacht. Da ich nix Besseres zu tun habe, begebe ich mich in die Arena und reiße ein paar Kontrahenten die Rosetten auf. Danach mach ich gleich noch meinen Lehrmeister platt. Fragen Sie mich nicht, warum. Das Töten liegt mir im Blut, doch im Gegensatz zu meinen inkontinenten Kollegen verlasse ich mich auf dicke Muskeln und blanken Stahl. Zaubersprüche sind doch etwas für Warme! Da ich solche Rollenspiel-Welten hasse und dementsprechend unbedarft bin, lauf ich erst einmal in der Gegend rum und suche Opfer. Dauernd wollen mir Passanten Aufträge andrehen, aber darauf hab ich keinen Bock. Ich kauf mir lieber ein Pferd, reite durch den Wald und töte Mensch und Tier. Ich lerne dauernd neue Angriffe mit dummen Namen wie beispielsweise „Sturm und Drang" oder „Faustfieb der Götter". Böse Zungen behaupten übrigens, dass ich beim Laufen saudumm aussehe - und dem stimme ich ausnahmslos zu. Meine Muskeln blockieren eben meinen Bewegungsapparat ein wenig.

FAZIT

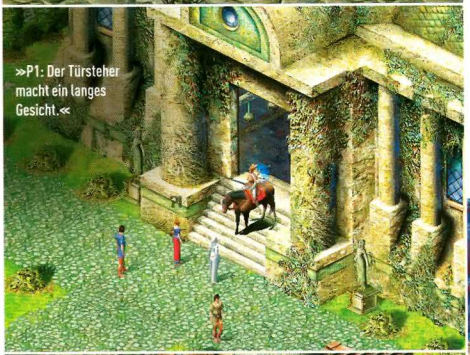


AHMET ISCITÜRK

Genau wie *Diablo*, *Everquest*, *Baldur's Gate* und wie auch immer all die Fantasy-Rollenspiel-Dinger heißen mögen, erzeugt *Sacred* bei mir Würgeanfälle. Solche Spiele sind wie übergewichtige Frauen: etwas, das ich freiwillig nie anfassen würde. Doch in diesem Fall wurde ich von der Chefredaktion dazu gezwungen und so musste ich *Sacred* tatsächlich spielen. Es waren Stunden der Qual. Es war mein persönlicher 11. September. Aber mal im Ernst: Soll ich so tun, als ob mir solche Spiele gefielen, um mich bei Ihnen einzuschleimen? Damit würde ich meine Prinzipienverraten und dann könnte ich nie mehr in den Spiegel blicken. Mit mir nicht!



»Blitz zu stark: beim Fotografieren gestorben.«



»P1: Der Türsteher macht ein langes Gesicht.«



Beim Händler gibt's Klamotten, Waffen und Tränke für Bares.



mehr Übersicht zu erhalten, dürfen Sie auch zoomen. Drei Stufen stehen zur Verfügung, wobei die Sicht aus nächster Nähe spielerisch nutzlos ist, es sei denn, Sie wollen einen Kampf detailliert beobachten, was immerhin ziemlich spektakulär aussieht.

MACH MAL ...

Das Spiel besteht jedoch nicht nur aus Kämpfen. An jeder Ecke treffen Sie auf Nichtspielercharaktere, für die Sie irgendetwas erledigen sollen. Beispielsweise muss der Hohepriester einer Sekte um die Ecke gebracht werden, weil er unschuldige Bürger entführt hat. Dann wiederum eskortieren Sie Adelige oder überbringen Botschaften von A nach B. Zu Beginn sind diese Aufträge abwechslungsreich und spannend, zumal Sie nicht selten

Bug-Wahn?



foto: action press

Unsere Testversion von *Sacred* wurde vereinzelt noch von einigen Programmfehlern heimgesucht. Die gröbsten wollen wir an dieser Stelle auflisten:

- Rechtschreibfehler waren keine Seltenheit.
- Manche Aufträge ließen sich nicht lösen.
- Das Pferd blieb an einigen Stellen hängen und konnte nicht wieder gerufen werden.
- Durch zu häufiges Klicken verfiel ein Charakter mitunter in den Dauerfeuer-Modus.
- Begleiter verschwanden unterwegs, um in Höhlen plötzlich wieder aufzutauchen.
- Die Preisgestaltung der Händler war etwas seltsam – so kostete ein großer Heiltrank mitunter genauso viel wie ein kleiner.
- Manche Gegenstände wie etwa Zaumzeug ließen sich nicht immer benutzen.
- Gelegentlich kam es zu Abstürzen.

Hoffnung: Alle angesprochenen Fehler waren Ascaron bereits bekannt. Der Hersteller versprach, die Bugs bis zum Erscheinungsdatum in den Griff zu bekommen. Die Fehler waren nicht so gravierend, so dass eine 8x-Wertung auf jeden Fall gerechtfertigt ist. In der nächsten PCA gibt's die endgültige Note.



auch ein winziges Puzzlestückchen der intrigenreichen Haupthandlung enthüllen. Im Spielverlauf wiederholen sich gleichartige Missionen aber zu häufig. Spätestens nach der fünften Eskorte überlegen Sie sich zweimal, ob Sie ähnliche Nebenaufträge überhaupt noch annehmen. Bei einigen Aufträgen greifen Ihnen Nichtspielercharaktere unter die Arme. Ab und zu begleitet Sie ein Knabe und kämpft sogar an Ihrer Seite. Jedes Missionsziel wird auf der Karte vermerkt und zusätzlich durch einen Kompass angezeigt, sodass es nahezu unmöglich ist, sich zu verlaufen. Vorbildlich!

WELTREISE

Wie bereits erwähnt, ist Ancaria eine gigantische Welt. Unterwegs durchwandern Sie lauschige Wälder, sandige

Tagebuch von Todeswunsch, dem Dunkelelfen



Hallo! Ich bin Legolas und begleite meine Gefährten nach Mordor. Harhar, kleiner Witz. Ich bin natürlich nicht so ein verweichlichtes Waldelfenbübchen, sondern ein tödlicher Schattenkrieger: Todeswunsch, der Dunkelelf. Als Dunkelelf huldige ich dem Blutkult und richte meine Gegner bevorzugt mit giftigen Klingenwaffen oder magischen Fußtritten. Als frischer Charakter trug ich eine Zeit lang eine Freddy-Krüger-Hand. Inzwischen nutze ich ein schwarzes Schwert aus Zhurag-Nar. Damit strecke ich Räuber, Orks und Drachen nieder. Mein Liebling ist allerdings ein Langschwert, das in meiner Truhe auf mich wartet. 82.146 Goldstücke zahlte ich in Feenbach dafür. Mein ganzes Vermögen. Um das Langschwert zu führen, reicht mein Geschick noch nicht aus, aber der Tag wird kommen. Nun gut, ich muss weiter. In Ancaria liegt einiges im Argen und auch mein Gespräch mit dem Baron brachte keinen Aufschluss. Blöd nur, dass ich auf Schusters Rappen angewiesen bin. Zu Pferd ginge alles schneller. Am Anfang besaß ich auch ein Reittier. Dann stieg ich zu dicht an einem Hauseingang davon ab und das Programm hängte sich auf. Deshalb: Pferde, nein danke!

FAZIT



Diablo 2 ist rund, da passt alles. Bei *Sacred* nicht – noch nicht. Letzteres sieht zwar schöner aus, ruckelt sich dafür oft einen Wolf. Tausend kleine Ungereimtheiten reißen mich aus der Scheinwelt. Zudem passt die Halloween-Grusel-Musik teilweise zum Geschehen wie Iron Maiden zu einer Silberhochzeit. Warum gibt es in Städten kein Sprachgemurmel oder so was? Trotzdem fiel mein Unterbewusstsein wieder einmal auf den billigsten aller Tricks herein: Mein Sammeltrieb wurde geweckt. Ich will möglichst alle Missionen sehen, ich will die besten magischen Superwaffen und Rüstungen finden. Ich muss *Sacred* spielen. *Sacred*? Ja, ich will!

JOACHIM HESSE

Tagebuch von Bluthilde, der Vampirin



Als beseelte Verschmelzung aus ritterlicher Nahkämpferin, die bei Tage geschickt mit dem Schwert ihre Gegner in die Schranken weist, während sie nachts als diabolisches Raubtier Opfer reißt und sich mit blutigen Küssen ein schauriges Gefolge erschafft, gehe ich an den Start. Die Rede ist von meiner Vampirin „Bluthilde", die sich zu Spielbeginn auf dem Dachboden einer vom Einsturz bedrohten Villa in Ancaria reinkarniert. Nachdem ich in einer staubigen Holzkiste das Buch einer Untoten entdeckt habe, quatscht mich auch schon eine holde Isolde namens „Novizin Itaria" von der Seite an. Die traut sich nicht allein auf die Straße und bittet mich, sie zu Hauptmann Romato nach Schönblick zu eskortieren. Kein Problem! Auf dem Weg dorthin spieße ich ein paar Sklavenjäger mit meinem Schwert auf. Wird es einmal eng, dann verwandele ich mich per Mausklick von der tapferen Rittersfrau zur blutrünstigen Vampirin und sauge meine Opfer einfach aus. In Schönblick kaufe ich mir von meiner Belohnung ein Pferd, welches beim Ausritt im angrenzenden Wald von einem nashornähnlichen Ungeheuer verspeist wird. Blöd. Zum Glück läuft mir ein valorianischer Landsknecht über den Weg, für den ich gegen Bares irgendeinen Wolf abmurksen soll. Das sollte zu schaffen sein …

FAZIT



Ich will nicht lange um den heißen Brei herumreden: Ich kann Rollenspiele nicht sonderlich leiden, stellte mich aber trotzdem tapfer der Herausforderung. Meine Vampirin „Bluthilde" kann ich nur bedingt empfehlen. Nachts mutiert sie zwar zur starken Kämpferin, tagsüber ist sie jedoch für mehrere Gegner ein leichtes Opfer. Außerdem hatte auch ich mit einigen Programmfehlern zu kämpfen. So blieb meine Spielfigur beim Treppensteigen öfters im Mauerwerk kleben und mein Pferd verhakte sich gelegentlich in Bäumen. Hinzu kamen einige nervige Abstürze. Hoffentlich hält Ascaron Wort und merzt diese und andere Mängel bis zur Verkaufsversion aus.

CHRISTIAN SAUERTEIG

SACRED

VERGLEICH

DIABLO 2



SACRED



DUNGEON SIEGE



GESCHICHTE

80% Dämon Diablo ist Kult, der Story hätte etwas mehr Tiefgang gut getan.

82% Erinnert stark an *Diablo 2*, aber einen Tick abwechslungsreicher..

65% Die Geschichte bekommen Sie nur am Rande mit und aus den Socken haut sie nicht.

KÄMPFE

90% Die Kämpfe sind motivierend und abwechslungsreich, die Gegner interessant.

87% Anfangs motivierende Kämpfe, später aufgrund des Kleinviehs ein wenig nervig.

84% Fantastische Gegner, aber hier läuft etwas zu viel automatisiert ab.







MEHRSPIELERMODUS

89% Das kooperative Spiel über das Battle.net bleibt vorerst unerreicht. Einfach klasse.

– Der kooperative Story-Modus lief noch nicht. Deshalb gibt's einen Nachtest.

81% (abgewertet) Eigene Kampagne für den Mehrspielermodus. Trotzdem zu wenig Flair.

SPIELSPASS

83% Angestaubt, aber wegen des Battle.nets nicht totzukriegen. Perfektes Balancing.

82% Abwechslungsreiche Kämpfe und eine riesige Welt garantieren eine Menge Spaß.

76% (abgewertet) Die große Spielwelt tröstet über das etwas stupide Spielgeschehen hinweg.

40%	20%	40%
40%	25%	35%
45%	15%	40%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Action; ROT = Geschichte; BLAU = Charakterentwicklung

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								

1.500 MHz, 256 MB, Geforce2 Ti | 1.900 MHz, 512 MB, Geforce2 Ti | 2.200 MHz, 512 MB, Geforce2 Ti

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

Da die Welt von *Sacred* aus flachen Sprites besteht, spielt die verwendete Grafikkarte keine Rolle. Die Hauptarbeit fällt stattdessen dem Prozessor zu. Erst mit 2.200 MHz ist *Sacred* ordentlich spielbar. Auf der niedrigen Detailstufe fehlen Schatten und Wasser-Animationen, die Spielgeschwindigkeit ändert sich dadurch kaum. Mit 256 MByte kommt es gerade in Städten mit vielen Häusern und Figuren zu starkem Bildruckeln.

PRO & CONTRA

- \+ Riesige, zusammenhängende Spielwelt
- \+ Bewegungsfreiheit
- \+ Spieler kann sich kaum verlaufen
- \+ Reittiere
- \+ Eigene Gegenstände können geschmiedet werden
- \+ Ausgefeiltes Combo-System
- \+ Kooperativer Mehrspielermodus
- – Noch einige Programmfehler in unserer Testversion
- – KI-Mängel
- – Insgesamt zu wenig Gegenstände
- – Spärlicher Sound und unpassende Musik
- – Teilweise öde Nebenaufträge



Typen mit Fragezeichen über dem Kopf vergeben Aufträge.



»Nessie: falsches Loch.«



»Fakir: im Stehen eingeschlafen.«

Wüsten, verschneite Eislandschaften, große Städte und heiße Lavagebiete. Alle Orte sind stilvoll in Szene gesetzt. Im Laufe des Spiels nutzen Sie diverse Transportmittel. Während Sie zu Beginn fleißig durch die Gegend joggen, legen Sie sich im späteren Spielverlauf ein Pferd zu, mit dem Sie wesentlich schneller von Ort zu Ort reisen. Außerdem aktivieren Sie unterwegs Teleporter, die quer über das Land verteilt sind. Diese bieten ebenfalls eine schnelle Möglichkeit, bereits bereiste Gebiete wieder zu erreichen.

STUFE UM STUFE

„Nur noch einen Level aufsteigen" – eine typische Aussage, wenn Sie erst einmal in die Spielwelt von *Sacred* eingetaucht sind, denn die Spielmechanik stimmt. Zu Beginn folgt







Mach's mit vielen?

Hätten wir ja gerne getan, allerdings fehlte in unserer Testversion noch der kooperative Story-Modus für vier Spieler gleichzeitig, weshalb wir diese Wertung in der nächsten Ausgabe nachliefern. Bis zu 16 Spieler treffen sich zudem im Netzwerk oder Internet zu Deathmatch-Duellen.

Ihr Held Ihrem Wunsch auch recht schnell. Wenn er eine neue Stufe erreicht, verteilen Sie Punkte auf die sechs Attribute Stärke, Widerstand, Geschick, Charisma sowie physische und mentale Regeneration und suchen sich acht Spezialfertigkeiten aus. Wie in *Diablo 2* finden Sie ab und zu besondere Gegenstände, was den Sammelreiz erhöht. Jedoch gibt es im Spiel nicht genug von diesen Objekten. Zu oft kommt es vor, dass Sie eine coole Axt oder eine dicke Rüstung finden, diese aber nicht verwenden können, weil sie für eine andere Charakterklasse bestimmt ist. Dann hilft nur der Gang zum Händler, um das Kleinod zu verscherbeln. Immerhin bieten Ihnen Schmiede an, ausgewählte gesockelte Gegenstände kräftig aufzuwerten.

DAS GUTE, DAS SCHLECHTE UND DER REST

Das Wichtigste vorneweg: *Sacred* macht eine Menge Spaß. Alle, die auf *Diablo 3* warten, erhalten mit diesem Spiel viel mehr als einen Pausenfüller. Die einfache Steuerung und das simple, aber dennoch packende Spielprinzip motivieren dauerhaft. Was uns am meisten störte, war der Sound. Die Hintergrundmusik passt nicht immer zur Spielsituation. Außerdem vermissen wir in den Kämpfen das *Diablo*-typische „Tschaktschak" bei Schwerthieben oder ein „Pling", wenn ein wertvoller Ring oder ein Amulett erbeutet wird. Lebendiges Stimmengemurmel in Siedlungen – aus *Baldur's Gate* bekannt – gibt's genauso wenig wie einen Jingle, wenn eine Mission abgeschlossen ist. Ascaron will bis zur Verkaufsversion hier noch nachbessern, ebenso bei den Programmfehlern, die uns aufgefallen sind. Deshalb vergeben wir noch keine endgültige Wertung. Trotz einiger Mankos macht *Sacred* vieles richtig und wendet sich an die actionverliebte *Diablo*-Fangemeinde. Wer also gerne in Rollenspielen kämpft, liegt bei diesem Titel richtig. Natürlich können Sie die Monster in *Sacred* nicht nur alleine bekämpfen. Jedoch war der Mehrspielermodus in unserer Testversion noch nicht vollständig (siehe Kasten „Mach's mit vielen"). Einen Nachtest gibt's in der kommenden Ausgabe.

ANDREAS BERTITS

SACRED

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,9 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Action-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Ascaron
	VERTRIEB:	Take 2
SINNVOLL: 1,8 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.ascaron.com/d/sacred
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	27. Februar

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativ, Player vs. Player; 1 Spieler pro CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	–
STEUERUNG	82%
GRAFIK	86%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

8x%

GUT - SEHR GUT – Riesiges Action-Rollenspiel mit knackigen Kämpfen.

Jetzt is' aber Feuerabend!

Wenn böse Aliens nerven, heißt's Schluss mit lustig: Bei X 2 – DIE BEDROHUNG dürfen Sie mal kräftig auf die Khaak hauen! Falls Sie viel Geduld und noch mehr Zeit mitbringen.



»Wie bei Fränkels Freundin: Man weiß nie, wo vorne oder hinten ist.«

- 4 Schwierigkeitsgrade
- 8 Tutorial-Kapitel
- Story- und Nebenaufträge
- Dynamisches Wirtschaftssystem
- Rund 140 Sternensektoren
- 56 steuer- und aufrüstbare Raumschiffe
- 60 Waffen und Schiffsbauteile
- 68 Handelsgüter
- 65 Fabriktypen zum Selbstbauen
- 8 Fraktionen

AUF DVD
INTERAKTIVER TEST

Wer *X 2* ernsthaft mit *Freelancer* vergleicht„ lässt sich wahrscheinlich auf dem Bauernmarkt in Hirnkirchen bei München auch ungewollt Äpfel statt Birnen andrehen. Um einigen Irrläufern den rechten Weg zu weisen: *X 2* ist eine Wirtschaftssimulation mit Actioneinlagen, *Freelancer* (88 %, Test in PCA 4/2003) ein Ballerspiel mit Wirtschaftselementen. Lassen Sie sich also kein F für ein X vormachen, wenngleich beide Vertreter zu Recht viele Fans verdienen. Bei der Story zu *X 2*, der Sie nicht zwingend folgen müssen, gibt es im Vergleich zum Vorgänger richtige Zwischensequenzen samt Dialogen. Die Hintergrundgeschichte motiviert also stärker, obwohl die Videos nicht wirklich prickelnd sind. Sie versprühen eher Augsburger-Puppenkiste-Flair; wegen der wackligen Volltrunken-Kameraführung und hölzernen Figuren, die weniger lippensynchron sprechen als die Typen aus den eingedeutschten US-TV-Shopping-Werbespots. Nicht ganz so zynisch könnte man schreiben, dass das Design von Figuren nicht gerade die Stärke von Egosoft ist.



»PC ACTION klärt auf: Befruchtung einer Eizelle.«

ANGRIFF DER KILLER-TOBLERONE

Worum es bei *X 2* geht? Um Julian Garner, einen begnadeten Piloten, der begnadigt wurde. Denn ursprünglich saß er wegen Diebstahls im Knast. Doch jetzt gilt's mal wieder, das Universum zu retten. Die Völker der Argonen, Boronen, Paraniden, Split und Teladi haben nicht mehr nur mit Piraten und Xenon zu kämpfen, sondern mit einer zusätzlichen Alien-Rasse, deren Schiffe wie leuchtende Toblerone-Stücke aussehen. Wer glaubt, die Bedrohung mal eben wegblasen zu können, hat es bei den so genannten Khaak verkackt. Dafür braucht es mehr als die Nuckelpinne, die Sie anfangs fliegen dürfen. Sich mit diesem Jäger per Tastatur, Maus, Gamepad oder Joystick ins Gefecht zu stürzen, das kommt höchstens für potenzielle Selbstmörder infrage. Selbst wenn Sie sich erste Upgrades wie bessere Triebwerke, Kampfsoftware, Laser und Raketen kaufen. Was also tun?

MACH DOCH, WAS DU WILLST!

X 2 ist eine moderne Fassung des Klassikers *Elite*: Es geht aber um weit mehr, als durch Geschäftemacherei sein Raumschiff aufzumotzen. Gäbe es den Begriff „Handlungsfreiheit" nicht, man müsste ihn für diesen Titel erfinden. Der Spieler kann mit einem Transporter durchs All tingeln und Waren kaufen und verkaufen, als Polizist, Pirat oder Schmuggler tätig werden, eine Minenschürfer-Karriere starten, eigene Fabriken und später (also seeehr viel später) sogar Flottenverbände zusammenstellen, die aus Hunderten von Schiffen bestehen. Das Angebot reicht von Aufklärern über schwere Jäger und Zerstörer bis zu Trägern, die virtuelle 1.600 Meter lang sind. Und ja, sogar diese Brummer dürfen Sie fliegen oder deren Geschützkanzeln besetzen, während die restliche Armada

So spielt sich X 2 – Die Bedrohung

Der Weltraum. Unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2004 und über ein PC-Science-Fiction-Abenteuer einer Größenordnung, wie es nie ein Mensch zuvor gesehen hat.

ENTDECKER



»Armstrong, Trompete vergessen.«

Die Story spielt bei *X 2* eine Nebenrolle. In dieser Szene hüpft unser Pilot raus, um ein Sprungtor zu untersuchen. Vorher musste er vom Schiff aus Minen mit Raketen wegbumsen. Schön: Im Vergleich zum zäher startenden Vorgänger können Sie früher in den Plot einsteigen. Irgendwann kommen Sie aber ums aufwendige Handeln nicht herum.

HÄNDLER



Frachtschiff auf Tour.

Die meiste Zeit frisst *X 2*, während Sie mit Frachtern zwischen Stationen pendeln, um Waren zu kaufen und zu verkaufen. Da sich die Preise gemäß Angebot und Nachfrage ändern, sind unter anderem neben einem entsprechend ausgebauten Frachtraum diverse Extras wie ein Schnäppchen- und ein Verkaufspreisfinder sehr nützlich.

MINERALIENSCHÜRFER



»Spaßig wie Karl Moik: Zahnsteinbehandlung.«

Eine Bergbaukarriere ist zu Beginn durchaus empfehlenswert. Sie benötigen ein Schiff, das einen Mineralienscanner, einen Mineraliensammler und ein Bohrsystem verwenden kann, und beuten herumschwirrende Asteroiden aus. Erst wird lustig gewühlt und dann eingesackt. Erz und Silizium lassen sich anschließend prima verscherbeln.

POLIZIST



Leichte Beute: Piraten-Transportschiff.

Wenn Sie eine Polizeilizenz erwerben, dürfen Sie sich als Ordnungshüter verdingen. Abgeschossene Khaak-Jäger oder Piratenschiffe bringen zwar nicht wirklich viel Kohle, lassen aber Ihren Kampf-Rang steigen, so dass Sie in Stationen bessere Nebenaufträge annehmen können. Außerdem: Manch ein Pirat gibt auf und überlässt Ihnen sein Schiff.

FABRIKANT



»Excel-Tabelle: Unter halluzinogenen Phenethylaminen schön bunt.«

Als Fabrikant tätig zu sein bringt am meisten Kohle. Für rund 300.000 Credits gibt's beispielsweise ein erstes Sonnenkraftwerk, das als einzige Ressource Kristalle benötigt und Energiezellen fertigt. Besitzen Sie zwei Frachter, wirtschaftet die Fabrik bei entsprechenden Einstellungen automatisch. Ein Schiff kauft Kristalle, das andere verkauft die Energie.

GEILES KAMPFSCHWEIN



»Neues Panasonic-Handy: protzig.«

Wer ein Schiff der M1-Klasse wie den Colossus der Argonen besitzt (Bild), ist entweder eine Cheater-Sau oder er hat's wirklich weit gebracht. Das Träger-Monster kostet ohne Extras fast 90 Millionen Credits, bietet einen Hangar für 130 Jäger und ist mit bis zu sechs der stärksten Schilde sowie einem halben Dutzend Geschützen bestückt.

der von Ihnen gesteuerten KI gehorcht. Wer will, lässt sogar das Schiff, in dem er hockt, automatisch kämpfen. Stellen Sie sich einfach vor, dass in *X 2* alles möglich ist, dann haben Sie etwa eine Vorstellung.

DAS IST JA GANZ WAS NEUES

Im Vergleich zum Vorgänger haben die Entwickler nicht nur die Story verbessert. Speichern dürfen Sie nun – dem Himmel sei Dank – in jeder Station. Die so genannten „Bergungsversicherungen" muss der Wohnzimmerpilot nur kaufen, wenn er einen neuen Spielstand anlegen möchte, während er fliegt. Die schicken Hangars der Stationen sind in einem weiteren Punkt spielerisch sinnvoll: Wenn Sie diese durchsuchen, finden Sie ab und zu herrenlose Container mit mehr oder weniger wertvoller Fracht. Nebenaufträge, die sich blöderweise schnell wiederholen, gibt es am „Schwarzen Brett". Mal sollen Sie eine Station unter Zeitdruck mit einer bestimmten Ressource versorgen. Dann will ein Passagier Sie für eine Taxitour, wobei Angriffe der Xenon drohen, die bekanntlich immer schlecht gelaunt sind. Allerdings können Sie nicht jeden Job annehmen, weil Sie oft bestimmte Schiffstypen benötigen. Eine Rolle spielt auch ein neues System, das Sie nach Handelserfahrung (zum Beispiel „Großunternehmer") und Kampffähigkeiten (zum Beispiel „Feldwebel") beurteilt. Die Ränge steigern Sie bis 100 Prozent, dann erreichen Sie eine höhere Stufe.

HAST DU MAL ZEIT?

Ebenfalls neu sind die vier Schwierigkeitsgrade. Eine klare Verbesserung. Starten Sie auf „Leicht", erhalten Sie zu Beginn ein deutlich besser ausgestattetes Schiff und mehr Geld, was den Einstieg erleichtert, ohne den Spielspaß im weiteren Verlauf zu bremsen. Wir erinnern uns an den Start im ersten Teil und dessen Add-on, bei dem Ihnen eine Schüssel vorgesetzt wurde, von der Sie froh sein durften, dass sie überhaupt schwebt. Von einem bereits installierten Zeitbeschleuniger oder einem Docking-Computer durfte der PC-Besitzer nur träumen, was den Anfang zäher gestaltete als einen Kaugummi unter einer Schulbank. Bei *X 2* sind mit dem ersten Schiff wenigstens die ersten Story-Missionen sofort lösbar und Sie sparen ferner einiges an Zeit. Trotzdem: Auch der Nachfolger frisst davon eine Menge.

X 2 – DIE BEDROHUNG

VERGLEICH

I-WAR 2	X GOLD	X 2 – DIE BEDROHUNG
		

HANDLUNGSFREIHEIT

I-WAR 2	X GOLD	X 2 – DIE BEDROHUNG
51%	88%	90%
Mal ein Überfall nebenher ist drin, aber sonst folgen Sie strikt der Story.	Story erleben? Reich werden? Beides? Sogar eine „Berufswahl" ist möglich.	Ähnlich wie *X Gold*, aber: Die Story motiviert mehr. Ferner etliche Nebenaufträge.

WIRTSCHAFT

I-WAR 2	X GOLD	X 2 – DIE BEDROHUNG
63%	88%	92%
Geld gibt's für Aufträge oder gesammelte Fracht. Neue Schiffe nachrüstbar.	Komplexes Wirtschaftssystem mit Angebot und Nachfrage. Schiffe ausbaubar.	Ebenfalls dynamisches Wirtschaftssystem, mehr ausbaubare Schiffe und Güter.

KAMPF

I-WAR 2	X GOLD	X 2 – DIE BEDROHUNG
61%	48%	71%
Häufige Gefechte, die wegen des Physikmodells arg gewöhnungsbedürftig sind.	Wer WILL bei diesem Spiel eigentlich kämpfen? Saudumme Gegner. Langweilig.	Kein *Freelancer*-Niveau, aber bei entsprechender Ausrüstung recht spaßig.

STORY

I-WAR 2	X GOLD	X 2 – DIE BEDROHUNG
78%	54%	67%
Viele Zwischensequenzen. Ganz klar: Bei *I-War 2* treibt Sie die Story voran.	Das Hauptprogramm hat eine dünne, das zusätzliche Add-on gar keine (!) Story.	Endlich ein paar Zwischensequenzen! Keinesfalls oscarverdächtig, aber okay.

SPIELSPASS

I-WAR 2	X GOLD	X 2 – DIE BEDROHUNG
65% (abgewertet)	66% (abgewertet)	81%
Alt, aber okay, wenn realistische Flug-Physik für Sie das Wichtigste ist.	Teil 2 besonders technisch unterlegen, aber ein Preistipp für Handels-Gurus.	Größer, schöner, stärker: Liebhaber des Vorgängers geraten in Verzückung.
30% 65% 5%	85% 10% 5%	80% 15% 5%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Wirtschaft; ROT= Action; BLAU= Rätsel

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

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



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

256 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce 4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce 4 Ti 4200	Radeon 9500	Geforce 4 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								

2.200 MHz, 256 MB RAM, Geforce 4 MX 440 | 2.600MHz, 512 MB RAM, Geforce3 Ti 200 | 2.800 MHz, 512 MB RAM, Geforce4 Ti 4200

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce 4 MX 440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce 4 Ti 4200	Radeon 9500	Geforce 4 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

Um die Echtzeitschatten von *X2* in annehmbarer Geschwindigkeit darzustellen benötigen Sie einen Prozessor mit 2.800 MHz. Wenn Sie die Schatten ausschalten, können Sie mit 2.200 MHz spielen. Eine Geforce4 Ti 4200 reicht für 1.024x768 aus – ab einer Radeon 9600 Pro oder Geforce FX 5700 Ultra können Sie Kantenglättung (Antialiasing) aktivieren. Bei einer Geforce3 Ti-200 wählen Sie die Auflösung 800x600.

PRO & CONTRA

- \+ Komplette Handlungsfreiheit
- \+ Komplexer Wirtschaftskreislauf
- \+ Geldgier ist geil
- \+ Viele Schiffstypen steuerbar
- \+ Eigene Fabriken
- \+ Einstieg dank der Schwierigkeitsgrade weniger zäh als beim Vorgänger
- \+ Rollenspielartiges Rangsystem
- \+ Speichern in jeder Station möglich
- \+ Grafisch leckerer Weltraum
- \+ Sehr gute Musikstücke
- \+ Gute Sprachausgabe
- – Langatmige Handelsphasen
- – Fade, verschachtelte Menüs
- – Müde Kampfsounds
- – Seltene und hölzerne Zwischensequenzen



»Insel Saba, Flughafen: Engpass auf der kleinsten Landebahn der Welt.«

Ich hab's doch gewusst, dass mir das bekannt vorkommt - das ist dies
Los, wirf schon Dein Funkgerät an, Du schleimige Kröte!



Leute sind nicht grade berühmt für ihren freundlichen Umgang mit an

FAZIT



CHRISTIAN BIGGE

Gerade erst habe ich meine Excel-Tabelle mit der PC-ACTION-Jahresauswertung fertig gestellt. Da die Handelsmenüs von *X 2* so ähnlich ausschauen, brauche ich mich gar nicht groß umzustellen. Prima! Auch meine Frau freut sich über diesen Test: Ich programmiere nur schnell ein paar Befehle an meine Frachter ein und schon habe ich ein bis zwei Stündchen Zeit, um einkaufen zu gehen. Nee ehrlich, wer hier dauerhaft Spaß haben will, braucht Sitzfleisch und Ausdauer. Ja, *X 2* macht Spaß, mir persönlich gefallen aber die kurzweiligen Raumschlachten von *Freelancer* besser. Auch da kann ich handeln, es dauert nur nicht ewig, bis der grüne Zweig winkt.



Was macht dich verrückt?

Noch mal: Nein, wir tun einen Teufel und vergleichen *X 2* mit *Freelancer*. Aber unser Test verrät, welcher der beiden Titel der richtige für Sie ist.



Foto: action press

»Anti-Selbsbefriedigungs-Therapie.«

1. IHR BERUF?
- a) Jet-Pilot bei der Bundeswehr (1 Punkt)
- b) Student/Schüler/Arbeitsloser/Rentner (2 Punkte)
- c) Beamter (3 Punkte)
- d) Etwas anderes, nämlich: _____ (0 Punkte)

2. HABEN SIE EINE(N) LEBENSPARTNERIN/LEBENSPARTNER?
- a) Ja, und ich bin glücklich darüber. (0 Punkte)
- b) Nö. Warum? (2 Punkte)
- c) Ja, aber sie/er geht mir auf den Sack/die Eierstöcke. (3 Punkte)
- d) Zählen dazu auch Tiere? Schafe und so? (-1.000 Punkte)

3. INTERESSIEREN SIE SICH FÜR WIRTSCHAFT?
- a) Logo! Wenn das Bier dort süffig ist. (1 Alki-Trostpunkt)
- b) Klar! (2 Punkte)
- c) Hallo? Ich bin *Wirtschaftswoche*-Abonnent! (3 Punkte)
- d) Ne, da schau ich lieber Gras beim Wachsen zu. (0 Punkte)

4. WENN SIE AM PC TÄTIG SIND, TUN SIE DAS AM LIEBSTEN ...
- a) ... mit der Tastatur. (3 Punkte)
- b) ... mit der Maus. (0 Punkte)
- c) ... wenn die Sekretärin unterm Tisch kniet. (1 Chauvi-Punkt)
- d) ... mit dem Joystick. (2 Punkte)

5. AM LIEBSTEN WÜRDEN SIE ...
- a) ... reich werden. (3 Punkte)
- b) ... die geschlossene Psychiatrie verlassen dürfen. (2 Punkte)
- c) ... die PC ACTION abonnieren. (1 Schleimer-Punkt)
- d) ... den ganzen Tag am PC ballern. (0 Punkte)

ERGEBNIS:

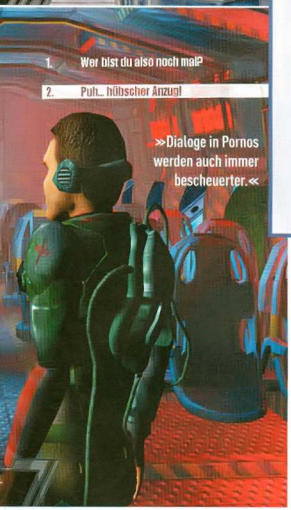
13 BIS 15 PUNKTE: Sie haben mehr Zeit als ein Gefängnis-Insasse und interessieren sich für Wirtschaft. Kaufen Sie *X 2*!

10 BIS 12 PUNKTE: *X 2* ist ein prima Spiel für Sie. Tipp: Überreden Sie einen *Freelancer*-Fan, es zu kaufen. Lassen Sie ihn vier Stunden spielen und nehmen Sie es ihm dann grobherzig ab.

5 BIS 9 PUNKTE: Keine Ahnung, was Sie kaufen sollten. Entweder haben Sie ein sehr gemischtes Persönlichkeitsprofil oder unser Psychotest ist schelße (wir tippen DARAUF).

0 BIS 4 PUNKTE: Sie hatten es wie ein 15-Jähriger beim ersten Mal nicht lange aus, sich mit dem Abschießen zurückzuhalten. Sie mögen Weltraumspiele? Kaufen Sie *Freelancer*!

< 0 PUNKTE: Perv... Menschen wie Ihnen geben wir nur einen Rat: Suchen Sie sich einen Arzt.



ERST PFUI, DANN HUI

Rund sechs bis zehn Stunden müssen Sie kalkulieren, ehe der Titel richtig ins Rollen kommt. Das ist nicht jedermanns Sache. Besonders wegen der verschachtelten, tristen Menüs, die zudem umständlich zu bedienen sind. Ständig durch Befehlslisten zu scrollen und die Order zu bestätigen fühlt sich besonders per Tastatur so spannend an, als würden Sie das BIOS Ihres PCs einstellen (okay, Sie dürfen alternativ auch 5.932 Hotkey-Kombinationen auswendig lernen). Und während der erste Frachter per Autopilot Stunde um Stunde durchs All schleicht, können Sie beispielsweise problemlos einen Schal stricken oder Ihre Nase reinigen. Sobald aber Ihre erste Fabrik Profit abwirft, geht's mit dem Spaß steil bergauf. Plötzlich treibt einen die Geld- und Besitzgier. Später ertappen Sie sich, minutenlang und debil auf eine Excel-tabellenartige Liste Ihrer Stationen zu starren, wo sich (hoffentlich) Ihre Kohle wie von selbst vermehrt. Freudenschreie inbegriffen, sobald mal wieder 200.000 Credits aufpoppen. Ehrlich, irgendwie grenzt das fast an Schizophrenie. Wer sich nur einen Hauch für Wirtschaftssimulationen interessiert, der kommt nicht mehr vom PC weg. Lebenstipp: *X 2* bietet eine gute Möglichkeit, um Ihre nervige Alte loszuwerden oder so. Einen Typen, der 100 Stunden oder länger schweigend vor dem Rechner klebt und zwischendurch „Geil, endlich kann ich mir den geilen Teladi-Zerstörer Phoenix M2 mit Alpha-, Beta- und Gamma-Photonenimpulskanonen kaufen!" brüllt, erträgt keine Frau.

VOLL AUFS AUGE!

Dank der vielen Nichtspieler-Raumschiffe, detaillierten Stationen, Planeten, Sterne und kosmischen Nebel entsteht ein grafisch beeindruckendes, lebendiges Universum. Die Stärken beim Sound liegen in der sphärischen, teils klassisch angehauchten Musik. Die ist sehr beruhigend und vermutlich sogar für autogenes Training empfehlenswert – außer es kreuzen Feinde auf, dann kommen hektischere Töne ins Spiel. Gefallen hat uns ferner die Sprachausgabe. Vom plaudernden Computersystem lässt Mann sich wegen der sexy weiblichen Stimme sogar gern mehrfach erklären, was Cahoona-Fleischblöcke sind (obwohl's einen eigentlich einen Scheißdreck interessiert). Verflucht, wir würden gern wissen, ob die Frau auch so aussieht, wie sie klingt ... HARALD FRÄNKEL

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

X 2 folgt der Bauernregel „Wenn's Zeit ist zu handeln, braucht's viel Zeit zum Handeln." Wer die bösen Khaak vernichten will, benötigt einen Geduldsfaden aus Stahl – verständlich, wenn da einige Banausenkollegen in der Wertungskonferenz mit den Worten „Was für ein Khaak!" abwinken. Mich haben die Spinnweben zwischen den Fingern nicht gejuckt. Sogar zwei, drei funktionsuntüchtige Spielstände und ein paar andere kleine Bugs verzeihe ich. Weil mich dieses Spiel nach ein paar Stunden süchtig machte. Wenn ich schon im wahren Leben nie reich werde, dann wenigstens virtuell. Deshalb kriegt dieses Spiel an dieser Stelle die subjektive Harald-Fränkel-91-Prozent-Gedächtniswertung.

X 2 – DIE BEDROHUNG

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 800 MByte HD, Win98 SE	**GENRE:**	Weltraum-Simulation
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Egosoft
	VERTRIEB:	Koch Media GmbH
	INTERNET:	www.egosoft.de
SINNVOLL: 2,2 GHz, 1.024 MByte RAM, 1 GByte HD, Radeon 9600 XT	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	4. Februar

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Keine. Im Weltraum ist es kalt und einsam.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	87%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

81%

SEHR GUT – Für ausdauernde Wirtschaftsfreaks ein Erlebnis wie die Mondlandung.

- 2 miteinander verbundene Kampagnen
- 20 Missionen
- Über 70 Einheiten
- 3 Schwierigkeitsgrades
- Filmreife Geschichte



»Zigarettenanzünder: Fehlfunktion.«



»Beagle 2: hohe Haltungsnote für Möllemann-Landung.«

14:02

Spaß auf dem Rommelplatz

Krieg im Sandkasten. AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS schreibt mit tollen Zwischensequenzen Hintergrundgeschichte.



»Endlich frei! Jahrelang wurde das Benzin in diesem Lager wie ein Tier gehalten.«

AUF DVD
DEMO & TRAILER

IM VERGLEICH

Afrika Korps vs. Desert Rats	83%
Blitzkrieg (fotgewertet)	82%
Sudden Strike 2	72%
Cold War Conflicts	67%

Durch die gelungene Umsetzung der Geschichte und die taktischen Herausforderungen setzt sich *Afrika Korps vs. Desert Rats* an die Spitze der Kriegssimulationen. Knapp dahinter reiht sich *Blitzkrieg* ein, das grafisch nicht mehr mithalten kann, dafür abwechslungsreichere Szenarien bietet. *Sudden Strike 2* und das neue *Cold War Conflicts* bilden die Schlusslichter, da eine dermaßen pixelige Grafik absolut nicht mehr zeitgemäß ist.

In der Wüste geht es heiß her. Denn im 3D-Echtzeitstrategiespiel *Afrika Korps vs. Desert Rats* (kurz: *AKvsDR*) schlagen Sie virtuelle Schlachten des Zweiten Weltkriegs in Afrika. Dazu wählen Sie zu Beginn, ob Sie den Storymodus und damit die Geschichte der beiden Helden Sinclair und Hartmann verfolgen oder ob Sie einfach eine Kampagne ohne Geschichte spielen möchten. Das Intro führt Sie dabei in die spannende Story ein.

STANDARD ODER MEHR?

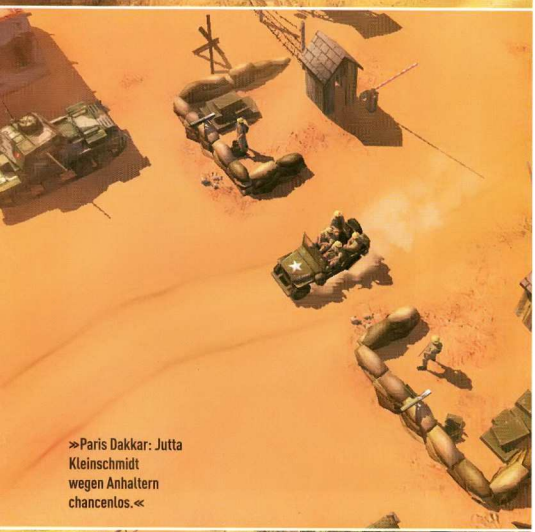
Zunächst erweckt *AKvsDR* den Anschein eines typischen 08/15-Strategiespiels mit Weltkriegs-Szenario. Doch lassen Sie sich vom Ersteindruck nicht täuschen! Hier steckt bei weitem mehr drin. Die Missionen reichen von Stellungskriegen über Aufklärungsaufträge bis hin zu Eroberungsfeldzügen. Zu Beginn jeder Mission wählen Sie die Einheiten aus, die Sie verwenden möchten. Infanterie, Panzer, Lastwagen und Mediziner sind in den 20 abwechslungsreichen Aufträgen unverzichtbar. Doch die Zusammenstellung liegt ganz bei Ihnen. Durch die Wahl legen Sie Ihre individuelle Strategie fest. Wollen Sie mit brachialer Gewalt und einer Division Panzer die Gegner einfach überrollen oder eher hinterrücks mit einer Armee Infanteristen in die Basis schleichen? Wichtig sind auch Späher, da diese ungesehen die Gegend ausspionieren, was Ihnen einen taktischen Vorteil verschafft. Während jeder Mission kann sich das Einsatzziel ändern oder unvorhergesehene Ereignisse zwingen Sie dazu, Ihre Taktik zu überdenken. Dies liegt an der Geschichte, die während des Spiels erzählt wird und sich auch mitten in den Aufträgen fortsetzt.

STORY VOR GESCHICHTLICHEM HINTERGRUND

Die Story um die beiden Helden Sinclair und Hartmann fesselt.



»Auf der Flucht: Kurschatten.«



»Paris Dakkar: Jutta Kleinschmidt wegen Anhaltern chancenlos.«



»Rauchzeichen: furchtbare Rechtschreibung.«

Einst Freunde wurden die Generäle durch den Krieg zu erbitterten Feinden. Allzu originell ist das zwar nicht – die Geschichte wird jedem, der schon mal einen Kriegsfilm gesehen hat, bekannt vorkommen. Trotzdem fügt sie sich sehr gut ins Spiel ein und baut eine spannende Atmosphäre auf. Sie werden unbedingt wissen wollen, wie es mit den beiden Helden weitergeht. Diese haben auch für das Spielgeschehen eine besondere Bedeutung. Helden strotzen nur so vor Kampfkraft, dürfen aber auf keinen Fall ins Gras beißen. In diesem Fall müssen Sie die Mission von vorne beginnen! Basisbauer hingegen sollten sich umstellen, da Sie im Spiel lediglich Schlachten schlagen. Zwar besetzen Sie hin und wieder mal ein Gebäude, um Feinde in einen Hinterhalt zu locken, doch eigene Strukturen basteln Sie nicht. Dafür bekommen Sie ab und zu Verstärkung geschickt.

BRENNEND HEISSER WÜSTENSAND

AKvsDR spielt in Afrika und damit hauptsächlich in der Wüste. Außer Sand und Oasen gibt's also nicht viel zu sehen, was dem positiven Gesamteindruck der Grafik keinen Abbruch tut. Zwar fehlt der ewigen Wüstenei die Abwechslung, dafür verschlechtern Sandstürme die Sicht und die Ketten Ihrer Panzer hinterlassen Abdrücke. Beinahe im Sekundentakt sorgen hübsche Explosionen für Funkenregen. Die Perspektive lässt sich um 360 Grad drehen und zoomen. Trotzdem haben wir immer wieder geflucht, wenn man uns ausgerechnet aus einem Winkel angriff, der nicht einzusehen war. Bombastische Musik dröhnt aus den Lautsprechern, die BAFTA-Preisträger Tamás Kreiner komponierte. Die filmreifen Klänge saugen einen direkt in das Geschehen hinein. Die Steuerung geht einfach von der Hand und unterscheidet sich nicht von anderen Genre-Vertretern. Nur an die Benutzeroberfläche müssen Sie sich zunächst gewöhnen. Die KI der Soldaten lässt zu wünschen übrig, wie so oft in Strategiespielen. Zwar sollten Sie Ihre Armee immer im Auge behalten, da Befehle fast blind bis zum Bildschirmtod ausgeführt werden und Ihre Einheiten lieber den ausgewählten Punkt ansteuern, als sich zu verteidigen. Aber dies wird zum Glück eher selten zum Problem. Wundern Sie sich nicht, wenn Sie ausgewählte Einheiten nur schlecht erkennen, da diese nicht genretypisch markiert sind, sondern nur ein ständig vorhandener Balken über ihren Köpfen blinkt. Trotz der genannten Mankos macht *AKvsDR* eine Menge Spaß, den Sie sich nicht nur allein, sondern auch mit bis zu drei Spielern im Mehrspielermodus nicht entgehen lassen sollten. ANDREAS BERTITS

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Das hätte ich nicht gedacht! *Afrika Korps vs. Desert Rats* lässt das Herz jedes Taktikers höher schlagen. Sie spüren förmlich den heißen Wüstenwind, wenn Sie mit Ihren Einheiten unterwegs sind. Die gelungene Grafik und der geniale Sound tun ihr Übriges, um Sie in das Spiel zu ziehen. Auch die Geschichte wurde gekonnt in Szene gesetzt. Hier soll sich die Konkurrenz ruhig eine Scheibe abschneiden. Das Spiel fordert auch hartgesottene Strategen. Die erste Überraschung des Jahres heißt für mich *AKvsDR*. Ich hoffe, dass mich noch mehr Spiele in diesem Jahr so begeistern werden wie dieses.

AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS

MINDESTENS: 1,0 GHz, 256 MByte RAM, 1,0 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,4 GHz, 512 MByte RAM

GENRE: Echtzeitstrategie
PREIS: Ca. € 50,-
ENTWICKLER: Digital Reality
VERTRIEB: Monte Christo/Pointsoft
INTERNET: www.montecristogames.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: 5. Februar

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wüstensturm mit bis zu vier Spielern (Deathmatch, 1 Sp./CD)

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

DAS URTEIL

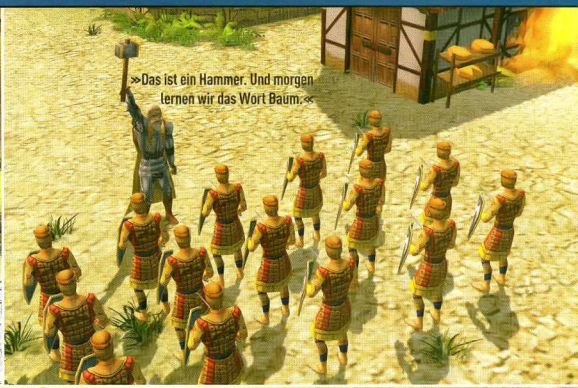
PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	84%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	83%

EINZELSPIELER

83%

SEHR GUT – Filmreife Schlachten in heißem Wüstensand!







Hinter Rittern!

Ohne Burgen waren Ritter auch nur halbe Menschen. Deshalb dürfen Sie in CASTLE STRIKE eigene Festungen bauen. Manchmal kloppen Sie auch fremde kurz und klein. Das macht Laune.

AUF DVD
DEMO & VIDEO

IM VERGLEICH

Warcraft 3	92%
Age of Mythology	90%
Stronghold: Crusader (abgewertet)	81%
Castle Strike	75%

Warcraft 3 liegt bei Echtzeitstrategiespielen ganz weit vorne. Die epische Geschichte und das motivierende Spielgeschehen sind einfach unerreicht. Auch an *Age of Mythology* kommt *Castle Strike* nicht heran, da die KI zu viele Mängel aufweist. Selbst das alte *Stronghold: Crusader* bietet noch etwas mehr Tiefgang als Related Designs' neuestes Strategiespiel.

„My home is my castle!" Diesen Spruch können Sie im neuen Strategiespiel *Castle Strike* in die Tat umsetzen. Denn außer den obligatorischen Schlachten basteln Sie auch eigene Burgen und belagern feindliche. Während des Hundertjährigen Krieges absolvieren Sie 27 Missionen, die sich über drei Kampagnen erstrecken. Dabei übernehmen Sie die Rolle des jungen Ritters Thorwald von Rabenhorst, der nicht nur mit feindlichen Soldaten, sondern auch mit allerhand Intrigen und Verrätern zu kämpfen hat. Seitenwechsel ist auch angesagt, denn während der komplexen Geschichte übernehmen Sie nacheinander das Kommando über die Armeen Deutschlands, Englands und Frankreichs.

BURGDESIGNER

In *Castle Strike* geben Sie sich ganz dem Bau Ihres Traumschlosses hin. Sie erstellen einen Bergfried als Mittelpunkt und wichtigstes Gebäude und ziehen kinderleicht Mauern um Ihr neues Anwesen. Zusätzliche Bauten wie Stallungen, Schmiede und Türme sind nicht nur nettes Beiwerk, sondern erlauben es Ihnen, bessere Einheiten zu erschaffen und Ihre Burg effektiver zu verteidigen. Dies ist bitter nötig, denn schon kurz nachdem Sie Ihre ersten Steinchen aufgehäuft haben, werden Sie feindliche Katapulte oder einen Belagerungsturm am Horizont erspähen und dann beginnt das eigentliche Spiel. Werden Sie belagert, so müssen Sie Ihre Burg selbstverständlich verteidigen. Schicken Sie Ihre Soldaten nach draußen oder bombardieren Sie die fiesen Gegner lieber mit Verteidigungsgeräten und heißem Öl? Natürlich lässt sich der Spieß auch umdrehen und Sie nehmen selbst gegnerische Festungen in die Mangel. Dazu stehen Ihnen 20 Belagerungsgeräte zur Verfügung, die historischen Vorbildern nachempfunden sind. Jedoch sollten Sie immer gut überlegen, welche der Waffen Sie für



»Elfmeterschießen im Mittelalter: Torwartmangel.«

die jeweilige Mission benötigen. Die Orgelkanone ist etwa effektiv gegen heranstürmende Gegnerhorden, die nach Gebrauch umfallen wie die Fliegen. Die Hohle Hanna dagegen lässt Mauern in Sekundenschnelle einstürzen. Subtilere Methoden, wie einen Tunnel zu graben, um einen Saboteur in die Burg zu schleusen, stehen Ihnen selbstverständlich ebenfalls zur Verfügung.

WIRTSCHAFTSFLAUTE?

Um Sie nicht mit unwichtigen Dingen vom eigentlichen Spielgeschehen, also den Kämpfen und Belagerungen, abzuhalten, geriet der wirtschaftliche Aspekt des Spiels bewusst einfach. Sie erschaffen Ihre Arbeiter, die sich sogleich automatisch ans Werk machen. Über ein kleines Dreieck am unteren Bildschirmrand bestimmen Sie, welche der drei niemals versiegenden Ressourcen Holz, Stein oder Erz bevorzugt abgebaut werden. Fürs nötige Kleingeld sorgt Ihr Steuereintreiber.

ROLLENSPIEL GEFÄLLIG?

Castle Strike bietet eine einigermaßen interessante Geschichte, die sich im Verlauf der Missionen durch rollenspielartige Aufgaben fortsetzt. So schlagen Sie sich nicht immer mit Belagerungen herum, sondern sind ab und zu auch alleine unterwegs, um gefährliche Aufträge zu erledigen. Beispielsweise werden Sie von Verrätern einen Abhang hinuntergestürzt und müssen schnellstmöglich zu Ihrer Armee zurückfinden, bevor diese in einen Hinterhalt gerät. Außerdem steigen Ihre Helden im Spielverlauf auf, was Sie für den Kampf stärkt. Heroen bilden zudem kinderleicht Bannerformationen. Dabei fassen Sie Soldaten unter der Flagge eines Helden zusammen, wodurch diese nun effektiver kämpfen.

