WWW.PCACTION.DE

PC ACTION

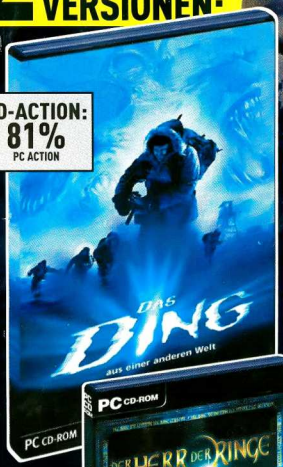
DVD 9 GByte

UNZENSIERT:
AB-16-DVD!

8/2004
JULI
€ 4,99

Österreich € 5,40, Schweiz sFr 9,80,
Dänemark, Griechenland, Spanien,
Frankreich, Großbritannien, Italien,
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

2 VOLL VERSIONEN:



3D-ACTION:
81%
PC ACTION



16

ACTION-ADVENTURE
ZUM BUCH DES
JAHRHUNDERTS

14 TOP-DEMOS

PANZERS: UTAH BEACH, D-DAY U. V. M.

38 VIDEOS

19 SEITEN
TIPPS & TRICKS
SÖLDNER: SECRET WARS,
CODENAME: PANZERS,
THIEF 3: DEADLY SHADOWS U. V. M.



ENDLICH! DER NACHFOLGER!

COUNTER-STRIKE SOURCE

AUGENKREBS IST HEILBAR, VALVE GIBT DIR DAS REZEPT!



GETESTET: MEHR SPIELER, MEHR SPASS ALS MIT BATTLEFIELD?

JOINT OPERATIONS

SCHIFFEN STATT KIFFEN: NOVALOGIC PACKT 'NE WUNDERTÜTE AUS!

08
4 119-002 704998

GANZ MANHATTAN IST DEIN NETZ.

SPIDER-MAN 2
THE GAME



Erhältlich auf allen Plattformen
ab dem 08.07.2004
www.activision.com/spider-man



Tu alles, was Spider-Man™ kann mit atemberaubenden neuen Moves und erstaunlichen Kombos.



Begib dich, wohin du willst, und interagiere mit was und wem du willst.



Wähle deinen Weg: Kämpfe gegen Doc Ock, verhindere Straßenverbrechen und triff auf bekannte Gegner!



Schwing dich durch ein lebendiges und höchst detailliertes Manhattan.



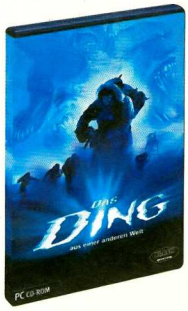
Netzschwingen ohne Ende– von der Straße bis über die Dächer quer durch die ganze Stadt.

PC CD ROM | PlayStation.2 | XBOX | GAME BOY ADVANCE | NINTENDO GAMECUBE | MARVEL | SPIDER-MAN | COLUMBIA PICTURES

Spider-Man und alle zugehörigen Marvel-Charaktere ™ & © 2004 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 2, der Film © 2004 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spiel-Code © 2004 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. „PlayStation" und das „PS"-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden mit Lizenz von Microsoft verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

N-GAGE NOKIA | ACTIVISION activision.com

VOLLVERSION

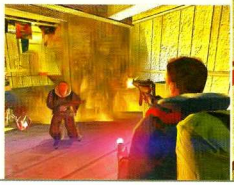


© 2004 Vivendi Universal Games Inc.

DAS DING

Die prima Umsetzung des Horrorfilm-Klassikers sorgt auch auf dem PC für Gänsehaut.

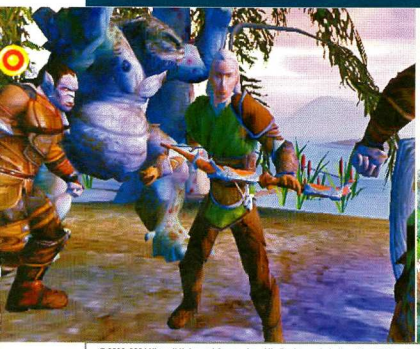
- Schauriges Action-Adventure mit *Alien*-Atmosphäre
- 11 große Levels, 15 Waffen
- Innovatives, leicht zugängliches Team-Management
- Rätsel auf verschiedene Arten lösbar
- PCA-Wertung: 81%





©2002-2004 Universal Interactive, Inc. The Thing und verbundene Charaktere © 2002 Universal Studios. Lizenziert von Universal Studios Licencing LLLP. Herausgegeben und vertrieben von Universal Interactive, Inc. und Konami Cooperation. Black Label Games ist eine Marke von Vivendi Universal, Inc. Alle Rechte vorbehalten. „After me" mit freundlicher Genehmigung von Island Record unter der Lizenz von Universal Music Enterprises.
Windows und DirectX sind in den USA und/oder anderen Ländern eine eingetragene Marke der Microsoft Corporation. Pentium ist eine eingetragene Marke der Intel Corp. ® kennzeichnet in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Marken.

VOLLVERSION



DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN

Im Action-Abenteuer zum „Buch des Jahrhunderts" schnetzeln Sie Orks und den Balrog.



- Schlüpfen Sie in die Rollen von Frodo, Gandalf und Aragorn!
- Basiert auf der Buchlizenz
- Detailverliebte Umsetzung, 25 Levels
- Rollenspielähnliche Quests
- Actionreiche Kämpfe mit Waffen und Zaubersprüchen



© 2004 Vivendi Universal Games Inc.

©2002-2004 Vivendi Universal Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Das Tolkien- Enterprises-Logo, „Der Herr der Ringe: Die Gefährten" sowie alle enthaltenen Charaktere, Gegenstände und Orte sind Marken von The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises und werden unter Lizenz von Vivendi Universal Games, Inc. verwendet. Nutzung der deutschen Übersetzung mit Genehmigung des Verlages Klett-Cotta, Stuttgart. Alle Rechte von Klett-Cotta vorbehalten.
Windows und DirectX sind in den USA und/oder anderen Ländern eine eingetragene Marke der Microsoft Corporation. Pentium ist eine eingetragene Marke der Intel Corp. ® kennzeichnet in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Marken.

VIDEOS

38 VIDEOS AUF DVD!
10 VIDEOS AUF CD-ROM!

SPEZIAL:
Counter-Strike Source



SPEZIAL:
Dungeon Siege 2



VORSCHAU:
Splinter Cell 3



ANGESPIELT:
Joint Operations: Typhoon Rising



DEMOS

14 DEMOS AUF DVD!
5 DEMOS AUF CD-ROM!

CODENAME: PANZERS – UTAH BEACH
Spielen Sie die komplette Landungsmission des Taktik-Kraches!



THIEF 3: DEADLY SHADOWS
Das Tutorial und die komplette erste Mission des Diebesspektakels warten auf Sie.



JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING
Testen Sie die neue Demo des Mehrspieler-Shooters und treten Sie via Netzwerk oder Internet an.



SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2
Jagged Alliance in Echtzeit: Verteidigen Sie Ihren Kommandanten gegen deutsche Panzerhorden.



DEN KOMPLETTEN DVD- UND CD-INHALT FINDEN SIE AUF SEITE 8!

Vertretern
erkt von
eimbund
n in der
atur auf-
on Alex
sch ver-
on JC
eimen
unfzig
n das
seine
eller
nen
Ver-
ung
der

kelt
er-
er
er



Screenshot aus Deus Ex: Invisible War

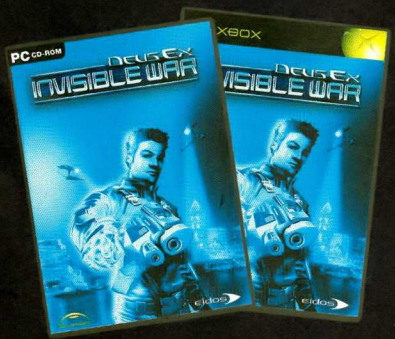
TESTURTEIL
Deus Ex: Invisible War

ENTWICKLER Ion Storm	**ANBIETER** Eidos
SPRACHE Deutsch	**USK-FREIGABE** Ab 16 Jahre
TERMIN Out now	**INTERNET** www.deusex.com

GRAFIK	–%
SOUND	–%
STEUERUNG	–%
ATMOSPHÄRE	–%
SPIELDESIGN	–%
MEHRSPIELER	–%

Leider können wir euch noch keine Bewertung abgeben. Wir sind noch am Spielen. Nur so viel: Vorsicht! Extrem hohe Suchtgefahr.

–%



100 % Gameplay.

STRATEGIE-GUIDE ERHÄLTLICH.
GRATIS-DEMO-CD UNTER WWW.DEUSEX.DE BESTELLEN.





ION STORM PC DVD ROM XBOX 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.

Total krank!

In beiden vorangegangenen Ausgaben mussten Sie ohne den Meister des schlechten Witzes und gleichzeitigen Träger der schlechtesten Achselhaarfrisur Deutschlands auskommen, weil er krank geschrieben war: Harald Fränkel. Jetzt ist er zwar immer noch krank im Kopf, aber genesen und wieder zurück.



Ralph Wollner: Irgendwas ist anders. Wenn ich nur wüsste, was ...

Joachim Hesse: Das kann ich Ihnen genau sagen, Schreibdrohne Wollner. Herr Fränkel ist zurück!

Andreas Bertits: Gott sei Dank! Dann dauern die Konferenzen für unsere berühmten Bildunterschriften hoffentlich nur noch bis 1 Uhr nachts.

Harald Fränkel: Genug gelabert! Es gibt viel zu testen! Bertits, Sie testen ... hm ... Herr Bigge, wo sind eigentlich die tollen Testmuster, die Sie mir während meines Reha-Aufenthalts versprochen haben?

Christian Bigge: Äh ... die sind – huch, schauen Sie mal da hinten, ein dreiköpfiger Affe! *(rennt weg und fliegt zu einem Meeting in die Toskana).*

Benjamin Bezold: Was für ein fieser Trick. Und was sollen wir jetzt testen?

Marc Brehme: Ruhe, Rostdach! Sie testen natürlich, was ich übrig lasse. Bei meinem Arbeitstempo kann das 'ne Menge sein.

Harald Fränkel: Schnauze, Brehme. Die Testmuster verteile ich. Schnappen Sie sich als Erstes das geniale *Insolvenz Tycoon*. Danach reden wir weiter.

Heinrich Lenhardt: Reden Sie nur! Ich spiel in Seattle derweil *Counter-Strike Source*, die härteste Versuchung, seit es Online-Shooter gibt. HARHARHARHAR!

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... pocht beharrlich darauf, dass es kein Sommerloch mehr gibt, buchte aber gleichzeitig seinen Urlaubstrip nach Tunesien.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... wäre in der 30. Minute des EM-Spiels Deutschland gegen die Niederlande fast vor Schreck gestorben, als Kollege Bigge beim 1:0 plötzlich so laut plärrte, als hätte ihn jemand ohne Narkose entmannt.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... hat eine Originalseite seiner Lieblings-Schwarz-Weiß-Comic-Serie *The Savage Sword of Conan* erworben und ernährt sich seit neuestem mit tollen Mikrowellengerichten von „Küchenfee"...



BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... ist beim Zählen der *Söldner*-Bugs verrückt geworden und wohnt deswegen neuerdings in einer Gummizelle.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... überlegt sich zurzeit, den radikalen Schnitt an seiner Frisur auch bei der Haarpracht an anderen Körperstellen durchzuführen.



MARC BREHME
ACTION, ADVENTURES UND WISIMS
... hat sich in Tschechien mit einem Jahresbedarf an Pepsi Twist light eingedeckt, weil es dieses geile Stöffchen in Deutschland immer noch nicht zu kaufen gibt.

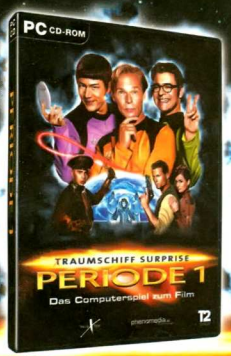


RALPH WOLLNER
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... freut sich über seinen neuen Heuschnupfen und verbraucht momentan mehr Taschentücher als Kippen.



HEINRICH LENHARDT
US-KORRESPONDENT
... hat für seine 1.000 Tode beim Testspiel von *Counter-Strike Source* im Valve-Netzwerk eine Ausrede: „Ich bin natürlich nur in den Kugelhagel gelaufen, damit's im Video dramatisch aussieht."

Das PC-Spiel zum Film!
Ab 22. Juli 2004 überall im Handel.



Spiele die Hauptcharaktere mit den echten Stimmen an original Schauplätzen aus dem Film!





Klick' dich durch ein aberwitziges Adventure und schalte verschiedene Minispiele frei - für noch mehr Spaß!

24,95 €* Inklusive vielen witzigen Extras für deinen PC!

unverbindliche Preisempfehlung

phenomedia AG

herbX film T2 PC CD

© 2004 herbX film - www.periode1.de - Take Two und das Take-Two-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Take Two Interactive Software, Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.

THEMA DES MONATS

ab Seite 40

Counter-Strike Source

Die Nachricht schlug ein wie eine Bombe: Auf der E3 verkündete Valve, dass der Mehrspieler-Part von *Half-Life 2* ein neues *Counter-Strike* sein werde, welches ebenfalls mithilfe der *Source*-Engine in Szene gesetzt werde. Schnell setzten wir alle Hebel in Bewegung und ergatterten tatsächlich einen Exklusiv-Termin in Seattle. Dort ließ man uns nicht nur die neuen Karten das erste Mal spielen, sondern versorgte uns auch gleich mit jeder Menge heißer Infos, die wir an dieser Stelle gern an Sie weiterreichen.



TEST

ab Seite 74

Joint Operations

100 Spieler gleichzeitig? Das schafft ja noch nicht mal *Battlefield Vietnam*! Ob der Mehrspieler-Shooter mit modernen Waffen auch spielerisch überzeugt, lesen Sie in unserem ausführlichen Bericht.



PC ACTION 8/2004

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

RUBRIKEN

Auftakt	5
CD/DVD-Inhalt	3/8
CD/DVD-Umtauschcoupon	160
Darauf wartest du	39
Das Allerletzte	162
Die zock ich am liebsten	30
Gewinnspiel Miami Vice	98
Gewinnspiele-Übersicht	20
Hersteller-Hotlines	160
Impressum	161
Inserentenverzeichnis	160
Leserbriefe	28
Redaktionsspiegel	73
Sperrmüllabfuhr	33
Spielereferenzen	73
Stimmzettel	161
Testphilosophie	73
www.pcaction.de	158

AKTUELL

Armies of Exigo	38
Atari-Gewinnspiel	18
Duke Nukem Forever	14
Half-Life 2	13
Medieval Lords	18
Morrowind 2	14
Restricted Area	39
Silent Hill 4	13
Silent Hunter 3	13
Singles Add-on	18
Sommerspiele 2004	13
Spiele-Charts	13
Splinter Cell 3	12
Studiengang Gamedesign	13
The Witcher	15
Top Spin	16
Trackmania Sunrise	16
(T)raumschiff Surprise	14
UFO Aftershock	39
World Racing 2	18

SEITENSPRUNG

Die Sims brechen aus	109
Drakengard	109
Galleon	109
Pikmin 2	108
Sabre Wulf	109
Singstar	108
Sphinx und die verfluchte Mumie	109
Tiger Woods PGA Tour 2004	109

BLICKPUNKT

Die Mega-LAN-Party ACON4 34

Trubel im Land des Lächelns. In Shanghai trafen die weltbesten *Warcraft 3*-Spieler aufeinander. Wir waren dabei.

Kostenlose Mini-Spiele 36

Ob Flash oder Macromedia: Wer umsonst zocken will, wird im Internet fündig. Wir verraten Ihnen, was der Spaß wirklich taugt.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Counter-Strike Source 40

Valve peppt das altehrwürdige *CS* kräftig auf. Vor Ort bei dem Entwickler testeten wir für Sie die ersten Karten und sammelten exklusive Infos.

Arena Wars	63
Catwoman	54
D-Day	66
Dungeon Siege 2	56
Flat Out	62
Full Spectrum Warrior	64

Knights of Honor 68
Kreed 52
Medal of Honor: Pacific Assault 50
Men of Valor: Vietnam 70
Pariah 60
Soldiers: Heroes of World War 2 46

TEST

TEST DES MONATS:

Joint Operations 74

Nach *Söldner* und *Battlefield Vietnam* öffnet Novalogic die dritte Shooter-Arena für Netzwerk- und Internetsoldaten innerhalb kürzester Zeit. Eine gute Idee ...

A-320: Pilot in Command 101
Blade & Sword 101
Budget: Call of Duty 104
Budget: Homeworld 2 105
Budget: Knights of the Old Republic 105
Budget: Tony Tough 106
Die Maulwurf-Kompanie 100
Dönermafia 101
Egypt 3 99
Evany 101
Insolvenz Tycoon 102
Kicker Manager 2004 92
Kröt XXL 101
Mashed 96
Mäusebraten 100
Obscure 80
Pro Train: Karwendelbahn 101
Pteroglider 101
Radsport Manager 2004-2005 94
Scotland Yard 100
Shrek 2 88
Söldner: Secret Wars 82
Spellforce: The Breath of Winter 90
Spongebob 100
Steel Savior 101
Virtual Skipper 3 99
Wanted Guns 86
Yetiports Deluxe 100

SPIELERFORUM

Battlefield 1942 114
Blitzkrieg: Burning Horizon 111
Call of Duty 111
Command & Conquer Generäle 115
Far Cry 115
FIFA 2004 113
Gratisspiele 116
GTA 3/Vice City 114
Half-Life 112
Unreal Tournament 2004 110

SPIELETIPPS

Codename: Panzers 127
Kurztipps 120
Söldner: Secret Wars 123
Thief 3: Deadly Shadows 133
Tuning-Tipps: Joint Operations 138
Tuning-Tipps: Soldiers: Heroes of World War 2 (Demo) 137

HARDWARE

Aktuelles 140
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

Referenzen 156
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick

THEMA TECHNIK: Monitore 154
Flachmann oder Röhrenmonster? Worauf Sie beim Bildschirmkauf achten müssen.

TEST: Athlon 64 3500+ & 3800+ 142
Schon wieder neue Prozessoren? Die braucht doch kein Mensch, oder?

TEST: Einzeltests 152
Geprüft: Grafikkarte, Kühlsystem

TEST: Einzeltests 146
Geprüft: TFT-Monitor, Spieler-Maus, portable Festplatte

VERGLEICHSTEST: PC-Gehäuse 148
Schön, leicht, groß, einfach oder alles zusammen? Die besten Rechnergehäuse waren bei uns auf dem Prüfstand.

VOLLVERSIONEN AUF DVD

Das Ding

Die prima Umsetzung des Horrorfilm-Klassikers sorgt auch auf dem PC für Gänsehaut.



- Schauriges Action-Adventure mit Alien-Atmosphäre
- 11 große Levels, 15 Waffen
- Innovatives, leicht zugängliches Team-Management
- Rätsel auf verschiedene Arten lösbar
- PCA-Wertung: 81%

AUCH AUF CD-ROM!

Der Herr der Ringe: Die Gefährten

Im Action-Abenteuer zum „Buch des Jahrhunderts" schnetzeln Sie Orks und den Balrog.



- Schlüpfen Sie in die Rollen von Frodo, Gandalf und Aragorn!
- Basiert auf der Buchlizenz
- Detailverliebte Umsetzung, 25 Le
- Rollenspielähnliche Quests
- Actionreiche Kämpfe mit Waffe und Zaubersprüchen

AUCH AUF CD-ROM!

TERRATEC ... gibt dir den Kick!

Limitierte Auflage zur Fußball-EM 2004



– Cinergy 400 TV EM
Stereo TV-Karte
nur € 69,99

– Cinergy 600 TV EM
Stereo TV- und Radio-Karte
nur € 99,99

– Cinergy 1200 DVB-S EM
Digitale Stereo TV- und Radio-Karte
nur € 99,99

– Cinergy 200 USB EM
Mobile USB 2.0 TV-Karte
nur € 99,99





TV-Karte plus Fußball

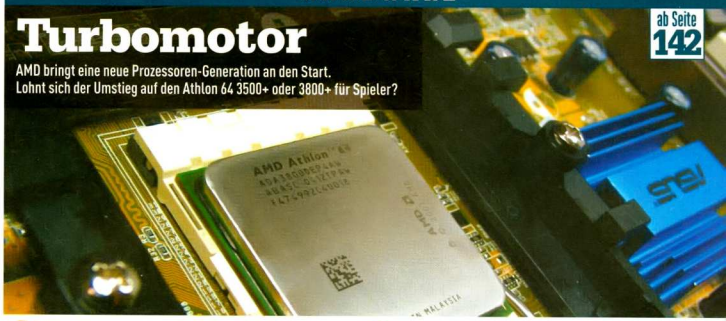
Weitere Informationen unter www.terratec.com

HARDWARE

Turbomotor

ab Seite 142

AMD bringt eine neue Prozessoren-Generation an den Start. Lohnt sich der Umstieg auf den Athlon 64 3500+ oder 3800+ für Spieler?



PC-ACTION-GOLD-AWARD

PC-ACTION-PREISTIPP-AWARD



Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

Vollversionen: Das Ding, Der Herr der Ringe: Die Gefährten · 14 Spiele-Demos, darunter: Codename: Panzers – Utah Beach, Codename: Panzers (1. Demo), Arena Wars, Joint Operations (Neu), Kreed, Thief 3: Deadly Shadows, D-Day, Soldiers: Heroes of World War 2 · 38 Spiele-Videos, darunter: Counter-Strike Source, Dungeon Siege 2, Splinter Cell 3, D-Day, Spellforce: The Breath of Winter, Half-Life 2, FIFA 2005, S.T.A.L.K.E.R., Star Wars: Battlefront · Spielerforum, Gratisspiele, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT 3 CD-ROMS

Über 2 Gigabyte Daten · Vollversionen: Das Ding, Der Herr der Ringe: Die Gefährten · 5 Spiele-Demos: Codename: Panzers – Utah Beach, Arena Wars, D-Day, Ballance, Pteroglider · 10 Spiele-Videos, darunter: Counter-Strike Source, Splinter Cell 3, Half-Life 2, Joint Operations · Spielerforum, Gratisspiele, Tools, aktuelle Treiber und Updates

AUF SEITE 8: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!

Bereichs DVD einfach im Laufwerk wenden!

VOLLVERSIONEN:

DAS DING

Die prima Umsetzung des Horrorfilm-Klassikers sorgt auch auf dem PC für Gänsehaut.

- **Schauriges Action-Adventure mit *Alien*-Atmosphäre**
- **11 große Levels, 15 Waffen**
- **Innovatives, leicht zugängliches Team-Management**
- **Rätsel auf verschiedene Arten lösbar**



PCA-WERTUNG: 81%

Vor über 20 Jahren sorgte John Carpenters Schocker *Das Ding* in Kinosälen für Hochspannung. Der späten Software-Umsetzung des Klassikers gelingt das auch am PC mühelos. Mischen Sie mit Ihren KI-Kameraden eine fiese Alien-Brut auf.

GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 64 MByte
HD-SPEICHER:	600 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.thething-game.de
PUBLISHER: http://de.vugames-europe.com



DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN

Im Action-Abenteuer zum „Buch des Jahrhunderts" schnetzeln Sie sich bis nach Moria.

- **Schlüpfen Sie in die Rollen von Frodo, Gandalf und Aragorn!**
- **Basiert auf der Buchlizenz**
- **Detailverliebte Umsetzung, 25 Levels**
- **Rollenspielähnliche Quests**
- **Actionreiche Kämpfe mit Waffen und Zaubersprüchen**

In sechs Kapiteln wandern Sie als Frodo, Aragorn und Gandalf durch Mittelerde und kämpfen sich bis zu den Minen von Moria voran. Treten Sie etlichen Orks, den Schwarzen Reitern und dem Balrog in den Hintern.

GENRE:	Action-Adventure
VORAUSSETZUNG:	600 MHz, 64 MByte
HD-SPEICHER:	800 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.universalinteractive.de/dhdr
PUBLISHER: http://de.vugames-europe.com

Achtung, Patches!
Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die allerneueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs/CDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

DVD/CD-INHALT MIT ✔GEKENNZEICHNETE INHALTE FINDEN SIE AUCH AUF DEN CD-ROMS!

VOLLVERSIONEN:
Das Ding ✔
Der Herr der Ringe: Die Gefährten ✔

DEMOS:
Arena Wars ✔
Ballance ✔
Codename: Panzers – Utah Beach Demo ✔
Codename: Panzers (1. Demo)
D-Day ✔
DoveZ
Joint Operations: Typhoon Rising (Neu)
Kreed
Mäusebraten
Pteroglider ✔
Soldiers: Heroes of World War 2
Steels Saviour
Thief 3: Deadly Shadows
Transportgigant

VIDEOS:
Vorschau: Arena Wars ✔
D-Day
Flat Out
Juiced
Obscure
Splinter Cell 3 ✔
Angespielt: Insolvenz Tycoon
Joint Operations: Typhoon Rising ✔
Kicker Manager 2004
Soldiers: Heroes of World War 2
Söldner: Secret Wars
Spellforce: The Breath of Winter ✔
Spezial: Counter-Strike Source ✔
Dungeon Siege 2
Vivisector: Beast Inside ✔
Trailer: Children of the Nile
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde
Everquest 2
Fahrenheit
FIFA 2005
Ghost Recon 2
Ground Control 2
Half-Life 2 ✔
Harry Potter und der Gefangene von Askaban
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Perimeter
Prince of Persia 2
Rollercoaster Tycoon 3 ✔
Rome: Total War
S.T.A.L.K.E.R. ✔
Star Wars: Battlefront ✔
Star Wars Galaxies
Star Wars: Republic Commando
Thief 3: Deadly Shadows
Tribes Vengeance
Warhammer 40.000: Dawn of War
Wartime Command
World of Warcraft

NET NEWS:
GIGA-LIGA Season 2: Grand Slam-Replays
CS 2on2
Unreal Tounament 2003
Warcraft 3

GAME FORUM:
Battlefield 1942
Blitzkrieg: Burning Horizon ✔
Call of Duty ✔
C&C Generäle ✔
Gratisspiele ✔
Half-Life
Unreal Tournament 2004

TIPPS & TRICKS:
Codename: Panzers
Hitman 3
Port Royale 2
Thief 3: Deadly Shadows

PATCHES:
Age of Mythology: The Titans v1.03 (e) ✔
Age of Mythology v1.10 (e) ✔
Battlefield Vietnam dedicated server v1.01 (int) ✔
Battlefield Vietnam v1.01 (int) ✔
Beyond Divinity v1.44 von v1.0 (d)
Der Planer 3 v1.2 (d)
Gangland v1.3 (int)
Mercedes Benz World Racing v1.5.5 (int)
Search & Rescue 4 v1.00 (d)
Search & Rescue Vietnam-Med-Evac v1.00 (d)
Spartan v1.013 (d)
Splinter Cell: Pandora Tomorrow v1.2 (eu) ✔
Starcraft: Brood War v1.11b (int) ✔
Starcraft v1.11b (int) ✔
DTM Race Driver 2 v1.2 (int) ✔

HARDWARE-TREIBER:
Win9x_Me: Ati Catalyst v4.3
Nforce System-Utility v1.08.5
Nforce-Treiber v4.20
Nvidia Forceware TNT2-Geforce
Sis650740 Grafiktreiber v2.21
VIA Hyperion 4in1 v4.35
WinXP_2000: Ati Catalyst v4.5 ✔
Nforce System-Utility v1.08.5
Nforce-Treiber v4.24
Nvidia Forceware TNT2-Geforce ✔
Sis650740 Grafiktreiber v2.21
VIA Hyperion 4in1 v4.51

TOOLS UND EXTRAS:
Adobe Reader 6.0
AtiRefreshFix0997 ✔
Cpuz121 ✔
DirectX 9.0b
Fraps19D ✔
Fraps210 - Demo ✔
Gamers.IRC 4.20
IrfanView385 ✔
moreBENCHLX v418 ✔
MyIE2091820 ✔
Opera 7.5 ✔
Pop-up-Stopper-Basic ✔
Prime95 v23.8 ✔
Refreshforce v110 ✔
Refreshlock v202 ✔
Rivatuner20RC v143 ✔
rTool0998RC0
Wallpapers
WinDVD (Trial)
WinZip

DAS PAPPT!

Der qualitätsbedingten Umstellung unserer DVD-Pappe fiel das Inhaltsverzeichnis auf der Rückseite der DVD-Umhüllung zum Opfer. Daran können wir nichts ändern, wir bieten aber auf Leserwunsch ab sofort eine Alternative an. Wer seine DVD mit einem monatlich aktuellen Inhaltsverzeichnis kennzeichnen möchte, kann ab sofort das nebenstehende nutzen.

EINFACH AUSSCHNEIDEN, AUF DIE RÜCKSEITE DER DVD-HÜLLE KLEBEN – FERTIG.

Hercules

Mix me up, baby!

Alles, was ein DJ braucht!



HERCULES DJ Console

Tragbarer USB-DJ-Controller mit Soundkarte für PC und Laptop.
Solide, leicht und kompakt: Der ideale Begleiter für DJs unterwegs!

1- Mischen/Scratchen über zwei Drehregler
Mischen, scratchen und regeln Sie digitale Musik in Echtzeit – MP3, WMA, CD!
Stabiles Design mit phosphoreszierenden Tasten für absolute Kontrolle in jeder Umgebung!
Einfachere Steuerung und bessere Kontrolle als mit einer PC-Tastatur!

2- Externe USB-Soundkarte
Ideal für DJs: Gleichzeitige Wiedergabe und Vorhören von Stücken.
Hochwertige Anschlüsse inklusive digitalem optischen/koaxialem Ein-/Ausgang und MIDI-Ein-/Ausgang.

3- Einfach und schnell
Keine zusätzliche Stromversorgung erforderlich.
Unterstützt alle gängigen Audio-Formate (WAV, MP3, Midi, CD...).
Geeignet für jede DJ-Software – mit dem DJ-Mapper können Sie Ihre DJ Console für Ihre DJ-Software konfigurieren.

www.hercules.de

News, Forum, Treiber-Updates, Produktinformationen...

© Guillemot Corporation 2004. All the trademarks are the property of their respective proprietors. Photos not binding. Contents, designs and specifications are subject to change without prior notice and may vary in different countries. Any relation to religious issues is completely unintentional. Hercules does not bear responsibility for any interpretations.



- DAS SPIEL ZUR SERIE -







Basiert auf der Original-Story von den Autoren der preisgekrönten Top-Agenten-Serie mit Jennifer Garner.

Ab sofort erhältlich

PlayStation.2 | XBOX | PC CD-ROM | Touchstone Television | BUENA VISTA INTERACTIVE

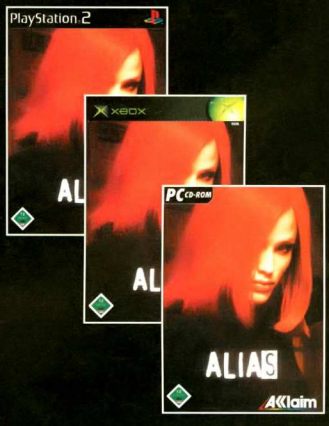
Alias © 2004 Touchstone Television: All Rights Reserved. Acclaim ® & © 2004 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Cheltenham. All Rights Reserved. Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenbergring 20, D-81677 München.

ALIAS™

www.aliasthegame.de







Für Geheimagentin Sydney Bristow ist das Leben das tödlichste aller Spiele – pausenlose Infiltration, Spionage und Action. Stell Dich dem Nervenkitzel ihrer neuesten Mission – stets gegen die Uhr, unter Druck und immer im Fadenkreuz.

Entdecke die Geheimnisse einer der größten TV-Sensationen!

Acclaim®

TOP NEWS

Eine große Leuchte

Was für die Vorgänger gilt, stimmt auch bei SPLINTER CELL 3: Dumpfe Hau-drauf-und-gut-Action ist nicht gefragt, funktioniert jedoch ebenfalls.

»PC ACTION erklärt Fachbegriffe. Heute: Türschutz.«



»Nach zähem Ringen stimmte die Innung der Nachtarbeit von Frisören zu.«



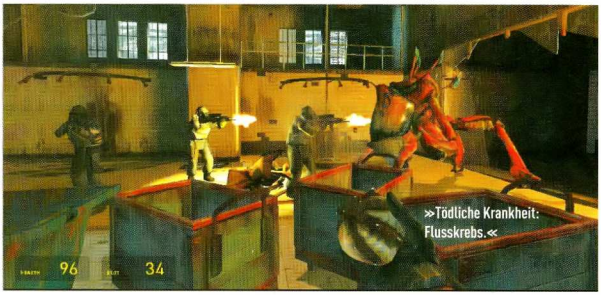
»Im Rentenalter konnte Dracula nicht mehr wählerisch sein.«

Action-Adventure | Das nächste Abenteuer von Spezialagent Sam Fisher spielt zwar erst 2008, erscheinen soll es aber bereits Ende des Jahres. „Wir gestalten die Missionen nicht stur linear", erklärt uns Creative Director Clint Hocking vom Entwickler Ubisoft Montreal. „Pro Level gehen wir derzeit von einer Spielzeit von rund anderthalb Stunden aus. Profis können es natürlich schneller schaffen." Da für uns vielversprechend. Besonders in Anbetracht des coolen Mehrspieler-Modus, in dem Sie kooperativ mit einem Freund zusätzliche Missionen lösen dürfen. Hohe Wände überwinden Sie zu zweit locker per Räuberleiter: Einer steigt hoch, legt sich auf der Mauer auf den Bauch und zieht den zweiten Mann nach oben. Auch sich ins Sicherheitskamera-System einzuklinken, um den Partner

nen Reiz – gerade weil *Splinter Cell 3* die Kommunikation via Headset unterstützt. Da die Grafik der ersten spielbaren Levels schon jetzt mit tollen Transparenz- und Spiegeleffekten glänzt, rechnen wir mit einem Schleich-Ereignis der Sonderklasse. JOACHIM HESSE

Haft Pflicht?

Im Sommer soll HALF-LIFE 2 erscheinen. Einige Zocker können's dann aber vielleicht nicht spielen. Weil sie sich nach der Seife bücken müssen.



Vermischtes | Die Spieler, die im Herbst vergangenen Jahres bei einem Hackerangriff auf das Firmen-Netzwerk von Valve den Quellcode von *Half-Life 2* mopsten (wir berichteten), sind ausgerechnet wegen anderer Zocker erwischt worden. Beim FBI waren nach dem Vorfall Tausende von Hinweisen eingegangen. Eine kleinere Gruppe besonders cleverer Hobbyfahnder war in der Lage gewesen, digitale Spuren im Internet zurückzuverfolgen. So konnte die „Northwest Cyber Crime Task Force" in Seattle mehrere Verdächtige verschiedener Nationalitäten festnehmen. Indes soll das Spiel nach Informationen von PC ACTION im Sommer erscheinen. HARALD FRÄNKEL

Info: www.valvesoftware.com

Alb-Raum

So ergeht es nicht nur Mietern mit langen Kündigungsfristen: Bei SILENT HILL 4: THE ROOM sind Sie in einer Horrorwohnung gefangen.



Action-Aventure | Der neue Teil der psychedelischen Horrorserie versetzt Sie in das verschlafene Städtchen South Ashfield, ganz in der Nähe von Silent Hill. Die Hauptfigur Henry Townshend wird Zeuge, wie sich ein zappelnder Zombie aus seiner Wohnzimmerwand schält und sabbernd zusammenbricht. Am nächsten Morgen sind sämtliche Ausgänge seines trauten Heims verriegelt – der Kontakt zur Außenwelt ist abgeschnitten. In den Räumen öffnen sich Portale, die Henry in das bekannte *Silent Hill*-Universum befördern. Der Wahnsinn beginnt. Im Gegensatz zu den anderen Teilen der Serie steuern Sie die Charaktere diesmal auch aus der Ego-Perspektive. RALPH WOLLNER

Info: www.konami-europe.com

LIES MICH!

SILENT HUNTER 3



Simulation | Im dritten Teil der *Silent Hunter*-Serie machen Sie im virtuellen Zweiten Weltkrieg erstmals als Kapitän eines deutschen U-Bootes die Meere unsicher. Im Vergleich zu den Vorgängern spielt diesmal die Besatzung eine größere Rolle. Ihre Mannen gewinnen im Verlauf der Kampagne an Erfahrung. Ferner leidet die Moral unter bestimmten Ereignissen. Die Folge: Die Ladezeit für Torpedos dauert zum Beispiel länger. Voraussichtlich am 23. September dürfen Sie in See stechen. (BB)

Info: http://silent-hunteriii.com/de

SOMMERSPIELE



Sportspiel | Sie verpassen keine einzige Sportsendung und freuen sich tierisch auf Olympiade? Lesen Sie weiter! Wir haben das perfekte Spiel für Sie aufgestöbert. In *Sommerspiele* von dtp fahren Sie virtuell nach Athen und daddeln Ihren Charakter in zehn Disziplinen, etwa Leichtathletik, Schwimmen oder Schießen, zur Goldmedaille. Bereits am 26. Juli fällt auf Ihrem PC der Startschuss. (BB)

Info: www.dtp-ag.com

STUDIENGANG GAMEDESIGN

Vermischtes | Die private Berliner Berufsfachschule „L4 – Institut für digitale Kommunikation" bietet ab Herbst 2004 den neuen Studiengang „Gamedesign" an. In der 24-monatigen Ausbildung qualifizieren Sie sich zum Leveldesigner und lernen die Grundlagen der Wirtschaft und des Projektmanagements. Nicht gerade ein Pappenstiel sind die monatlichen Studiengebühren von 650 Euro. Mehr Informationen finden Sie auf der L4-Webseite. (BB)

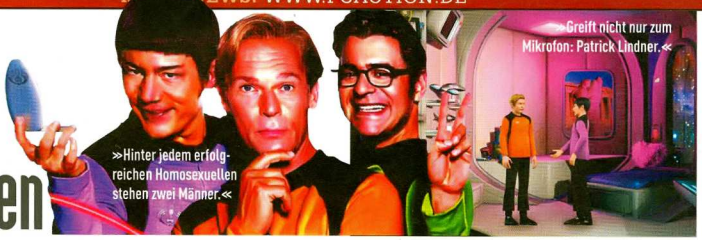
Info: www.l-4.de

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	Codename: Panzers	CDV
2	▲	NEU	Harry Potter & der Gefangene von Askaban	EA
3	▲	NEU	Söldner: Secret Wars	Jowood
4	▲	NEU	Thief 3: Deadly Shadows	Eidos
5	▼	1	DTM Race Driver 2	Codemasters
6	▲	8	UEFA Euro 2004	EA
7	▼	2	Far Cry	Ubisoft
8	▼	5	Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi
9	–	9	Painkiller	Dreamcatcher
10	▼	6	Sacred	Take 2

Quelle: SATURN

Jetzt gibt's Schwulaufgaben



Parallel zum Filmstart sollen Sie der Crew des (T)RAUMSCHIFF SURPRISE auf dem PC nicht nur unter die Arme greifen.

Action-Adventure | Mit *Der Schuh des Manitu* bewies Bully Herbig (links im Bild), dass Parodien im Kino erfolgreich sein können. Im neuen Film *(T)raumschiff Surprise* verschlägt es den Komödianten als homophilen Captain Kork zusammen mit seinen lauwarmen Kollegen Spuck und Schrotti ins All. In Mopsgeschwindigkeit geht's auf eine Zeitreise durch die Universen, um eine drohende Invasion der Mars-Kolonisten abzuwehren. Das PC-Spiel zum Film kommt pünktlich zum Filmstart am 22. Juli von Take 2. Darin retten Sie den Raumfahrern den rosaroten Arsch, indem Sie kleine Rätsel lösen und Minispiele absolvieren. So heizen Sie wie bei *Star Wars* in einem Pod-Racer um die Wette oder organisieren ein Männerballett. Zum Preis von 25 Euro lauschen Sie dafür immerhin den Originalstimmen.

CHRISTIAN BIGGE

Info: www.take2.de

Die männlichsten Sternenkrieger

Sie haben genug von Pseudo-Weltraumhelden und stehen auf knallharte Typen? Wir haben für Sie die gefährlichsten All-Schlächter aller Zeiten ausfindig gemacht.



Was für ein süßer Kerl! Entjungferte im Film ein paar Jungfrauen, bevor er sein wahres Selbst erkannte und zu Anakin Skywalker wurde. Betörte daraufhin durch seine Paradeblicke „dumm", „eingeschnappt" und „ganz besonders bitterböse" das ganze Universum. Legte sich den Kampfnamen „Annie" zu und wurde sauer, als man ihm das Rumgelecke an Natalie Portman missgönnte. Kann man verstehen. Baute daraufhin zwei Todessterne. Tragisch: Die hielten nie lange.



Startet seine (T)raum-Karriere als Sohn von Anakin. Als er seinem Vater die Maske abstöpselte, hatte er 1.278 Stormtrooper und zig Viecher weggebrutzelt, obwohl er aufgrund seines Stirntoupets kaum etwas sah. Nach der ersten Weltenrettung verlegte er sich als *Wing Commander* aufs Quälen von Kilrathi-Katzen. Diese trieb er durch seine tödlichen Mienen „erstaunt" und „ganz schön erstaunt" in den Selbstmord. Lebt heute in der Nähe von Los Angeles und synchronisiert Comic-Helden. Tragisch: Als Joker gibt's ständig von Spider-Man aufs Maul.

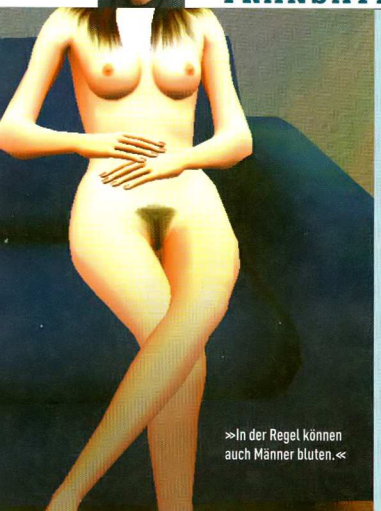


Früh lernte der Mann aus Tampico, Illinois, den Umgang mit Waffen. In 59 Hollywood-Filmen der B-Kategorie erschoss er vornehmlich als Western-Held 146,7 Statisten. 1980 wollte er zum Weltenretter werden und ließ sich zum US-Präsidenten wählen. Schnell vervielfältigte er sein Arsenal um ein paar tausend Atomwummen. Dummerweise verlegte er den roten Knopf und sein Feind ging auch noch stiften. Tragisch: Sein Weltraum-Raketen-Programm scheiterte, deshalb konnte er nicht einen Planeten abballern.