DREIDIMENSIONALE DUMMHEIT

Optisch braucht sich *Castle Strike* nicht hinter aktuellen Strategiespielen zu verstecken. Die 3D-Grafik ist detailreich und auch die Animationen sind gelungen. Die Kamera lässt sich völlig frei bewegen. Dennoch hätte dem Spiel ein Blickwinkel aus größerer Entfernung gut getan, da es mit der Übersichtlichkeit hapert. Auch die KI führt oft zu Frust. Die strohdoofen Soldaten rennen Gegnern ständig in die Arme, was nicht selten zum frühzeitigen Ende der Mission führt. Sie sollten Ihre Armee also immer im Auge behalten. Dafür ist die Musik und Sprachausgabe sehr stimmungsvoll. Im Netzwerk oder Internet treten Sie gegen bis zu drei Mitspieler an und zeigen, wer die beste Burg baut und bei den Eroberungen die Nase vorn hat. Trotz der Mankos bei Übersichtlichkeit und KI macht *Castle Strike* Spaß. Sie wollen sich voll und ganz wie ein Burgherr fühlen, Ihre eigenen Bastionen bauen und gegnerische belagern? Dann auf in den Kampf!

ANDREAS BERTITS

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Ach, was hätte aus *Castle Strike* werden können ... Es macht riesigen Spaß, Burgen zu bauen und feindliche Kastelle zu belagern, aber die grottenschlechte KI vermiest einen Großteil des Spielspaßes. Bei einer größeren Armee geht die Hälfte Ihrer Soldaten allein durch deren Dummheit drauf. So ist es kaum möglich, die ansonsten großartigen Belagerungen richtig zu genießen. Hoffentlich sorgt ein Patch hier für Abhilfe. Dafür entschädigen wieder die Rollenspiel-Elemente, die sich sehr gut ins Spiel einfügen. Trotz allem sollten sich Taktiker und Burgfanatiker *Castle Strike* einmal ansehen.

CASTLE STRIKE

MINDESTENS: 1,0 GHz, 256 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Related Designs
	VERTRIEB:	Data Becker/Nitro
SINNVOLL: 1,8 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.castlestrike.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Belagerungen und Eroberungen; (Deathmatch, 1 Sp./CD)

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	80%
SOUND	79%
MEHRSPIELER	75%

EINZELSPIELER

75%

GUT – Spaßige Belagerungen mit strohdoofen Soldaten.

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.

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

ALLE Spiele für volljährige online: www.okaysoft.de

USK NICHT geeignet unter 18 Jahren

Anno 1503	DV	28,90	Combat Mission 3 Afrika	DV	29,50	Galactic Civilizations	DV	35,90	Port Royale Gold	DV	20,90	Stronghold: Crusader	DV	12,90
- Schätze, Monster,	DV	19,90	Contract Jack + NOLF 2	DV	26,90	Gothic 2 Nacht d.Raben	DV	27,90	Prince of Persia: Sands	DV	45,50	The Simpsons: Hit & Run	DV	39,90
Aquanox 2: Revelation	DV	9,90	DAoC - Shrouded Isles	DV	24,90	H.d.Ringe: D. Rückkehr	DV	50,90	Rainbow Six - Raven Sh.	DV	28,90	Tony Tough	DV	32,50
Baldurs Gate 2 Das Epos	DV	23,50	Dark A.o. Cam.- Bundle	DV	39,50	Horizons:	DA	33,50	Sacred *	DV	44,50	Tron 2.0 - DVD	DV	18,90
Baphomets Fluch 2	DV	9,90	D.verborgene Kontinent	DV	35,90	IL-2 St.: Forgotten Batt.	DV	12,90	Shadowbane	DA	28,50	UT 2003 USK 16	DA	14,90
Baphomets Fluch 3	DV	41,90	Deus Ex 2 - DVD *	DV	45,50	Knights o.t.old Republic	DV	40,90	Simon the Sorcerer 3D	DV	12,90	Unreal Tournam. 2004 *	DV	44,50
Battlefield 1942	DV	43,25	Diablo 2 - GOLD	DV	20,50	Knights of the Temple *	DV	44,90	Singles *	DV	26,90	URU Ages Beyond Myst	DV	45,50
- Road to Rome	DV	14,90	- Lord of Destr.	DV	12,90	Monkey Island 4	DV	16,50	Soldner - Secret Wars *	DV	39,90	Victoria	DV	33,50
- Secret Weapons	DV	24,90	Die Sims Super Deluxe	DV	45,90	Morrowind	DV	12,90	Spellforce	DV	39,90	Vietcong - Fist Alpha *	DV	17,50
Battlefield Vietnam *	DV	i.V.	- Tierisch gut drauf	DV	22,25	- Bloodmoon	DA	23,50	- Figur 40cm		41,90	Warcraft 3	DV	17,90
Beyond Good & Evil	DV	27,90	Divine Divinity	DV	9,90	- Tribunal	DV	26,90	- Kalender 60x30cm		17,90	Warcraft 3 Battlechest	DV	36,90
Black Hawk D. Team S. *	DA	24,50	Dungeon Siege Legends	DV	25,90	- Game of the Year *	DV	30,90	Splinter Cell	DV	27,90	Worms 3D	DV	29,50
Blitzkrieg -Total Chal. 2	DV	17,90	Far Cry *	DV	44,90	Need F. Speed Undergr.	DV	46,50	- Mission-CD	DV	12,90	Yu-Gi-Oh! Pow.o.Ch. Ltd.	DV	39,50
C+C Generäle	DV	37,90	Fifa 2004	DV	46,90	Neverwinter Nights Gold	DV	35,90	Splinter Cell 2 *	DV	45,50	X2 *	DV	38,90
- Die Stunde Null	DV	19,90	Findet Nemo	DV	17,90	- Horden *	DV	28,90	Star Wars - Galaxies	DA	46,90			
Castle Strike	DV	37,50	Freelancer	DV	29,50	Operation Flashpoint	DA	14,50	- Gametimecard		41,50			
Comanche 4	DA	15,90	Fussball Manager 2004	DV	46,50	Piraten - Herrscher d.K.	DV	20,90	Star Wars Jedi Academy	DV	38,90			

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

14.1.2004

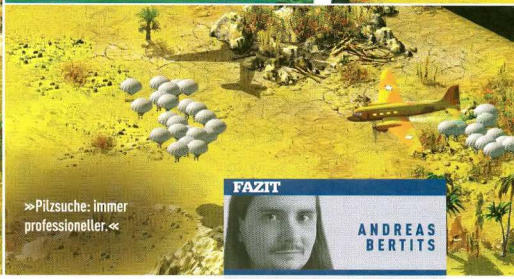
www.OKAYSOFT.de

So Weide, so gut?

In COLD WAR CONFLICTS ist alles im grünen Bereich. Das dürfen Sie ruhig wörtlich nehmen. Denn hier scheuchen Sie grüne Jungs über grünes Gras. Nicht rauchen, zocken!







So kalt war der kalte Krieg dann doch nicht. Im Echtzeitstrategiespiel *Cold War Conflicts* spielen Sie einige Schlachten aus der Zeit von 1950 bis 1973 nach. Insgesamt testen Sie Ihr taktisches Geschick in 37 Missionen, die sich auf vier Kampagnen verteilen. Als Übungstruppen stellen sich die USA, Israel, Ägypten und Nordkorea zur Verfügung. Kenner von *Sudden Strike* werden sich gleich heimisch fühlen, denn Grafik und Steuerung scheinen direkt aus dem erfolgreichen Strategie-Spektakel von CDV „entlehnt" zu sein. Kein Wunder, hat doch ein Teil der Entwicklungsmannschaft am Klassiker mitgewerkelt. Die Missionen beginnen prinzipiell alle gleich: Sie starten mit einer Hand voll Einheiten und schlagen sich zu den Missionspunkten auf den recht großen Karten durch, bis Sie den Feind vernichtet haben. Häuslebauer schauen in die Röhre, denn Basen werden hier nicht aus dem Boden gestampft. In *Cold War Conflicts* geht es ausschließlich um die Kämpfe.

WO SEID IHR DENN ALLE?

Diese gerieten immerhin taktisch herausfordernd, aber auch verdammt knackig. Dies liegt nicht nur am Missionsaufbau, sondern hauptsächlich daran, dass Sie in der völlig veralteten 2D-Pixelgrafik selbst mit einer XXL-Lupe Schwierigkeiten hätten, Ihre Soldaten auszumachen. Wenn Sie also nicht aufpassen wie ein Schießhund, latschen Sie des Öfteren in einen Hinterhalt oder vergessen schlicht, alle Einheiten auszuwählen, weil Sie sie einfach übersehen. Eine durchgehende Geschichte suchen Sie ebenfalls vergeblich. Die Kampagnen hängen nicht zusammen. Der Sound reißt einen auch nicht vom Hocker. *Cold War Conflicts* wäre als inoffizielles Add-on zu *Sudden Strike 2* vielleicht noch durchgegangen, denn es bietet interessante Missionen, in denen Sie nur durch minutiös geplantes Vorgehen weiterkommen. Allein durch die veraltete Technik dürften allerdings einige potenzielle Digi-Generäle vor dem Kauf zurückschrecken.

ANDREAS BERTITS

FAZIT

ANDREAS BERTITS

Cold War Conflicts wurde zwar von einem Teil des *Sudden Strike*-Teams programmiert und nutzt dieselbe Engine sowie dasselbe Spielprinzip, erreicht aber nicht dessen Klasse. Während mich *Sudden Strike* wochenlang an den Monitor gefesselt hat, entlockt mir *Cold War Conflicts* nur ein Gähnen. Der taktische Tiefgang ist zwar vorhanden, doch die optische Präsentation des Spiels ist inzwischen völlig veraltet. Es kann einfach nicht angehen, dass ich in dem ganzen Pixelbrei meine eigenen Soldaten nicht sehe!

COLD WAR CONFLICTS

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 300 MByte HD, Win95	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Red Ice/Most Wanted Games
	VERTRIEB:	Pointsoft
SINNVOLL: 800 MHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.cold-war-conflicts.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Jeder gegen jeden. (Deathmatch; 1 Spieler pro CD)

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	64%
STEUERUNG	64%
GRAFIK	55%
SOUND	64%
MEHRSPIELER	63%

EINZELSPIELER

67%

BEFRIEDIGEND – Taktik-Herausforderung und Soldaten-Suchspiel in einem.

Dark Fall

Auf dem Anrufbeantworter findet sich eine merkwürdige Nachricht. Ihr Bruder, der momentan an der Architektur eines Kleinstadt-Bahnhofs werkelt, ist etwas durcheinander. Er brabbelt was von Geistern und bittet um Ihre Hilfe. Also reisen Sie per Zug an, wachen plötzlich in einem Tunnel auf und sind dazu verdammt, sich durch absolut unspektakuläre Standbilder zu klicken. Nur selten bekommen Sie dabei mal was anderes zu Gesicht als unaufgeräumte Zimmer und herumgekommene Umgebungen. Da auf dem Bildschirm nicht viel passiert, wäre zumindest ein anspruchsvollerer Sound angemessen. Doch bis auf sporadische Umgebungsgeräusche und die gelegentliche englische Sprachausgabe tut sich nichts. Geistergeschwafel soll für Gänsehaut sorgen, doch wenn dabei auf dem Bildschirm nur zwei umgefallene Render-Stühle zu sehen sind, dann ... Sagen wir es so: Für anspruchsvolle Zocker hält sich der Spaß ziemlich in Grenzen. Arme Adventure-Freaks mit Steinzeit-Rechner freuen sich vielleicht trotzdem und addieren als Neujahrsgeschenk 50 Wertungsprozente hinzu. Der Rest lässt den Bruder verrecken. AHMET ISCITÜRK



FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Das Ding besteht aus Standbildern, Geräuschen und ein wenig Sprachausgabe. Trotzdem bekam der Titel von Adventure-Fansites Höchstwertungen. *Dark Fall* ist eben wie die alte DDR. Da gab's auch nix, aber für ein paar unverbesserliche Anhänger hat es wohl gereicht.

DARK FALL

MINDESTENS: 233 MHz, 32 MByte RAM, 600 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Adventure
	PREIS:	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	XXV Productions
	VERTRIEB:	Flashpoint
SINNVOLL: 400 MHz, 64 MByte RAM	**INTERNET:**	www.xxvproductions.co.uk
	SPRACHE:	Engl. Sprache/dt. Texte
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nix Mehrspieler! Wer will da schon mitzocken?

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	50%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **52%**

AUSREICHEND – Nur Nostalgiker geraten hier in Wallung.

Cypher

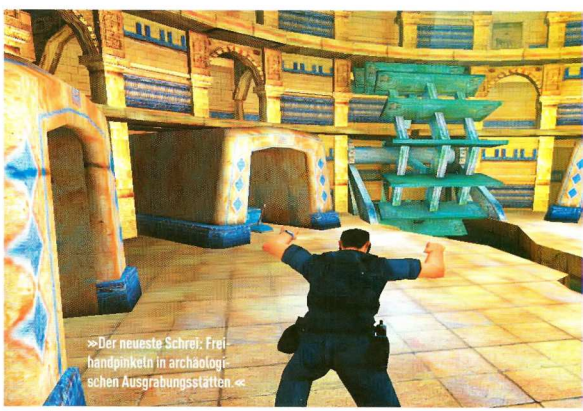
Gerade noch meckerte Herr Iscitürk über die Standbild-Klick-Abenteuer der Adventure Company, da landet plötzlich ein 3D-Action-Adventure derselben Firma in der Redaktion. Das Intro-Filmchen lässt Gutes ersehnen, doch die Hoffnung erstickt im Keim. Sie schlüpfen in die Rolle des offensichtlich gehbehinderten Raven, zuckeln durch wenig eindrucksvolle Bauten und lösen öde Schalterrätsel. Spaß macht das eigentlich nie, obwohl es zuweilen unfreiwillig komisch wirkt. Die Steuerung der Spielfigur entpuppt sich als einzige Katastrophe, die technische Umsetzung animiert zum Abschalten und das Item-System nervt. Da sich Geheimschalter und Ähnliches nur betätigen lassen, wenn die Spielfigur genau davor steht, ist hier Oberfrust programmiert. Schon im ersten Raum muss ein solches Ding gefunden und betätigt werden. Nur wenn die Spielfigur ganz genau vor dem als Wandfliese getarnten Schalter steht, lässt sich dieser per Enter-Taste betätigen. Wer Pech hat, verzweifelt also schon zu Beginn. Die fehlende Strafe-Funktion, gepaart mit der übergenauen Steuerungsabfrage, stellt ein Verbrechen am Spieler dar. Da zocken wir dann doch lieber eine Runde *Dark Fall*. AHMET ISCITÜRK

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Die bescheidene Steuerung lässt sich nicht konfigurieren, die Animationen der Spielfigur sind ein Witz und die Rätsel verdienen diese Bezeichnung nicht. *Cypher* sollte eher den Beinamen Kot der Verdammnis tragen. Und ich dachte schon, schlimmer, als immer wieder Standbild-Klick-Spiele zu testen, könnte es nicht mehr kommen!



CYPHER

MINDESTENS: 700 MHz, 256 MByte RAM, 750 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action-Adventure
	PREIS:	Ca. € 38,-
	ENTWICKLER:	258 Productions
	VERTRIEB:	The Adventure Company
SINNVOLL: 1,2 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.adventurecompanygames.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Raven ist solo.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	45%
STEUERUNG	51%
GRAFIK	59%
SOUND	65%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **31%**

UNGENÜGEND – Warum entwickelt man so etwas?

Was für ein Ruhm-Gehopse!



Die TV-Serie wollte niemand gucken – kein Wunder! Die Softwareumsetzung zur FAME ACADEMY macht wenigsten Einsteigern Spaß, kann aber sein offensichtliches Vorbild Die Sims nicht an die Wand spielen.

Hilfe, sie singen wieder! Gemeint sind natürlich die vermeintlichen Pop- oder Superstars. Damit das bei Ihnen am Ende nicht so grausam krächzig klingt wie bei Herrn Kühlböck, schickt Sie Monte Christo Multimedia durch neun Levels und 14 Missionen zum Trainieren in die Fame Academy. Dort sollen Sie beweisen, dass Sie selbst zur Sangesschwuchtel oder Bauchnabel-frei-Nachtigall taugen. Zehn Sängerlein stehen zur Wahl, deren Aussehen von ein paar Mausklicks und Ihrem schlechten Geschmack abhängt. Im Gegensatz zum echten Leben ist sogar die Traumfigur frei wählbar, für die unsereins hart schuften darf. Da kommt schon etwas Neid auf. Um hip zu sein, muss auch die 3D-Bude stimmen. 95 Bauelemente und 271 Möbelstücke haben sogar mir als Frau gereicht, um ein wohnliches Ambiente zu basteln. Die meisten Teile erfüllen zudem wichtige Aufgaben. Der Computer entspannt durch Spielchen, das Sofa eignet sich zum prickelnden Kuscheln mit Freunden und mithilfe des Laufbandes schwinden letzte Fettpölsterchen.

ICH SING DICH PLATT!

Doch keine Sorge, obwohl sich Ihr Sternchen rundum wohl fühlen sollte und auch Freundschaften schließt, ist das Ganze längst nicht so kompliziert wie bei *Die Sims*. Es geht um Ihre Karriere und Sie bereiten sich immer ganz konkret auf den nächsten Auftritt vor. Also schnell ab zum Tanz- und Gesangsunterricht, Choreographien einüben, per Drag & Drop ein paar nette Laser-Effekte für die nächste Show programmieren und natürlich einen Song einstudieren. Immerhin 14 „Kracher" wie Sophie Ellis-Bextors „Get over you" oder Lionel Richies Klassiker „Dancing on the Ceiling" warten auf die Vergewaltigung durch Ihre Stimme. Dann geht's endlich auf die Bühne, wo eine Jury anschließend Ihr Auftritts-Video beurteilt. Wenn alles stimmt, winkt die nächste Stufe auf der Karriereleiter. Also los, denn Sie haben ja wohl mehr drauf als Zweiter-von-hinten-World-Idol Alexander, oder? REBECCA RITTER

FAZIT



REBECCA RITTER

Was die können, kann ich schon lange! Jawohl, ich habe mich wirklich freiwillig und mit wachsender Begeisterung an die Spitze der Charts getanzt und gesungen. Okay, Grafik und Sound sind wirklich nicht berühmt, trotzdem macht *Fame Academy* Laune. Weil's wesentlich mehr menschelt als bei *Deutschland sucht den Superstar*, aber längst nicht so kompliziert ist wie *Die Sims*. Wer also etwas seichte Unterhaltung sucht, liegt richtig. Und erwähnte ich schon, dass mich dieser Background-Sänger mit dem kleinen Arsch wirklich rattig macht?



FAME ACADEMY

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Simulation
	PREIS:	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	Monte Cristo Multimedia
	VERTRIEB:	Pointsoft
SINNVOLL: 800 MHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.montecristogames.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Keine – Hier tanzen sie sich allein 'nen Wolf.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	58%
SOUND	60%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

69%

BEFRIEDIGEND – Seichte, aber unterhaltsame Casting-Simulation für Möchtegern-Stars.

Victoria

Wer gerne *Risiko* spielt, wird an *Victoria: An Empire under the Sun* seine Freude haben. Als Führer einer Nation ist es Ihre Aufgabe, die Weltherrschaft zu erringen. Das Spiel begleitet Sie dabei von 1830 bis zum Ersten Weltkrieg. Diplomatie, Militär, Wirtschaft, Forschung und Politik sind Ihre Mittel auf dem Weg zur Macht, die Sie rundenweise einsetzen. Den technischen Fortschritt dürfen Sie nie außer Acht lassen, sonst werden Sie von den anderen Nationen überholt. Da sich das Geschehen in Echtzeit abspielt, sollten Sie ausgiebig Gebrauch von der Pausefunktion machen, um Stresspickeln vorzubeugen. Grafisch bietet *Victoria* außer einer gähnend langweiligen Landkarte, auf der Sie Ihre Truppen ziehen, und einer Menge Menüs nichts fürs Auge. Musikalisch wird es von penetranten, viktorianischen Klängen untermalt, die Ihnen nach einer gewissen Zeit gehörig auf die Nerven gehen. Das fehlende Tutorial treibt den Schwierigkeitsgrad unnötig in die Höhe. Sie werden Ihre Nation mehrmals in den Ruin treiben, bevor Sie alle Funktionen durchschaut und das Spiel einigermaßen im Griff haben. *Victoria: An Empire under the Sun* ist trotz der genannten Mankos eine gute Eroberungssimulation. ANDREAS BERTITS



FAZIT



ANDREAS BERTITS

Wieso müssen Strategiespiele immer so hässlich sein? Und warum bei einem dermaßen komplexen Titel ein Tutorial fehlt, ist mir auch schleierhaft. Abgesehen davon ist *Victoria* eine strategische Herausforderung. Fans sollten es sich ansehen.

VICTORIA: AN EMPIRE UNDER THE SUN

MINDESTENS:	**GENRE:**	Echtzeitstrategie	
450 MHz, 128 MByte RAM, 600 MByte HD, Win9x	**PREIS:**	Ca. € 35,-	
	ENTWICKLER:	Paradox Entertainment	
SINNVOLL:	**VERTRIEB:**	Koch Media	
800 MHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.paradoxplaza.com/victoria.asp	
	SPRACHE:	Deutsch	
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren	
	TERMIN:	Erhältlich	

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Erobere die Welt (Deathmatch; 1 Spieler pro CD)

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	49%
SOUND	49%
MEHRSPIELER	65%

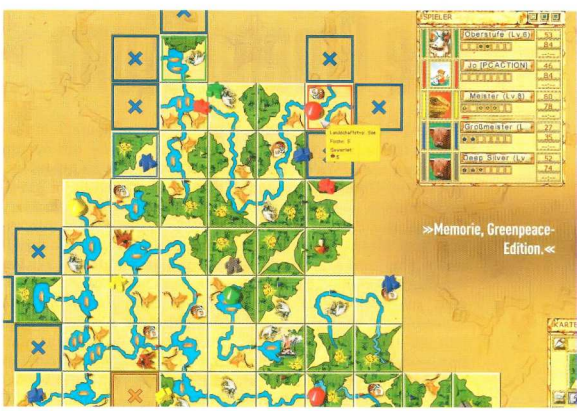
EINZELSPIELER

69%

BEFRIEDIGEND – Landkarteneinöde mit taktischem Tiefgang.

Carcassonne 2

Da braucht man einmal ein Trampeltier und keines ist da. Falls Sie jetzt meinen: „Dann nimm doch einen von den anderen PC-ACTION-Heinern!" – das geht nicht! Deren Programmcode ist nicht kompatibel mit *Die Jäger und Sammler*. Bei dem Spiel handelt es sich um einen eigenständigen Ableger von *Carcassonne*. Trampeltiere, Elefanten und anderes Wild bringen Punkte, sofern ein Spielstein daneben liegt. Es geht darum, mit sieben Spielfiguren Wiesen, Wälder und Flüsse zu besetzen. Wer das Original-*Carcassonne* kennt, beherrscht den Nachfolger schnell. Bis zu fünf Spieler ziehen jede Runde eine Landschaftskarte und dürfen darauf eine Figur setzen. Wenn Sie zum Beispiel einen Fluss bauen, bekommen Sie für jeden Abschnitt und jeden Fisch einen Punkt. Wer auf Flusssysteme Hütten stellt, erhält am Ende nochmals Punkte. Ein Waldstück zählt zwei Punkte. Wenn Sie einen Wald abschließen, in dem sich ein Goldklumpen befindet, bekommen Sie eine Bonuskarte. Die Benutzeroberflache ist quasi identisch mit dem ersten *Carcassonne*. Schon dort sind jedoch die Menüs sehr verschachtelt aufgebaut. Wir wünschen uns zumindest für Teil 3 mehr Übersicht. Der heißt übrigens *Die Burg* und steht als Brettspiel bereits im Handel. JOACHIM HESSE



FAZIT



JOACHIM HESSE

Schon die Brettspielvorlage der Erweiterung gefällt mir nicht ganz so gut wie das Original. Das zuletzt Genannte glänzt nicht nur mit größerer Spieltiefe, sondern auch mit der liebevolleren Optik. *Carcassonne*-Fans dürfen aber bedenkenlos zugreifen.

CARCASSONNE: DIE JÄGER UND SAMMLER

MINDESTENS:	**GENRE:**	Rundenstrategie	
500 MHz, 64 MByte RAM, 117 MByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 20,-	
	ENTWICKLER:	Meridian 93	
SINNVOLL:	**VERTRIEB:**	Koch Media	
500 MHz, 64 MByte RAM	**INTERNET:**	www.carcassonne-online.com	
	SPRACHE:	Deutsch	
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung	
	TERMIN:	Erhältlich	

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Rundenbasierte Spiele gegen Bekannte klappen auch vor einem PC. (1 Sp./CD)

PC: 5 Spieler
NETZWERK: 5 Spieler
INTERNET: 5 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	35%
SOUND	26%
MEHRSPIELER	81%

EINZELSPIELER

72%

GUT – Schöne Umsetzung des Brettspiels. Das Original ist aber besser.

Move2Play

Liierte PC-Spieler kennen das. Kaum hat man es sich mit der Chipstüte vor dem Rechner bequem gemacht, geht auch schon das Gesabbel der Liebsten los: „Musst du schon wieder vor der Kiste sitzen? Ein bisschen Bewegung würde dir gut tun. Sonst siehst du bald aus wie Rainer Calmund." Damit ist jetzt Schluss! Bei *Move2Play* gönnen Sie Tastatur, Maus und Stuhl eine Pause. Genauso wie beim großen Vorbild EyeToy für die PlayStation 2 projiziert eine USB-Webcam Ihr Äußeres auf den Bildschirm. Bei guter Beleuchtung erkennt *Move2Play* die Körperbewegungen und interpretiert diese quasi als Mauszeiger. Weniger faszinierend als die Technik sind die zwölf Minispiele. Sieben davon müssen Sie übrigens erst aus dem Internet saugen (etwa 8 Megabyte pro Titel). Als tapferer Matrose stopfen Sie mit Ihren Händen Lecks einer virtuellen Schiffswand, bei Music Star klimpern Sie Weihnachtslieder nach und bei Chicken Hunt grabschen Sie sich Hühner vom Himmel. Macht's Spaß? Nicht wenn Sie allein sind. Dafür sind die Spiele einfach zu anspruchslos. Auf einer Fete hingegen produziert die wilde Fuchtelei Lacher am laufenden Band. BENJAMIN BEZOLD



FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Move2Play ist das perfekte Partyspiel. Mit dem EyeToy kann der PC-Abklatsch allerdings nicht ansatzweise mithalten. Zum einen erkennt Sonys Spaßmacher die Bewegungen präziser, zum anderen sind die Spiele um Welten cooler.

MOVE2PLAY

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 200 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM, Internet	**PREIS:**	Ca. € 50,- (mit Webcam)
	ENTWICKLER:	Fantastic.tv
	VERTRIEB:	Koch Media
	INTERNET:	www.move2play.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: In vier Spielen treten Sie vor der Kamera gegen einen Freund an; 2 Sp./CD

PC: 2 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

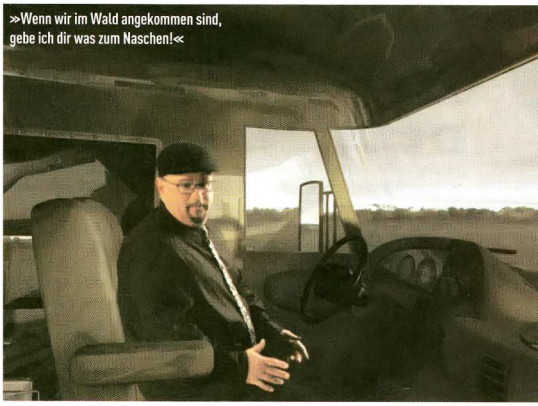
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	50%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	8%
SOUND	5%
EINZELSPIELER	26%
MEHRSPIELER	63%

BEFRIEDIGEND – Allein ein Graus, zu zweit durchaus unterhaltsam.

The Omega Stone

Der Nachfolger von *Riddle of the Sphinx* ist eigentlich genau wie viele andere Adventure-Company-Produkte: technisch miserabel, vom Großteil der Spieler gehasst und von einer eingeschworenen Fangemeinde verehrt. Wieder einmal klicken Sie sich mit der Maus durch Standbilder, wobei es möglich ist, sich um 360° zu drehen – quasi wie bei einer Panorama-Tapete. Die Rätsel sind wirklich fordernd und verdienen unseren Respekt. Für die Technik gehört den Machern jedoch der Hintern versohlt. Mehr oder weniger gut aufgelöste Standbilder am laufenden Band peinigen unsere Sehnerven. Zwar gibt es diesmal jede Menge Videos, weshalb das Ganze auch auf vier CDs ausgeliefert wird, doch die Filmchen sind nicht gerade der Hit. So hat man sich zwar die Mühe gemacht, echte Menschen als Darsteller einzubauen. Die gesprochenen deutschen Dialoge wenigstens ein wenig lippensynchron zu gestalten, hielt man hingegen für unnötig. Immerhin geriet die Story von *The Omega Stone* interessant. Sie besuchen die ägyptischen Pyramiden, wandern über die Osterinseln und hängen in Stonehenge ab, um die nahende Apokalypse zu verhindern. Informativ und unterhaltsam! Wenn doch nur die Technik ein wenig besser wäre ... AHMET ISCITÜRK



FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Liebe Hardcore-Abenteurer! Ihr findet es bestimmt super, euch durch Standbilder zu klicken und mit steinzeitlicher Technik abgespeist zu werden. Ich hingegen finde so etwas beschissen und werde solche Titel in Zukunft boykottieren. Ätsch!

THE OMEGA STONE

MINDESTENS: 300 MHz, 64 MByte RAM, 600 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Adventure
SINNVOLL: 600 MHz, 128 MByte RAM, 2,8 GByte HD	**PREIS:**	Ca. € 28,-
	ENTWICKLER:	Omni Creative
	VERTRIEB:	The Adventure Company
	INTERNET:	www.theomegastone.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Klick dich selbst – ganz allein.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	62%
STEUERUNG	76%
GRAFIK	59%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	–
EINZELSPIELER	58%

AUSREICHEND – Für Adventure-Heinis auf jeden Fall in Ordnung.

Storm Angel

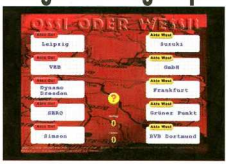


Als Genre-Fan muss man froh sein, wenn überhaupt noch ein 2D-Horizontal-Shooter erscheint. Doch auch mit rosaroter Brille fällt auf, dass die Entwickler hier etwas verbockt haben. Der Anfang langweilt, zu spät tauchen die ersten richtigen Herausforderungen auf. Und was bringt ein Punktesystem, wenn der Spieler nach jedem der 13 Levels speichern kann? Kürzere Levels und ein ordentliches Belohnungssystem wären eine Lösung. Zumindest die letzten Bossgegner gehen in Ordnung. JO

MINDESTENS: 300 MHz, 32 MByte RAM, 33,1 MByte HD
HERSTELLER: Loaded Studio (www.loaded-studio.com)
GENRE: Action **PREIS:** Ca. € 12,-

PREIS/LEISTUNG	45%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	62%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	—
EINZELSPIELER	40%

Das große Ostalgie-Spiel



Die DDR war Murks. Deshalb gibt es sie nicht mehr. Trotzdem gibt es Menschen, die Spreewaldgurken, Club Cola und Trabis lieb gewonnen haben. Die dürfen ab jetzt vor bis zu drei Mitspielern mit Ihrem Wissen protzen. In einem Quiz mit über 700 Fragen. Die Aufmachung ist unter alle Kanone und Nicht-Ossis kommen bei vielen Fragen ins Schleudern. Aber akustisch punktet *Das große Ostalgie-Spiel*: Wer mag nicht „Auferstanden aus Ruinen" hören? JO

MINDESTENS: 350 MHz, 64 MByte RAM, 318 MByte HD
HERSTELLER: MD-Soft/Astragon
GENRE: Quizspiel **PREIS:** Ca. € 13,-

PREIS/LEISTUNG	35%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	12%
SOUND	73%
MEHRSPIELER	32%
EINZELSPIELER	25%

Championship Manager



Herrlich komplex und mit einer Spieltiefe ausgestattet, die Neulinge garantiert vergrault, geht auch der jüngste Spross des ordentlichen *Championship Managers* an den Start. Hardcore-Calmunds freuen sich über ein komplett neues Trainingssystem sowie eine verbesserte Spieldarstellung. Die zaubert zwar nachvollziehbare Spielzüge auf den Monitor, schaut in 2D aber sehr arm aus. Wer sämtliche Einträge in der Datei „... /CM4/data/init.cfg" entfernt, kann sogar auf alle Originalnamen zurückgreifen. CS

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 300 MByte HD
HERSTELLER: Sports Interactive/Eidos
GENRE: Sportmanager **PREIS:** Ca. € 45,-

PREIS/LEISTUNG	60%
STEUERUNG	62%
GRAFIK	49%
SOUND	19%
MEHRSPIELER	69%
EINZELSPIELER	69%

Jewel Jones



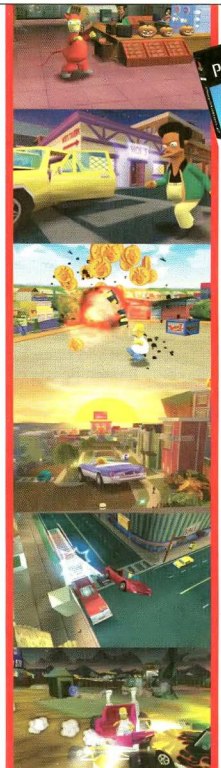
Wäre Indiana Jones ein ockerfarbener Zwerg ohne Nase, hieße er Jewel Jones. Und wäre *Boulder Dash* nicht schon 1984 erfunden worden, würde hier eine neue Spielidee auf Sie warten. So bleibt nur Aufgewärmtes. Der Spieler klaubt 40 Levels lang Diamanten zusammen, um Ausgänge zu öffnen. Der Lösungsweg ist oft kniffliger, als es zunächst aussieht. Wer frustigen Trial&Error-Spielen was abgewinnen kann, findet einen Begleiter für die Mittagspause. JO

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 0 MByte HD
HERSTELLER: Comport Interactive
GENRE: Denkspiel **PREIS:** Ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	45%
STEUERUNG	65%
GRAFIK	46%
SOUND	39%
MEHRSPIELER	—
EINZELSPIELER	42%

Das Schicksal der Menschheit ruht auf Homer J. Simpson's Schultern!







Auch erhältlich für

- Mit den Original-Stimmen der TV-Serie
- Über 50 wahnwitzige Missionen im Auto oder zu Fuß
- Über 40 coole Fahrzeuge
- Versteckter Bonusmaterial
- Heiße Multiplayer-Action für 1 bis 4 Spieler



Jetzt erst recht! Noch mehr gelb auf DVD! Die Simpsons Season 3 überall im Handel!

© 2003 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Fox Interactive, The Simpsons. The Simpsons Hit and Run und verbundene Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Twentieth Century Fox Film Corporation. Sierra und das Sierra-Logo sind Marken oder eingetragene Marken von Sierra Entertainment, Inc. „PlayStation" und das „PS" Family Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Biathlon 2004

Mit dem deutschen Biathleten Frank Luck auf dem Titel möchte *Biathlon 2004* die Schmach seines fürchterlichen Vorgängers ausmerzen. Das gelingt allerdings nur teilweise. Zwar ist die Spielbarkeit um mindestens zwei Skilängen besser als bei *Biathlon 2003*, richtiger Spaß kommt dennoch nicht auf. Das liegt vor allem an den schrecklich monotonen Rennen. Anhand eines Balkens bestimmen Sie, wie schnell Ihr Biathlet laufen soll. Hier gilt es, die Kräfte Ihres Athleten geschickt einzuteilen – andernfalls ist dieser schnell erschöpft und das Rennen wird wegen eines Kreislaufkollapses beendet. Blöd. Um die Kurven lenken Sie Ihre Ski-Schützen mit den Pfeiltasten der Tastatur. Kurios: Eventuelle Zusammenstöße mit Zäunen, Bäumen oder anderen Athleten holen Ihren Sportler nicht mal von den Brettern. Realistischer ist da schon das Schießen geraten. Die Grafik des vermeintlichen „Wintersportspektakels am PC" ist okay. Die Soundausgabe hingegen extrem dürftig. Neben den Einzelrennen können sich hartgesottene PC-Biathleten auch an einer ganzen Saison versuchen. CHRISTIAN SAUERTEIG



FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

„Nach Skispringen ist Biathlon mit im Schnitt fünf Millionen TV-Zuschauern unser beliebtester Wintersport", frohlockt die Anleitung. Schade, dass sich die zahlreichen Fans dann mit solch einem 08/15-Spiel begnügen müssen.

BIATHLON 2004

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 750 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Sport
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Geronimo Games
	VERTRIEB:	Ubisoft
SINNVOLL: 1,3 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.biathlon-games.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Keine. Biathleten sind Einzelkämpfer. (1 Sp./CD)	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	43%
STEUERUNG	41%
GRAFIK	54%
SOUND	53%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

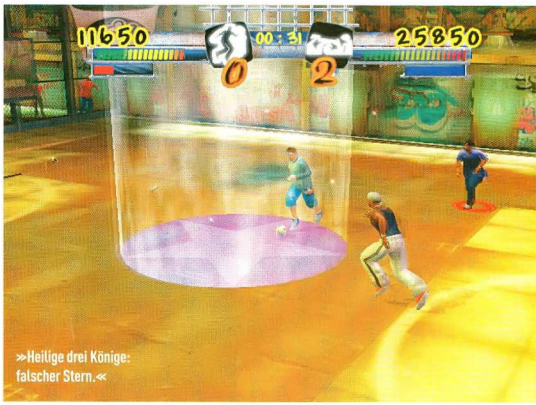
48%

MANGELHAFT – Dürftiges Skijäger-Spielchen. Allenfalls für Hardcore-Fans interessant.

Urban Freestyle Soccer

In schmuddeligen Hinterhöfen kämpfen Sie bei *Urban Freestyle Soccer* um Ihr Ansehen im PC-Getto. Löblich: Geballert wird ausschließlich mit dem runden Leder, dem zehn schräge Teams mit jeweils vier Spielern hinterherjagen. Vom Schlägertrupp um die Ecke über eine Kaugummi katschelnde Mädchen-Gang bis hin zu den Möchtegern-Vorstadt-Punks mit Harald-Fränkel-Gedächtnisfrisur ist alles vertreten, was gängigen Klischees entspricht. Regeln gibt es praktisch keine – Fouls und Tätlichkeiten, die in der Bundesliga mehrmonatige Sperren nach sich ziehen würden, sind bei diesem Arcade-Kick an der Tagesordnung. Ebenso abgefahrene Tricks und Spezial-Bewegungen, wie der „Netzkiller", mit dem Sie den Ball unhaltbar in die Maschen wuchten. Die acht Spielmodi unterscheiden sich kaum, einzige Ausnahme ist der „Hinterhofkrieg", eine Art Turnier, bei dem Sie durch Siege gegnerische Hinterhöfe erobern. Spieler und Schauplätze sind nicht besonders hübsch in Szene gesetzt. Und auch die ungenaue Steuerung sowie die flummiartige Ballphysik sind allenfalls unterer Durchschnitt. Wenigstens ist der Soundtrack mit Titeln von Method Man, TLC oder Buju Banton richtig cool.

CHRISTIAN SAUERTEIG



FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Echte Straßenfußballer sterben bekanntlich aus – böse Zungen behaupten, das liege an Spielen wie diesem. Die Idee ist alles andere als schlecht, die Umsetzung mitsamt der unpräzisen Steuerung aber eher dürftig. Schade!

URBAN FREESTYLE SOCCER

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 215 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Sport
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Gusto Games
	VERTRIEB:	Acclaim
SINNVOLL: 1,5 GHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.acclaim.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu vier Spieler geben sich den Ghetto-Kick. (4 Sp./CD)	**PC:** 1-4 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	53%
STEUERUNG	63%
GRAFIK	70%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	60%

EINZELSPIELER

56%

AUSREICHEND – Müdes Hinterhof-Gekicke mit technischen Mängeln.

Auf welcher Seite werden Sie kämpfen?

Die Armeen des Guten

Die Armeen des Bösen

Der Herr der Ringe™

War of the Ring™

Der Ringkrieg







www.sierra.de

www.warofthering.com

PC CD-ROM

SIERRA™

Offizielles Spiel

Basierend auf dem literarischen Werk von J.R.R. Tolkien

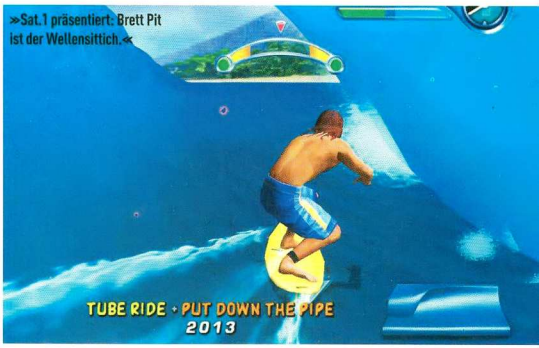
83% Gamestar 11/2003 War of the Ring

DTG Deutsche Tolkien Gesellschaft e. V.

"Endlich gibt es Mittelerde in Echtzeit - Unterhaltung garantiert!"
www.tolkiengesellschaft.de

"War of the Ring" interactives Spiel © 2003 Vivendi Universal Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Das Tolkien Enterprises Logo, "Der Herr der Ringe" sowie alle enthaltenen Charaktere, Ereignisse, Gegenstände und Orte sind Marken von The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises und werden unter Lizenz von Vivendi Universal Games, Inc. verwendet. Sierra und das Sierra Logo sind Marken von Sierra Entertainment, Inc. in den USA und/oder anderen Ländern. Nutzung der deutschen Übersetzung mit Genehmigung des Verlages Klett-Cotta, Stuttgart. Alle Rechte von Klett-Cotta vorbehalten.

Kelly Slater's Pro Surfer



Endlich mal woanders als im Internet surfen? Kein Problem! Mit dem sechsfachen Weltmeister Kelly Slater oder einem seiner acht Profi-Kollegen reiten Sie bei diesem Funsport-Spiel auf bis zu 20 Meter hohen Wellen durchs Meer. Das alles, um waghalsige Tricks und spektakuläre Stunts zu vollführen. Spielablauf und Steuerung erinnern stark an *Tony Hawk's Pro Skater*. Kein Wunder, schließlich steckt mit Treyarch hinter beiden Titeln der gleiche Entwickler. Neben dem schnellen Wellenritt für zwischendurch können Sie auch die 30 Levels umfassende Karriere starten und sich mit erfolgreichen Platzierungen neue Strände, Boards und Outfits erspielen. Im spaßigen Mehrspielermodus schnallen sich zwei virtuelle Surfer das Brett unter die Beine und treten im Splitscreen gegeneinander an. Die Steuerung geht nach kurzer Lernphase leicht von der Hand und die Optik hat sich mitsamt den hübschen Wellenanimationen ebenfalls gewaschen. Für gelegentlichen Frust sorgt allerdings die unglückliche Kamerafführung, die nicht immer auf der Höhe ist und wertvolle Punkte kosten kann. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

„Come on baby, have some fun ..." – *Kelly Slater's Pro Surfer* macht nicht nur richtig Laune, sondern auch noch süchtig und transportiert echtes Urlaubsfeeling ins beheizte Wohnzimmer. Funsport-Fans sollten auf jeden Fall zuschlagen.

KELLY SLATER'S PRO SURFER

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 750 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Sport
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Treyarch
	VERTRIEB:	AS Heidelberg
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	application-systems.de/kellyslater
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zwei Spieler daddeln via Splitscreen an einem PC (2 Sp./CD).

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	76%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	80%

EINZELSPIELER **77%**

GUT – Spaßiger Wellenritt für Fans von Spielen mit Tony Hawk, Dave Mirra und Co.!

Smoke Attack XL Vol. 2



Wen Warnhinweise auf Glimmstängelschachteln beeindrucken, der braucht *Smoke Attack XL Vol. 2*. Zunächst öffnet das Programm ungefragt zwei Internetfenster zu einer Anti-Raucher-Webseite. Danach dürfen Sie das Spiel starten und als Oxy mit einem Sauerstoffkugelgewehr auf die Jagd nach Rauchern gehen. Die Verkaufsversion bietet fünf Levels mehr als die Gratis-Downloadversion. Keine Frage: Dieses Spiel brauchen Sie mindestens genauso dringend wie Lungenkrebs. JO

MINDESTENS: 300 MHz, 64 MByte RAM, 44,4 MByte HD
HERSTELLER: Black Pencil/Koch Media
GENRE: Action **PREIS:** Ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG	25%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	39%
SOUND	12%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **24%**

Scandinavian Airports 2



Sie fliegen im *FS 2004* gern gen Norden? Dann darf dieses Addon nicht auf Ihrem Rechner fehlen. Acht der bekanntesten skandinavischen Flughäfen haben es in die Erweiterung geschafft. Dazu zählen unter anderem Helsinki Vantaa und Stockholm Arlanda. Der Detailgrad der Flughäfen lässt Ihnen die Kinnlade runterklappen. Ebenso die Framerate. Sie bricht nach der Installation ein. Nur wenn Sie die Sichtweite und andere Grafik-Optionen heruntersetzen, ist ruckelfreies Starten und Landen drin. BB

MINDESTENS: 1,3 GHz, 256 MByte RAM, 1,3 GByte HD, FS 2004
HERSTELLER: Aerosoft
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	53%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	79%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **61%**

Das große RTL-Quiz



Das Größte am *Großen RTL-Quiz* ist die Installation: Stolze 45 Minuten dauerte es, bis sich die 700 MByte auf unserer Festplatte wiederfanden. Wahnsinn! Und das für 3.000 Fragen rund um RTL. Bis zu vier Kandidaten rätseln sich durch sechs Wissensgebiete. Sie wissen nicht, dass Samantha Fox beim ersten RTL-Promiboxen aufgrund eines Beinbruchs passen musste? Drei Joker helfen gottlob weiter. Wer die auf Dauer eintönige Raterei braucht? TV-Nerds und solche, die es werden wollen. CS

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 700 MByte HD
HERSTELLER: Limbic Ent./THQ
GENRE: Denkspiel **PREIS:** Ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	50%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	57%
SOUND	53%
MEHRSPIELER	55%

EINZELSPIELER **45%**

Rauchende Colts



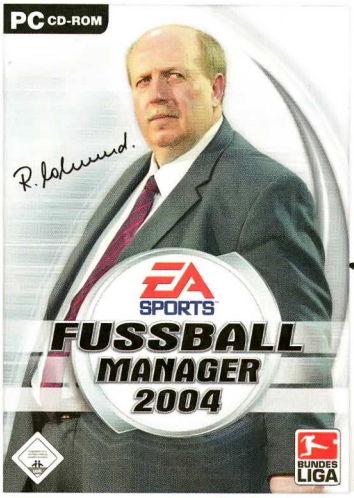
Scheinbar lastet die Arbeit an *Desperados 2* Spellbound nicht aus. Quasi nebenbei hauen die Kehler den *Moorhuhn*-Klon *Rauchende Colts* raus. Animiert ist die Punktejagd kaum, doch auf den zweiten Blick offenbart sich ein durchdachtes Spielprinzip. Nur wer wenig Pappgegner entkommen lässt, sieht alle sechs Levels. Falls Sie auf der Kirmes vor dem Schießstand übernachten, liegen Sie hier ebenfalls richtig. Auf Dauer trotz vieler Ideen aber zu öde. JO

MINDESTENS: 266 MHz, 32 MByte RAM, 68,5 MByte HD
HERSTELLER: Spellbound/NBG
GENRE: Action **PREIS:** Ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	40%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	33%
SOUND	18%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **29%**

wire.



EA SPORTS
It's in the game.™





FUSSBALL MANAGER 2004
Die Managementsimulation für Spieler mit Format.
Ob Sponsorenverhandlung, Transfermarkt, Stadionausbau oder Trainingsleitung: Stell dich der Herausforderung und erlebe die Höhen und Tiefen dieses Geschäfts! Jetzt mit FOOTBALL FUSION – für die interaktive Vernetzung mit FIFA FOOTBALL 2004.

SEI MIT LEIB UND SEELE DABEI!



BUNDES LIGA

© 2003 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und „It's in the game." sind Marken bzw. eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA SPORTS™ ist eine Marke von Electronic Arts™. Alle Vereinslogos der Bundesliga und das Bundesliga-Logo sind geschützte Marken der jeweiligen Vereine/Gesellschaften bzw. der DFL Deutsche Fußball Liga GmbH und werden mit freundlicher Genehmigung der jeweiligen Markeninhaber verwendet. Hergestellt unter Lizenz der DFL Deutsche Fußball Liga GmbH. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

www.easports.de www.fm2004.de

Horizons: Empire of Istaria



Istaria heißt die neue Fantasy-Welt, auf der Sie mit bis zu 5.000 Mitspielern pro Server online gegen Horden von Monstern antreten. Horizons: Empire of Istaria fügt sich nahtlos in die Reihe vergleichbarer Online-Rollenspiele ein. Ihren Charakter wählen Sie aus neun Rassen, unter denen sich auch Drachen befinden! Richtig gehört: In Horizons dürfen Sie in die schuppige Haut eines Feuerspeiers schlüpfen und in höheren Levels sogar durch die Lüfte fliegen. Ähnlich wie in Star Wars: Galaxies soll der gesamte Handel im Spiel vorwiegend über Mitspieler und weniger über Nichtspielercharaktere ablaufen. Dazu bietet Horizons ein ausgefeiltes System, mit dem Sie eigene Gegenstände erstellen und verkaufen können. Kämpfe laufen nach altbekanntem Muster ab: sie wählen einen Feind aus und hacken so lange automatisch auf ihn ein, bis er das Zeitliche segnet. Die Charaktermodelle sind detailliert, die Umgebungsgrafik macht ebenfalls einen guten Eindruck. Auch die musikalische Untermalung ist stimmig. Allerdings ist die Welt noch recht leer und nach abwechslungsreichen Aufgaben dürfen Sie lange suchen. Onlinerollenspiel-Junkies werden sowieso nicht drum herumkommen, in Horizons abzutauchen, alle anderen sollten zunächst Probe spielen. ANDREAS BERTITS

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Kaum was Neues im Onlinerollenspiel-Genre. So langsam erwarte ich in diesem Bereich echte Innovationen. Trotzdem macht es Spaß, mit einem Drachen durch die Gegend zu stapfen und die riesige Spielwelt zu erforschen.

HORIZONS: EMPIRE OF ISTARIA

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MB RAM, 2,5 GB HD Win9x, Internet	**GENRE:**	Online-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Artifact Entertainment
	VERTRIEB:	Atari
SINNVOLL: 2,0 GHz, 512 MB RAM	**INTERNET:**	www.europe.istaria.com
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Online-Monsterjagd mit bis zu 5000 Mitspielern. (1 Sp./CD)

PC: – **NETZWERK:** – **INTERNET:** 5000/Server

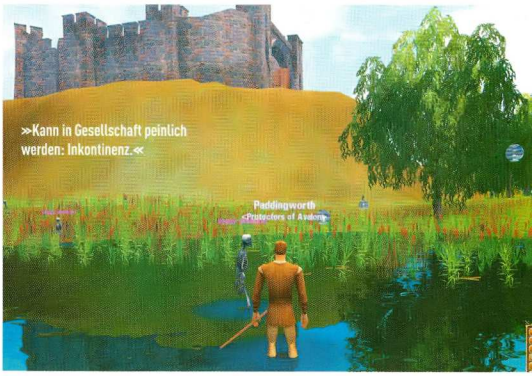
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	74%
SOUND	73%
EINZELSPIELER	–
MEHRSPIELER	–

70%

BEFRIEDIGEND – Standard-Online-Rollenspiel ohne echte Innovationen.

DAoC: Trials of Atlantis



Atlantis wurde wiederentdeckt! Zumindest im neuen Add-on zum Online-Rollenspiel Dark Age of Camelot. In Trials of Atlantis machen Sie sich alleine oder mit Ihren Freunden auf, den versunkenen Kontinent zu erforschen. Allerdings müssen Sie die gefährlichen Prüfungen bestehen, bevor sich Ihnen die Geheimnisse von Atlantis enthüllen. Nichtschwimmer werden ihre Probleme damit haben, denn dieses neue Gebiet befindet sich zum Teil unter Wasser. Zudem bietet die Erweiterung so genannte Master-Levels. Dahinter verbirgt sich ein neuartiges Aufstiegs-System, mit dessen Hilfe Ihr Held neue Zaubersprüche, Fähigkeiten und Angriffsarten lernt. Um schnell von A nach B zu gelangen, heizen Sie nun auch mit Schiffen über die Meere. Grafisch wurde das Spiel aufgebohrt. Die animierten Bäume sehen einen Tick realistischer aus, reflektierendes Wasser lädt regelrecht zum Plantschen ein. Freaks dürfen nun sogar ihren Befehlsbildschirm individuell gestalten. Trials of Atlantis ist ein gutes Add-on und eine Bereicherung für Dark Age of Camelot. Guter Service: Das Spiel erscheint in drei Versionen: als pures Add-on, als "Classic"-Version mit integriertem Hauptspiel und als Collector's Edition in Lederbox mit umfangreichem Kartenmaterial und Siegellack für Sammler. ANDREAS BERTITS

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Hui, da hat sich aber was getan. Die überarbeitete Grafik macht einen richtig guten Eindruck und die Unterwasser-Gebiete sind eine nette Idee. Alles in allem ist Trials of Atlantis ein Muss für alle Dark Age of Camelot-Jünger.

DAOC: TRIALS OF ATLANTIS

MINDESTENS: 1,4 GHz, 384 MB RAM, 1,7 GB HD Win9x, DAoC, Internet	**GENRE:**	Online-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 30,- (Add-on)
	ENTWICKLER:	Mythic Entertainment
	VERTRIEB:	Wanadoo
SINNVOLL: 2,0 GHz, 512 MB RAM	**INTERNET:**	www.trialsofatlantis.com
	SPRACHE:	Englisch/Deutsch in Vorb.
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Engl. erhältlich/Dt. 27. 2.

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Mit Tausenden von Spielern erforschen Sie Atlantis. (1 Sp./CD)

PC: – **NETZWERK:** – **INTERNET:** 2.500/Server

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	80%
SOUND	75%
EINZELSPIELER	–
MEHRSPIELER	–

81%

SEHR GUT – Online-Unterwasser-Abenteuer im Mittelalter.