Der hinterm Teich motzt

TRANSATLANTISCHER KNUDDELSCHMUDDEL



Heinrich Lenhardt über erregte US-Reaktionen auf Singles

Das bürgerliche Lager in den USA erholt sich immer noch vom Janet-Jackson-Busen, der unangemeldet während der Super-Bowl-Halbzeitshow live im Fernsehen zur Entblößung gebracht wurde. Keine Schonzeit für die moralische Volksgesundheit: Der jüngste Anschlag auf Sitte und Ordnung erfolgt in Form eines – ausgerechnet aus dem alten Europa stammenden – PC-Spiels. So mancher Kommentator in den amerikanischen Medien kommt aus dem Schäumen nicht mehr heraus. Wo bei den *Sims* nur gekichert und geküsst wird, um auf wundersame Weise Bildschirm-Nachwuchs zu zeugen, steigen die *Singles* erheblich ernsthafter in die Kiste. US-Distributor Eidos traut sich deshalb erst gar nicht, die nackten Polygon-Pärchen des Beziehungssimulators in den Einzelhandel zu bringen. Die „Nur für Erwachsene"-Alterseinstufung hätte ohnehin zum Boykott großer Handelsketten wie Wal-Mart geführt, wo man stattdessen in der Sportabteilung eine schöne Knarre mit scharfer Munition kaufen kann. Die heiße Ware *Singles* gibt's deshalb nur gegen Kreditkartenzahlung als Online-Download. Damit macht man es den Tugendwächtern aber auch nicht recht. So ließ die Tageszeitung Washington Times den Präsidenten des Beanstandungsvereins „Parents Television Council" über die „dekadenten Sexspiel-Macher" vom Leder ziehen. „Wie viele Teenager mit Computern werden umgehend diese schlüpfrigen Inhalte downloaden?", skizziert Mr. Bozell den Verfall von Sitte und Werten. Es sei ja offensichtlich, dass die Kids „lügen und schummeln", um irgendwie an die „schmuddelige" Software zu kommen. Firmen wie Eidos würden mit ihren „leicht downloadbaren Porno-PC-Spielen" allen Ernstes „kulturelle Verunreinigung und nicht soziale Verantwortlichkeit" verbreiten. Derartige Realsatire erschwert es jedem Kolumnenautor, die unterschiedlichen Sensibilitäten in den USA und Europa in Sachen „Sex und Gewalt" überhaupt noch humoristisch auszubeuten.

(HL)

Hackerangriff

Passen Sie auf, denn in THE WITCHER lauern wieder mal fiese Monster auf Sie.



»Noahs Frau hatte die 40 Tage Dauerregen nicht gut überstanden.«

Action-Rollenspiel | Mit *The Witcher* erwecken die polnischen Entwickler CD Project Autor Andrzej Sapkowskis' Romanhelden zum virtuellen Leben. Hierzulande erschienen die Bücher als *Der letzte Wunsch* und *Das Schwert der Vorsehung* im Heyne-Verlag. Im Action-Rollenspiel stecken Sie in der Haut eines Prügel-Hexers, der sich seinen Lebensunterhalt verdient, indem er lästige Monster plättet. Die verbesserte Aurora-Engine aus *Neverwinter Nights* entführt Sie in eine fantastische Welt voller Magie und actionreicher Schwertkämpfe. Per Ragdoll-Effekt erkennen Sie zugefügten Schaden direkt an Gegnern. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest. ANDREAS BERTITS

Info: www.thewitcher.com



GERÜCHTE KÜCHE

Rollenspiel-Fans haben wieder Grund zur Hoffnung, denn Bethesda sucht nach neuen Mitarbeitern für ein weiteres episches Abenteuer.

Endlich! Nach zwei Jahren Ruhe scheint sich im Hause Bethesda Softworks etwas zu tun. Die Softwareschmiede, die sich vor allem durch die Rollenspielserie *The Elder Scrolls* einen Namen gemacht hat, stellt wieder Mitarbeiter ein. Die Firma um Todd Howard sucht speziell nach Programmierern für ein neues Rollenspiel, das seinen Weg sowohl auf Konsolen als auch auf den PC finden soll. Nach einigen Ausflügen in den Bereich der Handy-Spiele mit Titeln wie *The Elder Scrolls – Travels: Stormhold* und *Dawnstar* ist die Zeit wohl reif für eine Fortsetzung des erfolgreichen *Morrowind*. Schon vor der Veröffentlichung des dritten und bislang letzten Teils der Serie kamen Gerüchte um einen vierten Part mit dem Titel *Oblivion* auf. Dieses Spiel sollte auf der südwestlich gelegenen Summerset-Insel des Kontinents Tamriel angesiedelt sein. Ob es sich bei dem neuen Spiel um genau diesen Titel handelt oder vielleicht gar um ein Online-Rollenspiel, ist noch nicht bekannt. Hoffen wir, dass das neue Spiel genauso viel Tiefgang bieten wird wie *Morrowind*. Über etwas mehr Action und weniger lange Wanderungen würden wir uns auch freuen. ANDREAS BERTITS



»Häufig tödlich: Krebs.«

* DUKES ECKCHEN * DUKES ECKCHEN * DUKE

Schweiger ist Gold!

Ein Deutscher in der Hauptrolle von DUKE NUKEM FOREVER?

Ego-Shooter | Es ist der Wahnsinn! 3D Realms entwickelt jetzt erst seit sieben Jahren das Action-Referenzspiel *Duke Nukem Forever*. Wir freuen uns, dass sich endlich ein Spielentwickler die Zeit nimmt, ein perfektes Spiel zu programmieren, und gratulieren zum Jubiläum. Passend dazu ließ George Broussard in einem seiner genialen Forumseinträge die Bombe platzen: Der 3D-Realms-Chef dachte mit den Worten „Es ist das Beste, die Klappe zu halten, bis die Veröffentlichung in greifbarer Nähe ist" über ein Schweige-Gelübde nach. Nur wir kennen die Wahrheit. In Wirklichkeit ist das ein geheimer Hinweis darauf, dass Til Schweiger die Hauptrolle in *Duke Nukem Forever* übernehmen soll. Im Winter 2666 wissen wir alle mehr. JOACHIM HESSE

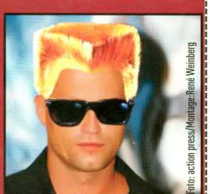
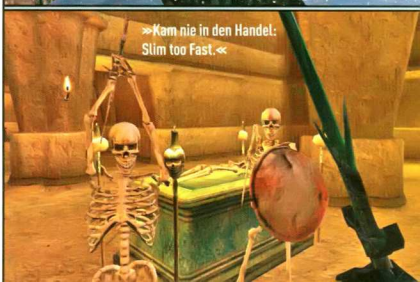


Foto: action press/Montage: Rene Weinberg

»Heino trägt jetzt Bügeleisen.«



»Auf der Bergstraße: der erste Wolf, der blasen kann.«



»Kam nie in den Handel: Slim too Fast.«

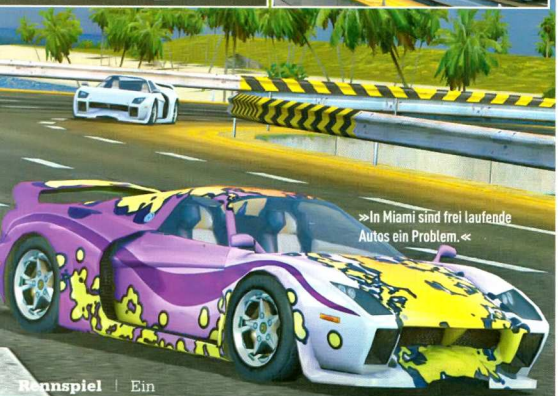
Keinen müden Straßenkreuzer

Wenn Sie Glück haben, kostet Sie TRACKMANIA SUNRISE keinen Cent.



»Anden-Condor: Komplettdarmentleerung vor dem Heimflug.«





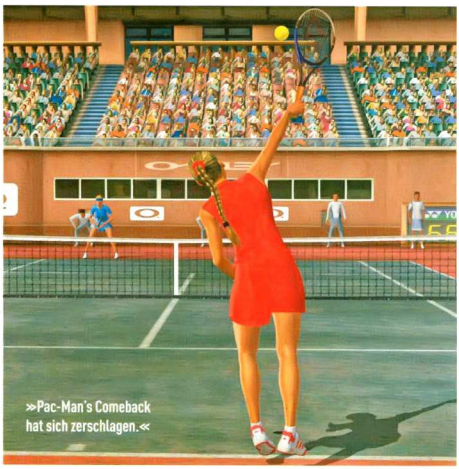
»In Miami sind frei laufende Autos ein Problem.«

Rennspiel | Ein Überflieger ist *Trackmania* nicht, aber es macht Freude, seine eigenen Rennstrecken zu bauen und damit vor Freunden zu protzen. Damit die Glücksgefühle noch ein wenig länger anhalten, will Entwickler Nadeo Ende des Jahres die Erweiterung *Trackmania Sunrise* nachschieben. Die könnte laut Gerüchten sowohl als eigenständiges Spiel als auch als Gratis-Download für die Besitzer des Originals auf den Markt kommen. Neben besserer Grafik bietet *Sunrise* natürlich sonnige, neue Strecken und schnelle Sportwagen. Auch den Online-Modus wollen die Franzosen überarbeiten. JOACHIM HESSE

Info: www.trackmania-the-game.de

Rock & Roll

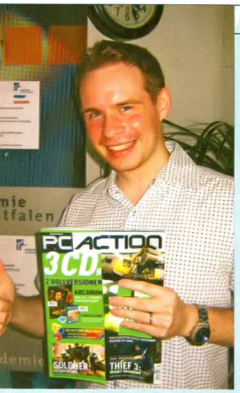
In TOP SPIN flizt die Filzkugel über den Platz und Anna Kournikova lässt für Sie das Tennisröckchen flattern.



»Pac-Man's Comeback hat sich zerschlagen.«

Sportspiel | Sie haben die Schnauze voll von den schwachen Auftritten der deutschen Tenniscracks? Dann zeigen Sie doch mal unseren „Stars" in *Top Spin*, wie man auf dem Centre-Court als Sieger vom Platz geht! Dabei dürfen Sie nicht nur Hand an einen von 16 Profis – etwa Pete Sampras, Lleyton Hewitt oder Anna Kournikova – legen, sondern auch ein individuelles Tennis-Ass erschaffen und sich von Bauernturnieren zu internationalen Wettbewerben hochkämpfen. Besonders interessant hört sich der Mehrspielerpart an. Wie in der Realität bestreiten Sie Matches und kassieren Punkte. Die beeinflussen wiederum Ihre Online-Weltranglistenposition. Im Herbst soll die PC-Umsetzung der gelungenen Xbox-Version erscheinen. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.atari.de



»Peter Kraus war früher ein Sexsymbol.«

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH...

Boje Holtz

ER IST JUNG UND BRAUCHT DAS GELD. DER CHEF VON EX-DREAM WILL ENDLICH KOHLE MIT SPIELEN VERDIENEN UND HASST ÖFFENTLICHE VERKEHRSMITTEL.

Noch ein paar Scheine, dann hat er sein Diplom in Wirtschaftswissenschaften in der Tasche. Wem der Name Boje Holtz nichts sagt, der kennt wohl auch nicht das Computerspiel *Twork*. Bereits mit 14 Jahren versuchte sich der Hannoveraner mit drei Klassenkameraden als Spieleprogrammierer. Mit viel Enthusiasmus und einigen Shareware-Tools war es vier Jahre später endlich geschafft. 1997 stand das Jump & Run mit Parallax-Scrolling im Laden. Später füllte der heute 24-Jährige die Exdream-Kriegskasse für größere Projekte mit der Entwicklung von Kindersoftware für Banken und Sparkassen. Im Juli bringt er *Arena Wars* (Vorschau auf Seite 63) auf Ihren Bildschirm. Dass es noch Frauen gibt, die Verständnis für Kerle mit 18-Stunden-Arbeitstagen haben, beweist seine Freundin. Die hält es nun seit mehr als fünf Jahren mit dem angehenden Akademiker aus – und das mittlerweile sogar im gemeinsamen Haushalt. Obwohl sich Boje redlich Mühe gibt, „wichtige" Termine wie Geburtstage und Jubiläen nicht zu vergessen, gelingt ihm das häufig nicht. Ist auch kein Wunder, echte Kerle brauchen ihren geringen Erinnerungsspeicher halt für die entscheidenden Dinge im Leben: Brüste, Autos und Fußball. Deswegen kickt der überzeugte Autofahrer zwischen der Erstellung von Spielegrafiken und dem Schreiben von Klausuren mal gerne eine Partie mit seinen Kollegen oder hängt in der Disse ab. Auch seinem Volleyball-Verein ist er trotz der Doppelbelastung durch Studium und Spieleentwicklung treu geblieben. Falls Letztere irgendwann richtig fett Schotter abwirft, würde er sich gern einen Porsche Carrera GT3 zulegen. Und wir dachten schon, PCA-Redak-

DEIN MUT MAG DICH VERLASSEN. DEINE FREUNDE NICHT.



SPIELE ALS HARRY, RON UND HERMINE UND BESIEGE DIE DEMENTOREN.™



Harry Potter und der Gefangene von Askaban™



Sei Ron und erforsche Hogwarts™, spiele Streiche und überliste die Slytherins.



Spiele Hermine und steuere feuerspeiende Drachen, beschwöre Eis herauf und decke Geheimnisse auf.



Stelle Harrys Mut auf die Probe, während er Seidenschnabel™ fliegt, einen Patronus heraufbeschwört und den Wachen von Askaban gegenübertritt.

www.harrypotter.ea.com www.harrypotter.com
www.eagames.de

PlayStation 2 EYE TOY COMPATIBLE PC CD-ROM GAME BOY ADVANCE™ GAMECUBE XBOX

EA GAMES
Challenge Everything

LIES MICH!



»Manche siamesischen Zwillinge sind einfach günstig zusammengewachsen.«

SINGLES THREESOMES

Simulation | Flirts und Affären bietet erneut das Add-on zur Lebenssimulation *Singles*. Rotobee und Deep Silver arbeiten gemeinsam an der Erweiterung mit dem vielsagenden Namen *Threesomes*, was übersetzt so viel wie „flotter Dreier" heißt. Versprochen werden neue Charaktere, eine verbesserte Grafik und jede Menge Szenarien. Erscheinen soll die Kuppelei im vierten Quartal des Jahres. (MB)
Info: www.singles-the-game.de

HEFT-TIPP: PC-TUNING



Vermischtes | Sie wollen wissen, wie Sie auch das letzte Quäntchen Leistung aus Ihrem PC herausholen? Dann holen Sie sich das neue, 52 Seiten starke Sonderheft von *PC Games Hardware*. Unter dem Motto Tests, Tipps, Tuning gibt es dort tonnenweise Insider-Informationen und praktische Workshops für mehr Systemleistung und -stabilität! Das Heft mit drei CDs voller Programme und Treiber ist ab sofort im Handel erhältlich. (MB)
Info: www.pcgameshardware.de

WORLD RACING 2



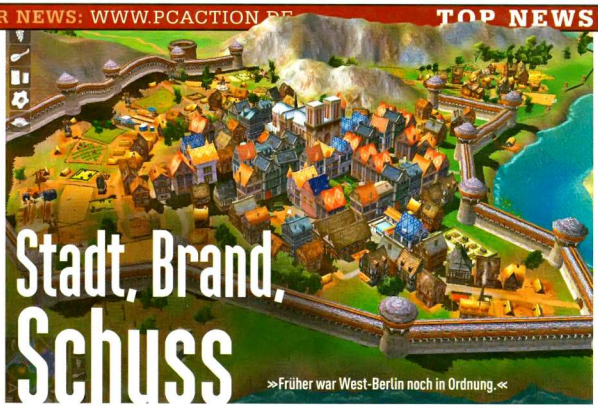
»Mini-Golf.«

Rennspiel | Zum Warmfahren ist es noch zu früh. *World Racing 2* befindet sich zurzeit in einer frühen Entwicklungsphase. Genauso wie im Vorgänger heizen Sie mit aufgemotzten Boliden quer über die Weltkugel und lassen unter anderem in Italien die Reifen qualmen. Mit breiteren Strecken, mehreren Lizenz-Marken und einer verbesserten Kollisionsabfrage will Sie Synetic 2005 hinters Steuer locken. (MB)
Info: www.mercedes-benz.de/worldracing

SPRICH DICH AUS!

Wir haben unsere CD-Heftkäufer gefragt:
Aus welchem Grund kaufen Sie PC ACTION noch in der CD-Version?





Stadt, Brand, Schuss

»Früher war West-Berlin noch in Ordnung.«

Angriff ist auch in MEDIEVAL LORDS die beste Verteidigung. Zumindest, wenn Sie Ihre mühsam eroberten Städte nicht wieder verlieren wollen.

Echtzeit-Strategie | *Bauen, Verteidigen, Erobern* lautet der Untertitel von *Medieval Lords*. Sie beweisen sich beim Aufbau einer mittelalterlichen Stadt und managen Finanzen, Bevölkerung und Nahrungsvorräte. Dann kommt die Stunde der Wahrheit: Verteidigen Sie sich gegen die Angriffe von über 20 Feinden. Von einfachen Banditen über die legendären Wikinger bis hin zu den Armeen der benachbarten Stadtherren will Ihnen jeder ans Leder. Nachdem Sie den Spieß umgedreht und die Feinde besiegt haben, nehmen Sie das feindliche Gebiet ein. *Medieval Lords* erscheint komplett in einem stufenlos zoombaren 3D-Gewand und schränkt Sie beim Errichten von Gebäuden und Wegen nicht mehr durch ein Rastergitter ein. Im August soll die Aufbaustrategie von Pointsoft im Laden stehen. MARC BREHME
Info: www.montecristogames.com/Etats-unis/ImageInterface/MLintro.htm

Vom Code gezeichnet

Die spanische Firma Alcachofa Soft haucht den Comic-Helden CLEVER & SMART digitales Leben ein.



»Holt sein Mineralwasser in Biblis.« Jürgen Trittin.«

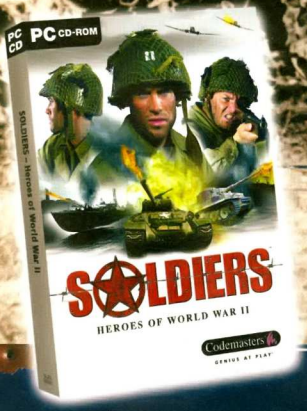
Adventure | Alten Säcken stellen sich immer noch alle Haare auf, wenn sie sich an die grausame *Clever & Smart*-Umsetzung für den Amiga und C64 erinnern, mit der uns Magic Bytes Ende der 80er-Jahre folterte. Doch jetzt wird offensichtlich alles gut. Die beiden grenzdebilen Agenten finden im Oktober den Weg auf den PC. Ersten Screenshots und einem Trailer zufolge scheint das Point&Click-Adventure schön wahnsinnig zu werden. Es treten nicht nur bekannte Charaktere wie Dr. Bakterius, sondern auch Pixelpromis auf. Darunter Humphrey Bogart, John Wayne und Freddy Krueger. Na, Mahlzeit! HARALD FRÄNKEL

Was können eine Handvoll Männer schon ändern?

ALLES!



„Dürfte neue Standards setzen"
www.4players.de



SOLDIERS

HEROES OF WORLD WAR II







PC CD

BEST WAY

+++ Auf dem Feld der Ehre entscheidet jeder Zug... +++

Hinter feindlichen Linien. Umgeben von einer gigantischen Übermacht. Und mittendrin du mit deiner kleinen Spezialeinheit. Bedingungen, unter denen vor allem eines zählt: Nerven aus Stahl. Soldiers: Heroes of World War II verbindet knallharte Kommando-

www.codemasters.de

Codemasters

© 2004 TC Company, Best Way Co., Ltd. www.soldiers-game.com Codemasters® SOLDIERS™ & all rights reserved. Codemasters® is a registered trademark owned by Codemasters. "SOLDIERS™" is a trademark of Codemasters.

Mitmachen und Abgreifen per SMS!



MIAMI VICE

SEITE 98

Das hat Stil! In Zusammenarbeit mit Deep Silver schicken wir einen Gewinner samt Anhang im stilechten Don-Johnson-Polyester-Anzug auf die Games Convention nach Leipzig. Was Sie tun müssen, um dort als VIP-Gast kräftig abzuhausen? Beantworten Sie die Frage auf Seite 98 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 53" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 53A) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (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: „Miami Vice", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



JOINT OPERATIONS

SEITE 77

PC ACTION, Novalogic und Electronic Arts rüsten Sie für das nächste Feldlager aus. Oder für die nächste LAN. Wer Tarnnetze, Munitionskisten, Taschenuhren, Buschhüte oder Rucksäcke gewinnen will, beantwortet die Frage auf Seite 77 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 52" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 52 C) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (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: „Joint Ops", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



MINI-PCS VON SHUTTLE

SEITE 140

Zusammen mit dem Zwerg-PC-Spezialisten Shuttle verlosen wir zweimal die Reflexion-Edition des Spieler-Systems SB61G2. Beantworten Sie die Frage auf Seite 140 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 54" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 54 B) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (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: „Reflexion", 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 30

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 49" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 49 Söldner) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (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 liebling@pcaction.de.



DARAUF WARTEST DU!

SEITE 39

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 50" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 50 Counter-Strike Source) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (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.

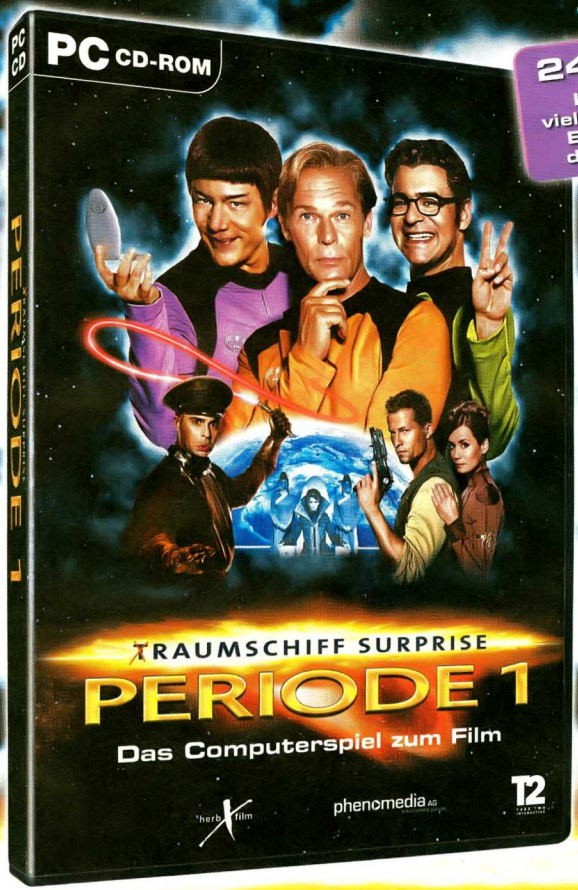


* € 0,49/SMS (alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12) ** € 0,60/SMS; *** Sfr 0,70/SMS; **** € 0,41/Min.; ***** Sfr 0,50/Min.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Das PC-Spiel zum Film!

Ab 22. Juli 2004 überall im Handel.



24,95 €* Inklusive vielen witzigen Extras für deinen PC!

*unverbindliche Preisempfehlung



Spiele die Hauptcharaktere mit den echten Stimmen an original Schauplätzen aus dem Film!



Klick' dich durch ein aberwitziges Adventure und schalte verschiedene Minispiele frei - für noch mehr Spaß!



Mach' deinen PC zum (T)Raumschiff Surprise und erlebe die Story noch einmal - mit dir in den Hauptrollen!

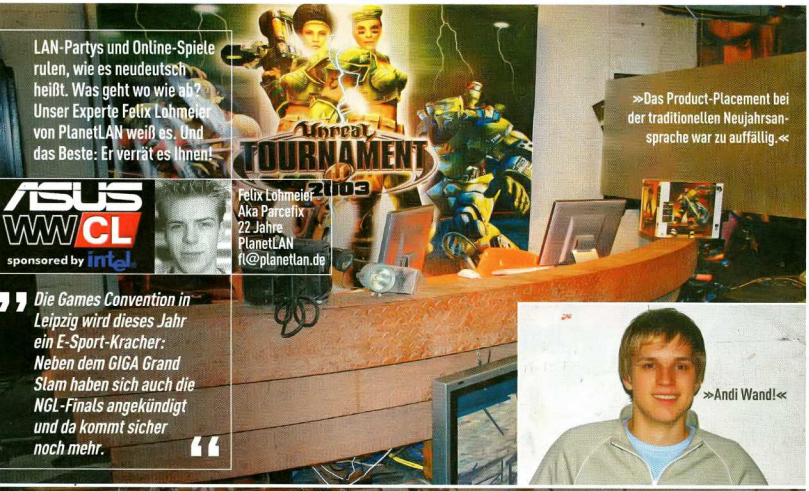
herb film

phenomedia AG

T2 TAKE TWO INTERACTIVE

PC CD

NET NEWS





E-Sport | Sie wollten schon immer mal ins Fernsehen? Zweifellos ist die Hauptattraktion der Giga Liga, dass sich die Gewinner mit ihrem Fernsehauftritt rühmen können. 56.000 Zocker der Online-Liga wollten einmal als Sieger im Rampenlicht stehen. In den bekannten E-Sport-Disziplinen wie *Counter-Strike* und *Warcraft* siegen sowieso immer die Gleichen, aber wer vermutet schon ernsthaft Profisportler in der brutalen Würmervernichtungswelt von *Worms World Party*? Zum Abschluss der zweiten Saison lud Giga die 28 besten Spieler aus sechs Disziplinen in die Grand Slam Arena in Düsseldorf ein, von der live ins Fernsehen übertragen wurde. Dort spielten die Profis um Sachpreise im Wert von 25.000 Euro. Den größten Anteil konnte sich Favorit „Mousesports" in *Counter-Strike* 2 gegen 2 mit den Spielern Roman Reinhardt und Christian „Blizzard" Chmiel sichern. Der *Warcraft*-Spieler Christopher „mTw|Tak3r" Heil qualifizierte sich für das internationale, mit 150.000 $ dotierte ACON4 *Warcraft*-Turnier in Shanghai. Das Fußballturnier dominierten wieder einmal die Balltreter von Pro-Gaming: Im *FIFA 2004*-Wettbewerb konnte sich Marc „Wurst" Knieb (kleines Bild) im claninternen Finale gegen Julian „Jul" Schmolz durchsetzen. Trotz der großen Namen lohnt sich die Teilnahme in der neuen Saison, denn es gibt frische Disziplinen wie *Call of Duty* oder *Splinter Cell 2*. Die kurze Saison startete Anfang Juni und läuft noch knapp zwei Monate. Anschließend wird das Finale, der dritte Grand Slam, auf der Games Convention in Leipzig ausgetragen. FELIX LOHMEIER

Info: http://liga.giga.de



Kein rotes Tuch

»Schwitzte Blut und Wasser: Wladimir Klitschko.«



Der NULLSAFTNETZ E.V. lädt 500 Spieler nach Salzkotten ein. Als Logo wählten die Veranstalter ein schmutziges Handtuch. Nasenbluten?



LAN-Party | Lange Zeit war es ruhig um den NullSaftNetz e.V., der in den vergangenen Jahren mit seinen LAN-Partys regelmäßig in den Top 10 der besten Veranstaltungen des Jahres auftauchte. Jetzt lädt er vom 1. bis 3. Oktober zu einer neuen Zusammenkunft mit 500 Teilnehmern in die Sälzerhalle in Salzkotten (bei Paderborn) ein. Das Motto der siebten LAN-Party in den Annalen des Vereins ist teuflisch: „Sieben Sünden, die man erleben muss." Welche Sünden die Spieler erwarten, hat der Veranstalter noch nicht verraten. Jedenfalls wirbt er mit einem schnellen Netzwerk, NGL-Turnieren mit satten Preisen und gemütlichem Chill-out-Bereich sowie mit viel gutem Essen, das dazu anregen soll, „bei einem gepflegten Hopfenblütentee über Games, Modding und Frauen zu reden". Soll das etwa Sünde sein? Der Eintrittspreis für bekennende volljährige Sünder liegt bei 27 Euro, Frühbucher (bis zum 15. Juli) sparen 4 Euro. FELIX LOHMEIER

Info: www.nullsaftnetz.de

AUF DVD
TRAILER

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	URL
DEUTSCHLAND					
1 A.T.L.A.S. (Y-LAN)	09.07.2004	76532 Baden-Baden	300	✗	www.y-lan.de
2 LANnation VII 2004-1	09.07.2004	06842 Dessau	350	✓	www.lannation.de
3 C-MaxX VII	23.07.2004	21244 Buchholz	440	✗	www.c-maxx.net
4 LAN-Nation v6.0	30.07.2004	96160 Geiselwind	666	✗	www.lan-nation.com
5 MCL 10	06.08.2004	36329 Alsfeld	828	✗	www.mcl2k.de
6 MBL XXL 2004	06.08.2004	85221 Dachau	600	✓	www.battlecom.de
7 Lanum VI	06.08.2004	68526 Ladenburg	350	✗	www.lanum.de
8 North-LAN #6	13.08.2004	27798 Hude	500	✓	www.north-lan.de
9 LanFinity 2	13.08.2004	54290 Trier	1.224	✓	www.lanfinity.de
10 MultiMadness 24	13.08.2004	21220 Seevetal	276	✗	www.multimadness.de
11 LAN-Strike Saar 4	27.08.2004	66663 Brotdorf	360	✗	www.lss-lan.de
12 C-MaxX enlarged	03.09.2004	36304 Alsfeld	800	✓	www.enlarged.de
13 BoerdeLAN 13	03.09.2004	59609 Anröchte	400	✗	www.boerde-lan.de
14 The Zenith	24.09.2004	37081 Göttingen	1.800	✗	www.thezenith.de
ÖSTERREICH					
Köflacher LAN Event 3	16.07.2004	8580 Köflach	195	✓	www.lan-events.at
DownundeR4LAN 4	16.07.2004	3100 St. Pölten	348	✗	www.downunder4lan.net
Days of Thunder 2k4	27.08.2004	4910 Ried	800	✓	www.dot-lan.at
SCHWEIZ					
LAN-Trophy 04	06.08.2004	6222 Sursee	250	✗	www.lan-trophy.ch
Lanvetic	03.09.2004	8050 Zürich-Oerlikon	888	✗	www.lanvetic.ch
sLANp X	24.09.2004	4000 Basel	1.600	✗	www.slanp.ch



Ungeheuer groß



»Captain Kirk zieht immer den Bauch ein.«

VANGUARD – SAGA OF HEROES entführt Sie in eine riesige Welt mit einem gewaltigen Höhlensystem.



»Hat sich zum Schlafen hingelegt: Dolly Buster.«

Online-Rollenspiel | Im Gegensatz zur Konkurrenz setzen die *Everquest*-Schöpfer Brad McQuaid und Jeff Butler mit ihrer neuen Firma Sigil Games Online auf die altbewährten Tugenden von Online-Rollenspielen. So teleportieren Sie sich in *Vanguard – Saga of Heroes* nicht durch die Gegend, sondern wandern auf Schusters Rappen durch die abwechslungsreichen Landschaften eines ganzen Planeten. Um einen weit entfernten Kontinent zu erreichen, basteln Sie sich eigenhändig ein Schiff, mit dem Sie dann in See stechen. Verliese besuchen Sie nicht nur in kleinen Gruppen. Sie schlagen sich mit Tausenden von Mitspielern in demselben gigantischen Komplex durch Monsterhorden. Wann Sie den Knüppel auspacken können, steht noch in den Sternen. ANDREAS BERTITS

Info: www.vanguardsoh.com



BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ HASST WERBUNG.



»Das Zehnfingersystem hat sich beim Nasebohren nie durchgesetzt.«

Darf es noch etwas Website zur Werbung sein?

Wann wurde eigentlich erlaubt, dass man Internetseiten mit Werbung verschandeln darf? Verstehen Sie mich nicht falsch, Werbung muss sein. Auch Betreiber von Internetseiten sollen für die meist kostenlosen Angebote die Möglichkeit haben, Geld zu verdienen. Aber muss es denn gleich das bildschirmfüllende Mega-Banner sein? Nach dem Motto: Möchten Sie noch etwas Website zu Ihrer Werbung? Außerdem wird Reklame gemeinhin überschätzt. Ich glaube eh nichts mehr, was ich in der Werbung sehe. Kennen Sie die mit dem Yes-Torty? Ein Pärchen auf hoher See. Kein Kuchen in der Nähe, also Geburtstagskerze in den Schokoriegel gestopft und der Angetrauten geschenkt? Na sicher! Probieren Sie das mal aus und schenken Sie Ihrer Partnerin zum Geburtstag einen Schokoriegel mit Kerze. Wenn Sie anschließend immer noch mit der Holden in einem Bett schlafen, nehme ich alles zurück und behaupte das Gegenteil. Glauben Sie nicht alles, was Sie in der Werbung sehen. Wie kann es denn zum Beispiel sein, dass immer alles „neu" ist? Ständig hat man den Eindruck, eine Gruppe Wissenschaftler hat nichts Besseres zu tun, als eine neue Formel für Haarshampoo zu erforschen. „Oh, dein Mann ist Wissenschaftler? Arbeitet er am AIDS-Virus?" – „Nein, er hat ein neues Vitamin für Schauma entdeckt." Es ist wirklich so! Ich habe das Gefühl, in meinem Shampoo sind mehr Vitamine als in meinem Müsli. Jedenfalls glaube ich der Werbung gar nichts mehr. Und ich will sie auch nicht überdimensional groß auf meinen Lieblingswebsites sehen. Auf meiner Tageszeitung klebt ja auch kein riesengroßer Werbeaufkleber, den ich erst einmal abpfriemeln muss, bis ich den Artikel lesen kann. Mein Vorschlag an alle Werbenden im Internet: Schickt doch einfach Reklame für eure Produkte direkt per E-Mail an den Endverbraucher. Ach ja, Werbung bei GIGA und PC ACTION ist natürlich prima. ETIENNE GARDÉ



1&1 GAMESERVER:
SPIELT WAS IHR WOLLT!



Abbildung nur zur Illustration

1&1 Root-Server L
Nur
€69,–
pro Monat*
100 GB Traffic/Monat

1&1 SERVER ÜBERZEUGEN DURCH LEISTUNG, PERFORMANCE UND SICHERHEIT – UND LASSEN SICH EINFACH ZUM GAMESERVER MACHEN!

1&1 Hochleistungs-Server eignen sich hervorragend als Gameserver – sehen Sie selbst:

- Eigener Server für ungeteilte Power! **Keine Beschränkung auf bestimmte Spiele oder Begrenzung der Spielerzahl!**
- **NEU! Jetzt 100 bis 200 GB Traffic im Monat inklusive!**
- Eigene IP und Domain inklusive, z. B. für Clanpages! Uneingeschränkter Root- bzw. Admin-Zugriff!
- Bis zu 1 GigaByte Hauptspeicher, **Intel Pentium 4 Prozessor – 3 GHz mit Hyper-Threading** und 120 GB Plattenplatz (beim XXL-Server)!
- Perfekte Sicherheit und Performance durch Hosting im 1&1 Rechenzentrum mit über 12 GBit Außenanbindung für kleinste Pings und besten Durchsatz!
- **100% FTP-Backup:** Sie können Ihren gesamten Speicherplatz sichern, so oft Sie wollen, und das ohne Berechnung des Traffics!
- **Serielle Konsole:** Erlaubt Ihnen auch ohne Netzwerk den Zugriff über die serielle Schnittstelle!
- **NEU! DNS Verwaltung:** Setzen Sie eigene Nameserver ein und leiten Sie Domainnamen professionell um!
- 1&1 Recovery-Tool und Reset für zusätzliche Sicherheit!

*Einmalige Einrichtungspauschale 99,– €. Zusätzlicher Datentransfer: Volumenabhängig von 0,003 €/MB bis 0,006 €/MB. Versandkosten bei Software-Bestellung 6,– €. Preise inkl. MwSt.

Member of united internet

www.1und1.de/server

1&1

Ist doch Logo!

War ja klar, dass die DLM in die zweite Runde geht. Jetzt sogar mit Frauen.

E-Sport | Wenn Bremen gegen Bayern spielt, ist das nicht nur im Fußball der Kampf zwischen Fischköppen und Lederhosenträgern, sondern jetzt auch bei der ESL. In der ersten Saison spielten *Counter-Strike*-Zocker einen Probelauf durch, den die Vertreter aus Rheinland-Pfalz gewannen. Zum Start der zweiten Saison spielen auch Strategen (*Warcraft 3*), Rennfahrer (*Need for Speed*) und Frauen (in *Counter-Strike*) mit. In Kürze kämpfen die Profis im Rahmen der Pro-Series im großen Finale in Köln um 80.000 Euro. Ein Bericht folgt in der nächsten Ausgabe. Interessant ist auch, dass ab sofort *Painkiller* in der ESL gezockt wird. FELIX LOHMEIER

Info: www.esl-europe.net/de/dlm

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: Cornelia Kling **Beruf:** Floristin
Alter: 39 Jahre **Nickname:** Conny
E-Mail: friedward2000@yahoo.de
Homepage: http://home.arcor.de/bl/blumenkoenigin
Lieblingsgenre: Taktik-Shooter, Rollenspiele, Ego-Shooter
Lieblingsspiele: Hidden and Dangerous 2, Dungeon Siege: Legends of Aranna, Prince of Persia: The Sands of Time, Medal of Honor: Allied Assault
Seit wann ich spiele: Seit 1982
Botschaft ans Volk: Keine Angabe

Anm. d. Red.: Es freut uns, auch mal etwas von reiferen Zockerweibchen zu hören. Von deiner langjährigen Spieleerfahrung könnte selbst Chef Bigge noch profitieren (Anm. von Bigge: NIX!). Komm doch mal in der Redaktion vorbei und erzähl uns von den legendären Helden Pac-Man und Donkey Kong (Anm. von Bigge: Frag halt mich, du Depp!). Wir versprechen auch, nicht einzuschlafen (Anm. von Bigge: Arschloch!).

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!

WCG 2004: QUALIFIKATION



E-Sport | Die Online-Qualifikation für die deutsche *World Cyber Games*-Vorausscheidung im Herbst ist gestartet. In Gruppenspielen erkämpfen sich die besten acht Online-Spieler und Teams der Disziplinen *Counter-Strike*, *Starcraft*, *Warcraft*, *FIFA 2004*, *NfS: Underground* und *Unreal Tournament 2004* zunächst die Teilnahme für die deutsche Vorausscheidung, bei der sie dann gegen die besten acht LAN-Party-Zocker der Asus.WWCL antreten. Die Sieger der Vorausscheidung fliegen anschließend als deutsche Repräsentanten zu den *World Cyber Games 2004* nach San Francisco, wo um mehrere 100.000 Dollar Preisgeld gespielt wird. (FL)

Info: www.wcg-europe.org



EVERQUEST-2-BETATEST

Online-Rollenspiel | Im Juli ist es endlich so weit. Der europäische Beta-Test von *Everquest 2* beginnt. Dann tauchen Online-Rollenspielfans in das runderneuerte Fantasy-Reich Norrath ab. In der komplett lokalisierten Beta-Version lauschen Sie über 130 Stunden gesprochenem Dialog in einer Welt voller Monster und Gefahren. Worauf warten Sie noch? Melden Sie sich gleich auf der Webseite an! (AB)

Info: www.everquest2.com

NGL AUF DER GAMES CONVENTION



E-Sport | Die LAN-Party-Liga *NGL* trägt ihre Finalspiele auf der Leipziger Spielemesse aus. Vom 19. bis 22. August treten die 160 besten Spieler aus der laufenden Saison zum Showdown gegeneinander an. Es geht um Preisgelder in Höhe von 50.000 Euro. Neben der *NGL* wird auch Giga die Endrunde ihrer Liga auf der Games Convention austragen. (FL)

Info: www.ngl-europe.com, www.gc-germany.de

MTW.CS LÖST SICH AUF

E-Sport | Es vergeht keine Woche ohne Spielerwechsel, Pleiten und Neugründungen in der deutschen E-Sport-Clanszene. Doch diese Nachricht hat aufgeschreckt: Eines der beständigsten und bekanntesten Teams hat sich aufgelöst: Das *Counter-Strike*-Squad von Mortal Teamwork. Ein Teil der Spieler will bei anderen Clans weitermachen, ein anderer will dem Profidaddeln ganz entsagen. Die Community „mymtw" und andere Squads sind von den Auflösungserscheinungen des Clans aber nicht betroffen. (FL)

Info: www.mymtw.de



Listen to your network!

Musik ohne Grenzen



MicroLink™ dLAN Audio
€ 149,90*
* unverbindl. Preisempfehlung

Wo hören Sie am liebsten Musik?

MicroLink™ dLAN Audio ist die Neuentwicklung von devolo, mit der Sie Musik und Sprache im ganzen Haus über das bestehende Stromnetz übertragen können – ohne zusätzliche Kabel verlegen zu müssen. Durch Einsatz der verschiedenen dLAN-Module erreichen Sie eine neue Flexibilität und Mobilität: Daten, Musik und Sprache im ganzen Haus, wo immer Sie wollen!

Alle devolo Produkte mit:
- **Vor-Ort-Installations Service**
- **3 Jahre Garantie**

Anschlussschema mit verschiedenen dLAN-Modulen



Ganz einfach faszinierend!

Die Installation von dLAN Audio ist einfach, die Möglichkeiten faszinierend. dLAN Audio verfügt über mehrere Ein- und Ausgangsbuchsen im Cinch- und Miniklinkenformat. Hierüber können Sie problemlos und ohne Adapter Verbindung zu den Standard-Schnittstellen von Audiogeräten und PC-Audio-Komponenten herstellen.

Anschluss- und Kontrollmöglichkeiten



Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, info@devolo.de, www.devolo.de

devolo-Produkte sind erhältlich im gut sortierten Computerfachhandel sowie bei ALPHA-TECC, Atelco, Conrad, EP:ElectronicPartner, expert, Fröschl, Karstadt, Kaufhof, MakroMarkt, Masters, MediMax, PC Spezialist, ProMarkt, Ratio, RED ZAC, Saturn, Schaulandt, Vobis, www.alternate.de, www.amazon.de, www.otto.de und www.promarkt.de

devolo-Produkte werden in Deutschland entwickelt! devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

devolo

Seid Netz miteinander!

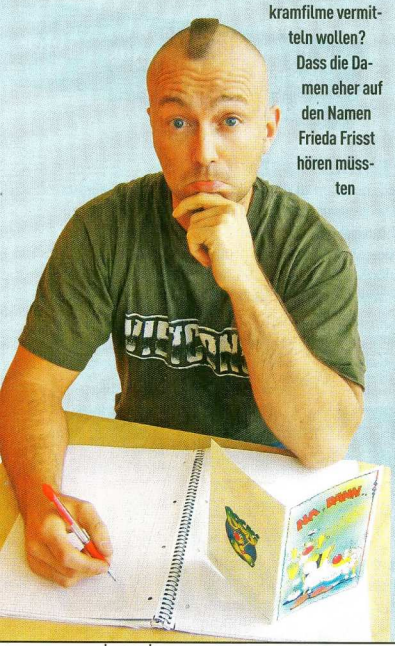


LESER BRIEFE

Schreib mal wieder!

Kurzseminar: Wie man eine Kolumne verfasst, ohne ein Kolumnen-Thema zu haben.

Guten Tag. Ich bin zurück aus dem Krankenstand und zermartere mir den Kopf über ein Kolumnen-Thema. Dummerweise scheint es, als hätte man mir in der Klinik das Gehirn abgesaugt. Okay, das ist jetzt keine große Änderung gegenüber dem ursprünglichen Zustand, hilft mir aber auch nicht. Soll ich über kuriose Versteigerungen beim Internetauktionshaus Ebay sinnieren, wo es unter anderem Nippelwärmer aus Opossumfell, Ersatzluftblasen für Wasserwaagen oder dehydriertes Wasser zu erwerben gibt? Oder darüber, dass Krankenschwestern in Kliniken nie Susi Saugt heißen und schon gar nicht so drauf sind, wie uns einschlägige Schweinkramfilme vermitteln wollen? Dass die Damen eher auf den Namen Frieda Frisst hören müssten und Nicht-Privatpatienten behandeln, als würde eine Metzgerei-Fachverkäuferin eine Rinderhälfte zu feinem Hack verarbeiten? Nein, interessiert Sie nicht? Vielleicht wäre es spannend, eine Episode aus einer unserer stundenlangen Bildtextkonferenzen preiszugeben, die uns noch wahnsinniger machen, als wir es ohnehin sind? Auch nicht? Egal, die Kolumnenspalten wollen gefüllt werden:



Redakteur 1: „Vielleicht sollten wir einen fiesen Witz über Harald Juhnke machen?"
Redakteur 2: „Hm. Lebt der überhaupt noch?"
Redakteur 3: „Der lebt noch, er merkt es bloß nicht mehr."

Wissen Sie, ich war jetzt etliche Wochen weg. Und es hat sich nichts geändert. Nach wie vor beschimpfen uns Leser, dass wir andere Leser auf den Leserbriefseiten verarschen und/oder beleidigen. Nach wie vor wundern sich ganz andere Leser, warum wieder andere Leser nicht verstehen, dass wir auf den Leserbriefseiten nur Spaß machen und Fragen seriös per Mail beantworten. Und dann wären da ganz, ganz andere Leser, die sich nach wie vor wundern und beschweren, dass wir sie in Mails nicht verarschen und/oder beleidigen. Die Welt ist ein Jammertal. Aber wenn ich mich jetzt noch bei Michael Weber aus Sibbesse bedanke, der mir eine sehr witzige Genesungskarte geschickt hat, ist wenigstens diese verfluchte halbe Kolumnenseite voll. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de



»Die neuen Trikots der Niederlande stifteten Verwirrung.«

EINE GELDFRAGE

Hallo PC-ACTION-Team, ich habe mir vor kurzem euer aktuelles Heft zugelegt. […] Eure Artikel sind recht informativ und die Testwertungen gehen zum größten Teil in Ordnung. Der Schreibstil eurer Redakteure ist jedoch flacher als eine Flunder. Mit sexistischen Formulierungen und dummen Witzen schafft ihr es, euer inhaltlich gutes Magazin unter Bild-Niveau zu bringen. Dies zieht sich durch das gesamte Heft und betrifft fast alle Artikel. Meiner Meinung nach ein schwaches Konzept für ein Fachmagazin, um Auflage zu machen. […] Kann man mit so was wirklich Geld verdienen? Anscheinend ja! Schade, oder? […]

MAIC WEHMEYER, PER E-MAIL

Das sagen die afrikanischen Kinder auch, wenn sie die Schubkarren mit den 500-Euro-Scheinen bei uns abliefern müssen.

ICH SEH SCHWARZ!

Ich habe ein Problem mit Far Cry. Mitten im Spiel schaltet sich einfach der Monitor aus.

„LARRY IN THE HOUSE", PER E-MAIL

Witzig: Das haben wir bei der ersten Nachtmission ebenfalls gedacht.

WEIN FEST!

Sersen PCA-Team, erst mal: cooles Mag. Und ihr seid natürlich klasse! Ihr AFTER-

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

HÖHLENFORSCHER, man darf euch ja beleidigen, ihr macht das mit uns nämlich auch. Ich find's geil, wenn ihr die Leute runterlaufen lasst, aber was macht ihr, wenn sich wegen euch einer umbringt? […]

„RAZIEL", PER E-MAIL

Weinen. Sinkende Verkaufszahlen sind schließlich kein Spaß.

HER DAMIT! 1



»Terroristen sind auf den ersten Blick kaum zu erkennen.«

Ich hätte gerne den Hitman-Contracts-Koffer, denn als ich ihn sah, dachte ich mir:

Hossa!
Ein Koffer!
Hitman steht darauf!
Worauf ich einen sauf!
Danke!

(Für alle, die im Deutschunterricht nicht aufgepasst haben: Das ist eine Sonderform des Gedichts, ein „Elfchen"! Geil, wat? Und genau elf Wörter!)

STEFAN MAYR, NEUSÄSS

Unser Elfchen hat viel mehr lyrische Ausdruckskraft:

Gedichte?
Viele versuchen
Diesen Trick, den alten.
Besser Fresse halten.
Danke!

GUTE BESSERUNG

Wollte nur kurz mein Lob über die neue Ausgabe 7/04 abgeben. […] Ich habe satte drei Stunden nur E3-Videos geguckt! Wow! Als Vergleich habe ich mir sogar die Gamestar geholt (verzeiht mir) und die hat einen wesentlich geringeren Umfang. […] Die HL-2-Videos kannte ich zwar schon, aber ihr hattet sogar beide Versionen, die es gibt, auf die DVD gepackt – und das in besserer Qualität als von der Gamestar (die Version hat Bildschirmflimmern)! Die UT-2003/2004-Mods runden für mich die PCA ab[…].

CHRISTOPH KOLLMANN, PER E-MAIL

Manchmal kommt es cool, Leserbriefe selbst zu erfinden.

EY, ALDA!

Ey Alda, you are the beste man of welt. […] Und die geilän Testberichte, die 'aben mi scho 50000000000 for falschkaufen (also



REDAKTEURE AM PRANGER

*[…] Seite 178, Die andere Hitparade: Dort ist zweimal die Rechnung falsch … da sieht man, was ihr draufhabt. Aida: (8,5*100) /41,5=20,48192 … euer Ergebnis ist 20,9, also falsch. Conan: (3,5*5,0)/33,3=0,52552552 … euer Ergebnis war 5,3 – also wieder falsch. […]*

DANIEL WIELER, PER E-MAIL

Wir nennen **Marc Brehme** ab sofort „Rechenkönig". Nicht weil er so prima rechnen kann, sondern weil er zur Strafe den seeehr groooßen Garten unseres viel zu reichen Bosses beackern musste. Im Fall von *Conan* hat sich unser Ostgote mit dem IQ eines Rhododendronstrauchs böse vertan: 0,53 statt 5,3 Punkte bedeuten, dass an dem Barbaren nur ein Tick mehr Titten wackeln als bei Calista Flockhart. Conan hat also auf dem dritten Platz so viel verloren wie der Papst in einem Swinger-Club – ab ans Ende der Tabelle „Die derbsten Spiele-Oberweiten!"

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Heinrich Lenhardt	In Spieler-Kreisen gilt unser US-Heini als Schreibkoryphäe. Doch diesmal ging er zu weit: In der Vorschau zu *Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde* (S. 64) änderte er die Geschichte des großen Tolkien! Bei der Schlacht um Minas Tirith eilen nicht Gondor-Kämpfer, sondern die Reiter von Rohan zu Hilfe, Mann! Der Besuch einer *Herr der Ringe*-Fan-Convention, bei der Lenhardt ein Schild mit der Aufschrift „Every *LOTR*-Nerd is gay as Legolas" tragen musste, dürfte ihm eine Lehre gewesen sein.	Thomas Kreim
René Weinberg	Der Layouter versaute unseren schönen Kuchen. Die Rede ist vom Kreisdiagramm auf Seite 18. Dort stimmten die Anteile wegen eines Zahlendrehers nicht. Oder es lag daran, dass nach Meinung von Herrn Weinberg 36 % mehr sind als 49 %. Tja, wenn die SPD-Mitglieder eine solche Drehstörung der Hirnfunktion hätten, wäre es ihnen bei den Europa-Wahlen prima gegangen. Was man von Herrn Weinberg nach dem 38. Stück eingetrichterter Sacher-Torte nicht behaupten kann.	Jens Grimmel, Dennis Winkel, Milan Burow, Sebastian Grünewald und Daniel Wieler
Julia Kühner	Unsere Layouterin schmuggelte auf Seite 68 bei der Spalte über *Battlefield Vietnam* ein Bild von *Söldner* ein, verwechselte in der LAN-Party-Übersicht (S. 25) rote Kreuze mit roten Häkchen und – was am schlimmsten ist – sie vergaß die €-Zeichen bei der Preisübersicht für Mini-PCs (S. 168.) Denn selbstverständlich waren dadurch viele unserer Leser überfordert, weil sie trotz ihrer herausragenden Intelligenz beispielsweise nicht wussten, ob der MSI MEGA nun 334 Kamele, 334 ungarische Bio-Hühnereier oder 334 Leben kostet.	Michael Klopfer, Daniel Wieler und Jan Menzel
Carola Giese	Tja, unsere Layouter waren in diesem Monat echte Helden. Carola Giese vermurkste etwas in der Liste „Die zock ich am liebsten" (S. 34). Für Verwirrung sorgte, dass *Counter-Strike* von Platz 9 auf Rang 6 stieg, der Tendenzpfeil aber auffällig rot nach unten zeigte. Leser Jens Grimmel schrieb: „Sollte eine Frau dafür verantwortlich sein […], könnte ich das verstehen und würde empfehlen, von einer Bestrafung abzusehen." Frau Giese (im Bild rechts) ist wie Frau Kühner eine Frau. Und beide haben große Brüste. Sie sind hiermit entschuldigt.	Stefan Pohle, Aljoscha Kaminski, Dennis Winkel und Jens Grimmel



»Traumjob Proktologe.«

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 – (1)
FAR CRY
Ubisoft



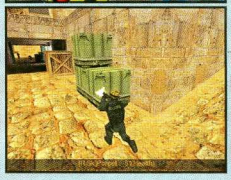
3 ∧ (4)
CALL OF DUTY
Infinity Ward



5 – (5)
UNREAL TOURNAMENT 2004
Epic Games/Digital Extremes



7 ∧ (15)
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
EA Black Box



9 ∨ (6)
COUNTER-STRIKE
Gooseman



2 – (2)
BATTLEFIELD VIETNAM
Digital Illusions



4 ∨ (3)
SACRED
Ascaron



6 ∧ (8)
MAX PAYNE 2
Remedy



8 ∨ (7)
BATTLEFIELD 1942
Digital Illusions

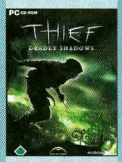


10 ∨ (9)
GOTHIC 2
Piranha Bytes

11	∧	(12)	**KNIGHTSHIFT** Reality Pump Studios/Zuxxez
12	∧	(13)	**GTA VICE CITY** Rockstar Games
13	∨	(11)	**SC: PANDORA TOMORROW** Ubisoft
14	∧	(16)	**C&C GENERÄLE** EA Pacific
15	∧	(NEU)	**SÖLDNER** Wings Simulations
16	∨	(14)	**SPELLFORCE** Phenomic
17	∨	(10)	**DIABLO 2** Blizzard Entertaiment
18	∧	(NEU)	**PRO EVOLUTION SOCCER** Konami
19	∨	(18)	**WARCRAFT 3** Blizzard Entertainment
20	–	(20)	**ETHERLORDS 2** Nival Interactive

DU HAST GEWONNEN!

Andreas Richter, Oranienburg erhält ein Spiel



THIEF 3: DEADLY SHADOWS
(Test des Monats 7/2004)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?
Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „PCA 49" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: PCA 49 Pac-Man) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (Österreich) oder 72444*** (Schweiz).
Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland : 0190 658 651****
Schweiz : 0901 210 212*****
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 lieblingsplacaction.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.

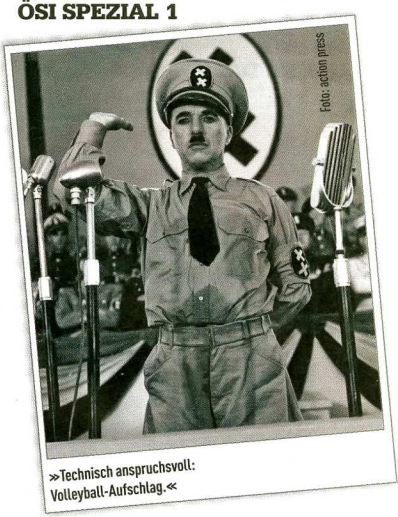
Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörigen.

falsche spiel, was nichts gut) bewahrt. Lob au an alle Redakteure. Ihr sait ächt da Megahammer. ich kauf mi immer da neue heft. Ich liebe euch.

DENNIS HOMM, PER E-MAIL

Und wir lieben unsere ausländischen Mitbürger, Dennis! Selbst wenn sie ganz offensichtlich nur wegen einer Scheinehe bleiben dürfen.

ÖSI SPEZIAL 1



»Technisch anspruchsvoll: Volleyball-Aufschlag.«

Wenn ihr euch entscheiden könntet, welchen eurer beiden Hauptkonkurrenten (also Gamestar und PC Games) ihr beseitigen könntet, welcher dieser zwei wäre das?

BERNHARD PLANK, UNTERPREMSTÄTTEN (ÖSTERREICH)

Dass Österreicher immer gleich an derart endgültige Lösungen denken müssen.

HER DAMIT! 2

Hallo! Ich bin immer so depressiv und fühl mich allein gelassen. Da habe ich mich gefragt, ob ihr mein kleines, schwarzes Herz nicht mit dem Presse-Edition-Koffer „Hitman: Contracts" erfreuen wollt? […] Deswegen sinke ich jetzt vor euch auf die Knie und flehe euch an, mir den Koffer zu schicken!

JULIA SCHWEPPE, BOCHUM

Frauen, die nur symbolisch vor uns knien, machen uns nicht an.

ZU DUMM ABER AUCH

Winke, winke! Ich habe die Zeitschrift einmal gekauft und daraufhin beschlossen, diese Zeitschrift nicht noch einmal zu kaufen. So viel Scheiße auf einen Haufen habe ich noch nie erlebt! Entweder ihr seid zu



LESERBRIEF DES MONATS

Miriam Barth und Falko Kötter aus Blaubeuren, wir lieben euch (natürlich besonders Miri)! Ihr seid dem Aufruf, uns DVDs und Naschwerk zu schicken, so spitzenmäßig gefolgt, dass wir vor Rührung geweint haben. Umwerfend war, dass jeder Redakteur einen Liebesbrief erhielt. Außer Hesse. Die verdammt glückliche Sau kriegte zwei (bei einem lag ein Foto von Miri bei). Häuptling Bigge frohlockte wegen der Gummihandschuhe für die monatlichen Mitarbeiter-Vorsorgeuntersuchungen. Danke, dass Wollner was zum Lutschen und Blasen gekriegt hat – die Schlumpf-Schokostäbe und die Seifenblasen fand er super. Brehme zeigte sich etwas stinkig wegen des Slimfast-Riegels und der Haribo-Fruchtgummis ohne Fett, machte sich aber sofort über das Katzenfutter her. Das Video von Falko und seinen Kumpels ertrugen wir zugegebenermaßen nur im 8fach-Vorspulmodus (ein Film von Miri wäre uns lieber gewesen). Dafür waren die Magazine genial, wobei wir uns nicht entscheiden konnten, ob der sehr benutzte *Playboy* oder *Meine Schuld – Was Frauen berichten: Schonungslos und indiskret* unsere Nummer 1 ist. Jedenfalls belohnen wir Falkos und Miris Kreativität und laden sie zu uns ein (Miri kann natürlich für immer bleiben). An alle Leser: Ja, SO geht das. Nicht immer nur „Haben wollen, haben wollen, haben wollen!". Denken Sie gefälligst auch mal uns. Als Nächstes wollen wir unbedingt Storck Schokoladenriesen, gute Videos und Bier.

Liebe PC-Action-Redaktion!

Regelmäßig spenden wir für gute Zwecke! Und ob Ihr's glaubt oder nicht, dieses Mal seid Ihr an der Reihe. Da wir schon seit einiger Zeit regelmäßige Leser Eurer Zeitschrift sind, ist uns der Care-Paket-Aufruf von Jo Hesse natürlich nicht entgangen. Wir schicken Euch nicht nur Nahrung, sondern auch andere wichtige Dinge wie Spielzeug, Haarpflege-Artikel oder andere, die den ganzen Tag von Arschlöchern umgeben sind. Natürlich haben wir auch ein paar obligatorische Fragen:

- Wie schafft Ihr es, für jeden Monat so viele tolle Bildunterschriften zu finden? Kotzt Euch das nicht manchmal an? Wir haben's auch probiert (siehe beigelegtes Exemplar der „Life + Science"), aber haben nicht das Gefühl, dabei so gut abgeschnitten zu haben wie Ihr!
- Könnt Ihr mal ein Sonderheft zu UT 2004 bringen? (So wie das Battlefield-Heft)
- Stimmt es, dass Ahmed Iscitürk an der Realverfilmung von „Wallace & Gromit unter Schafen" mitwirkt? Wir haben da Gerüchte gehört! (...und leider auch gesehen...)
- Stimmt es, dass Ihr die PCA zu Folteraktionen in den Irak geschickt habt?
- Stimmt es, dass PCA einer der Hauptgründe für das schlechte Abschneiden Deutschlands in der PISA-Studie ist?
- Braucht Ihr eine neue freie Mitarbeiterin? Mein Bauchnabel ist mindestens ebenso hübsch wie der von Rebecca R.! Meinen Humor habe ich auch schon trainiert. Eine Kostprobe: „Ich bin das genaue Gegenteil von Jo Hesse: Bei unserem ersten Date kam ich zu spät!"

Liebe Grüße von Euren treuen Fans

Miri und Falko

P.S.: Wir haben Euch noch ein paar persönliche Briefe beigelegt!



PPS.: Das ist der Martin! (Nur so nebenbei)

dumm zum Schreiben oder ihr könnt es einfach nicht besser! […]

ENGELBERT DACHSFUß, PER E-MAIL

Sag uns noch, welche Zeitschrift du meinst, dann richten wir's den Kollegen aus.

SEI GUT ZU VÖGELN!

Moinsen, ihr seid schon komische Vögel da unten in Fürth. In der aktuellen Ausgabe sieht man den Jo mit zwei Schnubbelchen im Arm und ihm steigt das Blut in den Kopf (das Ding, das auf dem Bild so leuchtet). Warum? […]

DETLEF SINNE, PER E-MAIL

Er hat die Luft angehalten, um von der Erektion abzulenken.



»Der Weltmeister im BH-Simultan-Öffnen konnte seinen Titel verteidigen.«

Also: Ich bin eine Frau (Zockerweibchen), habe oft schon gegen meine Freundinnen verloren (Gegen-Frauen-Verlierer), ich habe PC ACTION abonniert (PC-ACTION-Abonnent) und schon einige Lösungsbücher gekauft (Lösungsbuchkäufer). Da ich keine anderen Hobbys habe (Keine-Anderen-Hobbys-Haber), spiele ich Moorhuhn (Nur-Moorhuhn-Spieler). Trotzdem sehe ich mich – gemessen an meinen Kollegen – als Durchschnittsspieler (Durchschnittsspieler). Da nun bei mir alle Schwierigkeitsgrade vertreten sind, frage ich euch: Welche Spiele sind für mich geeignet?

RITA SAGMEISTER, VANDANS (ÖSTERREICH)

Eine Frau. Oje. Und auch noch aus Österreich. Ojemine. Blöderweise ist eine PCA-Seite nur 29,7 Zentimeter hoch. Die Skala bis „österreichisches Höckertier" entsprechend nach unten zu erweitern, ist unmöglich.

ÖSI SPEZIAL 2

[…] Ich habe ein Problem mit dem so genannten S'kill-o-Meter in eurem Test-Teil.



PC ACTION BRINGT'S!

Sie wollen erleben, ob der selbst ernannte Fußballgott Christian Bigge gegen Quoten-Ossi Marc Brehme bei *UEFA Euro 2004* verliert, weil wir der Thüringer Knackwurst als Belohnung eine Banane vor die Nase binden? Wie Benjamin „Die Fliege" Bezold eine Landung mit dem *Flight Simulator* hinkriegt, wenn er nur mit den Füßen steuern darf? Ob es dem langen Langhaaraffen Joachim Hesse gelingt, *Duke Nukem Forever* (wenn es im Winter 2666 erscheint) in zwei Stunden durchzuspielen? Ab sofort kein Problem! Der Idee unserer tollen Verlagsleitung und lustigen Knebelverträgen sei Dank dürfen wir uns künftig noch mehr für Sie zu Idioten machen. Fordern Sie uns mit originellen Wetten heraus und wir packen die Peinlichkeiten als Video auf die DVD. Zu gewinnen gibt's auch was. Also her mit den Anregungen! An leserbriefe@pcaction.de oder die bekannte Redaktionsanschrift. Stichwort „PC ACTION bringt's!" und Absender nicht vergessen.



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Hallo PC ACTION ! Ich hoffe, dass Hesse noch Teilzeit-Leserbriefonkel ist, dann kann er sich selbst an den Pranger schnallen. Er hat sich auf Seite 85 der aktuellen Ausgabe den Tippfehler des Jahres geliefert. Wenn ich Hesse zitieren darf: „Wie wäre es mit einer Schaufel, einem Billard-Queue […]' Muahahaha, Queue??? Was soll das denn bitte für ein Buchstabensalat sein? Leider weiß ich nicht, was Hesse mit diesem sinnlosen, unaussprechbaren Buchstaben-Wirrwarr ausdrücken will, aber eins weiß ich: An den Pranger mit ihm!

STEFAN FEINMANN, PER E-MAIL

Wir alle wissen mehr als das, wovon wir wissen, dass wir es wissen. Was hat dieses bekannte Zitat mit Ihnen zu tun? Genau: nix. Wären Sie ein Fußballer, der ein solches Eigentor schießt, würde Ihr Trainer Sie künftig nur noch die Torpfosten streichen lassen (falls Ihnen vorher jemand zeigt, wie man den Pinsel richtig rum hält, versteht sich). Unser Lebenstipp: Halten Sie den Billardstock „Queue" (sprich: „Kö") ruhig weiter für eine Geschlechtskrankheit oder so, aber sprechen Sie besser nie wieder darüber.

[…] Auf Seite 78 steht, dass Thief 3 auf einer aufgebohrten Unreal-Engine mit dynamischen Schatten basieren soll. Thief 3 basiert aber auf der Deus-Ex-2-Engine. […] Dieser TROLL gehört an den Pranger!

MORITZ SCHWETJE, PER E-MAIL

Die gute Nachricht: Ihre trollige Annahme, *Thief 3* basiere auf der *Deus Ex 2*-Engine, stimmt. Die schlechte Nachricht: *Deus Ex 2* basiert auf der *Unreal*-Engine. Könnten Sie nun 1 und 1 zusammen… ach, vergessen Sie's.

PARTEIEN ZUR WAHL

Hallo und schönen guten Tag! Nach reiflicher Überlegung und unter Respektierung der Tatsachen meine ich, dass – also jetzt ohne um den kalten Brei herumzureden – ich nicht mehr weiß, was ich sagen wollte. Macht nix, ich danke euch trotzdem für eure Aufmerksamkeit! […]

„SCHLUGG", PER E-MAIL

Reichlich bescheuertes Pseudonym, Kamerad Stoiber!

Spruch dastand. Aber das geht zu weit und ist auch nicht mehr einfach nur dumm! […] Musste ich doch wirklich lesen: „Vor dem Aufprall schoss Möllemann noch spektakuläre Fotos." Ihr seid das Letzte! So eine maßlose Piätätslosigkeit hat nichts, aber auch gar nichts mit Humor zu tun! […]

STEFAN WIRTZ, PER E-MAIL

Hättest du uns Pietätlosigkeit statt Piätätslosigkeit bescheinigt, würden wir eventuell lügen und behaupten, wir seien jetzt fürchterlich betroffen.

FALLBEISPIEL



»Frisch verliebte Paare lassen keine Gelegenheit aus.«

Also zu euren Bildunterschriften kann man sagen, was man will (besonders informativ waren sie noch nie – außer um Rückschlüsse zu ziehen, was in euren Hirnen so vor sich geht!). Bis jetzt hab ich geschmunzelt und manchmal sogar gelacht, wenn mal wieder ein besonders dummer

HER DAMIT! 3

Schnell! Schickt mir das Joystick-Buch! Ich muss endlich verstehen, warum meine Frau mich nicht mehr will, seit ich mir einen der besagten Sticks gekauft habe! […]

LOTHAR NIEBUHR, LACHENDORF

Der Grund ist: Anders, als Italiener ständig predigen, zählt die Größe doch. Wir schicken dir das Buch. Aus Mitleid.

ÖSI SPEZIAL 3

Betreff: PC-ACTION-Online-Gewinnspiele und Leserbefragungen! Kann ich auch als ÖSTERREICHER bei euch gewinnen bzw. an den Umfragen MIT GEWINNCHANCE teilnehmen?

SABINE BRANDSTETTER, PER E-MAIL

Hast du Glück, dass es keine dummen Fragen gibt.

HER DAMIT! 4

Ich brauche den Presse-Edition-Koffer „Hitman: Contracts", weil ich damit meinem Namen alle Ehre machen könnte. Der Name Killer ist mein richtiger Familienname! Schaut im Telefonbuch von Verden/Aller nach!

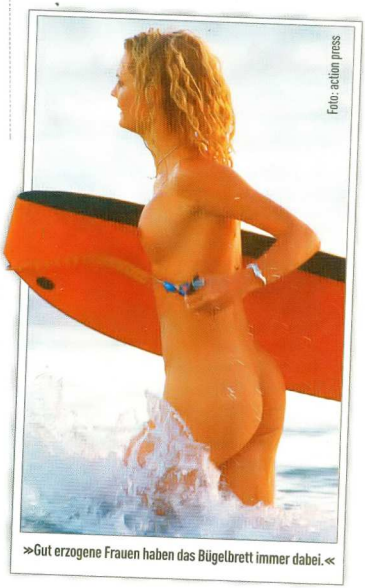
TORBEN KILLER, VERDEN

Und dann noch der Vorname eines Waldorfschülers! Wir haben Angst. Du kriegst den Koffer.

MACH'S MA' HALBLANG!

Herr Zeiler (Brief rechts oben) wollte – so weit wir dem Betreff entnahmen – uns was zum Test über *Codename: Panzers* mitteilen. Wie aus den ersten Zeilen ersichtlich, schrieb er zum ersten Mal einen Leserbrief, weshalb wir den Verstoß gegen § 1 LBSR (Leserbriefschreibregeln) verzeihen, der da lautet: „Fasse dich kurz!" Wahrscheinlich sitzt Wolfgang in der JVA Hannover und hat im Gegensatz zu uns nix zu tun. Wir lassen seine Mail gelegentlich und vielleicht mal von unserer Putzfrau lesen.

FLINKE FRAU

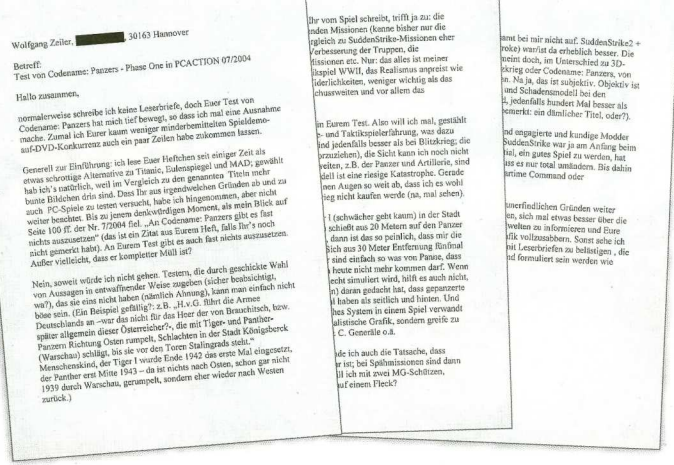


»Gut erzogene Frauen haben das Bügelbrett immer dabei.«

Betreff: Reaktionszeit bei TFT-Monitoren. Reicht für 3D-Spiele eine Reaktionszeit von 25 ms oder sollen es lieber 16 ms sein?

CHRISTINE SCHMIDT, PER E-MAIL

Als ob ausgerechnet Frauen derartige Reaktionszeiten hätten! Guter Witz. Selbst erfunden?



Wolfgang Zeiler, [redacted] 30163 Hannover

Betreff:
Test von Codename: Panzers - Phase One in PCACTION 07/2004

Hallo zusammen,

normalerweise schreibe ich keine Leserbriefe, doch Euer Test von Codename: Panzers hat mich tief bewegt, so dass ich mal eine Ausnahme mache. Zumal ich Eurer kaum weniger minderbemittelten Spieldemo-auf-DVD-Konkurrenz auch ein paar Zeilen habe zukommen lassen.

Generell zur Einführung: ich lese Euer Heftchen seit einiger Zeit als etwas schrottige Alternative zu Titanic, Eulenspiegel und MAD; gewählt hab ich's natürlich, weil im Vergleich zu den genannten Titeln mehr bunte Bildchen drin sind. Dass Ihr aus irgendwelchen Gründen ab und zu auch PC-Spiele zu testen versucht, habe ich hingenommen, aber nicht weiter beachtet. Bis zu jenem denkwürdigen Moment, als mein Blick auf Seite 100 ff. der Nr. 7/2004 fiel. „An Codename: Panzers gibt es fast nichts auszusetzen" (das ist ein Zitat aus Eurem Heft, falls Ihr's noch nicht gemerkt habt). An Eurem Test gibt es auch fast nichts auszusetzen. Außer vielleicht, dass er kompletter Müll ist!

Nein, soweit würde ich nicht gehen. Testern, die durch geschickte Wahl von Aussagen in entwaffnender Weise zugeben (sicher beabsichtigt, wa?), das sie eins nicht haben (nämlich Ahnung), kann man einfach nicht böse sein. (Ein Beispiel gefällig?: z.B. „H.v.G. führt die Armee Deutschlands an –war das nicht für das Heer der von Brauchitsch, bzw. später allgemein dieser Österreicher?-, die mit Tiger- und Panther-Panzern Richtung Osten rumpelt, Schlachten in der Stadt Königsberck (Warschau) schlägt, bis sie vor den Toren Stalingrads steht." Menschenskind, der Tiger I wurde Ende 1942 das erste Mal eingesetzt, der Panther erst Mitte 1943 – da ist nichts nach Osten, schon gar nicht 1939 durch Warschau, gerumpelt, sondern eher wieder nach Westen zurück.)

Ihr vom Spiel schreibt, trifft ja zu: die enden Missionen (kenne bisher nur die rgleich zu SuddenStrike-Missionen eher Verbesserung der Truppen, die fissionen etc. Nur: das alles ist meiner ispiel WWII, das Realismus anpreist wie lderlichkeiten, weniger wichtig als das chussweiten und vor allem das

im Eurem Test. Also will ich mal, gestählt - und Taktikspielerfahrung, was dazu ind jedenfalls besser als bei Blitzkrieg; die rzuziehen), die Sicht kann ich noch nicht elten, z.B. der Panzer und Artillerie, sind dell ist eine riesige Katastrophe. Gerade nen Augen so weit ab, dass ich es wohl ieg nicht kaufen werde (na, mal sehen).

l (schwächer geht kaum) in der Stadt schießt aus 20 Metern auf den Panzer dann ist das so peinlich, dass mir die Sich aus 30 Meter Entfernung fünfmal sind einfach so was von Panne, dass heute nicht mehr kommen darf. Wenn echt simuliert wird, hilft es auch nicht, n) daran gedacht hat, dass gepanzerte l haben als seitlich und hinten. Und hes System in einem Spiel verwandt alistische Grafik, sondern greife zu C. Generäle o.ä.

de ich auch die Tatsache, dass r ist; bei Spielmissionen sind dann ll ich mit zwei MG-Schützen, uf einem Fleck?

amt bei mir nicht auf. SuddenStrike2 + roke) warrist da erheblich besser. Die weint doch, im Unterschied zu 3D-krieg oder Codename: Panzers, von n. Na ja, das ist subjektiv. Objektiv ist und Schadensmodell bei den), jedenfalls hundert Mal besser als emerkt: ein dämlicher Titel, oder?).

nd engagierte und kundige Modder SuddenStrike war ja am Anfang beim iel, ein gutes Spiel zu werden, hat ass es nur total umändern. Bis dahin artime Command oder

unerfindlichen Gründen weiter en, sich mal etwas besser über die weiten zu informieren und Eure fik vollzusabbern. Sonst sehe ich hit Leserbriefen zu belästigen, die id formuliert sein werden wie

Spaß? Wieso Spaß?

SPASSBREMSEN

Wunderschönen guten Tag Herr Fränkel! Ich hoffe, dass ich im nächsten Heft zwei bis drei Seiten mehr Leserbriefe zu sehen bekomme, Sie haben sich ja in der letzten Ausgabe auf die faule Haut gelegt, und das muss halt nachgeholt werden. […] Anderes Thema: Du könntest eigentlich vor allen Leserbriefen eine Extraseite einschieben, auf der steht: „Bevor Sie eine Beschwerde o. Ä. schreiben, schauen Sie in den Kasten mit der Überschrift BRIEFKASTEN." Dann kapieren diese Holzkühe vielleicht endlich, dass deine Antworten nur Spaß sind. […]

JERRY BEUCHOLD, PER E-MAIL

WITZ KOMMT RAUS

Ich finde Ihre Zeitschrift witzig (vor allem die Bildunterschriften, z. B. „Hella von Sinnens Zwillingsschwester gefunden"), besonders die Antworten auf diverse Leserbriefe). […] Ich habe mir die PC ACTION zum ersten Mal gekauft. Bekommen Sie eigentlich nur negative und primitive Leserbriefe? […]

ANNELIESE MÜLLER, PER E-MAIL

Ja. Aber Glückwunsch, Ihre war wenigstens nicht negativ.

WAS IST NUR LOS?

Schönen Tag, PC-ACTION-Team, die Vollversion von Arcanum lässt sich nicht installieren. „Fehler bei der Anwendung von Transformen. Stellen Sie sicher, dass die angegebenen Transformpfade gültig sind." Was ist da los?

MICHAEL WILHELM, PER E-MAIL

Vermutlich handelt es sich um eine Fehlermeldung und das Spiel lässt sich nicht installieren.

ABSCHIEDSBRIEF

Hi! Ich würde gerne wissen, wie man mit einem Leserbrief in eure Ausgabe kommt! Meistens druckt ihr ja „Hass"-Mails ab. Ich will aber gar nicht meckern, sondern nur ein paar Freunde grüßen! Jetzt kommen die Grüße: […]

FRIEDRICH SÜSSE, DRESDEN

Ups! War kein Platz mehr.



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?

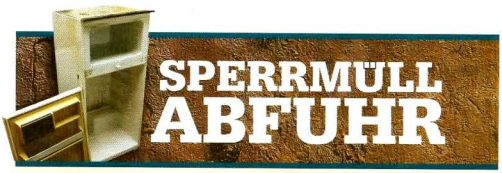
* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... 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 160 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 160/161 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 Hemd „Far Cry"
(Um ehrlich zu sein, potthässlich, aber authentisch und cool; Größe XL)

1x Spielfiguren „Celtic Kings"
(Zwei martialische Krieger aus Kunststoff; jeweils rund zehn Zentimeter groß)

1x PC ACTION Obergenial des Monats
(Auf vielfachen Wunsch gibt's eine weitere der limitierten Trophäen, die nie von uns verliehen wurden.)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Torben Killer, Verden (Koffer „Hitman: Contracts"), **Ronny Hellmer, Waiblingen** (Fahne „Battlefield Vietnam"), **Lothar Niebuhr, Lachendorf** (Buch „Joysticks")

BLICKPUNKT



»Chinesischer Volkssport: Damenbinden.«

Viererkette

Vier Models von Abit waren auf der ACON4-LAN in Shanghai. Das war das Wichtigste. Außerdem trafen wir dort die 18 weltbesten Warcraft-3-Spieler bei einem Turnier.

Die Scheinwerfer tauchen die gut besuchte Halle in grelles Licht, übertrieben laute Musik scheppert aus den Boxen. Das Publikum gerät in Ekstase, als ein kleiner, unscheinbarer Chinese die Bühne betritt. Der ist weder ein Rockstar noch Weltmeister im Buchstabierwettbewerb, trotzdem umjubelt ihn die Menge wie eine Hollywood-Berühmtheit. Sein Talent: E-Sport. Unter dem Spitznamen „Yoliny.suhO" bekannt, gehört er zu den besten *Warcraft 3*-Spielern Chinas und kämpft auf der ACON4 zusammen mit Teilnehmern aus der ganzen Welt um saftige Geldpreise. Bei unserem Besuch in Shanghai verfolgten wir die spannenden Partien und stellten fest, dass E-Sport im Land der Stäbchen-Akrobaten eine ganz andere Bedeutung hat als im konservativen Deutschland.

LAN-VORSTELLUNG

Mit der ACON4 am 6. Juni organisierte Hardware-Riese Abit erstmals eine professionelle LAN-Party und gleichzeitig eines der größten und wichtigsten internationalen Turniere des Jahres. Gespielt wurde Blizzards Strategie-Dauerbrenner *Warcraft 3* inklusive der Zusatz-CD *The Frozen Throne*. Als Spiel-Modus kam das bewährte „Best-of-Three" zum Einsatz, bei dem zwei erfolgreiche Runden zum Sieg benötigt werden. Die 18 Teilnehmer kamen aus Europa (Deutschland, Holland, Frankreich, Italien und so weiter), Asien (beispielsweise China, Japan und Thailand) und Amerika. Wer am finalen Turnier in China teilnehmen durfte, wurde auf einer LAN-Party im jeweiligen Heimatland entschieden, bei der die besten Spieler des Landes gegeneinander antraten. Die deutsche Ausscheidung fand in den Studios der Spiele-Sendung *Giga* statt. Abiturient Christopher Heil – Spielername „mTw-Tak3r" – setzte sich durch und trat die Reise in den wilden Osten an.

SCHLACHTFELD

Das ACON4-Turnier lockte in ein Hotel im Herzen Shanghais. Auf zwei Leinwänden wurden die Matches übertragen – inklusive chinesischen Kommentars. Dem abgetrennten Spielerbereich sollten Redakteure eigentlich fernbleiben. Während die meisten die Partien auf der Leinwand verfolgten, schlichen wir uns direkt vor den Augen des johlenden Publikums trotzdem in die „verbotene Zone", um den Teilnehmern direkt über die Schulter zu gucken. Die Stimmung bei einem EM-Spiel könnte kaum besser sein. Fremdartige, rhythmische Fangesänge ließen die Halle erzittern. Unglaubliches Gegröle setzte immer dann ein, wenn ein Spieler im Gefecht erledigt wurde. Sobald sich Cyber-Akteure in die Nähe des Publikums wagten, nahm der Wahnsinn seinen Lauf. Die Fans wollten sich um jeden Preis mit den Jungs fotografieren lassen. Wer das gesehen hat, kann erahnen, dass David Beckham ein ganz armer Wicht sein muss.

DOPPELNULL?

Gegen 11 Uhr ging's zur Sache: Die Turnierspiele begannen. Christopher „mTw-Tak3r" Heil wählte die orkische Horde. Im ersten Spiel setzte er sich mühelos 2:0 gegen den Engländer Alex Bond („TAG-Bond") durch. Anschließend wartete Lai Shing Faat („CPTP13U[2HG]") aus Hongkong auf ihn. Der schmächtige Asiate, in der Szene als „King of Towers" bekannt, entschied sich ebenfalls für die Orks. Schnell stellte er Christophers Basis mit Abwehrtürmen zu, die erste Runde war verloren. Doch in den nächsten beiden Partien gelang es dem konzentrierten Deutschen, die „Tower-Rushes" abzuwehren und die Begegnung mit 2:1 für sich zu entscheiden. Mittagspause. Über das verabreichte Fast Food schweigen wir gnädig. Weiter ging's für Christopher gegen seinen Clan-Kol-



»Da hätte auch Indy versagt.«



»Mittagspause in der Samenbank.«



»Die Sonderschule setzt bei der Mengenlehre auf ungewöhnliche Lehrmethoden.«



»Training für die Fußball-WM 2006: die chinesische Mauer.«

legen Matthew „mTw-Wizzard" Anderson aus den USA. Das packende Duell entschied der Ami 2:1 für sich. Scheiße! „mTw-Tak3r" (Bild oben) verpasste damit knapp das Viertelfinale.

ENTSCHEIDUNGSSPIELE

Matthew bezwang anschließend den Chinesen „Yoliny.-suhO" und zog ins Finale ein. Dort lieferte er sich mit Andrey Sobolev (Deadman) aus Russland ein Nachtelfen-Duell, gewann erneut und sahnte als Turniersieger ein Auto ab. Der fünfzehnjährige „Deadman" schleppte als Zweitplatzierter noch 3.500 US-Dollar nach Hause. Chun Jung Hee („SK.Sweet") aus Korea kassierte für den dritten Platz 2.000 Dollar. Neben Hauptsponsor Abit stifteten bekannte Hardware-Hersteller wie Intel, Ati, Kingston und Viewsonic die Preise und sorgten für eine exzellente Ausstattung der Spieler-PCs.

DA GEHT DOCH WAS!