Trainz 2004

Beim *Trainz Railroad Simulator 2004* liegt es an Ihnen, ob die Bahn kommt oder nicht. Schließlich sitzen Sie höchstpersönlich hinterm Führerstand einer von 50 authentisch nachgebildeten Lokomotiven. Im Vergleich zum zwei Jahre alten Vorgänger besitzen die Züge endlich ein realistisches Physikmodell. So wird die virtuelle Bahnfahrt zur Herausforderung. Wenn Sie zum Beispiel ein rotes Signal zu spät erkennen und nicht rechtzeitig stoppen, haben Sie die Mission verloren. Gleiches gilt auch, wenn Sie zu schnell in eine Kurve fahren und die Wagen entgleisen. Trotz aller Liebe zum Detail und der hübschen Grafik zieht der *Trainz Railroad Simulator 2004* gegen Microsofts *Train Simulator* den Kürzeren. Es ist halt doch etwas anderes, über eine berühmte Bahntrasse – etwa von Philadelphia nach Pittsburgh – zu tuckern, als eine Modelleisenbahnanlage mit fiktiven Bahnhöfen zu erkunden. Die größte Enttäuschung am *Trainz Railroad Simulator 2004* ist der Editor, mit dem Sie selbst eine solche Anlage entwerfen. Er wurde nahezu unverändert vom Vorgänger übernommen, lässt sich also noch immer katastrophal bedienen. BENJAMIN BEZOLD



»Geiz ist geil: schottischer Tunnel.«

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Trainz 2004 ist eine solide Simulation. Allerdings fahre ich lieber bekannte Strecken ab als irgendwelche Fantasiegebilde. Das ist motivierender. Ferner sollten die Entwickler dringend einen Patch basteln, der den fehlenden Fahrplan nachliefert.

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004

MINDESTENS:	**GENRE:**	Simulation
733 MHz, 256 MByte RAM, 1,39 GByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Auran
	VERTRIEB:	Pointsoft
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.backtogames.de
1,5 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Als Lokführer sind Sie in *Trainz 2004* auf sich allein gestellt.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	64%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	73%
SOUND	76%
MEHRSPIELER	---

EINZELSPIELER

68%

BEFRIEDIGEND – Trotz kleiner Mängel dürfen Eisenbahn-Fans zugreifen.

Glacier-Express



Fällt der Name Glacier-Express, geraten Eisenbahnfans ins Schwärmen. Kein Wunder, schließlich zählt die Strecke zwischen Chur und St. Moritz zu den landschaftlich schönsten Bahntrassen überhaupt. Und ebendiese dürfen Sie im *Train Simulator*-Add-on *Glacier-Express* nach Lust und Laune erkunden. Womit? Zum Beispiel mit dem berühmten Krokodil oder der Ge 4/4 III im Jubiläumsanstrich. Abgesehen von der altbackenen Grafik stellt *Glacier-Express* eine gelungene Erweiterung dar. BB

MINDESTENS: 1,5 GHz, 512 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Train Simulator
HERSTELLER: Simtrain/Aerosoft
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	63%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	67%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	---

EINZELSPIELER

70%

Kanarische Inseln



Entfliehen Sie dem grauen Winter und tanken Sie Sonne! Und wie? Zum Beispiel mit dem neuen *FS 2004*-Add-on *Kanarische Inseln*. Darin dürfen Sie die sieben wunderschön nachgebildeten Inseln La Gomera, Teneriffa, El Hierro, La Palma, Fuerteventura, Gran Canaria und Lanzarote nach Herzenslust aus der Luft erkunden. Die neun Kanaren-Flughäfen sind allesamt sehr detailliert, der Wiedererkennungseffekt ist enorm. Einziger Wermutstropfen: Es gibt keine neuen Flieger. BB

MINDESTENS: 1,3 GHz, 256 MByte RAM, 1,3 GByte HD, FS 2004
HERSTELLER: Aerosoft
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	79%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	---

EINZELSPIELER

71%

Battle of Britain



Beim *CFS 3*-Add-on *Battle of Britain* ist der Titel Programm. In 42 knifflig en und historisch korrekten Missionen erleben Sie die berühmte Luftschlacht um England aus der Sicht eines deutschen oder britischen Piloten. Neben zusätzlichen Effekten, etwa dem Heulen von Sirenen, wartet die Erweiterung mit sechs neuen Fliegern auf. Allerdings entpuppen sich die laut Klappentext interaktiven Cockpits als Mogelpackung. Mit der Maus dürfen Sie keinen einzigen Schalter umlegen. BB

MINDESTENS: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 310 MByte HD, CFS 3
HERSTELLER: Aeroplane Heaven/Just Flight
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 35,-

PREIS/LEISTUNG	62%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	76%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	---

EINZELSPIELER

68%

Crazy School



Mit *Crazy School* steht nun der Nachfolger des hundsmiserablen *Gefeuert!* in den Läden. Anstelle Ihres ehemaligen Arbeitsplatzes verwüsten Sie nun in 21 Levels eine Schule. Rucksäckedurchwühlen, Zeugnissestehlen, Wandkartenabfackeln, Festplattenformatieren und Stinkbombenwerfen stehen auf dem Stundenplan. Die Iso-Optik ist nach wie vor mies, der Schwierigkeitsgrad immerhin etwas knackiger. Bringt aber auch nicht viel. Setzen, sechs! CS

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 250 MByte HD
HERSTELLER: Limbic Ent./dtp
GENRE: Action **PREIS:** Ca. € 15,-

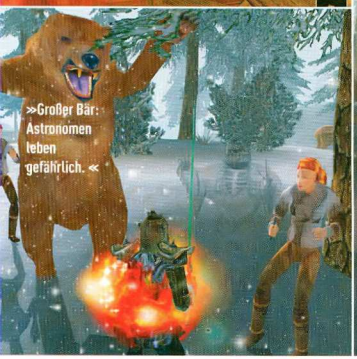
PREIS/LEISTUNG	32%
STEUERUNG	59%
GRAFIK	33%
SOUND	27%
MEHRSPIELER	---

EINZELSPIELER

21%

BUDGET







Oh streck!

Kaufen Sie die MORROWIND: GAME OF THE YEAR EDITION! Dann können Sie nicht nur das Hauptprogramm, sondern auch beide Add-ons zocken. Für wenig Knete!

PC ACTION GOLD

PC ACTION PREISTIPP

Sie wollen ein Rollenspiel mit einer immensen Zahl an Handlungsmöglichkeiten? Mit wochenlangem Spielspaß? Mit einer Charakterentwicklung, die bereits seit über einem Jahr ungeschlagen ist? Und das alles für einen relativ niedrigen Preis? Ist gebongt. Denn *The Elder Scrolls 3: Morrowind* gibt es jetzt in der Game-of-the-Year-Edition inklusive der beiden Erweiterungspacks *Tribunal* und *Bloodmoon* für faire 35 Euro.

WERD' ZUM MEUCHELMÖRDER!

Die umfangreichen Titel aus der Entwicklerschmiede Bethesda haben aber noch mehr zu bieten. Die Spielgeschichte führt Sie ins entlegene Morrowind. Aus zehn Rassen (darunter Elfen, Bretonier, Orks, Nords oder Argonier), 13 Sternzeichen mit Sonderfähigkeiten und 21 Klassen (unter anderem Dieb, Zauberer, Meuchelmörder oder Kampfmagier) schustern Sie sich Ihr Alter Ego zusammen. Sollten Ihnen die wählbaren Klassen nicht zusagen, dann dürfen Sie eigene kreieren. Mittels roher Gewalt oder magischer Worte bahnen Sie sich anschließend Ihren Weg durch das spannende Abenteuer und raffen diverse Monsterarten, etwa Drachen oder Skelettkrieger, dahin.

MEHR DAVON?

Wem die schier unendlichen Rätsel und Aufgaben zu viel werden, der schließt sich einer Gilde an, um Kräfte zu bündeln und gemeinsam die endlosen Weiten dieser faszinierenden Rollenspiel-Welt zu erkunden. Ist das geschafft, so dürfen Sie sich auf die beiden Erweiterungssets freuen. Das Tribunal-Add-on bietet eine komplett neue Hintergrundgeschichte sowie eine überarbeitete Journalfunktion. *Bloodmoon* entführt Sie auf die mysteriöse Insel Solstheim und begeistert durch hübsche Wettereffekte.

CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Auch wenn *The Elder Scrolls 3: Morrowind* massig zu bieten hat, grafisch extrem ansprechend und eines der besten Rollenspiele überhaupt ist – jedermanns Sache ist der Titel beileibe nicht. Der Einstieg ist vor allem für Neulinge schwierig, der Spielverlauf kompliziert und die Steuerung gewöhnungsbedürftig. Wen das nicht abschreckt, der sollte unbedingt zuschlagen!

MORROWIND GOTY-EDITION

MINDESTENS: 500 MHz, 256 MByte RAM, 650 MByte HD, Win98
TEST IN AUSGABE: 11/2002, 01/2003, 01/2004

GENRE: Rollenspiel
PREIS: Ca. € 35,-
ENTWICKLER: Bethesda
VERTRIEB: Ubisoft
INTERNET: www.morrowind.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Leider Fehlanzeige.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	89%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	90%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

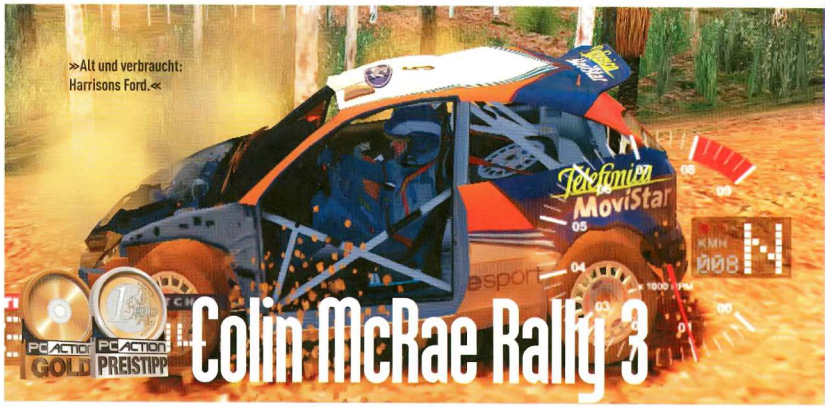
EINZELSPIELER

88%

SEHR GUT – Rollenspiel-Spektakel der Extraklasse. Ein Muss für Fans!

Sparen und Fahren, lautet ab sofort das Motto bei *Colin McRae Rally 3*! Mehrere Händler, darunter das Internet-Versandhaus amazon.de, bieten den Referenz-Raser ab sofort für schlappe 25 Euro an. Neulinge machen sich bei den Testfahrten mit der realistischen Rallye-Simulation vertraut, Profis starten gleich das Herzstück des Spiels: die Meisterschaft. Hier holpern Sie mit Colin McRae oder einem seiner Kollegen in 15 authentisch nachgebildeten Rennwagen, darunter auch dem Ford Focus RS WRC der schottischen Rallye-Legende, über Stock und Stein. Bis auf die hübschen Wetteranimationen setzt *Colin McRae Rally 3* mit seinen teils grobpixeligen Streckenrandobjekten grafisch keine Maßstäbe, dafür ist das Fahrgefühl ungemein realistisch und das Schadensmodell allererste Sahne. Bruchpiloten können ihren Wagen bis zum Totalschaden zerlegen – spaßig. Die direkte Steuerung ist gewohnt anspruchsvoll, nach etwas Übung aber für jedermann zu meistern.

CHRISTIAN SAUERTEIG



Colin McRae Rally 3

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Wer auf herausfordernde Rennsimulationen steht, kommt an *Colin McRae Rally 3* trotz der leicht angestaubten Optik nicht vorbei. Ein realistischeres Rennerlebnis bietet kein anderes Rallye-Spiel – erst recht nicht für schlappe 25 Euro.

COLIN MCRAE RALLY 3

MINDESTENS: 750 MHz, 128 MByte RAM, 3,5 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Rennsimulation
	PREIS:	Ca. € 25,-
	ENTWICKLER:	Codemasters
	VERTRIEB:	Codemasters
TEST IN AUSGABE: 07/2003	**INTERNET:**	www.codemasters.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Unspektakuläres Rennen via Splitscreen oder im Wechsel nach jeder Etappe (4 Sp./CD)
PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	76%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	79%

EINZELSPIELER

85%

SEHR GUT – Erstklassige Rallye-Simulation mit kleineren Schwächen.

Unreal 2

PC ACTION PREISTIPP

Da ist wohl die Mutter aller Schnäppchen fremdgegangen! Kaum zu glauben, aber wahr: Pünktlich zum ersten Geburtstag steht Ataris Action-Kracher *Unreal 2* für sensationelle 15 Euro in den Läden. Ganze fünf Jahre haben Epic Games und Legend Entertainment an dem zweiten Teil gewerkelt – und die Wartezeit hat sich gelohnt. Zwar konnte der für einen Ego-Shooter ungewohnt storylastige Action-Titel nicht alle Erwartungen der Fans erfüllen, grafisch und spielerisch setzte *The Awakening* dennoch Maßstäbe. Auf der Suche nach lebenswichtigen Artefakten durchkämmen Sie als John Dalton 13 abwechslungsreiche Levels und nehmen es mit 24 feindseligen Aliens auf, darunter auch die bekannten Skaarj und Mercs. Ärgerlicherweise ist der Spaß von relativ kurzer Dauer, Profis zocken *Unreal 2* an einem Tag durch. Immerhin haben die Entwickler kürzlich den lang ersehnten Mehrspielermodus per Patch nachgereicht (siehe Extra-Test auf Seite 82).

CHRISTIAN SAUERTEIG



FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Unreal 2 für schlappe 15 Euro? Waaaaahnsinn! Und genau das Richtige, um den Raketenwerfer bis zur Veröffentlichung von *UT 2004* im März auf Betriebstemperatur zu halten. Für den vollen Grafik-Genuss sollten Sie allerdings mindestens einen PC ab 1,8 GHz aufwärts mit einer flotten Grafikkarte besitzen.

UNREAL 2: THE AWAKENING

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Epic Games/Legend Ent.
	VERTRIEB:	Atari
TEST IN AUSGABE: 02/2003	**INTERNET:**	www.unreal2.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Das Team, das alle vier Artefakte besitzt, gewinnt. 32 Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	94%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	91%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	76%

EINZELSPIELER

84%

SEHR GUT – Action-Kracher der Superlative zum absoluten Schnäppchen-Preis!

Fussballmanager 2003

PC ACTION PREISTIPP

Kaum steht der *Fussballmanager 2004* in den Läden, gibt's dessen ausgezeichneten Vorgänger zum Schnäppchenpreis von 15 Euro. Neben vielen Detailverbesserungen (mehr Trainingsoptionen, besserer Taktikbildschirm, umfangreicherer Textmodus) bot der *FM 2003* eine sensationelle Neuerung: Anstelle der veralteten *Bundesliga Stars 2001*-Optik flimmerte bei den 3D-Spielszenen erstmals die wunderschöne *FIFA*-Grafik über den Bildschirm, allerdings die der 2002er-Version. Außerdem berücksichtigten die Entwickler den Wunsch vieler Spieler und integrierten eine Zeitung ins Spiel. Hier findet man nicht nur ausführliche Spielberichte, sondern auch eine ganze Reihe anderer Meldungen rund um den Fußball – von Trainerentlassungen über Wechselgerüchte bis hin zu interessanten Umfragen. Klasse! Hinzu kommt der praktische Stadioneditor, mit dem Sie Ihren kleinen Oberliga-Sportplatz in null Komma nichts zu einem echten Fußballtempel ausbauen – das nötige Kleingeld vorausgesetzt. Ihre Trainer- und Managerkarriere können Sie in knapp 50 Ländern starten, sämtliche Originaldaten inklusive. In Deutschland sind alle Vereine bis zur Regionalliga mit von der Partie.

CHRISTIAN SAUERTEIG



»Wie im echten Leben: Sauerteig (hier Duisburgs Trainer) ist ein Loser!«

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Wer auf die Nationaltrainerkarriere, eine noch hübschere Optik bei den 3D-Spielszenen und die *FIFA 2004*-Verknüpfung „Football Fusion" verzichten kann, wird mit dem *FM 2003* garantiert glücklich. Die Daten der aktuellen Bundesligasaison gibt's problemlos im Internet.

FUSSBALLMANAGER 2003

MINDESTENS: 350 MHz, 128 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98
TEST IN AUSGABE: 12/2002

GENRE: Sportmanager
PREIS: Ca. € 15,-
ENTWICKLER: EA Sports
VERTRIEB: Electronic Arts
INTERNET: www.fm2003.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: 26.02.2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu vier Hobby-Manager daddeln nacheinander am PC. (4 Sp./CD)

PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	87%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	83%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	80%

EINZELSPIELER

83%

SEHR GUT – Erstklassige und preiswerte Alternative zum FM 2004!

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK



TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Catan – Das Kartenspiel	Denkspiel	ak tronic	70%	€ 7,-
Colin McRae Rally 3	Rennsimulation	Codemasters	85%	€ 25,-
Delta Force 2	Action	ak tronik	74%	€ 10,-
Fussballmanager 2003	WiSim	Electronic Arts	83%	€ 15,-
Fussball Manager Fun	WiSim	Koch Media	55%	€ 8,-
Operation Flashpoint	Action	ak tronic	85%	€ 7,-
Rollercoaster Tycoon 2	WiSim	Atari	77%	€ 15,-

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Steel Beasts Gold Edition	Simulation	THQ	65%	€ 20,-
Unreal 2	Action	Atari	84%	€ 15,-
Morrowind Game of the Year Edition		Ubi Soft	88%	€ 35,-
The Elder Scrolls 3: Morrowind	Rollenspiel		87%	
Morrowind: Tribunal	Rollenspiel		87%	
Morrowind: Bloodmoon	Rollenspiel		89%	

e-plus GAMES UNLIMITED

Schon Action geladen?

Jetzt gratis[1] testen: Prince of Persia – The Sands of Time



Jetzt neu und nur für E-Plus Kunden: die kostenlose[1] Demoversion von Prince of Persia – The Sands of Time als Java-Game[2]. Die ultimative Fortsetzung des Videogame-Highlights garantiert packende Action und spannende Abenteuer für unterwegs. Einmal runterladen und immer wieder spielen.

Egal ob Adventure, Action, Sport oder Jump 'n' Run: E-Plus hat die volle Ladung Java-Games fürs Handy. **Achtung, Suchtgefahr!**

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

So gehts:
einfach eine SMS mit dem Bestellcode an die Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken und losspielen!

Modelle	Demoversion	Vollversion
Nokia 3510i	195000	195003
Nokia 3650, 7650	195001	195004
Nokia 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i)	195002	195005

Jetzt kostenlose[1] Demoversion per SMS downloaden!

Auch erhältlich für Sony PlayStation® 2 und PC CD-ROM

UBISOFT











Weitere Top-Games[3]: einfach Bestellcode an die Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken.

Games	Nokia											Siemens	
	3300	3410	3510i	3650	5100	6100	6610	6800	7210	7250 (i)	7650	M50	C55
Splinter Cell	193075	193073	193076	193074	193075	193075	193075	193075	193075	193075	193074	–	–
Rayman 3	–	–	193064	193065	–	–	–	–	–	–	193063	–	–
Rayman Golf	193068	193069	193072	193067	193068	193068	193068	193068	193068	193068	193067	193070	193071
Speed Devils	–	193077	193080	193081	–	–	–	–	–	–	193081	193078	193079
DFB Fussball Manager	193085	–	193082	193084	193085	193085	193085	193085	193085	193085	193083	–	–

Alle Games gibt es auch im E-Plus WAP-Portal oder unter: WWW.EPLUS-UNLIMITED.DE

1 Dieses Angebot gilt für alle E-Plus Service Kunden. Z. B. mit Free & Easy oder im Privat-Tarif, mtl. Grundpreis 4,95 €, mtl. Mindestumsatz (ohne Sondernr., Rufumleitung und Roaming) 5,– €, Inlandsgesprächspreise (ohne Sondernr.) von 0,09 €/Min. bis 0,79 €/Min. Zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Andere Java-Games 1,99 € bis 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich. © 2003 Gameloft. All rights reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Speed Devils, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. © 1989 Jordan Mechner. All rights reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner. Under license by Ubi Soft Entertainment. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. „PlayStation" and the „PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 2 Nur für Nokia 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i), 7650. 3 Abgebildete Spiele für Nokia 3410, Siemens M50 und Siemens C55 je 2,99 €/Spiele-Download; für alle weiteren aufgeführten Handy-Modelle 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich.

e-plus Klingelt's?

SEITENSPRUNG

Das aktuelle Mordstudio

Deutsche hocken mit Doppelripp-Unterhemd vor der Glotze, Japaner nicht. Werden auch Sie mit KENSHIN DRAGON QUEST zum Schwertmeister!



»Kinderschänder: Tabaluga endlich im Kerker«

»Bei der Arbeit: Klingone.«

Schwert | Nicht nur bei benutzten Damen-Höschen im Automaten zeigt sich ein gewisser kultureller Unterschied zwischen Deutschland und dem Fernen Osten. Weiteres Beispiel: *Kenshin Dragon Quest: Yomigaerishi Densetsu no Ken*, wo Sie mit einem Mini-Schwert bewaffnet auf Monsterjagd gehen. Klingt seltsam, macht aber einen Heidenspaß. Acht Levels plus Tutorial haben Sie Zeit, sich mit dem ungewöhnlichen Steuergerät anzufreunden. Auch wenn Sie von der japanischen Story kein Wort verstehen: Skelette und Schleimmonster zu verkloppen, bekommen Sie locker hin. *Kenshin Dragon Quest* kommt mit eigenständiger Konsole. Über optische Sensoren registriert das Gerät prima alle Bewegungen Ihres Schwerts. Spinnenfäden kappen Sie mit einem horizontalen Streich, garstige Fledermäuse brauchen schon mal diagonale Hiebe. Grafik und Sound sind in etwa auf Super-Nintendo-Niveau. Rund 100 Euro kostet der Import inklusive Porto und Zollgebühren. Nach *EyeToy* der nächste echte Partyhammer. (JO)



KENSHIN DRAGON QUEST

HERSTELLER: Armor Project/Square Enix
INFO: http://dragonquest.square-enix.co.jp/index_kensin.html

WERTUNG:



Besonders geistreich!

Im PS2-Spiel GHOSTHUNTER wimmelt es nur so vor bösen Gespenstern. Tun Sie was dagegen!



»Das ist der Beweis: Vom Onanieren kriegt man krumme Finger und dieser Typ hat es echt übertrieben!«

PlayStation 2 | Schon mit *Primal* setzte Sony Cambridge aufs Übersinnliche. Bei *Ghosthunter* geht es ähnlich zur Sache. Sie schlüpfen in die Rolle eines Geisterjägers, dessen Partnerin vom Ober-Grufti entführt wird. Klar, dass sich der Held sofort auf die Socken macht, um sie zu befreien. In der Verfolgerperspektive spazieren Sie durch eindrucksvolle, aber manchmal langatmige Levels. Sie bekämpfen und fangen Geister, lösen Rätselchen und erleben krankes Zeug. Wenn Ihnen die *Silent Hill*-Reihe zu abgehoben ist, dürfte *Ghosthunter* genau das Richtige für Sie sein. Der Schwerpunkt liegt klar auf Action und der Horror ist weniger subtil – genau wie unser Humor! (AI)



GHOSTHUNTER

HERSTELLER: Sony Cambridge Studios
INFO: www.ghosthunter-game.com

WERTUNG:



Sind die denn total verstrahlt?

Oder gibt es einen triftigen Grund, warum Interplay das neue FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL nur auf Konsolen herausbringt?



Mit der R-Taste visieren Sie automatisch den nächsten Gegner an.



»Passen Sie auf! Gleich verwandelt sich Sauerteigs Freundin in ein Monster!«

Xbox | *Fallout 3* für PC wurde eingestellt – *Brotherhood of Steel* für Konsolen aber glücklicherweise nicht. In Sachen Spielmechanik erinnert es frappierend an *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Das Geschehen wird aus der Vogelperspektive präsentiert und ist weitaus actionbetonter, als man es von bisherigen *Fallout*-Titeln gewohnt ist. So hat man sich auch in Sachen Charakter-Entwicklung ziemlich zurückgehalten und eigentlich erinnern nur die Erfahrungspunkte an ein Rollenspiel. Dass es sich hierbei trotzdem um ein erstklassiges Spiel handelt, liegt vor allem an der coolen Präsentation, genialen Dialogen, der knallharten Action, massig abgefahrenen Waffen und den motivierenden Nebenaufgaben. (AI)



FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

HERSTELLER: Interplay/Vivendi
INFO: www.interplay.com/fbos

WERTUNG:

Die Herren der Ringe

Für den einen ist es WWE SMACKDOWN: HERE COMES THE PAIN, für den anderen der längste Spielename der Welt. Übrigens: Auch Frauen dürfen hauen.



»Wohlerzogen: Hier schlagen sich die Weiber noch selbst zusammen.«



»Der traditionelle Eierpunch wird hier noch in Fußarbeit hergestellt.«

PlayStation 2 | Catchen gucken ist doof. Wrestling-Spiele zocken aber nicht. Vor allem zu viert mit Multi-Tap, wenn das Ganze so gut gemacht ist wie bei *WWE Smackdown: Here Comes the Pain*. Alle bekannten Stars sind mit an Bord und im oberfetten Editor dürfen Sie für Ihre eigene Spielfigur sogar lustige Animationen erstellen! Die Steuerung ist anspruchsvoller als bei der Konkurrenz und bietet reichlich Aktionsmöglichkeiten. Schön ist zudem, dass es außerhalb des Rings so richtig zur Sache geht. Motorräder und selbst Gabelstapler können als Waffe missbraucht werden. Dass man auch Frauen verprügeln kann, gehört hier sowieso zum guten Ton und wurde schön umgesetzt. (AI)



WWE SMACKDOWN: HERE COMES THE PAIN

HERSTELLER: THQ
INFO: www.thq.com/wwe_sd_hctp

WERTUNG:

MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR



GBA | Faszination Zweiter Weltkrieg: Nach einem verkorksten 3D-Ausflug von *MoH* auf den Game Boy Advance entwickelte HotGen jetzt eigens eine 2D-Episode. Mit Erfolg! Obwohl einige der 15 Levels frustrierend schwer sind, ist der Mix aus Draufsicht- und Fadenkreuz-Action bestens gelungen. (JO)

»Nicht nur bei Promis in: gepanzerte Limousinen.«



HERSTELLER: HotGen Studios/EA Games
INFO: www.electronic-arts.de

WERTUNG:

F-ZERO GX



»Gepflegter Rasen ohne Rasenpflege.«

GC | Das schnellste Konsolen-Rennspiel geht in die nächste Runde. In futuristischen Flitzern durchbrechen Sie auf abgedrehten Strecken die Schallmauer und rammen Ihre zahlreichen Gegner in den Bildschirm-Tod. Egal, ob Sie *F-Zero* alleine oder zu viert spielen: Adrenalin-Kicks sind programmiert. (AI)



HERSTELLER: Sega/Nintendo
INFO: www.nintendo.de

WERTUNG:

ANNO 1503



»Schon Pirates! am C64 war ein Welterfolg.«

Handy | Von bekannten PC-Spielen gibt es oft eine abgespeckte Variante für unterwegs. Schon eine ganze Zeit lang dürfen Sie zum Beispiel *Anno 1503* auf javafähigen Mobiltelefonen daddeln. Für 3 Euro Downloadgebühr erwarten Sie drei Spielmodi (Action, Handel und Strategie). (JO)



HERSTELLER: elkware/Sunflowers
INFO: http://onhandy.t-online.de

WERTUNG:

SAMURAI SHODOWN 5



»Frankfurt: rituelle Kämpfe unter Türstehern.«

Neo Geo | Der Nachschub für die teure 2D-Oldiekonsole ist nicht zu stoppen! Neu: Prügelspiel *Samurai Shodown 5*. Vertrimmen Sie Ihr Gegenüber, doch vergessen Sie nicht zu blocken! Aber nur vier frische Kämpfer? Wegen einiger Schönheitsfehler greifen Sie besser zum exzellenten Vorgänger. (JO)



HERSTELLER: SNK Playmore
INFO: www2.snkneogeousaconsumer.com

WERTUNG:

SPIELER FORUM



»Da sein Ochs-Promoter grad nicht da ist, macht Herr Ochsenknecht einen Ochsenstopp.«

Rinder? Wahnsinn!

PC ACTION SUPER-MOD

Bei ELEMENTAL, einem nagelneuem Dungeon-Siege-Mod, besorgen Sie es sogar dem doofen Ochsenknecht!

Dungeon Siege | Sie wollten schon immer mal wissen, wie sich ein niederer Sklave im alten Jericho gefühlt hat? Das können wir Ihnen nicht verübeln! Schließlich wurden die damals sogar von den Huren und Bettlern ausgelacht und mit erniedrigenden Blicken bedacht. Das will doch jeder gerne, oder? Machen wir uns nix vor: Das waren die PCA-Redakteure von gestern! Aber genug des Geschwafels. Kommen wir zum Spiel selber. Erst mal freut es uns, dass *Elemental* nicht schon wieder so ein Ork-Elfen-Zwergen-Fantasy-Rollenspiel ist. Die Entwickler haben sich für ihr Spiel den Begriff „Biblepunk" einfallen lassen, was eine lustige Abwandlung des bekannten „Cyberpunk" ist.

CHRISTLICH GUT?

Elemental spielt zu einer Zeit, als sich das Volk in Judäa noch mit Römern herumärgerte und nicht mit Moslems. Die biblische Vorzeit wurde von den Entwicklern ein wenig aufgepeppt und um Monster und Mythen erweitert, damit es nicht ganz so öde wird. Eigenen Angaben nach ließen sich die Typen auch von Streifen wie *Spartacus*, *Gladiator* und anderen Sandalen-Filmen inspirieren. Dementsprechend gestalten sich die Schauplätze. Karge Wüsten, Ruinen, Katakomben und so typisches Altertumszeugs eben. Über 40 verschiedene Monster, die wiederum in 200 Variationen erscheinen, wollen dem Helden ans Leder. So spazieren Sie durch antike Kulissen, metzeln Monster und sammeln Waffen, Reichtümer und Gegenstände. Umgebung und Figuren sehen echt schmuck aus, was nicht nur daran liegt, dass die *Dungeon Siege*-Engine ziemlich was draufhat. Auch die Modder haben einiges auf der Pfanne und alle Charaktere, Objekte und Umgebungen komplett neu erstellt. Das nennt man im Fachjargon „Total Conversion".

MASSE & KLASSE

Drei Spieler-Rassen stehen zur Wahl: Menschen, Mantis und Halbtiger. Zudem gibt's 200 Waffen- und Panzerungs-Gattungen. Diese lassen sich aber nicht uneingeschränkt benutzen. Je nach Waffe oder Rüstung muss der Charakter bestimmte Voraussetzungen erfüllen, zum Beispiel eine Mindestanzahl von HP besitzen. Das kennt man ja schon von anderen Titeln aus dem Genre. Das nächste *Elemental*-Update soll übrigens einen Online-Mehrspieler-Modus enthalten. Da sind wir aber gespannt! AHMET ISCITÜRK

Info: www.the-elemental.net



»Die Aliens vom Planeten Klötus erkennt man sofort an ihren riesigen Hoden.«

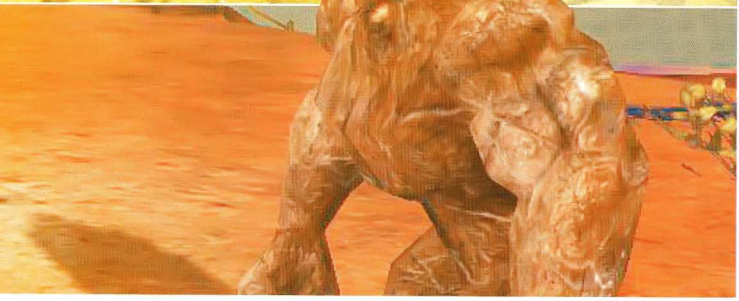
AUF DVD

Mod zu: Dungeon Siege
Autor: Team Elemental
Filenamen: elementalr1b0.exe, elementalr1b2fromr1b0.exe
Voraussetzungen: Dungeon Siege
Pro + Contra:
- Total Conversion
- Kein 08/15-Setting

Fazit: „Endlich gehören wir zur Volksfront von Judäa!"







INHALT

DUNGEON SIEGE
Elemental Seite 124

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
Bonus-Pack Seite 125

UT 2003
Assault Seite 126

HALF-LIFE
Battle Grounds Seite 127

NFS: UNDERGROUND
NFS U LAN Seite 127

GTA: VICE CITY
GTA World Online Seite 127

BATTLEFIELD 1942
Dice City Seite 128

SURF DOCH MAL DA RUM! SEITE 128

RTCW: ENEMY TERRITORY
Realism Pack Seite 129
Max Payne 2 Seite 129
C&C Generäle Seite 129

Du hast keinen Lichtschimmer?

Jetzt schon! Denn PC ACTION bringt Ihre Augen mit dem offiziellen JEDI ACADEMY BONUS-PACK von Raven Software zum Leuchten. Das braucht jeder Fan.

AUF DVD

Mod zu: Jedi Knight: Jedi Academy
Autor: Raven Software
Filename: jabonusmaps.exe
Voraussetzung:
Jedi Knight: Jedi Academy
Pro + Contra:
+ Hohe Qualität
– Keine Belagerungskarte
Fazit: „Macht macht müde Männer munter."

Jedi Knight: Jedi Academy | Sie haben doch nicht etwa das Lichtschwert an den Nagel gehängt, oder? Das wäre extrem schade. Denn auf unsere DVD haben wir diesen Monat einen ganz besonderen Leckerbissen für alle Machtversessenen gebannt: das offizielle *Jedi Academy*-Bonus-Pack von Raven Software. Solomissionen gibt es keine, dafür sechs gelungene Mehrspielerkarten, die Sie natürlich auch mit Bots zocken dürfen. Bei Coruscant handelt es sich um einen Duell-Level, Rift of Shadows ist auf den Spielmodus Capture the Flag ausgelegt und Gas Mine, The Fortress, Conquest of Byss und Ord Mantell Canyon sind klassische Deathmatch-Maps. Möge die Macht mit Ihnen sein! BENJAMIN BEZOLD

Info: www.lucasarts.com/products/jediacademy

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.



Die neue Schokoladenseite

EXTREME-PLAYERS.DE zwang uns, ihre überarbeitete Internetseite zu präsentieren. Wir sind zum Schein darauf eingegangen.

Erzwungenes | Seit Januar erstrahlt die Homepage von www.extreme-players.de (Logo rechts) in einem neuen, schicken Layout. Am Inhalt hat sich nichts geändert. Nach wie vor finden Sie bei unseren Kollegen topaktuelle News und Downloads zu Ihrem Lieblingspiel. In gewohnt hoher Qualität, versteht sich. Seit vier Ausgaben versorgen uns die Jungs Infos über die geilsten Mods der Welt. Dafür sagen wir danke und gratulieren dem elfköpfigen Team an dieser Stelle zum Neustart. Haben auch Sie Lust, www.extreme-players.de zu unterstützen? Dann schreiben Sie eine Mail an info@extreme-players.de. News-Schreiber und Hardware-/FTP-Partner werden dringend gesucht. Also, worauf warten Sie noch? Statten Sie unserem Kooperationspartner gefälligst einen Besuch ab! BENJAMIN BEZOLD

Info: www.extreme-players.de



»Pokèmon Nr. 381 heißt Contergan.«

Du hast doch einen im UT!

PC ACTION SUPER-MOD

Und zwar den ASSAULT-MODUS, den es eigentlich erst im März in der Version 2004 geben sollte.



»Wehrt sich gegen Exhumierung: Lady Di.«



»Trotz Parkinson wieder im Ring: Muhammed Ali.«

UT 2003 | Haben Sie in *UT 2003* auch den genialen *UT*-Spielmodus Assault vermisst? Trauern Sie ihm nicht länger nach! Hier ist er! Genauer gesagt auf unserer DVD. Und zwar in Form eines 85 Megabyte großen Zusatzprogrammes. Über ein Jahr werkelte das zwölfköpfige Entwickler-Team Realm of Assault Resurrection, kurz RoAR, an der Erweiterung. Kurz vor Weihnachten war es dann endlich so weit. Die Version 1.0 stand im Netz und „infizierte" innerhalb weniger Stunden die Rechner der PC-ACTION-Redaktion. Kaum eine Mittagspause vergeht, in der die Schreibsklaven nicht eine Partie *Assault* daddeln. Kein Wunder, denn das Ding ist richtig gut geworden. Den zwölf hervorragenden Karten und dem motivierenden Spielprinzip sei Dank. Besonders angetan hat es den Autoren die Map „D-Day". Diese simuliert die Landung der Alliierten in der Normandie. Kämpfen Sie für die Guten, müssen Sie eine Stacheldrahtbarriere und die Bunkeranlage in die Luft jagen. Gelingt es Ihnen, haben Sie gewonnen und die Seiten werden gewechselt. Jetzt zählen Sie zu den Verteidigern und hindern den Gegner mit allen Mitteln daran, die Sprengsätze zu legen. Die Missionsziele variieren je nach Karte. Während Sie auf „Rook" beispielsweise eine mittelalterliche Burg stürmen, sollen Sie bei „Frigate" ein Schiff entwenden. Eine Installationsanleitung für den Mod finden Sie im Ordner „Help". BENJAMIN BEZOLD

Info: www.planetunreal.com/roar

AUF DVD

Mod zu: UT 2003
Autor: RoAR
Filename: ut2k3assault10.zip
Voraussetzung: UT 2003
Pro + Contra:
- Viele Spieler
- 12 gelungene Karten

Fazit: „Assault rockt die Hütte"

Mach dich frei!

Passend zum Alter der Half-Life-Engine versetzt Sie THE BATTLE GROUNDS ins 18. Jahrhundert.



»British Roulette: Nur eine Kugel im Lauf.«

Half-Life | Ihnen hängt der virtuelle Zweite Weltkrieg langsam zum Hals heraus und auf Science-Fiction-Szenarien haben Sie auch keinen Bock mehr? Schmeißen Sie unsere DVD ins Laufwerk und installieren Sie *The Battle Grounds*! Dieser Mehrspieler-Mod verschlägt Sie ins Amerika des 18. Jahrhunderts. Dort hauen sich Amis und Briten die Köpfe ein. Warum? Jetzt sagen Sie bloß nicht, Sie hätten noch nie etwas vom amerikanischen Unabhängigkeitskrieg gehört. Na also, hätte uns auch sehr gewundert. Je nachdem für welche Charakterklasse Sie sich entscheiden, variiert Ihr Waffenarsenal. Während ein Offizier zum Säbel greift, pflanzen Sie als gemeiner Infanterist das Bajonett auf. Ein Deathmatch gibt es nicht, stattdessen kommt der aus *Battlefield 1942* bekannte Spielmodus Eroberung zum Einsatz. Das Team, das alle Kontrollpunkte auf der Karte hält, gewinnt. Wer sich nicht vor der altbackenen Grafik gruselt und auf Online-Spiele steht, hat an *The Battle Grounds* viel Freude. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.bgmod.com

AUF DVD

Mod zu: Half-Life
Autor: The Battle Grounds Mod Team
Filename: bg-1.2.1.exe
Voraussetzung: Half-Life
Pro + Contra:
+ Interessantes Szenario
– Veraltete Grafik
Fazit: „Viva la Revolution!"

Ins Netzwerk gegangen!

Dank des NFS U LAN-MODS heizen Sie mit Freunden im Netzwerk um die Wette.



»Treffen sich zwei Autos. Fragt das eine: „Schluckst du?"«

Need for Speed: Underground | Endlich brauchen Sie auf LAN-Partys nicht länger auf *Need for Speed: Underground* zu verzichten. Dem *NFS U LAN*-Mod von „vdlgnome" sei Dank. Dieses 18 kByte kleine Tool ermöglicht nämlich Netzwerkpartien mit EAs genialem Rennspiel. Die Zeiten, in denen Sie bloß übers Internet mit Ihrem Prollschlitten gegen Gleichgesinnte antreten durften, sind also endgültig vorbei. Den Download finden Sie unter www.nfs-planet.de/nfs7_tools.php. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.nfs-planet.de

Ganz in Vice?

Mit dem Mod GTA WORLD ONLINE können Sie GTA 3 und GTA Vice City gleichzeitig spielen.

GTA Vice City | Na, das ist doch mal richtig geil! Was wäre, wenn man die Städte Liberty City und Vice City miteinander verbinden und somit auch die Spiele *GTA 3* und *GTA: Vice City* vermischen würde? Wir haben uns schon oft gewünscht, mit dem Motorrad und verschiedenen Hubschraubern die Straßen von *GTA 3* unsicher zu machen. Die Macher wollen im fertigen Mod beide Städte verknüpfen und sogar Online-Gaming einbauen. Die frühe Version, die Sie auf unserem aktuellen Datenträger finden, enthält bisher nur *Liberty City*, keinen Mehrspielermodus und auch keine Missionen. Allerdings können Sie schon jetzt mit Heli und Superbike die Straßen und den Luftraum unsicher machen. AHMET ISCITÜRK

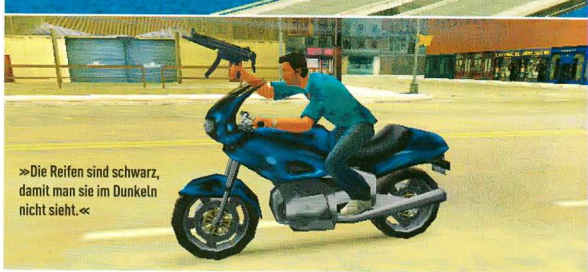
Info: www.gta-action.com, www.gtaworldonline.tk

AUF DVD

Mod: GTA Vice City
Autor: Diverse
Filename: gtawo001b.exe
Voraussetzungen: GTA Vice City
Pro + Contra:
+ Cooler Spielmix
– Noch nicht fertig
Fazit: „Zwei Städte = zweimal so viel Spaß!"



»Luxusschlitten.«



»Die Reifen sind schwarz, damit man sie im Dunkeln nicht sieht.«



»Feuerwehr: Spaß muss sein!«

Bald ist Wüstenrot-Tag!

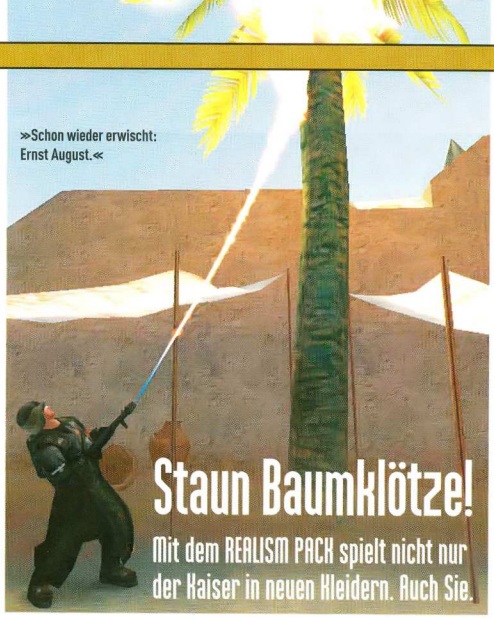
Der Battlefield-Mod DICE CITY lässt Sie mit Proleten-Schleudern richtig durchstarten.

Battlefield 1942 | *Dice City*? Ist das etwa der *Battlefield*-Mod zu *GTA: Vice City*? Irgendwie schon. Auch wenn Mod-Chef „187" – welch genialer Nick – auf der offiziellen Homepage beteuert, dass *Dice City* nur so heißt, weil der Name cool klingt und *Battlefield 1942* von DICE stammt. Inhaltlich und spielerisch ähnelt *Dice City* dem Actionkracher aus dem Hause Rockstar aber enorm. In Miami ist die Hölle los! Der Pöbel versucht, die Stadt unter seine Kontrolle zu bringen. Klar, dass die Bullen da nicht mitmachen. Ein heißer Kampf entbrennt. Mit modernem Kriegsgerät rücken Sie dem Feind zu Leibe. Außerdem steht Ihnen ein riesiger Fuhrpark an teuren Schlitten zur Auswahl. Dazu zählen die S-Klasse von Mercedes, der Porsche 996 und eine Harley-Davidson. In der Luft und zu Wasser wird übrigens auch gestritten. Besonders gut finden wir, dass *Dice City* die Anti-Cheat-Software Punkbuster unterstützt. So bleiben Schummler von vornherein draußen. Wann eine erste spielbare Version des Mods erscheint, steht noch in den Sternen. BENJAMIN BEZOLD

Info: http://dynamic6.gamespy.com/~dicecity

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 Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Alles zum Thema *Half-Life* und *Half-Life 2*. Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heiße 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 sie 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.serioussam.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 Szenarien.
XIII	www.XIII-theGame.net	Diese Fanseite ist Ubisofts Comic-Shooter *XIII* gewidmet. Wenn demnächst Mods zu *XIII* erscheinen, erfahren Sie es hier als Erstes.
PES 3	www.proevolutionline.com	Hier finden Sie alles zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
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.



»Schon wieder erwischt: Ernst August.«

Staun Baumklötze!

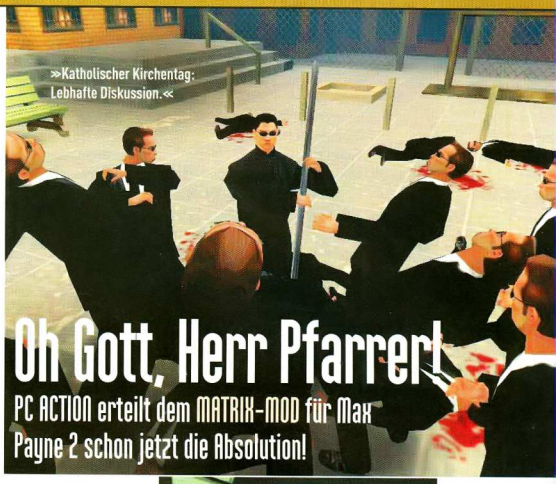
Mit dem REALISM PACK spielt nicht nur der Kaiser in neuen Kleidern. Auch Sie.

RtCW: Enemy Territory | In dieser Ausgabe verzichten wir auf unsere monatliche *Enemy Territory*-Kartensammlung und beglücken Sie stattdessen mit dem *Realism Pack*. Dieser Mod verleiht den Pixelsoldaten ein neues Aussehen. Die Deutschen tragen nach der Installation zum Beispiel Tarnschminke und schickere Uniformen. Außerdem wartet das Realism Pack mit neuen Soundeffekten und lustigen Sprachdateien auf. Bevor Sie sich auf einen Server einloggen, stellen Sie sicher, dass auf diesem das Realism Pack 1.0 läuft. Ansonsten stürzt Ihr PC ab. Eine Serverliste finden Sie im Forum der Mod-Webseite. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.etrealism.ch.vu, www.planetwolfenstein.de

AUF DVD

Mod zu: Enemy Territory
Autor: Jack Lewis & Mapper
Filename:
etrealism_final_german.exe
Voraussetzung: Enemy Territory
Pro + Contra:
+ Hübsche Skins
– Keine neuen Karten und Waffen
Fazit: „ET-Fans werden das Realism Pack lieben."



»Katholischer Kirchentag: Lebhafte Diskussion.«

Oh Gott, Herr Pfarrer!

PC ACTION erteilt dem MATRIX-MOD für Max Payne 2 schon jetzt die Absolution!

Max Payne 2 | Es gibt kein Actionspiel aus der Verfolger-Perspektive, für das so viele Mods entwickelt wurden wie für Max Schmerz. Auch für *Max Payne 2* rollen immer mehr coole Modifikationen an. Hollywood-Buben und Neo-Liebhaber freuen sich da besonders auf die *Matrix*-Mods, die es ja auch schon für den indizierten Vorgänger gab. Aus rechtlichen Gründen dürfen wir die natürlich nicht auf unseren Datenträger packen, doch erwähnen sollte man die schmucken Teile schon. Vielleicht sollten Dave Perry und seine Shiny-Boys mal ein wenig damit zocken, bevor sie ein weiteres Matrix-Spiel veröffentlichen. AHMET ISCITÜRK

Info: http://dynamic6.gamespy.com/~matrixrevolutions, http://members.the-bronze.me.uk/Harribo/mp2_mods



»Nach langer Trennung wieder gemeinsam auf der Showbühne: Romana und Albino Power (rechts).«

Jetzt wird's endlich wieder feldherrlich!

Premiere auf der PC-ACTION-DVD: Das erste Kartenpaket zu COMMAND & CONQUER GENERÄLE.



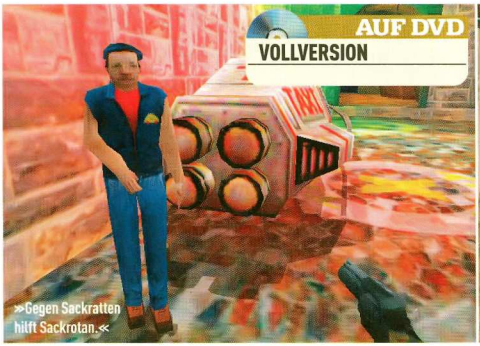
»Neulich beim Alm-Öhi: Heidis Leiche gefunden.«

C&C Generäle | Wir haben verstanden! Nachdem uns in den vergangenen Monaten tausende Bittschreiben der Sorte „Packt doch endlich mal was zu *C&C Generäle* auf die DVD!" erreichten, kommen wir Ihrem Wunsch nach. Ab sofort präsentieren wir an dieser Stelle in Zusammenarbeit mit der genialen *Generäle*-Webseite www.planet-generals.info die beliebtesten Karten zu EAs Strategieknüller. Zum Start finden Sie auf der Silberscheibe ein fettes Paket mit sage und schreibe 31 Maps. 15 davon sind übrigens für das Add-on *Die Stunde Null* programmiert. Bis auf wenige Ausnahmen lassen sich die Levels auch gegen den Computer spielen. In diesem Sinne: An die Arbeit, General! BENJAMIN BEZOLD

Info: www.planet-generals.info

AUF DVD

Maps zu: C&C Generäle/ Die Stunde Null
Autor: Diverse
Filename:
Mamut-Mappack_PCACTION.rar
Voraussetzung: C&C Generäle
Pro + Contra:
+ Geile Karten satt
+ KI-Unterstützung
Fazit: „Aller guten Dinge sind 43!"





Ocean City 3

Was zum Teufel geht in dieser verdammten Stadt vor? Das herauszufinden, ist Ihr Job in *Ocean City 3: Die Stadt der Verdammten!* Eine Aufgabe, die mit Drogen, Sekten und jeder Menge Waffen zu tun hat. Alltag für Tom Cruise oder Mike Tyson, Neuland für Sie. Der Stuttgarter Harald Breitmaier schickt Sie erneut als Heldin Darcy auf Abenteuerjagd. Alles beginnt normal: Ihr Vermieter droht Ihnen zu kündigen, weil Sie mit der Miete zwei Monate im Rückstand sind, und Ihre Wohnung erstickt im Müll, weil Ihr Haushaltsroboter den Geist aufgegeben hat. Dann möchte Sie auch noch ein Kumpel schnellstens treffen. Greifen Sie sich also alle halbwegs brauchbar erscheinenden Gegenstände und ziehen Sie los! Mit 40 Levels ist das Action-Adventure umfangreich. Ein feiner Mix aus *Judge Dredd* und *Dark Project* inklusive deutscher Sprachausgabe.

JOACHIM HESSE

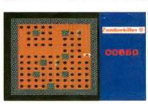
Info: http://ourworld.compuserve.com/homepages/HaraldBreitmaier

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

Mir gefällt *Ocean City 3*. Steuern lässt sich Darcy zwar immer noch wie ein Güterzug, aber die Science-Fiction-Story macht Laune. Nur unter XP stürzt das Spiel oft ab: Windows-98-Nutzer haben ausnahmsweise mehr vom Leben.

	Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
	**CHICKEN SHOOT 2 X-MAS EDITION 2003** Action 78,6 MByte (Spiel auf DVD)	Warum kommen die ganzen Weihnachtsspiele immer dann, wenn die Weihnachts-PC-ACTION schon fertig ist? Sie steuern ein Fadenkreuz und schießen auf Federvieh, was das Zeug hält.	*Moorhuhn* auf Schnee.	www.chickenshoot.com Profi-Entwickler Zuxxez (*Knightshift*) und Toontraxx liefern ein sehr angenehmes 2D-Action-Spiel ab.
	**GUNBOUND** Rundenstrategie 101 MByte (Spiel auf DVD)	Sie lenken ein kleines Fahrzeug und kennen nur ein Ziel: ihre Gegner vom Bildschirm zu blasen. Was Sie brauchen, ist ein Online-Zugang. Was Sie erwartet, sind viele Server, auf denen Sie Mitspieler finden.	*Worms* mit zahlreichen Neuerungen.	http://gunbound.net Wer sich durch die anfangs komplizierte Bedienung kämpft, wird mit einem echten Top-Spiel belohnt.
	**KOLUMBUS** WiSim 28,2 MByte (Spiel auf DVD)	Bis zu vier Spieler an einem PC klicken sich durch Menüs. Um zu gewinnen, müssen Sie sich als stärkste Handelsmacht in der neuen Welt erweisen. Planen Sie Raubzüge und bewachen Sie Ihre Siedlungen.	Wie ein rundenbasiertes *Anno 1602*.	www.pcs-soft.de Entwickler Thomas Bock beweist, dass Gratisspiele auch für Strategen spannend sein können.
	**MERRY FUCKIN' X-MAS** Action 1,4 MByte (Spiel auf DVD)	Der Weihnachtsmann und seine Rentiere sind eine Erfindung der Werbeindustrie. Weil Sie auch in diesem Jahr keine Geschenke bekommen haben, rächen Sie sich mit einer Schrotflinte an dem dicken Typen.	Ebenezer Scrooge mit Schrotflinte.	www.staddl.de.vu Ein kurzweiliger Zeitvertreib. Aber schenken Sie bloß Stefan Stattelmann nie etwas zu Weihnachten!
	**ROBBY BOBBY** Ego-Shooter 8,8 MByte (Spiel auf DVD)	Die Bankräuber von Behindmoon City verschanzen sich in ihrer Festung. Sie sind Sheriff Robby und müssen die gestohlenen Goldbarren, Geldsäcke und Kisten wieder einsammeln. Die Schurken wehren sich.	Ein Einbruch in Onkel Dagoberts Geldspeicher.	www.holidaygames.net Das simple 3D-Spiel lässt sich einfach steuern und macht durchaus Laune. Erwarten Sie aber nicht zu viel.
	**SANTA'S X-MAS RACE** Geschicklichkeit 2 MByte (Spiel auf DVD)	Noch ein letztes Weihnachtsspiel. Sie sausen auf einem Schlitten durch den Schnee und sammeln dabei Zuckerstangen und Geschenke ein. Bäumen weichen Sie aus, über Felsen dürfen Sie hinwegspringen.	Wolfgang Thierse im Winterurlaub.	www.photon-interactive.de.vu Andreas Zeitler schickte uns diesen kindgerechten Geschicklichkeitstest. Auch für Erwachsene geeignet!
	**ZOMBIEKILLER 2** Action 0,6 MByte (Spiel auf DVD)	Teil 2 der Metzelorgie besteht aus drei Grundspielen: einer Vertikalballerei, einem Fadenkreuz-Gemetzel und einem *Pac-Man*-Verschnitt. Bis zu drei Spieler an einem PC.	Das zweite Spiel eines 14-jährigen PC-ACTION-Lesers.	www.zombiekiller-page.de.vu Okay, Aljoscha, jetzt ist es spielbar. Aber bitte: Geh jetzt draußen im Schnee spielen! Auf der Autobahn! ;-)

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

!!! Das größte Handyuniversum Deutschlands!!!