Die ACON4 begeisterte Spieler und Zuschauer gleichermaßen mit spannenden Spielen und einer ausgezeichneten Organisation. Von der Begeisterung, mit der in China E-Sport betrieben wird, könnte man sich hierzulande gern ein Scheibchen abschneiden. Auch in puncto Professionalität sind uns die Asiaten weit voraus: Alle Spiele und Ergebnisse wurden notariell überwacht, die Regeln segnete vorab sogar die Regierung ab. Na, Herr Schröder, auch Interesse? Einen umfangreichen Bericht über das Turnier finden Sie auch bei den Kollegen von *Giga* (www.giga.de/idex.php?storyid=100053). Der Autor dieser Zeilen hat übrigens errechnet, dass ihm nur noch rund 1.800 Stunden Training mit *Warcraft 3* fehlen, um selbst bei der ACON5 im nächsten Jahr abräumen zu können. DANIEL MÖLLENDORF

INTERVIEW

„ICH TRAINIERE TÄGLICH ZWEI BIS DREI STUNDEN."



»Gerade noch erwischt: Link Fang Hand, chinesischer Baseball-Star (links).«

Christopher Heil alias mTw-Tak3r hat zwar ein PC-ACTION-Abo, ist sonst aber ein ganz normaler Typ. Wir haben mit dem deutschen Turnierteilnehmer gesprochen.

PC ACTION: Welchen Eindruck hast du von der ACON4?
CHRIS: Die ACON4 drängte sich mit erheblichen Presse- und Showaufwand in den Vordergrund. Und es gibt echte Fans. Normalerweise ist man es gewohnt, die Turnierspiele lediglich unter Aufsicht von Organisatoren „runterzuspielen".

PC ACTION: Wie viele Autogramme hast du in den letzten Tagen gegeben?
CHRIS: Ich habe nicht mitgezählt, 300 waren es bestimmt.

PC ACTION: Was unterscheidet E-Sport in Asien von deutschen Veranstaltungen?
CHRIS: E-Sport ist in China und in Korea schon länger vertreten und genießt immense Popularität. Das schließt ein großes Fanaufkommen und Medieninteresse ein. In Korea gibt es sogar drei Fernsehsender, die ausschließlich über E-Sport berichten.

PC ACTION: Wie lange trainierst du täglich, um auf deinem Niveau zu spielen?
CHRIS: In den vergangenen Monaten konnte ich nicht allzu viel spielen, da ich mit meinem Abi beschäftigt war. Ich kam daher auf durchschnittlich zwei bis drei Stunden. In meinen Ferien bis zum Wintersemester des Studiums spiele ich sicherlich mehr, um mich für nationale und internationale Turniere fit zu halten.



»Wer sich nie die Zähne putzt, braucht sich über Karies nicht beklagen«

Lade-meister

FLASH-SPIELE sind schnell geladen, obendrein umsonst und brauchen keinen Platz auf der Festplatte. Bevor Sie jetzt das halbe Internet herunterladen, verraten wir Ihnen, welche Titel es in sich haben.

Mein Gott, haben die jungen Leute es gut! Im Fernsehen gibt's knapp 200 Sender, junge Dinger tragen viel zu kleine Strings und moderne Handys ersetzen die Spielhalle von gestern. Das war bei der ersten Videospielgeneration noch ganz anders. Manch einer von den älteren PC ACTION-Lesern erinnert sich vielleicht noch an das Jahr 1978, als Horden von Halbstarken vor *Space Invaders*-Automaten herumlungerten und sich darum prügelten, wer den nächsten Heiermann in die Kiste werfen darf. Damals hießen Videospiele auch noch Telespiele – und die waren nagelneu. Wofür man früher eine Spielkonsole à la Atari 2600 benötigte, braucht man heute nur noch einen Computer mit Internetanschluss und die richtigen Adressen. Letztere bekommen Sie von uns.

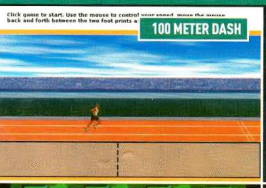
DIREKTSPIEL

Flash ist ein unkompliziertes, vektorbasiertes Animations-Tool mit etlichen Vorteilen. Durch das schnelle Streaming-Format werden Programme schon während des Ladevorgangs abgespielt. Besonders komfortabel: Sie müssen ein Flash-Spiel noch nicht einmal installieren, um es zocken zu können. Gedaddelt wird direkt im Browser. Das spart Speicherplatz und Zeit. Außerdem ist Flash einfach. Wer Grundkenntnisse erlernen will, braucht nicht viel Grips, sondern muss sich lediglich durch ein Tutorial kämpfen. Mit den dort gewonnenen Grundkenntnissen ist es kein Problem, simple Spielchen zu programmieren. Einzelheiten über Flash entnehmen Sie bitte dem Extrakasten auf der nächsten Seite.

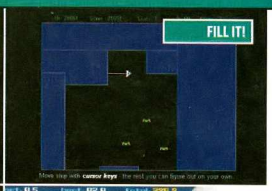
DER RETRO-GONG

Im Internet gibt es Hunderte von Flash-Titeln. Am Ende des Artikels finden Sie eine Liste mit Links, die Sie direkt zu den Spielchen führen. Dort erstrahlen etwa Klassiker wie *Space Invaders*, *Pac-Man*, *Joust* und *Asteroids* in neuem Glanz. Die gibt es allesamt als vollwertige 1:1-Umsetzungen. Was über 30-Jährige in süße Melancholie versetzt, taugt für den Nachwuchs immerhin als Nachhilfeunterricht in Sachen Videospiel-Geschichte. Doch es gibt nicht nur Oldies. Schließlich ist das Internet der Tummelplatz schräger Fantasien und tiefschwarzen Humors. So dürfen Sie zum Beispiel bei *Five Finger Filet* die alte Mutprobe mit dem



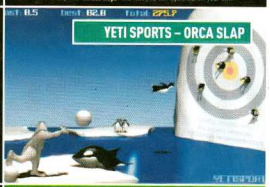


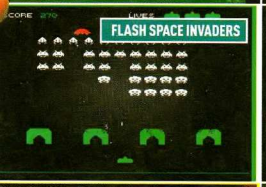






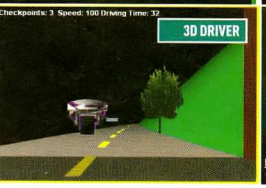




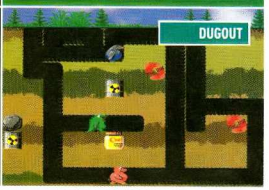












Messer nachspielen, bei der Sie im schnellen Wechsel in die Fingerzwischenräume stechen müssen, ohne sich dabei zu verletzen. Sollten Sie den Stahl in einen Digi-Finger treiben, schreit es laut aus den Boxen und das virtuelle Körperteil liegt abgetrennt neben der Hand. Derb, aber äußerst spaßig. Ähnlich gemein geht es bei *Save The Goldfish* zur Sache. Hier langt ein böses Kindermädchen immer wieder ins Aquarium, um goldige Stinker direkt in die Bratpfanne zu befördern, wo sie wild springend um ihr Leben kämpfen. Also greifen Sie die Fischlis per Mausklick und werfen sie ins rettende Nass zurück. Bitte ausprobieren!

GERINGE STEUERBELASTUNG

Wie Sie jetzt zum Daddeln kommen, fragen Sie? Laden Sie die entsprechende Seite und suchen Sie das Fenster, welches das Spiel startet. Fertig! Die Anleitung finden Sie meist direkt im Spiel oder in einer Beschreibung auf dem Startbildschirm. Instruktionen für Flash-Spiele benötigen allerdings nur geistig Arme, denn die Steuerung der Titel ist in der Regel denkbar einfach. Meist reichen die Leer- und ein paar Pfeiltasten aus. Die unten angegebenen Links führen Sie zu ein paar feinen Seiten, die Ihnen noch mehr Flash-Vergnügen bescheren. Viel Spaß! RALPH WOLLNER

INFO:

www.jadeal.com/free-games.htm#
www.neave.com/games
www.yetisports.org
www.newgrounds.com
www.gamespyarcade.com/software/webgames
www.zone.msn.com/en/bejeweled
www.mastercard.com/canada/sports/hockey/games
www.daddelkingz.de/onlinearcade
www.flash-game.net
www.newgrounds.com

INTERVIEW

„FLASH IST EINE VIRTUELLE PARALLEL-DIMENSION."

Marc Polatschek arbeitet seit acht Jahren als Programmierer. Neben Flash beherrscht der 25-Jährige auch die Computer-Sprachen ColdFusion, ASP sowie JavaScript und SQL. Privat ist er ein Fußball – äh -Fan.



»Peter Lustig prahlt mit seinem Popel.«

PC ACTION Was ist Flash?
MARC POLATSCHEK: Flash ist ein auf Vektorgrafiken basierendes Grafik- und Animationsformat. Seit 1996, als Macromedia Flash 1.0 auf den Markt brachte, wird es regelmäßig auch und gerade auf Webseiten verwendet.

PC ACTION Wofür wurde Flash anfangs benutzt?
MARC POLATSCHEK: Da anfangs die Interaktivität in Flash fehlte oder nur sehr eingeschränkt möglich war, wurde Flash nur zu Werbezwecken in Bannern oder zur Präsentation spezieller Produkte oder Dienstleistungen verwendet. Gerade Letzteres führte zu spektakulären Internetpräsentationen von Designerfirmen, die einen kleinen audiovisuellen Krieg mit anderen führten.

PC ACTION Wie wurde Flash für die Spieleentwicklung interessant?
MARC POLATSCHEK: Flash entwickelte sich weiter und bietet eine sehr hohe Interaktivität. Mit Flash MX lassen sich schnelle, grafisch opulente Anwendungen schaffen, die auf professionellem Niveau liegen. Gerade Webspiele setzten überwiegend auf Flash, da es durch das Streaming-Format sehr bandbreitenschonend ist und sehr schnell lädt. Präzise Maus- und Kollisionsabfragen sind möglich. Einfache Animationen lassen sich mithilfe des Tutorials schon innerhalb weniger Minuten erstellen.

PC ACTION Was sind die Vorteile von Flash?
MARC POLATSCHEK: Die Stärken von Flash liegen in der stufenlosen Skalierbarkeit. Das heißt, rein- und rauszoomen ist dank vektorbasierender Objekte verlustfrei möglich. Außerdem können AVI-Dateien und MP3s gleichzeitig verwendet werden, was eine optimale Mischung von Optik und Akustik ermöglicht. Zudem ist Flash streamfähig, ein Flash-File kann abgespielt werden, sobald die ersten Bilder geladen wurden.



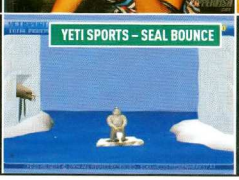


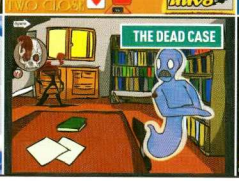


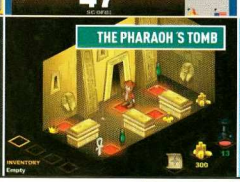














VORSCHAU



»Gemein: Trabbi-Verbot im ersten Eisenacher Autokino.«

Das ist ja wohl die Höhe!

Schon wieder ein Standard-Strategiespiel? Nein, denn in ARMIES OF EXIGO kämpfen Sie unter und über der Erde.

Echtzeit-Strategie | Finsternis droht die Welt zu überschatten. Unholde kriechen aus sämtlichen Löchern und fallen über die friedliche Bevölkerung her. Fantasy-Szenarios scheinen immer nach demselben Schema gestrickt. Doch *Armies of Exigo* will das Echtzeit-Strategie-Genre mit frischen Ideen umkrempeln. Vielleicht nicht unbedingt durch die wenig originelle Geschichte. Dafür freuen Sie sich auf einige interessante, taktische Neuheiten. Bisher bekrieg-ten sich die Völker in Strategietiteln meist überirdisch, einige wenige Einsätze unter Tage bildeten die Ausnahme. Sie brauchten sich also keine Sorgen zu machen, dass plötzlich in Ihrer Festung Monster aus dem Boden sprangen. Nicht so in *Armies of Exigo*. Hier spielen Sie auf mehreren Ebenen gleichzeitig. Während eine Horde Oger Ihre Armee auf der Oberfläche überfällt, attackieren die so genannten „Fallen", bösartige Insektenwesen, Ihre Basis von unten. Sie wechseln stufenlos von einer Ebene zu nächsten. Oft sehen Sie sogar durch ein Loch, was gerade unter Ihnen abläuft. In einer solchen Situation stehen Sie natürlich nicht tatenlos herum, sondern ballern von oben Pfeile und Feuerbälle in das Höhlensystem. Dieser Krieg beginnt laut Entwickler Black Hole bereits im Herbst.

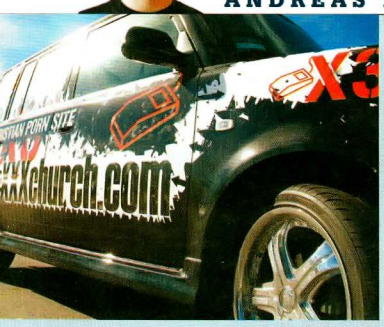
ANDREAS BERTITS

Info: www.eagames.com/official/armiesofexigo/armiesofexigo/us



BESSERWISSER

ANDREAS BERTITS STEHT AUF CHRISTLICHEN SEX



»Für die Lackierung erhält das Auto die Bronx-Medaille.«

Himmlische Lust

Was findet man nicht alles im Internet. Die von den Gründern provokant getaufte „erste christliche Pornoseite"! Wer jetzt an nackte Nonnen denkt, die es hinter Klostermauern mit Mönchen treiben, der liegt weit daneben. Denn die Macher der Seite www.xxxchurch.com wollen die Menschen von den bösen, bösen Pfaden der Fleischeslust abbringen. Sie sollen sich keine so genannten Erotik-Filme und einschlägige Internetseiten mehr ansehen. Im Forum treffen sich Gleichgesinnte, die um Hilfe bitten, wie sie ihrem Drang nach Sex bis zur Ehe widerstehen können (mein Tipp: in den Spiegel sehen und die Pickel zählen). Besonders kurios: Die Aktion „Rettet die Muschis", die Ihnen (allerdings nicht ganz ernst gemeint) suggeriert, dass jedes Mal, wenn Sie masturbieren, Gott eine unschuldige Mieze tötet. Mit dem „Pornomobil" tuckern die Macher der Seite durch die USA, um ihre Meinung über den bösen vorehelichen Sex zu verbreiten. Und das findet auch Anklang im spröden Land der unbegrenzten, nicht sexuellen Möglichkeiten. In Deutschland lautet die Devise ja noch immer: Sex sells. Und das ist auch gut so. Ich will auf meine Brüste im Fernsehen nicht mehr verzichten. Vielleicht sollte ich eine eigene „Pornokirche" eröffnen, die jedoch die körperliche Liebe propagiert. Aber ich glaube, von diesen Seiten gibt es genug im Internet und mal ganz ehrlich, wer will mich schon nackt sehen? ANDREAS BERTITS

Trockenübung

Bei RESTRICTED AREA kämpfen Sie in der Wüste mit Monstern.



Action-Rollenspiel | Wir schreiben das Jahr 2083. Die Erde ist größtenteils verseucht und von Wüsten bedeckt. In einer heruntergekommenen Bar treffen sich vier abgehalfterte Typen. Einer sind Sie. Beim Action-Rollenspiel *Restricted Area* des Hamburger Entwicklers Master Creating legen Sie einem bösen Konzern das Handwerk. Gezockt wird wie in *Diablo* aus einer isometrischen 2D-Ansicht von schräg oben. Um sich gegen die Mutanten zu wehren, greifen Sie auf 75 Fertigkeiten zurück. Ab September ballern Sie sich durch das Ödland. ANDREAS BERTITS

Info: www.ra2083.de

Bürdenträger

In UFO: AFTERSHOCK zählt die gebeutelte Menschheit auf Sie!



Echtzeit-Strategie | Die Aliens sind zurück und Sie sollen sie aufhalten – mal wieder. *UFO: Aftershock* beginnt dort, wo der Vorgänger *Aftermath* endete. Die Erde befindet sich in der Hand der Außerirdischen, die Menschheit floh zu einem entfernten Planten. Doch nun ist die Zeit der Rache gekommen! Wie im Vorgänger verwalten Sie Basen und schicken Ihr Team aus Alienjägern in Echtzeit in den Kampf. Entwickler Altar Interactive peilt eine Veröffentlichung im 3. Quartal 2005 an. ANDREAS BERTITS

Info: www.ufo-aftershock.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 – [1]
HALF-LIFE 2
Valve Software, 3. Quartal 2004



2 – [2]
DOOM 3
id Software, Sommer 2004



3 – [3]
S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL
GSC Game World, September 2004



4 ∧ [5]
GOTHIC 3
Piranha Bytes, 2005



5 ∧ [6]
WORLD OF WARCRAFT
Blizzard Entertainment, 4. Quartal 2004



6 ∧ [7]
DIE SIMS 2
Maxis, 17. September 2004



7 ∨ [4]
DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE
Blue Byte, 4.Quartal 2004



8 ∧ [NEU]
BATTLEFIELD 2
Digital Illusions CE, Frühjahr 2005



9 ∨ [8]
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
Electronic Arts, September 2004

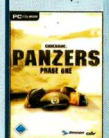


10 ∨ [9]
HDR: SCHLACHT UM MITTELERDE
EA LA, 3. Quartal 2004

11	∧	[13]	**DUNGEON LORDS** Heuristic Park, 3. Quartal 2004
12	–	[12]	**DUKE NUKEM FOREVER** 3D Realms, Winter 2666
13	∧	[NEU]	**F.E.A.R.** Monolith, 2005
14	∨	[11]	**FUSSBALLMANAGER 2005** EA Sports, 4. Quartal 2004
15	∧	[NEU]	**BROTHERS IN ARMS** Gearbox Software, November 2004
16	∨	[15]	**VAMPIRE – THE MASQUERADE: BLOODLINES** Troika, 4. Quartal 2004
17	∨	[14]	**SID MEIER'S PIRATES** Firaxis, 4. Quartal 2004
18	∧	[19]	**EARTH 2160** Reality Pump, 4. Quartal 2004
19	∨	[13]	**DRIVER 3** Reflections Interactive, September 2004
20	–	[20]	**THE MOVIES** Lionhead Studios 4. Quartal 2004

DU HAST GEWONNEN!

Sven Brabandt, Zell u. A. erhält ein Spiel



CODENAME: PANZERS

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort pcaktion und darauf folgend die Lösung und den Spielwunsch (Beispiel: pcaktion 1b Half-Life 2) an die 81778* (aus Deutschland), 72444** (aus der Schweiz) oder 49000 [10101]*** (aus Österreich).

Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland: 0190 658 651****
Schweiz: 0901 210 212*****

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:
Computec Media AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Rubbel mal!
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an



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

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



»Der Farbige trug eine helle Sonnenbrille.«

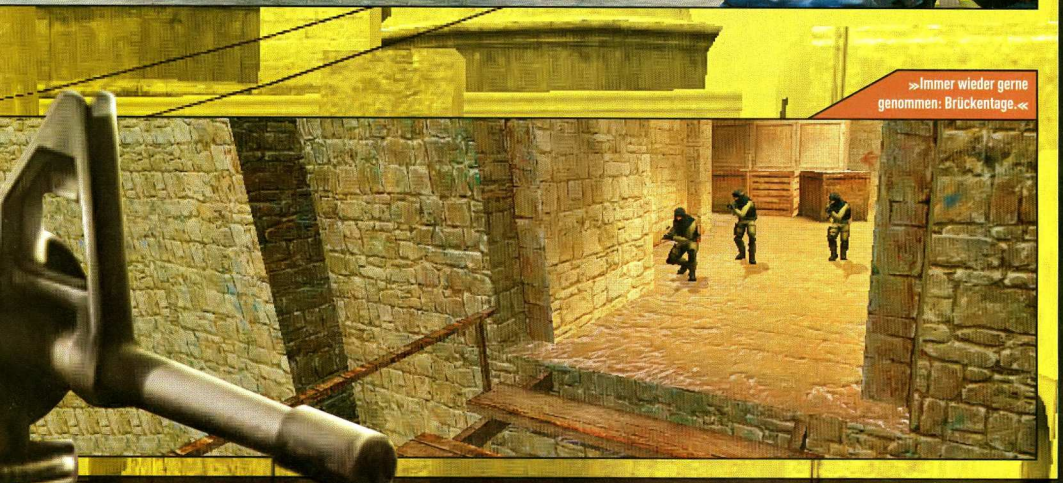
Sieben auf einen Strike!

- Gewaltiger Grafik-Aufstieg für das beliebteste Online-Actionspiel
- Wird als Zugabe zu *Half-Life 2* ausgeliefert
- Akkurate Umsetzungen von mindestens 7 Karten
- Physik-Simulation sorgt für manipulierbare Objekte
- Verbesserter Cheater-Schutz
- Exklusive Source-Maps und neue Spielmodi in Vorbereitung

Valve schminkt das beliebteste Team-Actionspiel seit Erfindung des Internets schön. COUNTER-STRIKE SOURCE erscheint mit mindestens sieben Karten im Sommer zusammen mit Half-Life 2. Wir waren vor Ort und liefern alle Fakten.



»Trotz Strumpfmaske war der Geier noch gut zu erkennen.«



»Immer wieder gerne genommen: Brückentage.«

COUNTER STRIKE™

Wir freuen uns immer wieder, wenn wir Valve-Geschäftsführer Gabe Newell treffen. Am besten mit einer Schrotflinte auf kurze Entfernung. Und nein, deswegen ist die Veröffentlichung von *Half-Life 2* in diesem Jahrzehnt nicht gefährdet. Denn diese schicksalhafte Begegnung ereignete sich im Firmen-Netzwerk von Valve, wo sich stets ein paar Mitarbeiter tummeln, um selbstlos *Counter-Strike Source* zu testen. Das flotte Team-Taktikgeballer hat in seiner Eigenschaft als Mod für das erste *Half-Life* schon rund fünf Jahre auf dem Buckel. Auch wenn manch einer die veraltete Grafik nur noch mit zwei Aspirin und Augentropfen ertragen kann, hält sich *Counter-Strike* (kurz: *CS*) kontinuierlich als das beliebteste Online-Actionspiel. Kein Wunder, dass allseits heftig geschluckt wurde, als Valve während der E3-Messe letzten Mai verkündete: „Ach übrigens, ganz nebenbei: *Counter-Strike* wird die Mehrspieler-Komponente von *Half-Life 2* sein." Und das ist nicht mehr Papas Terroristenbekämpfung mit kruder Grafik und statischer Spielwelt, sondern ein komplettes Remake mithilfe der Source-Engine. Wenn die ihre Grafikmuckis spielen lässt, können sich auch hartgesottene Bombenleger nur schwerlich eine Träne der Rührung verkneifen.

INNOVATION AUF RATEN

Nun will Valve eines mit Sicherheit nicht: Das vorhandene Millionheer der *Counter-Strike*-Jünger durch ein neues, anderes Spielprinzip verschrecken. Wenn *Counter-Strike Source* deshalb im Sommer (das Personal verweigert souverän genauere Releasetermin-Aussagen) zusammen mit *Half-Life 2* erscheint, soll es sich weitgehend so spielen wie die aktuelle Version 1.6. Vertraute Karten, übertragbare Taktiken, gewohnte Waffen, bewährte Spielmodi. In den Monaten und Jahren danach soll die *Source*-Version aber ausgiebig gepflegt werden - sei es nun mit exklusiven neuen Maps, Spielvarianten oder gar dem Einsatz von Fahrzeugen. „Wir werden weiter an dem Produkt arbeiten. Du wirst definitiv neue und interessante Maps für *Counter-Strike Source* sehen, nachdem es veröffentlicht

INTERVIEW

„WIR WERDEN STÄNDIG FEATURES HINZUFÜGEN."



»Und nachher sagen die Nachbarn wieder: „Wie konnte das nur passieren? Er war doch so ein netter Junge."«

Erik Johnsons Job besteht laut eigener Aussage darin, „vor einer Gruppe von Leuten zu stehen und Sachen an die Tafel zu schreiben". Zum Glück ist er nicht Hauptschullehrer, sondern Programm-Manager bei Valve – dieses Interview wäre sonst erheblich langweiliger ausgefallen.

PC ACTION Wie seid ihr darauf gekommen, *Half-Life 2* vom Start weg mit einem neuen *Counter-Strike* auszustatten?

ERIK JOHNSON: Die *CS*-Gemeinde ist immer noch die größte Online-Actionspiel-Community der Welt. Wir realisierten, dass wir diese User-Basis auf unserer neuen Plattform brauchen, wenn wir *Half-Life 2* ausliefern. Daraus resultierte die Idee, unsere existierenden Produkte zu nehmen und sie auf die *Source*-Engine zu konvertieren.

PC ACTION Wieso nennt ihr die neue Version nicht gleich *Counter-Strike 2*?

ERIK JOHNSON: Wir sehen das Projekt als einen weiteren Schritt in der Entwicklung des vorhandenen *Counter-Strike*. Deshalb denke ich, dass es unangebracht wäre, es als Fortsetzung darzustellen. Es ist ein Weg für unsere bestehenden User, das Programm, das sie seit Jahren spielen, mit der *Source*-Engine zu erleben. Es wird zumindest anfangs noch keine neuen Gameplay-Elemente oder größere Kursabweichungen vom originalen *CS* geben.

PC ACTION Warum lohnt es sich für *CS*-Spieler, auf die *Source*-Version zu wechseln?

ERIK JOHNSON: Im Laufe der Zeit wird es für die User immer interessanter werden upzugraden. Wir werden Dinge hinzufügen, die *Source* leisten kann, aber zu denen frühere *CS*-Versionen nicht in der Lage sind. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung wird es „nur" eine viel besser

wurde", verspricht Programm-Manager Erik Johnson. Da die speziellen *Source*-Karten weitaus größer sein können, sind auch Szenarien mit mehr Spielern gleichzeitig machbar. Eine weitere Idee: Die Geiseln in den Rettungsmissionen sollen mit detaillierter Mimik und künstlicher Intelligenz ausgestattet werden, damit sie in günstigen Augenblicken einen Fluchtversuch starten.

HAT BESTE KARTEN

Bei unserem Besuch ließ sich Valve in die Karten blicken – im wahrsten Sinne des Wortes. Wir können Ihnen feierlich verkünden, dass diese sieben Maps auf jeden Fall in der *Source*-Version dabei sein werden: de_dust, de_dust 2, de_aztec, de_chateau, de_cobble, cs_havana und cs_italy. Einsteiger verstehen nur gepflegt Bahnhof, Kenner der Materie schnalzen verzückt mit der Zunge. Gut möglich, dass es noch mehr Karten werden, aber erwarten Sie nicht Umsetzungen aller bisher erschienenen Levels. Man will sich auf „Publikumslieblinge" konzentrieren und die Gunst einer *Source*-Umsetzung den am häufigsten gespielten Karten gewähren. Dazu soll die geballte Flut an Maps aus der Fan-Community kommen. Valve steht kurz vor der Veröffentlichung seines neuen Hammer-Editors, mit dem sich Levels für die *Source*-Engine basteln lassen. Alte *CS*-Karten umzu-

Das ist dir ein Rätsel

Testen Sie Ihre Allgemeinbildung rund um *Counter-Strike*! Alle Daten beruhen auf Angaben von Valve (nein, wir haben die Anzahl der Spielminuten nicht von Hand nachgezählt).

1. Wie viele CS-Spielminuten kommen weltweit jeden Monat zusammen?
a) 666.666
b) 6 Milliarden
c) 6 Sextillionen

2. *CS* sorgt für mehr Internetverkehr als ...
a) Ganz Italien
b) Unsere monatlichen „Pranger"-Nominierungen
c) Jo Hesses Porno-Downloads

3. Für welche Videospiel-Konsole wurde *CS* im Jahr 2003 umgesetzt?
a) GameCube
b) Intellivision
c) Xbox

4. Wo wurde *CS* erstmals der Öffentlichkeit gezeigt?
a) 1. *Half-Life*-Mod-Expo in San Francisco
b) Valves „Tag der offenen Tür" in Seattle
c) Bundesgartenschau 1999 in Magdeburg

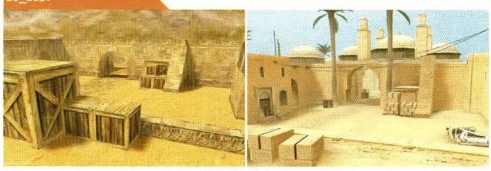
5. Welchen ursprünglich geplanten Namen hatten die CS-Autoren verworfen, weil er ihnen zu lang erschien?
a) Counter-Terror Tycoon
b) Strike-Force Mod
c) Counter-Terrorist Forces

Versicht, Auflösung: 1b, 2a, 3c, 4a, 5c

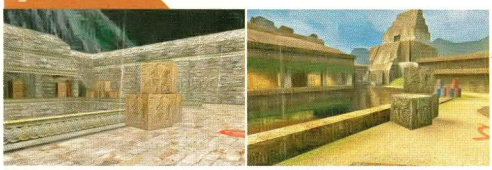
In Schönheit sterben

Wie gewaltig die *Source*-Engine (Bilder rechts) altehrwürdige *CS*-Maps (Bilder links) aufzuhübschen vermag, sehen Sie hier:

de_dust



de_aztec



cs_italy



„MODDER KÖNNEN UNSEREN EDITOR NUTZEN."



aussehende Umsetzung von *Counter-Strike* sein. Später wird sich daraus eine *CS*-Version entwickeln, die eine interessantere Fülle an Features hat und in der es mehr spannende Dinge zu tun gibt.

PCACTION Wie stark wirkt sich die Physik auf den Spielverlauf aus?

ERIK JOHNSON: Das ist etwas, was wir definitiv bis zur Veröffentlichung und auch danach noch untersuchen werden. Physik in Mehrspieler-Titeln ist aus verschiedenen Gründen ein interessantes Problem, sowohl unter dem Technik- aus auch dem Design-Aspekt. Es wird zumindest den Spielern ein Fundament in der Welt geben, die Dinge fühlen sich weniger statisch an. Du bewegst dich nicht mehr wie durch ein Gemälde, Objekte in der Welt reagieren so wie in Wirklichkeit.

PCACTION Du nanntest uns sieben Karten für *Counter-Strike Source*. Mit wie vielen Maps können wir insgesamt rechnen?

ERIK JOHNSON: Es werden so ziemlich all die Karten enthalten sein, die derzeit von den Fans viel gespielt werden. Ich kann dir noch keine exakte Zahl nennen, aber es werden reichlich Maps sein, um Spaß zu haben. Mod-Autoren können auch Hammer benutzen, sobald wir das neue Toolkit veröffentlicht haben, um ihre vorhandenen Karten auf *CS Source* umzusetzen.

PCACTION Welche Vorteile hat es, über Valves Internet-Klienten *Steam* zu spielen?

ERIK JOHNSON: *Steam*-Partien sind sicherer, das Risiko an einen Cheater zu geraten, ist hier niedriger. *Steam* lässt dich schneller ins Spiel einsteigen: Du kannst das Programm downloaden und es wird automatisch aktualisiert. In vielerlei Hinsicht lernen wir noch, wie wir *Steam* für unsere Kunden einsetzen können. Wir fügen ständig Dinge dazu, probieren neue Sachen aus. *Steam* war zum Beispiel prima für uns, um unsere letzte Hardware-Umfrage durchzuführen. Es gab über eine Million Leute, die mitgemacht haben, weil wir sie beim Einloggen in *Steam* darüber informieren konnten.

PCACTION Die Preisfrage: Woran liegt es, dass *CS* diesen Dauerbrenner-Erfolg hat und hatte?

ERIK JOHNSON: Ich glaube nicht, dass es einen einzelnen bestimmten Aspekt gibt, an dem du es festnageln kannst. Wenn du alle Leute bei Valve fragen würdest, was *CS* so gut macht, würdest du wahrscheinlich hundert verschiedene Antworten erhalten. *Counter-Strike* ist ein wirklich gutes Spiel, mit viel Feinschliff, sehr durchdacht und es wurde ziemlich regelmäßig upgedatet.

setzen soll damit kein Problem sein.

KISTEN-ABBAU

Wie erhebend ist es denn nun, eine vertraute Map in der neuen Version zu spielen? Dynamische Licht- und Schattenpracht, lebensechte Animationen, Objekte mit physikalischen Eigenschaften – hier ist er, der Technologie-Durchbruch, auf den *CS*-Fans seit Jahren sehnsüchtig warten. „Endlich gibt es richtigen Staub in der Dust-Karte", grinst Jess Cliffe, einer der beiden *CS*-Erfinder, über die neue Detailfülle. Im Aztec-Level spritzt das Wasser beim Durchmarschieren realistisch auf. In Havanna weckt die tief stehende Sonne am Abendhimmel romantische Gefühle (die nur unwesentlich durch stete Schusswechsel gestört werden) – und so weiter. Valve nutzt die Gelegenheit der Renovierungsarbeiten, um die Schauplätze grafisch abwechslungsreicher zu gestalten. „Höchste Zeit, die Maps sozusagen zu ‚entkistifizieren'", meint Jess mit aller gebotenen Ernsthaftigkeit. Also ersetzt man hier und da die inflationär verwendeten Kisten durch andere Objekte, die besser zum Szenario passen.

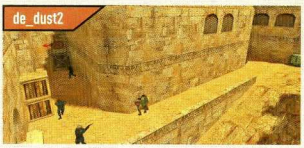
PHYSIK-MISSBRAUCH

Und da sind wir auch schon bei der anderen großen Neuerung von *Counter-Strike Source*: der Physik-Simulation. „Es ist ganz interessant, wenn getroffene Spielfiguren realistisch hinfallen. Aber es ist viel spannen-

Drei Wünsche frei

Wir fragten die Experten der *Counter-Strike*-Szene, wie sie ihre beliebtesten Karten bei Source verbessert sehen möchten. Und die Profis sprudelten vor Ideen.

de_dust2



Pro-gaming.de: „Die neue Engine könnte die Spielbalance zugunsten der Anti-Terroreinheit verschieben: Mögliche Blendeffekte beim Verlassen der Katakomben und aufgewirbelter Staub erschweren Scharfschützen das Leben."

de_nuke



Mymtw: „In Nuke wird jetzt schon in vielen Clanwars pausenlos durch die Wände geballert. Nun wäre es klasse, wenn man mit genug Waffenpower Wände einreißen oder Wege mit einreißenden Mauern versperren könnte."

de_inferno



Pro-gaming.de: „Dank der neuen Engine sollten Sandkästen mehr Schutz bieten. Durch aufgewirbelten Staub sind die Spieler schwerer zu erkennen. Entscheidend wird das Licht: Eine Nachtversion würde das Campen erleichtern."

COUNTER STRIKE™

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

Aquanox 2: Revelation	DV	9,99	Lord of Destruction	DV	12,90	Knights o.t.old Repub.2*	DV	i.V.	Sacred	DV	44,50	Syberia 2	DV	44,90
Battlefield 2 *	DV	i.V.	Die Gilde Gold - DVD	DV	18,90	Kreed *	DV	35,50	Schlacht um Mittelerde *	DV	i.V.	Tempel d. elem. Bösen	DV	15,90
Battlefield Vietnam	DV	45,90	Driver 3 *	DV	42,90	Lineage 2 Gametime		30,50	Secret Weapon o. Norm.	DV	21,50	The Movies *	DV	i.V.
Beyond Good & Evil	DV	12,90	DTM Race Driver	DV	14,50	Mafia - DVD	DV	11,50	Silent Hunter 3	DV	i.V.	Thief 3 - DVD	DV	45,50
Black Mirror	DV	33,50	DTM Race Driver 2 DVD	DV	42,50	Marrowind G.o.t.Y.	DV	30,90	Soldner - Secret Wars	DV	39,90	Trackmania	DV	39,90
Blitzkrieg Burning Hor.	DV	29,50	Enclave - DVD	DV	15,90	Need F. Speed Undergr.	DV	46,50	- Limited Edition	DV	64,90	Trainsim.Karwendelbahn	DV	17,90
Brothers in Arms *	DV	i.V.	Gangland	DV	40,50	Need F. Sp. Undergr.2 *	DV	i.V.	Soldiers Heroes of WW *	DV	42,50	Transport Gigant	DV	38,90
Call of Duty United Off.*	DV	i.V.	Gothic 2 Gold Edition	DV	35,50	Neverw. Nights: Harden	DV	28,90	Spellforce Breath of W. *	DV	25,90	Tron 2.0 - DVD	DV	18,90
Chrome	DV	18,50	Gothic 3 *	DV	i.V.	No one lives forever 2	DV	9,90	Splinter Cell	DV	12,90	Ultima Online Gametime		39,32
City o.Heroes Gametime		30,50	Ground Control 2	DV	43,90	Operation Flashpoint.	DA	14,50	- Mission-CD	DV	12,90	UT 2004 - DVD	DV	44,50
Codename: Panzers	DV	46,50	- Limited Edition	DV	43,90	Port Royale 2	DV	43,90	- Pandora Tomorrow	DV	44,50	Warcraft 3	DV	17,90
Colin McRae Rally 4	DV	42,90	Half-Life	DV	13,24	Projekt IGI 2	DV	14,50	- Pandora Tomorrow	EV	35,90	- Frozen Throne	DV	19,99
Crazy Machine	DV	9,99	Half-Life 2 *	DV	i.V.	Radsport Man. 04/05 *	DV	32,50	Splinter Cell 3 *	DV	i.V.	Warcraft 3 Battlechest	DV	36,90
Crusader Kings	DV	34,90	Harry Potter u.d. Gef.	DV	45,50	Rainbow Six 3 GOLD *	DV	30,50	Stalker *	DV	i.V.	World of Warcraft *	DV	i.V.
D-Day *	DV	40,50	Joint Operations: Typh. *	DA	41,90	Rise of Nations	DV	35,50	Star Trek: Elite Force 2	DV	16,99	X2	DV	38,90
Deus Ex: Inv. War DVD	DV	45,50	Kicker Manager 2004	DV	34,90	- Thrones & Patriots	DV	25,50	Star Wars: Galaxies	DA	21,50			
Diablo 2 GOLD	DV	20,50	Knights o.t.old Republic	DV	25,50	Roma: Total war *	DV	i.V.	Star Wars: Jedi Academy	DV	21,50			

ab 75 Euro Lieferwert versandkostenfrei (Inland), Vorauskasse 3,25, Nachnahme 6.50 zzgl. Zahlkartengeb., * Vorbestellung erwünscht.

17.6.2004

www.OKAYSOFT.de

INTERVIEW

„NIEMAND WOLLTE DIE ERSTE BETA TESTEN."



»Der Therapeut und sein Patient waren sehr entspannt.«



First Blood: Historischer Screen vom allerersten Testspiel des CS-Mods.

Ein Mod von zwei *Half-Life*-Fans veränderte in fünf Jahren die Action-Welt: Jess Cliffe (Bild links) über die *Counter-Strike*-Geburt und die Pläne von ihm und Kollege Minh „Gooseman" Le für die neue *Source*-Version.

PC ACTION: Es war einmal, vor langer Zeit ... Wie ist *Counter-Strike* entstanden?

JESS CLIFFE: Mit der Arbeit an *CS* begannen Minh Le und ich bereits 1998. Wir beide hatten schon vorher an Mods mitgearbeitet, vor allem *Action Quake 2*, was ein populärer Mod im Actionfilm-Stil für *Quake 2* war. Es kam zu einigen Meinungsverschiedenheiten mit dem Rest des Mod-Teams und deshalb wollten wir etwas Eigenes machen – daraus wurde *CS* geboren. Wir spielten damals viel *Rainbow Six* und wollten eine Art Anti-Terror-Programm machen, das eine bessere Gameplay-Mischung hat. Etwas wirklich Schnelles mit viel Action, aber auch strategischen Elementen.

PC ACTION: Der Erfolg stellte sich aber nicht über Nacht ein?

JESS CLIFFE: Als im Juni 1999 die erste Beta von *CS* veröffentlicht wurde, mussten wir die Leute förmlich anflehen, sie zu testen. Niemand hatte je davon gehört und man dachte, dass das irgend so ein dahergelaufener Mod sei. Als unsere erste Beta zum 50. Mal downgeloadet wurde, feierten wir und sagten uns: „Wow, besser geht's nicht: 50 Leute spielen unseren Mod und haben Spaß daran!" Im Laufe der Zeit gab es einfach diesen Schneeballeffekt, bis *CS* so populär war, dass wir Hunderte von E-Mails am Tag bekamen.

PC ACTION: Wie wird die Zukunft von *CS* aussehen?

JESS CLIFFE: Wir haben uns schon viele Gedanken darüber gemacht, was wir mit der *Source*-Engine anstellen können, es gibt so viele Möglichkeiten. Alleine die Größe der Karten lässt sich verzehnfachen. Du kannst sie so groß bauen, wie du willst, und riesige Gelände-Außenlevels basteln, was mit unserer älteren Technologie einfach nicht drin war. Wir wollten schon seit einiger Zeit Dschungel-Maps machen, weit ausgedehnte Wälder oder Städte, die nicht nur wie ein paar Gassen aussehen. Jetzt können wir Städte bauen, die sich buchstäblich kilome-



»Beliebter Simpsons-Gag: die Rolltreppe ins Nichts.«



»Gulliver hatte die weißen Tasten seines Klaviers verdrückt.«

der, wenn sich Objekte auf eine realistische, physikalisch simulierte Weise in der Welt verhalten", meint Erik Johnson. Klar lässt die Aufregung darüber irgendwann mal nach, Flaschen zu zerschießen und Handgranaten fürs lustige Indie-Luft-Sprengen von Fässern zu vergeuden. Oder als Erster auf dem Marktplatz der Italy-Karte anzukommen und eine Melone in Stücke zu schießen (bei Valves Testerriege bricht immer das große Wettrennen aus, wer als Erster den Früchtecocktail produziert). Aber Sie können auch Objekte umkippen und als Hindernisse missbrauchen. In einem Gebäude führt uns Jess Cliffe vor, wie er einen Schreibtisch und zwei Stühle verschiebt, um eine kleine Blockade zu bauen. Wer diesen Raum betreten will, wird dadurch zumindest aufgehalten. Anderes Beispiel: Kleiderschrank. Der lässt sich nicht mit einer popeligen Pistolensalve erschüttern, soll aber auf herzhaftere Waffen mit mehr Bums (Schrotflinte) reagieren. An den „Was geht/was geht nicht"-Feinheiten jeder Karte feilt man noch herum. Die liebe Physik darf schließlich nicht die Spielbalance ruinieren, entsprechend vorsichtig bevölkert das Designteam die Levels mit manipulierbaren Objekten.

GESCHWINDIGKEITSKONTROLLE

Bei unseren Proberunden mit der Valve-Belegschaft wirken Spielgefühl und Tempo wohlig vertraut, so als würde man sich seine alte Lieblings-Skimaske wieder überstreifen. Sorgen, dass die neue Version nur mit neuester Luxus-Hardware flott läuft, möge man sich nicht machen: „*Counter-Strike Source* soll genauso schnell sein wie frühere Versionen. Wir haben eine große Umfrage gemacht, um herauszufinden, welche Grafikkarten, Prozessoren und wie viel RAM unsere User haben. Die große Mehrheit wird die neue Version mit mehr als 30 Frames pro Sekunde spielen können", verspricht Erik Johnson, ohne sich dabei auf ein genaues Hardware-Minimum festzulegen.

GENUG MIT LUG UND TRUG

Nicht alle Menschen im Leben sind so ehrlich wie Sie,



»Früher waren Kneippkuren irgendwie gemütlicher.«

„SOURCE SOLL ERSTE WAHL FÜR MODDER WERDEN."



terweit erstrecken. Das ändert unseren ganzen Ansatz, wie wir an das Map-Design herangehen.

PC ACTION Größere Teams sind auch denkbar?

JESS CLIFFE: Da verhält es sich ähnlich wie mit der Kartengröße. Wir können im Prinzip so hoch gehen, wie wir wollen, abhängig davon, wie viel der Server verkraften kann. Wir sind daran interessiert, neues Gameplay mit mehr Spielern gleichzeitig als in *CS* auszuprobieren. Das müssen wir noch designen und dann mit der Community testen, um zu sehen, welche Art von größeren Schlachten passt. Mal von *CS* abgesehen: Worauf wir uns auch freuen, sind gewaltige, epische Weltkriegsschlachten, die wir mit der *Source*-Version von *Day of Defeat* machen können.

PC ACTION Welchen Ratschlag kannst du jungen, aufstrebenden Mod-Talenten mit auf den Weg geben?

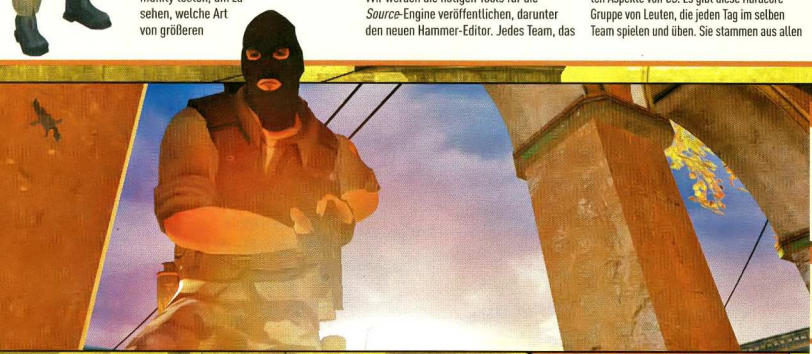
JESS CLIFFE: Für jemanden, der in diese Industrie einsteigen und uns mit seinem Können beeindrucken will, haben wir drei konkrete Ratschläge: „Mach einen Mod", „Mach einen Mod" und „Mach einen Mod!" Wir werden die nötigen Tools für die *Source*-Engine veröffentlichen, darunter den neuen Hammer-Editor. Jedes Team, das einen Mod basierend auf der *Source*-Engine entwickeln will, bekommt von uns Unterstützung. Wir haben auch eine eigene Community-Webseite, das „Valve Editing Resource Center" (collective.valve-erc.com), wo sich Mod-Macher treffen, um Informationen auszutauschen oder sich gegenseitig zu helfen. Es ist unser Hauptziel, die *Source*-Engine zur ersten Wahl für Mod-Schöpfer zu machen.

PC ACTION Wie stark hat dich die Clan-Szene beeindruckt?

JESS CLIFFE: Sie ist einer der erstaunlichsten Aspekte von *CS*. Es gibt diese Hardcore-Gruppe von Leuten, die jeden Tag im selben Team spielen und üben. Sie stammen aus allen möglichen Ecken der Welt, treffen sich auch im wirklichen Leben und schließen Freundschaften. Es ist eine unglaubliche Sache, diese Art von Community zu haben, dieses enge Netz. Wir erhalten ständig E-Mails von Leuten, die sagen: „*CS* hat mein Leben verändert." Es gibt ja sogar professionelle Spieler, die für ihre *CS*-Künste bezahlt werden.

PC ACTION Hast du gegen die eine Chance?

JESS CLIFFE: Absolut nicht *(lacht)*. Wir sind gegen einige dieser Clans angetreten und die haben uns vernichtet. Wir spielen hier bei Valve viel und sind ziemlich gut, aber diese Jungs sind einfach auf einem anderen Level.



»Im Sommer war Markus Wasmeier immer ein Außenseiter.«

COUNTER-STRIKE SOURCE

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER:	Valve/Vivendi Universal
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	3. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	Counter-Strike 1.6
INTERNET:	www.counter-strike.net

KOMMENTAR



HEINRICH LENHARDT

Millionen von *Counter-Strike*-Spielern können nicht irren. Und damit den Fans kein Kulturschock den Spaß an der neuen Engine verleidet, verkneift sich Valve jenseits von Grafik und Physik größere Änderungen am Spiel. Vorerst zumindest. Die Designer haben klar gemacht, dass Neuerungen wie frische Spielmodi und Karten aber kommen werden und dann ausschließlich der *Source*-Version vorbehalten sind. Und die macht gehörig an: Nach längerer *CS*-Pause hatte ich an den Team-Quickies wieder Spaß wie einst im Mai, wenngleich mir Mitstreiter das Pseudonym „Kugelsieb" nahe legten. Neue Engine, aber alte, steile Lernkurve: Neulinge brauchen auch bei der *Source*-Generation des Kultspiels am Anfang eine dicke Haut.

ich, PC-ACTION-Chefredakteure oder der Bundesfinanzminister. Und so verursachen Cheater bei Online-Spielen immer wieder gehöriges Magendrücken. „Wir sind dabei, diesen Krieg zu gewinnen", gibt sich Erik auf die Schummler-Problematik angesprochen kämpferisch, „Unsere Methoden zur Cheat-Erkennung sind über die Jahre besser geworden. Und bei der *Source*-Engine wenden wir all die Lektionen an, die wir dabei gelernt haben". Eine weitere Stufe sicherer geht es bei Partien im Rahmen des Steam-Netzwerks zur Sache, wo Teile des Programmcodes auf dem Server verweilen und suspekte User-Aktivitäten leichter zu erkennen sind. Valve hat aber keine Pläne, zur Zwangsvereinheitlichung des Spielerlebnisses Obergrenzen für die Hardware-Leistung im Programmcode zu verankern. Schließlich sei die *Source*-Engine explizit dafür ausgelegt, auch die Fähigkeiten von Grafikkarten auszunutzen, die erst in ein paar Jahren auf den Markt kommen. Dass *Counter-Strike Source* zusammen mit *Half-Life 2* ausgeliefert wird, gilt als sichere Sache. Ungewiss ist dagegen der Tag des Abmarschbefehls für die *Source*-Version von *Day of Defeat*. Valve arbeitet zwar an einer Neuauflage des Zweiter-Weltkrieg-Mehrspieler-Shooters, doch die muss vielleicht per Download nachgeliefert werden. Denn momentan wollen alle nur das Eine: das (relativ) pünktliche Erscheinen von *Half-Life 2* nicht gefährden. HEINRICH LENHARDT



»Man kann mit Feng Shui auch viel falsch machen.«



»Wer findet alle? Auf diesem Bild verstecken sich sechs Spieler.«

Feuer und Schramme

Nicht nur die Deutschen haben sich im Zweiten Weltkrieg Blessuren geholt, auch bei den Alliierten gab es jede Menge Verluste. In SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2 gibt's zum Glück nur virtuell auf die Mütze.



»Berühmter Volkstanz: Flamenco.«

- 30 Missionen in 3 Kampagnen
- 4 Parteien: Amerika, Großbritannien, Russland, Deutschland
- 60 Einheiten
- 25 Waffen
- 105 Fahrzeuge
- Besetzbare Gebäude
- Kein Basisbau
- Frei bewegliche Kamera

Eng drückt sich der Scharfschütze an die kleine Mauer. Kalter Schweiß sammelt sich auf seiner Stirn. Vorsichtig lugt er um die Ecke, sieht seinen Gegner, der mit wachsamem Blick auf der schmutzigen Straße patrouilliert. Der Scharfschütze legt an, zielt und drückt ab. Der Weg ist frei. Schnell rennt er zum Panzer zurück und schwingt sich in das Stahlungetüm. Das setzt sich rumpelnd in Bewegung. Wenige Minuten später erscheint die Stadt in der Ferne. Plötzlich erschüttert eine gewaltige Explosion das Kettenfahrzeug. Ein feindlicher Panther kommt in Sicht. Rauch steigt aus seinem langen Kanonenrohr. Die Besatzung des Sherman-Tanks gerät kurzzeitig in Panik und richtet ihrerseits das Geschütz aus. Währenddessen schleicht unentdeckt ein Schütze durch die Büsche und kramt ein panzerbrechendes Geschoss aus seinem Tornister. Der Sherman feuert. Die Detonation reißt ein verlassenes Farmhaus in Stücke. Aus dem Nichts landet eine Granate in hohem Bogen auf dem deutschen Panzer. In einem gewaltigen Feuerball zerspringen die Ketten des Kampfgefährts. Diesen kurzen Moment der Überraschung nutzt die Besatzung des Sherman-Tanks und lädt nach …

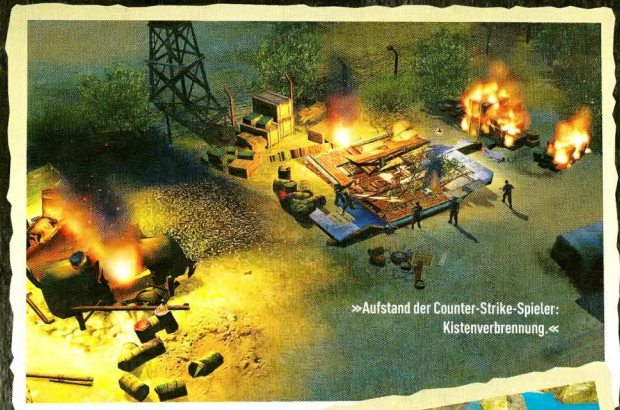
KOMM VON HINTEN!

Soldiers – Heroes of World War 2 lässt das dunkle Kapitel des Zweiten Weltkrieges auf Ihrem PC erneut aufleben. Zugegeben, mit Titeln wie *Codename: Panzers*, *Blitzkrieg: Burning Horizon* und *D-Day* sind große Konkurrenten am Start, doch Entwickler Best Way bringt mit innovativen Ideen frischen Wind ins Genre. *Soldiers* spielt sich wie eine Mischung aus *Codename: Panzers* und *Commandos 3* – Kenner führen noch „*Jagged Alliance* in Echtzeit" ins Feld. Mit wenigen Einheiten und ohne den Zwang zum Basisbau schlagen Sie sich aufseiten der Alliierten, Russen oder Deutschen durch die Gefechte. Neben den drei Kampagnen mit jeweils zehn Missionen gilt es auch, Bonusmissionen zu erledigen, bei denen Sie Bahnstrecken in die Luft jagen, feindliche Offizieren entführen oder Nachschub-Konvois zerstören. Sie agieren hinter den feindlichen Linien und müssen schnell, taktisch geschickt und doch möglichst unauffällig vorgehen. Dabei hilft Ihnen eine einblendbare Minikarte, die sowohl Ihre eigenen Einheiten als auch Ihre Gegner anzeigt. Zu Beginn jeder Mission rüsten Sie Ihre Mannen aus. Die haben zwar den Rucksack voller Waffen und Munition, sind aber in dieser Hinsicht ziemlich unselbstständig. Um auf alle Situationen vorbereitet zu sein, sollten Sie dem einen und anderen neben diversen Bleispritzen auch eine Handgranate oder ein Messerchen in die Hand drücken. Im Spiel gibt es mehr als 25 Waffen, vom einfachen Dolch über Maschinen- und Scharfschützengewehre bis hin zu Molotowcocktails.

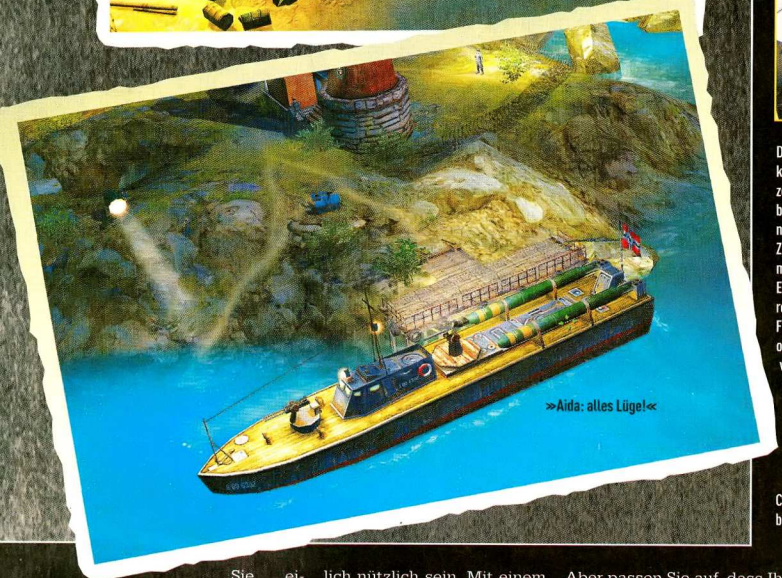
TASCHENDIEBE

Ihnen fehlt immer noch ein spezielles Gerät? Was haben

Vorsicht, schwer!



»Aufstand der Counter-Strike-Spieler: Kistenverbrennung.«



»Aida: alles Lüge!«



»Beamter beim Einschläfen an der Tischkante hängengeblieben.«

Der größte Kritikpunkt von *Soldiers* sind die fehlenden Sichtkegel der feindlichen Einheiten in Verbindung mit dem Echtzeit-Charakter des Spiels. Sie wissen nie genau, wohin die bösen Buben ihre argwöhnischen Blicke lenken. Ob Sie an einem Wachposten vorbeikommen oder nicht, ist häufig purer Zufall. Dadurch steigt der Schwierigkeitsgrad des Titels immens an. In vielen Missionen bleibt Ihnen nur die Trial-and-Error-Methode. Strategie ausdenken, abspeichern und losrobben. Können Sie an dieser Stelle ungesehen durch den Fluss schwimmen und eine Granate auf den Panzer werfen, ohne abgeknallt zu werden? Nein? Dann laden Sie erneut und versuchen es an anderer Stelle. Irgendwo müssen die Entwickler beim Leveldesign ja eine solche Stelle vorgesehen haben, oder? Egal, denn auf Dauer frustriert diese Tast-Methode enorm. Immerhin bekomme ich nach dem *Soldiers*-Artikel wahrscheinlich eine neue Tastatur. Die zahlreichen Bissspuren an meiner alten sind aber auch wirklich unansehnlich. Kurz vor Redaktionsschluss ließ Publisher Codemasters übrigens verlauten, den Schwierigkeitsgrad bis zur Veröffentlichung noch herabsetzen zu wollen.

Sie eigentlich gegen Klauen? Ausrüstungsgegenstände finden Sie nämlich nicht nur in Ihrem Tornister, sondern auch in Kisten oder indem Sie Gefallene in bester Diebesmanier durchsuchen. Auf dem Bildschirm klappen in solchen Fällen komfortabel gleich zwei Menüs auf. Dann ist es sinnvoll, per Mausklick nur das einzusacken, was Sie auch wirklich brauchen. Je mehr Kram Sie nämlich mit sich herumschleppen, umso träger agiert Ihre Spielfigur. Am unteren Bildschirmrand blendet das Spiel praktischerweise das Gewicht Ihres Marschgepäcks ein. Achten Sie beim Einsacken auch auf Alltagsgegenstände wie Streichhölzer. An der richtigen Stelle eingesetzt, können die Schwefelhölzchen wirklich nützlich sein. Mit einem kleinen Flächenbrand machen Sie etwa Gegnern, die sich in einem Feld versteckt haben, regelrecht Feuer unter dem Hintern. Die interaktiven Levelumgebungen ermöglichen solche Aktionen. Wundern Sie sich aber nicht, wenn Sie beim Durchsuchen von armen Würstchen keine Waffen finden. Aus unerfindlichen Gründen schmeißen die Typen nämlich beim Abnibbeln ihre Knarre von sich, also müssen Sie ein paar Pixel nebenan suchen. Wenn Sie immer noch nichts sehen, sollten Sie Ihren Besuch bei Fielmann nicht länger hinausschieben oder drücken einfach die „Tabulator"-Taste. Jetzt werden auch die winzigen Gegenstände rot markiert. Bedienen dürfen Sie sich auch bei Fahrzeugen. Aber passen Sie auf, dass Ihnen der Sprit nicht ausgeht. Dann müssen Sie Dieselfässer durch die Gegend rollen und nachtanken. Klingt nach einem Job für den guten alten Green Beret, oder? Sogar Flugzeuge dürfen Sie mopsen, die allerdings stets am Boden bleiben.

DENKSTE?!

Obwohl Ihnen *Soldiers* die Wahl zwischen ausgeklügelter Taktik und knallharter Action lässt, kommen Sie mit der richtigen Kombination dieser beiden Elemente am besten voran. Denn wir sagen es gleich und schonungslos: Unsere spielbare Betaversion war schon ab der ersten Mission härter als Kruppstahl. Spieler, die mit wenigen Einheiten blind vorstürmen und auf alles ballern, was sich bewegt, sind sowieso ziemlich schnell am Ende. Ihre Mannen halten nämlich nicht besonders viel aus. Zwar regenerieren sie sich im Laufe der Zeit, aber die KI der Gegner ist nicht von schlechten Eltern. Ein Beispiel: Uns wurde ein stilles Örtchen, das wir als kurzfristige Deckung auserkoren hatten, mit einem Panzer buchstäblich unter dem Arsch weggeschossen. Und das nur, weil uns ein gegnerischer Infanterist beobachtet hatte, als wir hinter das Holzhäuschen schlichen. Die Gegenspieler gehen kooperativ in Formation vor und ziehen sich auch schon mal zurück, wenn es eng wird. Obwohl die Gegner-KI in *Soldiers* nicht nur sieht, sondern auch hört, blieben einige Male Wachposten wie bekifft stehen, während wir den

DAS KOMMT AUF DICH ZU

Wir haben *Soldiers* schon einmal für Sie angespielt und verraten Ihnen, was Sie so alles auf dem virtuellen Schlachtfeld erwartet.



Erkunden

Sie agieren hinter feindlichen Linien. Schauen Sie sich also immer gut um ...



Schleichen

... und ziehen Sie immer schön den Kopf ein. Oder wollen Sie damit Kugeln fangen?



Ausrüsten

Keine Munition mehr? Bedienen Sie sich in Kisten oder bei Gegnern.



Schwimmen

Wo ein Wille ist, ist auch ein Gewässer. So umgehen Sie einige Feuergefechte.

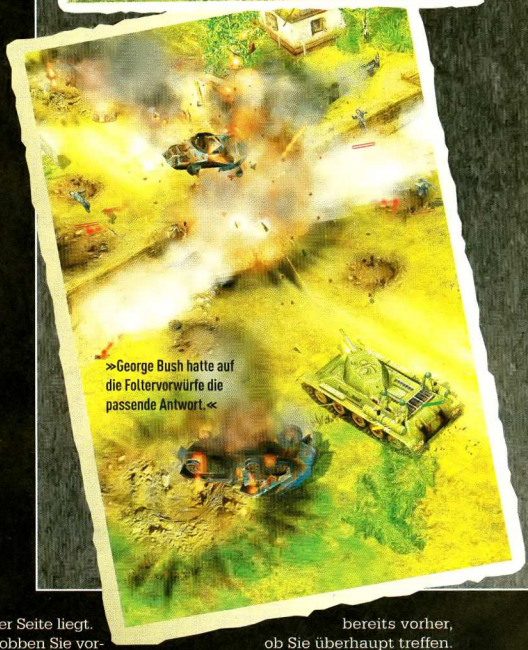


Panzer fahren

Mit Tanks walzen Sie fast alles platt. Bis die erste Mine kommt.



»Ralf Schumacher hat das Ziel doch noch erreicht.«



»George Bush hatte auf die Foltervorwürfe die passende Antwort.«

Nebenmann mit dem Scharfschützengewehr in die ewigen Jagdgründe schickten. Solche Aussetzer sind aber eher selten. Meist geraten Computer-Kumpel in Panik, rufen nach Verstärkung, schwärmen aus und suchen nach Ihnen. Einfach mit der Mauser auf der Lauer zu liegen und sukzessive Gegner auszuknipsen, ist also nicht. Daran hat auch das gute Balancing seinen Anteil, denn Munition für das Scharfschützengewehr ist ebenso rar gesät wie Urlaubstage für PC-ACTION-Schreibsklaven.

ECKENSCHÜTZE

Statt also in Rambo-Manier die Panzer-Walze zu mimen, schleichen Sie über die grafisch prächtigen Schlachtfelder, durchkämmen Wald und Wiese, schwimmen durch Seen und Flüsse, nutzen jeden Strauch als Deckung, klauen sich bessere Ausrüstung zusammen und lassen Ihren Trupp als Team agieren. Während einige Mannen aus sicherer Entfernung Gegner mit einer Granate ablenken, flitzen Sie mit Ihrem besten Schergen an den Wachen vorbei, robben sich an die Mauer geduckt durch ein Treibstofflager und jagen es mit einem gezielten Schuss in die Luft. Die Explosionen in *Soldiers* sind nicht nur hübsch anzusehen, sondern wirken sich auch spielerisch aus. Herumfliegende Trümmer beschädigen Fahrzeuge, verwunden Soldaten und dienen nicht zuletzt auch als Deckung. Das macht sich besonders gut, wenn Sie einen Schützenwagen so gesprengt haben, dass er anschließend auf der Seite liegt. Robben Sie vorsichtig dahinter, lehnen Sie sich an das zerbolzte Gefährt und schießen Sie im Sam-Fisher-Stil um die Ecke. Seltsamerweise brüllen Ihre Mannen oft Sprüche wie „Es lebe die Revolution!". Sehr intelligent, wenn Sie sich gerade leise durch ein Lager schleichen!

ZIELERFASSUNG

Normalerweise bewegen Sie Ihre Einheiten per Mausklick durch die Pampa. Besonderheit von *Soldiers*: Wahlweise steuern Sie sie auch direkt mit den Cursortasten. Mittels gedrückter „Steuerung" – und der linken Maustaste zielen und schießen Sie dann wie in einem Shooter. Weil die Schusslinie bereits beim Zielen angezeigt wird, sehen Sie bereits vorher, ob Sie überhaupt treffen. Und darauf sollten Sie Wert legen, denn alle Einheiten im Spiel haben bestimmte Trefferzonen, was Schüsse auf bestimmte Körperregionen ungemein effektiv werden lässt. Auch Kettenfahrzeuge sind historisch korrekt an der Front am stärksten gepanzert. Egal ob ganz oder teilweise – in *Soldiers* lässt sich alles zerstören. Falls Sie keine anderen Möglichkeiten haben, schalten Sie einen im Gebäude verschanzten Scharfschützen auch dadurch aus, dass Sie das Haus mit einigen Panzersalven zum Einsturz bringen. Mit dem Panzer fahren Sie Bäume und Zäune über den Haufen, reißen Telefonmasten aus der Verankerung und kürzen sogar einen Leuchtturm um ein paar Eta-



gen. Da alle Detonationen von der Physik-Engine extra berechnet werden, gleicht keine Aktion der anderen.

FACKEL NICHT LANGE!

Überhaupt haben sich die ukrainischen Entwickler sehr viel Mühe gegeben, die mehr als 60 Einheiten im Spiel so detailgetreu wie möglich abzubilden, wobei aber im Zweifelsfall Spielspaß Vorrang vor geschichtlicher Genauigkeit hatte. Apropos Details: Auch die Grafik glänzt an allen Ecken und Enden mit Gimmicks. Auf den Bauernhöfen scharren Hühner im Dreck, grasen Kühe vor sich hin und plätschert das Wasser schön animiert über das Mühlrad. Die hübschen Render-Karten betrachten Sie aus verschiedenen Blickwinkeln. Die Kamera lässt sich um 360 Grad drehen, ein wenig neigen und etwa auf die doppelte Größe zoomen. Allerdings nerven die sich bewegenden Schatten von Bäumen und Sträuchern noch tierisch, weil sie wie ein hyperaktiver Mückenschwarm aussehen. Wenn Sie Ihren Soldaten den Sprung ins kühle Nass befehlen, klingt es zwar so, als wäre Ottfried Fischer vom Zehn-Meter-Brett gesprungen, aber immerhin krauleln die Knaben anmutig animiert durch das Gewässer, während in Echtzeit berechnete Wolkenschatten darüber ziehen. Sogar mit Waffe in der Hand schwimmen die Kollegen munter drauflos, strampeln dabei allerdings wie Erstklässler im Schwimmlager.

AUFSTELLER

Einige Dinge haben uns beim Probespiel dennoch tierisch angenervt. Etwa als wir vorsichtig Pixel für Pixel nach vorn robbten, um heimlich ein Scharfschützengewehr vom Boden einer stark bewachten Feindbasis aufzuklauben. Als unser Held das Objekt der Begierde endlich in den Fingern hielt, stand er triumphierend auf und präsentierte sich groß und breit dem Feind. Fehlte nur noch der Ausruf „Hallo, hier bin ich und gebe eine prima Zielscheibe ab!". Und dann wäre da noch das Problem mit den Sichtlinien. Lesen Sie dazu unseren Kasten „Vorsicht, schwer!". Lob verdient allerdings der Mehrspieler-Modus. Dort kriechen Sie gemeinsam mit bis zu drei Freunden kooperativ durch die Missionen. Außerdem liefern Sie sich heiße Schlachten im Deathmatch- und King-of-the-Hill-Modus. Klasse!

MARC BREHME

SOLDIERS

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Best Way/Codemasters
FERTIG ZU:	97 %
ERSCHEINT:	2. Juli 2004
VERGLEICHBAR:	Commandos 3, Codename: Panzers
INTERNET:	www.codemasters.de/soldiers

KOMMENTAR



MARC BREHME

Die Verknüpfung von Strategie, Action und Rollenspiel-Elementen bringt frischen Wind ins Genre und funktioniert generell prima. Die detaillierte Grafik von *Soldiers* verwöhnt das Auge mit allerlei hübschen Kleinigkeiten. Was mich an der aktuellen Version noch stört, ist der hohe Schwierigkeitsgrad. Hier muss Codemasters unbedingt noch nachbessern, sonst verkommt das Spiel zur Selbstgeißelung für morbide Masochisten.

Gut im Rennen

Mehr als einmal laufen Sie in MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT um Ihr virtuelles Leben. Und damit Sie sich nicht so alleine fühlen, machen Sie das im Team.

»Die Meldepflicht wurde nach dem Vietnamkrieg abgeschafft.«

- Südpazifik-Szenario im 2. Weltkrieg
- 5 Schauplätze
- 25 Einzelspielermissionen
- SDK enthalten
- Ca. 25 historische Waffen
- Havoc-2-Physik



»Im Walter sind die Räuber.«



»Heckenschützen bei der Arbeit.«

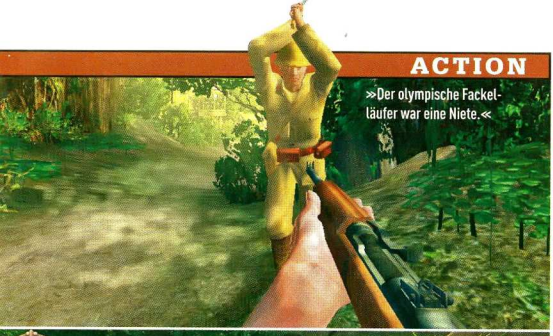
Stellen Sie sich vor, Sie seien ein Soldat. Ein amerikanischer Soldat namens Tom Conlin, der im Südpazifik auf der Salomon-Insel Guadalcanal auf einem Flugplatz namens Henderson Field steht. Es ist der 22. August 1942. Ihre Einheit soll das Lager säubern, doch die Japaner verteidigen die Stellung erbittert. Kugeln zischen an Ihren Ohren vorbei, während Sie sich an eine Palme pressen. „Mist, warum passiert mir das?", schießt es Ihnen durch den Kopf. Mit einer schnellen Drehung verlassen Sie Ihre Deckung, legen an und feuern. Die Kugeln durchschlagen den Boden einer Gasflasche. Die saust, durch ihren ausströmenden Inhalt angetrieben, nach vorn, reißt einige Gegner von den Beinen und explodiert. Klappt ja hervorragend! Durch den Erfolg angespornt, stürmen Sie weiter. Plötzlich reißt eine Salve aus einem feindlichen Karabiner Ihnen die Füße weg. Sie liegen am Boden, die Welt verschwimmt vor Ihren Augen. Außer Ihrem Kopf können Sie nichts mehr bewegen. Sieht so das Ende aus? Nein, das kann nicht sein. Wo bleibt der Sanitäter? Statt des Sanis sehen Sie undeutlich einen Asiaten, der auf Sie zuläuft. Er holt aus und ein Gewehrkolben schlägt in Ihrem Gesicht ein. Es wird Nacht. Sie müssen einen früheren Spielstand laden.

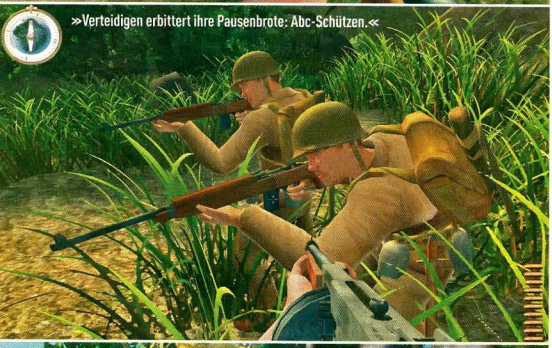
RUF DEN NOTARZT!

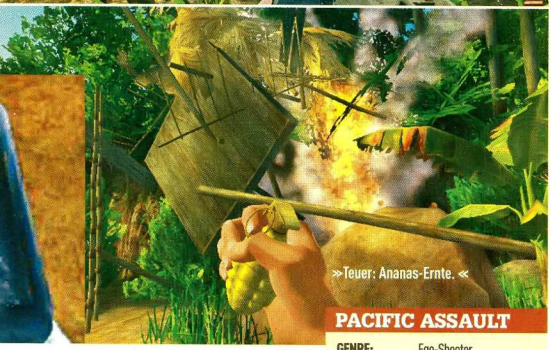
Zugegeben: Manche Szenen im jüngsten Teil der *Medal of Honor*-Reihe sind nicht gerade etwas für Zimperliesen. Aber wen wundert das? Auch der Vorgänger *Allied Assault* samt Add-ons war erst ab 18 Jahren freigegeben. Statt ins zerbombte Europa verschlägt es Sie diesmal also auf tropische Inseln. Am Actiongehalt der Levels ändert sich dadurch aber nichts. Der Spieler steht scheinbar wieder von Anfang bis Ende unter Strom. Allerdings nicht alleine: Sie kämpfen sich mit vier Squad-Mitgliedern durch fünf große Missionen. Dabei simuliert das Spiel historische Schlachten. Der finale Kampf steht Ihnen auf einem kleinen Eiland namens Tarawa bevor. Mit dabei ist oben erwähnter Sanitäter, der Sie im Ernstfall gesundspritzen kann – sofern er Sie rechtzeitig findet. Ihre Kumpane agieren selbstständig. Überhaupt arbeitet die künstliche Intelligenz laut den Entwicklern nicht mehr mit geskripteten Sequenzen, sondern stellt sich jeweils auf die wechselnden Spielumstände ein. Für Ihren Trupp bedeutet das, dass Sie sich nicht haarklein um alle Details zu kümmern brauchen. Außerdem geben Ihre Mitstreiter ohnehin nicht wirklich den Löffel ab: „Im ganzen Spiel stirbt nur ein Charakter aus Ihrem Team", plaudert Brady Bell, Creative Director von *Pacific Assault*, uns gegenüber aus. „Da ich der Story nicht vorgreifen will, verrate ich natürlich nicht, welcher das sein wird." Für Dramatik sollte also gesorgt sein.

ZEIG MIR DEIN GESICHT!

Damit die Spieler keine anonymen Marionetten bleiben, ver-







PACIFIC ASSAULT

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	EALA/Electronic Arts
FERTIG ZU:	85 %
ERSCHEINT:	Herbst 2004
VERGLEICHBAR:	Call of Duty, MoH: Allied Assault
INTERNET:	www.mohgame.com

passt das Entwicklerstudio von Electronic Arts in Los Angeles dem Spiel eine spannende Hintergrundgeschichte und den Figuren die dazu passenden Gesichtsanimationen. Letztere erinnern qualitativ an das, was wir bislang von Aktenkofferträger G-Man aus *Half-Life 2* gesehen haben. Je nach Stimmung gucken die Kerle in *Pacific Assault* zum Beispiel freundlich oder grimmig. Aufgrund der Kriegs-Thematik also meistens eher grimmig. „Da sich das Spiel über mehrere Monate des Zweiten Weltkriegs erstreckt, verändern sich die Figuren in diesem Zeitraum auch äußerlich", erklärt Bell. Das werden wir vermutlich auch tun, falls sich der Erscheinungstermin noch einmal verschieben sollte. JOACHIM HESSE

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

Medal of Honor scheint das *FIFA* des Zweiten Weltkriegs für EA zu werden: Jedes Jahr dürfen Sie mit einem neuen Teil rechnen. Solange sich die Qualität dabei auf einem derart hohen Niveau bewegt, soll mir persönlich das recht sein. Ich bin schon gespannt auf die neuen Mehrspieler-Modi, in denen EA den Team-Aspekt in den Vordergrund rücken will. Nach dem, was ich bisher von *Pacific Assault* gesehen habe, ist alles im grünen Bereich. Auch wenn es nicht wirklich innovativ ist, Japaner statt Deutsche abzuknallen.

Wir haben Alles was Sie brauchen und noch viel mehr!



VIVENDI UNIVERSAL games
offizieller Exclusiv-Distributor





SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
AUTHORIZED RESELLER





Pointsoft
offizieller Exclusiv-Distributor

Videospiele, Computerspiele und Zubehör
alle Hersteller, alle Titel
aktuelle Infos über Neuheiten und Produkte
viele Sonderangebote
optimale Kundenberatung und Service
Online-Bestellung
kein Mindestbestellwert
Lieferung innerhalb 24 Std. ab Lager

Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME

GROß Games ELECTRONIC

Bahnhofstr. 3
D-94133 Röhrnbach
Tel. 08582-9605-0
Fax 08582-9605-99
www.gross-electronic.de
master@gross-electronic.de

Bitte nur Händleranfragen!

PlayStation.2 XBOX NINTENDO GAMECUBE GAMEBOY ADVANCE PC CD-ROM

Ungeheuerlich!

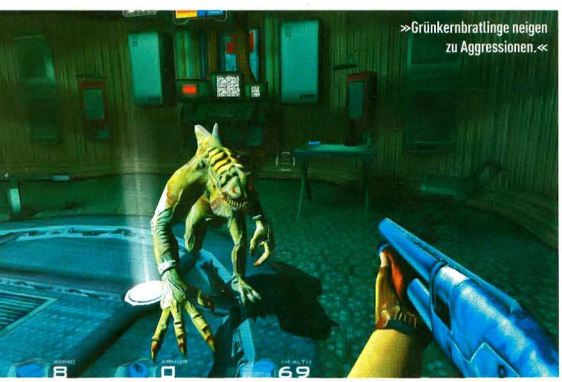
AUF DVD
DEMO

Erst Monate nach der Veröffentlichung in Russland landet die Science-Fiction-Ballerei KREED auch bei uns in den Läden. Wir sagen: Добро пожаловать!* *Willkommen!



»Das Zwölffingerarmgeschwür hat einen Arm verloren.«

Mit Russland verbinden wir eigentlich nur Wodka, merkwürdige Volkstänze und Boris Jelzin. Nun kommt eine weitere Assoziation hinzu: Shooter-Schmiede. Während die Bewohner des flächenmäßig größten Landes der Erde seit Monaten an *Kreed* rumspielen, kommen wir Mitteleuropäer erst jetzt in den Genuss des düsteren Science-Fiction-Shooters. Die uns vorliegende Vorab-Fassung verschaffte uns einen guten Einblick in das Potenzial des Titels. Als Legionär Daniel Grok erkunden Sie in 24 Levels das Geheimnis um das mysteriöse schwarze Loch Kreed. Sie greifen auf ein Waffenarsenal von acht futuristischen Schießeisen zurück, darunter Schrotflinten, Maschinen- und Plasmagewehre und ein Flammenwerfer, der ein wenig an das Gegenstück aus *Unreal 2* erinnert. Wie zu erwarten, läuft bei Ihrer Mission nichts wie geplant und Sie finden sich zu Beginn auf einem fast verlassenen Raumschiff wieder. Aber nur fast, denn Sie machen sofort Bekanntschaft mit verdammt hässlichen Aliens, die ziemlich scharf auf Sie sind.



»Grünkernbratlinge neigen zu Aggressionen.«

LICHT UND SCHATTEN

Die verwendete Grafik-Engine mit dem Namen X-tend ist alles andere als unschön: Wenngleich die Levels teilweise etwas steril wirken, überzeugen sie durch sehr detaillierte Oberflächenstrukturen und Lichteffekte. Die Charaktere und Monster sind mit bis zu 4.000 Polygonen (grafische Bausteine) ausgestattet. Dafür enttäuschen bisweilen die Animationen der Weltraummonster, die auch keine unterschiedlichen Trefferzonen haben. Deshalb kippen die Gegner immer auf die gleiche Weise um – ein paar Bewegungen mehr hätten dem optischen Gesamteindruck gut getan. Einen Mehrspieler-Modus liefert *Kreed* ebenfalls mit. Auf neun Karten kämpfen Sie im Internet oder im Netzwerk. Der Titel sollte bereits in den Regalen stehen, wenn Sie diese Zeilen lesen. Allerdings wurde uns keine fertige Version zur Verfügung gestellt, sodass Sie unseren Test erst in der nächsten Ausgabe lesen können. LUKASZ CISZEWSKI

KREED

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Burut Creative Team/Acclaim
FERTIG ZU:	100 %
ERSCHEINT:	Erhältlich
VERGLEICHBAR:	Unreal 2
INTERNET:	www.kreed3d.com

KOMMENTAR



LUKASZ CISZEWSKI

Unsere russischen Freunde beweisen erneut, dass sie weit mehr können, als sich zu betrinken. *Kreed* ist ein in optischer Hinsicht ansprechender Ego-Shooter, auch wenn die X-tend-Engine hier und da noch kleinere technische Ungereimtheiten hervorbringt. Thematik samt düsterer Atmosphäre erinnert an eine Mischung aus *Unreal 2* und *Doom 3*. Doch es bleibt fraglich, ob das simple Spielprinzip, das ohne großartige Innovationen auskommt, die Erwartungen der Zocker erfüllt. Nächsten Monat lesen Sie, wie gut *Kreed* wirklich ist.

84%
PC Games 07/2004

PC Games Award
STRATEGIE 07/2004

86%
PC Action 07/2004

GROUND CONTROL II

OPERATION EXODUS









"So müssen Strategiespiele heutzutage aussehen!"
PC Action 04/2004

www.groundcontrol2.com
www.vugames-europe.com

PC CD-ROM

ALIENWARE

POWERED BY gamespy

MASSIVE ENTERTAINMENT

SIERRA

12

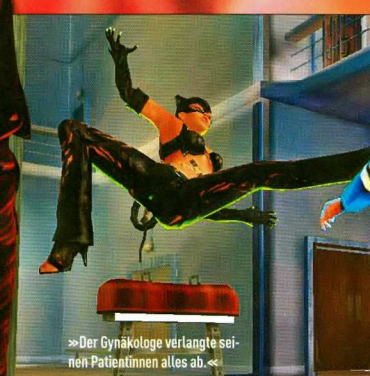
www.vividgraphics.de

- Spiel nach dem gleichnamigen Kinofilm mit Halle Berry
- 6 große Filmszenarios
- Ca. 42 Levels
- Ca. 700 Animationsphasen
- Nachtsicht
- „Wildkatzen"-Modus

»Der Bauchweg-Gürtel hielt was er versprach.«

Schöner Fetzen

Top-Figur, coole Klamotten und eine Peitsche: Mit Halle Berry als CATWOMAN wollten wir schon immer mal spielen.



»Der Gynäkologe verlangte seinen Patientinnen alles ab.«

Neugier ist der Katze Tod. Dieser weise Satz gilt auch für Frauen. Anders ist es nicht zu erklären, dass die bei der Kosmetikfirma Hedare angestellte Patience Philips ihre Stupsnase zu tief in die Angelegenheiten des Konzerns steckt und dabei ein dunkles Geheimnis aufdeckt. Es kommt, wie es kommen muss, und Patience wird um die Ecke gebracht. Ende. Kleiner Scherz, denn hier beginnt die Geschichte erst richtig. Eine seltene ägyptische Katze mit magischen Kräften erweckt die Tote wieder zum Leben und verleiht ihr nebenbei noch fantastische Fähigkeiten. So steht einer Rache im Stil der antiken Furien nichts mehr im Weg. Wem diese Geschichte bekannt vorkommt, der ist entweder Comic- oder Kinofan. *Catwoman* basiert nämlich auf den gleichnamigen DC-Comics und dem Kinofilm mit der rattenscharfen Halle Berry. Bereits 1992 trat die fesche Mieze in *Batmans Rückkehr* auf, damals allerdings verkörpert von Michelle Pfeiffer.