WWW.FUN4MOBILE.DE

Logos, SMS-Bildmitteilungen, Klingeltöne, SMS Fun und mehr...

BRANDNEU! Geräusche als Klingelton!

Entdecke neue Töne für Dein Handy! Bestell Dir diese Knaller sofort, und Du wirst überall für Aufmerksamkeit sorgen! Garantiert!

480000	Das Rennauto	480007	Der Wolf	480015	Furz	480024	Krankenwagen	480029	Electro musik
480001	Der Frosch	480008	Lachen	480019	Vibrator	480025	Hardcore Musik	480030	Trance beats
480002	Polizei Sirene	480009	Indianischer Tanz	480020	Zahnarztbohrer	480026	Techno musik	480031	Drum 'n bass
480003	Geschrei	480012	Toilettenabzug	480021	Maschinengewehr	480027	Echter club groove	480032	Break beats
480005	Orgasmus	480013	Das Pferd	480022	Incoming missile!	480028	Blues guitar	480033	Tarzan!
480006	Kuckucksuhr	480014	Horror	480023	Feuerwehr				

Einfach & schnell per SMS bestellen:

DE: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben PCA und der Produktnummer an die 83000

DE: Beispiel: PCA 304455 an 83800*

CH: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben PCA und der Produktnummer an die 9966

CH: Beispiel: PCA 304455 an 9966*

Alle diese Produkte kannst Du unter dieser Rufnummer bestellen:

DE: 0190-801131 1,86€/min.

CH: 0900-599880 4,23CHF/min.

AT: 0900-533350 2,16€/min.

Dieser Service funktioniert mit den Providern T-Mobile, E-Plus, Debitel, O2, + EUR 1,99/SMS, Vodafone EUR 1,99 per SMS, max. EUR 3,98 per Service (2SMS um WAP-Einstellungen zu erhalten) (VF D2-Anteil EUR 0,12 pro SMS/ Zusatzentgelt des Anbieters EUR 1,87 pro SMS).(Für Bildmitteilungen normal nur 2 SMS nötig, je nach Kundenwunsch 3 SMS) CH: Swisscom, Sunrise und Orange 3 CHF per SMS

1 to 1 CHAT!!!

Bring Spannung in Dein LEBEN! Auftregende Frauen und Männer sind hier im Chat und auf der Suche nach fantastischen Chatabenteuern!

Direkt LIVE! Kontakt

sms LOVE an 82069

ab18 LIVE

Alle Anbieter 1,99 EUR/SMS, max. 1,99 EUR/Service(VF D2-Anteil EUR 0,12 pro SMS / Zusatzentgelt des Anbieters EUR 0,87 pro SMS)

NEU! KÄMA SUTRÁ

Entdecke die Geheimnisse fernöstlicher Liebeskunst! Hier gibt´s kleine Bildchen und kleine Erklärungen für Dich!

SMS:PCA BILD AN 82064

Alle Anbieter 2,99 EUR/SMS, max. 1 SMS pro Service(VF D2-Anteil EUR 0,12 pro SMS / Zusatzentgelt des Anbieters EUR 2,87 pro SMS)

WAP

- JAVA GAMES!
- POLYPHONE Klingeltöne!
- WAP CHAT!
- WAP DATING!
- ANIMIERTE SCREENSAVER

WAP - WAHNSINN! TOTAL VERRÜCKT?

Gratis Java Games, Logos, Klingeltöne, Coole Bilder und noch viel mehr via WAP!

ES IST WIRKLICH GANZ EINFACH: Stelle einfach die Verbindung zu unserem WAP Portal her, und Du kannst alles downloaden, was Du willst!!! Unbegrenzt, superschnell und einzigartig gut! Du bezahlst nur für die Verbindungskosten zu WAP 1,24 €/min " ALLE Produkte" die Du empfängst oder verschickst sind dann absolut gratis!!! Bestelle hier ganz einfach Deine WAP-Konfiguration per Telefon indem Du die Nummer: 0137 - 8991199 anrufst. Wir senden Dir die notwendigen Einstellungen per SMS! Speichere diese und rufe dann das entsprechende Menü auf Deinem Handy auf! Los geht's! Tauch ab in unsere WAP-Welt!

FARBLOGOS für alle WAP-fähigen Handys

WAP-Einstellungen anfordern! 0,49 € pro Anruf.

NUMMER: 0137 - 8991199

WAP-fähige Handys: NOKIA, MOTOROLA, SAMSUNG, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, SONY-ERICSSON, SHARP, NEC, TOSHIBA & PANASONIC

Java GAMES

Unsere Games sind unter Anderem geeignet für Nokia, Motorola + Siemens. Schau auf unsere Website für eine aktuelle Liste der Handytypen!

WAHNSINNIGE GAMES VOLLER ACTION UND ABENTEUER FÜR DEIN HANDY!

Versuche so viele Soldaten wie möglich aus feindlichem Gebiet zu befreien und nach Hause zu bringen, indem Du das Seil an den richtigen Punkt bringst! Aber passe auf, dass nicht feindliche Soldaten das Seil erwischen! Diese werden nämlich versuchen, Deinen Helicopter zu sprengen!

BRING 'EM BACK

BESTELL BRING 'EM BACK 0190-801131 MIT DEM CODE 807179

Geeignet für Nokia: 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650.

	BRING 'EM BACK	ACTION BASKETBALL
Grafik	gut	gut
Bedienung	einfach	einfach
Unterhaltungswert	gut	sehr gut
Gesamtnote	gut	sehr gut

Java GAMES

DIE TOP 7 SPIELE

Anmerkung: An den Symbolen (•/$) erkennst Du, ob das Spiel für Dein Handy geeignet ist!

GAME	GSM	BESTELLCODE
Speedster	•	807116
City Knights	•	807180
Phone Shot	•	807152
Sea Rescue	•#	804107
Jet Rider	•*$	801110
Space Encounter	•$	803102
Pesky Marbles	•	802107

• Geeignet für NOKIA 3315, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3560, 3650, 5100, 6100, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650 und 8910i. # Geeignet für SIEMENS C55. $ Geeignet für SIEMENS S55.

GROßE FARBLOGOS!

Schon jetzt für viele Handys...

Willst Du mal was richtig Tolles auf Deinem Handy haben? Dann bestell Dir eines unserer wahnsinnig großen Farblogo's!!



SMS-Bildmitteilungen



Logos



DE:0190-701052 CH:0900-599880 4,23CHF/min. AT:0900-533350 2,16€/min. 1,24€/min

Aufregende Logos zum Super-Spar-Preis!

Die Scherzhotline

Du willst es jemandem heimzahlen? Oder einfach nur mal total verüppeln? Hier ist Deine ultimative Lösung, um dies zu verwirklichen! Dieser megamässige Service macht es möglich, dass jemand von unserem System auf´s Glatteis geführt wird, und der Humor mal richtig getestet wird....voll fett, voll abgefahren!

Beispiel: SMS Virus

Voicemail

BESTE RINGER	601009	ENDE	601040
PARTYNUMMER	601025	BRREICHT	601041
24 UHR	601032	GESCHALTET	601043
ANSCHLUSS 2	601033	IMPORTANT	601044
ARABIA	601034	INTEROUTE	601045
ASSIGNED	601035	JAPAN	601046
CUTOFF	601036	KINGCALL 1	601047
		NITTAGSPAUSE	601050
		NACHRICHT	601051

Voicemail / Die Scherzhotline DE: 0190-801604 (1,86 Euro min) AT: 0900-533351 (2,16 Euro min) / CH: 0900-599881 (4,23 CHF min)

SMS-Bildmitteilungen: sind möglich für Nokia: 3210, 33xx, 5210, 5510, 62xx, 6310, 6510, 7210, 7650, 82xx, 8310, 88xx und Samsung: N620, R210s, S100 und T100. Polyphone Klingeltöne: für Motorola: T720 / Nokia: 3300, 3510, 3530, 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6650,6800, 7210, 7250, 7650 / Samsung: SGH T100, S100, S300, A800, V200/ Siemens: S55, C55,SL55 / Sony Ericsson: P800, T300, T310 / Sagem MY-X5 / Panasonic: GD67 / Sharp GX10 / nec n21i, nec n22i / Alcatel: OT 525, OT 715 / Toshiba: TS21i. Wallpapers für Nokia: 3300,3510i,3530, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650,6800, 7210, 7250, 7650, 8910i. Siemens: S55, SL55. Sony Ericsson: P800, T300, T 68i, T310. Motorola: T720. Samsung: S100, S300,V200. Sagem: MY-X5. Panasonic: GD67,Sharp GX10. Toshiba: TS21i. nec n21i, nec n22i. Mitsubishi: M21i. Crazysounds: für Nokia: 3650, 7650 / Siemens: SL55 / Sharp: GX10 / Samsung: A800, N620 S100, S300, S500, T100, V200. HELPDESK: 0211-90328620.

Perry Rhodan

DIE GRÖSSTE SCIENCE FICTION-SERIE DER WELT

JEDE WOCHE ERSCHEINT EIN NEUER SPANNENDER ROMAN. ERHÄLTLICH IM BAHNHOFSBUCHHANDEL UND AM KIOSK.

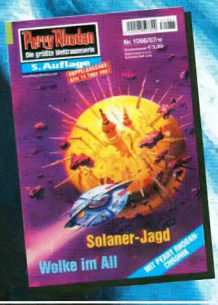
1. Auflage



3. Auflage



5. Auflage



INTERNET: WWW.PERRY-RHODAN.NET

KOSTENLOSES INFOMATERIAL:
PERRY RHODAN • POSTFACH 2352 • 76413 RASTATT

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

Anno 1503	136
Armed & Dangerous	134
Beyond Good & Evil	135
Dungeon Siege: Legends of Aranna	134
FIFA Football 2004	135-136
Gothic 2	135
Kelly Slater's Pro Surfer	135
Max Payne 2	135
No One Lives Forever: Contract Jack	134
Secret Weapons over Normandy	135
Silent Storm	136
Spellforce	134-136
Star Wars: KOTOR	135-136
Vietcong: Fist Alpha	135

SPIELETIPPS

Fußballmanager 2004 – Profi-Tipps	151
Lords of Everquest – Komplettlösung	141
Prince of Persia: The Sands of Time – Profi-Tipps	139
Spellforce – Profi-Tipps	153
Vietcong: Fist Alpha – Komplettlösung	137
X 2 – Die Bedrohung – Profi-Tipps	147

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen knifflgen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

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	8
Call of Duty, Komplettlösung	4	9
Freelancer, Komplettlösung	8	24
Fußballmanager 2004	2	23
Gothic 2, Komplettlösung Teil 1	6	21
Gothic 2, Komplettlösung Teil 2	6	22
Gothic 2: Die Nacht des Raben	4	27
GTA Vice City Monsterstunts	2	13
GTA Vice City Special	8	5
GTA Vice City, Komplettlösung	12	6
HdR: Die Rückkehr des Königs	2	11
Hidden & Dangerous 2, Kompl.	2	29
I.G.I. 2: Covert Strike, Kompl.	6	1
Indiana Jones 6, Komplettlösung	6	4
Jedi Knight: Jedi Academy, KL	8	3
Max Payne 2, Komplettlösung	4	7
Morrowind, Allgemeine Tipps	2	14
Pro Evolution Soccer 3	4	10
Silent Storm, Komplettlösung	4	12
Spellforce, Komplettlösung	12	28
Star Trek: Elite Force 2, Kompl.	6	2
Star Wars Galaxies, Allg. Tipps	4	16
Star Wars: KOTOR	6	17
Tomb Raider: Angel of Darkness	8	26
Vietcong	4	15
Warcraft 3, Kompl. Teil 1	8	19
Warcraft 3, Kompl. Teil 2	4	20
Warcraft 3, Techtree	2	18
Warcraft 3: The Frozen Throne	6	25

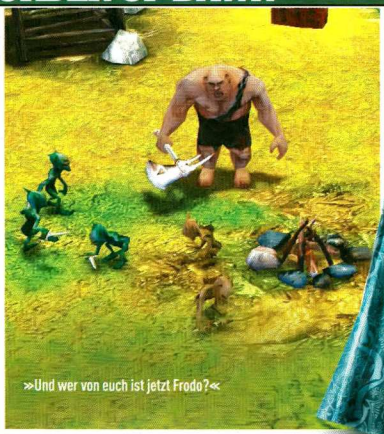
Hilf mir mal kurz!


»Schwertschluckerin: falsches Loch.«

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

Öffnen Sie die Konsole, indem Sie die **„+"-Taste** oder die **„Strg"**- und die **„+"-Taste** gleichzeitig drücken (hängt von der Version ab). Achten Sie auf die Groß- und Kleinschreibung.

Cheat	Wirkung
Application: SetGodMode (1/0)	Avatar ist unsterblich an/aus
Application: SetNoManaUsage (1/0)	Unendlich Mana an/aus
Application: SetFigureTechTreeMode (1/0)	Alle Einheiten verfügbar an/aus
Application: SetBuildingTechTreeMode (1/0)	Alle Gebäude freigeschaltet an/aus
Application: FastHeroCast (1/0)	Helden werden schneller beschworen an/aus
Application: SetBuildingFastBuildMode (1/0)	Gebäude haben geringere Bauzeit an/aus
Application: GiveMeGoods (x)	Sie erhalten x Einheiten von allen Rohstoffen.


»Und wer von euch ist jetzt Frodo?«

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA


»Deluxe Edition: MB liefert Senso mit Spieler aus.«

Drücken Sie während des Spiels die **„Eingabe"-Taste** und geben Sie die Cheats ein. Um die Wirkung rückgängig zu machen, ersetzen Sie das **Plus** durch ein **Minus**.

Cheat	Wirkung
+zool	Unverwundbarkeit
+checksinthemail	Sie sind stinkreich.
+sniper	Unendliche Reichweite der Bogenschützen
+potionaholic	Je drei Zaubertränke für Gesundheit und Mana
+sixdemonbag	Sechs hohe Zaubersprüche
+minjooky	Kleine Spielfiguren
+maxjooky	Große Spielfiguren
+shootall	Bei Feindkontakt kämpfen die Charaktere automatisch.
+superchunky	Chunk-Faktor erhöhen
+version	Spielversion anzeigen lassen
+drdeath	Statistiken maximieren
+loefervision	Nebel ausschalten
+xrayvision	Texturen ausschalten
+movie	Film aufzeichnen
+mouse	Maus aktivieren
+rings	Auswahlringe einschalten

ARMED & DANGEROUS

Im Options-Menü finden Sie den Unterpunkt Cheats. Hier geben Sie die folgenden Codes ein:

Cheat	Wirkung
PRAYTOME	Gott-Modus
MISSIONS	Alle Levels freischalten
NDMRBLTS	Unendliche Munition
SHIELDME	Unverwundbarkeit
AMBULNCE	Gesundheit auffüllen
SHOOTMOR	Volle Munition
VERYHIIQ	Dicke Schädel
EATGRENZ	Riesige Hände
SHOESIZE	Große Füße
AMATINEE	Alle Filmsequenzen verfügbar
DAJIGSUP	Cheats anzeigen

NO ONE LIVES FOREVER: CONTRACT JACK

Die **„T"-Taste** öffnet die Konsole. Geben Sie die Cheats ein und bestätigen Sie mit der **„Eingabe"-Taste**.

Cheat	Wirkung
kfa	Mega-Cheat: alle Waffen, volle Gesundheit, Munition und Panzerung
god	Gott-Modus
health	Volle Gesundheit
ammo	Volle Munition
armor	Volle Rüstung
guns	Alle Waffen
maphole	Level gewinnen
nextmission	Mission gewinnen
poltergeist	Unsichtbarkeit
pos	Position anzeigen
mods	Alle Waffenmodifikationen freischalten
rosebud	Schneemobil erscheinen lassen
build	Versionsnummer anzeigen


»Wir können sie nicht mehr sehen: cs_italy.«

KELLY SLATER'S PRO SURFER

Benutzen Sie die Pfeiltasten, um im Haupt-Boot ganz nach rechts zu scrollen. Im Regal finden Sie den Unterpunkt **„Extras"**. Dort finden Sie das Cheat-Menü in Form eines Telefons. Hier geben Sie die Cheats ein:

Cheat	Wirkung
7145558092	Mega-Cheat: alle Cheats aktivieren
3285554497	Alle Levels
9495556799	Alle Surfer
6195554141	Alle Surfboards
7025552918	Alle Anzüge
6265556043	Alle Tricks
2125551776	Statistiken maximieren
2175550217	Höhere Airs
2135555721	Balance-Balken immer voll
8775553825	Verfolgerperspektive im Untermenü „Camera Settings" anwählbar
8185551447	Extravagante Grafik anschalten



»In Australien sehen die Surfer-Strukturen ganz anders aus. «

NEUE SURFER FREISCHALTEN:

Cheat	Neuer Surfer
3235559787	Tony Hawk
8005556292	Travis Pastrana
3105556217	Freak
8185555555	Rainbow
8885554506	Tiki God

VIETCONG: FIST ALPHA



Mit dem Cheat „chtcannibals" verpassen Sie den Feinden hübsche Holzmasken.

Öffnen Sie die Konsole mit der **„ ^ "-Taste**. Löschen Sie die vorhandenen Zeichen. Jetzt können Sie die Cheats eingeben und die entsprechende Wirkung bewundern:

Cheat	Wirkung
Giftfrompterodon	Cheat-Modus aktivieren. Voraussetzung für die weiteren Cheats.
Chtkostej	Unverwundbar (Stürze ausgenommen)
Chtheal	Volle Lebensenergie
Chthealteam	Volle Lebensenergie für das Team
Chtammo	Volle Munition
Chtgrenades	Sie erhalten Granaten.
Chtallqf	Alle Schnellkämpfe und die dazugehörigen Waffen werden freigeschaltet.
Chtcannibals	Die Feinde tragen Totem-Masken.
Cht3pv 1/0	Verfolgeransicht an/aus
Showfps 1/0	Framerate-Anzeige an/aus
Showprof 1/0	Informationen werden ein- bzw. ausgeblendet.
Chtweap x	Sie werden mit Waffe x ausgerüstet (siehe Waffentabelle).

WAFFENTABELLE:

Geben Sie für **x** den angegebenen Wert ein, um die entsprechende Waffe zu erhalten.

Beispiel: Um einen Granatwerfer zu bekommen, tippen Sie **„Chtweap 27"** ein. In *Fist Alpha* gibt es einige Wummen, die im Hauptprogramm fehlen. Die neuen Waffen sind gefettet.

X-Wert	Waffe
1	M-16-Sturmgewehr
2	Kalaschnikov Ak-47
3	Scorpion
4	M1 Garand mit Zielfernrohr
5	DP2
6	PPS-41 Spaign
7	M1911-Colt
8	Tokarev-TT-Pistole
9	Makarov-Pistole
10	Revolver 38
11	Remington-870-Schrotflinte
12	Winchester 70
13	SVT40
14	SVD-Dragunov-Präzisionsgewehr
15	SKS Simonov
16	SVT40 mit Zielrohr
17	M60-Maschinengewehr
18	RPD-Degtarev-Maschinengewehr
19	US-M3
20	Nicht definiert
21	Thompson M1 MP
22	SW Modell 39
23	PPS-43
24	M14
25	M1 Carabine
26	Mosin-Nagant
27	M79-Granatwerfer
28	Baikal-IZH-43-Schrotflinte
29	US-Kampfmesser
30	VC-Kampfmesser
31	M14 mit Zielfernrohr
32	Sten II mit Schalldämpfer

KURZ & KNACKIG

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Hier eine gute Nachricht für alle *Star Wars*-Fans! Wer fleißig ist und alle 36 Levels (also Kampagne plus Nebenmissionen) absolviert, darf zur Anerkennung einen X-Wing oder TIE Fighter fliegen. RED BEN

BEYOND GOOD & EVIL

Wer sich Zeit nimmt und alle 88 versteckten Perlen aufsammelt, wird mit dem Marble-Mini-Spiel belohnt. STEFFEN HÖLTRICH

COMMANDOS 3

Es gibt eine Möglichkeit, die Gegner ruhig zu stellen, ohne Zeit zu verlieren: Sobald Ihre Spielfigur beginnt, einen Gegner zu fesseln, drücken Sie einfach die rechte Maustaste. Sie können sich nun um andere Dinge kümmern, denn der Gegner gefesselt sich von selbst. MARKUS MUNISEVIC

GOTHIC 2

Nachdem Sie Biff angeheuert haben, schlagen Sie ihn zu Boden. Entfernen Sie seine Axt und legen Sie ihm eine effizientere Waffe hin (Beispiel: Mit einer Berserker-Axt schafft Biff 200 statt 60 Schadenspunkte). Wenn er aufsteht, rüstet sich der Kerl mit dem Teil aus und wird Sie in Zukunft noch besser im Kampf unterstützen. Außerdem hebt er noch sein Geld auf. Ein willkommenes Trinkgeld! ALEX JUNGHANS

MAX PAYNE 2

Nachdem Sie im Level „Die eine Million Dollar Frage" die Gegner am Klavier ausgeschaltet haben, können Sie Max mit der Benutzen-Taste dazu bringen, die Titelmelodie zu spielen. THOMAS TENDYCK

STAR WARS: KOTOR

Um gleich zu Beginn des Spiels an viel Geld zu kommen, machen Sie Folgendes: Sobald Sie Mission in Ihrem Team begrüßt haben, lassen Sie die Dame alle Minen aufheben. Die so erhaltenen Sprengladungen können Sie bei jedem Händler gewinnbringend verkaufen. MORITZ HOLZAPFEL

FIFA FOOTBALL 2004

So spielen Sie Vereins-Trikots schneller frei: Wählen Sie sich die Mannschaft mit dem Wunschtrikot aus. Sobald Ihr Team führt, verlassen Sie das Spiel mit der „Esc"-Taste und speichern Sie ab. Schon gehört das Trikot Ihnen! Auf diese Weise sparen Sie sich eine Menge Zeit. STEFAN GUTERMUTH

KURZ & KNACKIG

SPELLFORCE



Die Spellforce-Entwickler haben sich in Graufurt als Skelette verewigt.

Kurz vor dem Ende der Kampagne gibt es ein lustiges Easteregg zu bestaunen. Wenn Sie die Insel Sharrow erreicht haben, begeben Sie sich mithilfe eines Seelensteins nochmals nach Graufurt. Punkt Mitternacht erscheint auf dem Friedhof ein Skelett namens Libi, das auf jedem Grabstein einen weiteren Kollegen hervorzaubert. Jeder der knochigen Kerle hört auf den Namen eines der *Spellforce*-Entwickler (vergleiche Credits). Im Morgengrauen hat der Spuk ein Ende und die Skelette lösen sich buchstäblich in Luft auf. HARALD BAUER

FIFA FOOTBALL 2004

So punkten Sie bei Eckbällen (fast) immer. Wählen Sie die Variante „auf langen Pfosten" und bewegen Sie sich mit dem untersten Spieler Richtung Tor. Einer der Gegenspieler fabriziert so gut wie immer ein Eigentor! SEBASTIAN DANIELS

ANNO 1503

Hier ein Spar-Tipp: Die Aristokraten brauchen keine (!) aufwendigen Parkanlagen, um sich wohl zu fühlen. Wirklich zwingend erforderlich ist lediglich der Pavillon! Beete, Gärten, Hecken, Zäune etc. sind hübsch anzuschauen, hinsichtlich der Bedürfnisbefriedigung aber völlig überflüssig. GÜNTHER VOGEL

STAR WARS: KOTOR

Benutzen Sie Ihre Medipacks, Enhancer und so weiter immer direkt im Inventarbildschirm. Der Effekt tritt sofort ein und der aktuelle Angriff wird nicht unterbrochen. Sie sparen damit pro Medipack eine ganze Runde, was im Kampf wirklich viel ausmacht. Die Buttons für den schnellen Zugriff unten rechts sollten nur dann verwendet werden, wenn keine Bedrohung besteht und man zu faul ist, sich durch das Inventar zu scrollen. CLAUD PESENECKER

SILENT STORM

Öffnen Sie im Spielunterverzeichnis **\cfg** die Datei **autoexec.cfg** und fügen Sie am Ende die Zeile **„wirbelwind"** hinzu. Nun öffnen Sie während einer Mission mit der **„^"-Zirkumflex-Taste** die Konsole und geben die folgenden Befehle ein:

Cheat	Wirkung
game_noai 0/1	Künstliche Intelligenz an/aus
i_am_an_alien 0/1	Transparente Spielfiguren aus/an
setxplevel x	Erfahrungsstufe auf x setzen
cheat_showall 0/1	Alle Personen zeigen aus/an
godmode	Unverwundbarkeit an/aus
cheat_golden_shot 0/1	Ein Treffer genügt aus/an
help	Befehlsliste
addmedalpointsx	X Medaillenpunkte hinzufügen
getitem	Gegenstand erhalten

Hinter **„getitem"** setzen Sie eine Zahl aus unserer Inventarliste ein.

SILENT STORM-INVENTAR

Pistolen
1 Colt M1911
2 Luger British
3 Luger P08
4 Sauer 38X
5 Walter P38
6 TT 1933
7 Mauser K96 1926
8 Mauser K96 1912
9 Mauser M712
10 Webley-Scott
11 Nagant 1910
298 Betäubungsluftpistole, schallgedämpft
345 Nagant 1910 Schalldämpfer
346 Mauser K96 1912 Schalldämpfer
349 Welrod Mkl Schalldämpfer
352 „Little Joe" Schalldämpfer
378 Colt M1911 „Big Joe"

Gewehre
12 Gewehr 33-40
13 Mosin 1891-1930
14 Carbine 1938
15 Lee-Enfield MK1
16 Carbine M1 1936
17 Carbine 98k Zielfernrohr
18 Springfield M1917 Zielfernrohr
19 AVS-36
20 SVT-40
21 FG-42
22 G-41 W
23 MAS 1936
24 Mauser M98
49 Garand M1
171 G-41 W mit Zielfernrohr
172 Gewehr 33-40 mit Zielfernrohr

Maschinenpistolen
25 Mauser M29
26 Thompson 1923
27 Thompson 1928
28 M3A1
29 Sten MKII
30 Sten MKIV
31 Sten MKV
32 Sten MKIII
34 PPSh 41
35 PPSh 41 modifiziert
36 PPS 42
37 PPS 43
38 MP40
39 STG 43
40 MP 28 - Bergmann
158 Beretta M1938A
159 Beretta M38-42
160 MP 38
161 MP 40-II
162 Suomi
163 PPD 40
343 MP41
344 Sten MkIII mit Schalldämpfer
347 MP41 mit Schalldämpfer
348 M3A1 mit Schalldämpfer
353 Beretta M38-42 mit Schalldämpfer

Maschinengewehre
41 MG 34
42 MG 42
43 DP
44 RPD
45 Maschinengewehr (Bren)
47 ZB 26-30
48 Chatellerault M1924/1929
57 Browning M1922
489 Lewis Mkl

Schwere MG
64 Wickers 12.7
211 MG FF Automatische Kanone
212 MK 108 Automatische Kanone
213 MG 81Z Automatische Kanone
214 PZB 41 Kanone
215 MSS 41 Heckenschützen-Kanone
217 Vickers Maschinengewehr
219 ShKAS Maschinengewehr
220 PTRS Gewehr
221 PTR Boys Gewehr
222 DshK Maschinengewehr
225 Gatling Maschinengewehr
227 LZ Energiegewehr
364 TLG-3
434 LZS - Energiegewehr mit Zielfernrohr

Zubehör
127 Erste-Hilfe-Set
129 Grubenschaufel
137 Erste-Hilfe-Set
386 Kabelstrang
387 Minensonde
388 Kabelschneider
389 Schlüssel
390 Spezial-Dietrich
392 Schlüssel
393 Dietrich-Set
395 Dietrich
396 Verbandskompresse aus Gaze
397 Kugel-Extraktor
398 Acetophenetidin-Schmerztablette
399 Zange, Abtei
400 Flüssiges Herz-Anregungsmittel
401 Erste-Hilfe-Set
402 Anregungsmittel für Herz und Atmung
405 Homöostatische Zange
406 Wundpflaster
409 Morphium-Spritze
410 Schnelles homöostatisches Pulver
411 Morphiumsulfat-Schmerztablette
412 Chloroform - starkes Schmerzmittel
413 Homöostatisches Pulver
414 Homöostatische Flüssigkeit
458 Panzerklein Reparaturwerkzeug
459 Panzerklein Reparaturwerkzeug

Munition
74 Colt M1911 Magazin
75 Luger P08 Magazin
76 Parabellum Magazin
77 Sauer 38X Magazin
78 Walter P38 Magazin
79 TT Magazin
81 Mauser M712 Magazin
82 Mauser 1912 Magazin
83 Speedloader für sechs .38 Runden
84 Nagant 1896 Ladestreifen
85 Mosin Magazin
86 Mauser Magazin
87 Lee-Enfield Magazin
88 M-1 Magazin
89 Springfield M1917 Magazin
90 AVS-36 Magazin
91 SVT-40 Magazin
93 FG42 Magazin
94 MAS Magazin
97 Thompson M1 SMG Trommel-Magazin
99 Thompson 1928 SMG Magazin
101 M3A1 SMG Magazin
102 Sten SMG Magazin
103 PPSh/PPD SMG Trommel-Magazin
104 PPShm/PPS SMG Magazin
105 MP40 SMG Magazin
106 STG43 SMG Magazin
109 MG34 Verschalter Patronengürtel
110 DP Trommel-Magazin
111 RPD Verschalter Patronengürtel
112 Bren Gun Magazin
113 Browning M1922 Magazin
115 ZB26/30 Magazin
116 Chatellerault Magazin
117 Garand M1 Magazin
132 Vickers 127 Verschalter Patronengürtel
224 AGS Verschalter Patronengürtel
226 Gatling Trommel-Magazin
359 Schwere Mörser Mine
360 Mittlere Mörser Mine
361 Leichte Mörser Mine
362 Mittlere Mörser Mine
372 Manlicher-Carcano M38 Magazin
373 Manlicher-Carcano M91 Magazin
363 LZ-System Energie-Ladung
376 Colt M1911 BigJoe Arrow
377 Little Joe Arrow
379 Betäubungspfeil für Pistole
381 Sea Devil Gewehr Ladestreifen
383 DShk Verschalter Patronengürtel
384 Flak38 Magazin
385 MG34 Verschalter Patronengürtel
417 MG81Z Magazin
418 MG FF Magazin
419 MK 108 Magazin
420 MSS 41 Magazin
421 PTR Boys Magazin
422 PZB41 Ladestreifen
423 PTRS Magazin
424 SHKAS Ladestreifen
437 Suomi SMG Trommel-Magazin
441 Beretta SMG Magazin
462 Betäubungspfeil für Gewehr
468 Prototyp 8M1 Ladestreifen
469 LZ-System Energieladung
470 Vickers 127 Verschalter Patronengürtel
471 Vickers 127 Verschalter Patronengürtel
472 Vickers 127 Verschalter Patronengürtel
488 Lewis Mkl Magazin

Nahkampf
192 Dart-Pfeil
210 Mechanisches Schwert
216 Mechanischer Säbel
230 Wurfmesser
231 Shuriken
232 Chakra
233 Wurfmesser
234 Finnisches Messer
235 Pukke Messer
236 Kappmesser
237 SSA Dolch
239 Fairbairn Sykes Messer
240 Ka-Bar Messer
241 M3 Messer
242 Kampfdolch
243 Luftwaffe Machete Messer
244 Machete
245 Katana Schwert
246 Billy Keule
247 Black Jack Keule
248 Smatchet großes Kampfmesser
249 Khukuri Messer
250 M1917 Messer
365 Holzaxt

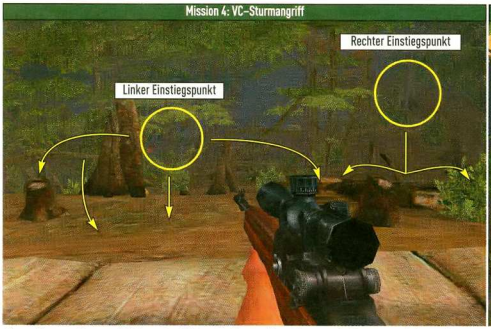
Handgranaten
122 M61
123 M-39
133 M-24
140 M-34
141 SRCM mod 35
142 Breda
143 Z-23
144 O-23
145 OF-37
146 36M Mk I
147 RGD-33 (offensive Abwandlung)
148 RGD-33 (defensive Abwandlung)
149 F-1
150 RG-42
151 RPG-40
152 RPG-41
153 RPG-43
154 RPG-6
228 TG-21
358 PWM-1

Raketenwerfer
180 Panzerschreck
181 Panzerschreck Granate mit Raketenantrieb
182 Bazooka M1
183 PIAT
184 Bazooka Granate mit Raketenantrieb
185 PIAT Granate mit Raketenantrieb
190 Panzerfaust
191 Panzerfaust Granate mit Raketenantrieb
218 PIAT Raketenwerfer
223 AGS Raketenwerfer

Mörser
357 BHLG 1Z
467 Prototyp 8M1

Minen
366 Mark 1
367 PMD-6M
368 Smiz-35
369 Shumi-42
370 Pmi-43
371 TMD-B

Sprengstoff
427 Dynamit
429 Hecsogen
430 Lyddit
431 Nytroglycerin
433 TNT



Wenn Nguyen Alarm schlägt, unterstützen Sie ihn im Kampf gegen die Truppen auf der rechten Bildschirmhälfte. Danach kümmern Sie sich wieder um die linke Seite.



Begeben Sie sich nicht zu nahe an den See. Die Scharfschützen auf der anderen Seite zielen sehr genau. Schlagen Sie sich rechts durch den Busch und sprengen Sie die Mörserstellungen.

Vietcong: Fist Alpha

Willkommen in der grünen Hölle! Fist Alpha spielt vor der Handlung des Hauptprogramms. Ihre Aufgabe: Errichten Sie das Nui-Pek-Lager mitten im feindlichen Gebiet. Wir zeigen Ihnen, wie Sie am besten auf den Busch klopfen.

ALLGEMEINE TIPPS

Im Team geht's leichter!

Versuchen Sie nicht die Missionen auf eigene Faust zu absolvieren. Wenn Sie in einen Hinterhalt laufen, haben Sie keine Überlebenschance. Lassen Sie Ihren Scout immer vorauslaufen, ihm bleibt keine Falle verborgen. Bei hohem Gegneraufkommen ziehen Sie sich zurück und beharken die Feinde aus der Distanz, während Hornster mit seinem MG alles gibt. Bei schweren Verwundungen gehen Sie in Deckung und rufen Medizinmann Crocker herbei. Prägen Sie sich die Belegung des Ziffernblocks genau ein:

1. **Scout (Nguyen oder Nhut)**
2. **Crocker (Arzt)**
3. **Bronson (Sprengstoffexperte)**
4. **Defort (Funker)**
5. **Hornster (MG-Schütze)**

Wie verhalte ich mich im Dschungel?

Im Dickicht sind die Vietcong (VCs) nur mit Glück auszumachen. Um Geräusche zu vermeiden, bewegen Sie sich möglichst langsam. Bei Feindkontakt gehen Sie sofort in die Hocke. Achten Sie auf Mündungsfeuer. Zielen Sie knapp darüber und überraschen Sie den Ärmsten mit einem präzisen Schuss. Achten Sie darauf, dass Ihre Truppe stets beisammen bleibt. Wenn Sie das Team anführen, behalten Sie stets den Boden vor Ihren Füßen im Auge, um nicht in eine Falle zu tappen.

Lassen Sie die Gegner über die Klinge springen

Benutzen Sie Ihr Messer, so oft es geht. Immer wenn Sie eine Wache erspähen, die Ihnen den Rücken zuwendet, pirschen Sie sich heran und entfernen den Kerl leise aus dem Spiel.

KOMPLETTLÖSUNG

MISSION 1: ROUTINE-PATROUILLE

1. Folgen Sie Ihrem Scout den Fluss hinab. Im Gewässer gibt es eine Sprengfalle auf der linken Seite. Im Grünzeug vor der Absturzstelle befindet sich eine weitere Falle. Der Pilot lungert in der Botanik rechts vom Flugzeugwrack herum. Nachdem sich der Kerl bei Ihnen ausgeheult hat, schließt er sich Ihrem Haufen an.
2. Lassen Sie sich vom Scout in Richtung Landezone führen. Nach einem kurzen Fußmarsch werden Sie aus Richtung der Felsen zu Ihrer Rechten beschossen. Befehlen Sie Ihren Jungs, die Stellung zu halten, während Sie sich nach rechts in die Höhle begeben. Der zweite Felsengang führt Sie direkt zum MG-Nest der VCs. Machen Sie mit den Typen kurzen Prozess und kehren Sie zu Ihren Männern zurück.
3. Wandern Sie unter der zerstörten VC-Stellung durch und betreten Sie den Landeplatz. Kurz nachdem Sie die Rauchgranate gezündet haben, werden Sie von einer ganzen VC-Horde attackiert. Schlagen Sie die Feinde zurück und vernichten Sie das VC-Lager in der Nähe der Rauchgranate. Jetzt flitzen Sie zum Helikopter und flüchten aus dem Level.

MISSION 2: OPERATION GOLDEN GIFT

1. Den Dorfältesten finden Sie mitten im Kaff vor einer Hütte. Nach dem Dialog greifen Truppen aus Südwesten an. Nach der ersten Angriffswelle ziehen Sie sich in eine Hütte zurück und machen Meldung. Nach dem Gespräch wird die Stellung erneut von Südwesten her attackiert.
2. Sobald alle Einheiten abgewehrt sind, lassen Sie sich von Lim in Richtung VC-Lager führen. Unterwegs werden Sie von ein paar Vietcong attackiert. Folgen Sie Lim, bis Sie an die beschriebene Brücke kommen. Erledigen Sie die Feinde auf Ihrer Seite des Canyons.
3. Passieren Sie die Schlucht und rüsten Sie sich aus, bevor Sie Bronson den Befehl für die Sprengung geben. Lim führt Sie durch den Urwald direkt in den nächsten Hinterhalt. Stapfen Sie den Pfad rechts vom Felsen nach oben und geben Sie den Befehl zum Angriff. Da die Umgebung vor VCs nur so wimmelt, werfen Sie Granaten auf Verdacht ins Terrain. Der Rest wird gemeinsam überrannt. Nach getaner Arbeit lassen Sie sich von Lim zur Landezone führen.

MISSION 3: PANDORA'S BOX

1. Setzen Sie beim Rundflug über die Tempelanlage das Bord-MG gegen die Bodentruppen ein. Schauen Sie auf Ihre Karte und folgen Sie den Einzeichnungen. Unterwegs greifen einige Streckenposten an. Schlagen Sie sich zum Haupteingang durch und bringen Sie einen C4-Sprengsatz an. Jetzt geben Sie den Befehl zum Rückzug und warten, bis die Bombe hochgeht. Geben Sie den Sturmbefehl, pfeffern Sie ein paar Granaten über die Mauer und betreten Sie die Tempelanlage als Letzter.
2. Nachdem Sie den Vorhof in Ihre Gewalt gebracht haben, kümmern Sie sich um den Scharfschützen im Turm des nächsten Platzes. Der Eingang zur unterirdischen Fabrik befindet sich in der südöstlichen Ecke. Schalten Sie Ihre Lampe ein („L"-Taste) und steigen Sie die Treppen hinab. Lassen Sie Ihren Jungs den Vortritt und warten Sie ab, bis sie alle VCs erledigt haben.
3. Das kleine Labyrinth ist schnell erforscht. Im Speisekabuff liegen interessante Geheimdokumente auf dem Tisch. Geben Sie Bronson den Sprengbefehl und kehren Sie zu Ihren Leuten zurück. Die Helikopter holen Sie ab, sobald Sie sich beim Hauptquartier gemeldet haben.

MISSION 4: NACHTWACHE

Der VC-Sturmangriff

Folgen Sie Nguyen zum Bunker des Captains. Voll gepfropft mit Anweisungen watscheln Sie mit Nguyen los, um Hornster von der Wache abzulösen. Am Wachbunker angekommen, verschaffen Sie sich einen Überblick über das Arsenal. Im linken Teil des Bunkers befinden sich ein Präzisionsgewehr, ein MG, ein Mörser und ein paar Granaten. Um den anstehenden Großangriff zu überstehen, müssen Sie die richtige Waffe zum passenden Zeitpunkt parat haben und folgende Dinge beachten:

1. Wo verstecken sich die Gegner?

Es gibt zwei Bildschirmpunkte, durch die die Gegnerscharen ins Spiel kommen. Die genaue Lage entnehmen Sie dem Screenshot. Überlassen Sie die rechte Seite Ihrem Kollegen und kümmern Sie sich mit dem Präzisionsgewehr um den Angriff auf der linken Bildschirmhälfte.

2. Der Feind kommt näher

Es ist unmöglich, die Feindeshorden daran zu hindern, das Dickicht zu verlassen. Sobald dies geschieht, wechseln Sie zum Mörser. Setzen Sie die wenige Munition nur ein, wenn sich mehrere Feinde hinter einem Baumstamm verschanzt haben.

3. Nahkampf

Wenn die Gegner über die liegenden Baumstämme klettern, ist es Zeit, das MG in Stellung zu bringen. Ersticken Sie den Angriff mit einem Kugelhagel. Achten Sie darauf, dass kein Vietcong Ihnen zu nahe kommt, die Kerle sind sichere Handgranatenwerfer.

4. Der Notfall

Immer wieder schaffen es einzelne Plagegeister, neben oder sogar hinter Ihren Bunker zu gelangen. In solchen Fällen verlassen Sie augenblicklich den Bunker und erledigen die Ausreißer im Nahkampf mit Ihrer Lieblingswaffe. Beim Kampf im freien Terrain dürfen Sie sich nicht zu weit vom Bunker entfernen, sonst gibt's Ärger mit dem Vorgesetzten. Solange Sie immer in Bewegung bleiben, krümmen die VCs Ihnen kaum ein Haar und scheren sich

mehr um den Bunker. Sind alle Angreifer abgewehrt, kehren Sie in die Deckung zurück.

5. Nachladen und Verarzten

Um sich zu heilen, verlassen Sie zwischen den Angriffswellen den Bunker. Hier haben Sie genug Zeit, um die Medikamente einzunehmen. Wenn Sie im Bunker nachladen, knien Sie sich vorsichtshalber hin.

6. Auf Nguyen achten

Der eigentliche Scout ist ein guter Schütze und Ratgeber. Sobald er Probleme bekommt, macht er sich bemerkbar. Nehmen Sie seine Hilferufe ernst und unterstützen Sie ihn im Kampf gegen die Angreifer von rechts, bis die Gefahr gebannt ist.

7. Der Rückzug naht

Nach schier unendlicher Zeit meldet sich der General und kündigt Ihren Rückzug an. Sobald Sie das Heulen von Artilleriegeschossen hören, dürfen Sie den Bunker nicht mehr verlassen. Bei den ersten Einschlägen an der Front jagen Sie zurück und schlüpfen durch die Lücke im Stacheldraht ins Lager.

Der Weg ins Dickicht

Lassen Sie sich von Crocker verarzten und folgen Sie Bronson zum Minenfeld. Im Zielmodus haben Sie das ideale Tempo, um dem Sprengstoffexperten dicht auf den Fersen zu bleiben. Verlassen Sie die explosive Gegend, indem Sie unter dem Zaun durchkriechen. Auf der nächsten Lichtung stoppen Sie und spähen durch die Büsche. Hinter einer der Wicken versteckt sich ein VC. Überraschen Sie den Kerl mit einer Salve durchs Buschwerk und entschärfen Sie die Falle vor seinem Leichnam.

Die Schlacht am See

1. Sobald Sie beim See angelangt sind, gehen Sie in Deckung. Im östlichen Waldstück treiben sich mehrere Feinde herum. Die Lage der VC-Truppen entnehmen Sie bitte dem Screenshot. Stürmen Sie nicht drauflos, sondern erledigen Sie die VCs aus der Distanz. Bronson geht in den Nahkampf. Bleiben Sie nicht beim See, denn bei der gegenüberliegenden Mörserstellung treiben sich mehrere Scharfschützen herum.
2. Sobald der östliche Abschnitt gesichert ist, rüsten Sie sich bei den Gefallenen aus und heilen sich. Schleichen Sie voran, bis Sie zu zwei Baumstämmen kommen, die über den Bach führen. Ist das Gebiet um die Mörserstellungen in Ihrer Hand, bringen Sie C4-Bomben an den drei Granatwerfern an.
3. Bevor Sie den Rückweg antreten, erledigen Sie noch die letzten Truppen, die sich nördlich von Ihnen herumtreiben. Benutzen Sie bei Ihrer Heimkehr nicht den Weg durch das Minengebiet, sondern folgen Sie dem Pfeil auf dem Screenshot. Die Basis liegt hinter den zerstörten Bunkern.

MISSION 5: FIST ALPHA

Der General gibt den Auftrag, eine feindliche Artilleriestellung zu vernichten. Das Zielgebiet liegt im tiefsten Dickicht und wimmelt nur so vor Gegnern. Bevor Sie sich ins Abenteuer stürzen, besuchen Sie den Schießstand. Wählen Sie die S&W 39 mit Schalldämpfer und eine Sten II s.

Der Weg durch den Urwald

1. Lassen Sie das Team von Nhut anführen und bleiben Sie ihm dicht auf den Fersen. Beim ersten Feindkontakt handelt es sich um einen massiven VC-Hinterhalt. Ihre Truppe wird von zwei Seiten in die Mangel genommen. Erledigen Sie zuerst die Kerle, die Nhut ins Visier genommen haben. Geben Sie den Befehl zum Angriff und stellen Sie das gesamte Gebiet auf den Kopf.
2. Ist der Angriff abgewehrt, rüsten Sie sich aus und lassen sich von Nhut weiterführen. Im nächsten Dschungelabschnitt sind nur wenige Feinde unterwegs. Wenn Nhut Sie nicht mehr weiterführen will, übernehmen Sie die Spitze. Nach wenigen Metern wird eine Zwischensequenz abgespielt.

Der Kommando-Bunker

1. In diesem Abschnitt dürfen Sie keinen Lärm machen. Benutzen Sie deshalb die Pistole mit Schalldämpfer. Nhut führt die Truppe in Richtung VC-Lager. Sobald er sich kniet und Ihnen mitteilt, dass sich Feinde in der Nähe befinden, klettern Sie auf den Felsen zu Ihrer Linken. Von oben nehmen Sie die Jungs beim Geschütz ins Visier. Gehen Sie zurück und geben Sie Nhut den Befehl zum Aufbruch.
2. Nach einem kurzen Marsch teilt Nhut Ihnen mit, dass sich in der Nähe ein Tunneleingang befindet. Lassen Sie Ihre Leute zurück und schleichen Sie zum Stollen. Tasten Sie sich die Gänge entlang, bis Sie einen Durchgang zu Ihrer Linken bemerken. Die einsame Wache bringen Sie mit dem Messer um die Ecke. Jetzt schleudern Sie eine Granate in den Eingang zum Funkraum und kehren zurück zum Team.

Die Artilleriegeschütze

Rechts vom Tunneleingang befindet sich die erste Kanone. Während sich Ihr Team mit den Vietcong herumschlägt, stellen Sie sich hinter das Geschütz und geben Bronson den Sprengbefehl. Jetzt schleicht Ihre Bande zur nächsten Artillerieeinheit. Mithilfe der Karte finden Sie das Teil im Handumdrehen. Erledigen Sie die VC-Belegschaft und lassen Sie Bronson das Ding in die Luft jagen. Fordern Sie Nhut auf, die Truppe zum VC-Hauptquartier zu bringen. Unterwegs treffen Sie auf geringen Widerstand, den Sie Hornster überlassen.

Stellung beziehen

1. Hier trennen sich die Wege. Bewegen Sie sich gemeinsam mit Crocker und Bronson Richtung Nord-Nord-Ost und laufen Sie die Serpentinen nach unten. Den Späher überraschen Sie mit einem gezielten Schuss. Folgen Sie den gestrichelten Linien auf der Karte.
2. Zuerst bringen Sie Crocker zu seiner Position. Den einsamen MG-Schützen kitzeln Sie mit dem Messer. Westlich von Crockers Stellung führt eine Hängebrücke über die Schlucht direkt zu einem Flugabwehrgeschütz. Die Waffe wird von drei Soldaten bewacht, die Sie mit dem Messer ausschalten.
3. Nachdem Hornster in Stellung gegangen ist, wandern Sie ein Stück weiter nördlich den Felsenpfad hinab. Lassen Sie den armen Tropf auf dem Waldweg über die Klinge springen und kraxeln Sie den gegenüberliegenden Felsen hinauf. Zu Ihrer Linken versteckt sich der letzte MG-Schütze. Bringen Sie ihn leise zur Strecke und laufen Sie zur Landezone. Defort finden Sie auf der anderen Seite der Lichtung.

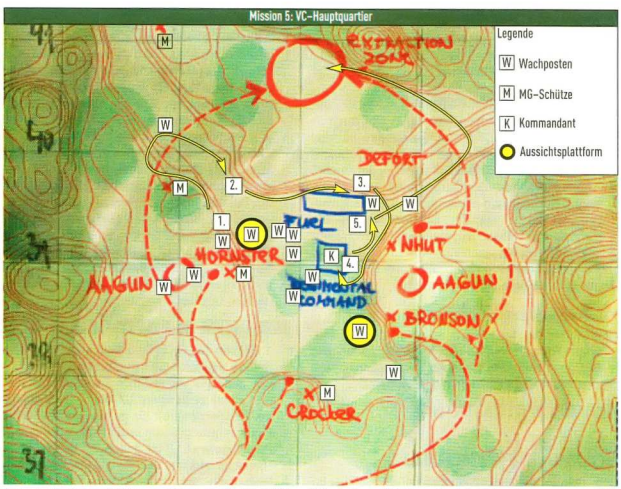
Das VC-Hauptquartier

Jetzt müssen Sie „nur noch" das Lager vernichten und die Laufbahn des VC-Kommandanten beenden. Auf dem Screenshot sehen Sie den Lageplan des Quartiers, auf dem wir alle Details für Sie eingetragen haben. Profi-Spieler erledigen die Aufgaben, ohne bemerkt zu werden. Hier ein Beispiel für eine erfolgreiche Schleichattacke – die entsprechenden Nummern sind auf dem Screenshot vermerkt. Während des Angriffs halten Sie den Kopf unten und bewegen sich ausschließlich im Schleichmodus:

1. Stehlen Sie sich zur Aussichtsplattform und ballern Sie die Wache mit der Schalldämpfer-Pistole über den Haufen.
2. Huschen Sie den Felsengang hinab und nähern Sie sich dem Lager.
3. Gehen Sie hinter den Bretterbuden in Deckung und bringen Sie die einsame Wache beim Treibstofftank um die Ecke. Das Zentrum des Lagers wird schwer bewacht, also halten Sie sich fern.
4. Um den Kommandanten zu erledigen, kriechen Sie im Schneckentempo zur Blechbaracke. Vorsicht, der Eingang wird bewacht. Lehnen Sie sich um die Ecke und setzen Sie die Schalldämpfer-Knarre ein. Jetzt huschen Sie ins Innere und überraschen den VC-Boss.
5. Auf leisen Sohlen geht's zurück zum Treibstofftank. Legen Sie die Bombe und eilen Sie zur Landezone.

Suchen Sie Defort und machen Sie Meldung. Jetzt müssenSie lediglich die Stellung halten, bis Sie vom Hubschrauber abgeholt werden.

RALPH WOLLNER



Bevor Sie ins Lager eindringen, müssen Sie die MG-Schützen (M) erledigen. Ziel ist es, den feindlichen Kommandanten (K) zur Strecke zu bringen, ohne dabei Alarm auszulösen. Danach begeben Sie sich zur Landezone.

Prince of Persia: The Sands of Time

Prince of Persia: The Sands of Time zählt unbestritten zu den Spiele-Perlen, die uns dieser Winter beschert. Damit Ihnen der Einstieg leicht fällt, geben wir Ihnen die wichtigsten Tipps mit auf den Weg.



Sobald Sie am Boden liegen und von mehreren Seiten gleichzeitig von Gegnern bearbeitet werden, können Sie nur blocken und auf einen günstigen Moment für eine Flucht warten.

Kampf-Tipps:

Sind die Gegner zu stark?

1. Studieren Sie Ihre Gegner und lernen Sie deren Schwächen kennen. Beobachten Sie auch das Abwehrverhalten Ihrer Kontrahenten, damit Sie wissen, welche Attacken gegen welche Gegner effektiv sind. Gegen jeden der normalen Gegner gibt es einen Move, den dieser nicht blocken kann. Gegen die riesigen blauen Kämpfer mit dem großen Schwert haben Sie zum Beispiel kaum eine Chance, solange Sie frontal attackieren. Selbst die ansonsten wirkungsvolle Combo, bei der Sie an Ihrem Gegenüber hochlaufen, ist zwecklos. Greifen Sie hingegen mit einer flachen Wand-Combo (Schraube) an, sieht das Monster ganz schön alt aus.
2. Zwischengegner, wie den Vater des Prinzen oder den Endgegner, bekämpfen Sie mit Kontern. Blocken Sie Angriffe ab und schlagen Sie zurück, indem Sie im passenden Moment während eines gegnerischen Angriffs die Schlag-Taste drücken. Mit etwas Übung sind so selbst schwere Kämpfe im Handumdrehen gewonnen.
3. Merken Sie sich die gegnerischen Angriffsanimationen, damit Sie frühzeitig erkennen, wenn es brenzlig wird. So können Sie rechtzeitig blocken, sobald ein Feind zum Angriff ansetzt.