MIEZ, MIEZ

Catwoman ist in der Tat ein ungewöhnlich bissiger Tiger. So einen haben nicht mal Siegfried und Roy in ihrer Sammlung. Aber die wüssten mit so einem heißen Feger eh nichts anzufangen. Sie schon. Also rennen, springen, klettern und kämpfen Sie sich auf Ihrem Weg durch sechs Filmszenarios, die sich in etwa 42 Levels unterteilen, wie z.B. die Hedare Kosmetikfabrik, ein Landhaus und ein Juweliergeschäft. Dort treffen Sie auf die Übeltäter aus dem Kinofilm und prügeln sich mit dem irren Wesley oder Armando, dem Anführer von Kosmetikproduzentin Laurel Hedares Schlägertruppe. Um denen ordentlich den Hintern zu versohlen, steht Ihnen eine Peitsche zur Verfügung, die es mächtig krachen lässt. Ein anderes Kampfinstrument hätten wir ehrlich gesagt von einer Frau in engen Lederklamotten auch nicht erwartet. Doch die Rute nutzen Sie nicht nur, um mit bösen Buben Ihre Spielchen zu treiben. Sie betätigen damit auch Schalter oder schwingen sich im Stil von Indiana Jones über Abgründe, retten sich vor einem

INTERVIEW

„HALLE BERRY LÄSST DEN SPIELER SCHNURREN."



»Onkel Fester trägt neuerdings Toupet.«

Katzenliebhaber und Produzent Richard Leinfellner (Bild) stellte sich unserem Verhör und beantwortete einige brisante Fragen zu *Catwoman*.

PC ACTION: Habt ihr echte Katzen für das Motion Capturing verwendet?

RICHARD LEINFELLNER: Das Spiel wurde von Hand animiert. Motion Capturing ist gut geeignet, um echte Action darzustellen, wie etwa bei einem Football-Spiel. Da es aber keine reale Catwoman gibt, konnten wir diesen Weg nicht einschlagen. Außerdem kann ich es mir nicht vorstellen, Motion Capturing bei echten Katzen durchzuführen. Ich glaube, die würden das hassen.

PC ACTION: Hat der Spieler neun Leben im Spiel?

RICHARD LEINFELLNER: Wir haben uns dagegen entschieden. Der Spieler hat keine Leben. Das Spiel geht immer weiter, mit einigen Einschränkungen, wenn du vermöbelt wirst.

PC ACTION: Schnurrt Catwoman im Spiel?

RICHARD LEINFELLNER: Ja, Halle Berry hat einige fantastische Schnurrer für uns aufgenommen.

PC ACTION: Was glaubt ihr, wird den Spieler schnurren lassen?

RICHARD LEINFELLNER: Natürlich mit Halle Berry zu spielen!

PC ACTION: Braucht Catwoman Milch, um ihre Energie wieder aufzufüllen?

RICHARD LEINFELLNER: Nein, ihre Energie füllt sich jedes Mal wieder auf, wenn sie abgefahrenes Zeug macht. Auf der anderen Seite verbraucht sich die Energie, wenn sie sich ungeschickt anstellt. Ein richtig cooles und Catwoman-mäßiges System.



»Hämorrhoiden verursachen Juckreiz.«

Nimm Katz!

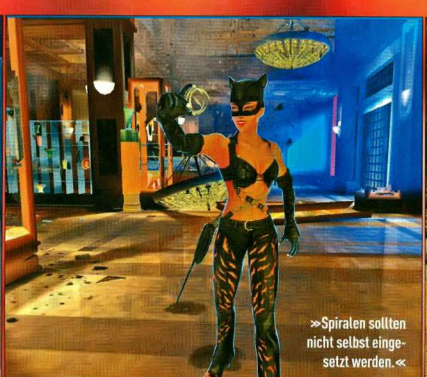
Vom Film zum Spiel. Dank Halle Berry macht Catwoman nicht nur im Film (links), sondern auch im Spiel eine verdammt gute Figur.



»Amateur-Selbstmörderin: Pulsader nicht gefunden.«

Sowohl im Spiel als auch im Film macht Catwoman die Männer scharf. Kein Wunder, verkörpert doch Oscar-Preisträgerin Halle Berry die scharfe Raubkatze. Für das Spiel lieh die Schauspielerin ihrem digitalen Konterfei nicht nur das Aussehen, sondern auch die Stimme. Richard Leinfellner, Produzent des Spiels, meinte uns gegenüber: „Sie ist von ihrer Figur im Spiel sehr begeistert." Wir finden ihre Figur sogar ohne Spiel klasse!





»Spiralen sollten nicht selbst eingesetzt werden.«



»Steht nicht jeder Frau: Analpiercing.«

CATWOMAN

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Argonaut Games/Electronic Arts
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	12. August 2004
VERGLEICHBAR:	Prince of Persia
INTERNET:	www.eagames.com/official/catwoman

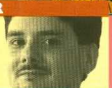
Fall in den sicheren Tod oder zerschmettern Gegenstände. Außerdem greifen Sie auf weitere Waffen der Frau zurück. Scharfe Krallen etwa oder subtilere Methoden, mit denen Sie den Feinden kurzerhand den Kopf verdrehen, die sich daraufhin für eine Zeit lang nicht mehr rühren. Oder Sie verwandeln die Tussi in eine richtige Wildkatze. Diese rennt schneller, haut stärker zu und übernimmt die Kontrolle über Gegner. Wie im echten Leben. Als Mieze sehen Sie natürlich auch im Dunkeln und nutzen diese Fähigkeit, um sich an Feinde heranzuschleichen und sie lautlos auszuschalten. Der „sechste Sinn" hilft gar dabei, Geruchsspuren zu verfolgen, Gefahren frühzeitig zu erkennen sowie vorauszuahnen, was Ihr Gegner als Nächstes tun wird. Katzen besitzen also eine Menge Möglichkeiten, Feinden das Leben schwer zu machen.

AUF SAMTPFOTEN

Catwoman beeindruckt nicht nur durch die sexy Schnitte in der Lederkluft (die ständige Wiederholung dieser Tatsache müssen Sie uns verzeihen), sondern vor allem durch die wahrhaftig katzengleichen Animationen. Wenn Catwoman grazil eine Wand emporklettert oder kess mit den Hüften wackelt, schnurren Sie vor Entzücken. Das Spiel macht bereits jetzt einen richtig guten Eindruck. Okay, mit Umsetzungen von Kinovorlagen ist das so eine Sache. Hier sind wir aber optimistisch. Im August, wenn auch der Film anläuft, finden wir für Sie gern heraus, ob Halle Berry die Männerwelt auf Zelluloid oder CD-ROM heißer macht.

ANDREAS BERTITS

KOMMENTAR



ALI MENTE

Ich hasse Katzen, aber bei Halle Berry in Leder mache ich mal eine Ausnahme. Vor allem die - ähhh - geschmeidigen Bewegungen der Hauptdarstellerin haben es mir angetan. Dass ich generell auf Frauen mit Peitschen stehe, dürfte schon seit einer Weile klar sein. Ich bin zuversichtlich, dass *Catwoman* nicht dasselbe Schicksal ereilt wie so viele Filmumsetzungen vorher. Das Potenzial für ein richtig gutes Spiel ist auf jeden Fall vorhanden. Und was soll bei einer halbnackten Frau mit Krallen schon schief gehen?



»Die Nachgeburt erwies sich als überraschend groß.«

Mit dem Zweiten schlägt's sich besser

Nur echt mit dem Esel: Dungeon Siege 2 setzt erneut auf unkomplizierten Monstermassenvernichtungscharme. Diesmal mit soliderem Rollenspiel-Fundament?

Es gibt Rollenspiele, bei denen man ellenlange, tiefsinnige Texte liest, in den tiefsten Schichten von Charakterstatistik-Datenbergen Zahlenwerte analysiert und tagelang seine Gehirnwindungen strapaziert, um anspruchvollste Logikpuzzles zu lösen. Die findet man offiziell ganz toll, würde zum Abreagieren am Feierabend aber eigentlich lieber was Flotteres haben, das weniger in Arbeit ausartet. Dafür gibt es das durch *Diablo* – Gott hab ihn selig! – etablierte Genre der Action-Rollenspiele, die der Motivationsformel „Hack, kreisch, freu!" folgen: Feind sehen, draufklicken, erlegen und Beutebestände sichten. Vor zwei Jahren verunkomplizierte sich *Dungeon Siege* beim Versuch, das einfachste Rollenspiel der Welt zu werden, fast zu Tode. Deshalb soll's beim Nachfolger gehaltvoller zugehen. Aber immer noch setzt man auf genug Kampf-„Razong!" und Bedienungsstraffheit. Schließlich besitzen Statistikmenüs nicht nur für PCA-Redakteure einen ähnlichen Unterhaltungswert wie der Lohnsteuerjahresausgleich.

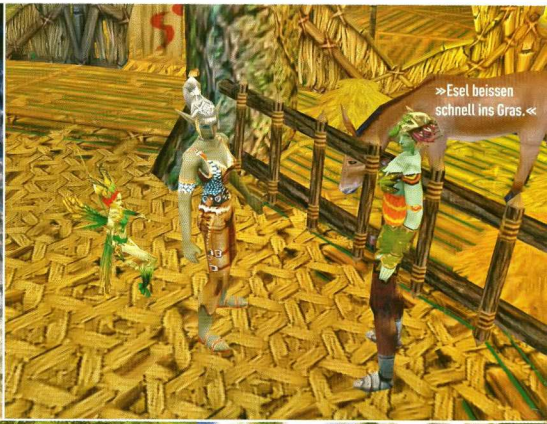
WIEDER GEFRAGT: INNERE WERTE

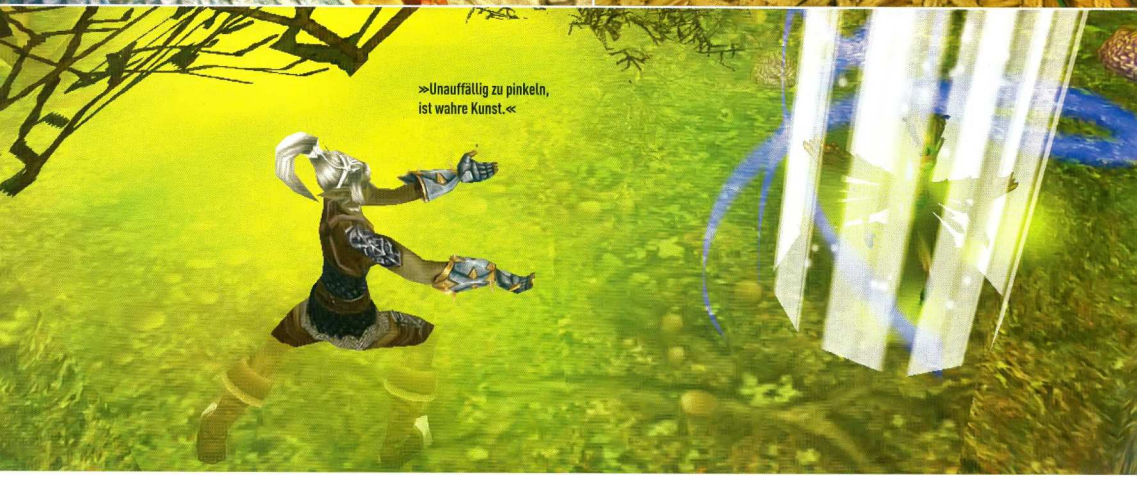
Dungeon Siege 2 entsteht beim Entwicklungsstudio mit dem drolligen Namen „Gas Powered Games" (benzinbetriebene Spiele). Nur gut, dass Chris „Total Annihilation" Taylor seinen Laden nicht in Deutschland aufmachte, denn da wäre ihm eine Art Ökosteuer-Solidarbeitrag sicher. Bei *Dungeon Siege* wirkte vor zwei Jahren die Engine super bleifrei: Wir bestaunten nahtlose 3D-Spielwelten ohne Nachladepausen, während *Diablo 2* immer noch herbe Pixel auf Monitore knödelte. Doch die Entwicklungszeit der Technologie nahm kein Ende und letztendlich war der Story-Tank etwas leer. Egal ob Story, Helden, Items, Charaktertalente – so ziemlich jeder Aspekt bekommt beim Nachfolger eine Extraportion Tiefgang verpasst.

TALENT WÄCHST AUF BÄUMEN

Weniger kann auch mehr sein: Statt einer übermächtigen achtköpfigen Party liegt die Obergrenze jetzt bei sechs Helden in Ihrer Truppe. Die klassenlose Gesellschaft (jeder macht, was er will, und verbessert sich dadurch allmählich im entsprechenden Berufsfeld) bleibt bestehen. Es hindert den Nahkämpfer also niemand daran, sich nebenbei in Kampfmagie zu versuchen. Spezialisierung lohnt sich aber nicht zuletzt aufgrund der vier neuen Skill-Menüs, in denen Sie Spezialtalente freischalten und ausbauen. Das funktioniert so ähnlich wie beim *Diablo 2*-Fertigkeitenbäumchen und beinhaltet dessen bekannte Motivationsnebenwirkungen: „Hui, noch einen Level schaffen und ich kann diese und jene tolle neue Fähigkeit lernen!" Guter Trick. Sogar innerhalb der Berufe darf man sich einen abspezialisieren: Machen wir aus dem







Kämpfer einen Schildblock-Profi oder soll er doch lieber zwei Schwerter gleichzeitig schwenken? Braucht der Naturmagier unbedingt den Schadensbonus auf Eiszauber oder soll er sich gefälligst auf den Heilungskram spezialisieren? Höhere Wahrscheinlichkeit beim Ausweichen oder bei kritischen Treffern? Hmmm ... Außerdem sollen Sie diesmal eine stärkere emotionelle Bindung zu Ihren Helden entwickeln. Die melden sich öfters mit Äußerungen zu Wort, reagieren auf die Anwesenheit anderer Charaktere und besitzen eine zu enträtselnde Vergangenheit. Wer nicht schwallen, sondern prügeln will, kann diesen Aspekt grunzend ignorieren. Geduldigere Naturen entriegeln aber durch neugierige Gespräche so manche Nebenmission.

HEAVY PETTING

Wie im Vorgänger können Sie (je nach Ausmaß Ihrer Tierliebe) auch Packesel als Party-Mitglieder integrieren. Die erzählen zwar keine Schwänke aus ihrer Jugend, schleppen aber ein riesiges Inventar, das diesmal sogar Sinn macht. Indem man nicht benötigte Fundsachen „verfüttert", erreichen auch die tierischen Gruppenangehörigen höhere Levels und Spezialfähigkeiten, die wiederum abhängig von der Art der gemampften Items sind (Zaubersprüche machen schlauer, Nahkampfwaffen dagegen stärker). Neben dem ollen Esel stehen acht weitere Viechereien zur Wahl, darunter Imps und Feen. Eine Quotenregelung gibt es nicht, die Zusammenstellung der Party bleibt Ihnen überlassen.

MEINS, MEINS, MEINS!

Action-Rollenspieler sind bekanntlich immer nur hinter einem her: dem nächsten Über-Item. Sei es das flammende Feuerschadenbonusundplus-dreigeschwindigkeits-Schwert oder die „Boah, das Teil verbessert mir meine Lieblingstalente"-Angeberrüstung. Auch bei der Beuteraff-Befriedigung hat *Dungeon Siege 2* diabolisch dazugelernt: Item-Sets mit Zusatzboni, wenn man mehrere Teile derselben Sammlung trägt? Jawoll. Durch spezielle Ingredienzien verbesserbare Ausrüstung? Klar doch. Um die allerbesten Edel-Luxus-Premium-Teile zu finden, muss man die Sache mehrmals auf erhöhten Schwierigkeitsgraden durchspielen? Selbstverständlich. Insgesamt dreimal können Sie Ihre Gruppe durch die Spielwelt hetzen, immer weiter Fähigkeiten ausbauen und immer besseren Krimskrams einsetzen, um sich am Ende erschöpft, aber befriedigt mit einer Horde Level-90-Veteranen zur Ruhe zu setzen.

EINMAL IST KEINMAL

Beim Probespiel schlägt der Charme der einfachen Bedienung sofort wieder zu. Auch die Messerspitze Taktik darf nicht fehlen. Mitten im Kampf kann man jederzeit die Zeit-Handbremse ziehen, um stressfrei die nächsten Kommandos anzuklicken. Schließ-

INTERVIEW

„DAS SPIEL MUSSTE KNUSPRIGER WERDEN."



»Geht nie ohne Speisekarte aus dem Haus: Dirk Bach.«

Inmitten der tosenden See der Spiele-Industrie ist Chris Taylor so etwas wie ein ruhender Hafen der introvertierten Seriosität, wie dieses Interview beweist.

PC ACTION Du hast *Dungeon Siege 2* tagelang auf der E3-Messe präsentiert. Bereitet man sich auf die Strapazen eines solchen Ereignisses gewissenhaft vor, ähnlich wie eine Rockband, bevor sie auf Tour geht?

TAYLOR: Ich halte mich an Cheeseburger und Pizza, um zu Kräften zu kommen. Aber diesmal hatte ich eine hartnäckig Erkältung, die ich immer noch nicht ganz losgeworden bin. Du kannst dich einfach nicht erholen, wenn du drei Kinder und eine Spielefirma hast und dann noch auf Messen fährst. Da bist du eigentlich ständig krank. Vielleicht liegt es doch an den Ernährungsgewohnheiten ... und die Huren und die Zwerge haben sicherlich auch nicht geholfen. (Wirft einen Blick zur anwesenden PR-Vertreterin von Microsoft): Da, sie fängt an, Notizen zu machen! Das geht ganz rauf bis zu Bill Gates, da bin ich mir sicher.

PC ACTION Öh, zurück zu *Dungeon Siege 2*. Warum ist es toller als der Vorgänger?

TAYLOR: Es gibt eine Verlagerung um ein paar Grad in Richtung traditionelle Rollenspiele. Das bedeutet: tiefergründigere Story und Dialoge, Entscheidungen bei Talentverzweigungen und viel mehr Fokus darauf, wie die Story mit den Missionen verbunden ist.

PC ACTION Also weniger Oberflächlichkeiten?

TAYLOR: Wir wollten das Spiel erheblich ergiebiger und an jeder Ecke gehaltvoller machen. Mein Lieblingsausdruck dafür ist „crunchy" („knusprig"). Es kostet nun mal viele, viele Monate, um diese Knusprigkeit reinzukriegen. Bei *Dungeon Siege 2* haben wir das Entwicklungsteam auf 35 bis 40 Leute vergrößert, das hat die ganze Situation erheblich verbessert. Und die Technologie-Upgrades, die wir diesmal machen, sind nicht so riskant – das Scripting- oder das Spezialeffekte-System auszutauschen, ist bei weitem nicht so komplex, wie zu sagen: „Okay, wie wär's, wenn wir alle Lade-Bildschirme aus dem Spiel schaffen?"

PC ACTION Das klingt ja richtig vernünftig.

TAYLOR: Ich wünschte mir trotzdem, ich hätte mich vor dem Interview nicht so zugeraucht ...



»Und Gras macht doch aggressiv.«



»Angriff der Wanderhoden.«

DUNGEON SIEGE 2

GENRE:	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Gas Powered Games/Microsoft
FERTIG ZU:	70 %
ERSCHEINT:	Herbst 2004
VERGLEICHBAR:	Dungeon Siege, Diablo 2
INTERNET:	www.gaspowered.com/ds2

lich müssen Sie die Aktionen Ihres halben Helden-Dutzends koordinieren, zumal es unter dem Namen „Powers" neue Superattacken gibt, die bei gut abgestimmten Kombinationen ihre volle Wirkungskraft entfalten. Angegriffen wird jetzt mit einem Rechtsklick auf den Gegner und falls die Selektion in einem größeren Pulk mal schwer fällt, knöpft man sich durch Shift-Klick automatisch das am nächsten stehende Monster vor. Kämpfe sollen durch eine größere Bandbreite an Feindes-Verhaltensmustern interessanter werden. Passen Sie also auf, dass Sie keine im Unterholz lauernden Viecher übersehen, die einen Hinterhalt inszenieren. Mancher Gegner hat auch bestimmte Abneigungen und greift zum Beispiel gezielt Charaktere an, die Heilzauber einsetzen. Gut und reichhaltig wirkt die Spielwelt. Größere Städte laden zu Erkundungen und Schwätzchen ein, dank Automap geht dabei niemand so schnell verloren. Teleporter-Stationen machen es leicht, eben mal vom Schlachtfeld in eine Ortschaft zurückzuhoppen. Es gibt auch mehr Interaktionen à la „Holz über Feuer halten führt zur Fackel, mit der sich wiederum ein Gebäude in Brand setzen lässt". Vor allem für die Magie-Spezialeffekte renovierte Gas Powered Games die Engine, auch wenn die Spielfiguren in der Nahansicht nach heutigen Maßstäben etwas kantig wirken. Das stört in der Praxis relativ wenig, denn um beim Teamkampf die Übersicht zu behalten, zoomen wir die Betrachterkamera ohnehin lieber ein Stückchen zurück. Und dass man keine Charaktere aus dem Vorgänger importieren darf, tragen wir mit Fassung. Dafür beginnt Ihr neuer Hauptheld die Story nicht als Level-1-Bauernlümmel, sondern als Level-1-Söldner, der alsbald einen Feldzug gegen seinen Ex-Arbeitgeber startet. Da will nämlich wieder mal jemand die ganze Welt erobern. Und das zu verhindern, soll Ihnen dank der ausführlicher erzählten Story mehr Spaß machen als im Vorgänger. HEINRICH LENHARDT

KOMMENTAR



HEINRICH LENHARDT

Dungeon Siege 2 hat all den anderen *Diablo*-Nacheiferern eines voraus: Die Steuerung einer ganzen Gruppe statt des üblichen Solo-Gemetzels sorgt für eine nette Prise „Baldur's Gate light". Das erste *Dungeon Siege* hatte ich freiwillig durchgespielt, auch wenn's (selbst für PC-ACTION-Verhältnisse) teilweise etwas hirnlos zuging. Die lange Verbesserungsliste für Teil 2 konzentriert sich zum Glück auf inhaltliche Substanz, ohne dass die unkomplizierte Bedienung darunter leidet. Die 3D-Grafik-Engine verleitet trotz sichtlicher Verbesserungen zum Schielen aufs Frischhaltedatum, aber bei einem Rollenspiel drücke ich eher mal ein Technik-Auge zu als bei 'nem Shooter.

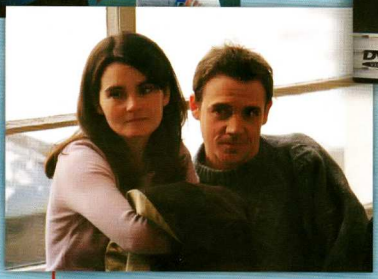
Schwarze Komödie voller Charme und Ironie von LONE SCHERFIG

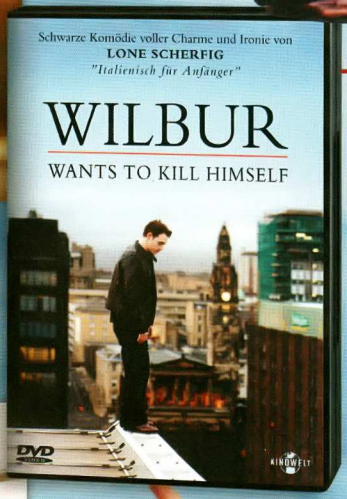
"Italienisch für Anfänger"

Ab 22.Juni auf DVD im Handel!









DVD-AUSSTATTUNG

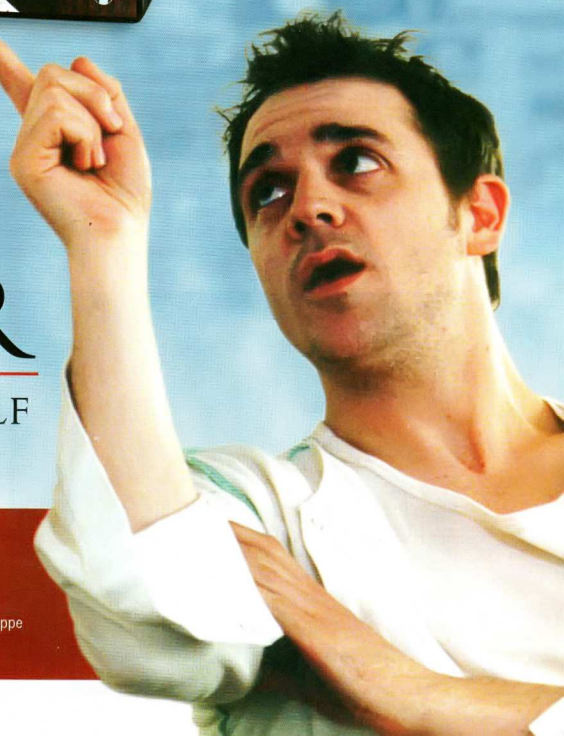
SPRACHEN und TON:
Deutsch 5.1 (Dolby Digital)
Englisch 5.1 (Dolby Digital)
Deutsche Untertitel
BILD: 2,35 : 1 (16 : 9 anamorph)
LAUFZEIT: ca. 105 Min.
FSK: ab 12

DVD-EXTRAS

- Audiokommentare von Regisseurin Lone Scherfig und Kameramann Jorgen Johansson
- Deleted Scenes
- Biographien
- Trailer

WILBUR

WANTS TO KILL HIMSELF



DVD DIE VIERTE DIMENSION

KINOWELT

Kinowelt Home Entertainment GmbH • Ein Unternehmen der Kinowelt Gruppe

www.kinowelt.de



Mit Weib und Seele

Wenn einem ständig eine Frau hinterherläuft, ist sie dummerweise meistens hässlich. Oder fett. Oder beides. Nicht bei PARIAH. Hier begleitet Sie eine prächtige Braut durch ein Science-Fiction-Abenteuer.

In *Pariah* geht's um einen drogensüchtigen Arzt, eine Frau mit großen Lippen und ein Gerät mit der Bezeichnung „Titan's Fist". Gute Voraussetzungen für ein lustiges Spielchen, was? Den Doktor namens Jack Mason verkörpern Sie. Katarina, die Dame mit dem Bienenstich-Mundwerk, will von ihm gerettet werden. Und Titan's Fist ist eine von mehreren dicken Wummen. Hinter dem Ego-Shooter steckt die Firma Digital Extremes, die sich mit *Unreal Tournament 2004* einen Namen gemacht hat und nun an einem Solo-Abenteuer mit umfangreichem Mehrspieler-Modus werkelt. Die postapokalyptische Welt heißt nicht zufällig „Erde" und ist eine Gefängniskolonie, wo sich allerlei Gesindel herumtreibt. Häftlinge wie Wärter, alle wollen Dr. Mason und besonders Katarina an den Arsch. Die junge Frau steht Ihnen früh als computergesteuerte Eskort-Servicekraft mit Tipps zur Seite und darf keinesfalls über den Jordan hüpfen.



(AUF-)RÜSTZEUG

Nicht nur durch den massiven Einsatz von Fahrzeugen und wegen des Szenarios kommt unweigerlich das Gefühl auf, man habe einen Cocktail aus *Unreal 2* und *Halo* vor sich – allerdings mit deutlich detailreicherer Grafik. Besonders eindrucksvoll sind die Spezialeffekte. Wer das Wasser erblickt, möchte am liebsten sein Seepferdchen nachholen, und beim Abfeuern bestimmter Waffen wabert die Luft wie der Horizont im Death Valley. Freudig begrüßen wir die Schleich- und Rollenspiel-Elemente. Anfangs nutzt der Recke nur drei Waffen, ist aber lernfähig. Außerdem soll es im Rahmen der umfangreichen Story möglich sein, per Upgrades aufzurüsten. Etwa mit Gas, Napalm oder Zielfernrohren. Wahlweise dürfen Sie in mehr Lebenspunkte, stärkere Rüstung oder Schnelligkeit investieren. Damit Ihrem Helden nix passiert, gibt's weiteres Behelfsgerät – als gut erzogener Junkie hat Mason sein Spritzbesteck immer dabei. Doch aufgepasst: Wer sich eine Überdosis von mehr als 20 Lebenspunkten auf einmal verpasst, kriegt Sehprobleme wie bei einem Vollrausch. Irgendwie haben wir den Eindruck, *Pariah* wird kein Spiel für Pädagogen-Kinder. HARALD FRÄNKEL

PARIAH

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Digital Extremes
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	Frühjahr 2005
VERGLEICHBAR:	Unreal 2, Halo
INTERNET:	www.pariah-game.com

KOMMENTAR



HARALD FRÄNKEL

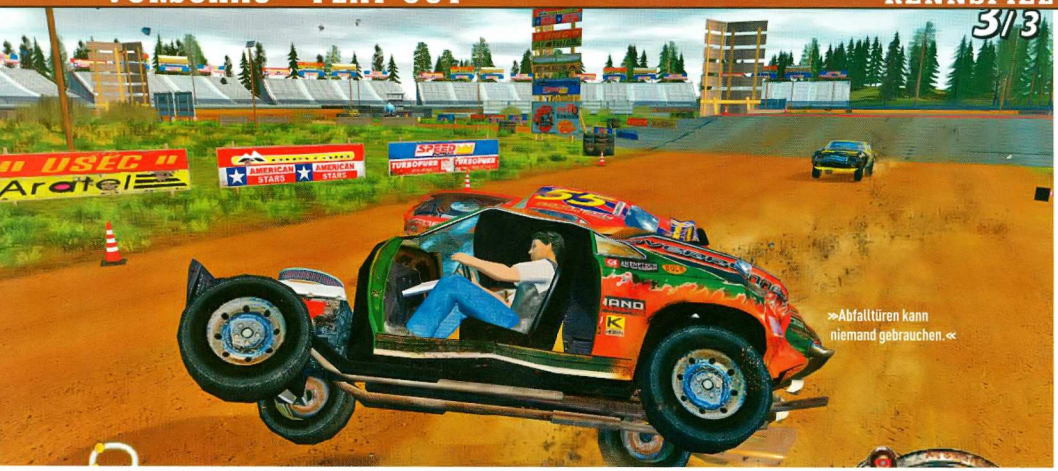
Pariah **handelt von einer kaputten Welt und der Titel bedeutet „Ausgestoßener" – trotzdem dürften sich keinesfalls nur gescheiterte Existenzen wie Kollege Wollner bei diesem Spiel sofort heimisch fühlen. Ja, vom Feeling her habe ich ein gutes Gefühl, um mal einen intelligenten Fußballer zu zitieren. Ob's für einen absoluten Höhepunkt in der Gewichtsklasse eines *Half-Life 2* reicht, scheint nach ersten Impressionen während der Spielemesse E3 zwar noch fraglich. Wer das *Unreal*-Flair liebt, darf angesichts des Doktor-Spielchens aber auf jeden Fall vorfreudig seine Maus bürsten.**

visit the planet playzone

PLAYZONE kommt jeden Monat mit DVD: Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks, Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD- und Kino-Film-Neuheiten und und und.

PLAYZONE, das PlayStation-Magazin mit DVD!





Stunt, Gas!

Bei FLAT OUT überschlagen sich nicht nur die Ereignisse. Legen Sie coole Rollen hin und drücken Sie auf die Tube.

Eigentlich würde der Name „Flatline" viel besser zu dem Spiel passen. Schließlich fliegt der Pilot bei einem satten Zusammenstoß durch die Windschutzscheibe und endet als lebloses, verbogenes Etwas auf dem Asphalt oder in der Botanik. Nicht schlecht, Herr Specht, Ragdoll-Effekte bei einem Rennspiel sind wirklich neu. Dumm nur, dass solch ein Abflug ordentlich Zeit kostet, sonst würde man den Fahrer gern mal freiwillig in die Gegend pfeffern. Die Streckenumgebungen verhalten sich nämlich physikalisch absolut korrekt und jeder Reifenstapel oder Bretterhaufen kann als Zielscheibe benutzt werden. Besonders nett: Beim Abflug des Piloten schreit der Ärmste so lange, bis ihn ein Hinderniss endgültig zum Schweigen bringt. Das macht *Flat Out* schon zum jetzigen Entwicklungsstand sehr dynamisch. Bereits nach wenigen Runden ist die Fahrbahn mit Trümmerteilen und umgebügelten Streckenmarkierungen übersäht. Eine kleine Karambolage bringt ganze Baukonstruktionen zum Einsturz, was Ihren Gegnern den Weg abschneidet. Apropos schneiden: Es ist gut möglich, dass die Ragdoll-Orgie bis zum Erscheinungstermin noch entschärft wird. Abwarten.

HAST DU 'NEN DACHSCHADEN?

Doch in diesem Rennspiel quälen Sie nicht nur Fahrer, sondern auch die PS-Monster. Diese verfügen nämlich über stattliche 40 „Trefferzonen", die sich alle sichtbar verformen oder sogar abreißen lassen. Ein schwer demolierter Wagen hat kaum noch eine Chance auf den Sieg. Zu sehr wirken sich die Schäden auf das Fahrverhalten aus. Im Gegensatz zu anderen Rennspielen belohnt *Flat Out* den Spieler auch für Schäden am Boliden: Für spektakuläre Stunt-Einlagen zum Beispiel winkt ein extra Turboschub, der Ihre Karre in ein Geschoss verwandelt. Im fertigen Spiel sollen 16 Autos zur Verfügung stehen. Bis zu acht Spieler gleichzeitig bügeln im Mehrspieler-Modus über Rundkurse. Gefahren wird auf Straßen-, Stunt-, Dirt- und Winterkursen, die allesamt andere Renntaktiken erfordern. Besonders witzig ist die Stunt-Strecke, bei der Sie Ihren Fahrer möglichst weit aus dem Fenster des Wagens katapultieren oder mit ihm als Wurfgeschoss dabei eine überdimensionale Dartscheibe treffen müssen. Makaber, aber spaßig. RALPH WOLLNER

FLAT OUT

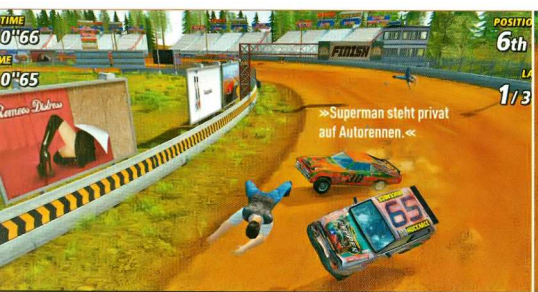
GENRE:	Rennspiel
ENTWICKLER:	Empire Interactive
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	September 2004
VERGLEICHBAR:	Colin McRae 04, DTM Race Driver 2
INTERNET:	www.empireinteractive.de

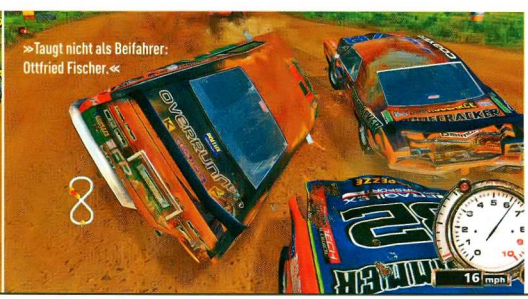
KOMMENTAR



RALPH WOLLNER

Das wird lustig! Bereits die Vorabversion sorgte in der PC-ACTION-Redaktion für morbide Wettkämpfe. Dank der „Schadensbelohnung" mutieren Rennen leicht zu witzig-aggressiven Orgien der besonderen Art. Obwohl der Schwierigkeitsgrad im Einzelspieler-Modus noch zu hart ausfällt, macht es auch Spaß, gegen die KI-Fahrer anzutreten. Die reagieren unberechenbar, bauen Unfälle und werden schnell nervös. Genau wie Frauen.







»Klein Marc hatte sein Stachelschwein nicht tief genug beerdigt.«



»Der Regenbogen war am Boden zerstört.«



Ihre Truppen erobern den Flaggenpunkt. Im Menü oben wählen Sie Ihre Truppen.

Blitzbubenstreich

ARENA WARS erhebt den Anspruch, ein völlig neuartiges 3D-Echtzeit-Strategiespiel zu sein. Ob es wirklich gelingt, die Spielweise und Steuerung von Echtzeit-Strategiespielen mit der Action von Shootern zu kombinieren?

Wenn Sie in *C&C Generäle* schwer angeschlagen vor der eigenen Basis plötzlich von gegnerischen Panzern überrascht werden, können Sie eigentlich auch gleich einpacken. Die Zeit bis zur Fertigstellung neuer Einheiten in der Basis zieht sich wie Kaugummi. Der Widersacher rückt unaufhaltsam immer näher, zerbröselt Ihre Basis und das war's. In *Arena Wars* von Exdream sind solche Situationen kein Problem. Durch eingesammelte Symbole nutzen Sie allerlei Gemeinheiten, um Ihren Rivalen eins auszuwischen und den Spieß blitzschnell wieder umzudrehen.

GIB'S MIR HEFTIG!

Das Hauptaugenmerk liegt bei *Arena Wars* auf kurzen und schnellen Gefechten für bis zu acht Spieler auf einer Karte. Als Ressource dienen kleine Kisten, die Spezialfähigkeiten beherbergen und sowohl bei eigenen als auch bei gegnerischen Einheiten Effekte auslösen. Durch den richtigen Einsatz dieser Dinger beeinflussen Sie den Spielverlauf entscheidend. Also gilt es, die Teile vor der Konkurrenz abzugreifen. Dazu heizen Sie mit einem flinken Vehikel wie dem Buggy zu farbig markierten Plätzen, an denen die Symbole auftauchen. Ziehen Sie diese auf eine Einheit, aktivieren Sie damit Unsichtbarkeit, Schutzschilde, Ionenstrahlen, Langsamkeit oder andere Boni. Besonders spaßig wird's im Teamspiel, da *Arena Wars* zu gemeinschaftlichen Taktiken geradezu einlädt.

BOMBIG

Der Mehrspieler-Titel, bei dem immer zwei Teams gegeneinander antreten, bietet aber auch actionreiche Einzelspieler-Missionen. In den drei altbekannten Spiel-Modi Capture the Flag, Bombing Run und Double Domination sollen Sie Flaggen erobern, Bomben legen oder Domination Points besetzen, um möglichst viele Punkte zu machen. Gleich sechs Turniere mit jeweils zehn Missionen stehen zur Auswahl. Für jeden vollendeten Level winkt dem Sieger als Trophäe das Logo des Gegners, für den Gesamtsieg ein goldener Pokal. Das macht zwar Laune, auf eine ausgefeilte Hintergrundgeschichte müssen Sie aber verzichten. Dafür sorgt die schicke Grafik von *Arena Wars* dank zahlreicher Lichteffekte für Atmosphäre. Auch witzig: In Mehrspieler-Matches überträgt das Spiel die Daten von angeschlossenen Webcams und Headsets. So können Sie sich nach einer gelungenen Attacke gleich am dummen Gesicht Ihres Widersachers laben. Replays lassen sich zudem jederzeit in einem kompakten Format speichern.

GIB DIE KOHLE WIEDER HER!

Um einen flotten Spielablauf zu gewährleisten, basteln Sie in *Arena Wars* keine eigenen Basen. Zu Spielbeginn stehen Ihnen bereits Kraftwerk und Teleporter zu Verfügung, um Ihre Streitkräfte zu bauen. Sie wählen aus lediglich sechs unterschiedlich kostspieligen Einheiten aus. Den fixen Buggy, den durchschlagskräftigen Mech oder die träge, aber gewaltige Artillerie müssen Sie dann taktisch geschickt einsetzen und nach und nach aufrüsten. Knifflig: Weil Sie lediglich über läppische 1.000 Credits verfügen, schicken Sie nur wenige Vehikel gleichzeitig in den Kampf. Falls Sie eine Einheit verlieren, gibt's prompt die Produktionskosten zurück und Sie können Ihre gebeutelte Armee wieder mit Neuanschaffungen aufstocken. Während des Probespiels mit den Entwicklern weckte vor allem die glänzend aufgelegte Gegner-KI in Einzelspieler-Partien sowie der actionlastige Spielablauf der Netzwerk-Duelle die Lust auf mehr. MARC BREHME

ARENA WARS

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Exdream Entertainment/Ascaron
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	16. Juli 2004
VERGLEICHBAR:	C&C: Alarmstufe Rot 2, Warcraft 3
INTERNET:	www.arenawars.de

KOMMENTAR



MARC BREHME

Wer an niedrigem Blutdruck leidet und einen PC besitzt, spart sich in Zukunft den Arztbesuch. Nach einigen Runden *Arena Wars* schlägt Ihre Pumpe automatisch ein paar Takte schneller. Die hektischen Schlachten erfordern ausgefeilte Taktiken, gute Reaktionen und produzieren eine gehörige Portion Schadenfreude, wenn Sie das Gesicht Ihres gerade besiegten Gegners live per Webcam bewundern. Einziges Manko: Ruhigere Zeitgenossen verlieren während der rasanten Duelle leicht den Überblick.



Macht keinen Spaß: im Staub stehen.



»Über Sieg und Niederlage entschied beim 400-Meter-Lauf der Paralympics das Zielfoto.«

Viel Feind, viel Heer

Häuserruinen, Heckenschützen, Havok-Physik – und Sie stecken mitten im Schlamassel. Das ist FULL SPECTRUM WARRIOR.

»Der Todesstreifen war kein guter Ort für ein Picknick.«

- Echtzeit-Taktik mit zwei US-Army-Teams
- 13 Kampagnen-Missionen gegen Terroristen-Truppen
- Kooperativer Zweispieler-Modus
- Basiert auf einem für die Army entwickelten Trainingssimulator

Vor einigen Jahren wollte Pandemic-Projektleiter Will Stahl (*Battlezone*) ein neues PC-Echtzeitstrategiespiel machen. Besondere Kennzeichen: Realkonflikt-Einsätze mit US-Army-Truppen und „Mittendrin"-Blickwinkel statt genreüblicher Übersichtskamera. Doch dann klopften die echten Militärs mit einer spannenden Auftragsarbeit an. Gefragt war ein Einsatzsimulator, bei dem Nachwuchssoldaten die korrekte taktische Vorgehensweise im Vierer-Team trainieren. Gesagt, getan: Eine grafisch verschönerte, abgewandelte Version des Ur-Programms mit komfortabler Speicherfunktion während der Missionen erscheint in Kürze für den PC. Bei *Full Spectrum Warrior* gilt das Prinzip „Kommandieren und schießen lassen". Zwar geben Sie Ihren beiden Trupps Marschbefehle und ordnen Ziele für Beschuss, Granateneinsatz oder Luftunterstützung an, aber trotz der an Actionspiele erinnernden Perspektive gehören diese Einsätze eindeutig ins Taktikplanspiel-Lager.