Wie gehe ich gegen Tiere vor?

Im Kampf gegen tierische Angreifer wenden Sie immer dieselben Taktiken an: Gegen die Vögel blocken Sie einen Angriff und schlagen dann sofort zu. Bei den Fledermäusen halten Sie zuerst still, bis sich ein kleiner Schwarm um Sie herum angesammelt hat. Schlagen Sie dann schnell um sich, bevor Sie von den Blutsaugern verletzt werden. Die Skarabäen sind nicht der Rede wert – diese bereiten Ihnen zu keinem Zeitpunkt Probleme.

Wenig Lebensenergie?

1. Nach nur wenigen Treffern ist der Großteil der Energie des Prinzen aufgebraucht. Deswegen sollten Sie Ihre Kampfarena immer sorgfältig erkunden. Häufig finden Sie ein Becken, an dem Sie die Lebensenergie auffrischen können. Damit Sie dabei ungestört bleiben, empfiehlt es sich, Gegner entweder einzufrieren oder zumindest zu Boden zu werfen.
2. Versuchen Sie, einen Vorsprung zu Ihren Verfolgern aufzubauen, damit Sie in Ruhe trinken können. Laufen Sie ruhig ein Stück in dem Level voraus – oft folgt auf einen Kampfabschnitt ein Bereich mit einem Trinkbecken. Alternativ können Sie natürlich auch zu einer Wasserstelle zurücklaufen, die Sie bereits passiert haben.

Zu viel Action?

1. Wenn Sie es mit zu vielen Gegnern aufnehmen oder eingekreist werden, sollten Sie für etwas Ruhe sorgen. Frieren Sie die Feinde mit dem Dolch ein oder bewegen Sie sich per Salto-Combo aus dem Getümmel heraus. Zur Not wenden Sie den Mega-Frost an, mit dem Sie Ihr gesamtes Umfeld lahm legen. Eingefrorene Feinde lassen sich schneller beseitigen, bringen Ihnen allerdings keinen Sand für Ihren magischen Dolch ein.
2. Wichtig: Versuchen Sie stets, sich den Rücken freizuhalten. Springen Sie gegen die Wand und betätigen Sie die „Schlagen"-Taste. So verschaffen Sie sich etwas Luft und führen zugleich eine starke Attacke aus. Außerdem sollten Sie Ihre Gegner so schnell wie möglich unschädlich machen. Das heißt, dass Sie Ihre Kontrahenten zu Boden befördern, um ihnen per Dolch den Lebenssaft auszusaugen. Schneller – allerdings auch schwieriger – ist die Gegenaufnahme, mit der Sie Ihren Gegner hochheben und auf einen Schlag ins Jenseits befördern.

Sorgen mit Farah?

Behalten Sie immer die Freundin des Prinzen im Auge. Wenn diese während eines Kampfes das Zeitliche segnet, ist das Spiel auch für den Prin-



Während des Kampfes gegen den Vater kann der Prinz im hinteren Teil der Halle bei Bedarf seine Lebensenergie auffrischen.



Auf Mauern können Sie die Attacken der Flattermänner nicht blocken. Machen Sie sich bereit, nach einem Treffer sofort wieder auf die Mauer zu klettern.

zen gelaufen. Sobald Farah zu sehr in Bedrängnis gerät, schreit sie um Hilfe. Kümmern Sie sich dann nicht weiter um Ihre Gegner, sondern retten Sie Farahs Haut. Entfernen Sie sich nicht zu weit von der Königstochter. Eilen Sie nach kleinen Ausflügen zu entlegenen Becken schnellstmöglich zu Farah zurück. Halten Sie sich aber nicht zu nahe bei ihr auf. Der Prinz zieht den Großteil der Gegner an, die dann auch Farah schaden.

Spieltipps

Die Zeit-Funktionen

1. Mit seinem magischen Dolch und einer Portion Sand kann der Prinz die Zeit anhalten und rückwärts laufen lassen. So haben Sie die Möglichkeit, etwaige Fehler zu korrigieren. Wenn Sie zum Beispiel während eines Kampfes eine kritische Schlagabfolge abbekommen und viel Energie verlieren, ist es sinnvoll, die Zeit zurückzuspulen. Beim zweiten Versuch können Sie Ihren Hintern rechtzeitig in Sicherheit bringen oder den Angriff blocken. Im Spielverlauf erweist sich diese Funktion häufig als Retter: Machen Sie Stürze oder kleine Missgeschicke ungeschehen und sparen Sie so eine Menge Nerven und Zeit.
2. Damit Sie bei Landungen nach hohen Sprüngen nicht jedes Mal Energie verlieren, drücken Sie den Stick jeweils in die Flug- beziehungsweise Lande-Richtung des Prinzen. So rollt sich das flinke Blaublut geschickt ab und übersteht den Sprung unbeschadet. Die Zeitlupen-Funktion sieht spektakulär aus, ist aber spielerisch völlig überflüssig.

Stecken geblieben?

1. Wenn Sie nicht weiterkommen, gehen Sie am besten wie folgt vor: Erkunden Sie Ihre Umgebung. Halten Sie nach Stangen, Simsen, verschiebbaren Kisten, Bodenplatten, brüchigen Wänden, morschen Türen und Schaltern Ausschau. Falls Sie nichts finden, nehmen Sie die Wände genauer unter die Lupe. Manchmal verdeckt eine Kiste einen Spalt oder eine brüchige Wand oder eine Tür ist auf den ersten Blick nicht zu erkennen.
2. Wechseln Sie häufig in die Ego- oder Weitwinkel-Perspektive, um Ihre Umgebung besser überblicken zu können. Besonders in den späteren Levels spielt Ihre Kameraführung eine wichtige Rolle: Zoomen und schwenken Sie um den Prinzen herum, damit Ihnen auch nichts verborgen bleibt.
3. Sobald Sie einen neuen Raum betreten, wird Ihnen dieser oft in einer kleinen Vorschau gezeigt. Beobachten Sie diese Hilfe aufmerksam, da Sie hier bereits das Ziel, also den Ausgang und einige Hindernisse, gezeigt bekommen. Ebenfalls sehr hilfreich sind die Visionen des Prinzen: Jedes Mal, wenn Sie den Spielstand speichern, sehen Sie kurze Bruchstücke von den Geschehnissen, die das Pärchen bis zum nächsten Speicherpunkt erwarten.

THOMAS EDER

Die knackigsten Rätsel



Das Achsenrätsel

Mit dem Hebel A drehen Sie die Plattform. Mit dem Hebel B senken oder erhöhen Sie die Ebene. Zwischendurch begeben Sie sich immer wieder zu den kleinen Vorsprüngen an der Plattform, auf denen Sie die Mondsymbole erkennen. Wenn Sie das Rätsel ohne Hilfe lösen wollen, achten Sie auf die Symbole auf der Karte an der Wand. Zu schwer? Hier die richtige Abfolge:

Schritt	Hebel	Drehung	Bewegungsrichtung der Plattform
1	Achse fixieren (Mondfeld berühren)		
2	Hebel A	90°	Rechts
3	Hebel B	90°	Oben
4	Hebel A	270°	Links
5	Hebel B	90°	Unten
6	Achse fixieren		
7	Hebel B	90°	Oben
8	Hebel A	180°	Rechts
9	Hebel B	180°	Oben
10	Achse fixieren		
11	Hebel A	270°	Links
12	Hebel B	90°	Unten
13	Achse fixieren		
14	Hebel B	90°	Oben
15	Hebel A	270°	Rechts
16	Hebel B	90°	Oben



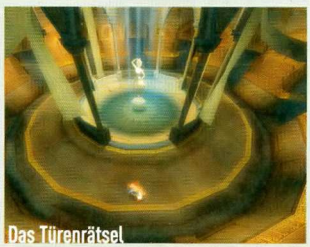
Das Rätsel im Observatorium

Hier drehen Sie zuerst das Rad um 270° im Uhrzeigersinn. Dann schwingen Sie sich über die Sternenmodelle bis zu dem Balkon auf der anderen Seite des Raumes, wo Sie den Hebel um 90° gegen den Uhrzeigersinn drehen. Hängen Sie sich an das Trapez, das Sie nun erreichen. Springen Sie gegen den Schalter und eilen Sie an der Wand entlang zum Vorsprung mit dem ersten Hebel zurück. Von dort aus geht's weiter zu der herabhängenden Säule in der Mitte und von dort aus zu dem anderen Trapez. An den Aufzugseilen gleiten Sie nach unten zu Farah.



Das letzte Spiegelrätsel

Für dieses Rätsel müssen Sie den Lichtstrahl auf das Symbol an dem Podest mit dem Schwert leiten. Verschieben Sie die Spiegel so, wie Sie es auf dem Screenshot sehen, um Ihr Schwert zurückzubekommen.



Das Türenrätsel

In diesem Rätsel müssen Sie in einer bestimmten Reihenfolge durch Türen gehen. Die Haupttür erkennen Sie an dem Gesicht im Türbogen. Stellen Sie sich genau vor diese Tür und wechseln Sie zur Weitwinkelsicht, sodass Sie den Raum wie auf dem Screenshot vor sich haben. Gehen Sie in der Reihenfolge, die wir für Sie herausgefunden haben, durch die Türen. Das Rätsel teilt sich auf zwei Stockwerke auf. Im zweiten Stock gehen Sie genauso wie auf der ersten Ebene vor. Während Sie im ersten Stock aus sieben Türen auswählen können, sind es im zweiten neun.

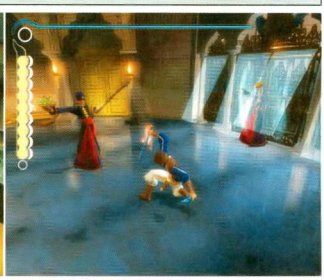
1. Stock:
1. Tür in der Mitte
2. Erste Tür von rechts
3. Dritte Tür von links
4. Erste Tür von links

2. Stock:
1. Vierte Tür von links
2. Erste Tür von rechts
3. Tür in der Mitte





Hier sehen Sie die normale und die alternative Perspektive nebeneinander. Mit der alternativen Sicht haben Sie einen viel besseren Überblick, können aber den Prinzen nicht besonders gut steuern.



Gegen den Endboss hilft dem Prinzen nur Blocken und gut getimtes Kontern.

Lords of Everquest

Keinen Bock mehr auf Online-Schlachten? Kein Problem! Versohlen Sie den Everquest-Völkern doch alleine den Hintern. Damit Sie dabei nicht auf demselben landen, hilft Ihnen unsere Komplettlösung.

VORSPIEL

Pausengebot

Wenn es eine Gewerkschaft für Echtzeitstrategen gäbe, wäre *Lords of Everquest* bestimmt ein Vorzeigemodell für Arbeitnehmer. Hier wird Einheitenschutz groß geschrieben. Nach jeder geschlagenen Schlacht empfiehlt sich eine längere Erholungspause, damit Ihre Schützlinge regenerieren. Das Ganze hat durchaus einen tieferen Sinn: Erstens sind große Massenschlachten, in denen die Krieger nur verheizt werden, aufgrund der knappen Ressourcenlage nicht drin und zweitens bietet *Lords of Everquest* eine Übernahmefunktion. Nach jeder gewonnenen Schlacht begleiten Sie einige erfahrene Einheiten in die nächste Mission. Sobald die Einheiten die Stufe 6 erreichen, lassen sich diese per virtuellem Ritterschlag nochmals aufwerten. Als Mini-Lords verfügen solche Einheiten auch über neue Fähigkeiten.

Dumm wie Bohnenstroh

Als Spieletester rauft man sich die Haare angesichts des Dumpfbackentums, das die Gegner an den Tag legen. Allzu oft lassen sich Militäranlagen oder Einheiten des Gegners in Sichtweite von dessen Kollegen niedermachen, ohne dass eine Reaktion erfolgt. Wenn Sie in der Kampagne diese Schwäche gnadenlos ausnutzen, beenden Sie viele Missionen viel leichter. Doch auch die eigenen Einheiten verhalten sich nicht gerade intelligent. Selbst mit angeschlagener Gesundheit rennen Ihre Jungs blindlings in Feindansammlungen hinein. Zum Glück gibt es den Verteidigungs-Button für Ihre Truppen. Damit halten Sie das Chaos im Zaum. Versuchen Sie lieber, Gegner einzeln oder paarweise anzulocken. Mit etwas Fingerspitzengefühl und ordentlichem Mikromanagement lösen Sie damit selbst große Verbände im Handumdrehen auf.

Euer Durchleucht

Keine Frage, die wichtigste Einheit jeder Kampagne ist der jeweilige Lord. Nutzen Sie jede Gelegenheit, um den Knaben hochzuleveln. Für welchen Lord Sie sich entscheiden, ist eigentlich schnuppe, der Kampagnenverlauf bleibt davon unberührt. Lediglich der Schwierigkeitsgrad und die zur Verfügung stehenden Eigenschaften des Anführers variieren. In Missionen, in denen Sie in keinerlei Zeitdruck sind, haben Sie alle Muße, um mit dem Lord die Karte zu erkunden und dabei Erfahrungspunkte zu sammeln. Wenn sich zu Ihrer Lordschaft noch ein Heiler und ein oder zwei Kämpfer gesellen, sind Sie für viele der kleineren Gefechte gut gerüstet. Was bringt die ganze Lord-Levelei? Im Gegensatz zu anderen Strategietiteln beeinflusst die Heldenstufe die Einheitenproduktion. Frisch trainierte Kämpfer beginnen immer mit der halbierten Levelstufe (aufgerundet) des Lords. Beispiel gefällig? Wenn Sie einen Lord der Stufe 7 besitzen, starten alle produzierten Einheiten sofort mit der vierten Erfahrungsstufe. Toll, oder?



Mit seinem Aussehen sind die Chancen bei Frauen gleich null, dafür ist Mr. Skass auf dem Schlachtfeld der King.

Knapp bei Kasse

Platin, der einzige Rohstoff bei *Lords of Everquest*, ist knapp bemessen. Vergessen Sie es gleich, auf große Truppenverbände zu spekulieren. In der Regel gibt es für die Missionen einige wenige, aber wichtige Schlüsseleinheiten. Halten Sie die Verluste nach Möglichkeit klein. Speichern Sie grundsätzlich vor einem Gefecht ab. Wenn sich Ihre eigenen Reihen zu stark gelichtet haben, unternehmen Sie einen neuen Versuch. Auf den Karten finden Sie meist mehrere Minen. Sichern Sie sich auf jeden Fall so viele Abbaustätten wie möglich.

SHADOWREALM-KAMPAGNE

Adelsstufen

Die erste Kampagne wurde mit dem netten Herrn aus dem Tutorial, Lord Skass, gelöst. In der Komplettlösung sagen wir Ihnen, mit welchem Level Ihr Lord jeweils starten sollte.

Mission 1 – Betrayal, Lord Stufe: 1

1. Gleich in der ersten Mission geht's auf Schatzsuche – nördlich vom Fluss finden Sie eine Truhe mit dem Zauber Poisoned Web.

2. Setzen Sie Ihre Lordschaft ausgiebig solo ein, um fleißig Erfahrung zu sammeln. Nur wenn es für den Anführer brenzlig wird, ziehen Sie Ihre Kämpfer hinzu.

3. Auf dem Friedhof gegen Ende der Mission sind zwei weitere Truhen versteckt. Eine im nordöstlichen Bereich (Ring of Firewarding), die andere im westlichen Teil (Lightning Blast).

4. Halten Sie sich von Ruk fern, bis Sie die Truhen geplündert haben, denn die Mission endet automatisch, wenn Sie sich ihm nähern.

Mission 2 – Whispering of the Bones, Lord Stufe: 2

1. Die Gnolle südlich vom Startpunkt sind die erste Bedrohung. Sofern Sie noch den Lightning Blast aus der ersten Mission besitzen, setzen Sie ihn gleich ein.

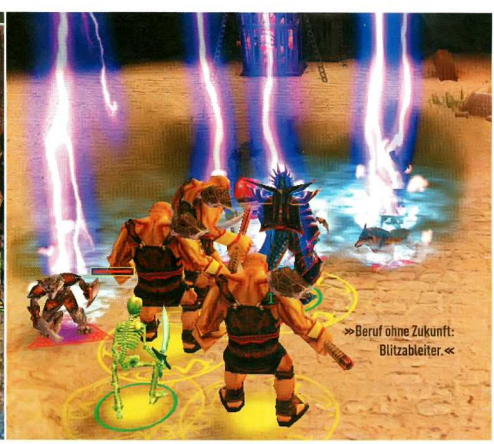
2. Die Skelette im Süden auf dem Hügel bei den Bone Piles lassen sich prima weglocken. Zerstören Sie die Verteidigungsanlagen alleine mit Ihrem Lord.

3. Der Gegner hat Frostbringer auf erhöhten Plätzen stationiert – die sind ein gefundenes Fressen für Ihre Lordschaft.

4. Die Nebenquest ist leicht gewonnen: einfach mit der gesamten Truppe die Gnolle zu Klump verarbeiten. In der Kiste im Norden findet sich ein weiterer Lightning Blast. STEFAN WEISS



»Casting für die neue Harald-Schmied-Show.«



»Beruf ohne Zukunft: Blitzableiter.«

MISSION 3 – THE SIEGE AT NERIAK, LORD STUFE: 3

1. Die Basis am Startpunkt muss gar nicht erst groß verteidigt werden. Bauen Sie lediglich die Ogre Barracks, um Einheiten zu trainieren. Sobald Sie es sich leisten können, errichten Sie einen Sparring Ground, um das Oger-Upgrade Beast of Burden entwickeln zu können. Produzieren Sie auch drei bis vier Defiler.
2. Für den Platin-Abbau genügen drei Arbeits-Spinnen.
3. Im südlich gelegenen Dorf trifft die Einsatztruppe einen Typen mit schwebendem Buch über dem Kopf – klar, der Bursche hat was zu sagen. Er bietet eine Nebenquest an. Der Weg zum Friedhof wird von drei Werwölfen bewacht. Mit denen wird der Lord alleine nicht fertig, ziehen Sie daher zwei bis drei Oger und ebenso viele Defiler hinzu.
4. Zerstören Sie auf dem Friedhof nicht nur die Gruft neben Meiru, sondern danach auch die Verblichene selbst, das gibt ein paar Erfahrungspunkte mehr. Vergessen Sie nicht, sich im Dorf Ihre Belohnung abzuholen. Die drei Town Guards können Sie gut gebrauchen.
5. Auf dem Weg nach Osten versperrt ein Brotherhood-Außenposten den Weg. Stürmen Sie das Lager und schicken Sie Ihre Nahkämpfer sofort gegen die Abwehrtürme. Wenn die Basis geplättet ist, errichten Sie dort selber einen Stützpunkt mit Stronghold und Ogre Barracks.
6. Bevor Sie sich nach Norden aufmachen, werfen Sie noch einen neugierigen Blick nach Osten über den Fluss und sprechen Rasz an.
7. Der Lord hat zunächst die Aufgabe, vorgeschobene Bone Piles des Gegners zu entsorgen. Sammeln Sie dann Ihre komplette Streitmacht (Maximalbevölkerung ausreizen) vor Sulruuas Basis. Stürmen Sie das Areal und beharken Sie schnellstmöglich die Bone Piles und die Baracken der Basis. Sulruua flüchtet gen Norden, vertrimmen Sie die böse Schergin einfach mit Ihrem Lord.





MISSION 4 – THE BURNING THICKET, LORD STUFE: 5





1. Zuerst sichern Sie das Platin-Vorkommen nordöstlich Ihrer Startbasis. Vier Oger und Ihr Lord sollten genügen, um mit den Spinnen fertig zu werden. Locken Sie jeweils ein bis zwei der Achtfüßler weg, gegen alle sechs gleichzeitig haben Sie keine Chance. Trainieren Sie in der Zwischenzeit in der Basis Defiler. Die gegnerischen Goblins werden ausschließlich mit Lufteinheiten angreifen, Defiler sind daher die einzig richtige Wahl.
2. Sobald Sie die Mine gesichert haben, ziehen Sie nach Osten. Geben Sie dem Lord vier Oger und vier Defiler als Begleitung mit.
3. Nachdem Sie die Elfen-Quest erhalten haben, marschieren Sie mit Ihrer Truppe am Fluss entlang Richtung Südwesten. Dort stoßen Sie auf ein Goblin-Camp mit zwei der gefangenen Elfen. Ihr Lord und die Defiler werden mit den Einheiten leicht fertig.
4. Nehmen Sie die beiden Elfen mit und überqueren Sie im Süden den Fluss in Richtung Osten. Dort befindet sich ein weiteres Goblin-Camp. Erledigen Sie zuerst den dortigen Deathbinder, er ist am gefährlichsten. Führen Sie nach dem Kampf alle vier Elfen zum Zielort.
5. Bilden Sie in dem Elfengebäude gleich vier bis fünf Bogenschützen aus und setzen Sie diese zur Bewachung ein. Ihre Kampfgruppe zieht derweil vom Elfengebäude nach Norden weiter, dort wartet ein weiteres Goblin-Camp mit Deathbinder. Sobald die Gegner im Staub liegen, sacken Sie auf jeden Fall den dortigen Regenerationstrank ein.
6. Bilden Sie einen Trickster aus und schicken Sie den Knaben zur Brücke. Nur er kann die Giftfallen aufspüren und unschädlich machen.
7. Im Goblin-Lager östlich der Brücke erwarten Sie vier Boneslayer, drei Aggressors und ein Commander. Locken Sie die Gegner einzeln raus und setzen Sie die Fallenoption der Trickster-Einheit ein.
8. Nehmen Sie das Camp im Süden ein. Sie benötigen dafür außer Ihrem Lord je sechs Oger und Defiler. Schaffen Sie zuerst den Level-14-Deathbinder aus dem Weg. Außer der Mine finden Sie im Camp den gefangenen Magier Xorin, der sich Ihnen anschließt.
9. Etwas nordwestlich der Brücke entdecken Sie eine weitere Mine, die allerdings von Spinnen bewacht wird. Zermatschen Sie die Ekelviecher – zur Belohnung erhalten Sie ein Amulett, das vor Giftangriffen schützt.
10. Bleibt noch das letzte Camp im Norden. Setzen Sie zuerst den Commander und danach den Deathbinder außer Gefecht, der Rest ist simpel.

MISSION 5 – RIVER OF BLOOD, LORD STUFE: 7







1. Schon zu Beginn der Mission beginnt der Computergegner mit kontinuierlichen Angriffen. Der Ablauf ist immer gleich, nach einer Gruppe Soldaten wirft der Gegner zwei Katapulte ins Feld. Legen Sie daher zu Beginn sofort zwei Fallen mit Trickstern aus und ziehen Sie diese in die Basis zurück. Produzieren Sie schnell zwei bis drei Oger und wehren Sie mit der gesamten Truppe den ersten Angriff ab. Bleiben Sie dabei in Reichweite Ihrer Bone Piles.

2. Bleiben Sie zunächst in der Basis und trainieren Sie abwechselnd Oger und Defiler (je sechs Einheiten genügen). Zwei Sacrificial Healer komplettieren die Truppe.

3. Ihre Trickster klären die erste Brücke auf und entfernen, natürlich getarnt, die Fallen direkt vor der Nase der stationierten Gegner. Die Kampfgruppe postiert sich vor der Brücke und der Lord lockt die Gegner an. Vermeiden Sie es auf jeden Fall, auf der engen Brücke zu kämpfen.

4. Legen Sie nach einem Gefecht eine Rast ein und gleichen Sie Verluste aus. Arbeiten Sie sich vorsichtig weiter die Straße entlang. Die Trickster übernehmen wieder die Aufklärung. Sie müssen an fast jeder Brücke mit Fallen rechnen.

5. Der erste Außenposten liegt etwas abseits der Straße. Während Sie ihn zerstören, belassen Sie einige Einheiten an der Straße, um die periodisch anrückenden Invasoren abzufangen. Es wäre ärgerlich, wenn der Gegner einfach an Ihnen vorbeischleichen und Ihre Basis zerstören würde.

6. Beim zweiten Camp führt ein unscheinbarer Pfad nach Nordosten. Zeit für den Lord, wieder einen Gegenstand zu erobern. Vier Glamour Caster bewachen den Dragon-Roar-Spruch. Auf Ihrem Vormarsch treffen Sie auf Templer-Einheiten. Setzen Sie die Defiler und Ihren Lord dagegen ein.

7. Sobald Sie mit Abwehrtürmen konfrontiert werden, locken Sie immer zuerst die herumstehenden Einheiten weg. Danach stürzen Sie sich mit den Oger-Einheiten inklusive Ihres Lords auf die Türme.

MISSION 6 – CONTENTION, LORD STUFE: 9



1. Starten Sie diesen Auftrag am besten mit zwei aus dem vorigen Level übernommenen Heilern. Bei dieser Mission führt nur gutes Mikromanagement zum Erfolg. Außerdem haben Sie die Wahl, entweder die Gnolle oder die Goblins als Verbündete zu gewinnen. Für wen Sie sich entscheiden, ist egal. Die Gnolle besitzen etwas stärkere Einheiten, dafür sind die Goblins in größerer Zahl auf der Karte vertreten.

2. Wer mit den Gnollen liebäugelt, startet nach Missionsbeginn sofort in Richtung Norden durch. Helfen Sie Rosch Val Grey aus der Patsche, er bietet Ihnen einen Pakt an, wenn Sie die Feuerelementare bei der Mine im Süden aus dem Weg schaffen.

3. Falls es doch lieber die Goblins sein sollen, treffen Sie östlich von Rosch eine Grünhaut, die Ihnen den Deal vorschlägt, Häuptling Abinor zu befreien.

4. Auf der Karte sind mehrere Shadowrealm-Einheiten verteilt – nördlich von Rosch werden ein Trickster und ein Frostbringer gefangen gehalten. Weiter nordwestlich, auf dem Weg zu Abinor, warten ein weiterer Frostbringer und ein Summoner auf ihre Rettung. Bei der Mine im Norden lungern noch zwei Oger herum.

5. Egal, für welche Partei Sie sich entscheiden, nachdem der Pakt geschlossen ist, beginnen permanente Angriffe der gegnerischen Partei und der Brotherhood. Warten Sie daher erst mit dem Bündnis und erkunden Sie die Karte. Die vielen herumstreunenden Tiger bieten Gelegenheit, Erfahrungspunkte zu sammeln.

6. Schicken Sie den getarnten Trickster los, er findet im Norden beim großen Gnoll-Camp ganz im Westen eine Truhe mit einer Werwolfspruchrolle. Eine zweite Rolle davon entdecken Sie im Südosten bei den Goblins.

7. Der lange Canyon, der nach Südwesten führt und mit Tigern übersät ist, führt schließlich zur Truhe mit Bristlebane's Bounty. Diesen Spruch benötigen Sie dringend, um die Mission zu gewinnen.

8. Nachdem Sie sich Ihre Verbündeten gesichert haben, besetzen Sie sofort die nördliche Mine. Die Brotherhood versucht ebenfalls, dort Platin abzubauen. Lassen Sie die Hälfte Ihrer Truppe dort postiert, um ankommende Einheiten abzufangen. Die andere Truppenhälfte sichert den Hügel, auf dem Sie die Gebäude errichten. Sobald die obere Mine geschröpft ist, errichten Sie bei der südlichen Mine einen Smelting Tower und stellen zwei Oger zur Sicherung ab. Drei Arbeitsspinnen bauen das Platin ab.

9. Das Metall reicht nicht, um alle nötigen Gebäude zu errichten – jetzt kommt Bristlebane's Bounty ins Spiel. Rüsten Sie Ihren Trickster damit aus und führen Sie ihn nach Nordosten. Durch die Palmen haben Sie freien Blick auf das Rallyhood-Gebäude. Setzen Sie den Spruch ein, um dem Gegner auf magische Weise Platin zu mopsen. Jetzt haben Sie genügend Ressourcen für den Basisbau.

MAULTIERTREIBER

Lust auf eine spaßige Nebenquest? Sicher sind Ihnen in dieser Mission die Maultiere aufgefallen, die auf der Karte verteilt sind. Insgesamt zehn dieser Zottelviecher gibt es. Wenn Sie mit dem Lord nahe an ein solches Lasttier herangehen, bekommen Sie die Kontrolle darüber. Führen Sie alle zehn Tiere nach Westen. Dort führt ein Pfad nach Süden zu einem Tentakelmonster, das ständig "Feed Me!" brüllt. Wenn Sie ein Maultier nahe an das Monster heranführen, wird es verspeist. Sobald alle zehn verfüttert worden sind, spuckt das Viech eine Halbling-Einheit aus. Suchen Sie auf jeden Fall die Karte mit dem getarnten Trickster nach den Maultieren ab, BEVOR Sie den Pakt mit den Verbündeten eingehen, danach wird die Mission hektisch und Sie haben kaum noch Zeit, um in Ruhe nach den Tieren zu suchen.



MISSION 7 – THE FORGE AT RALLOS, LORD STUFE: 12

1. Die Brotherhood startet nach ein paar Minuten drei Angriffswellen gegen Ihre Basis. Rüsten Sie daher schnell auf. Die beiden Bone Piles werden mit dem Upgrade Death Glutch ausgestattet. Trainieren Sie eine Hand voll Oger und entwickeln Sie das Upgrade Beast Of Burden zur zweiten Stufe. Die wichtigste Einheit dieser Mission ist jedoch die Mogri-Einheit. Trainieren Sie davon sechs Gesellen. Ihre Kampftruppe komplettieren zwei Heiler und zwei bis drei Defiler. Damit werden Sie problemlos mit den drei Angriffswellen fertig. Schützen Sie auf jeden Fall die Bone Piles.

2. Nach dem dritten Angriff ist erst einmal Ruhe – heilen Sie Ihre Einheiten, trainieren Sie weitere sechs Mogri, entwickeln Sie deren Upgrade und stocken Sie Ihre Truppe Oger und Defiler weiter auf.

3. Auf dem Weg zur Oger-Festung heben Sie mehrere Brotherhood-Stellungen auf immer die gleiche Weise aus: Klären Sie zunächst mit dem Trickster das Gelände auf, um feindliche Fallen zu entfernen. Die lästigen Drachenviecher erledigen Sie am besten mit dem Lord (ausgerüstet mit dem Giftamulett), zwei Fernkämpfern und einem Heiler. Attackieren Sie die Flattermänner mit dem Lord, der dann in Giftgas eingehüllt wird, was ihn dank des Amuletts überhaupt nicht stört. Die Fernkämpfer helfen aus sicherer Entfernung.

4. Die Brotherhood-Posten sind in der Regel mit Abwehrtürmen und einem Flame Caster gesichert. Letzteren erledigt problemlos der Lord. Bilden Sie danach zwei Mogri-Dreiergruppen. Je eine Gruppe stürzt sich auf einen Abwehrturm, während der Rest der Truppe sich die Brotherhood-Einheiten vornimmt. Sobald die Türme zertrümmert sind, ziehen Sie sich etwas zurück und locken nach und nach die Gegner in kleine Scharmützel. Auf diese Weise verzeichnen Sie so gut wie keine Verluste.

5. Im Norden stoßen Sie auf eine zweite Mine. Mithilfe der Ressourcen lässt sich Ihr Heer verstärken. Östlich davon liegt ein Brotherhood-Stützpunkt, der mit vier Türmen gesichert ist. Bilden Sie daher vier Dreiergruppen Mogri und gehen Sie nach dem bewährten Kampfschema vor. Sollte Ihr Lord (wie unser Skass) Kreaturen beschwören können, verheizen Sie im Kampf um diesen Außenposten die beschworene Kreatur. Warum? Ganz einfach, kurz dahinter liegt der Eingang zur Oger-Festung, die nur der Lord betreten darf. Dummerweise ist der folgende Missionsabschnitt recht knackig und Sie sind daher gut beraten, wenn Sie innerhalb der Mauern gleich einen Mitstreiter beschwören können.

IN DER OGER-FESTUNG

1. Erledigen Sie immer zuerst anwesende Heiler oder Magier-Einheiten. Anwesende Grunts kommen danach dran. Skass zum Beispiel spielt hier seine Fähigkeit Angst aus, um die Gegnerschar kurzzeitig zu verringern.

2. Achten Sie auf die in der Festung verteilten Truhen. Um die Dummy-Figur Hallford machen Sie einen großen Bogen. Wenn Sie dem Guten zu nahe kommen, hängt sich die Figur gnadenlos an Ihre Fersen. Zwar verursacht die Puppe keinen Schaden, lenkt aber ständig Ihre Truppe ab.

3. Setzen Sie grundsätzlich auf die Lock-Taktik. Sobald Sie fünf oder sechs Skeleton Warriors in der Gruppe haben, wird die Sache leichter. Setzen Sie die gefundenen Beschwörungsrollen sofort ein. Vor allem die Goblin Champions leisten gute Dienste in diesem Level.

4. Benutzen Sie mit Ihrer Truppe den Teleporter – achten Sie auf die Mini-Map, die Jungs landen mitten in einem Lavafeld. Ignorieren Sie die anwesenden Gegner und spurten Sie mit der Gruppe auf die schützenden, kleinen Inseln. Die Skeleton Warriors schicken Sie gegen die Grunts und Mogri, während die Fernkämpfer nebst Lord sich um die beiden T'Xol Mogri in der Luft kümmern.



MISSION 8 – GRAVE DEVELOPMENTS, LORD STUFE: 18







1. Splitten Sie Ihre Anfangstruppe in zwei Teams auf und beordern Sie die Kämpfer zum Nord- und Südeingang Ihrer Basis. Die primäre Aufgabe besteht darin, schnell eine vernünftige Verteidigung aufzubauen, da die Brotherhood-Priester permanent die Friedhöfe auf der Karte abklappern und dort Untote beschwören.

2. Entwickeln Sie sofort die Death-Glutch-Upgrades für die Bone Piles. Danach bauen Sie die nötigen Gebäude, um Defiler, Summoner, Sacrificial Healer und Venom Spitter zu produzieren. Postieren Sie die Verteidigungstruppen in Reichweite Ihrer Bone Piles und aktivieren Sie den Verteidigungs-Modus. Reparieren Sie die Türme permanent. Wenn genügend Platin vorhanden ist, bauen Sie am Nord- und Südeingang noch je einen Bone Pile.

3. Wenn die Verteidigung steht, machen Sie sich daran, einen Jagdtrupp zusammenzustellen, der die Priester hetzt. Setzen Sie dafür den Lord, zwei Heiler, vier Summoner und vier Defiler ein. Die Priester bewegen sich sehr schnell, kesseln Sie die Robenträger am besten ein. Sobald ein Priester besiegt ist, greift dessen Reinkarnation in Form eines Drachen Ihre Basis an. Machen Sie die Biester mit Ihren Fernkämpfern, unterstützt von Heilern, platt. Besiegte Draconiden hinterlassen immer einen Gegenstand, meist handelt es sich dabei um Beschwörungsrollen. Wenn alle fünf Priester besiegt sind, müssen Sie die Karte nach „überlebenden" Untoten absuchen.

MISSION 9 – AN ENEMY IN NEED, LORD STUFE: 20

1. Packen Sie alle beim Start zur Verfügung stehenden Einheiten in eine Gruppe und schicken Sie diese nordwärts zum ersten Goblin-Camp. Die Brotherhood wird dort zuerst angreifen. Laufen Sie durch das Lager und fangen Sie die Gegner ab, die von Süden her anrücken. Eilen sie danach gleich zum südwestlichsten Camp weiter.

2. In der Zwischenzeit produzieren Sie in Ihrer Basis ausschließlich Oger und entwickeln Sie die Beast-of-Burden-Upgrades. Die Oger schicken Sie zu den Goblins im Nordosten. Ihre Startgruppe klappert derweil die südlichen Camps nacheinander ab. Bei jedem Besuch erhalten Sie zwei Goblin-Ballon-Einheiten, die Sie in Ihre Basis schicken.

3. Sobald die dritte Brotherhood-Gruppe vernichtet ist, konzentriert sich der Gegner auf Ihre Basis. Mithilfe von je zwei Bone Piles im Norden und Süden Ihres Lagers sowie der Ballon-Einheiten sind Sie gut gerüstet. Garnieren Sie die Basisabwehr noch mit drei bis vier Heilern und sechs Ogern, das genügt.

4. Wenn alle Camps abgeklappert sind, befreien Sie die Trolle, die etwa in der Kartenmitte gefangen gehalten werden. Dort befindet sich auch eine zweite Mine. Errichten Sie etwas nordwestlich davon zwei bis drei Bone Piles und postieren Sie die Kampfeinheiten im Defensiv-Modus. So fangen Sie die stetig anrückenden Brotherhood-Einheiten ab.

5. Stecken Sie zwölf Ballon-Goblins in eine Gruppe und zerlegen Sie damit die Abwehrtürme und Gebäude. Behalten Sie den Status der Gruppe im Auge. Wenn die Schäden bedrohlich werden, heißt es Rückzug zu den Heilern – die flicken auch die Ballons wieder zusammen.

6. In der nächsten Stufe attackieren Sie die Heiler der Brotherhood sowie die Flame Caster. Der Rest ist Formsache. Stürmen Sie das Lager mit den Fußtruppen und machen Sie alles platt, was nach Brotherhood aussieht.





Sobald Sie die gefangenen Trolle befreit haben, bunkern Sie sich gleich dort ein. So kommt kein Gegner mehr durch.



So überlisten Sie den Feind.

MISSION 10 – THREE KINGS, LORD STUFE: 20

1. Nehmen Sie aus der vorherigen Mission wenigstens einen oder zwei Heiler mit, da Sie bei dieser Aufgabe ganz ohne Basis auskommen müssen. Obwohl Ihr eigentliches Ziel im Osten liegt, starten Sie zunächst in Richtung Süden. Marschieren Sie am westlichen Kartenrand entlang. Die drei Eiswölfe und die Bloodgills etwas weiter südlich verschaffen Ihnen tüchtig Erfahrungspunkte.

2. Drei Oger ganz im Südwesten der Karte warten darauf, sich Ihnen anzuschließen. Auf der anderen Seite des Flusses befindet sich ein Regenerationstrunk in einer bewachten Truhe. Durch das seichte Wasser geht's weiter in Richtung Osten. Weitere Bloodgills bewachen diesen Abschnitt. Konzentrieren Sie sich zuerst auf deren Fernkämpfer.

3. Weiter im Osten bewachen Gnolle eine Truhe, die das Amulett Explorer's Locket enthält. Marschieren Sie zu der Stelle zurück, an der die drei Oger lagerten, und halten Sie sich nordöstlich, wo noch ein Oger-Krieger wartet. Südlich davon befindet sich ein schwebender Drachenschädel, der ein paar Worte an den Lord richtet.

4. Auf dem Friedhof im Nordosten gibt es das nächste Kleinod für Ihr Inventar – mehrere Skelette und anderes Untotgengesocks bewachen eine Lightning-Blast-Schriftrolle. Erkunden Sie die nördliche Gegend – auf den Inseln wimmelt es nur so von Untoten.

5. Auf der Insel mit den Zombies zerstören Sie die drei Krypten – direkt daneben ist eine Truhe mit dem Trank Bonds of Tunare. Dieses nette Flascherl verlangsamt die Geschwindigkeit der Gegner. Säubern Sie nun den Rest der westlichen Kartenhälfte von Untoten.

6. Im Norden befindet sich die Passage nach Osten. Die Pflasterstraße führt nach Süden, vorbei an einer Truhe mit Regenerationstrank, die von Zombies bewacht wird. Mit zwei Oger-Einheiten weiter südlich stocken Sie Ihr Truppenkontingent auf. Waten Sie den Fluss Richtung Norden entlang.

7. Am Ende des Flusses lagert eine Horde Level-14-Bloodgills. Außer Erfahrung gibt es dort aber nichts zu holen. Danach geht es nach Südosten weiter, wo sich Ihre Basis befindet. Verstärken Sie die nördlichen Bone Piles mit den entsprechenden Upgrades und erweitern Sie die Basis so weit, dass Sie Goblin Blitzer, Venom Spitter und Mogri produzieren können.

8. Bringen Sie Ihre Truppe auf eine Mannstärke von etwa 45 bis 50. Die Lufteinheiten kümmern sich um die gegnerischen Türme und Summoner, während der Rest die Infanterie bearbeitet.

9. Arbeiten Sie sich nach Norden vor. Sobald die lästigen Türme aus dem Weg geschafft sind, kann die Luftflotte erst einmal Tabula rasa im Norden machen. Neun bis zehn Goblin Blitzer genügen dafür.

10. Bleiben zum Schluss nur noch die drei Könige, die lediglich für Piercing-Schaden anfällig sind. Dummerweise sind Ihre Einheiten dazu nicht in der Lage. Jetzt erfahren Sie, warum es am Anfang so wichtig war, mit dem schwebenden Drachenschädel im Süden zu reden. Hinter dem großen Eistor werden die beiden Drachen festgehalten. Sobald Sie die Schuppentiere befreit haben, können Sie darüber verfügen – und siehe da, die drei Zielpersonen sind im Nu zerlegt.



Brechen Sie das Eistor im Norden auf. Dahinter finden Sie zwei ausgewachsene Drachen vor.

MISSION 11 – NIGHTKEEP, LORD STUFE: 20



1. Nehmen Sie für diese Mission am besten einen Heiler und zwei Goblin Blitzer mit. Die Lufteinheiten sind Ihr Trumpf im Ärmel. Ignorieren Sie das Hauptziel – wenn Sie Ihre Basis erreichen, beginnen die Gegner mit den Angriffen.

2. Viel trickreicher ist es, zuerst mal in Ruhe die Nebenquests abzuarbeiten und die Karte ausgiebig zu erkunden. Dabei können Sie schon jede Menge Gegner entsorgen. Gleich in der Nähe des Startpunktes treffen Sie in der Nordwestecke der Karte auf Goblin-Händler Murrgle. Er bietet Ihnen an, Platin-Standorte zu verraten. Dafür müssen Sie seine Spruchrolle wiederbeschaffen.

3. Schicken Sie die Goblins los, um aus der Luft mit dem Brotherhood-Trupp im Nordosten aufzuräumen. Bei den Vorposten mit den Mahouts südlich davon geht das nicht so einfach – locken Sie nach altbewährter Methode die Gegner einzeln oder paarweise aus dem Verband. Kurze Attacken mit schnellen Rückzugsmanövern führen zum Erfolg. Zwischen den Bäumen in unmittelbarer Nähe finden Sie Murrgles Goblin-Spruchrolle. Wenn Sie ihm das Teil bringen, erhalten Sie die Standorte der Minen und dürfen obendrein die Rolle behalten.

4. Bei der Spruchrolle wartet eine Arbeitsspinne auf ihre Abholung. Führen Sie das Krabbeltierchen erst mal zu Murrgle im Nordwesten.

5. Klären Sie mit den Goblin-Fliegern die Karte weiter auf. Wo immer es möglich ist, machen Sie aus den Brotherhood-Truppen Kleinholz. Lohnenswerte Ziele sind zum Beispiel gegnerische Katapulte.

6. Weiter im Nordosten befindet sich ein Stützpunkt der Brotherhood. Locken Sie zuerst die Mahouts zu Ihrer Gruppe. Danach zerlegen Sie in aller Gemütsruhe die Gebäude, somit unterbinden Sie den Nachschub der Gegner. In der Truhe befindet sich der Spruch Hand of Entropy, mit dem sich gegnerische Gebäude schwächen lassen. Übrigens: Truhen lassen sich auch bequem durch die fliegenden Goblin-Einheiten einsacken.

7. Arbeiten Sie sich nach Südwesten vor. Bleiben Sie dem Eingang zu Ihrer Basis im Osten fern, um den Countdown nicht vorzeitig zu aktivieren. In der südwestlichen Ecke wartet Lady Aienau mit einer Aufgabe. Nordwestlich von ihr ist ein Außenposten, in dem sich ausschließlich Level-20-Einheiten aufhalten. Mit etwas Geschick nehmen Sie die Truppe trotzdem mit den Starteinheiten auseinander. DieZauberformel heißt: Geduld und immer wieder die Gegner rauslocken.

8. Zerstören Sie die beiden Türme am besten mit dem Lord, unterstützt von einem Summoner. Danach erledigen Sie die Mahouts und die Katapulte mit Ihren stärksten Einheiten (Lord). Lord Palasa hält sich etwas nördlich davon auf. Bei seinen Überresten finden Sie einen weiteren Spruch (Hand of Entropy). Berichten Sie der Lady von Ihrem Erfolg, dadurch wird eine Mine mit 2.000 Platinum-Einheiten nördlich Ihrer Basis zugänglich.

9. Marschieren Sie nun zu Ihrer Basis und bunkern Sie sich dort ein. Drei Bone Piles mit Death-Glutch-Upgrade tragen enorm zu Ihrer Verteidigung bei. Postieren Sie Ihre Bodeneinheiten dahinter und warten Sie auf die Brotherhood-Truppen. In der Zwischenzeit trainieren Sie noch einige T'Xol Mogri. Zusammen mit den beiden Goblin Blitzern, die Sie übernommen haben, stören Sie damit die Brotherhood-Basis. Attackieren Sie diese am besten von Norden. Sie können zwar nicht die gesamte Basis plätten, aber wenigstens ein paar der Militärgebäude und Türme zerstören, das bringt Erfahrungspunkte.

MISSION 12 – AVATAR OF DEATH, LORD STUFE: 20

1. Nehmen Sie auf jeden Fall ein oder zwei Goblin Blitzer mit. Sie starten dummerweise ohne eine Mine. Bauen Sie sofort einen Sparring Ground, um Zugang zu den Bone Piles zu haben. Errichten Sie zur Abwehr zwei bis drei dieser Türme.

2. Schnappen Sie derweil alle Ihre Einheiten und ziehen Sie damit nach Norden. Vernichten Sie den kleinen Brotherhood-Posten und marschieren Sie weiter nach Norden, zwischen den Wasserfällen hindurch. Bei den drei Eisriesen sichern Sie sich die Platinmine. Vom frostigen König gibt's außerdem eine Nebenquest.

3. Ziehen Sie sofort alle Truppen zur Basis zurück. Klären Sie mit dem Flieger nach Westen auf. Hinter der gegnerischen Truppe finden Sie den ersten Wardstone. Attackieren Sie den Stein mit der Fliegereinheit. Sobald gegnerische Luftabwehr nervt, locken Sie diese zur Basis.

4. Sobald die Gegner im Schnee liegen, starten Sie zum Gegenangriff in Richtung Wardstone und zerstören Sie ihn. Nehmen Sie keine Verluste hin, Sie brauchen zu Beginn jeden Kämpfer. Kurz hinter dem Wardstone führt ein Pfad nach Norden. Machen Sie die dortige Basis platt, nehmen Sie die Mine ein und befreien Sie weitere Riesen.

5. Arbeiten Sie sich weiter nach Südwesten vor, wo Sie den nächsten Wardstone samt Brotherhood-Posten aufstöbern. Wenn Sie zwölf Riesen beisammenhaben, ziehen Sie nach Norden weiter. Halten Sie sich westlich, bei dem Steinkreis ist ein weiterer Wardstone. Die Riesen werden mit den Brotherhood-Fernkämpfern schnell fertig. Setzen Sie die übrigen Truppen zur Deckung ein und vergessen Sie die Heiler nicht.

6. Gwid, der Goblin-Händler, hat eine Nebenquest parat. In der südwestlichen Kartenecke ist eine weitere Mine, östlich davon ein Brotherhood-Stützpunkt. Bevor Sie weiter nach Norden ziehen, sorgen Sie hier erst einmal für Ruhe.

7. Postieren Sie sich mit Ihrer Armee bei der Kreuzung westlich vom Dorf und fangen Sie dort alle Angreifer ab. In der Zwischenzeit produzieren Sie zwölf Goblin Blitzer, um damit im Norden Katapulte, Türme und Flame Caster auszuschalten. Auch ungeschützte Militärgebäude gehören niedergebrannt.

8. Im Nordwesten befinden sich Shadowrealm-Gebäude, die Sie übernehmen können, unter anderem ein Temple of Hate. Sie bekämpfen nun fast ausschließlich Shadowrealm-Einheiten. Setzen Sie dabei bevorzugt die Anlock-Taktik ein.

9. Die große Shadowrealm-Basis im Nordosten attackieren Sie von Norden her mit Flugeinheiten. Benutzen Sie T'Xol Mogri, Goblin Ballons und Drachen. Erledigen Sie zuerst die Magier und Heiler. Wenn die Abwehr geschwächt ist, stürmen Sie mit allem, was Sie haben, zu Solruua, die von Einheiten umringt wird. Wählen Sie die Anführerin rechtzeitig als Ziel aus – in dem Getümmel erkennen Sie so gut wie gar nichts.

GWIDS QUEST

Nachdem Sie den Auftrag erhalten haben, reden Sie mit Andar, der sich westlich von Ihrer Basis bei der Hütte befindet. Folgen Sie dem Knaben, er entpuppt sich als Dieb. Andar flieht nach dem Raub nach Norden durch ein Portal. Folgen Sie ihm mit einigen Einheiten und stellen Sie sich der räuberischen Gruppe. Zur Belohnung gibt's von Gwid den Spruch zur Drachenbeschwörung.



»Neulich im Schnee: Christoph Daum (Bildmitte) bespricht mit seiner Mannschaft neue Atemtechniken.«



Mit einem Dutzend Goblin-Ballons zerbröseln Sie die gegnerischen Verteidigungsanlagen. Kommen Sie aber den Magiern dabei nicht zu nah.

X 2 – Die Bedrohung

Der Weltraum: unendliche Weiten, unendlich viel zu tun – so zumindest in der zweiten Auflage des X-Universums. Mit den PC-ACTION-Tipps mutieren Sie zum Lenker eines galaktischen Wirtschaftsimperiums.

ALLER ANFANG IST SCHWER

Der Schwierigkeitsgrad

Die Schwierigkeitsgrade des Spiels unterscheiden sich hauptsächlich hinsichtlich der unterschiedlichen Startausrüstung Ihres Fliegers. Wer nicht erst lange rumdüsen will, bis er die wichtigsten Schiffs-Upgrades beisammen hat, startet auf der Stufe „Leicht". Auf den eigentlichen Spielverlauf hat das keinen großen Einfluss.

Für Otto Normalspieler

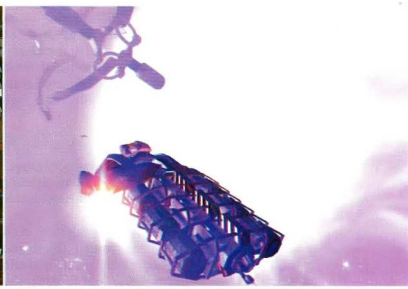
Wer nicht auf der Stufe „Leicht" startet, muss erst einmal ein wenig harte Ware einkaufen. Eine der ersten Anschaffungen stellt der Duplex-Scanner dar, den Sie zum Beispiel im TerraCorp-Hauptquartier kaufen können. Den besseren Triplex-Scanner gibt's bei den Teladi. Ebenfalls zur Grundausstattung gehören die diversen Softwarepakete und die Boost-Erweiterung. In unserer Handelstabelle sehen Sie auf einen Blick, bei welchem Volk Sie benötigte Ausrüstung erwerben.

Treibgut

Wenn Sie auf das schnelle Einparken in den Stationen verzichten und manuell steuern, stolpern Sie immer wieder über herrenloses Frachtgut, das Sie natürlich aufsammeln. Wenn die Fracht an Stellen treibt, die für Ihr Schiff zu klein sind, steigen Sie aus und düsen im Raumanzug dorthin. Stoßen Sie die Fracht in Richtung Ihres Schiffes, steigen Sie wieder ein und sammeln Sie das Treibgut ein.



Das Warenlager der Station ist fast leer und uns werden die Energiezellen zu Spitzenpreisen verkauft! Da lacht das Händlerherz.



Nähern Sie sich dem zerstörten Sprungtor in Brennans Triumph vorsichtig. Schalten Sie die Minen aus sicherer Entfernung mit Raketen aus.

WEGE ZUM REICHTUM

Energiehändler

1. Im X-Universum geht ohne Energiezellen gar nix. Die Ressource wird fast überall benötigt und eignet sich gut, um eine Händlerkarriere zu beginnen. Gute Einkaufspreise liegen zwischen 6 und 10 Credits pro Einheit. Halten Sie dann Ausschau nach den besten Preisen, die bei 20 bis 26 Credits liegen.

2. Wenn Sie noch keinen Verkaufspreis-Finder besitzen, hilft der Lagerbalken im jeweiligen Bildschirm für Stationsdetails. Je kürzer der Balken, desto kleiner der Vorrat und desto höher der Preis.

3. Der nächste Schritt ist der Kauf eines eigenen Sonnenkraftwerks. Benutzen Sie die Galaxiekarte, im linken Fenster sehen Sie einen Sonnenwert. Systeme mit einem Wert von 150 Prozent sind ideale Standorte für Sonnenkraftwerke. Es ist außerdem günstiger, ein System mit Sonnenkraftwerken zu bestücken, in dem möglichst wenig konkurrierende Kraftwerke vorhanden sind.

4. Setzen Sie den Verkaufswert auf das Maximum. Auch wenn es vielleicht etwas länger dauert, bis sich willige Käufer finden, der Mehrgewinn lohnt sich. Zu Spielbeginn bietet sich das System Herrons Nebel an. Der dortige argonische M1 übernimmt problemlos die Sektorverteidigung, sodass Sie sich nicht selber darum kümmern müssen.

Doppelter Profit mit Energiezellen

1. Wenn Sie mit der allseits beliebten Billigware Energiezellen handeln, können Sie gleich doppelt abkassieren. Stationen mit chronischem Energiemangel (Stationsdetails angucken) bitten über das schwarze Brett oft um schnelle Hilfe. Wenn Sie gerade mit einer Ladung Energiezellen auf einer solchen Station sind, nehmen Sie den Auftrag an, verlassen kurz das Handelsmenü („Esc"-Taste) und wickeln dann den Transfer ab. Schon ist der Auftraggeber glücklich und belohnt Sie für den „schnellen" Transport.

2. Es geht aber noch besser: Wenn Sie im gleichen Sektor ein Sonnenkraftwerk besitzen, verkaufen Sie erst einmal die Ladung Energiezellen und nehmen dann erst den Auftrag an. Die Zeit reicht in der Regel aus, um mit zwei, drei Frachterfuhren die gewünschte Energiemenge anzukarren.