MANNDECKUNG

Einsatzgebiet ist der fiktive Staat Zekistan, in dem sich ein Terroristenanführer und seine Schergen tummeln. Im Rahmen einer NATO-Intervention sichern Sie mit Ihren Infanteristenteams Alpha und Bravo die Straßen der vom Kriegsgeschehen sichtlich mitgenommenen Hauptstadt. Auch einfachste Bewegungsmanöver geraten zur kniffligen Angelegenheit. Denn wer fröhlich drauflospromeniert, bekommt schnell von einer arabisch schwadronierenden Gestalt eine Kugel verpasst. Das ausführliche Trainingscamp-Tutorial lehrte uns, dass man sich am besten von Deckung zu Deckung bewegt. Häuserecken werden zum besten Freund, auch Autowracks oder von Plünderern zurückgelassene Sofas spenden Schutz – zumindest vorübergehend. Die Havok-Physikengine sorgt nicht nur für schönen Einzelteilregen nach einer Granatexplosion, sondern auch für die permanente Beschädigung von Deckungen. Zum Beispiel wird eine

Holzkiste unter feindlichem Feuer allmählich in ihre Bestandteile zerlegt, aber solides Mauerwerk bricht so leicht nicht.

FLANKENSPIEL

Auch Ihre terroristischen Widersacher nutzen Deckungen geschickt aus und nehmen Ihre Mannen bevorzugt verschanzt unter Beschuss. In solchen Situationen müssen sich Team Alpha und Bravo unterstützen, per Tastendruck wechseln Sie zwischen beiden Verbänden. Während zum Beispiel Alpha den Angreifer mit Dauerfeuer in die Deckung zwingt, kann Bravo unbehelligt in eine Seitenstraße vordringen. Dadurch gelangt man von hinten an die gegnerische Stellung und vermag den lästigen MG-Schützen auszuschalten. Das simpel scheinende Katz-und-Maus-Spiel wird durch gnadenlosen Realismus zum steten Nervenkitzel. Geht ein Soldat getroffen zu Boden, muss er schleunigst mit erster Hilfe versorgt und dann zum nächsten Sani-Stützpunkt geschleppt werden. Erwischt es ein zweites Team-Mitglied, gilt die Mission als gescheitert – bitte Spielstand laden.

VERLÄNGERUNG

Beschweren Sie sich bei Mr. Rumsfeld, dass *Full Spectrum Warrior* zuerst für die Xbox erschien. Die US Army wollte ihre Trainingssimulation für eine Konsole haben. Bei Pandemic bekamen wir erstmals die neue PC-Version zu Gesicht, die die nahe liegenden optischen Verbesserungen wie feinere Texturen und höhere Grafikauflösung enthält. Das realistische Straßenkampfszenario mit bis zum letzten Uniformknopf authentisch wirkenden Soldaten bekommt ferner zwei Bonus-Missionen. Insgesamt steuern Sie Ihre Teams durch 13 Levels. Bei der Bedienung experimentieren die Entwickler noch. Da der Cursor hilfreich zu nahe liegenden Deckungspositionen springt, ist eine Maussteuerung nicht so ideal, wie man meinen könnte. Alternativ denkt man über klassische „WASD"-Kontrolle und kontextsensitive Menüs nach. HEINRICH LENHARDT

FULL SPECTRUM WARRIOR

GENRE:	Taktik-Shooter
ENTWICKLER:	Pandemic/THQ
FERTIG ZU:	75 %
ERSCHEINT:	Herbst 2004
VERGLEICHBAR:	Freedom Fighters
INTERNET:	www.fullspectrumwarrior.de

KOMMENTAR



HEINRICH LENHARDT

Moment mal: Ich steuere zwei Teams von bis unter die Hutkrempe bewaffneten Soldaten und darf nicht selber ballern, sondern gebe nur Kommandos? Dem Genre-Kulturschock folgt rasch die Freude am erfrischenden Spielprinzip. *Full Spectrum Warrior* dreht sich um Ihre taktischen Entscheidungen, ohne die Wirrwarr-Komplexität eines typischen Echtzeitstrategie-Spiels zu haben. Auch wenn sich die Abwechslung bei den Missionen etwas in Grenzen hält, versprechen realistische Grafik und stete „Wo ist der Feind?"-Hochspannung eine packende Spielatmosphäre.



»Um dem Elefant das Zäpfchen zu verabreichen, griff der Tierpfleger zu ungewöhnlichen Mitteln.«





Artilleriegeschütz



Bedford Lkw



Kübelwagen



Jeep



Churchill-Panzer



Motorrad-Gespann



Tiger-Panzer

»Seit diesem Zwischenfall ist Rauchen an Tankstellen verboten.«

Krater-Tag

Das Spiel D-DAY besitzt alle Möglichkeiten wie eine Bombe einzuschlagen. Bereiten Sie die Landung der Allierten in der Normandie vor und heizen Sie Ihren Gegnern ein.

- Mehr als 60 Einheiten
- 7 Fahrzeugkategorien
- Kampagne mit 12 Missionen
- Szenario-Modus mit frei wählbaren Einheiten
- Pausen-Modus mit bis zu 3 Befehlen pro Einheit
- 12 Mehrspieler-Karten für bis zu 8 Spieler
- Karten-Editor
- Komplette historische Dokumentation
- Atmosphärischer Soundtrack von Ervin Nagy und Tamàs Kreiner

Der Wüstenfuchs ist Geschichte. Nach *Afrika Korps vs. Desert Rats* schicken Sie Digital Reality und Monte Cristo Games in ihrem neuen Strategiespiel nach Frankreich. Dort erleben Sie den D-Day. An jenem „Tag der Entscheidung", dem 6. Juni 1944, leiteten die Alliierten im Kampf gegen das Dritte Reich mit der Landung in der Normandie ihre entscheidende Offensive ein. In *D-Day* erleben Sie die schweren ersten Schritte der verbündeten Weststreitkräfte bei ihrem siegreichen Marsch zur Befreiung Frankreichs.

IN DIE ZANGE GENOMMEN

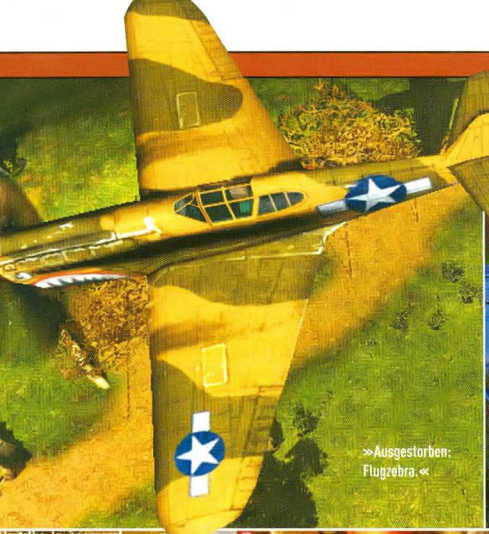
Zu Beginn des Spiels kommandieren Sie eine englische Division der Luftstreitkräfte, die mit Gleitern hinter feindlichen Linien landen, um die Invasion vorzubereiten. Mit Ihrer Infanterie sollen Sie zunächst die Pegasus-Brücke in Ihre Gewalt bringen. Gesichert ist diese strategisch wichtige Stelle mit Soldaten, einem Bunker und einer Flak. Im Schutz der Dunkelheit teilen Sie Ihren Verband auf und robben von beiden Seiten vorsichtig an die Überführung heran. Während Sie im Norden ohne Kampfhandlung ein Haus einnehmen, erwartet Sie auf der anderen Flanke beim ersten Sichtkontakt heftige Gegenwehr. Sowohl die Flak als auch in Gräben verschanzte Soldaten leisten trotz des Überraschungsangriffs erbitterten Widerstand. Ihre Sanitäter haben buchstäblich alle Hände voll zu tun, um die Verluste gering zu halten.

FLAK, WECHSLE DICH!

Kurze Zeit später sind Schützengräben und Flak in Ihrer Hand. Sie besetzen das Geschütz und gehen zügig von beiden Seiten gleichzeitig zum Angriff auf den Bunker über. Mit den bisher im Haus verschanzten Fußtruppen im Norden und der Flak im Süden nehmen Sie den Gegner in die Zange, bis der Bunker geknackt ist. „Das war ja einfacher als erwartet. Nehmen wir uns jetzt die andere Seite der Brücke vor!", schnarrt ein englischer Soldat in bestem Insel-Akzent. Also auf ein Neues ... Die Soundeffekte in *D-Day* klingen schon in der frühen Beta-Version ordentlich und auch grafisch weiß der Titel zu gefallen. Bäume wiegen sich im Wind und werfen ebenso wie Gebäude und Einheiten realistische Schatten auf die Spielwelt.

KOMM, SPIEL MIT MIR

Die Einzelspielerkampagne bietet in ihren zwölf Missionen viel Abwechslung. Sie befehli-









gen einen Fallschirmspringer-Einsatz, die Landung der Invasionstruppen am Strand sowie etliche Verteidigungs- und Angriffsmissionen, die im Anschluss zur Befreiung der Normandie führen. Im Szenario-Modus spielen Sie sämtliche Einsätze mit den Einheiten Ihrer Wahl erneut, um verschiedene Taktiken auszuprobieren. Auch Mehrspieler-Liebhaber kommen auf ihre Kosten. Bis zu acht Zocker beharken sich auf zwölf spezifischen Karten. Wem das nicht reicht, der greift selbst zur Maus und erstellt mit dem Editor eigene Gebiete. Leider hat es sich Digital Reality wie schon in *Afrika Korps vs. Desert Rats* nicht ausreden lassen, ausgewählte Einheiten lediglich mit einem blinkenden Balken über dem Kopf zu markieren. Das macht es in einigen Situationen schwierig, die Übersicht zu bewahren. Gleiches gilt für die Kamera. Die lässt sich zwar frei drehen, neigen und zoomen, etwas flacher hätte der Winkel aber ausfallen können. Strategen juchzen angesichts der Pausefunktion. Sollte es Ihnen einmal zu hektisch zugehen, halten Sie das Spiel an, überdenken Ihre Taktik und erteilen bis zu drei Befehle pro Einheit.

ECHT HISTORISCH

Die Vereinigung „Normandie Mémoire" erklärte *D-Day* kürzlich zum offiziellen Spiel der Gedenkfeierlichkeiten zum 60. Jahrestag der Landung. Im Vorfeld hatte Digital Reality durch Gespräche mit Veteranen des Krieges authentische Erfahrungen der Normandie-Kämpfe eingefangen und im Spiel verarbeitet. Kein Wunder also, dass mehr als 60 historische Einheiten wie Infanterie, Fallschirmspringer, Artillerie, Panzer, Transportfahrzeuge und Luftunterstützung auf Ihre Befehle warten. Dazu schlagen Sie sich mit neun spezialisierten Soldaten durch die Landschaft und heizen mit Fahrzeugen aus sieben Kategorien herum. Jede Einheit wurde detailgetreu nachgebildet und ist nur mit vollständiger Besatzung optimal einsatzfähig. Eine Flak beispielsweise hat einen größeren Aktionsradius, wenn Sie nicht nur mit Schützen, sondern auch mit einem Scout besetzt ist. *D-Day* stellt Sie nicht nur deshalb vor immer neue Herausforderungen. Sie zerstören Brücken, führen Flächen-Bombardements durch und übernehmen Fahrzeuge und Gebäude. Die Nachladezeit jedes einzelnen Geschützes wird angezeigt, unterschiedlich starke Panzerungen spielen eine große Rolle. Schon im nächsten Monat dürfen Sie sich auf den Test des Taktik-Schwergewichts freuen. MARC BREHME

D-DAY

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Monte Cristo Multimedia
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	28. Juli 2004
VERGLEICHBAR:	Codename: Panzers, Afrika Korps vs. Desert Rats
INTERNET:	www.dday-game.com

KOMMENTAR



MARC BREHME

Obwohl die Missionen abwechslungsreich sind, geriet der Spielfluss von *D-Day* in der Beta-Version trotz einstellbarer Geschwindigkeit etwas zäh. Auch im leichtesten der vier Schwierigkeitsgrade ist das Taktikgeplänkel zudem noch eine ziemlich harte Nuss. Beim Missionsdesign und am Balancing sollte also noch etwas geschraubt werden, um nachhaltig am Thron des Genreprimus *Codename: Panzers* zu rütteln. Das Potenzial dazu hat *D-Day* allemal.

- 150 Länder
- 9 Ritter
- 3 Epochen
- Tag-und-Nacht-Zyklus
- 2D-Landkarte mit Nahansicht für Kämpfe
- Welt entwickelt sich selbstständig weiter

Herrschaftszeiten!

Es nervt Sie, dass Sie zu Hause nur der Diener Ihrer Frau sind? Dann freuen Sie sich auf KNIGHTS OF HONOR, denn in diesem Spiel übernehmen Sie die Macht und regieren mit etwas Geschick und Können über ganz Europa.



»Im Gesicht sieht man ihm die Entrüstung an.«

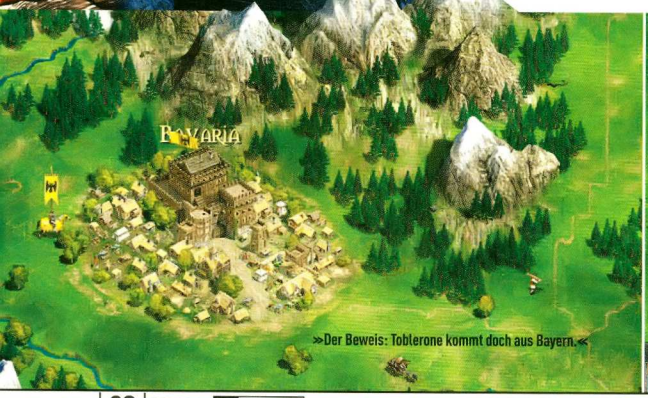
Mit verächtlichem Blick schaut der junge Ritter von einem Hügel auf die prächtige Festung, die sich in der Ebene erstreckt. Am Fuß der Anhöhe bereitet sich seine gewaltige Armee auf den Ansturm vor. Die Seile der Katapulte sind zum Zerreißen gespannt. Angriff! Zu Hunderten brausen tapfere Soldaten zur Burg, Brandpfeile ziehen eine dunkle Rauchspur hinter sich her, während die Geschosse der Belagerungsmaschinen gewaltige Löcher in die Steinmauern der Feste reißen. Als die Angreifer mit Leitern anrücken, schütten die Verteidiger siedendes Öl herab. Schreie erfüllen die Luft. Plötzlich öffnet sich das Tor und der König in prunkvoller Rüstung reitet majestätisch aus seiner Burg hinaus. Für einen Moment herrscht Totenstille. „Ergebt euch oder sterbt!", schreit der junge Ritter. Doch stolze Herrscher geben so schnell nicht auf. „Vorwärts!", brüllt der Monarch und beide Armeen stürmen aufeinander zu …

RITTER SPORT

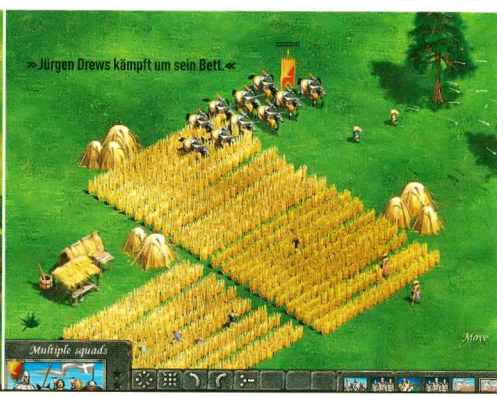
Nach einem fulminanten Intro übernehmen Sie die Rolle eines Königs in Sunflowers nächstem Strategiespiel *Knights of Honor*. Sie beginnen als mickriger Herrscher über eines von 150 Ländern im finstersten Mittelalter, irgendwann zwischen 800 und 1300 nach Christus. Doch Sie wollen mehr Macht, viel mehr. Praktisch, dass Ihnen bereits ein Ritter zur Seite steht, Ihr Mann fürs Grobe. Solche Blech-Kameraden setzen Sie als Statthalter ein, als Heerführer, Spione, Kleriker, Händler und Bauherren. Insgesamt nehmen Sie im Laufe des Spiels bis zu neun Ritter an Ihrer Tafelrunde auf. Die Kerle wären keine Helden, würden sie nicht über spezielle Fertigkeiten verfügen. Einer der Haudegen mag ein hervorragender Kriegsherr sein, also ernennen Sie ihn tunlichst zum Anführer Ihrer Armee. Ein anderer kennt sich besonders gut mit der Verteidigung von Festungen aus, also flugs in die nächste Burg mit dem Knaben. Sie sehen, Ihre Ritter müssen strategisch ausgewählt und eingesetzt werden. Ihre Kämpfer verbessern sich mit der Zeit in drei Stufen, was sie besonders wertvoll macht.

AUS EINEM GUSS

Das Geschehen verfolgen Sie aus der Vogelperspektive. Mit Maus und Tastatur scrollen Sie über einen zweidimensionalen Ausschnitt der gigantischen Landkarte Europas mit Teilen Arabiens, Afrikas und Skandinaviens, die sich in zwei Stufen zoomen lässt. Übrigens, die gesamten Gebiete schaufelt das Spiel beim Start komplett in den Speicher. Es stören keine nervigen Ladezeiten. Eine 3D-Übersichtskarte erleichtert die Verwaltung größerer Reiche. Untermalt von mittelalterlicher Musik ziehen Wolken vorüber, Händler und Tiere streifen durch die Landschaf-



»Der Beweis: Toblerone kommt doch aus Bayern.«



»Jürgen Drews kämpft um sein Bett.«

ten und Ihre Armee macht sich auf den Weg, um in das nächste Land einzufallen. Ein Klick auf eine Stadt zeigt Ihnen, wie viele Leibeigene Sie besitzen und welche Gebäude bereits errichtet wurden. Jede Siedlung erweitern Sie in eine bestimmte Richtung. Ein Fischerdorf werten Sie beispielsweise zunächst um Docks auf, später folgt ein Hafen, von dem Sie mit Schiffen losschippern. In der Nahansicht statten Sie Ihre Festungen mit Türmen und Mauern aus, die Sie jedoch nur an vorbestimmten Orten platzieren. Selbstverständlich verwalten Sie im Spiel auch Rohstoffe – es gibt Basis-, wertvolle und exotische Materialien. Deren Aufkommen ist vorgegeben und von Land zu Land unterschiedlich. Außerdem wirken sie sich auf Ihre Produktion aus. Beispielsweise züchten Sie Jäger logischerweise nur in den Ländern heran, in denen auch Tiere herumstreunen.

ZUM ANGRIFF!!

Aus diesem Grund ist es unabdingbar, dass Sie Ihr Einflussgebiet taktisch geschickt erweitern. Das passt Ihren KI-Nachbarn natürlich nicht und diplomatische Verhandlungen stoßen da schnell mal an ihre Grenzen. Also greifen Sie zu Schwert und Schild, um Ihre „Ansichten" durchzusetzen. In der Kartenansicht schieben Sie Ihre Armeen herum, bis sie auf eine Burg oder ein feindliches Heer treffen. Wenn es zur Schlacht kommt, befehligen Sie auf Wunsch Ihre Truppen wie in gängigen Echtzeit-Strategiespielen selbst. Das Spiel wechselt in die 3D-Nahansicht. Wenn Sie ein Reich erobert haben, ernennen Sie einen Ritter zum Statthalter. Wer nun denkt, damit wäre die Sache erledigt, irrt gewaltig. Denn die hiesigen Bürger haben ebenfalls noch ein Wörtchen mitzureden. Falls die Untertanen unter dem vorigen Herrscher zufrieden waren, bricht schnell eine Rebellion aus. Das führt unter Umständen dazu, dass Sie Ihrerseits abgesetzt werden und sich ein völlig neues Königreich bildet. Um das zu verhindern, schaffen Sie sich Verbündete und betreiben munter Reichspolitik. Die geschickt arrangierte Heirat einer Ihrer Töchter kann Wunder bewirken. Außerdem sichern Sie damit auch die Erbfolge, denn irgendwann beißen Sie unweigerlich ins Gras.

MACHT MACHT SÜCHTIG

Rein optisch kann *Knights of Honor* nicht ganz mit aktuellen Strategietiteln mithalten, doch dafür überzeugte uns bereits in der Betaversion das süchtig machende Spielprinzip. Hier noch schnell ein Land erobern, dort eine Feste auf- und ein paar Rohstoffe abbauen – das Ding entpuppte sich schnell als Zeitfresser. Einsteigern verlangt die komplexe Simulation des mittelalterlichen Geschehens allerdings verdammt viel ab. ANDREAS BERTITS

KNIGHTS OF HONOR

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Black Sea Studios/Sunflowers
FERTIG ZU: 90 %
ERSCHEINT: September 2004
VERGLEICHBAR: Stronghold, Age of Empires 2
INTERNET: www.knightsofhonor.com

KOMMENTAR



ANDREAS BERTITS

Die leicht biedere Präsentation von *Knights of Honor* schreckt zunächst etwas ab. Das ist allerdings nach einer halben Spielstunde uninteressant. Denn dann kommt schnell wahrhaftiges Mittelalter-Feeling auf, alles wirkt echt und glaubhaft, irgendwie lebendig. Klasse! Die Idee mit den Rittern funktioniert hervorragend. Die Kerle in Rüstung wachsen Ihnen mit der Zeit richtig ans Herz, sodass Sie mitfiebern, wenn Sie einen von ihnen in eine gefahrvolle Schlacht schicken: Hoffentlich geht der nicht drauf! Ich will schließlich noch länger meine königliche Macht auskosten.

INTERVIEW „ES IST DER SPASS, DER ZÄHLT!"

Vesselin Handjiev (Bild), Besitzer von Black Sea Studios und Lead Designer von *Knights of Honor*, stand uns zu seinem neuen Spiel Rede und Antwort.



»Ketchup am Kinn sieht blöd aus.«

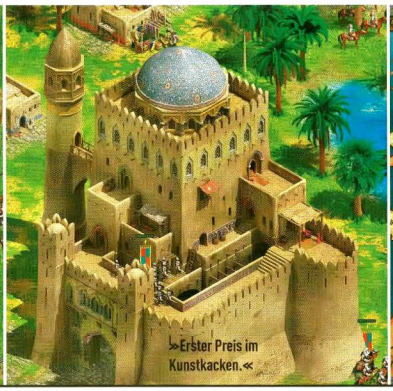
PC ACTION Wie entstand die Idee zu *Knights of Honor*?
VESSELIN HANDJIEV: Die Idee gab es schon lange. Vielleicht war es einfach an der Zeit, dass jemand ein Spiel wie *Knights of Honor* entwickelt. Außerdem haben wir schon immer den Gedanken geliebt, dass der Spieler ein ganzes Königreich im Mittelalter beherrscht und um sein Überleben, Ruhm und die Vorherrschaft kämpft.

PC ACTION Wieso habt ihr euch ausgerechnet das Mittelalter für euer Spiel ausgesucht?
VESSELIN HANDJIEV: Wenn ihr mir erlaubt, dann zitiere ich den berühmten Schriftsteller Arthur Clarke: „Die schrecklichste Eigenschaft von Kanonen ist, dass sie den Feiglingen Mut verleihen."

PC ACTION Das Spiel ist sehr komplex. Glaubst du, dass auch Gelegenheitsspieler Spaß daran haben werden?
VESSELIN HANDJIEV: Ich verwette mein letztes Bier darauf, dass in *Knights of Honor* für jedermann Spaß steckt! Schaut, es gibt einen Unterschied zwischen Komplexität und Spieltiefe. Ich würde eher sagen, das Spiel hat eine besondere Tiefe. Es gibt keine komplexen Spielmechaniken, aber wir ermöglichen es dir, auf verschiedene Art und Weise zu zocken. Und da ist noch etwas anderes. Es ist der Spaß, der zählt. Denk an *Civilization*. Das ist ein brillantes Spiel, sehr erfolgreich und viel komplexer als *Knights of Honor*. Und ihr wollt doch nicht, dass keine *Civilization*-ähnlichen Spiele mehr entwickelt werden, oder?

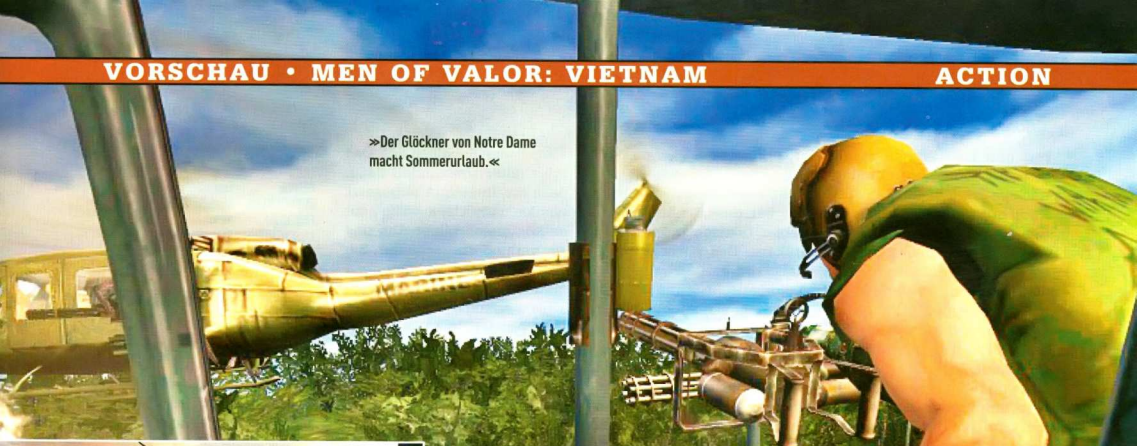
PC ACTION Da es im Spiel Ritter gibt, die ihre Fähigkeiten verbessern, wie wichtig sind die Rollespiel-Elemente in Strategiespielen?
VESSELIN HANDJIEV: Sehr wichtig! Im Mittelalter haben vor allem die persönlichen Fähigkeiten der Menschen gezählt.





»Erster Preis im Kunstkacken.«





»Der Glöckner von Notre Dame macht Sommerurlaub.«



»Falsch abgeschmeckt: Granatapfel-Kompott.«

Krieger, denk mal!

Normalerweise bedeutet „Ich gehe zum Vietnamesen", dass man eine der knapp 500 landestypischen Speisen zu sich nehmen möchte. Für Sie bedeutet das hingegen, dass MEN OF VALOR im PC rotiert und Ihren Grips fordert.

Was kann ein Entwickler tun, wenn er keine Lust mehr hat, Schießspiele zum Zweiten Weltkrieg zu entwickeln? Genau: Er entwickelt Schießspiele zum Vietnamkrieg. Davon gibt es ja auch fast noch gar keine. Zum Glück ist unser Zynismus diesmal unangebracht, denn immerhin sprechen wir hier von 2015. Dem Programmiererteam, das seinerzeit das grandiose *Medal of Honor: Allied Assault* für Electronic Arts entwickelte. Momentan arbeiten die Herrschaften aus Oklahoma an *Men of Valor: Vietnam*, das Sie in die Abgründe der grünen Hölle in den 60er-Jahren eintauchen lässt. Für die passende Optik sorgt die aktuelle *Unreal*-Engine.

GENAU, OHNE PEDANTISCH ZU SEIN

Das Spiel basiert auf historischen Schlachten wie etwa der Tet-Offensive. Fünf große Operationen mit je acht bis zehn Missionen warten auf Sie. „Wir wollen in unserem Spiel den ganzen Vietnamkrieg widerspiegeln", erklärt Level-Designer Peter Marks. Trotzdem brauchen Sie nicht zu befürchten, ein Abenteuer auf CNN-Niveau zu erleben. „Wir legen nicht unbedingt Wert darauf, alles historisch genau abzubilden. Das Spiel soll Spaß machen." Puh! Glück gehabt! Sie finden sich also als Rekrut Dean Shepard im Dschungel von Südostasien wieder. Immer mit dabei: die Kollegen Ihres Marine-Stoßtrupps. Im Laufe der Zeit retten Sie gemeinsam abgestürzte Piloten, befreien Gefangene, nehmen Tunnelsysteme ein und infiltrieren Vietcong-Camps. Selbst mit dem Hubschrauber dürfen Sie herumfliegen und mit dem Bordgeschütz auf Bodenziele ballern. Das kennen wir im Grunde zwar alles schon aus Spielen wie Pterodons *Vietcong*, doch 2015 will für seine Interpretation der Geschehnisse einige Verbesserungen bieten. Zum Beispiel einen kooperativen Mehrspieler Modus für zwei Spieler. Wenn das nicht vielversprechend klingt!

JOACHIM HESSE



»Das gemeine Hügelscheißer-Weibchen verursacht große Schäden in der Landwirtschaft.«

MEN OF VALOR

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	2015/Vivendi Universal
FERTIG ZU:	70 %
ERSCHEINT:	November 2004
VERGLEICHBAR:	MoH: Pacific Assault, Vietcong
INTERNET:	www.2015.com/games/games_mov.html

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

Mal kommt es für den PC, mal kommt es doch nur für die Xbox. Doch jetzt ist wieder hochoffiziell Reiszeit: 2015 hat sich festgelegt und programmiert fleißig an der PC-Version. Und das ist gut so! Denn *Men of Valor* machte auf mich schon während der E3-Messe einen sehr ordentlichen Eindruck. Die Thematik an sich ist meiner Meinung nach zwar ausgelutscht, doch die Präsentation überzeugt. Und die Regeln bei Fußballspielen ändern sich schließlich auch nicht, selbst wenn ich es spannend fände, wenn mal die Mannschaft mit den meisten Fouls zum Sieger erklärt würde.

ÜBERLEBE DIE GRÜNE HÖLLE

ZERSTÖRERISCHE WAFFEN

Joint Operations bietet modernste Waffen, wie z.B. Luft-Raketen vom Typ Stinger oder M4-Gewehre mit optionalem M203 Granatwerfer für den Nahkampf.

ZU LANDE, ZU WASSER, IN DER LUFT – EINE GROSSE AUSWAHL AN FAHRZEUGEN

Von massiven Luftkissen-Booten bis hin zu mächtigen Strykers, schnellen Geländefahrzeugen und Helikoptern vom Typ Little Bird.

RIESIGE DSCHUNGELFLÄCHEN

Karten mit undurchdringlichem Blattwerk, die sich über 64 km² erstrecken und Sichtweiten von bis zu 1 km bieten.

HEFTIG UMKÄMPFTE MULTIPLAYER-SCHLACHTFELDER

Mit NovaWorld online gegen über 100 andere Spieler antreten.*





"Joint Operations finde ich grafisch hervorragend. Auch die Fahrzeugsteuerung geht erstaunlich gut von der Hand."
GameStar, Petra Schmitz, Dezember 2003

"Am verlockendsten erscheint mir die detailiert simulierte Spielwelt mit Gags wie Tag- und Nacht-Wechseln oder verschiedenen Wassertrübe-Graden."
PC Action, Heinrich Lenhardt, Dezember 2003



JOINT OPERATIONS
TYPHOON RISING



NOVALOGIC®
www.novalogic.com www.jointopsthegame.com

PC CD

PLAYS BEST ON ALIENWARE

DOLBY DIGITAL

NovaWorld.

© 2004. NovaLogic Inc. NovaLogic, das NovaLogic-Logo, NovaWorld, Delta Force, Black Hawk Down und das Black Hawk Down-Logo von Delta Force sind eingetragene Marken von NovaLogic, Inc. Joint Operations, Typhoon Rising, das Joint Operations: Typhoon Rising-Logo, Don't Relive History Make It und das NovaWorld-Logo sind Marken von NovaLogic, Inc. in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Das Way It's Meant to be Played-Logo und andere NVIDIA-Marken sind Marken der NVIDIA Corporation. Alle anderen Logos und Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. *Der Spieler ist verantwortlich für alle anfallenden Internetgebühren. NovaLogic behält sich das Recht vor, jederzeit Änderungen an den Nutzungsbedingungen vorzunehmen.

TEST



Durch den ersten Patch zu PERIMETER sollten Sie keine Anschlussprobleme mehr haben.

Echtzeitstategie | Mit manchen Rechnerkonstellationen machte *Perimeter* Probleme. Mit dem ersten Patch auf Version 1.01 soll das der Vergangenheit angehören. Damit sich das Update auch für Leute lohnt, bei denen das Spiel bereits einwandfrei funktionierte, spendiert Hersteller Codemasters zusätzlich eine neue Mehrspieler-Karte. Dort dreht sich alles um ein Speziallabor für Sprengköpfe. Zudem dürfen Sie Ihre Einsätze ab sofort in aller Ruhe in der Wiederholung analysieren und speichern. JOACHIM HESSE

Info: www.codemasters.de/perimeter

AUF DVD
UPDATE

Gutes Streckmittel

Wer den Patch zu DTM RACE DRIVER 2 installiert, mag ihn bald nicht mehr missen.

Rennspiel | Wer noch die ungepatchte Verkaufsversion von *DTM Race Driver 2* benutzt, sollte sich jetzt davon verabschieden. Mit dem Upgrade 1.2 winken zahlreiche Detailverbesserungen. Beispielsweise stehen Ihnen im Simulations-Modus mehr Strecken zur Verfügung und Sie dürfen die Wiederholungen immer speichern. Am meisten profitieren aber Netzwerk- und Onlinespieler vom Patch. Immerhin dürfen Sie dort nun Zeitüberschreitungen verändern und vieles mehr. Problem: Das Spiel ist online nicht kompatibel zur Urversion. Da der Patch aber Ihre Speicherstände anpasst, sollten Sie sie vorher für den Notfall duplizieren. JOACHIM HESSE

Info: www.codemasters.de/dtm2

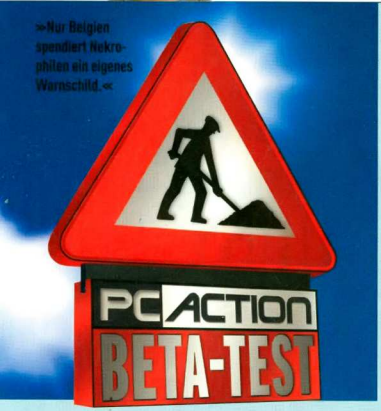


AUF DVD
UPDATE



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER DEN PC-ACTION-BETA-TEST



Der offizielle Vorab-Test

Ab dieser Ausgabe ist alles anders! „Wie lassen sich heutzutage Online- oder Mehrspieler-Spiele fair und dennoch frühzeitig bewerten?", grübelten wir während einer Redaktionssitzung. Online-Modi waren zur Anfangszeit der PC ACTION nur nettes Beiwerk, inzwischen sind sie jedoch viel mehr. Bei vielen Spielen ist der Mehrspieler-Modus inzwischen wichtiger als die Einzelspieler-Kampagne. Dem wollen wir noch stärker als bisher Rechnung tragen. Nach einer heißen Diskussion fanden wir eine Lösung, die Ihnen hoffentlich genauso gut gefällt wie uns: den Beta-Test. Das bedeutet nicht, dass wir ab jetzt unfertige Spiele testen. Ganz im Gegenteil! Wir wollen Ihnen so früh und ausführlich wie möglich Kaufberatung bieten. Spiele wie *Everquest* oder *Söldner* lassen sich aber nur schwer vor dem Erstverkaufstag endgültig bewerten. Oft sind vorher nur wenige Spieler angemeldet oder die Server laufen gar nicht. Verirrt sich ein solcher Titel auf unsere Festplatte, vergeben wir ab sofort eine Tendenzwertung. Das bedeutet, wir schätzen für Sie ein, wie hoch der Spielspaß voraussichtlich ausfällt. Aktuelles Beispiel in diesem Heft: *Joint Operations* (Seite 72). Solche Tests erkennen Sie leicht an dem neuen Beta-Test-Symbol im Wertungskasten. Auf eine genaue Prozentzahl legen wir uns erst in einem späteren Nachtest fest. Das bedeutet für Sie, dass Sie bereits zu dem Zeitpunkt, an dem das Spiel im Handel steht, alle notwendigen Informationen dazu von uns bekommen. Misstrauische Spielernaturen warten einfach unser finales Testurteil ab. Bitte schreiben Sie uns Ihre Meinung zum Thema an leserbriefe@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	Harald Fränkel	Joachim Hesse	Ralph Wollner	Andreas Bertits	Benjamin Bezold	Marc Brehme
SPORT-, ONLINE- & ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE	ACTIONSPIELE & ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTIONSPIELE & SIMULATIONEN	ADVENTURE & STRATEGIE & WISIMS
JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING						
Spielt sich richtig actionlastig. Fein!	Taktik, die begeistert: Na also, geht doch!	Gut, aber mir reicht die Taktik in *UT*.	Ein intelligentes Spiel – das passt zu mir!	Auf Taktik stehe ich nur in Strategiespielen.	Super, endlich eine Alternative zu *Battlefield*.	Lieber Tequila Sunrise als *Typhoon Rising*.
SÖLDNER: SECRET WARS						
Die Fahrzeugphysik finde ich mies.	Wie die 69.355 Gesten: für mich überflüssig.	Mindestens ebenso toll wie *Anstoss 4*.	Viel Wirbel um wenig Spiel.	Dafür öffne ich nicht mein CD-Laufwerk.	Das Ding wirkt irgendwie unfertig.	Uninteressant. *Joint Ops* kommt bald.
SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER						
Sehr solide und mit prima Story.	Prima: Fluffige Rollenspiel-Party-Stimmung.	Genauso umfangreich wie J.Los Hintern.	Schön und groß – genau wie Herr Hesse!	Klasse! Ich wünsche mir mehr solcher Add-ons.	Was für ein Winterzauber!	Meine neue Gebieterin heißt Cenwen.
KICKER MANAGER 04						
Ich bleib beim *FM 2004*.	Schön, aber nicht ganz so fett wie Calmund.	Hat das Flair einer Tabellenkalkulation.	Yeah! Eins der besten Managerspiele, die ich kenne.	Um Gottes Willen! Macht, dass es aufhört!	Ich mag Fußball, aber keine Manager.	Ich steh nicht auf trockene Fußballtabellen.
SHREK 2						
Guter Film, aber kein Spiel für Erwachsene.	Schade, dass es so shreklich niedlich ist.	Auf stinkende Oger stehe ich nur im Kino.	Da sieht sogar Brehme beim Joggen besser aus.	Oh je. Absolut nicht mein Fall!	Dicke Menschen konnte ich noch nie ab.	Ach du Shrek! Das geht doch besser, oder?

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.



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

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

REFERENZEN

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

ACTIONSPIEL		
GTA Vice City	Rockstar Games	06/2003
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Baphomets Fluch 3	Revolution Software	02/2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	05/2004
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Sacred	Ascaron	04/2004
ADVENTURE		
Black Mirror	Unknown Identity	06/2004
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
The Westerner	Revistronic	05/2004
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Wiggles	Innonics	11/2001
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Codename: Panzers	Stormregion	07/2004
Spellforce: The Breath of Winter	Phenomic	08/2004
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
Call of Duty	Infinity Wards	12/2003
Far Cry	Crytek	05/2004
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
Battlefield Vietnam	Digital Illusions	05/2004
Unreal Tournament 2004	Epic	05/2004
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Asheron's Call 2	Turbine	02/2003
Everquest: Lost Dungeons of Norrath	Verant/Sony Online	01/2004
Star Wars Galaxies	Sony Online	02/2004
RENNSPIEL		
Colin McRae Rally 04	Codemasters	05/2004
DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
F1 Challenge 99-02	EA Sports	06/2003
ROLLENSPIEL		
Gothic 2	Piranha Bytes	12/2002
Gothic 2: D. Nacht des Raben	Piranha Bytes	10/2003
Star Wars: KOTOR	Lucas Arts	01/2004
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
Die Sims	Maxis	10/2000
X 2 – Die Bedrohung	Egosoft	03/2004
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußballmanager 2004	EA Sports	01/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004
SPORTSPIEL		
NBA Live 2004	EA Sports	02/2004
NHL 2004	EA Sports	12/2003
Pro Evolution Soccer 3	Konami	12/2003
TAKTIK-SHOOTER		
Conflict Desert Storm 2	Pivotal Games/SCI	12/2003
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
Hidden & Dangerous 2	Illusion Softworks	03/2003
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004



»Sitzt: Schiesser.«



»Nach dem Pilotfilm abgesetzt: Baywatch Irak.«

»Bei der neuen S-Klasse nur gegen Aufpreis: Schiebedach mit Rasensprenger.«

AUF DVD

VIDEO

NEUE DEMO

- 150 Spieler pro Server
- 5 Charakterklassen
- 13 Trainingsmissionen
- Über 25 Karten
- 35 Waffen
- 17 Vehikel
- Tag-/Nachtwechsel
- Verbesserte *Comanche 4*-Engine

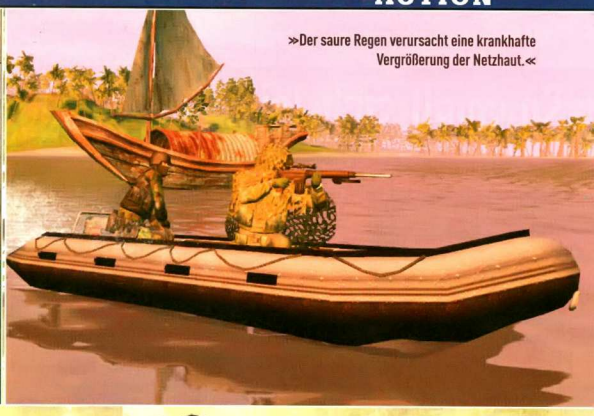
In-Team-Feind

PC ACTION BETA-TEST

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING bringt den indonesischen Dschungel zum Qualmen. Bis zu 150 virtuelle Soldaten hauen sich im Battlefield-Konkurrenten als Rebellen oder UN-Einheiten die Pixelrübe ein.