Die Aasgeier-Taktik

Warum Waren kaufen, wenn sie bei Kämpfen übrig bleiben? Machen Sie es sich zur guten Angewohnheit, stets auf der Sektorkarte zu schauen, ob es galaktisches Treibgut gibt. Die meisten herrenlosen Güter sind stumme Zeugen vergangener Gefechte. Wenn Sie auf der Sektorkarte einen Kampf entdecken, nähern Sie sich dem Geschehen vorsichtig. Nach fast allen Auseinandersetzungen gibt es etwas abzugreifen. Warten Sie auf jeden Fall, bis die

DER STORY-EINSTIEG

Sehr weit werden Sie die Story nicht verfolgen können, da man Ihnen – zu Recht – nahe legt, zunächst für ein stetiges Einkommen zu sorgen. Außerdem müssen Sie wenigstens ein Schiff der M4-Klasse besitzen, um den Sprungantrieb der TerraCorp einbauen zu lassen. Hier einige wichtige Tipps für den Anfang der Story.

PASSAGIERFLUG FÜR DIE BORONEN (ZWEITE MISSION)

Im TerraCorp-Hauptquartier bittet Elena Sie um einen Botengang. Ihre Reise führt Sie zu den Boronen, Sie sollen Mi Ton abholen. Auf dem Rückflug werden Sie angegriffen. Zerbrechen Sie sich darüber nicht den Kopf – Ihnen passiert nichts! Bevor Sie nun den Argon Express wieder ins TerraCorp-Hauptquartier lenken, besuchen Sie das Ausrüstungsdock in Argon Prime. Verkaufen Sie alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Sie erhalten knapp 400.000 Credits, eine beachtliche Stange Geld. Keiner beschwert sich über die fehlenden Extras, trotzdem werden Sie vom Spiel für diese Aktion bestraft: Der Argon Merkur von Elena, den Sie im Anschluss als Geschenk erhalten, ist schwer beschädigt und quasi wertlos. Eine wirklich milde Strafe! Wir empfehlen dringend, den Argon Express gegen Bares auszuschlachten.

UNTERSUCHUNG DES ZERSTÖRTEN SPRUNGTORS IN BRENNANS TRIUMPH

Hier wird's knifflig: Kaufen Sie vor Ihrer Abreise dringend wenigstens eine Bergungsversicherung im Goner-Tempel. Beschaffen Sie sich außerdem 10 bis 20 Moskito-Raketen. Am Tor angekommen, müssen Sie die Minen als Ziel aufschalten und aus sicherer Entfernung mit den Raketen zerstören. Die Reichweite Ihrer Laser reicht dafür nicht aus. Mit Glück gehen alle Minen auf einmal hoch – wer Pech hat, muss bis zu fünf Angriffe starten. Erst wenn das zerstörte Tor minenfrei ist, nähern Sie sich dem Tor gefahrlos. Fliegen Sie zu den Gondeln (als Ziel anwählbar) und steigen Sie möglichst nah am Ziel aus Ihrem Raumschiff aus. Die Untersuchung des Wracks läuft automatisch ab, wenn Sie nah genug sind. Wenn Sie beide Gondeln inspiziert haben, geht's weiter.

Nach dieser Mission müssen Sie wohl oder übel beginnen, Geld zu scheffeln. Betätigen Sie sich als Händler, Sammler oder Bergarbeiter, bis Sie sich ein vernünftiges Schiff der M4- oder besser M3-Klasse leisten und sich durch gezielte Piratenjagd bei den Paraniden einschleimen können.

Luft rein ist. Vorsicht: Wenn ein Pirat dran glauben musste, treibt oft Schmuggelware umher. Überlegen Sie sich gut, ob Sie das Zeug an Bord nehmen.

DIE BERGBAU-KARRIERE

Fast geschenkt

In vielen Sektoren schwirren Asteroiden umher. Diese können Sie – die richtige Ausrüstung vorausgesetzt – aufspalten und das verkaufsfertige Erz oder Silizium einsammeln. Vorteil: Sie investieren einmal Geld und können dann mit etwas Fleiß und ohne großes Risiko schnell einen beträchtlichen Haufen Credits scheffeln.

Das braucht der Bergmann

Neben der normalen Ausstattung (Software, Verkaufs- und Schnäppchen-Finder, SINZA) benötigen Sie für eine Karriere als Asteroidenschürfer folgende Ausrüstung:

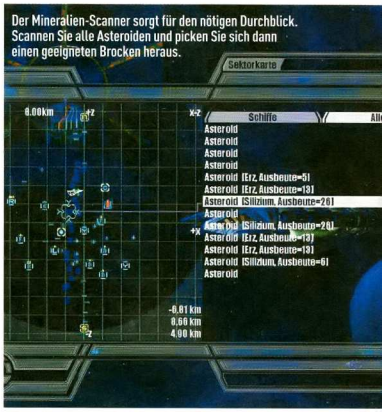
1. Das richtige Schiff: Erz und Silizium sind voluminöse Ressourcen und benötigen entsprechend viel Lagerraum. Beide Stoffe erfordern ein Schiff mit XL-Container-Größe und möglichst viel Frachtraum. Erz hat ein Volumen von zwei Einheiten, Siliziumscheiben nehmen gleich fünf Lagerplätze ein. Unsere Empfehlung: Statten Sie dem Teladi-Hauptsystem Profitbrunnen einen Besuch ab und investieren Sie in einen Teladi Geier S (Kaufpreis circa 118.000 Credits). Wichtig: Nicht jedes Schiff kann das mobile Bohrsystem aufnehmen! Obwohl sich etwa ein Argon Merkur durchaus eignen würde, mangelt es hier an der richtigen Waffenbucht.

2. Das mobile Bohrsystem (circa 135.000 Credits): Diese Kanone spaltet die Asteroiden in transportierbare Häppchen. Fliegen Sie bis auf wenige hundert Meter an den Brocken heran und ballern Sie dann mit dem Bohrsystem darauf. Blaue Explosionen an der Oberfläche des Asteroiden bestätigen die Treffer. Nach einigen Schüssen zerplatzt der Klumpen.

3. Der Mineralien-Kollektor (circa 31.000 Credits): Ohne diese Erweiterung kann Ihr Schiff keine Mineralien an Bord nehmen.

4. Der Mineralien-Scanner (circa 38.000 Credits): Der Scanner zeigt Ihnen auf 20 Kilometer Distanz die zu erwartende Ausbeute eines Asteroiden an. Dabei steht die Zahl für die Menge der Bruchstücke, die nach dem Beschuss im All umherschwirren. Dieser Wert ist wichtig, um zu Beginn nicht zu große Felsen zu zertrümmern. Es ist nämlich reine Verschwendung, einen Asteroiden mit riesigem Mineraliengehalt zu zerstören, um dann festzustellen, dass man die Brocken gar nicht im Laderaum unterbringt. Herrenlos herumtreibende Ressourcenstücke werden auch von der Konkurrenz eingesammelt oder verschwinden. Wenn Sie einen kleinen Laderaum besitzen und nach der Devise „Egal, hol ich das Zeug halt später!" verfahren, endet das meist mit einer Überraschung, da die Konkurrenz sich schon bedient hat. Bis Sie Ihren Laderaum erweitern können, bauen Sie lieber kleinere Asteroiden ab.

5. Die Spezialsoftware (circa 4.300 Credits): Diese Software ist nicht unbedingt erforderlich, spart aber Zeit und Nerven. Einmal installiert, sammelt Ihr Schiff selbstständig und auf Wunsch auch im Zeitraffer alle Waren eines Sektors automatisch ein. Sie müssen nicht je-



Der Mineralien-Scanner sorgt für den nötigen Durchblick. Scannen Sie alle Asteroiden und picken Sie sich dann einen geeigneten Brocken heraus.

AUF KAPERFAHRT GEHEN

Wem das ewige Handeln zu öde wird, der verdient sich durch das Aufbringen von fremden Schiffen sein Brot. Aufgrund der notwendigen, teuren Ausrüstung legen Sie sich besser vorher eine sichere Geldquelle wie ein Kraftwerk oder eine Mine zu.

HANDWERKSZEUG

Fast schon ein Muss ist der Ionen-Disruptor, mit dem Sie im Nu selbst starke Schilde wegzaubern. Leider funktioniert der Disruptor nur auf kurze Distanz, streut stark und verursacht keine Schäden an der Hülle. Kombinieren Sie ihn deshalb mit einer starken Zweitwaffe wie Plasmakanonen, einem Schockwellengenerator oder zumindest Raketen. Mit weniger als 5MW eigenem Schutzschild brauchen Sie gar nicht erst anzutreten. Richtig interessant wird es erst ab 25MW aufwärts – Reparaturen sind teuer.

TAKTIK

Suchen Sie sich einen Einzelfahrer und spionieren Sie seine Ausrüstung aus. Idealerweise nehmen Sie sich ein großes Handelsschiff zur Brust – der Aufwand soll sich schließlich lohnen. Setzen Sie sich dicht hinter das Objekt Ihrer Begierde. Wenn Sie nur eine Waffenbucht am Bug haben, entfernen Sie zuerst per Ionen-Disruptor den Schild und wechseln Sie anschließend auf die zweite Kanone. Andernfalls feuern Sie mit allem, was möglich ist. Bleiben Sie auf jeden Fall am Ball, sonst regeneriert sich Ihr Ziel. Wenn Sie ein automatisch gesteuertes Heckgeschütz besitzen, geben Sie nach der ersten Attacke Gas und schippern über Ihr Opfer hinweg. Vermeiden Sie unbedingt Kollisionen, allzu oft ziehen Sie sonst in letzter Sekunde den Kürzeren. Die meisten Kapitäne geben auf, wenn ihr Schiff zu viel Schaden nimmt.

BEUTE VERHÖKERN

Auch beschädigte Schiffe bringen noch viel Geld auf dem Markt. Weisen Sie das nun herrenlose Raumschiff per Navigationsbefehl an, zur nächsten Werft zu tuckern. Dort können Sie die Beute verkaufen. Natürlich können Sie auch den Rumpf ausbessern lassen und den Kahn Ihrer Flotte hinzufügen.


Phase 1: Bis der Pilot sich über den Angriff beschwert, sind seine Schilde bereits hinüber.


Phase 2: Nach vorne kann dieser Gegner nicht schießen, unser Heckgeschütz ist da ideal.

HÄTTEN SIE'S GEWUSST?

Die Steuerung in *X 2* hat so manche Tücken. Anbei einige Schmankerl, die uns aufgefallen sind:

BLITZPARKEN

Das mühsame Einparken nach erfolgtem Andockmanöver erspart man sich durch den einmaligen Druck auf die „Esc"-Taste. Auf die gleiche Weise verlassen Sie auch jede Station.

RAUMTORE

Wenn Sie auf die Raumtore zufliegen, bricht der aktivierte Zeitverzerrer leider bei etwa drei Kilometern Entfernung ab. Mit eingeschaltetem Autopilot düsen Sie volles Rohr ins nächste System.

DER SICH DEN WOLF SCROLLT

Wenn Sie das ewige Runterblättern in der Sektorkarte nervt: Mit der Bild-ab-Taste geht's schneller.

LOTTOKÖNIG

Die Glücksspiele am schwarzen Brett sind zwar nett gemeint, aber zu Spielbeginn lassen Sie lieber die Finger davon, Sie brauchen jeden Credit.

DER BULLE VON TELADI

Polizeilizenzen klingen verlockend, der finanzielle Gewinn ist aber nicht so prall. Kapern ist auf jeden Fall profitabler. Hinweis: Wer eine Polizeilizenz besitzt und damit Piratenbasen besucht, bekommt ratzfatz die Lizenz entzogen.

NEBEL DES GRAUENS

Weltraumnebel und Raumfliegenschwärme sehen grafisch nett aus, schaden aber unter Umständen Ihrem Schiff. Wenn Sie partout durch solche Gebiete wollen oder müssen, besorgen Sie sich passende Schutzschilde.

CHAOS AUTOPILOTOS

Trotz Hightech-Schnickschnacks dengelt der Autopilot manchmal gegen Stationen oder Asteroiden. Daher empfiehlt sich in jedem Ihrer Schiffe wenigstens ein schwacher Schild.

FLUCHTVERHALTEN

Wer eine Übermacht an Feinden im Nacken hat, bewegt sich einfach in Richtung eines großen M1- oder M2-Zerstörers (zum Beispiel in Argon Prime). Die dicken Bertas machen alle Gegner im Handumdrehen platt.

des Mal von Hand den Laderaum öffnen und die einzelnen Brocken anvisieren und einladen. Dieses System verhindert außerdem die gefährlichen Kollisionen mit einzelnen Brocken. Obendrein eignet sich die Software, um herrenlose Waren (Raketen und Fracht) im Weltraum einzufangen.

Der Verkauf

Abgesehen von der Grundinvestition, die Sie sich mit dem Trick der zweiten Mission (siehe Abschnitt „Story-Einstieg") bereits leisten können, zahlen Sie kein Geld für Ihre Waren. Natürlich ist es am besten, das gesammelte Erz zu möglichst hohen Preisen unter das Volk zu bringen, der Verkaufspreis ist jedoch zweitrangig. Oft lohnt es sich eher, schnell viele Einheiten zu Dumpingpreisen zu verkaufen, statt ewig auf einen satten Preis zu warten. „Normal" sind 128 Credits für Erz und 504 Credits für Siliziumscheiben.

Raubbau

Wer glaubt, dass er den Asteroidenbestand des X-Universums mit dieser Taktik gefährlich schmälert, irrt sich. Asteroiden entstehen neu. Von den ganz dicken Brocken sollten Sie jedoch die Finger lassen. Im Erzgürtel gibt es drei sehr ertragreiche Asteroiden (ASWE-42 Erz: 51, ASWE-43 und ASWE-61 Silizium: 64) – diese Schmuckstücke sollten Sie sich für etwaige Minen aufsparen, die ihrem Besitzer traumhafte Gewinne ermöglichen.

Investition in eine Mine

1. Wer einige hunderttausend Credits mit Mineralien verdient hat, investiert in eine Mine. Wie bereits erwähnt, gibt es im Erzgürtel zwei wunderbare Asteroiden mit gigantischen Siliziumvorkommen. Neben der Mine und den Transportkosten (Mine circa 185.000 Credits, Transport über zwei Systeme für 6.000 Credits) kaufen Sie wenigstens einen Transporter. Ein Merkur für knapp 100.000 Credits und Ausrüstung für wenigstens weitere 30.000 Credits (Software und Triebwerkstuning) reichen für den Anfang.
2. Eine Siliziummine benötigt als Rohstoff nur Energiezellen. Unter Einsatz von 48 Zellen werden in einem Zyklus zwei Siliziumscheiben erstellt. Bei dem oben erwähnten Asteroiden ASWE-61 im Erzgürtel dauert ein Produktionszyklus dank der reichen Siliziumvorkommen nur 74 Sekunden. Wenn Sie nun Energiezellen zum Standardpreis von 16 Credits einkaufen, kommen Sie auf Produktionskosten pro Siliziumscheibe von 384 Credits (48 Energiezellen x 16 Credits = 768 Credits für zwei Siliziumscheiben).
3. Der normale Verkaufspreis liegt bei 504 Credits, was einen Gewinn von satten 120 Credits pro Einheit bringt. Da bleibt durchaus noch Spielraum, um aus Wettbewerbsgründen den Preis zu senken. Da Sie alle 74 Sekunden 48 Energiezellen benötigen, müssen Sie für eine effektive Produktion weitere Transporter für den Einkauf der Zellen anschaffen. Läuft die Fabrik rund und sauber, investieren Sie den Profit in weitere Raumschiffe, die sich mit dem fertigen Produkt auf die Suche nach dem besten Abnehmer machen. So klingelt im Nu die Kasse.

PROFI-TIPPS

Gut Freund

Wenn Sie Handel mit den Split oder den Paraniden treiben möchten, müssen Sie zunächst in deren Ansehen steigen. Die schnellste Methode ist, in entsprechenden Sektoren der beiden Völker auf Piratenjagd zu gehen. Es gibt keine feste Zahl, wie viele Schmuggler Sie zur Strecke bringen müssen, bis Sie an Split- oder Paranid-Stationen andocken dürfen. Probieren Sie es einfach nach jedem erfolgreichen Gefecht aus. Da Sie nicht landen und demnach auch nicht speichern können, empfiehlt sich für diese Aufgabe eine Bergungsversicherung.

Augen auf

Wenn Sie im Anflug auf eine Station sind, um dort zu handeln, kann es passieren, dass andere Schiffe ebenfalls gerade landen wollen. Das vermasselt Ihnen unter Umständen den Profit. Tipp: Setzen Sie sich direkt vor die Nase des anfliegenden Schiffes. Der Konkurrent wird ausweichen, was Ihnen die Zeit gibt, als Erster zu landen und den Handel abzuschließen.

Preisinformationen

Wenn Sie aus der Entfernung einen lukrativen Preis gefunden haben, überprüfen Sie diesen kurz vor dem Andockmanöver erneut. Während des Anflugs kann sich alles geändert haben.

25-MW-Schilde

Heiß begehrt, aber schwer zu finden. In **X 2** gibt es die teuren Stücke zum Beispiel im Sektor Familie Whi. Kaperpiloten haben es leichter: Im Sektor Split Feuer dümpeln jede Menge Piratenschiffe der Marke Orinoco durchs All. Die Orinocos sind meist mit 25-MW-Schilden ausgerüstet. Mit ein wenig Glück schaffen Sie es, einen der Schmuggler zur Aufgabe seines Schiffes zu bewegen, ohne dass der Schild dabei zerstört wird (siehe Kasten „Auf Kaperfahrt gehen").

Asteroiden-Billard

In Sektoren mit Asteroiden lässt sich Konkurrenz auf elegante Weise aus dem Weg räumen. Alles, was Sie dafür brauchen, ist ein TL-Transporter oder ein M1/M2-Schiff. Stellen Sie sicher, dass die Schilde und die Hülle 100 % in Ordnung sind. Schubsen Sie einen passenden Asteroiden in die Richtung der störenden Station. Wenn alles klappt, zerstört der Asteroid die Station. Mit diesem hinterhältigen Trick verlieren Sie keinerlei Ansehen bei dem entsprechenden Volk.

Fortgeschrittene Wirtschaft

Der Handel mit ferngesteuerten Frachtern über die Kommandokonsole ist unverzichtbar, wenn Sie erfolgreich wirtschaften möchten. Grundlage ist der Besitz einer eigenen Fabrik sowie zwei Frachter, die mit Handelssoftware (beide Upgrades) ausgestattet sind. Als Beispiel dient der Betrieb eines Sonnenkraftwerkes. Weisen Sie zunächst beiden Frachtern das Kraftwerk als Heimatbasis zu. Einen Frachter weisen Sie nun an, zum günstigsten Preis Kristalle zu kaufen. Der zweite Frachter erhält die Order, Energiezellen zum höchsten Preis zu verkaufen. Wichtig: Legen Sie die maximale Anzahl der abgefragten Sektoren fest. Erzielen Sie lieber schlechtere Preise in wenigen Sprüngen, statt lange Reisen zu unternehmen. Mithilfe modifizierter Scripts lassen sich sogar regelrechte Handelsschleifen einrichten. Die Skripts finden Sie auf http://www.xscripting.com/modules.php?name=Downloads&d_op=viewdownload&cid=1

Handelstabelle

Wenn Sie mal wieder planlos nach einem bestimmten Gegenstand für Ihr Schiff suchen, hilft die Tabelle auf der nächsten Seite. Und nicht vergessen: Ausrüstung gibt es natürlich immer im Ausrüstungsdock eines jeweiligen Sektors.

Waren- und Geldtransfer für Profis

Ärgern Sie sich nicht darüber, dass es schier unmöglich scheint, exakte Mengen Ware oder Credits zwischen Schiffen und Stationen zu transferieren. Tippen Sie einfach im Transfer-Bildschirm eine Zahl ein. Sie verändern so manuell die Anzahl Einheiten, die pro Tastendruck verschoben wird.

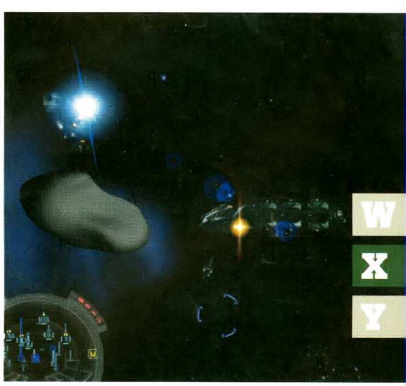
STEFAN WEISS, ANSGAR STEIDLE, FLORIAN WEIDHASE



Ein gezielter Blick in die Schiffsdetails verrät, dass dieses Schiff das mobile Bohrsystem aufnehmen kann und eine gute Ladekapazität hat.

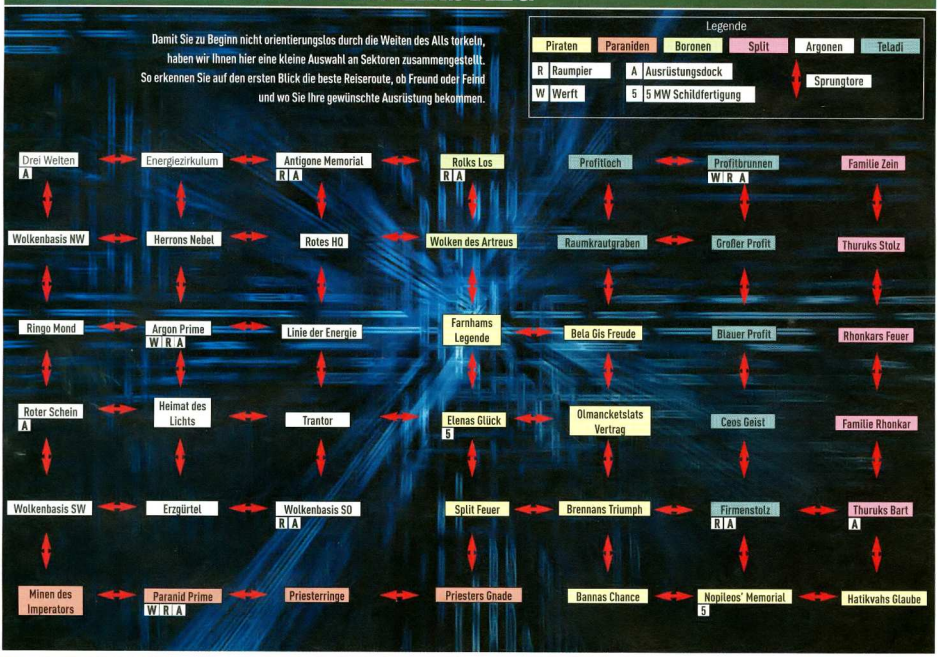


Mit einigen Schüssen aus nächster Nähe mit dem Bohrsystem zerfällt der Asteroid in kleine, transportierbare Häppchen.



Die Einzelteile des Asteroiden sind zwar noch groß, können aber mit dem Mineralien-Kollektor eingesammelt und anschließend verkauft werden.

STERNENKARTE FÜR DEN EINSTIEG



AUSRÜSTUNG

	Argonen	Boronen	Goner	Paraniden	Piraten	Split	Teladi	Terracorp
Alpha Energieplasma-Werfer		X		X				
Alpha Impulsstrahlen-Emitter							X	
Alpha Partikelbeschleunigerkanone		X						
Beta Energieplasma-Werfer	X							
Beta Impulsstrahlen-Emitter							X	
Beta Partikelbeschleunigerkanone				X				
Kampfdrohne								
Gamma Energieplasma-Werfer						X		
Gamma Impulsstrahlen-Emitter	X					X		
Gamma Partikelbeschleunigerkanone		X						
Moskito Rakete	X	X					X	
Wespe Rakete	X			X				
Hummel Rakete	X					X	X	
Hornisse Rakete				X				
Libelle Rakete		X				X		
Navigationssatellit								X
1-MW-Schild	X	X				X	X	
5-MW-Schild				X			X	
25-MW-Schild						X		
125-MW-Schild	X	X						
Squash Mine								
Schnäppchen-Finder							X	
Verkaufspreis-Finder							X	
Boost Erweiterung	X	X		X		X	X	
Lebenserhaltung für Frachtraum					X			
Frachtraumerweiterung	X	X		X	X	X	X	X
Docking Computer				X				
Ekliptikprojektor		X					X	
Triebwerkstuning	X	X		X	X	X	X	X
Frachtscanner	X	X		X	X	X	X	
Sprungantrieb			X					X
Mineralienscanner	X	X		X	X	X	X	
Motion Analysis Relay System						X	X	
Ruder-Optimierung	X	X		X	X	X	X	X
Bergungsversicherung			X					
SINZA	X	X		X		X	X	X
Steuerdüsenerweiterung		X		X				
Handelscomputer-Erweiterung	X			X			X	X
Transporter			X					
Digitales Sichtverbesserungssystem		X					X	

FM 2004

Manchmal entscheiden winzige Faktoren über den Werdegang eines Fußballclubs. Bei unseren heutigen Profitipps zu EA Sports Fußballmanager 2004 dreht sich deshalb alles um die Jugendarbeit und die Verpflichtung eines Wunschsspielers.

VERTRÄGE: SO KLAPPT'S MIT DEM WUNSCHSPIELER

Geheime Boni bei den Verhandlungen

1. Bei der Entscheidung eines Spielers für einen Verein spielen nun auch andere Faktoren als nur die Zahlen im Vertrag eine Rolle. Diese werden während der Verhandlungen auch ausgegeben.
2. Stimmung im Team: Jeder Punkt über 10 bringt 0,5 Prozent Bonus bei den Verhandlungen. Jeder Punkt unter 10 sorgt für 0,5 Prozent Abzug. Die Stimmung in Ihrer Mannschaft können Sie jedoch konkret beeinflussen. Die Veranstaltung einer Feier bringt zwei Stimmungspunkte (wird aber bei mehreren Feiern immer weniger). Ein trainingsfreier Tag bringt einen weiteren Stimmungspunkt.

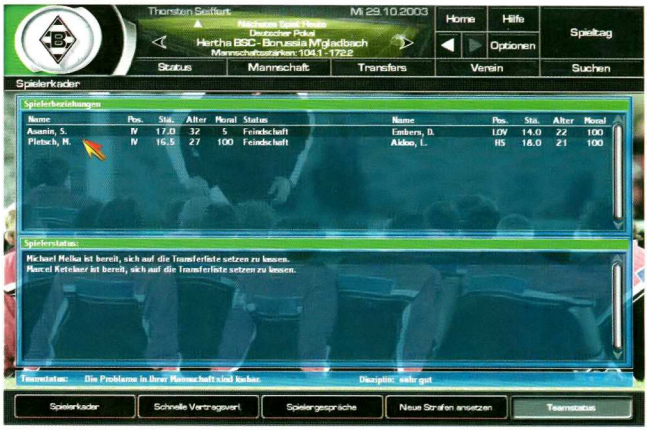
Disziplin: Jede Stufe Disziplin über dem Zustand „Alles OK" kostet 2 Prozent. Dennoch sollten Sie die Zügel nicht schleifen lassen. Je härter Sie vorgehen, desto weniger tanzen Ihnen Ihre Spieler später auf der Nase herum.

Vereinsprestige: Jede Stufe Prestige bringt 1 Prozent Bonus. Über Erfolge können Sie langfristig das Prestige eines Vereins verbessern.

Managerlevel: Jeder Level des Managers über 5 bringt 1 Prozent Bonus, jeder darunter kostet 1 Prozent. Sie haben es selbst in der Hand. Wenn Sie als Meistertrainer bekannt sind, werden auch gute Spieler eher zu Ihnen kommen.

Ausstiegsklauseln

Es gibt eine ganze Reihe von Sonderregelungen, die es einem Spieler erlauben, den Verein unter bestimmten Umständen zu verlassen. Die besten (sie sind volle 15 Prozent des Gehaltes wert) sind: 1. Freigabe bei Angebot aus dem Ausland, 2. Freigabe, wenn ein beliebiger Erstligist sich meldet, 3. Freigabe, wenn in einer Saison <50 Prozent der möglichen Spiele gespielt wurden. Allerdings sind die Klauseln nicht ganz ohne Risiko, denn der Spieler kann später unter Umständen ablösefrei wechseln.



Beziehungskrise: Die Beziehungen unter Ihren Spielern sollten Sie stets im Auge haben. Wenn Sie einen Spieler verkaufen, der viele Freunde im Team hat, wird es Ärger geben. Andererseits hat eine Vertragsverlängerung mit diesem Kicker Signalwirkung.

Geld sparen

Sie können Ihre aktuellen Transferausgaben senken, indem Sie mit interessierten Vereinen Sonderprämien nach einer bestimmten Anzahl von Spielen aushandeln. Gerade in einer unteren Liga ist das praktisch, da Sie diese Spieler oft nach zwei Jahren ohnehin wieder abgeben. Maximal kann diese Prämie 20 Prozent der gebotenen Ablösesumme betragen. Das Infoset „Benötigte Zähler" (zum Beispiel bei der Aufstellung oder im Spielkader aufrufbar) hilft Ihnen, diese Sonderprämien im Griff zu behalten. Hier können Sie sehen, wie oft Sie einen Spieler noch einsetzen können, ehe die Sonderprämie fällig wird.

Psst! Geheimhaltung von Verhandlungen

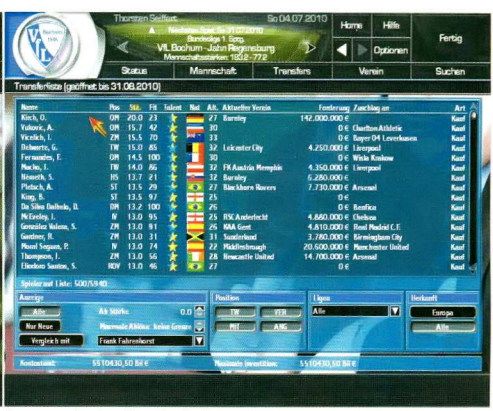
1. Wenn Sie mit einem Spieler verhandeln und dies vor Ihren Spielern, anderen Vereinen und der Presse geheim halten wollen, sollten Sie auf folgende Dinge achten: Spieler plaudert: Dies geschieht mit einer Wahrscheinlichkeit von 10 Prozent. Ein wichtiger Faktor ist aber auch der Charakter des Spielers. So plaudert ein Spieler mit dem Attribut „Skandalnudel", „Rotes Tuch", „Legionär" oder „Egoist" eher, während ein Spieler mit hoher Vereins-Identifikation eher schweigt. Ein 3-Sterne-Angebot reduziert die Wahrscheinlichkeit übrigens um 10 Prozent, ein 2-Sterne-Angebot um 5 Prozent.
2. Presse merkt etwas: Dies geschieht mit einer Wahrscheinlichkeit von 5 Prozent. Weitere Faktoren sind: Prestige des Vereins: jeweils +3 Prozent (mehr Presse); Spielstärke des Spielers: jeweils +3 Prozent (mehr Presse). Wichtig: Steht der Spieler auf der Transferliste, so wird der ermittelte Prozentwert noch einmal mit 2 multipliziert. Je bedeutender also der Wechsel, desto größer die Gefahr einer Entdeckung. Diese Wahrscheinlichkeit kommt nur zum Tragen, wenn der Spieler nicht bereits selbst geplaudert hat.

Stellen Sie einen Scout ein!

Um unliebsame Überraschungen bei der Verpflichtung von Spielern zu vermeiden, sollten Sie unbedingt einen Scout anstellen und alle



Wie beim CIA: Wenn es Ihr Budget zulässt, sollten Sie einen Scout als Spion einstellen. Ein guter Scout kann verborgene Attribute sichtbar machen und liefert wertvolle Hinweise.



Resterampe: Beachten Sie regelmäßig die Transferliste, es gibt oft echte Schnäppchen. Lassen Sie sich beim Auftauchen von Spielern mit gewünschten Attributen benachrichtigen.

Spieler vor einer Verpflichtung beobachten, besonders Spieler aus dem Ausland, die Sie nicht so genau kennen. Verpflichten Sie niemals einen Spieler, den Sie vorher nicht gescoutet haben. Ein Scout kann Sie vor unangenehmen Überraschungen schützen. Besonders wertvoll sind Scouts, die bei aktivierten versteckten Attributen das Talent eines Spielers erkennen können.

Level 6: „Erkennt Talent, Hero-Spieler, taktische Ausbildung genau"
Level 5: „Erkennt Talente und Hero-Spieler genau"
Level 5: „Kann Talent und taktische Ausbildung exakt einschätzen"
Level 4: „Erkennt präzise das Talent eines Spielers"
Level 3: „Erkennt ungefähr das Talent eines Spielers (+/-1)"
Level 1: „Erkennt grob das Talent eines Spielers (+/-2)"

Achten Sie darauf, immer den bestmöglichen Scout für diesen Bereich zu verpflichten. Das zahlt sich aus.

KLEINE, ABER FEINE TIPPS

Echte Freunde steh'n zusammen:
Achten Sie darauf, dass Sie durch den Verkauf eines Spielers keine befreundeten Spieler trennen, da dies zu einem Moralverlust führt. Wenn Sie also die Wahl zwischen zwei Spielern haben, die Sie verkaufen könnten, dann sollten Sie das berücksichtigen.

Setzen Sie auf die Jugend!
Versuchen Sie, Ihren Jugendspielern immer möglichst erfahrene Spieler als Mentoren zuzuweisen. Wichtig ist außerdem, dass der Mentor selbst immer die entsprechende Fähigkeit besitzt, damit er diese auch vernünftig weitergeben kann (Spielstärke geht immer). Geeignete Spieler sind jeweils in orangefarbener Schrift dargestellt. Nutzen Sie auch die Chance, Ihre Jugendspieler mit der 1. Mannschaft trainieren zu lassen, langfristig werden sowohl die Spieler als auch Sie als Manager davon profitieren. Um maximale Ruhe bei Ihrer Jugendarbeit genießen zu können (keine lästigen Eltern und sonstigen störenden Einflüsse), sollten Sie bei genügend Geld sowohl Tutoren zur Stabilisierung der schulischen Leistungen einstellen (hilft gegen die Eltern) als auch ein Mädcheninternat errichten (hilft gegen die sonstigen störenden Einflüsse).

DAS TRANSFERSYSTEM

1. Während der Verhandlungen mit einem Spieler kann man diesem eine bestimmte Rolle im Team versprechen. Das ist wichtig für die Einschätzung des Angebots durch den Spieler und für seine Moral nach der Unterschrift, besonders wenn er nicht zum Einsatz kommt. Die Rolle eines Spielers wird in der Spielerinfo ausgegeben.
2. Keine Boni oder Abzüge bekommt man, wenn man dem Spieler „Ich möchte dich in meiner Mannschaft haben" mitteilt. Die weiteren Versprechungen bewirken Folgendes:

„Ich möchte ein Team um dich herum aufbauen": 10 Prozent Vorteil bei den Verhandlungen, wenn der Spieler bei den drei Besten im Team wäre. Wirkt erst ab drei Jahren Vertragslänge. Der Spieler wird später 10 Prozent schneller sauer als normal.

„Du wirst auf deiner Position keine Konkurrenz haben": 20 Prozent Vorteil bei den Verhandlungen, 20 Prozent Nachteil, wenn der Spieler nicht spielt. Bei diesem Versprechen wirken alle Konkurrenzereignisse (siehe Kapitel bei den Spielerinteraktionen) dreifach schlimm.

„Es ist keine Frage, dass du bei mir immer einen Stammplatz hast": 10 Prozent Vorteil bei den Verhandlungen. Der Spieler wird 25 Prozent schneller sauer als normal.

„Wir möchten dich unbedingt längerfristig an den Verein binden": 5 Prozent Vorteil ab drei Jahren Laufzeit des Vertrages. Bei Moral <70 wird der Spieler 20 Prozent schneller sauer.

„Du hast eine gute Chance, Stammspieler zu werden": 10 Prozent Vorteil bei den Verhandlungen, wenn der Spieler <25 Jahre alt ist. Der Spieler wird 20 Prozent schneller sauer, wenn er nicht innerhalb einer Saison wenigstens bei einem Drittel aller Spiele zum Einsatz gekommen ist.

„Ich möchte, dass du hier deine Karriere beendest": 10 Prozent Vorteil, wenn der Spieler >30 Jahre alt ist und der Vertrag mindestens drei Jahre läuft. Keine weiteren Nachteile.

„Es wird für dich sicher nicht einfach, aber du hast eine gute Chance": 15 Prozent Nachteil bei den Verhandlungen, aber später 20 Prozent weniger schnell sauer, wenn er nicht spielt. Der Nachteil verdoppelt sich (30 Prozent), wenn der Spieler zu den besten Acht im Kader gehört.

„Ich möchte dich als Ergänzungsspieler": 30 Prozent Nachteil bei den Verhandlungen, aber später 50 Prozent weniger schnell sauer, wenn er nicht spielt. Der Nachteil verdoppelt sich (60 Prozent), wenn der Spieler zu den besten Acht im Kader gehört.

„Ich werde dich langsam aufbauen. Du wirst ein großer Spieler": 20 Prozent Nachteil bei den Verhandlungen, wenn der Spieler ein Talent von 4 oder 5 hat und er maximal 23 Jahre alt ist. Der Spieler wird 40 Prozent weniger schnell sauer, wenn er innerhalb einer Saison wenigstens bei einem Drittel aller Spiele zum Einsatz gekommen ist.

„Du wirst sicher die eine oder andere Chance erhalten": 20 Prozent Nachteil bei den Verhandlungen, der Spieler wird 40 Prozent weniger schnell sauer, wenn er innerhalb einer Saison wenigstens bei 20 Prozent aller Spiele zum Einsatz gekommen ist.

„Ich möchte, dass du gut trainierst, auch wenn du nicht spielst": 40 Prozent Nachteil bei den Verhandlungen, aber später 75 Prozent weniger schnell sauer, wenn er nicht spielt. Der Nachteil verdoppelt sich (80 Prozent), wenn der Spieler zu den besten Acht im Kader gehört.

„Bei uns in der Mannschaft ist einfach immer eine tolle Stimmung": 5 Prozent Vorteil bei den Verhandlungen. Der Spieler wird bei einer Stimmung unter 10 um 10 Prozent schneller sauer, sonst 10 Prozent weniger schnell.



Die Vertragsverhandlungen gestalten sich oft knifflig.



Kindergarten: Vernachlässigen Sie nicht die Jugendarbeit Ihres Vereins, sondern schauen Sie immer einmal wieder vorbei. Lassen Sie die Göre ruhig mit den Profis trainieren.



Abwehrhaltung: Das Errichten eines Mädcheninternats hilft gegen „störende Einflüsse" Ihrer jungen Möchtegernprofis. Schul-Tutoren hingegen halten Ihnen Eltern vom Leib.

Spellforce

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung führen wir Sie bis zur Brutstätte der Eisernen Legionen. Außerdem finden Sie am Ende dieses Artikels eine Übersicht aller Nebenquests.

Feindliche Angriffswellen

Feinde werden in Lagern generiert, sammeln sich dort zu einer gewissen Angriffsstärke und rücken dann gegen den Spieler vor. So bleiben stets Truppen zur Verteidigung zurück und man ist ständig mit der Verteidigung beschäftigt. Je länger eine Karte gespielt wird, desto heftiger werden die Angriffe. Attackieren Sie feindliche Lager nur dann, wenn Sie auch Gebäude vernichten können. Sonst verlieren Sie höchstens Truppen, haben aber keinen taktischen Vorteil erzielt.

Ohne Rune keine Gegner

Auf den meisten Karten werden erst feindliche Truppen generiert, wenn Sie ein Monument besetzen. Drücken Sie also nicht Ihre Runen in jedes Monument, sondern schauen Sie sich vorher gut um. Oft sind die Lager im Urzustand nur schwach besetzt und es ist möglich, die Brutstätten im Alleingang zu vernichten. Da kein Nachschub erschaffen wird, können Sie hier auch gut mit der Anlock-Taktik arbeiten (siehe: Die Anlock-Taktik). Magier, die an Gebäuden kaum Schaden verursachen können, tun sich mit dieser Taktik natürlich schwer.

Angriff mit zwei Gruppen

Wenn Sie es mit einem großen feindlichen Lager zu tun haben, aus dem ständig Truppen angreifen, können Sie mit dieser – zugegeben verlustreichen – Taktik einen Vorteil erzielen: Bilden Sie zwei Gruppen mit möglichst vielen Nahkämpfern. Eine Gruppe dient dazu, alle in der Basis stationierten Feinde in Gefechte zu verwickeln. Die zweite Truppe kann dann unbehelligt die Gebäude zerstören. Selbst wenn Ihre Armee bei diesem Angriff aufgerieben wird, haben Sie dafür gesorgt, dass die Angriffe auf Ihren Stützpunkt nachlassen.

Die Anlock-Taktik

Nutzen Sie das Gegner-Verhalten aus. Wenn Sie erspäht werden, greifen alle Feinde in Reichweite an. Laufen Sie dann vor den Feinden weg. Nach einer kurzen Strecke drehen die ersten Gegner wieder um. So können Sie kleine Gruppen von der Feindestruppe lösen und erfolgreich bekämpfen. Mit dieser Taktik können Sie die Verteidigung eines Lagers so weit schwächen, dass ein anschließender Angriff erfolgreich ist.

Nebenquests

Erledigen Sie alle Nebenquests so früh wie möglich. Die zusätzliche Erfahrung lässt Sie schneller aufsteigen und es winken oft wertvolle Belohnungen. Achten Sie auf die Einblendung „Ihr Questbuch wurde aktualisiert" – das bedeutet, dass Sie entweder eine neue Quest erhalten haben oder einen questrelevanten Gegenstand aufgenommen haben. Um Ihnen die Sache etwas leichter zu machen, finden Sie auf der letzten Seite dieser Lösung alle Nebenquests in einer praktischen Übersicht.

Erfahrung sammeln

Unter vielen Spielern herrscht der Irrglaube, dass der Avatar nur Erfahrung sammelt, indem er selber Gegner besiegt. Es ist vollkommen egal, ob ein Held, eine Einheit oder ein Verteidigungsturm einen Feind zur Strecke bringt – die Erfahrung wird immer dem Avatar zugeschrieben.

Click & Fight: Gezielt heilen

Wenn Ihr Avatar oder einer der Helden über einen Heilungszauber verfügt, können Sie geschwächte Truppen kurz vor deren Ableben wieder mit neuer Lebenskraft beglücken. Picken Sie sich dazu einfach den schwächsten Kämpfer heraus und klicken Sie auf den Heilungszauber unter dem Bild der Einheit. Versuchen Sie, den Zauber so spät wie möglich zu sprechen.

Click & Fight: Gezielt angreifen

Nutzen Sie die „Tab"-Taste, um sich den jeweils stärksten Gegner anzeigen zu lassen. Per Click & Fight heizen Sie nun dem dicksten Brocken gezielt ein. Vorsicht: Der stärkste Gegner ist nicht unbedingt immer der gefährlichste! Viele schwache Feinde setzen Ihnen mitunter mehr zu als ein kerngesunder, starker Widersacher. Falls Sie es mit magischen Gegnern zu tun haben, die Helfer beschwören, müssen Sie stets den Beschwörer zuerst erledigen. Alle herbeigerufenen Kreaturen leben gemeinsam mit ihrem Herren ab.

Die besten Waffen & Rüstungen

Hier finden Sie die besten Waffen und Rüstungen für Ihren Avatar. In unserer Liste sehen Sie neben den Werten auch die Fundorte der einzelnen Ausrüstungsgegenstände. Achten Sie auf die jeweiligen Voraussetzungen, um Ihren Charakter schon frühzeitig auf die zukünftige Ausrüstung vorzubereiten.

Rüstungen

Amras Rüstung

Sie erhalten die Rüstung, wenn Sie die Quest „Amra & Lea" beenden – ziemlich zum Ende des Spiels. Das Warten lohnt sich aber auf jeden Fall!

Amras Brustpanzer

Voraussetzung :	Schwere Kriegskunst 9
Rüstungsklasse:	150
Attribute:	Stärke +10, Ausdauer +10, Wendigkeit +20, Geschicklichkeit +20
Resistenzen:	Schwarze Magie +20, Mentalmagie +10

Amras Beinplatten

Voraussetzung :	Schwere Kriegskunst 9
Rüstungsklasse:	100
Attribute:	Stärke +5, Ausdauer +5, Wendigkeit +10, Geschicklichkeit +10
Resistenzen:	Schwarze Magie +10, Mentalmagie +5

Schattenpanzer

Der Schattenpanzer winkt als Belohnung für die Quest „Schattenwelt". Sie können diese Aufgabe erst lösen, wenn Sie bis nach Farlons Heim vorgedrungen sind.

Voraussetzung:	Beliebige Kampfkunst 8
Rüstungsklasse:	200
Attribute:	Stärke +20, Ausdauer +20, Wendigkeit +20, Geschicklichkeit +20, Intelligenz +20, Weisheit +20, Charisma +20
Resistenzen:	Feuermagie +20, Eismagie +20, Schwarze Magie +20, Mentalmagie +20

Lichtseidenrobe

Um den letzten Teil für die Lichtseidenrobe zu bekommen (Quest: „Feine Stoffe"), müssen Sie nach Mulandir reisen.

Voraussetzung:	Beliebige Magieart 9
Rüstungsklasse:	100
Attribute:	Ausdauer +15, Wendigkeit +15, Intelligenz +15, Weisheit +15
Resistenzen:	Schwarze Magie +20
Geschwindigkeit:	Zauber +10 %

Waffen – leichte Kriegskunst

Seelenschwert

In den klagenden Steinen finden Sie den letzten der fünf Seelensteine und bekommen wahlweise dieses Schwert.

Voraussetzung:	Kleine Klingenwaffen 7
Schaden:	8-15
Geschwindigkeit:	110 %
Effekt:	Lebensraub Stufe 4
Attribute:	Ausdauer +1, Geschicklichkeit +1, Intelligenz +1

Ewige Flamme

Sobald Sie den Drachen Fyrmir in Farlons Heim bezwungen haben, gehört Ihnen dieses mächtige Schwert.

Voraussetzung:	Kleine Klingenwaffen 8
Schaden:	10-16
Geschwindigkeit:	100 %
Effekt:	Feuerschlag Stufe 5
Attribute:	Wendigkeit +3, Geschicklichkeit +1
Resistenzen:	Feuermagie +20

Windfall

Dieses Schwert müssen Sie dem Riesen Windwerfer in den Frostmarschen abknöpfen.

Voraussetzung:	Kleine Klingenwaffen 9
Schaden:	9-18
Geschwindigkeit:	110 %
Resistenzen:	Eismagie +15

Klinge des Lichts

Wenn Sie die drei Sorten Blut gefunden haben (letztes Blut im Nachtflüstertal), erhalten Sie als Belohnung die Klinge des Lichts.

Voraussetzung:	Kleine Klingenwaffen 11 oder Große Klingenwaffen 10
Schaden:	12-19
Geschwindigkeit:	125 %
Effekt:	Geschwindigkeit

Waffen – schwere Kriegskunst

Seelenaxt

Schüler der schweren Kriegskunst wählen als Belohnung für die Quest „Seelensteine" die Axt.

Voraussetzung:	Große Klingenwaffen 6
Schaden:	12-22
Geschwindigkeit:	80 %
Effekt:	Lebensraub Stufe 4
Attribute:	Ausdauer +1, Geschicklichkeit +1, Intelligenz +1

Roter Zorn

Bezwingen Sie den Drachling Faurung in Farlons Heim, um an diese mächtige Axt zu kommen.

Voraussetzung:	Kleine Klingenwaffen 7
Schaden:	12-22
Geschwindigkeit:	100 %
Effekt:	Feuerschlag Stufe 7
Attribute:	Ausdauer +3
Resistenzen:	Feuermagie +20

Donnerklinge

Der Riese Sturmfaust in den Frostmarschen bewacht diese überaus mächtige Klinge mit seinem Leben!

Voraussetzung:	Große Klingenwaffen 8
Schaden:	14-24
Geschwindigkeit:	90 %
Effekt:	Feuerschlag Stufe 5

Übersicht aller Gebäude

Wenn Ihnen ein Gebäudeplan fehlt, schauen Sie in unsere Liste, um das gute Stück zu finden. Bitte beachten Sie, dass insbesondere Pläne von Händlern erst mit dem aktuellen Patch auf die Spielversion 1.03 verfügbar sind. Natürlich finden Sie den Patch auf der Cover-CD/DVD.

Menschen



	Gebäude	Fundort
Rohstoffgebäude	Holzfällerhütte	Schon vorhanden
	Steinbruch	Schon vorhanden
	Mine	Schon vorhanden
	Jagdhaus	Schon vorhanden
	Rinderzucht	Eloni: Händler Mark Shamir
	Fischerhütte	Liannon: Kiste
	Fischerzunft	Eloni: Händler
	Getreidefarm	Eloni: Händler
	Ariaschrein	Liannon: Gobb
Weiterverarbeitungsgebäude	Nahrungslager	Liannon: Kiste
	Sägemühle	Eloni: Händler Mark Shamir
	Schmelze	Eloni: Lycande
Verteidigungsgebäude	Schützenturm	Liannon: Kiste
	Weiße Hand	Eloni: Lycande
Rüstungsgebäude	Schmiede	Schon vorhanden
	Schießstand	Liannon: Kiste
	Tempel des Lichts	Liannon: Gobb
	Akademie	Eloni: Lycande
	Rüstkammer	Schattenhain: Kiste
Haupthäuser	Kleines Haupthaus	Schon vorhanden
	Mittleres Haupthaus	Eloni: Lycande
	Großes Haupthaus	Schattenhain: Kiste

Orks



	Gebäude	Fundort
Rohstoffgebäude	Holzfällerhütte	Gottwall: Kiste
	Mine	Gottwall: Kiste
	Jagdhaus	Mulandir: Kiste
	Fischerhütte	Gottwall: Kiste
	Wildschweinzucht	Gottwall: Kiste
	Schnitterzelt	Gottwall: Kiste
Weiterverarbeitungsgebäude	Nahrungslager	Gottwall: Kiste
	Schmelze	Mulandir: Kiste
Verteidigungsgebäude	Feuerwerfer	Gottwall: Kiste
Rüstungsgebäude	Keulenschnitzer	Gottwall: Kiste
	Schmiede	Gottwall: Kiste
	Dunkle Schmiede	Spalt: Kiste
	Schamanenhütte	Gottwall: Kiste
	Ruhmeshalle	Mulandir: Kiste
	Blutheiligtum	Mulandir: Kiste
Haupthäuser	Kleines Haupthaus	Gottwall: Kiste
	Mittleres Haupthaus	Mulandir: Kiste
	Großes Haupthaus	Spalt: Kiste

Elfen



	Gebäude	Fundort
Rohstoffgebäude	Holzfällerhütte	Schattenhain: Kiste
	Meisterholzfäller	Händler: Wildland Pass
	Förster	Shiel: Händler
	Jagdhaus	Schattenhain: Kiste
	Jägergilde	Händler: Wildland Pass
	Beerensammler	Schattenhain: Kiste
	Lenyasammler	Shiel: Dialog
Weiterverarbeitungsgebäude	Nahrungslager	Schattenhain: Kiste
	Sägemühle	Shiel: Händler
Verteidigungsgebäude	Bogenturm	Schattenhain: Kiste
	Frostbringer	N. Windwallberge: Kiste
Rüstungsgebäude	Waffenkammer	Schattenhain: Kiste
	Elenhain	Shiel: Kiste
	Schützenhalle	Shiel: Kiste
	Schule der Alten	N. Windwallberge: Kiste
	Eisenlager	Wildland Pass: Kiste
Haupthäuser	Kleines Haupthaus	Schattenhain: Kiste
	Mittleres Haupthaus	Shiel: Kiste
	Großes Haupthaus	Wildland Pass: Kiste

Trolle



	Gebäude	Fundort
Rohstoffgebäude	Holzfällerhütte	Mulandir: Kiste
	Steinbruch	Mulandir: Kiste
	Jagdhaus	Mulandir: Kiste
	Leichensammler	Spalt: Kiste
Weiterverarbeitungsgebäude	Nahrungslager	Spalt: Kiste
Verteidigungsgebäude	Felsenschleuder	Spalt: Kiste
Rüstungsgebäude	Keulenschnitzer	Mulandir: Kiste
	Steinwerkstatt	Mulandir: Kiste
	Eisenhaus	Spalt: Kiste
	Waffenlager	Südliche Gottmark: Kiste
Haupthäuser	Kleines Haupthaus	Mulandir: Kiste
	Mittleres Haupthaus	Spalt: Kiste
	Großes Haupthaus	Südliche Gottmark: Kiste

Zwerge



	Gebäude	Fundort
Rohstoffgebäude	Steinbruch	N. Windwallberge: Kiste
	Mine	N. Windwallberge: Kiste
	Schweinezucht	Grauschattental: Kiste
	Mondsilbermine	Grauschattental: Kiste
Weiterverarbeitungsgebäude	Steinmetz	Grauschattental: Kiste
	Schmelze	Grauschattental: Kiste
	Nahrungslager	Grauschattental: Kiste
Rüstungsgebäude	Schmiede	N. Windwallberge: Kiste
	Mondsilberhalle	Grauschattental: Kiste
	Große Waffenkammer	Grauschattental: Kiste
	Sanktarium	Klagende Steine: Kiste
Haupthäuser	Kleines Haupthaus	Grauschattental: Kiste
	Mittleres Haupthaus	Grauschattental: Kiste
	Großes Haupthaus	Klagende Steine: Kiste

Dunkelelfen



	Gebäude	Fundort
Rohstoffgebäude	Steinbruch	Frostmarsche: Kiste
	Mine	Südliche Gottmark: Kiste
	Züchter	Südliche Gottmark: Kiste
	Pilzfarm	Nachtflüstertal: Kiste
	Onyxschrein	Frostmarsche: Kiste
	Mondsilbermine	Nachtflüstertal: Kiste
Weiterverarbeitungsgebäude	Nahrungslager	Südliche Gottmark: Kiste
	Steinmetz	Nachtflüstertal: Kiste
	Schmelze	Sharrow: Kiste
Verteidigungsgebäude	Hexerturm	Frostmarsche: Kiste
	Geistbrecher	Frostmarsche: Kiste
Rüstungsgebäude	Schmiede	Südliche Gottmark: Kiste
	Onyxturm	Südliche Gottmark: Kiste
	Schwarze Schule	Südliche Gottmark: Kiste
	Arkanum	Sharrow: Kiste
	Schattenschmiede	Nachtflüstertal: Kiste
	Mondsilberwerkstatt	Nachtflüstertal: Kiste
Haupthäuser	Kleines Haupthaus	Frostmarsche: Kiste
	Mittleres Haupthaus	Nachtflüstertal: Kiste
	Großes Haupthaus	Sharrow: Kiste

X 2 - Die Bedrohung

Bei X 2 steht Ihnen ein ganzes Universum offen – vorausgesetzt, Sie besitzen die richtige Hardware. Mit unserer Tuning-Anleitung spielen Sie auch auf langsameren Systemen flüssig.

Noch nie sah der Weltraum in einem PC-Spiel so gut aus wie in Egosofts Sci-Fi-Simulation *X 2* – dank Bump-Mapping wirken alle Oberflächen deutlich detaillierter und plastischer. Besonders aufwendig ist der Schatten-Effekt: Wenn sämtliche Objekte auf sich selbst und ihre Umgebung einen in Echtzeit berechneten Schatten werfen, verrichtet die CPU Schwerstarbeit. Ein Sektor mit zahlreichen Raumschiffen überfordert selbst einen Athlon XP 3000+ in der höchsten Detailstufe. Wenn Sie den Schatten deaktivieren, zocken Sie problemlos mit einem Athlon XP 2200+. Taktet Ihre CPU mit weniger als 1.800 MHz, sollten Sie zudem die Partikel-Effekte abschalten. Dadurch wird der Schweif bei fliegenden Raumgleitern nicht mehr dargestellt und Sie gewinnen in Gefechten 5 bis 10 % mehr Leistung.

NUR KANTENGLÄTTUNG IST SCHONER

Die Grafikkarte wird bei *X 2* weniger beansprucht als der Prozessor. Mit einer Geforce4 Ti-4200 können Sie flüssig in 1.024x768 spielen. Besitzer einer Geforce3 Ti-200 oder Geforce FX 5200 Ultra setzen die Auflösung auf 800x600 herab. Der Bump-Mapping-Effekt auf nahezu allen Objekten ermöglicht einen sehr hohen Detailgrad und beansprucht dabei relativ wenig Rechenleistung. Nur auf DirectX-7-Grafikkarten (Geforce2/4 MX) sorgten die Bump-Maps in unserer Testversion für Texturfehler und sollten daher deaktiviert werden. Der starke Hell-Dunkel-Kontrast zwischen den Raumstationen und dem schwarzen Hintergrund erzeugt Pixelflimmern und einen deutlichen Treppen-Effekt an den Objektkanten. Mit aktivierter Kantenglättung (Anti-Aliasing) sieht das Bild aber weicher aus und flimmert nicht mehr. Ab einer Geforce FX 5700 Ultra oder Radeon 9600 Pro sollten Sie daher 4x Kantenglättung aktivieren. DANIEL MÖLLENDORF



Der Frachter wirkt dank Bump-Mapping sehr detailliert. Zudem wirft das Schiff einen Schatten auf sich selbst.



Ohne Bump-Mapping-Struktur sieht das Raumschiff karg aus. Die Schatten und der Antriebs-Schweif fehlen ebenfalls.

TUNING

UM X 2 - DIE BEDROHUNG IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:
- ☐ 2.800 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Geforce4 Ti-4200

MIT 1.500 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE2 TI SOLLTEN SIE:
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren
- ☐ „Bumpmaps" deaktivieren
- ☐ Die „Schatten" abschalten
- ☐ Die „Partikel"-Effekte deaktivieren
- ☐ „Antialiasing" auf „Aus" setzen

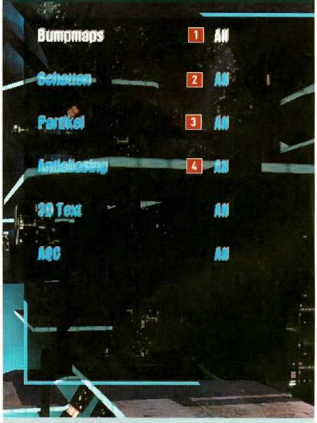
MIT 1.800 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren
- ☐ „Bumpmaps" aktivieren
- ☐ Die „Schatten" abschalten
- ☐ Die „Partikel"-Effekte aktivieren
- ☐ „Antialiasing" auf „Aus" setzen

MIT 2.400 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5600 ULTRA SOLLTEN SIE:
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ „Bumpmaps" aktivieren
- ☐ Die „Schatten" abschalten
- ☐ Die „Partikel"-Effekte aktivieren
- ☐ „Antialiasing" auf „Aus" setzen

MIT 2.600 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 PRO SOLLTEN SIE:
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ „Bumpmaps" aktivieren
- ☐ Die „Schatten" abschalten
- ☐ Die „Partikel"-Effekte aktivieren
- ☐ „Antialiasing" auf „An" setzen

MIT 3.000 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 PRO SOLLTEN SIE:
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ „Bumpmaps" aktivieren
- ☐ Die „Schatten" anschalten
- ☐ Die „Partikel"-Effekte aktivieren
- ☐ „Antialiasing" auf „An" setzen

DAS „GRAFIK"-MENÜ VON X 2: DIE BEDROHUNG

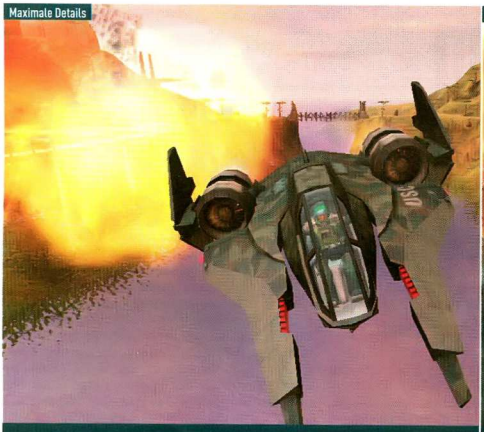


1 Bumpmaps: Mithilfe von Bump-Mapping werden viele Oberflächen mit einer zusätzlichen Struktur (etwa Rost) versehen. Auf DX7-Grafikkarten deaktivieren, um Grafikfehler zu vermeiden.

2 Schatten: Lässt alle Objekte einen dynamischen Schatten werfen. Dieser Effekt braucht sehr viel CPU-Leistung und kann erst ab 2.800 MHz mit einer spielbaren Bildrate dargestellt werden.

3 Partikel: Sorgt beispielsweise dafür, dass fliegende Raumschiffe einen Schweif hinter sich herziehen. Bei weniger als 1.800 MHz deaktivieren, um flüssig spielen zu können.

4 Anti-Aliasing: Verhindert den Treppen-Effekt an Objektkanten – ab Radeon 9600 Pro oder Geforce FX 5700 Ultra anschalten. Achten Sie darauf, dass die Kantenglättung im Treibermenü Ihrer Grafikkarte nicht deaktiviert ist.



Die Spiegelungen auf der Wasseroberfläche und die enorme Sichtweite sind die grafischen Highlights von Breed.



Weiter entfernte Bäume werden nicht mehr dargestellt. Die Wasserreflexionen sind verschwunden und die Texturen sind niedriger aufgelöst.

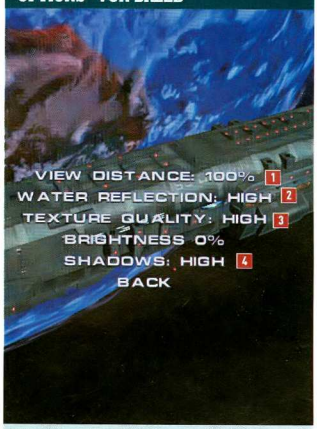
Breed

Um sich in die Schlacht gegen die BREED zu stürzen, brauchen Sie keinen Hochleistungs-PC. Dank einfacher Tuning-Handgriffe reichen 1.400 MHz schon völlig aus.

Die Grafikqualität von *Breed* lässt sich ausgezeichnet skalieren. Besonders der Hauptprozessor kann mit wenigen Tuningmaßnahmen stark entlastet werden – so können auch Spieler mit 1.400-MHz-CPUs den Shooter von Brat Design locker und flockig spielen. Allerdings müssen Sie dazu auf die Schatten verzichten und die Sichtweite auf 70 Prozent heruntersetzen. Für die höchste Detailstufe sollte Ihre CPU mit 2.600 MHz arbeiten. Bei dieser Einstellung bekommen Sie Echtzeitschatten und eine enorme Sichtweite geboten. Bei der Grafikkarte bietet *Breed* weniger Tuningmöglichkeiten – lediglich Auflösung und Texturqualität lassen sich verändern. Um mit einer Geforce3 Ti-200 oder Geforce FX 5200 Ultra flüssig spielen zu können, setzen Sie die Texturqualität auf „Medium" herab. Um den Wellengang auf dem Wasser darzustellen, wird mindestens eine Grafikkarte mit DirectX-8.1-Unterstützung benötigt (Geforce4 Ti und besser, Ati ab Radeon 8500). Bei DX7-Beschleunigern wie der Geforce 2- oder Geforce4-MX-Serie fehlt dieser Effekt.

DANIEL MÖLLENDORF

DAS MENÜ „GRAPHIC OPTIONS" VON BREED



1 View Distance: Diese Einstellung bestimmt, auf welche Entfernung Bäume und andere Landschaftsobjekte dargestellt werden. Mit 1.700 MHz wählen Sie 80 Prozent, ab 2.600 MHz können Sie 200 Prozent einstellen.

2 Water Reflections: Gibt an, welche Objekte von der Wasseroberfläche gespiegelt werden. Für die höchste Einstellung benötigen Sie mindestens eine DirectX-8.1-Grafikkarte.

3 Texture Quality: Bei einer niedrigen Texturqualität sieht die Umgebung bei *Breed* sehr unscharf und detailarm aus. Besitzer einer Geforce3 Ti-200 wählen „Medium". Mit einer niedrigeren Einstellung wird *Breed* unansehnlich.

4 Shadows: Für die Berechnung der Schatten ist der Prozessor zuständig. Wenn Ihre CPU über weniger als 1.900 MHz verfügt, setzen Sie die Schattendarstellung auf „Medium". Dadurch werfen Objekte und Figuren keinen Schatten mehr.

TUNING

UM BREED IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:
- ☐ 2.600 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Radeon 9600 Pro

MIT 1.200 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE3 TI-200 SOLLTEN SIE:
- ☐ Den Wert für „View Distance" auf 50 Prozent setzen
- ☐ Die Einstellung „Water Reflections" deaktivieren
- ☐ Bei „Texture Quality" „Medium" auswählen
- ☐ „Shadows" deaktivieren

MIT 1.600 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE4 TI-4200 SOLLTEN SIE:
- ☐ Den Wert für „View Distance" auf 120 Prozent setzen
- ☐ Die Einstellung „Water Reflections" auf „Medium" setzen
- ☐ Bei „Texture Quality" „High" auswählen
- ☐ Für „Shadows" „Medium" einstellen

MIT 2.600 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 PRO SOLLTEN SIE:
- ☐ Den Wert für „View Distance" auf 200 Prozent setzen
- ☐ Die Einstellung „Water Reflections" auf „High" setzen
- ☐ Bei „Texture Quality" „High" auswählen
- ☐ Für „Shadows" „High" einstellen

MIT 3.000 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5900 ULTRA SOLLTEN SIE:
- ☐ Den Wert für „View Distance" auf 200 Prozent setzen
- ☐ Die Einstellung „Water Reflections" auf „High" setzen
- ☐ Bei „Texture Quality" „High" auswählen
- ☐ Für „Shadows" „High" einstellen
- ☐ 4x Kantenglättung aktivieren

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 konkretkrassen 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.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906710. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-882571

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

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

PC ACTION

☐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 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 € 64,20/ 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 € 64,20/12 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

PM_AN_ICO

HARDWARE



»Tiefkühlfach: Gefrierbrand.«

Ein leichter Junge!

Der SUPER LAN BOY wird nicht halb so warm wie seine Bezeichnung andeutet.

INFRASTRUKTUR | Das PC-Gehäuse *Super LAN Boy* von Antec könnte zum unverzichtbaren Begleiter für jede LAN-Party avancieren. Es besteht fast komplett aus Aluminium und wiegt deshalb nur knapp sechs Kilogramm. Der Clou: Zwei 120-Millimeter-Lüfter sind bereits fest montiert und sorgen für ein gutes PC-Klima. Das Seitenfenster des Leichtgewichts besteht aus Acrylglas, außerdem ist der Frontlüfter blau beleuchtet. Bei www.frozen-silicon.de kostet das Gehäuse 99 Euro – inklusive Versandkosten. (BH)

Info: Frozen Silicon, 08 00-0 37 69 36 (www.frozen-silicon.de)

Partnertausch

ATI Get in the GAME

Schluss mit der Monogamie: Terratec macht's jetzt auch mit ATI-GRAFIKCHIPS.

TERRATEC

GRAFIK | Der Grafikkartenhersteller Terratec bietet demnächst auch 3D-Platinen mit Ati-Chips an. Die deutsche Firma reiht sich damit in die Riege der Hersteller ein, die sowohl Nvidia- als auch Ati-Grafikkarten herstellen – dazu gehören seit kurzem auch Asus und Creative. Terratecs Projektmanager Dirk Schunk: „Da (die Marke) Radeon auch in der Gaming-Szene mittlerweile ein Begriff ist und die Karten leistungsstark sind, fiel uns die Entscheidung leicht." Die Mystify 9800XT wird bereits samt *Half-Life 2*-Gutschein für 600 Euro angeboten. (BH)

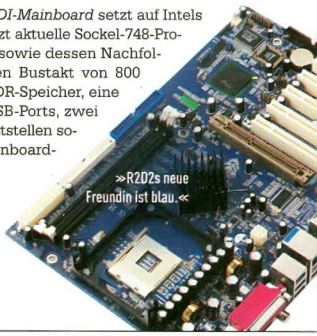
Info: Terratec, 0 21 57-8 17 90 (www.terratec.de)

Völlig vom Sockel!

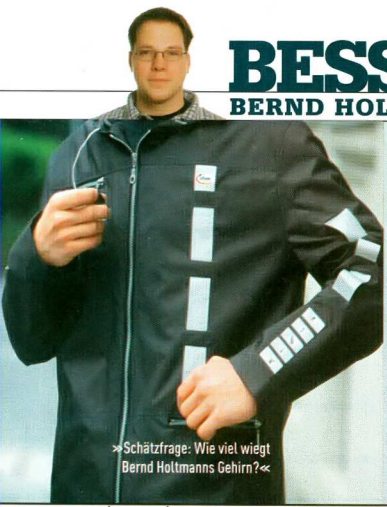
Das QDI-MAINBOARD ist schon jetzt für Intels nächste Prozessor-Generation gerüstet.

INFRASTRUKTUR | Das *QDI-Mainboard* setzt auf Intels i848P-Chipsatz und unterstützt aktuelle Sockel-748-Prozessoren wie den Pentium 4 sowie dessen Nachfolger *Prescott*. Sie bietet einen Bustakt von 800 MHz, zwei Steckplätze für DDR-Speicher, eine AGP-8X-Schnittstelle, acht USB-Ports, zwei SATA- und ATA-100/66-Schnittstellen sowie Onboard-Sound und Onboard-LAN. Der Preis: 69 Euro. (BH)

Info: QDI, 0 40-61 13 53 16 (www.qdigrp.com)



»R2D2s neue Freundin ist blau.«



»Schätzfrage: Wie viel wiegt Bernd Holtmanns Gehirn?«

BESSERWISSER

BERND HOLTMANN ÜBER TECHNISCHE SPORT-MOTIVATION

Lange Leitung

Bislang hat nichts und niemand es geschafft, mich auf Skiern einen Abhang runterzuschubsen. Ich hasse Wintersport sogar, aber das könnte sich mittelfristig ändern. Der deutsche Halbleiter-Hersteller Infineon plant mit dem Sportartikel-Fabrikant O'Neill eine intelligente Snowboard-Jacke. Warum intelligent? Die Joppe mit dem hippen Namen The Hub soll einen MP3-Player sowie ein Bluetooth-Modul beherbergen, mit dem Sie ein Mobiltelefon ohne Kabel steuern können. Leitende Stoffbahnen übermitteln die Daten zwischen der Elektronik, einer Stofftastatur und zwei Helm-Lautsprechern. Zusammen mit einem im Kragen eingebauten Mikro fungieren die Lautsprecher dann auch als Freisprecheinrichtung für Bluetooth-Handys. Wie lässig wäre es, der Oma während Ihrer Talfahrt zum 90. zu gratulieren oder sich mit Kumpels noch auf der Piste zur Après-Ski-Party zu verabreden? Vielleicht gibt es ja bald auch intelligente Fußbälle, die sich nach einem Spiel selbst zum Match äußern? Das würde uns das immer gleiche Gesülze der Spieler ersparen. Für LAN-Partys böten sich intelligente T-Shirts oder Socken an, die dem Träger in der Hitze des Netzwerk-Gefechts per Leuchtschrift anzeigen, dass seine Klamotten jetzt offiziell schmutzig sind. Da kommt noch eine ganze Welle weiterer abstruser Ideen auf uns zu – der intelligente Teppich zum Beispiel, der als Rauchmelder dienen soll. Das ist aber erst der Anfang! (BH)



»Bei Darmproblemen: Kofferradio.«

Hier spielt die Musik!

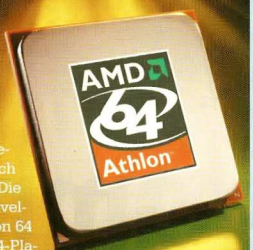
Mit dem neuen MUVO 2 passen über 4.000 Minuten Musik in eine Zigarettenschachtel.

SOUND | Die Multimedia-Profis von Creative bieten den Digital-Audio-Player *MuVo²* jetzt in zwei Versionen an: mit 1,5 GByte und als überarbeitete Version mit satten 4 GByte Speichervolumen. Beibehalten wurde das schlanke Format von 6,5x6,5x2 Zentimetern. Der Speicherriese bietet aber nicht nur Platz für Musikdateien, sondern kann auch andere PC-Daten lagern. Angeschlossen wird das Gerät per USB-2.0-Schnittstelle, über die auch der eingebaute Lithium-Ionen-Akku (mit bis zu 14 Stunden Spielzeit) geladen wird. Der MuVo² 4 GByte kostet 375 Euro und ist bereits erhältlich. (BH)
Info: Creative, 0 03 53-14 38 00 00 (de.europe.creative.com)

Wählt die CPU!

Megahertz-Junkies kriegen mit dem neuen ATHLON 64 3.200+ super Stoff.

INFRASTRUKTUR | Ab sofort gibt es neben den bekannten Athlon 64 3000+ und Athlon 64 3.200+ auch eine schnellere Version von AMDs 64-Bit-Prozessor. Die CPU arbeitet mit 3.200 MHz und besitzt 128 kByte Level-1- und 1 MByte Level-2-Zwischenspeicher. Der Athlon 64 3200+ soll per BIOS-Update auf aktuellen Sockel-754-Platinen laufen und kostet samt Kühlkörper rund 480 Euro. (BH)
Info: AMD, 089-450530 (www.amd.de)



»Wie Kylie Minogue: klein, aber geil.«

Lass stecken, Kumpel!


»Cobra, übernehmen sie!«

Das erste GAMER PATCHKABEL mit Rausziehschutz.

NETZWERK | Sharkoon hat ein robustes Netzwerkkabel für LAN-Partys entwickelt: Das Gamer Patchkabel dient als Verbindung zwischen PC und Netzwerkverteiler. Für genug Halt sorgt die patentierte ClipForce-Technologie, die verhindert, dass das Kabel aus dem Port rutscht. Das Kabel ist in den Farben Crystal Blue und Premium Silver erhältlich, in Längen von 1, 3, 5 und 10 Metern lieferbar und kostet zwischen 4 und 13 Euro. (BH)
Info: Sharkoon, 0 18 05-90 50 40 (www.sharkoon.de)

Kalter Hamburger

Das Festplattengehäuse ICY BOX 350 kommt frisch aus der Hansestadt.

ZUBEHÖR | Die Hamburger Firma Raidsonic baut eine Serie passiv gekühlter Aluminium-Gehäuse für 3,5-Zoll-Festplatten. Der Clou: Die Geräte der Icy-Box-350-Serie setzen keine Lüfter ein. Zur Montage benötigen Sie nicht einmal einen Schraubendreher. Die Icy-Box-Gehäuse kosten je nach Anschlussart (USB 2.0, Firewire, Serial-ATA) zwischen 40 und 50 Euro. Datenkabel und Standfuß sind im Lieferumfang enthalten. (BH)
Info: Raidsonic, 0 40-73 10 98 10 (www.raidsonic.de)



»Designer-Toaster von Alessi.«

LIES MICH !


»Rauchertastatur im Endstadium.«

COMFORT COMBO KEYBOARD

EINGABEGERÄTE | Jöllenbeck bietet seit Ende Januar zwei neue Tastaturen an, die zwar auf dem Standard-Design basieren, aber mit einer geschwungenen Handablage verziert sind. Das Speed-Link Comfort Combo Keyboard geht für 14,99 über die Ladentheke, während das Speed-Link Multimedia Combo Keyboard mit elf Zusatztasten für 19,99 den Besitzer wechselt. Beide Geräte sind in den Farben Schwarz und Weiß erhältlich und können per PS/2-Stecker und USB mit dem PC verbunden werden. (BH)
Info: Jöllenbeck, 0 18 05-12 51 33 (www.speed-link.com)

TRUST MINI USB LIGHT


»Neues Klistier-Set: der Einlaufbeutel kostet allerdings extra.«

ZUBEHÖR | Für rund 10 Euro bringt der holländische Zubehör-Hersteller Trust eine flexible Mini-Lampe auf den Markt, die per USB mit Strom versorgt wird und sich in jede Position biegen lässt. Für den Einsatz des Mini USB Light brauchen Sie weder Treiber noch andere Software, denn das Gerät zapft lediglich die USB-Stromleitung an, überträgt aber keine Daten. (BH)
Info: Trust, 08 00-0 08 78 78, www.trust.com

20-ZOLL-TFT-FERNSEHER



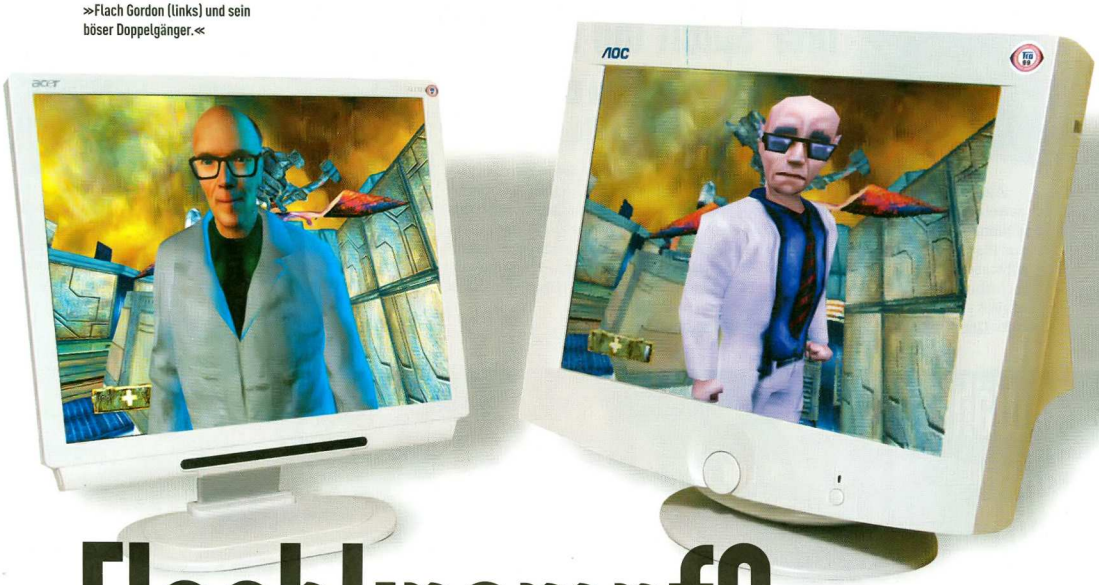
»FDP: Neues Wahlziel.«

MONITOR | Die Bildschirm-Spezialisten von Iiyama steigen jetzt auch in die Heimelektronik-Branche ein. Erstes Produkt: ein Flachbild-Fernsehgerät namens ProLite C510T. Das 20,1-Zoll-Display im 4:3-Format stellt maximal 640x480 Bildpunkte dar und verfügt über SCART-, S-Video- und Antennen-Eingang sowie einen D-Sub-Anschluss, der den Fernseher zum PC-Monitor umfunktioniert. Der eingebaute TV-Tuner bietet zudem 100 Programmspeicherplätze, automatische Sendersuche und Videotext. Der Preis des flachen Fernsehers liegt bei 999 Euro. (BH)
Info: Iiyama, 08 00-1 00 34 35 (www.iiyama.de)

CREATIVE KAUFT SENSAURA

SOUND | Creative hat das Unternehmen Sensaura für 6,4 Millionen US-Dollar übernommen. Sensaura entwickelt für Spiele relevante Surround-Sound-Treiber und Emulatoren (so genannte Middleware). Bisher hatte Sensaura Lizenzen für seine Technik an verschiedene Hersteller verkauft, darunter auch an die Soundkarten-Fabrikanten Terratec, M-Audio, Hercules und Videologic. Nachdem Creative im September 2000 bereits die Firma Aureal gekauft hatte, hat sie nun den letzten unabhängigen Klangschnittstellen-Entwickler übernommen. (BH)
Info: Creative, 0 03 53-14 38 00 00 (de.europe.creative.com)

»Flach Gordon (links) und sein böser Doppelgänger.«



Flachkrampf?

TFT-Monitore sind der letzte Schrei und inzwischen auch im 19-Zoll-Format bezahlbar. In unserem MONITORTEST vergleichen wir die Modelle mit kleineren Geräten und Röhrenbildschirmen.

Sie sind extrem flach, sehr leicht und verfügen über immer niedrigere Reaktionszeiten. Dass TFTs auch für Spieler interessant sind, ist keine Neuigkeit. Aber wie schneiden aktuelle LCD-Bildschirme im Vergleich mit herkömmlichen Röhrenmonitoren ab? In unserem Vergleichstest nahmen wir drei 17-Zöller, vier 19-Zöller und zwei Monitor-Alternativen mit herkömmlicher Bildröhre unter die Lupe. Wer im Physik-Unterricht aufgepasst hat, erinnert sich vielleicht noch an die Braun'sche Röhre. In dieser werden Elektronen in eine Richtung beschleunigt und auf eine Phosphorschicht geschossen. Genau an diesem Punkt bringen sie die Röhre zum Leuchten. Vier Magnetspulen lenken den Strahl schließlich ab und erzeugen so Zeile für Zeile ein Bild. PC-Monitore arbeiten schon seit Jahrzehnten nach diesem Prinzip, stellen aber vor allem Fans von LAN-Partys vor einige Probleme: Die Bildröhren sind sehr groß, schwer und verbrauchen eine Menge Strom.



Die Bedienung ist ein wichtiger Bestandteil unseres Monitor-Tests. Ein gutes Beispiel für ein aufgeräumtes On-Screen-Display (OSD) liefert zum Beispiel der TFT 19 AL von Yakumo.

LEICHTER, KLEINER, BESSER

LCD-Monitore bestehen aus einer Kaltstoffleuchte, Flüssigkristallen und zwei Polarisationsfiltern. Jeder Filter lässt das Licht nur an den Stellen durch, die auch mit Strom versorgt werden. Anders als bei den Röhrengeräten bauen TFTs nicht jedes Bild Zeile für Zeile auf. Deshalb flackern sie nicht und sind wesentlich augenfreundlicher. Davon abgesehen nutzen Flachbildschirme ihre Sichtfläche optimal aus, während bei CRTs (siehe Kasten „Damit das klar ist") je nach Bauart bis zu 1,5 Zoll nicht nutzbare Fläche aufgrund des Plastik-Gehäuses abgezogen werden müssen. LCD-Monitore besitzen gegenüber Röhrenmonitoren einen entscheidenden Nachteil: Aktuelle Flachbildschirme benötigen 16 bis 25 Millisekunden, um einen oder mehrere Pixel aufzuhellen und wieder abzudunkeln – bei turbulenten 3D-Spielen können deshalb so genannte Schlieren entstehen. Röhrenmonitore schalten so schnell, dass das menschliche Auge solche Verzögerungen nicht wahrnimmt. Außerdem zeigen CRTs alle möglichen Auflösungen, ohne das Bild unscharf darzustellen,

während LCDs lediglich eine maximale und gleichzeitig optimale Auflösung kennen. Jenseits davon wird das Bild entweder hochgerechnet (interpoliert) und entsprechend unscharf oder verkleinert angezeigt. Ein weiterer Nachteil von Flüssigkristallbildschirmen ist die Tatsache, dass man nicht aus jedem Blickwinkel das Bild erkennen kann.

17 GEGEN 19 ZOLL

19-Zoll-LCDs besitzen eine optimale Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten (Pixelabstand 0,294 mm) und eine sichtbare Oberfläche von 37,6x30,2 Zentimetern. Zum Vergleich: Die getesteten 17-Zoll-Flüssigkristallbildschirme sind ebenfalls auf 1.280x1.024 Bildpunkte ausgerichtet, nutzen aber einen kleineren Pixelabstand (0,264 mm) und bieten eine niedrigere sichtbare Fläche von 33,8x27,0 Zentimetern. Satte 600 bis 1.399 Euro kostet Sie ein leistungsstarker LCD-Bildschim, die Anschaffung will also gut überlegt sein. Um Ihnen konkrete Testwerte zu präsentieren, verwendeten wir als Testwerkzeuge nicht nur einen TFT-Schlierentest, sondern auch die Burosch-Referenz-DVD und erstmalig die Farbkalibrationshilfe *Pantone Colorvision Spyder Pro*. Außerdem überprüften wir mithilfe zehn aktueller Spiele die subjektive Spieletauglichkeit der Flüssigkristallbildschirme. Hier die Ergebnisse unserer Tests.

VORHANG AUF FÜR 17 ZOLL

Iiyamas *Prolite E430S* wurde offensichtlich für den Büro-Einsatz konzipiert. Spieler gewinnen zumindest den beiden eingebauten Lautsprechern (jeweils 1,5 Watt) wegen ihres mageren Klangs kaum etwas ab. Auf der Rückseite des Gerätes schließen Sie den PC per RGB-Kabel an, ein DVI-Eingang fehlt. Beim Reaktionszeit-Check erreichte das Display einen guten Wert von 20 Millisekunden. Etwas günstiger und auch schneller ist der *S730* von CTX. Das offiziell mit 16 Millisekunden ausgewiesene Display erreichte in unserem Test eine Reaktionszeit von 18 Millisekunden. Subjektiv macht der LCD-Monitor einen sehr guten Eindruck, da selbst hektische Actionspiele ohne störende Schlieren spielbar sind. Die Helligkeitsverteilung ist zwar gut, aber nicht perfekt, denn am Rand leuchtet der Monitor etwas heller als in der Bildschirm-Mitte. Gute Noten bekommt der *S730* für Bildschärfe und Farbbrillanz, auch das Bildschirmmenü lässt sich einfach bedienen. Alles in allem ein empfehlenswerter Flachbildschirm für Spieler, der sich im Test lediglich dem Acer *AL1721* geschlagen geben musste.

19 ZOLL, NICHT SO TOLL

Der *Scaleoview S19-1* ist das beste 19-Zoll-LCD der Marktübersicht. Vor allem die gute bis sehr gute Bildqualität hat uns beeindruckt. Das Panel des formschönen Flüssigkristallbildschirms ist nur zwei Zentimeter dick. Der DVI-I-Anschluss befindet sich direkt hinter dem Fuß am Panel und wird von zwei abgewinkelten Kabeln erreicht, die dem Monitor natürlich beiliegen. Eines der beiden Signalkabel ist ein Adapter von DVI-I auf D-Sub (RGB). Das Display besitzt eine angegebene Reaktionszeit von 25 Millisekunden, in unseren Tests erreichte es aber nur schlappe 43 Millisekunden und disqualifiziert sich damit für jegliche Art von 3D-Spielen, insbesondere Ego-Shooter. Die sehr gute Helligkeitsverteilung ist allerdings bemerkenswert, denn die Messwerte unterscheiden sich um maximal drei Prozent – ein Spitzenwert. Ebenfalls nicht von schlechten Eltern ist die maximale Luminanz von 203 Candela pro Quadratmeter. Farbbrillanz, Bildschärfe und Bedienung des Bildschirmmenüs sind gut bis sehr gut. Auch wenn der *Scaleoview S19-1* als Bester seiner Klasse abschneidet, können wi das 700 Euro teure Gerät nicht für Spieler empfehlenswert.

NIX FÜR SCHNELLE 3D-SPIELE

Ähnlich wie beim *Scaleoview S19-1* verhält es sich auch bei Iiyamas *AS4821DTBK*: Der schwarze Monitor setzt auf ein MVA-Panel mit offiziell 25 Millisekunden Schaltgeschwindigkeit. Das Display erreicht einen horizontalen sowie vertikalen Betrachtungswinkel von 170 Grad – selbst bei einem fast parallelen Blickwinkel zur Oberfläche bleibt das Bild farbtreu. Der Bildschirm ist sehr stabil am Fuß befestigt und lässt sich

Da musst du drauf achten!

Flachbildschirme sind schon lange kein Luxus mehr. Beim Kauf sollten Sie aber dennoch auf ein paar wichtige Ausstattungs-Details Wert legen.



Ein Flachbildschirm sollte sich auf jeden Fall neigen lassen, um den bestmöglichen Blickwinkel zu bieten.



Digitale DVI-Anschlüsse bieten bessere Bildqualität als analoge RGB-Signale. Jeder neue TFT sollte deshalb einen DVI-Stecker besitzen.



Im Optimalfall liegt der obere Bildschirmrand direkt auf Augenhöhe. Höhenverstellbaren Monitoren sollten Sie deshalb den Vorzug geben.

Die meisten Flachbildschirme arbeiten im Stromsparmodus. Ein altmodischer Netzschalter spart aber mehr Geld.



In einigen Flachbildschirmen sind bereits TV-Empfänger eingebaut – so wird aus einem Flachbildschirm schnell ein Fernseher.



Damit das klar ist!



CRT
(Cathode Ray Tube) Monitor, bei dem das Bild über einen Elektronenstrahl erzeugt wird

TFT
(Thin Film Transistor) Eine Bauart eines Flüssigkristallbildschirms

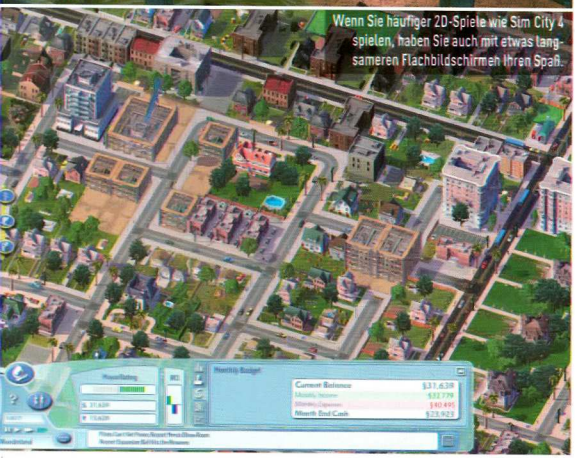
BETRACHTUNGSWINKEL
Der Betrachtungswinkel gibt an, wie weit der Kontrast bei schräger Sichtweise stabil bleibt.

LUMINANZ
Gibt die Helligkeit von Monitoren an. Der Wert wird in cd/m² (Candela pro Quadratmeter) angegeben.

ZOLL
Längenmaß, in dem zum Beispiel die Bildschirmgröße angegeben wird. Ein Zoll entspricht 2,54 Zentimetern.



Aktuelle 19-Zoll-Monitore haben Probleme, rasante Ego-Shooter wie *Far Cry* ohne störende Schlieren darzustellen.



Wenn Sie häufiger 2D-Spiele wie Sim City 4 spielen, haben Sie auch mit etwas langsameren Flachbildschirmen Ihren Spaß.

bis zu 30 Grad nach hinten neigen. Die Höhe können Sie um fünf Zentimeter verstellen, leider arbeitet die Mechanik aber etwas schwergängig. Als Signaleingänge stehen Ihnen zwei DVI-I-Buchsen zur Verfügung. Über beigelegte Adapterkabel übertragen Sie darüber wahlweise analoge als auch digitale Bilddaten. Im Kombinationstest (drei Farbkombinationen sowie Schwarz-Weiß) ergab sich eine effektive Reaktionszeit von 45 Millisekunden – und das heißt für Spieler wiederum: Finger weg!

EGO-SHOOTER, ODER NICHT?

Ego-Shooter sind auf den getesteten 19-Zöllern nur bedingt spielbar, denn bei schnellen Drehungen konnten wir deutliche und störende Schlieren erkennen. Dieses Fazit mussten wir auch bei Samsungs *Syncmaster 193T* ziehen: Samsung setzt ein PVA-Panel aus eigener Produktion ein, das 25 Millisekunden Reaktionszeit erreicht. In unserem Test messen wir aber 43 Millisekunden, daher ist der *Syncmaster 193T* nur bedingt als Zocker-Monitor einsetzbar. Der horizontale und vertikale Betrachtungswinkel erreicht 170 Grad, zudem lässt sich das Display um 25 Grad neigen und fünf Zentimeter in der Höhe verstellen. Den PC können Sie über D-Sub (RGB) oder DVI-D an den Bildschirm anschließen. Die Helligkeitsverteilung (unter fünf Prozent), die Bildschärfe und die Farbbrillanz des Samsung *Syncmaster 193T* sind gut. Die maximale Luminanz liegt bei 190 Candela pro Quadratmeter – ein passabler Wert. Sehr positiv ist der geringe Energieverbrauch von 27 Watt während des Betriebs und von 3 Watt im Standby-Modus.

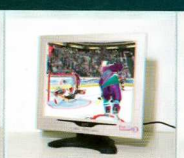
DA GUCKST DU IN DIE RÖHRE

Anders als seine Monitor-Kollegen mit Bildröhre setzt NECs *Multisync FE991SB* nicht auf eine Loch-, sondern auf eine Streifenmaske. Zwei dünne, horizontal verlaufende Kupferdrähte auf dem Bildschirm sorgen dabei für ein stabileres und kontrastreicheres Bild. Bei einer Auflösung von 1.280x1.024 Pixel erreicht das Gerät ergonomische 85 Hertz. Dass die Kontrast-Leistung des *FE991SB* so positiv auffällt, liegt neben der Streifenmaske auch an einer zusätzlichen Helligkeitstechnik. Spielern bringt der Zusatz-Kontrast vor allem in dunklen Ego-Shootern und Actionspielen Vorteile. In den Bereichen Bildschärfe, Farbbrillanz, Bildstabilität und Konvergenz schneidet der NEC gut ab. Einziger Kritikpunkt ist das fest im Monitor verbaute Signalkabel. Der zweite Röhrenmonitor im Test heißt *Imagequest Q910* und kommt von Hyundai. Auch er besitzt eine eine flache Oberfläche. Zu unserer Überraschung ist die Bild-Geometrie bereits für die meisten Auflösungen und Bildwiederholfrequenzen einge-

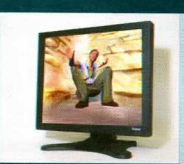
TFT-MONITORE











	AL1721	Prolite E430S	S730	Scaleoview S19-1	AS4821DTBK
Größe/Typ:	17 Zoll/Flachbildschirm	17 Zoll/Flachbildschirm	17 Zoll/Flachbildschirm	19 Zoll/Flachbildschirm	19 Zoll/Flachbildschirm
Hersteller/Preis:	Acer/ca. € 489,-	Iiyama/ca. € 479,-	CTX/ca. € 449,-	Fujitsu Siemens/ca. € 699,-	Iiyama/ca. € 899,-
Info-Telefon:	04102-4880	0800-1003435	0421-5489160	01805-114115	0800-1003435-1003435
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Gut	Gut	Gut	Gut	Befriedigend
Anschlüsse:	D-Sub, DVI-D	D-Sub	D-Sub (fest)	DVI-I/Extern	2x DVI-I/intern
Reaktionszeit (Herst./gemessen):	16 ms/17 ms	25 ms/20 ms	16 ms/18 ms	25 ms/42 ms	25 ms/45 ms
Auflösung/Pixel-Abstand:	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm
Gewicht:	5,0 kg	4,2 kg	5,0 kg	4,4 kg	9,0 kg
Helligkeitsverteilung:	Gut bis Sehr gut	Befriedigend bis Gut	Gut	Sehr gut	Gut bis Sehr gut
Bildschärfe:	Sehr gut	Gut bis Sehr gut	Gut bis Sehr gut	Gut bis Sehr gut	Gut bis Sehr gut
Bedienung des Menüs:	Befriedigend bis Gut	Gut	Gut	Gut bis Sehr gut	Befriedigend bis Gut
Farbbrillanz:	Gut bis Sehr gut	Gut bis Sehr gut	Gut	Gut bis Sehr gut	Gut bis Sehr gut
Wertung:	*Actionspielfreundlicher TFT mit schneller Reaktion* **81%**	*Hoher Preis und etwas langsamer als der Testsieger* **78%**	*Gute Bildeigenschaften und niedrige Reaktionszeit* **78%**	*Guter 19-Zöller mit 2 DVI-I-Eingängen, hoher Leuchtkraft, aber schlechter Reaktionszeit* **78%**	*Die zu hohe Reaktionszeit macht den Monitor für Ego-Shooter uninteressant.* **77%**



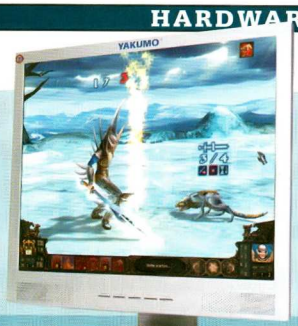
Acer AL1721

Schlanker Spiele-Spezialist

Acers TFT mit der niedrigsten Reaktionszeit im Testfeld räumt ab. Prädikat: Besonders spieletauglich!

Acers Beitrag zu unserer Monitor-Marktübersicht ist der Knüller. Der AL1721 verfügt über ein internes Netzteil und kann als einziger Test-TFT sowohl per RGB (D-Sub) als auch DVI-D an den PC angeschlossen werden. Durch den DVI-Anschluss erreicht der Monitor in puncto Bildschärfe sogar die Note „sehr gut". Helligkeitsverteilung und Farbbrillanz sind „gut", das umständliche Bildschirmmenü verdient nur ein „Befriedigend". Die extrem niedrige Reaktionszeit von 17 Millisekunden ist für Spieler besonders interessant. Mit einem so niedrigen Wert konnte der Acer-TFT als Einziger Action-Adventures ohne Schlieren darstellen. Die Liste der Negativpunkte bleibt vergleichsweise klein. Der Betrachtungswinkel ist mit 140 Grad nur befriedigend und die Energieaufnahme mit 33 Watt für ein LC-Display dieser Größe zu hoch. Optisch mag der AL1721 nicht viel hermachen, aber wie so oft zählen die inneren Werte.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle. Gesamtwertung **81%**



Yakumo TFT 19 AL

Großes Display mit fairem Preis

Der Yakumo TFT 19 AL glänzt durch gute Bildschärfe sowie Farbbrillanz und wandert für vergleichsweise wenig Geld über die Ladentheke.

Das TFT 19 AL von Yakumo ist in Aluminium gehüllt und verfügt über D-Sub (RGB) sowie DVI-D. Entsprechende Signalkabel sind im Lieferumfang enthalten. Das 25-Millisekunden-MVA-Panel erreicht in unserem Test eine Reaktionszeit von hohen 47 Millisekunden – für Spieler nur mit großen Einschränkungen empfehlenswert. Das LCD schafft einen horizontalen sowie vertikalen Betrachtungswinkel von 170 Grad. Gut sind Bildschärfe und Farbbrillanz. Ebenfalls gut gelöst sind die Bedienung und das Bildschirmmenü selbst – es ist nicht nur funktional, sondern auch grafisch aufbereitet. Kleine Abwertungen mussten wir dem Yakumo TFT 19 AL für die Helligkeitsverteilung geben, zwei Messwerte lagen mehr als fünf Prozent über dem Durchschnittswert der neun Messpunkte. Die maximale Luminanz des LCDs beträgt 185 Candela pro Quadratmeter.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle. Gesamtwertung **81%**

stellt. Als „Gut" bewerten wir die Konvergenz und Farbbrillanz des Monitors. Selbst bei der hohen Auflösung von 1.600x1.200 Bildpunkten bleibt das Bild noch scharf. Das Bildschirmmenü lässt sich leicht bedienen, ist aber nicht so komfortabel wie das des NEC *Multisync FE991SB*.

CRT GEGEN TFT: DAS FAZIT

Die Monitor-Marktübersicht hinterlässt einen bitteren Nachgeschmack: 19-Zoll-LCDs sind kaum für Spieler geeignet! Obwohl wir für unseren Test überwiegend gute Marken-LCDs im Labor überprüften, ist kein einziger 19-Zöller dabei, den wir ohne Einschränkung als Zocker-Gerät bezeichnen können. Das liegt unter anderem an den technisch veralteten Panels, die von vielen Herstellern als Basis für ihre Geräte einsetzen. Sobald die Hersteller aber merken, dass auch Spieler an 19-Zoll-LCDs interessiert sind, wird sich dieser Umstand hoffentlich ändern und bald auch deutlich reaktionsschnellere Monitore auf dem Markt erscheinen. Bei den 17-Zoll-Flachbildschirmen sieht das ganze etwas anders aus: Acers *AL1721* und CTX *S730* liegen in der Kategorie Bildqualität und Spiele-Verträglichkeit gleichauf mit den getesteten Röhrenmonitoren. Wenn Sie sich also unbedingt einen neuen Monitor zulegen wollen, beherzigen Sie unseren **TIPP:** Bevor Sie sich einen riesigen und schweren CRT kaufen, investieren Sie Ihr Erspartes besser in einen der getesteten 17-Zoll-Flachmänner mit niedriger Reaktionszeit. Damit machen Sie nämlich auch auf Netzwerk-Partys einen guten Eindruck und bekommen auf dem Weg dorthin keine langen Arme.

BERND HOLTMANN

DIE ALTERNATIVE: KATHODENSTRAHL-MONITORE









Kathodenstrahl-Kategorien	Syncmaster 193T	TFT 19 AL	Multisync FE991SB	Imagequest Q910
Größe/Typ:	19 Zoll/Flachbildschirm	19 Zoll/Flachbildschirm	19 Zoll/Röhrenmonitor	19 Zoll/Röhrenmonitor
Hersteller/Preis:	Samsung/ca. € 699,-	Yakumo/ca. € 599	NEC/ca. € 319,-	Hyundai/ca. € 249,-
Info-Telefon:	01805-121213	01805-925866	089-996990	06146-9040
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Gut	Sehr gut	Befriedigend	Gut
Anschlüsse:	D-Sub, DVI-D/Intern	D-Sub, DVI-D/Extern	D-Sub (fest)	D-Sub (fest)
Maskenart/Punktabstand:	25 ms/43 ms	25 ms/47 ms	Streifen/0,25 - 0,27 mm	Loch/0,25 mm
Gewicht/sichtbare Diagonale:	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	23 kg/45,3 cm	20 kg/45,8 cm
Maximale Auflösung:	6,2 kg	8,0 kg/	1.792x1.344 bei 68 Hz	1.600x1.200 bei 85 Hz
Geometrie/Konvergenz:	Gut bis Sehr gut	Befriedigend bis Gut	Sehr gut/gut	Sehr gut/Gut
Bildschärfe:	Gut bis Sehr gut	Gut	Gut bis Sehr gut	Gut
Farbbrillanz:	Gut	Gut bis Sehr gut	Gut bis Sehr gut	Gut
Bildstabilität:	Gut bis Sehr gut	Gut	Gut bis Sehr gut	Sehr gut
	Robuster 19-Zöller mit zwei Anschlüssen, aber sehr hoher Reaktionszeit **77%**	*Günstiger 19-Zöller mit klarer Schwäche bei 3D-Spielen* **73%**	*Sehr gute Geometrie-Eigenschaften und Farbbrillianz* **83%**	*Monitor mit erstklassiger Bildstabilität und Geometrie* **83%**

Schirmherrschaft

Sie wollen wissen, wie Sie Ihren Flachbildschrirm richtig ein- und aufstellen? Mit unseren MONITOR-PRAXISTIPPS vermeiden Sie die häufigsten Fehler.



»Nackt: Karl Lagerfeld.«

Die Verkaufszahlen von LC-Displays steigen im Gegensatz zu denen von Röhrenmonitoren stetig an. Flüssigkristallbildschirme unterscheiden sich technisch stark von Röhrenmonitoren. Mit ein paar Tipps zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihr LC-Display pflegen.

TIPP 1: DAS RICHTIGE KABEL

Fast alle modernen Grafikkarten (Radeon-Serie oder Geforce 4/FX) verfügen über einen DVI-Ausgang. Daher sollten Sie Ihren LCD immer darüber anschließen, sofern dieser einen DVI-Eingang hat. In Tests hat sich gezeigt, dass sich die Bildschärfe durch das DVI-Kabel sichtlich verbessert. Das Videosignal wird rein digital übertragen, die Darstellungsqualität gegenüber einer analogen Verbindung (RGB) erhöht. Auch über DVI-Kabel wird der Bildschirm als Plug&Play-Gerät erkannt.

TIPP 2: ANALOG SYNCHRONISIEREN

Ist Ihr LC-Display über RGB und nicht über DVI-D angeschlossen, muss die Elektronik die analogen Signale in digitale umwandeln. Dazu müssen sich das LCD und die Signale der Grafikkarte bei jedem Wechsel der Auflösung und der Bildwiederholfrequenz angleichen. Viele Monitore erledigen dies beim Einschalten, doch die meisten LCDs haben dafür eine Taste mit dem Namen „Autoset". Wenn Sie diesen Knopf drücken, sind nach wenigen Sekunden Farben und Geometrie optimal.

TIPP 3: SCHRIFTEN GLÄTTEN

Vor allem auf LC-Displays sehen Schriften sehr pixelig aus. Windows XP bietet unter „Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" – „Anzeige" – „Darstellung" – „Effekte" eine Option zum Glätten von Schriften. Setzen Sie einfach einen Haken unter „Folgende Methode um Kantenglätten ..." und wählen Sie „Clear Type" aus. Ab sofort glättet Windows die Übergänge zwischen Schrift und Hintergrund mit grauen Abstufungen.

TIPP 4: STROM SPAREN

Da die meisten Flachbildschirme auch im Stromsparmodus Strom verbrauchen, sollten Sie alle Geräte über eine Steckdosenleiste mit Schalter bedienen. Sehr nützlich sind die so genannten Master-/Slave-Steckdosen. Bei diesen wird der Rechner in die Master-Dose gesteckt; sobald Sie den PC einschalten, aktiviert die Steckdosenleiste alle Geräte an den Slave-Dosen.

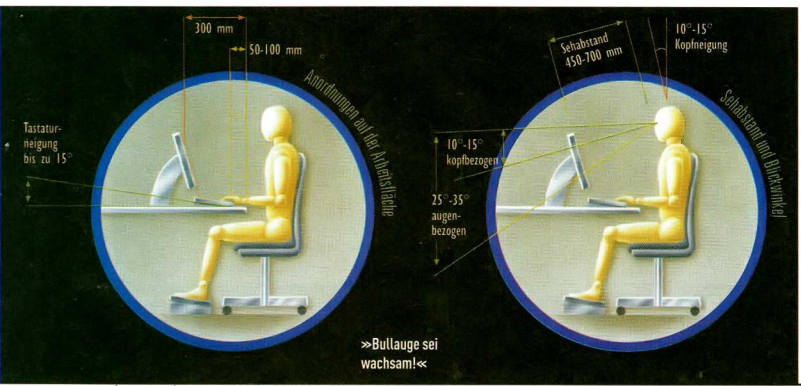
TIPP 5: RICHTIG SITZEN

Der Kopf sollte beim Blick auf den Bildschirm 10 bis 15 Prozent nach unten geneigt sein. Dies erreichen Sie einfach, wenn sich die Oberkante des Monitors kurz unterhalb Ihrer Augenhöhe befindet.

TIPP 6: LC-DISPLAYS UND LAUTSPRECHER

Da Flachbildschirme unempfindlich gegenüber Magnetfeldern sind, können Sie auch Lautsprecher benutzen, die nicht abgeschirmt sind.

BERND HOLTMANN



»Bullauge sei wachsam!«

TATTOO DESIGN CASE



WER BRAUCHT SCHON LAUTE LÜFTER WENN'S MIT WASSER LEISER GEHT? DAS *LIQUIDICER* WATERCOOLING SET INKL. CPU KÜHLER X-FREEZER MACHT DEN PC NICHT NUR KALT, SONDERN AUCH STUMM!



ES IST DA: DAS REVOLTEC TATTOOCASE! GENIALES DESIGN AUF SPITZENGEHÄUSE: TRIBALS IM 3D-BLADE-STIL AUSSEN UND EIN CHIEFTEC DX-01 DRAGON DARUNTER. GIBT'S IN 4 FARBEN.



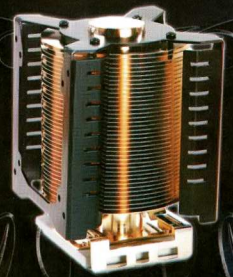
DIESE RUNDKABEL SIND NICHT NUR FORMSCHÖN UND PLATZSPAREND SONDERN AUCH NOCH UV AKTIV! DAMIT, UND EINER SCHWARZLICHT-KATHODE WIRD JEDER WINDOW-PC RUCK-ZUCK ZUM 'SPACE-CASE'

REVOLTEC
REVOLUTION TECHNOLOGY
REBOOT YOUR MIND

WWW.REVOLTEC.NET

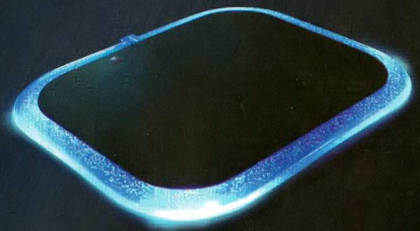


IM DUNKELN MAL WIEDER DIE TASTEN VERWECHSELT? DA MACHT DAS SPIELEN NICHT WIRKLICH SPASS. DOCH DEM KANN MAN JETZT VORBEUGEN: MIT DEM NAGEL-NEUEN REVOLTEC LIGHTBOARD! GIBT'S AUCH IN WEIß



AVALANCHE 2

NOCH BESSERE KÜHLLEISTUNG UND SCHÖNERES DESIGN: DER NACHFOLGER DES OHNEHIN SCHON GENIALEN AVALANCHE.



EIN ORIGINELLERES MOUSEPAD GIBT ES ZUR ZEIT NIRGENDS: DAS REVOLTEC LIGHTPAD HAT EINEN TRANSPARENTEN SOCKEL, DER SICH IN 7 FARBEN EINZELN ODER IM DISCOMÄSSIGEN WECHSEL BELEUCHTEN LÄSST.



» Eskimo: festgefroren. «

Ohral befriedigt?

Wenn Sie glauben, dass Sie eine teure Soundkarte brauchen, liegen Sie falsch. Der ONBOARD-SOUND einiger Mainboards lässt Sie mit den Ohren schlackern.

Bei Ihrem neuen PC ist das ganze Weihnachtsgeld für eine Luxus-CPU, einen Monster-Kühler sowie eine protzige Grafikkarte draufgegangen und für eine Soundkarte haben Sie kein Geld mehr? Macht nix! PC ACTION hat den Hörtest gemacht und dabei herausgefunden, mit welchem Onboard-Sound-Chip Sie auf eine vollwertige Soundkarte verzichten können und wovon Sie besser die Ohren lassen.

WAS STECKT DAHINTER?

Das Herzstück einer Onboard-Sound-Lösung ist der Codec. Alle Codecs, die neue Mainboards verwenden, funktionieren nach dem traditionellen AC97-Standard. Theoretisch können diese alles, was eine aktuelle Soundkarte leistet. In der Praxis gibt es allerdings einige Nachteile. So kümmert sich bei der AC97-Technik ein vergleichsweise schwacher Controller ausschließlich um die Ein- und Ausgabe von Daten. Die rechenintensiveren Aufgaben (etwa die Klangerzeugung) übernimmt der Prozessor. So kann die CPU bei einer Soundwiedergabe über die Onboard-Variante bis zu 18 Prozent ihrer Leistungsfähigkeit verlieren. Um diesen Performance-Verlust zu vermeiden, integriert Nvidia mit der APU (Audio Processing Unit) einen zusätzlichen Audioprozessor in die Southbridge des Nforce2-Chipsatzes. Dieser erledigt die Klangerzeugung sowie andere aufwendige Berechnungen und entlastet damit die CPU. Für die Ein- und Ausgabe ist weiterhin der gewöhnliche AC97-Codec zuständig. Bei verschiedenen Mainboards mit Via-Chipsatz (etwa Albatron PX865 PE Pro II) kommt ein separater Audio-Controller zum Einsatz. Zusammen mit dem Codec-Chip ist dieser für die Soundwiedergabe verantwortlich und ermöglicht weitere Funktionen wie 8-Kanal-Sound.

GANZ SCHÖN STÜRMISCH

Der verwendete Codec und die Audio-Controller bestimmen also, wie viele Kanäle und welche EAX-Modi die Onboard-Sound-Lösung unterstützt, und geben so dessen Funktionsumfang vor. Für die Qualität der Audio-Wiedergabe sind allerdings andere Bauelemente zuständig. Diese wandeln die digitalen Werte in analoge Signale um. Den Hauptteil dieser Elemente nennt man Digital-Analog-Wandler. Obwohl die Codec-Entwickler klare Empfehlungen geben, welche Wandler bei ihren Produkten eingesetzt werden sollen, halten sich die Mainboard-Hersteller nicht immer an die Vorgaben. Aus Kostengründen setzen diese häufig schwächere Digital-Analog-Wandler ein. So kann es vorkommen, dass bei zwei Mainboards für den Onboard-Sound zwar der gleiche Codec verwendet wird, die Soundqualität allerdings sehr unterschiedlich ist, weil die Hersteller verschiedene Wandler verbaut haben. Mit der „Soundstorm"-Initiative will Nvidia solche Nachlässigkeiten beim Onboard-Sound vermeiden. Der Branchen-Riese verleiht das „Soundstorm"-Gütesiegel nur an Mainboards, die strenge Vorgaben erfüllen. Bisher durften sich beispielsweise MSIs K7N2G-ILSR und das A7N8X Deluxe V2.0 von Asus mit dem Qualitätssiegel schmücken.

EHREN-CODECS

In unserem Praxis-Test überprüften wir den Onboard-Sound von fünf Mainboards auf Spieletauglichkeit, Leistung und CPU-Belastung. Um einen möglichst großen Bereich abzudecken, haben wir aktuelle Platinen für Intel- oder AMD-Prozessoren ausgewählt. Der erste Testkandidat aus dem AMD-Lager ist das Nforce2-Board A7N8X Deluxe V2.0 von Asus (Realtek ALC650 und zusätzliche Audio-Prozessor-Unit). Ebenfalls von Asus kommt das A7V600 (AD1980) mit KT600-Chipsatz. Mit MSIs KT6-Delta (9739A) testeten wir ein weiteres KT600-Board auf seine Onboard-Fähigkeiten.

Zeig, was du drauf hast!

Welches Mainboard verwendet welchen Onboard-Sound? PC ACTION hat die Antworten.

Chipsatz	Modell	Hersteller	CPU-Typ	Boardrevision	Onboard-Soundlösung
Nforce2 Ultra 400	A7N8X Deluxe V2.0	Asus	AMD Athlon/Duron	2.0	APU + Realtek ALC650
Nforce2 Ultra 400	K7N2 Delta-ILSR	MSI	AMD Athlon/Duron	1.0	APU + Realtek ALC650
Nforce2 Ultra 400	K7NCR18D Pro 2	Leadtek	AMD Athlon/Duron	A	APU + Realtek ALC650
Nforce2 Ultra 400	AK79D-400Max	Aopen	AMD Athlon/Duron	57	APU + Realtek ALC650
Nforce2 Ultra 400	Lanparty NFII Ultra	DFI	AMD Athlon/Duron	A	APU + Realtek ALC650
KT600	A7V600	Asus	AMD Athlon/Duron	1.0	ADI AD1980
KT600	GA-7VT600	Gigabyte	AMD Athlon/Duron	1.0	Realtek ALC655
KT600	KT6-Delta	MSI	AMD Athlon/Duron	2	C-Media 9739A
KT600	8KRA2+	Epox	AMD Athlon/Duron	1.0	Realtek ALC655
KT600	AK77-600N	Aopen	AMD Athlon/Duron	1.0	Realtek ALC650
KT400A	Lanparty KT400A	DFI	AMD Athlon/Duron	A+	C-Media 9739A
KT400A	8K9A9I	Epox	AMD Athlon/Duron	1.0	Realtek ALC650
KT400A	7VAXP-A Ultra	Gigabyte	AMD Athlon/Duron	1.0	Realtek ALC650
i865PE	P4P800	Asus	Pentium 4, Celeron	1.02	ADI AD1985
i875P	Lanparty i875P	DFI	Pentium 4, Celeron	PCB A	C-Media 9739A
i865PE	865PE Neo2-FIS2R	MSI	Pentium 4, Celeron	1	C-Media 9739A
i878P	P4C800-E	Asus	Pentium 4, Celeron	1.02	ADI AD1985
i875P	IC7-Max3	Abit	Pentium 4, Celeron	1.0	Realtek ALC650

Bei allen Mainboards mit Nforce2-Chipsatz kommt ein zusätzlicher Audio-Prozessor (APU) zum Einsatz, der den Hauptprozessor entlastet. Bei den meisten anderen Platinen wird lediglich eine simple Codec-Lösung verwendet.

Damit das klar ist!



SOUTHBRIDGE
Teil des Chipsatzes, an den etwa PCI-Karten und Laufwerke angebunden sind

CODEC
Steuerungs-Chip beim Onboard-Sound, der den Datentransfer regelt, jedoch keine Sound-Berechnungen durchführen kann

APU
Kurzform für „Audio Processing Unit" – Audio-Prozessor, der sich in der Southbridge von Nforce2-Mainboards befindet

FREQUENZGANG
Gibt die Verstärkung über die Frequenzbandbreite an; sollte möglichst linear sein

Für aktuelle Intel-Prozessoren eignet sich die Springdale-Platine PX865 PE Pro II von Albatron (VT1616). Mit dem Asus P4C800-E (AD1985), das auf den Canterwood-Chipsatz setzt, haben wir uns zudem den Onboard-Sound der aktuellen Referenz unter den P4-Plattformen angehört. Einzelheiten zu den Codecs der Testteilnehmer finden Sie im Extrakasten „Das richtige Hörgerät".

BELASTUNGSPROBE

Um die Leistungsfähigkeit der Onboard-Sound-Lösungen miteinander zu vergleichen, haben wir diese neben aktuellen Spielen mit dem Programm Rightmark 3DSound V1.0 (Webseite: audio.rightmark.org) getestet. Dieses prüft mehrere Soundmodi und misst dabei die CPU-Belastung. Je höher die CPU-Belastung ausfällt, desto schlechter ist die Spielegeschwindigkeit. Bei unseren Tests zeigte sich, dass einfache Codec-Lösungen 17 bis 20 Prozent der CPU-Leistung beanspruchen. Spiele laufen dadurch wesentlich langsamer. Ein zusätzlicher Audio-Prozessor nimmt dem Hauptprozessor dagegen merklich Arbeit ab: Entsprechende Onboard-Sound-Varianten (etwa auf Asus A7N8X Deluxe V2.0 oder Albatron PX685 PE Pro II) sorgen auch bei aufwendigen Soundeffekten mit Direct-Sound-3D und EAX für eine vergleichsweise geringe CPU-Last von etwa sieben Prozent. Das eindeutig beste Ergebnis erzielte allerdings Creatives hochwertige Soundkarte Soundblaster Audigy 2: Dank des ausgezeichneten Audigy-Chips lag die Belastung der CPU nur bei zwei bis drei Prozent.

LASS HÖREN!

Bei den Qualitätstests mit dem Rightmark Audio Analyzer 5.1 hinterließen die Onboard-Modelle mit zusätzlichem Audio-Controller von Nvidia und Via den besten Eindruck und überzeugten mit einer relativ guten Qualität des Audiosignals, einem linearen Frequenzgang und einem geringen Rauschabstand von -90 dB. Ein sehr gutes Ergebnis – die Werte entsprechen ungefähr einer hochwertigen Soundkarte. Die Qualität der einfachen Codec-Varianten ohne zusätzlichen Audio-Controller ist dagegen wesentlich schlechter: Das Signal wird von vielen Störungen getrübt, der Fre-

quenzgang ist nicht linear und der Rauschabstand beträgt schlechte -70 dB. Selbst günstige Soundkarten von Creative, Terratec oder Hercules liefern ein besseres Ergebnis ab. Mit dem Rightmark 3DSound überprüften wir, wie gut die Onboard-Lösungen 3D-Raumklang vermitteln. Die Leistungen der Testkandidaten lagen bei diesem Qualitätstest sehr weit auseinander. Besonders schlecht fielen die Ergebnisse der Asus-Platinen A7V600 und P4C800-E (Codecs AD1980 und AD1985) aus: Im Test ließ sich kaum ermitteln, aus welcher Richtung ein Geräusch kam. Auch bei Spielen wie *Call of Duty*, *Elite Force 2* und *Unreal 2* enttäuschten die meisten Onboard-Varianten: Bei DirectSound 3D und der jeweils besten EAX-Version klangen diese im Vergleich zu einer Audigy-Soundkarte schwach und zu unrealistisch. Lediglich die „Soundstorm"-Variante des K7N8X Deluxe V2.0 von Asus kann mit einer vollwertigen Soundkarte mithalten: Alle Effekte klangen kraftvoll und dynamisch. Auch der Raumklang war sehr gut.

FAZIT

Obwohl alle Onboard-Sound-Varianten sehr ähnliche Funktionen bieten, sind die Unterschiede bei Qualität und Leistung sehr groß. Die einfachen Codec-Lösungen mit schwachen Wandlern, die auf den meisten Boards zum Einsatz kommen, klingen vergleichsweise künstlich und belasten zudem stark den Prozessor. Daher sind diese keine Alternative zu einer Soundkarte. Etwas besser sieht es für das Albatron PX685 PE Pro II mit dem VT1616-Codec von Via aus. Dank des zusätzlichen Audio-Controllers wird bei diesem Testkandidaten immerhin die CPU weniger belastet und Spiele laufen schneller als bei den Modellen ohne Audio-Controller. Wirklich überzeugen konnte nur das A7N8X Deluxe V2.0 mit „Soundstorm"-Zertifikat. Besonders wenn Sie häufig Musik hören, DVDs gucken oder den 3D-Sound aktueller Spiele ausnutzen, sollten Sie bei den übrigen Onboard-Versionen besser eine Soundkarte einsetzen. Bereits ab 60 Euro bekommen Sie sehr gute Soundkarten wie Creatives Soundblaster Audigy Player, die Hercules Fortissimo III oder die Aureon 5.1 Sky von Terratec. Diese sind den Onboard-Sound-Kollegen in jedem Bereich überlegen.

DANIEL MÖLLENDORF

Das richtige Hörgerät

Wir haben die Audio-Codecs von fünf aktuellen Mainboards verglichen.

Getestetes Mainboard	Asus A7N8X Deluxe V2.0	MSI KT6-Delta	Asus A7V600	Asus P4C800-E	Albatron PX865 PE Pro II
Codec	ALC650	CMI9739A	AD1980	AD1985	VT1616
Hersteller	Realtek	C-Media	Analog Devices	Analog Devices	Via
Webseite	www.realtek.com.tw	www.cmedia.com.tw	www.analog.com	www.analog.com	www.via.com.tw
Unterstützte Kanäle	6	6	6	6	6
S/PDIF-Funktion	Out	In/Out	In/Out	In/Out	In/Out
Fullduplexbetrieb	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
DirectSound 3D	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
EAX	1.0/2.0	1.0/2.0	1.0/2.0	1.0/2.0	1.0/2.0
A3D	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Besonderheiten	Keine	Xear 3D Sound Technology	Keine	Automatische Lautsprecher-erkennung	Keine

Der Funktionsumfang aller Sound-Codecs ist sehr ähnlich: Alle Testkandidaten bieten sechs Sound-Kanäle und unterstützen aktuelle Soundstandards wie EAX 2.0. Über Leistung und Qualität sagen diese Angaben allerdings nichts aus.

Spielverderber

Alle vorgestellten Onboard-Sound-Varianten mussten sich im Spieletest beweisen.

	Creative SB Audigy 2	Asus A7N8X Deluxe V2.0	Asus A7V600	MSI KT6-Delta	Albatron PX865 PE Pro II	Asus P4C800-E
Call of Duty	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Star Trek: Elite Force 2	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Unreal 2	Sehr gut	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Max Payne 2	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend	Gut
Gothic 2	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
C&C Generäle	Gut	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Gut
Warcraft III	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut

Gerade bei Action-Spielen offenbaren die Onboard-Lösungen ihre Schwächen. Einzige Ausnahme ist das A7N8X Deluxe V2.0. Mit einer Audigy-2-Soundkarte kann jedoch kein Onboard-Sound konkurrieren.

Hercules DJ Console

PC ACTION GOLD

Die DJ Console ist nicht nur ein Mischpult für Musikmixer, sondern auch eine USB-Soundkarte mit 5.1-Unterstützung. Das Kombi-Gerät verfügt über sechs analoge Ausgänge (jeweils als Miniklinke und Cinch), MIDI- und Digital-Schnittstellen, einen Mikrofoneingang sowie – natürlich – einen Kopfhörerausgang. Auf zehn Drehregler, zwei so genannte Jog-Wheels, drei Schieberegler und insgesamt 28 Knöpfe sind alle Funktionen verteilt, die ein DJ benötigt. Passend zur Hardware legt Hercules vier DJ-Tool-Vollversionen bei, an denen Anfänger und auch Profis ihre Freude haben. Im Test lief der Windows-Treiber des Gerätes zwar nicht immer stabil, das beeinflusst die Soundqualität der DJ Console aber nicht. Fazit: Die Kombination aus Soundkarte und Mixer hat es in sich. Damit erzielen selbst Anfänger beeindruckende Ergebnisse. *(bh)*



»Nippel-Massagegerät.«

Produktname:	DJ Console
Hersteller:	Hercules
Preis/Termin:	€ 180,-/erhältlich
Webseite:	www.hercules.de
Telefon:	0190-66 27 89
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung: 86%
Eigenschaften: 82%
Leistung: 80%
Gesamt: **83%**

„Externe Soundkarte mit Mischfunktion, dickem Softwarepaket und kleinen Treiberproblemen."



»Das mit dem Ratenkauf haben wir uns anders vorgestellt.«

R440 Force Feedback

Saiteks neues PC-Lenkrad hat einen Durchmesser von 25 Zentimetern und liegt dank teilweiser Gummibeschichtung sicher in der Hand. Hinter der Lenkradsäule finden Sie zwei gut erreichbare Schaltwippen. Vier Feuertasten wurden direkt in das Lenkrad eingearbeitet, klappern zwar etwas, besitzen dafür aber einen angenehmen Druckpunkt. Die Pedale werden über ein Kabel mit der Rückseite des Lenkrades verbunden und hängen wie bei einem Auto von oben herab, sodass sich Gas und Bremse genau dosieren lassen. Sie bieten zudem einen angenehmen Druckwiderstand. Das R440 Force Feedback lässt sich schnell aufbauen und sorgt für festen Halt. Wie bei fast allen kraftverstärkten Force-Feedback-Geräten sind die Rückstellkräfte stark und frei einstellbar. Ein großer Nachteil: Die Motoren sind in der Praxis eindeutig zu laut. Netter Gimmick: In der Lenkradmitte zeigen vier beschriftete Leuchtdioden an, wie stark die Force-Feedback-Motoren gerade arbeiten. *(bh)*

Produktname:	R440 Force Feedback
Hersteller:	Saitek
Preis/Termin:	€ 60,-/erhältlich
Webseite:	www.saitek.de
Telefon:	0 89-5 46 75 70
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung: 75%
Eigenschaften: 77%
Leistung: 79%
Gesamt: **78%**

„Stabiles, kraftverstärktes USB-Lenkrad mit guten Pedalen – leider sehr laut."

Bubble Jet i865

PC ACTION GOLD

Der Tintenstrahldrucker von Canon trägt einen etwas ungewöhnlichen Namen, sodass ihn Hardware-Kenner auf den ersten Blick wohl eher dem gleichnamigen Mainboard-Chipsatz von Intel zuordnen. Damit hat der stattliche Spezialdrucker für Fotos, Texte und Grafiken aber nichts gemein. Canons i865 kostet rund 200 Euro und ist deshalb so interessant, weil er in allen oben genannten Einsatzgebieten gut abschneidet. Er druckt mit einer Auflösung von bis zu 4.800x1.200 dpi (horizontal/vertikal) und kann dabei fünf verschiedene Kartuschen („Single Ink": CMY, 2x Schwarz für Foto und Text) einsetzen. Die Aufteilung ist sinnvoll, denn so reduzieren sich Druckkosten, wenn Sie nur selten farbige Ausdrucke anfertigen. Nach 15 Minuten Bastelarbeit ist der i865 einsatzbereit, ein Kabel für Parallel- oder USB-Anschluss fehlt. Neben dem Standardschacht (für ca. 150 Blatt A4) finden sich eine Fotokassette (bis zu 10x15 cm) sowie ein Einschub zum Bedrucken von speziellen Rohlingen mit weißer Oberfläche im Lieferumfang. Kompatible Digitalkameras schließen Sie direkt über Pictbridge/ Bubble Jet Direct an, denn damit lassen sich Bilder auch ohne PC auf Papier bannen. Fazit: Der i865 druckt Texte verflixt schnell. Fünf DIN-A4-Seiten schafft der Druck-Künstler pro Minute. Außerdem ist er mit umgerechnet 1,5 Eurocent pro Ausdruck besonders günstig und dabei leise (2,5 Sone). Die Qualität der Drucke ist bei der Einstellung „Hoch" sehr gut, dafür ist die Tinte nicht wischfest. Fotodrucke geraten ebenfalls hochwertig und sind mit rund 35 Eurocent pro A4-Blatt auch preiswert. Der optionale Randlosdruck zeigt jedoch oben und unten kleine Farbfehler. Insgesamt aber ein empfehlenswerter Tintenstrahldrucker. *(bh)*

Produktname:	Bubble Jet i865
Hersteller:	Canon
Preis/Termin:	€ 200,-/erhältlich
Webseite:	www.canon.de
Telefon:	0 21 51-34 95 55
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung: 81%
Eigenschaften: 84%
Leistung: 83%
Gesamt: **82%**

„Guter und schneller Allround-Drucker mit geringen Verbrauchskosten."



»CD-Solarium.«

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 G9600 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%
V9560	Asus	Geforce FX 5600	Ca. € 190,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/300 MHz DDR	71%
FX5600-VTDR128	MSI	Geforce FX 5600	Ca. € 190,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/275 MHz DDR	71%
Tornado FX 5600	Innovision	Geforce FX 5600	Ca. € 180,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/275 MHz DDR	70%
3D Prophet 9600	Hercules	Radeon 9600	Ca. € 189,-	64 MByte DDR-SDRAM	325/200 MHz DDR	69%
FX5600-TD256	MSI	Geforce FX 5600	Ca. € 180,-	256 MByte DDR-SDRAM	325/200 MHz DDR	69%
SP8831DV	Sparkle	Geforce FX 5600	Ca. € 159,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/275 MHz DDR	69%
WinFast A340 Ultra TD	Leadtek	Geforce FX 5200 Ultra	Ca. € 150,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/325 MHz DDR	68%

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
Atlantis Rad. 9800 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9800 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%
Mystify 5900 Ultra	Terratec	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 500,-	256 MByte DDR-SDRAM	450/425 MHz DDR	89%
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%
FX Ultra/1200 XP Golden Sample	Gainward	Geforce FX 5900	Ca. € 350,-	128 MByte DDR-SDRAM	440/450 MHz DDR	88%
FX5900-TD128	MSI	Geforce FX 5900	Ca. € 430,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/425 MHz DDR	87%
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%

DER EINSTEIGER-PC € 752,-

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 2500+ (Barton)	€ 84,-	www.norskit.de	0700-66775480
Kühler	Arctic Cooling Copper Silent 2	€ 12,-	www.caseking.de	030-33772656
Hauptplatine	Chaintech 7NJL3 (Einkanal-Version des Nforce2)	€ 72,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	Infineon DDR333, 256 MByte, CL2,5	€ 40,-	www.norskit.de	0700-66775480
Grafikkarte	Terratec Geforce4 Ti-4200, 64 MByte	€ 105,-	www.primustronix.de	01805-887733
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 31,-	www.nordpc.com	03831-30360
Festplatte	Excel Store ESJ680 (80 GByte)	€ 64,-	www.csv-direct.de	030-33773580
Netzteil	Intertech 350 Watt	im Gehäuse verbaut		-
Gehäuse	Intertech 2011	€ 79,-	www.avitos.de	01805-606065

DER PREISTIPP-PC € 1.044,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	AMD Athlon XP 2800+ (Barton)	€ 117,-	www.norskit.de	0700-66775480
Kühler	Thermalright ALX-800 Ultra blue	€ 39,-	www.caseking.de	030-33772656
Hauptplatine	MSI K7N2 Delta-ILSR (Nforce2 Ultra 400)	€ 98,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	Twinmos 2x 256 MByte, DDR400, CL2,5	€ 76,-	www.csv-direct.de	030-33773580
Grafikkarte	Powercolor Radeon 9600 XT, 128 MByte	€ 159,-	www.norskit.de	0700-66775480
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 45,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Festplatte	Seagate ST3160023AS (160 GByte)	€ 130,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 40,-	www.ichbinleise.de	07157-535399
Gehäuse	Trinity X21 Black	€ 75,-	www.frozen-silicon.de	05108-642020

DER HIGH-END-PC € 2.768,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	Athlon 64 FX-51	€ 789,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 30,-	www.listan.de	040-73676860
Hauptplatine	Leadtek K8NW Pro (Nforce3 150 Pro)	€ 185,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Arbeitsspeicher	Corsair 2x 512 MByte, DDR400, CL2, Reg., ECC	€ 338,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	MSI Geforce FX 5950 Ultra, 256 MByte	€ 512,-	www.primustronix.de	01805-887733
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 206,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Festplatte	Western Digital WD2500JB (250 GByte)	€ 225,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Netzteil	Be Quiet! BQT P4 400W	€ 79,-	www.listan.de	040-73676860
Gehäuse	NB-Chieftek 901 (Schalldämmung)	€ 139,-	www.blacknoise.de	05187-308604

MAINBOARDS – SOCKEL 754 (ATHLON 64)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	CHIPSATZ	AGP/PCI/DMA	WERTUNG
K8X800 Pro II	Albatron	Ca. € 140,-	VIA K8T800	AGP8X/5/DMA133	90%
K8V Deluxe	Asus	Ca. € 150,-	VIA K8T800	AGP8X/5/DMA133	89%
K8VNXP	Gigabyte	Ca. € 185,-	VIA K8T800	AGP8X/5/DMA133	89%
K8NNXP	Gigabyte	Ca. € 200,-	Nvidia Nforce 3	AGP8X/5/DMA133	88%
AN50R	Shuttle	Ca. € 150,-	Nvidia Nforce 3	AGP8X/5/DMA133	87%

MAINBOARDS – SOCKEL 478 (PENTIUM 4)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	CHIPSATZ	AGP/PCI/DMA	WERTUNG
P4P800	Asus	Ca. € 165,-	Intel I865PE	AGP8X/5/DMA133	88%
Lanparty I875P	DFI	Ca. € 180,-	Intel I875P	AGP8X/5/DMA133	86%
P4C800	Asus	Ca. € 200,-	Intel i865PE	AGP8X/5/DMA133	86%
865PE Neo2-FISZR	MSI	Ca. € 170,-	Intel I865PE	AGP8X/5/DMA133	85%
875P Neo2-FIS2R	MSI	Ca. € 190,-	Intel i875P	AGP8X/5/DMA133	84%

MAINBOARDS – SOCKEL A (ATHLON XP)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	CHIPSATZ	AGP/PCI/DMA	WERTUNG
AK79D-400 Max	Aopen	Ca. € 130,-	Nforce 2 Ultra 400	AGP8X/5/DMA133	91%
A7N8X Deluxe (Rev. 2.0)	Asus	Ca. € 120,-	Nforce 2 Ultra 400	AGP8X/5/DMA133	91%
K7N2 Delta-ILSR	MSI	Ca. € 115,-	Nforce 2 Ultra 400	AGP8X/5/DMA133	89%
Lanparty NFII Ultra	DFI	Ca. € 170,-	Nforce 2 Ultra 400	AGP8X/5/DMA133	89%
CT-7NJS Zenith	Chaintech	Ca. € 180,-	Nvidia Nforce 2	AGP8X/5/DMA133	89%

MONITORE

MODELL	HERSTELLER	GRÖSSE	PREIS	ANSCHLUSS	HORIZ.-FREQUENZ	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,-	ZxD-Sub	30-130 kHz	79%
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	79%

SOUNDKARTEN

MODELL	HERSTELLER	PREIS	3D-SOUND	WERTUNG
SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	Creative	€ 250,-	EAX AHD, A3D	90%
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 220,-	EAX AHD, A3D	89%
SB Audigy 2	Creative	€ 85,	EAX AHD, A3D	86%
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 89,-	EAX, A3D	73%
Muse 5.1 DVD	Hercules	€ 89,-	EAX, A3D	73%

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%

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%
ElminX 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%

JETZT WECHSELN

zu den ersten wirklichen Gaming-DSL-Tarifen

HIGHSPEED-SURFEN bis 768 kbit/s schon ab 12,90 Euro/Monat

4PDSL flexiFLAT

Highspeed-Surfen bis 768 kbit/s

Die 4Players *flexi*FLAT ist der ideale Gamer-DSL-Tarif, da sich der Tarif automatisch an die Nutzungsgewohnheit anpasst:

- unter 100 h und 10 GB nur € 12,90/Monat
- unter 10 GB nur € 18,90
- nur € 29,90 bei voller Nutzung (ohne Traffic- oder Zeitbegrenzung: FLATRATE)
- alle 4Players VIP-Features inklusive!

4PDSL live!

Highspeed-Surfen bis 1536 kbit/s

Mit 4PlayersDSL live! könnt Ihr nonstop in die Onlineweit abtauchen: online spielen, chatten und sich auf 4Players.de über die aktuellen Spiele-Highlights informieren.

- kein Zeitlimit
- 5 GB (ca. 5.000 MB) Traffic mtl. inklusive (Jedes weitere angefangene GB kostet nur € 7,90 zusätzlich)
- alle 4Players VIP-Features inklusive!

HIGHSPEED-SURFEN bis 1536 kbit/s schon ab 12,90 Euro/Monat

Speziell auf die Anforderungen der Computer- & Konsolenspieler abgestimmt, bieten die neuen 4PlayersDSL-Tarife neben dem Highspeed-Internet-Zugang viele zusätzliche Features:

- **Ohne Zeitbeschränkung schon ab 12,90 Euro/Monat[1] mit Fastpath-Unterstützung[2] surfen und spielen, funktioniert mit jedem T-DSL-Anschluss[3]**
- **Highspeed-Downloads: Brandheiße Demos, aktuelle Trailer und Patches sowie exklusive Video-Streams warten auf unserem FTP-Server** (derzeit mehr als 300 GB)
- **Peering-Kontrolle: Wir überwachen ständig die wichtigsten Peerings für aktuelle Online-Spiele** (z.B. DAoC, EverQuest, Star Wars - Galaxies und PlanetSide.)
- **Exklusiver 'Steam'-Server: kompromisslos schnelle Updates von CounterStrike, Half-Life und weiteren Valve-Titeln.**
- **100 MB-Powermailbox und Webspace für die eigene Homepage inklusive**

4PDSL powered by freenet.de

www.4PlayersDSL.de

1 Die Vorteile von 4PlayersDSL gelten nur in Verbindung mit einem T-DSL Anschluss, durch den weitere Kosten entstehen.
2 Fastpath muß zusätzlich zum T-DSL Anschluss bei T-Com bestellt werden
3 T-DSL ist bereits in vielen Anschlussgebieten verfügbar.
*Zwangstrennung T-DSL durch T-Com nach 24 Stunden ununterbrochener Nutzung, sofortige Neuverbindung möglich.



»Esther Schweins: Blick in die Zukunft.«

Bild schön?

Ihr Monitor hat Streifen und flackert? Das wäre nicht passiert, wenn Sie unser MONITOR-TUNING vorher gelesen hätten. Denn hier verraten wir Ihnen, wie Sie Ihre Flimmerkiste richtig pflegen und einrichten.

Wenn Frodo am Schicksalsberg grün anläuft und *Need for Speed: Underground* wirkt, als seien Sie im Vollrausch, brauchen Sie keine Sehhilfe. Mit unseren Tipps polieren Sie jede Flimmerkiste wieder auf – garantiert!

MAGNETO LÄSST GRÜSSEN

Um den Monitor optimal zu nutzen, kommt es auf die richtige Arbeitsfläche an. Stellen Sie unter keinen Umständen die Lautsprecher direkt neben Ihren Röhren-Monitor (auch: CRT-Monitor). Falls die Brüllwürfel nicht abgeschirmt sind, erzeugen sie nämlich ein Magnetfeld, das für störende Farbflächen auf dem Bildschirm sorgt. Diese lassen sich nur kurzzeitig mit der Entmagnetisierungs-Funktion (im Bildschirm-Menü meistens als „Degauss" bezeichnet) entfernen. Verwenden Sie also abgeschirmte Boxen oder stellen Sie Ihre Lautsprecher sicherheitshalber 30 bis 50 Zentimeter vom Monitor entfernt auf. Genauso sollten Sie die Steckernetzteile von Scannern und Lautsprechern nicht in die Nähe des Monitors legen, da sie ebenfalls ein Magnetfeld erzeugen. Verstauen Sie diese gleich unter dem Tisch. Flachbildschirme (auch: LCD- oder TFT-Monitor) sind davon übrigens nicht betroffen. Achten Sie darauf, dass die Lüftungsschlitze Ihres Monitors nicht verdeckt sind. Ansonsten staut sich die Wärme im Inneren des Bildschirms, was im schlimmsten Fall zu einem Brand führen kann.

STELL DICH NICHT SO AUF!

Für ein entspanntes und ergonomisches Arbeiten am PC sollte der Abstand zwischen Kopf und Bildfläche 45 bis 70 Zentimeter betragen. Des Weiteren sollten Sie den Monitor niemals gegenüber einem Fenster aufstellen, damit die Spiegelungen nicht für einen schlechteren Kontrast oder Farbuntreue sorgen. Wesentlich besser ist ein annähernder 90-Grad-Winkel zwischen Fensterscheibe und Bildfläche. Wenn sich das Fenster direkt hinter dem Monitor befindet, kann der ständige Lichtwechsel die Augen schnell ermüden. Sofern Ihr Röhren-Bildschirm über einen BNC-Anschluss verfügt, sollten Sie diesen nutzen, um Ihren PC anzuschließen. Dafür benötigen Sie allerdings ein spezielles Kabel. Die Bildschärfe ist mit der BNC-Variante deutlich besser als mit einem üblichen RGB-Kabel. Damit Ihr Bildschirm in diesem Modus von Windows korrekt erkannt wird, müssen Sie die Monitor-Treiber installieren. Ohne Treiber kommt dagegen die Verbindung von TFT-Monitoren mit einem DVI-Kabel aus. So gut wie alle aktuellen Grafikkarten und viele Flachbildschirme besitzen entsprechende Anschlüsse.

ÜPPIGE MASSE

Generell sollten Sie stets den Treiber Ihres Monitors installieren. Diesen finden Sie auf der Hersteller-Webseite. Nachdem Sie den Treiber heruntergeladen haben, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf „Arbeitsplatz" und wählen „Eigenschaften". Klicken Sie nun die Registerkarte „Hardware" und danach „Geräte-Manager" an. Hier können Sie per Doppelklick auf den Eintrag zu Ihrem Monitor ein entsprechendes Konfigurations-Menü öffnen. Unter „Treiber" wählen Sie „Aktualisieren…". Geben Sie als Pfad den Ordner an, in dem sich die inf-Datei des Treibers befindet. Nach der Installation wird der Bildschirm nicht mehr als „Plug-and-Play-Monitor" aufgeführt und Ihnen stehen die richtigen Auflösungen und Wiederholfrequenzen für Ihr Gerät zur Verfügung. Bei einem 17-Zoll-

Röhren-Bildschirm sollten Sie unter Windows – falls möglich – mindestens die Auflösung 1.024x768, 85 Hz Wiederholfrequenz und eine Farbtiefe von 32 Bit auswählen. Bei einer niedrigeren Wiederholfrequenz (60 Hz oder 75 Hz) flimmert das Bild auf Röhrenmonitoren stark, die Folge sind Kopfschmerzen bei längerer PC-Benutzung.

SPIELEND FLIMMERFREI

Unter Windows 2000 und Windows XP gelten die Einstellungen für die Wiederholfrequenz nicht mehr. Sobald Sie ein Spiel starten, wird dieses mit gnadenlos flimmernden 60 Hz dargestellt. Bei den aktuellen Grafiktreibern Forceware für Geforce-Karten und Catalyst für Radeon-Beschleuniger beseitigen Sie den 60-Hz-Bug in den Direct3D-Einstellungen. Bei OpenGL-Spielen (*Elite Force 2*, *Jedi Academy*, *Counter-Strike (dt.)* und *Knights of the Old Republic*) benötigen Sie ein Tool, um mit höheren Bildwiederholraten spielen zu können. Für Ati-Grafikkarten bietet sich der Ati Refreshrate fix an. Für Nvidia- und Ati-Beschleuniger eignen sich die Programme Rivatuner und Refreshforce. Alle genannten Tools finden Sie auf der Heft-DVD. Um die Bildqualität zu verbessern, schalten Sie die vertikale Synchronisation (kurz: VSync) an. Diese aktivieren Sie entweder im Treibermenü Ihrer Grafikkarte oder direkt im Spiel. Dadurch wird die Bildrate bei Spielen (auch: Framerate) mit der eingestellten Wiederholfrequenz des Monitors synchronisiert. Bei abgeschalteter VSync kann es zu störenden Bildsprüngen kommen.

ICH HÄNG AN DER GLOTZE

Wer seinen PC am Fernseher anschließen will, um DVD-Filme bequem vom Sofa aus zu schauen, muss oft einige Hürden überwinden. Gibt der Fernseher das Bild vom PC lediglich in Schwarz-Weiß aus, so sind meist falsche Einstellungen schuld. Wählen Sie den Fernseh-Standard „PAL" – die Alternative „NTSC" wird in Amerika verwendet. Zudem nehmen Sie die Einstellung für das Anschlussformat besser manuell vor. Wählen Sie „S-Videosignal-Ausgang", wenn Sie ein S-Video-Kabel verwenden, bei einem Cinch-Kabel (Composite) muss „Gemischter Videosignalausgang" im Nvidia-Treiber eingestellt werden. Eine Schwarz-Weiß-Darstellung kann zudem auftreten, wenn Ihr Fernseher nicht über einen SVHS-Eingang verfügt und Sie ein minderwertiges Übersetzungskabel von SVHS auf Composite verwenden. In diesem Fall benötigen Sie ein hochwertiges Adapterkabel mit eingebauter Elektronik, um ein Farbbild auf dem TV zu erhalten. Wenn Sie einen Monitor mit zusätzlichem BNC-Anschluss (oder DVI-Anschluss bei TFTs) besitzen, schließen Sie problemlos zwei Rechner gleichzeitig an. Mit dem Bildschirm-Menü wechseln Sie nun zwischen den beiden PCs hin und her. Diese Methode ist besonders sinnvoll, wenn Sie einen Server-Rechner betreiben, für diesen aber keinen zusätzlichen Monitor kaufen wollen. Wenn Ihr Monitor nur einen Anschluss hat, benötigen Sie eine zusätzliche Umschaltbox (beispielsweise von Lindy für 18 Euro). Vorteil: Mit dieser Box können Sie wahlweise auch mehrere Monitore mit einem PC verbinden.

TOTAL FLACH!

Flachbildschirme verfügen gegenüber Röhren-Monitoren über einige Besonderheiten. So stellen LCDs nur eine Auflösung scharf dar. Niedrigere Auflösungen werden verkleinert ausgegeben oder interpoliert, wodurch beispielsweise Schrift schlechter lesbar ist. Welche Auflösung üblicherweise für welchen Monitor ergonomisch ist, verraten wir im Extrakasten „Das ist die (Auf-)Lösung". Verfügt ein TFT-Bildschirm über eine langsame Reaktionszeit, so tritt besonders bei schnellen Action-Spielen ein störender Schlieren-Effekt auf – erst bei einer Schaltgeschwindigkeit von weniger als 20 Millisekunden ist dieser Bildfehler verschwunden. Da die Herstellerangaben selten stimmen, sollten Sie die Reaktionszeit Ihres LCDs mit dem TFT-Schlierentest (www.members.aol.com/jasonvoorhees2k/schlierentest.zip) überprüfen. Um eine schnelle Reaktionszeit auch wirklich auszunutzen, sollten Sie den Wert für die Helligkeit beim Spielen auf 200 cd/m² erhöhen.

DANIEL MÖLLENDORF

Das ist die (Auf-)Lösung

Wir verraten Ihnen welche Auflösung für Ihren Monitor optimal geeignet ist.

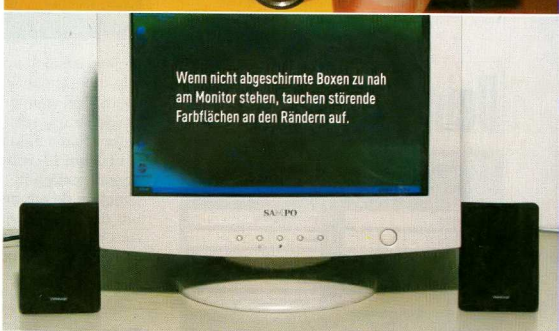
Monitorgröße	Auflösung 800x600	1.024x768	1.280x1.024	1.600x1.200
15 Zoll CRT				
17 Zoll CRT				
19 Zoll CRT				
21 Zoll CRT				
15 Zoll TFT				
17 Zoll TFT				
18/19 Zoll TFT				

Problemlos darstellbar | Bedingt darstellbar | Nicht darstellbar

Röhren-Monitore (CRT) stellen auch niedrigere Auflösungen problemlos dar. Flachbildschirme (TFT) verfügen dagegen nur über eine maximale und gleichzeitig optimale Auflösung. Niedrigere Einstellungen sind unscharf oder verkleinert.



BNC-Anschluss-Kabel (unten) sind den gewöhnlichen RGB-Kabeln (oben) bei der Darstellungsqualität überlegen.



Wenn nicht abgeschirmte Boxen zu nah am Monitor stehen, tauchen störende Farbflächen an den Rändern auf.



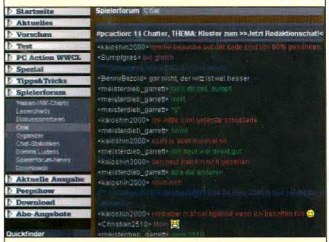
Wenn Sie den Monitor reinigen, sprühen Sie niemals direkt auf die Bildfläche, sondern nur auf das Reinigungstuch.

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.

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, den 11. Februar, 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!

Gewinnspiel



Stellen Sie sich vor, der Postbote klingelt und überreicht Ihnen ein fettes Spielepaket. Das wäre doch genial, oder? Für die Besucher unserer Webseite könnte dieser Traum schon bald in Erfüllung gehen. Vom 3. bis zum 17. Februar veranstalten wir in Zusammenarbeit mit Ubisoft auf www.pcaction.de ein großes Gewinnspiel rund um die Flugsimulation *Lock On: Modern Air Combat*. Zu gewinnen gibt es je 10 Fan-Pakete, bestehend aus einem Langarm-Shirt (Größe L), einer Mütze und natürlich dem Spiel. Und so kommen Sie in den Genuss eines dieser gigantischen Sets: Während des eingangs erwähnten Zeitraums stellen wir in unseren News drei Fragen zum Inhalt der PC-ACTION-Homepage. Wenn Sie alle Antworten zusammenhaben, schicken Sie die Lösungen über die E-Mail-Funktion des Organizers an „Gewinnspiel" (Betreff: LOMAC). Und mit etwas Glück heben Sie schon bald für lau ab.

Dein Stimmzettel!

Ihre Stimme für Januar 2004

1	Knightshift	2	NfS Underground
3	Max Payne 2	4	Mafia
5	Call of Duty	6	GTA Vice City
7	Battlefield 1942	8	Spellforce
9	Gothic 2	10	Knights Of The Old Republic

Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, müssen Sie neuerdings nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele auch 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".

Bilder bewerten



Wussten Sie, dass Sie sämtliche Screenshots unserer riesigen Bilddatenbank bewerten können? Nein? Dann wird's aber Zeit. Falls Sie beispielsweise finden, dass Arnold Schwarzenegger in unserem Test zu *Terminator 3* richtig bescheiden aussieht, brauchen Sie bloß das entsprechende Bild aufzurufen und ihm eine Schulnote zu verpassen. In die Gesamtbewertung fließen natürlich die Meinungen aller Leser ein. So wissen Sie immer, wie die Optik eines Spiels in der Community ankommt.

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.

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 03/2004

❑ 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 23, 32/33
4 Players GmbH 171
Activision Deutschland GmbH 57
Amigo Spiel + Freizeit GmbH 77
Bemi Computer GmbH 61
COMPUTEC MEDIA AG 19, 46/47, 157, 175
Eidos GmbH 8/9
Electronic Arts Deutschland GmbH 115
E-Plus Mobilfunk GmbH & Co. KG 121
Jöllenbeck GmbH 25
Jowood Productions Software AG 44/45
Matchem Deutschland 131
Okay Soft 105
Pointsoft SA 69
Revoltec GmbH 165
SMS Online GmbH 83
Take 2 Interactive GmbH 3, 180
TDK Electronics Europe GmbH 15
Ubisoft Entertainment GmbH 87, 89
Vidis Electronic Vertriebs GmbH 67
Vivendi Universal Interactive 17, 111, 113
VPM KG 132

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
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
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
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
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
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
Heinrich Lenhardt, Rebecca Ritter, Lukasz Ciszewski, Andreas Lober

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
Carola Giese, Paul Krügel, David Mola

Heftdesign
Andreas Schulz

Bildredaktion
Albert Kraus, Tobias Zellerhoff

Textchef
Margit Koch-Weiß, Claudia Brose

Textkorrektur
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Ubisoft
Gestaltung: Carola Giese

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Martin Closmann, Ralf Kutzer

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben PC Action DVD: € 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

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat
09 11/28 72-141 | thorsten.szameitat@computec.de

Wolfgang Menne
09 11/28 72-144 | wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
0 30/88 91 88 55 | peter.nordhausen@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
09 11/28 72-114
dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49-9 11/28 72-261
ISDN Mac: +49-9 11/28 72-260

Es gelten die Media-Daten Nr. 17 vom 1.10.2003

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Peter Nordhausen

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 Umweltrechtens. 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

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

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 4. Quartal 2003: 112.63 Exemplare

DIE PC ACTION 4/2004 ERSCHEINT AM 27. FEBRUAR 2004

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? _____

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

	HABE ICH	WILL ICH KAUFEN
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6a. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN
☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6b. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online
☐ Anderen: _____

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?
(GEBEN SIE EINE ZAHL VON 1 BIS 12 AN)
____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
_____
_____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

11. WELCHE VERSION VON PC ACTION HABEN SIE GEKAUFT?
☐ PC-ACTION-DVD ☐ PC-ACTION-CD-ROM

12. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ 501 bis 700 MHz
☐ 701 bis 1.000 MHz ☐ 1.001 bis 1.500 MHz
☐ 1.500 bis 2.000 MHz ☐ 2.001 bis 2.500 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

Blickpunkt: Richard Garriott	A 1 2 3 4 5
Blickpunkt: Jahresrückblick	A 1 2 3 4 5
Vorschau: Splinter Cell: Pandora Tomorrow	A 1 2 3 4 5
Vorschau: Battlefield Vietnam	A 1 2 3 4 5
Vorschau: Kreed	A 1 2 3 4 5
Vorschau: Beyond Divinity	A 1 2 3 4 5
Test: Breed	A 1 2 3 4 5
Test: Sacred	A 1 2 3 4 5
Test: Vietcong: Fist Alpha	A 1 2 3 4 5
Test: X2	A 1 2 3 4 5
Test: Africa Korps	A 1 2 3 4 5
Test: Castle Strike	A 1 2 3 4 5
Tipps: Kurztipps	A 1 2 3 4 5
Tipps: Vietcong: Fist Alpha	A 1 2 3 4 5
Tipps: X2	A 1 2 3 4 5
Hardware: Marktübersicht Monitore	A 1 2 3 4 5
Hardware: Onboard-Sound	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: Richard Garriott	A 1 2 3 4 5
Vorschau: Painkiller	A 1 2 3 4 5
Vorschau: Gangland	A 1 2 3 4 5
Test: X2	A 1 2 3 4 5
Test: Vietcong: Fist Alpha	A 1 2 3 4 5
Test: Sacred	A 1 2 3 4 5
Test: Terminator 3	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 3/04
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



ANDRÉ WALLNER
aus Kirchardt darf sich auf das Spiel *Contract J.A.C.K. – Special Edition* freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

DIE SCHÖNSTEN PAARE DER SPIELEGESCHICHTE



PLATZ 1

P. Uff und Sch. Lampe

GENAUER?

Die beiden Darsteller aus *Saunaclub Tycoon 3*, P. Uff und seine Gespielin Sch. Lampe, sind nicht nur billig und willig, sondern wissen auch, wo der Hammer hängt – geil! **9,5**

PASSEN PERFEKT ZUSAMMEN, WEIL ...

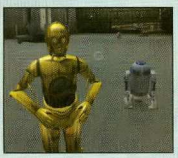
... sie gleichermaßen grenzdebil grinsen? Richtig gut zu Vögeln sind? Beide Männer sind? Vermutlich Letzteres. **4,0**

ZUKUNFTS-AUSSICHTEN

Alles andere als rosa ... äh, rosig. **1,0**

GESAMT

38,0



PLATZ 2

R2D2 und C3PO

Was für ein Schrott! Eine goldene Quasselstrippe und ein Mülleimer auf Beinen aus dem *Star Trek*-Universum. Ach nee, *Star Wars* natürlich! **7,5**

... der eine sprechen und der andere nur piepsen kann. Einer groß, der andere klein ist. Klingt einleuchtend, was? **3,5**

Nur noch ein neuer Film in Sicht – also rostig! **16,0**

1,6



PLATZ 3

Purpur- und Lila-Tentakel

Die beiden schleimigen Saugnäpfe aus *Day of the Tentacle* sind Brüder. Der grüne ist lieb, der lilafarbene die Ausgeburt des Bösen. Lustig. **4,0**

... sich Gegensätze anziehen? Keine Ahnung, Mann. **1,5**

Mäßig. (K)Leben vom Ruhm vergangener Jahre. **8,0**

0,75



PLATZ 4

Sam & Max

Ein bescheuerter Hase, der den ganzen Tag auf und ab hüpft, und ein lustiger Hund mit Schlapphut und sechs Zähnen im Maul. Noch Fragen? **6,0**

... sich wie bei Dieter Bohlen und Thomas Anders nur jemand für sie interessiert, wenn sie gemeinsam auftreten. **3,0**

Tierisch gut – im Frühjahr erscheint ihr neues Spiel! **40,5**

0,4



PLATZ 5

Schiene und Straße

Zwei wie Pech und Schwefel, Wim und Wum oder Siegfried und Roy. Schiene ist länger und härter als Bezolds Zipfel und Straße hat mehr Löcher als der lokale Puff. **3,0**

... ohne sie nicht mal die PC ACTION zu Ihnen käme. Und das wäre doch wirklich schrecklich, was? **5,0**

Dank nicht vorhandener LKW-Maut: erstklassig! **68,5**

0,2

Formel: (Genauer x Passen perfekt ...) : Zukunfts-Aussichten = Ergebnis

Das jüngste Gericht!

1/2 Lbs Superhund
aller Rindfleischfreivermerk auf einer französischen Rolle (Ketschup, Senf, Dillgeschmack, Zwiebeln?)

Polnischer Hund
kilbasa Wurst, Sauerkraut u. Senf auf einer französischen Rolle

Paprikawurst
aller Rindfleischfreivermerk überstieg mit Paprika auf einem geöffneten Gesicht Brötchen (Käse u. Zwiebeln?)

1/2 Pfund. SupercPaprikawurst
aller Rindfleischfreivermerk überstieg mit Paprika auf einer geöffneten Gesicht Franzoserolle (Käse u. Zwiebeln?)

Kraut Hund
aller Rindfleischfreivermerk, -sauerkraut u. -senf

Heißer Hund
aller Rindfleischfreivermerk (Ketschup, Senf, Dillgeschmack, Zwiebeln?)

Mais-Hund
zerschlagener Truthahnhund auf einem Stock, gebraten im reinen Sojaöl

Warum hat eine winzige Snack-Bar aus dem verschlafenen Mariposa (Kalifornien, USA) eigentlich eine eigene Homepage (www.visitmariposa.net/happyburger)? Ganz einfach: um uns zu unterhalten! Das geschieht mithilfe der Speisekarte, die Sie per Mausklick in den verschiedensten Sprachen abrufen können. Auch in Deutsch! Leider scheint der Übersetzer mit Altavistas „Babelfish" verwandt zu sein, denn das Speiseangebot liest sich sehr kurios. Hungrige Mäuler verspeisen gleich die ganze „Türkei", futtern ein „Vegatarisches Unterseeboot" oder genießen eine „Sauerteig-Suppe mit Neu-England-Muscheltopf". Die Spezialität des Hauses ist übrigens der „Polnische Hund auf französischer Rolle". Bitter!

SCHÖNEN FUSS

Nicht schlecht staunte unser Leser Sebastian Ignaciuk aus Fulda, als während einer Netzwerk-Partie *Empires – Die Neuzeit* ein amerikanischer GI ins Bild stolperte und „wie ein Ballon immer weiter anschwoll". Ob hier etwa unser Redaktions-Riese Joachim Hesse seine Hände beziehungsweise Füße mit im Spiel hatte, entzieht sich unserer Kenntnis.



IN LETZTER MINUTE*



Okay, okay. Cryteks Edel-Shooter *Far Cry* hat es nicht in diese Ausgabe geschafft – dafür haben uns die Entwickler den Test fürs kommende Heft versprochen. Und zwar hoch und heilig! Außerdem werden wir uns auf die virtuellen Schlachtfelder von *Söldner: Secret Wars* wagen, um den Taktik-Shooter ausführlich unter die Lupe zu nehmen.

Außerdem ...
Tipps und Tricks zu *Far Cry*, *Söldner: Secret Wars* und vieles mehr!



* Alle Angaben ohne Gewähr

DIE NACHSTE PC ACTION 04/2004 ERSCHEINT AM 27. FEBRUAR 2004

SPEED LINK

Traditionen kann man überholen



BLACK HAWK
Vibration Flightstick



RF Precision Mouse
Rechargeable RF Mouse



MEDUSA
5.1 Surround Headset



4 IN 1 FORCE FEEDBACK
Racing Wheel

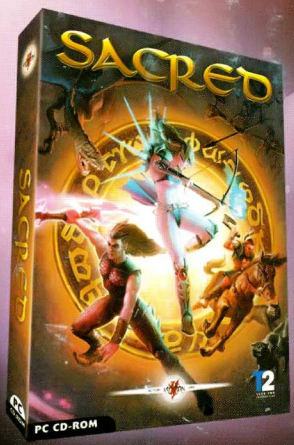
Add SPEED to your life

www.SPEED-LINK.com

Eure Welt ist in Gefahr, tapfere Elfen!
Ergreift die Waffen und vernichtet
den Dämon der Finsternis!

„Diablo-Killer; Potenzial: Ausgezeichnet"
GAMESTAR

„Sehr gut"
COMPUTERBILD SPIELE



WWW.ASCARON.COM

WWW.TAKE2.DE

Als einer von sechs Charakteren wie Gladiator, Waldelfe oder zur Blutbestie wandelbaren Vampir-Lady musst du deine Welt Ancaria von einem höllischen Dämonenfürsten befreien. Perfektioniere deine Kampfkraft und Geschicklichkeit zu Fuß oder zu Pferd bei vielerlei Aufgaben und Hindernissen. Denn nur so wirst du gewappnet sein für die finale Konfrontation mit der Kreatur der Finsternis.