»Ein seltenes Schauspiel der Natur: freilebende Helikopter beim Balztanz.«



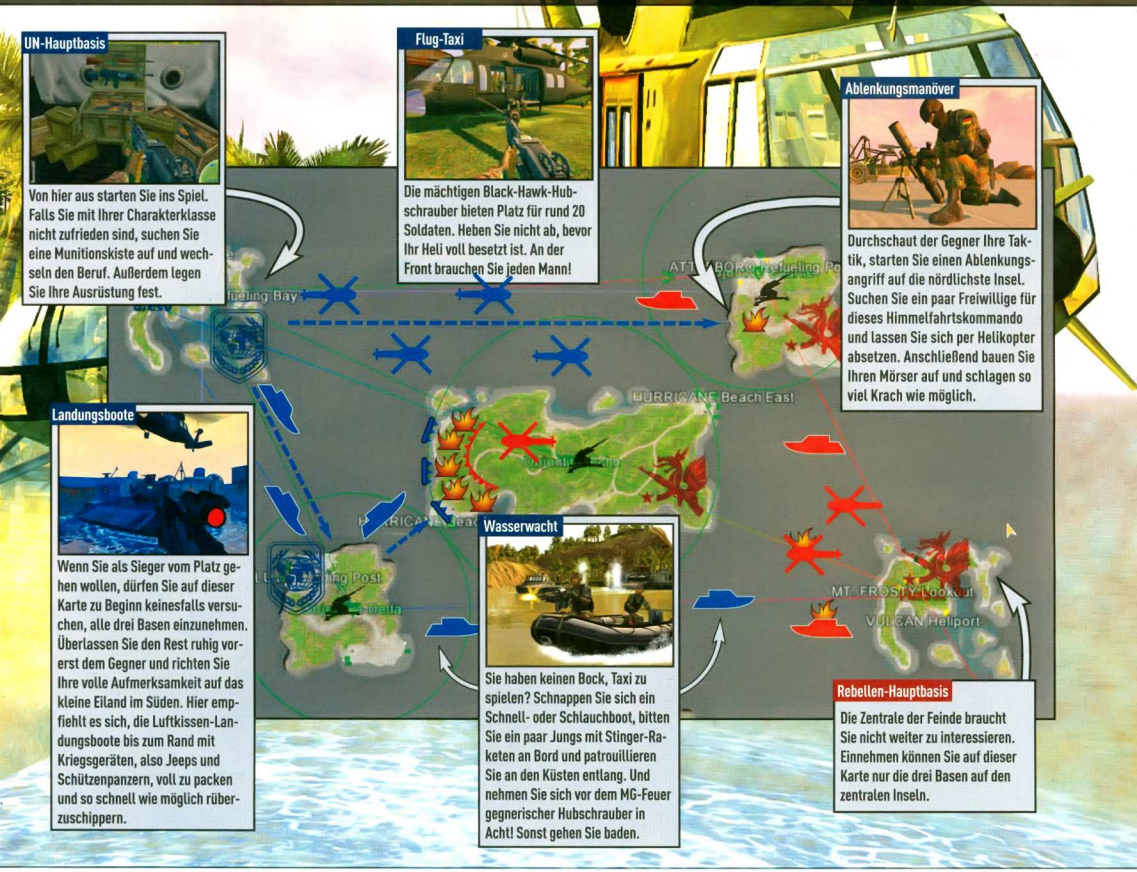
»Der saure Regen verursacht eine krankhafte Vergrößerung der Netzhaut.«



Nur noch wenige Minuten, dann dürfen wir endlich der restlichen europäischen Fachpresse zeigen, wer der König des Dschungels ist. Novalogic hat nämlich extra für die schreibende Zunft ein Test-Match arrangiert. Wozu? Ganz einfach. *Joint Operations* schipperte erst nach Redaktionsschluss in die Läden. Somit waren zum Zeitpunkt der Artikelerstellung noch keine Spieler auf den Servern. Und ohne menschliche Kameraden ist es schwer, einen hauptberuflichen Online-Shooter vernünftig zu beurteilen. Deshalb wurde diese Aktion ins Leben gerufen. Obwohl unsere Masterversion erst am Vormittag per Kurier eintraf, sind wir guter Dinge. Schließlich haben wir in den vergangenen Wochen im geschlossenen Betatest Erfahrung gesammelt und die riesigen Spielwelten studiert. Endlich 15 Uhr! Höchste Zeit, uns über den kostenlosen Online-spiel-Dienst Novaworld in die Partie einzuloggen. 45 Sekunden später – eine kleine Ewigkeit – ist die Karte geladen. Und prompt die Ernüchterung: Außer Tipps&Tricks-Experte Florian Weidhase ist niemand auf dem Server. Na klasse! Haben andere Redakteure Angst vor uns? Eine halbe Stunde albern wir zu zweit auf der rund 60 Quadratkilometer großen Map herum, bis wir uns entscheiden, den kooperativen Modus gegen Bots zu daddeln. Da wir von jeher Wert auf kompetente Tests legen und es unter diesen Umständen unmöglich ist, ein vernünftiges Urteil über *Joint Operations* zu fällen, liefern wir die Prozentzahl in der nächsten Ausgabe nach. Stattdessen finden Sie am Ende des Artikels unser neues „Tendenz-Barometer". Es verrät Ihnen, ob *Joint Operations* das Zeug zum Hit hat oder ob Vorsicht geboten ist. So wissen Sie sofort, ob Sie schon

So spielt sich Joint Operations

Joint Operations spielt sich im Prinzip wie *Battlefield Vietnam*. Allerdings wird bei Novalogics Shooter noch mehr Wert auf Teamplay gelegt. Ein Großteil der Karten erfordert koordinierte Angriffe, die Sie im Commander-Bildschirm planen können. Wir verraten Ihnen, welche Taktiken auf der Map „Laba-Laba Archipelago" zum Sieg führen.



jetzt bedenkenlos zum Spielehändler stürmen können oder erst auf die kommende PC ACTION warten sollten.

MACH DICH FIT!

Auch wenn *Joint Operations* aus der Feder der *Black Hawk Down*-Macher stammt, suchen Sie vergebens eine spannende Einzelspielerkampagne. Ohne Internet- oder Netzwerkanbindung können Sie lediglich 13 Trainingsmissionen bestreiten. Dabei lernen Sie den Umgang mit Flugabwehrraketen und wie Sie sicher per Helikopter von A nach B schrauben oder eine Feindbasis einnehmen.

Reine Bot-Matches wie in *Battlefield Vietnam* gibt es nicht. Vielleicht ist das auch besser so. Denn die mäßige KI wurde 1:1 aus *Delta Force: Black Hawk Down* übernommen. Wenn Sie sich fit fühlen, steht einer Partie mit bis zu 149 – hoffentlich intelligenten – Zockern nichts im Wege. Wer glaubt, dass so eine gigantische Spielerzahl den Netzcode in die Knie zwingt, wird schnell eines Besseren belehrt. Auf den europäischen Servern genossen wir mit der Demoversion (auf DVD) selbst bei maximaler Auslastung einen erfreulich zügigen Spielablauf.

NACHTSCHWÄRMER

Damit sich 150 Leute nicht gegenseitig auf die Füße treten, spendierte Novalogic seinem Baby riesige Karten. Aber keine Sorge, dank der vorbildlichen Navigation ist es unmöglich, sich im Dickicht zu verlaufen. Und Sie brauchen sich auch keine Sorgen zu machen, in einer spärlicher besetzten Runde zunächst ewig weit durch die Pampa latschen zu müssen, bis Sie auf Gegner stoßen. Die Spielvariante „Advance and Secure" macht's möglich. Hierbei handelt es sich um eine leicht modifizierte Version des aus *Battlefield* bekannten Eroberungsmodus. Dort dürfen Sie immer nur die den eigenen Basen am nächsten gelegenen Stützpunkte attackieren. So konzentrieren sich die Kämpfe auf wenige heiße Zonen. Übrigens: Wenn Sie versuchen, einen Bunker einzunehmen, der nicht als Ziel auf der Karte ausgewiesen ist, passiert gar nichts. Als Sieger geht die Partei hervor, die entweder alle Camps gesichert hat oder nach Ablauf einer bestimmten Zeitspanne die meisten kontrolliert. Apropos Zeit: Ein Tag-und-Nacht-Zyklus sorgt im Spiel für wechselnde Lichtverhältnisse. Beginnt eine Par-

Rüst dich aus!

Electronic Arts hat tief in die Tasche gegriffen und spendiert Ihnen heiße Fanartikel zum packenden Mehrspieler-Shooter *Joint Operations*.

Um zu gewinnen, müssen Sie nur die folgende Frage richtig beantworten.

Wie heißt der kostenlose Online-Spieldienst von Novalogic?

a) Novartis
b) Novalogic
c) Supernova
d) Novaworld

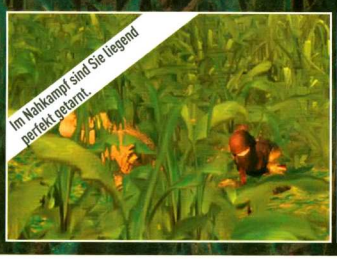
Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte der Gewinnspielseite 20.

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



Bist du auf Gras?

Wiegen Sie sich in *Joint Operations* bloß nicht in Sicherheit, nur weil Sie in einer hüfthohen Wiese knien. Im Gegensatz zu *Battlefield Vietnam* werden die grünen Halme nämlich nur auf kürzeste Distanz optisch dargestellt. Falls in etwa 50 Metern Entfernung ein Feind steht, erspäht Sie dieser ohne Probleme. Es sei denn, Sie liegen. Dann wird Ihr Charakter vom Programm komplett „ausgegraut". Aber sehen Sie selbst.







tie beispielsweise um 17 Uhr virtueller Zeitrechnung, so geht etwa 20 reale Minuten später die Sonne unter und Sie sehen den Mond langsam übers Firmament wandern. Vorausgesetzt, es ist nicht bewölkt. Wenn doch, sollte Ihr Team schleunigst das Nachtsichtgerät aus dem Rucksack kramen. Sonst könnten Sie leicht überrascht werden. Dieses geniale System verleiht *Joint Operations* nicht nur eine fantastische Atmosphäre, sondern eröffnet zudem völlig neue taktische Möglichkeiten. Mitunter ist es durchaus sinnvoll, mit einem Großangriff bis zur Dämmerung zu warten.

MACH 'NE DIÄT!

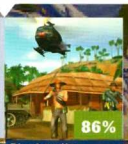
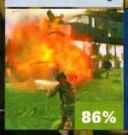
Bei den Charakterklassen setzt Novalogic auf die fünf Berufe aus *Battlefield 1942*. Mit einem eklatanten Unterschied: Je weniger Kram Sie mit sich herumschleppen, desto flotter sind Sie unterwegs und geben somit ein schlechteres Ziel für Ihr Gegenüber ab. Als Ingenieur mit einem fetten Mörser in der Hand holen Sie zum Beispiel niemals einen flinken Scharfschützen ein. Achten Sie deshalb auf Ihr Gepäck. Manchmal ist weniger eben mehr. Eine der großen Stärken von *Joint Operations* ist das berühmte Balancing. Egal ob Sie für die indonesischen Rebellen oder für die Streitkräfte der UN ins Feld ziehen, keine der beiden Parteien zieht aus dem modernen Waffenarsenal einen Vorteil. Ähnlich sieht es beim gelungenen Leveldesign aus. Einziger Wermutstropfen: Die idyllischen Dschungel- und Inselkarten eignen sich wenig für kleine Gruppen. Allerhöchstens die Stadtkarte „Kutu Arms Market" ist auch für 16 Spieler interessant. Und wo wir schon mal beim Motzen sind: Nicht ganz überzeugen konnte uns die Ballistik der Wummen. Es ist viel zu einfach, Gegner auf große Distanz mit dem Sturmgewehr oder der Pistole zu beharken.

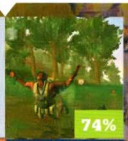
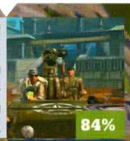
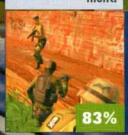
HEB AB!

Größere Wegstrecken bewältigen Sie am bequemsten an Bord eines der sechs Fahrzeuge. Fette Panzer zählen nicht dazu. Lediglich wendigere Kisten wie der Hummer warten auf eine Probefahrt. Das arcadelastige Physikmodell gibt wenig Grund zum Meckern. Seltsam nur, dass Bäume bei höheren Geschwindigkeiten kein Hindernis darstellen und Ihr Vehikel durch Berührung keinen Schaden nimmt. Wer lieber in See sticht, legt Hand ans Ruder eines Schnellbootes oder

Dschungelprüfung

Sind die Tage von *Battlefield Vietnam* gezählt? Oder scheitert *Joint Operations* kläglich? Wir haben beiden Mehrspieler-Shootern auf den Zahn gefühlt und verraten Ihnen, wer die besseren Siegchancen hat.

	GRAFIK	FAHRZEUGVIELFALT	HELISTEUERUNG
BF VIETNAM	Die detaillierten Charaktere und Fahrzeuge begeistern auf Anhieb. Die Spielwelt wirkt lebendig.  86%	Klasse! Hier ist einfach alles vertreten, vom Roller übers Patrouillenboot bis hin zum Jet.  92%	Ein guter Kompromiss zwischen Action und Simulation. Auch mit der Maus fliegt sich's komfortabel.  93%
JOINT OPERATIONS	 86% Die virtuellen Schlachtfelder sehen einen Tick realistischer aus. Abstriche gibt's bei den Animationen.	 77% Fette Panzer und Flugzeuge fehlen. Dafür gibt's Transportschiffe, die Sie bis zum Rand voll packen dürfen.	 88% Sehr einsteigerfreundliche Bedienung. Es ist schon ein Kunststück, mit dem Heli abzuschmieren.

	SPIELMODI	TEAMWORK	SPIELSPASS
BF VIETNAM	*Battlefield Vietnam* setzt ganz auf den Spiel-Modus Eroberung. Ein simples Deathmatch gibt es nicht.  74%	Gemeinsam sind Sie am stärksten. Allerdings lassen die Kommunikationsmöglichkeiten zu wünschen übrig.  84%	Sowohl Gelegenheitsspieler als auch Profis ticken bei diesem Mehrspieler-Shooter vor Freude aus.  91%
JOINT OPERATIONS	 83% Neben Advance and Secure und zwei weiteren Varianten dürfen Sie ein Co-op-Match gegen Bots wagen.	 90% Einzelkämpfer haben weniger Chancen als in *BFV*. Ein Commander-Modus ermöglicht perfektes Teamplay.	 TENDENZ SEHR GUT Wenn bei 150 Spielern nicht das Chaos ausbricht, ist *Joint Operations* eine echte Alternative zu *BFV*.

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING

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



PRÜFSTAND

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2.000 MHz 512 MB RAM, FX 5700 Ultra | 2.400 MHz 1.024 MB RAM, Radeon 9800

1.024 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

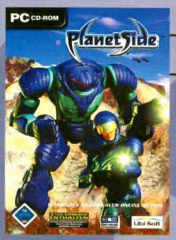
Bei weniger als 2.200 MHz setzen Sie die Einstellungen „Particle Density" und „Shadows" herunter, um den Prozessor zu entlasten. Die Grafikkarte spielt ebenfalls eine wichtige Rolle. Bei Performance-Problemen reduzieren Sie die Werte für „Terrain Texture Detail" und „Object Texture Detail". Die Auflösung hat dagegen nur sehr geringen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit – wählen Sie mindestens 1.024x768.

PRO & CONTRA

- \+ Sehr gute Waffenbalance
- \+ Dichte Atmosphäre
- \+ Einfache Steuerung
- \+ Fließende Tag-/Nachtwechsel
- \+ Viele hübsche Karten
- \+ Kooperativer Spiel-Modus
- \+ Commander-Modus
- \+ 150 Spieler pro Server
- \+ Ausrüstungsgewicht spielt eine Rolle
- \+ Guter Netzcode
- \- Einzelspieler-Modus nur Training
- \- Wenig interessant für kleine Gruppen
- \- Keine Panzer und Jets
- \- Schulterkamera bei Fahrzeugen unbrauchbar
- \- Waffenballistik wenig realistisch

Massenauflauf

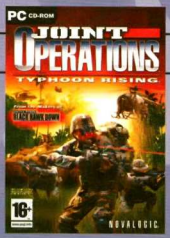
Die Tendenz geht bei Mehrspieler-Shootern ganz klar in Richtung Massenschlachten. Wings hegt Pläne, *Söldner* per Patch für 128 Leute spielbar zu machen. Auch *Battlefield 2* soll in Zukunft über 100 Pixelkriegern Platz bieten. Aber welcher Titel hat im Moment bei der maximalen Teilnehmerzahl die Nase vorn? Wir verraten's Ihnen.



Platz 1: 5.000 Spieler

Planetside

Sonys Online-Massen-Shooter geht ganz klar als Sieger hervor. 5.000 Spieler pro Server treffen Sie normalerweise nur bei Online-Rollenspielen an. Dafür fällt aber auch eine monatliche Spielgebühr an.



Platz 2: 150 Spieler

Joint Operations

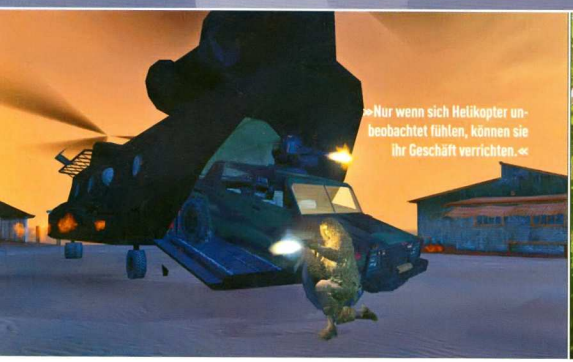
Der kostenlose Online-spiel-Dienst Novaworld hält Server für 150 Zocker bereit. Trotz dieser gewaltigen Zahl bleiben die Pings im Keller. Im Netzwerk verkraftet *Joint Operations* höchstens 64 Recken.

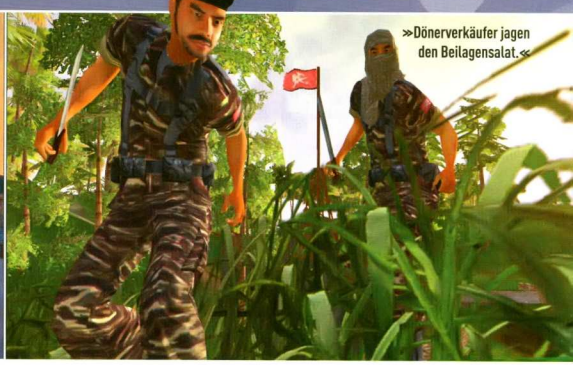


Platz 3: 64 Spieler

Battlefield Vietnam

32 Spieler sollten es schon sein, um auf den großen Dschungelkarten Spaß zu haben. Server mit 64 Personen findet man eher selten. Die meisten Daddelkisten lassen 50 Vietnamkrieger rein.





packt die Ladefläche seines Luftkissen-Landungsschiffs mit Vehikeln voll und transportiert die Kameraden für die Invasion auf die nächste Insel. Die dritte Fortbewegungsmöglichkeit sind die sechs Hubschrauber. Deren Steuerung ist so was von kinderleicht, dass selbst Kollege Fränkel mit Freude in die Luft geht. Okay, Realismus steckt in den Helis in etwa so viel wie Grips in einem Durchschnittsfußballer. Aber was soll's. Hauptsache ist doch, dass die Fliegerei Spaß macht. Und das tut sie.

SCHLIESS DICH AN!

Auch wenn *Joint Operations* auf den ersten Klick ein sehr flottes Spielgefühl vermittelt, ist für den Sieg mehr Teamplay vonnöten als beispielsweise in *Battlefield Vietnam*. Aufgrund der gewaltigen Karten sind Sie einfach auf Ihre Kollegen angewiesen. Der Commander-Modus soll im Spiel dafür sorgen, dass wenigstens ein Teil der 150 Leute gemeinsam agiert. Im Gegensatz zu *Söldner* wird hier kein Anführer gewählt. Vielmehr darf jeder so viele Mitspieler für sich rekrutieren, wie er rumkriegt. Alles, was Sie tun müssen, ist, ein Kästchen hinter dem entsprechenden Spitznamen zu markieren. Anschließend fragt das Programm den Betroffenen, ob er sich Ihnen anschließen möchte. Wenn ja, dürfen Sie ihm über eine Karte Wegpunkte und Ziele zuweisen. Diese Variante des Commander-Modus ist wesentlich einfacher zu bedienen als in *Söldner*, aber dennoch effektiver. Ob die Rolle des Chefs auf öffentlichen Servern mehr Anklang findet, als es bei der Konkurrenz der Fall ist, können wir jedoch noch nicht beurteilen. Um Ihnen diverse Aufgaben, etwa das Verarzten von Kameraden oder das erfolgreiche Abliefern eines Trupps per Helikopter, schmackhaft zu machen, hat sich Novalogic ein motivierendes System einfallen lassen. Für jede der eben genannten Aktionen erhalten Sie Punkte, die sich auf eine Rangliste auswirken. So kann es passieren, dass Sie am Ende für jedermann ersichtlich als bester Sanitäter geführt werden. Sich im Team korrekt zu verhalten, lohnt sich also. Zum Schluss noch ein paar Worte zur Grafik. Die aufgepeppte *Comanche 4*-Engine zaubert nicht nur sehr lebendige und hübsche Umgebungen auf den Monitor, sondern bringt Ihren Atem auch mit gigantischen Explosionen zum Stocken. Nicht ganz mithalten können da die steif wirkenden Animationen. Gestört hat uns das aber nicht im Geringsten. BENJAMIN BEZOLD

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING

MINDESTENS: 1,2 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Mehrspieler-Shooter
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Novalogic
	VERTRIEB:	Electronic Arts
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.jointopsthegame.com
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Advance and Secure, TDM, King of the Hill, Co-op; 1 Spieler/CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 64 Spieler
INTERNET: 150 Spieler

Fesselnde Massenschlachten vor einer idyllischen Kulisse.

TENDENZ

STEUERUNG	88%
GRAFIK	86%
SOUND	83%



FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Hut ab, Novalogic! *Joint Operations* ist eine echte Alternative zu *Battlefield Vietnam* geworden. Vor allem die Atmosphäre hat es mir angetan. Dank der fließenden Tag-Nacht-Wechsel besitzt *Joint Operations* ein ganz besonderes Flair. Bleibt nur noch abzuwarten, ob die Spieler auf den öffentlichen Servern etwas mehr Teamgeist an den Tag legen, als es oftmals bei der Konkurrenz der Fall ist. Wenn ja, wäre ich wunschlos glücklich. Und das, obwohl ich auf Panzerschlachten und Flugzeuge komplett verzichten muss.



- 5 spielbare Charaktere
- Kooperativer Zweispieler-Modus
- Viele Schauplätze
- Echtes Gruselflair
- Fetter Soundtrack
- Komplett in Deutsch

AUF DVD
VIDEO

»Die Lichtherapie schlug bei Hannelore Kohl nicht an.«

Ins Haus geplatzt

In einer Schule tauchen alle Nase lang ungefragt Monster auf. Schüler verwandeln sich in Zombies und fressen ihre Klassenkameraden. OBSCURE ist wirklich nicht normal.

Man nehme eine amerikanische Kleinstadt, eine Schule und ein paar hübsche Teenager. Lasse dann ein paar Lehrer und Schüler verschwinden und garniere den Cocktail mit ekligen Monstern. Fertig ist der typische Teenie-Horrorfilm in der Tradition von *Scream*. Das gibt es jetzt nicht mehr nur im Kino, sondern auch zum Zocken. In *Obscure* dreht sich alles um die alte Leafmore-Highschool. Genau wie in der PC-ACTION-Redaktion ist auch dort schon lange der Lack ab. Als eine Sportskanone nach dem Training spurlos verschwindet, starten dessen Freunde eine Suchaktion. Sie lassen sich nach dem sterbenslangweiligen Unterricht in der Schule einschließen und finden schnell heraus, dass hier etwas nicht stimmt. Eigentlich kein Wunder, wenn dort ständig Schreie ertönen und es unheilvoll hinter den Wänden scharrt. Könnte das etwas mit dem Pilz-Myzel zu tun haben, das sich plötzlich überall im Gebäude breit macht?

PARTNERTAUSCH

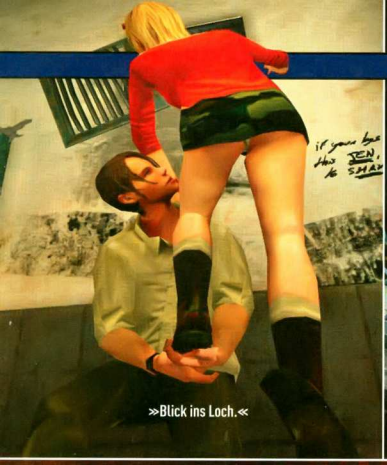
Um hinter das Geheimnis zu kommen, tappen Sie mit jeweils zwei von fünf Charakteren durch das verzweigte Schulgelände. Jeder der Schüler hat seine Eigenheiten und Begabungen. Sicher, Shannon hat den geilsten Arsch, dafür kann Stan am besten mit der Wumme umgehen und Josh knackt jedes Schloss in null Komma nix. Je länger Sie spielen, umso wichtiger wird die Wahl der richtigen Charaktere. Egal ob sie sich von den Charakteren Tipps geben lassen oder auf eigene Faust herumziehen, das Spiel läuft ziemlich linear ab. Während die anderen Teenies an einem Sammelpunkt die Zeit totschlagen, durchstreifen Sie in bester *Alone in the Dark*-Manier mit Ihrem zusammengestellten Duo das Schulgebäude und versuchen, den mysteriösen Vorgängen auf den Grund zu gehen. Unterwegs finden Sie mehr oder weniger nützlichen Krimskrams wie Erste-Hilfe-Koffer, Drahtrollen, Klebeband und Taschenlampen. Gerade Letztere sind in den dunklen Gängen von Vorteil. Kluge Köpfe befestigen den Lichtspender nämlich mit dem Tesafilm an ihrer Knarre, um in dunkle Ecken zu ballern. Finden Sie eine CD, lässt sich der Spielstand abspeichern. Wenn Sie bei den mittelschweren Rätseln einmal nicht weiter kommen, tauschen Sie Ihre Teamkameraden aus. Spielen Sie nicht kooperativ zu zweit an einem PC, übernimmt der Computer die Steuerung des zweiten Kameraden. Sie wechseln jederzeit per Tastendruck zwischen den beiden und setzen so die Spezialfähigkeiten ein. Das ist auch nötig, denn alle paar Meter ist ein Schloss zu knacken, jemand zu heilen oder ein Monster zum Schweigen zu bringen.

GEHACKTES

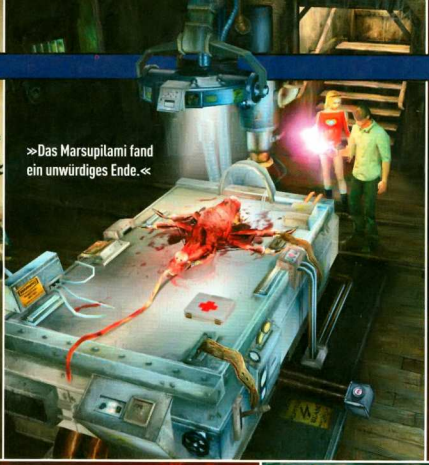
Apropos Monster, die kleineren Biester sehen aus wie Fleischklopse auf Beinen und bringen oft auch ihre großen Geschwister mit. Eigentlich sind wir ja wirklich tierlieb. Aber nicht, wenn wir es verflucht eilig haben. Kaum hatten wir im Chemieraum einen exklusiven Cocktail gemixt und platziert und machten uns im Sprint auf den Weg zu einer versperrten Tür, sprang doch glatt so ein unförmiger Obermotz in unseren Weg. Bricht einfach mitten durch die Wand, ist unsagbar hässlich und will uns den Schädel annagen. Frechheit! Während Shannon – typisch Frau – erst mal damit beschäftigt war, den Baseballschläger aus Ihrer vermüllten Handtasche zu kramen, ballerten wir also mit der Schrotflinte dem undefinierbaren Etwas ein paar Kugeln zwischen die verfetteten Rippen. Wie immer im Leben ist man also auch hier auf sich allein gestellt, wenn's wirklich drauf ankommt.

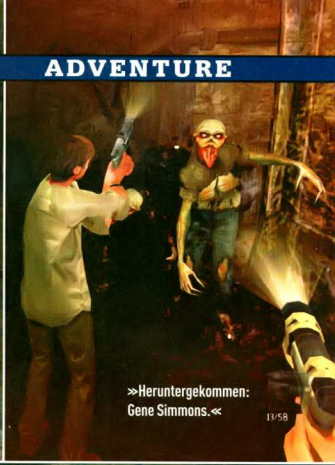
ES WERDE HELL!

Nicht immer sind ein paar Schnellschüsse aber die beste Wahl. Es geht auch effektiver – vor allem, wenn das Viehzeug in Horden angreift. Die Mons-

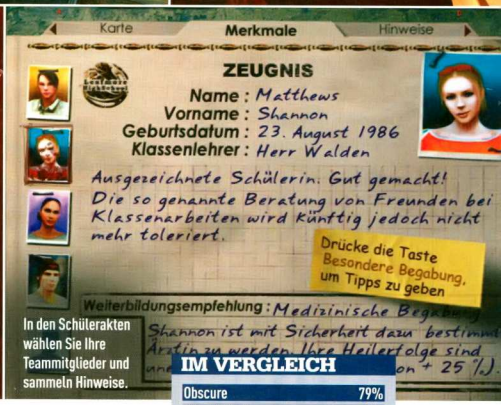


»Blick ins Loch.«


»Das Marsupilami fand ein unwürdiges Ende.«


»Heruntergekommen: Gene Simmons.«


»Beim Zungenpiercen kann es zu Schwellungen kommen.«



In den Schülerakten wählen Sie Ihre Teammitglieder und sammeln Hinweise.

ter scheuen das Sonnenlicht ebenso wie ein Spieleredakteur. Nur dass unsereins nicht gleich zu Staub zerfällt, wenn er mal einen Strahl abkriegt. Die *Obscure*-Nebendarsteller dagegen schon. Zufälligerweise gibt es in fast jedem Klassenzimmer verdunkelte Fenster, die sich nach einem beherzten Schlag mit dem Baseballschläger in Sonne spendende Portale verwandeln. Schwachstelle gefunden! Aber nicht nur die Gegner, auch das Spiel selbst offenbart eine Schwäche. Durch die feste Kameraposition von schräg oben geraten Sie in einigen Situationen ins Hintertreffen, weil Sie angreifende Krabbeltierchen oder Schülerzombies erst bemerken, wenn Sie schon beharkt werden. Diesen Missstand merzt selbst die automatische Zielerfassung Ihres Alter Ego nicht aus.

OHRAL BEFRIEDIGT

Sonst passt die Präsentation aber. Die in Echtzeit berechnete Grafik des Survival-Horror-Adventures glänzt mit Spiegelungen sowie schicken Licht- und Schatteneffekten, die zur düsteren Atmosphäre beitragen. Die Charaktere bewegen sich geschmeidig. Nicht nur, dass die heißen Bräute Strings tragen und ordentlich mit dem Hintern wackeln, auch etwaige Verletzungen sieht man ihren Bewegungen an. Während die leicht verwaschenen Zwischensequenzen etwas nerven, verwöhnt der Sound Ihre Ohren aufs Feinste. Schon im coolen Spielfilm-Intro serviert Microids fette Klänge von Sum 41, die komplett deutsche Sprachausgabe und die schaurigen Soundeffekte runden das Hörerlebnis ab. Während Sie die Schule durchstöbern, hallen zudem immer wieder Schreie durch die Gänge, Chorgesänge treiben Ihren Puls in die Höhe. Wer *Obscure* dann noch im Dunkeln und mit angeschlossener Dolby-Surround-Anlage spielt, sollte ein paar Tuben Faltencreme parat haben, um die entstandene Gänsehaut später wieder glätten zu können. Es lohnt sich also, das Geheimnis der Leafmore Highschool zu ergründen. Oder trauen Sie sich etwa nicht? MARC BREHME

OBSCURE

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 4 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Action-Adventure
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Hydravision/Microids
	VERTRIEB:	Atari
SINNVOLL: 1,8 MHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.obscure-game.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativ, 2 Spieler pro DVD	**PC:** 2 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

GUT – Scream für Zocker erzeugt Gänsehaut vor dem Bildschirm.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	79%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	82%

EINZELSPIELER

79%

IM VERGLEICH

Obscure	79%
Silent Hill 3	78%
Alone in the Dark 4 (abgewertet)	70%

Obscure gelingt es, *Silent Hill 3* knapp vom Thron zu stoßen. Nur die Geschichte ist bei *Silent Hill 3* weniger vorhersehbar. Dafür gibt es hier anständigen Sound auf die Lauscher. Prima gruseln können Sie sich zwar auch noch mit *Alone in the Dark 4*. Das Alter merkt man dem Titel aber inzwischen deutlich an.

FAZIT



MARC BREHME

Ich kann mich nicht erinnern, wann ich das letzte Mal ein Adventure kooperativ gespielt habe. Wahrscheinlich noch nie. So bringt Microids frischen Wind ins Genre, schludert aber im Detail: Nach den ersten Monsterkontakten, wissen Sie, wie die Geschichte weitergeht. Außerdem birgt die genretypisch fixierte Kamera unnötige Frustmomente. Das Spiel unterhält aber mit seiner düsteren Atmosphäre. Wer auf Rätselstunden mit Gänsehaut-Faktor steht, darf zugreifen. Im Ausland heisst *Obscure* übrigens *Mortifilia*.



- 26 Karten
- 200 Gesten
- 60 Waffen
- 70 Fahr- und Flugzeuge
- 8 Spiel-Modi
- Wahlweise Ego- oder Verfolgerperspektive

IM VERGLEICH

Battlefield Vietnam	91%
Söldner	73%
Terminator	61%

Eine ernst zu nehmende Konkurrenz für *Battlefield Vietnam* ist *Söldner* noch nicht. Der Mehrspieler-Shooter aus deutschen Landen läuft einfach nicht rund. Außerdem zerren Bugs an den Nerven. Abgeschlagen am Tabellenende findet sich Arnie mit *Terminator 3: Krieg der Maschinen*. An diesem müden *Battlefield*-Abklatsch finden allerhöchstens Fans der Kinofilme Gefallen.

AUF DVD
VIDEO

Aufgeflogen

Von wegen deutsche Wertarbeit. Bei SÖLDNER haben Sie nicht nur mit Scharfschützen, sondern obendrein mit Bugs zu kämpfen. Das zerrt an den Nerven.

Wo bleibt der Patch?" Wer nach dem Verkaufsstart ins offizielle *Söldner*-Forum blickte, wurde von Threads dieser Art regelrecht erschlagen. Dutzende Käufer beschwerten sich über haarsträubende Programmfehler. In der letzten Ausgabe verzichteten wir auf eine Wertung des Mehrspieler-Shooters, weil die Server noch nicht online waren. Außerdem warnten wir explizit vor einem überstürzten Kauf. Aufgrund dieser Bugs. Tja, es liest halt nicht jeder die PC ACTION. Diesen Monat konnten wir *Söldner* endlich nicht nur im Netzwerk, sondern auch übers Internet zocken. Darüber hinaus veröffentlichte Wings gerade noch rechtzeitig das erste Update. Die Bedingungen für einen fundierten Test waren also perfekt.

HAB GEDULD!

Obwohl theoretisch bis zu 32 Spieler an einem Match teilnehmen dürfen, fanden wir keinen einzigen Server, der die maximale Anzahl zuließ. Selbst die offiziellen Daddelkisten von Jowood boten höchstens 20 Söldnern Platz. Warum? Wir vermuten, dass der Netzcode einfach noch nicht ausgereift ist. Zum Vergleich: *Joint Operations* kommt mit 150 Zockern klar. Eine Zahl, die Bände spricht. Das Einloggen auf einen Server entpuppte sich bei *Söldner* häufig als Glücksspiel. Zwar hätte laut Liste mindestens ein Platz frei sein sollen, dennoch erhielten wir immer wieder die Meldung „Server voll". Sehr Seltsames geschieht auch, wenn Sie den Schalter „Server aktualisieren" betätigen. Nicht selten verschwindet der betroffene Server spurlos vom Bildschirm. Planen Sie also ruhig ein paar Versuche ein, bis Sie einer Partie beitreten dürfen.

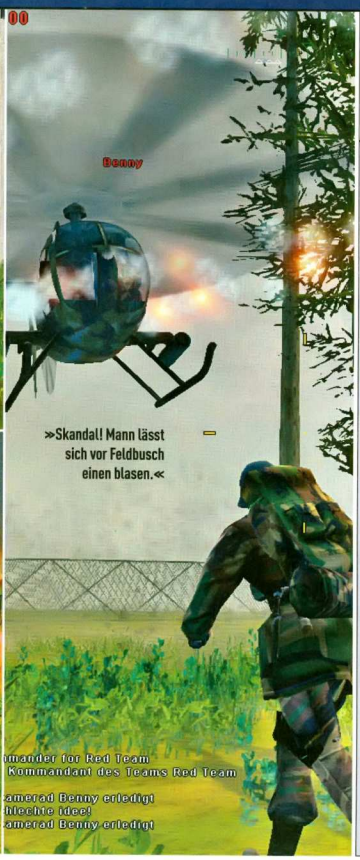
WAHLGEHEIMNIS

Unsere ersten Gehversuche in der *Söldner*-Welt waren ein Fiasko. Dabei dachten wir, als *Battlefield*-Veteranen gute Chancen zu haben. Denkste, für *Söldner* müssen Sie Ihren Spielstil gehörig umstellen. Der deutsche Online-Shooter zeigt sich weitaus taktischer und läuft im Vergleich zur Konkurrenz gemächlicher ab. Darüber hinaus sorgen unzählige Spawnpunkt-Camper für Frust. Da Sie in der Regel an völlig ungeschützten Positionen ins Spiel einsteigen, sind Sie leichte Beute. Wenn Sie also am laufenden Band ins Pixelgras beißen, probieren Sie Ihr Glück in einer anderen Basis. Masse statt Klasse erwartet Sie bei den Waffen. Von den 60 Wummen ist nur ein Bruchteil brauchbar. Mit der falschen Knarre in der Hand kann es passieren, dass Sie auf kürzeste Distanz ein komplettes Magazin leeren. Ohne dabei jemanden zu erwischen. Wie Ihre Trefferchancen auf hundert Meter stehen, brauchen wir wohl nicht weiter auszuführen. Die besten Erfahrungen haben wir mit dem Scharfschützengewehr PSG-1 gemacht. Das Ding ist nicht nur verdammt präzise, sondern dank des großen Magazins und der schnellen Nachladezeiten auch für den Nahkampf geeignet. Und dann wäre da noch der unschlagbare Preis von 4.500 Mäusen. Das Geld für diesen Ballermann haben Sie in der Regel schnell beisammen. Ist das der Fall, kommt zum ersten Mal richtig Spaß auf. Denn endlich unterliegen Abschüsse nicht mehr dem Zufallsprinzip.

FRUSTGEFAHR

Die größte Enttäuschung bei *Söldner* ist der Commander-Modus. Nach dem ersten Patch funktioniert dieser nämlich noch schlechter als zuvor. Beispielsweise ist das Verteilen der Knete – eine der wichtigsten Aufgaben des







Erste Hilfe

Die Verkaufsversion von *Söldner* ist mit unzähligen Programmfehlern behaftet. Deshalb hat Wings Simulations einen Patch veröffentlicht, der Abhilfe schaffen soll. Allerdings behebt das erste Update nur einen Teil der Bugs. Stellenweise tauchen nach der Installation sogar neue auf. Wir verraten, welche positiven und negativen Dinge der Patch bringt.

- \+ Fahrzeugphysik stark verbessert
- \+ Weniger Lag-Probleme
- \+ Spiel läuft stabiler
- \+ Anti-Cheat-Programm WACHE v2 aktiviert
- \+ Spielerkarte geringfügig übersichtlicher
- \+ „Schönere" Spielerliste
- \+ Ein neuer Panzer und zwei weitere Waffen
- \- Commander kann kein Geld mehr verteilen
- \- „Wurmloch-Bug": Man steigt aus seinem Auto aus und befindet sich plötzlich am anderen Ende der Karte.
- \- Spiel-CD wird unter Umständen nicht mehr erkannt.
- \- Zieloptik der Schulterkamera stimmt bei Fahrzeugen immer noch nicht.
- \- Flugzeugsteuerung noch nicht ideal
- \- Bot-KI nur unwesentlich verbessert

Anführers – im Moment so gut wie unmöglich. Die Folge: Bis Sie sich einen guten Panzer leisten können, dauert es eine kleine Ewigkeit. Eigentlich schade, denn das Update hat der Fahrzeugphysik einiges an Glaubwürdigkeit spendiert. Endlich hupfen die Stahlkolosse nicht mehr albern durch die Pampa. Auch die unfreiwilligen Drehungen gehören der Vergangenheit an. Umso frustrierender sind mysteriöse Spielabstürze. Einmal haben wir mühsam die Kohle für einen M1A2 Abrams verdient und als wir ihn kaufen wollten, landeten wir auf dem Desktop. Frustrierend!

CHEFSACHE?

Natürlich besitzt *Söldner* auch seine positiven Seiten. Treffen zwei eingespielte Teams aufeinander, so lässt Sie der Mehrspieler-Shooter so schnell nicht mehr los. Spätestens wenn der Kampf um die letzte gegnerische Basis entbrennt und Häuser unter Granatbeschuss in Schutt und Asche zerfallen, kommt Gänsehaut-Atmosphäre vom Feinsten auf. Leider erleben Sie diese Momente auf öffentlichen Servern viel zu selten. Denn hier macht jeder, was er will. Nur nicht seinen Kameraden helfen. Eigentlich sollte genau das in *Söldner* der Ausnahmefall sein. Aber Wings hat es noch nicht geschafft, die Rolle des Commanders attraktiv zu gestalten. Ganz im Gegenteil. Der Anführer ist in seiner jetzigen Form eine schlechte Witzfigur. Besteht Hoffnung auf Besserung? In der Tat. Der Hattinger Entwickler hat uns gegenüber ein Jahr lang monatliche Updates zugesichert. Vielleicht verhelfen diese *Söldner* ja doch noch zur Massentauglichkeit. Momentan ist zumindest Otto Normalspieler bei der Konkurrenz besser aufgehoben. Hardcore-Zocker kommen bereits jetzt auf ihre Kosten. BENJAMIN BEZOLD

SÖLDNER: SECRET WARS

MINDESTENS: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 600 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Mehrspieler-Shooter
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Wings Simulations
	VERTRIEB:	Jowood
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.secretwars.net
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Eroberung, Geiselbefreiung, Extraction, CTF, CTV, TDM, DM; 1 Spieler/CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	74%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	75%
SOUND	66%
EINZELSPIELER	40%
MEHRSPIELER	73%

GUT – Immer noch nicht fehlerfreier Mehrspieler-Shooter für Hardcore-Zocker.

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

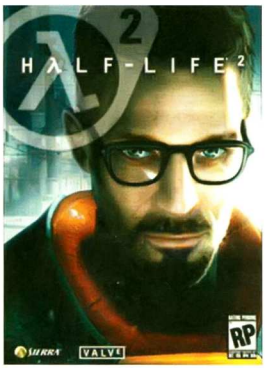
Bei *Söldner* geht es mir wie bei einem Clubspiel im Frankenstadion: Ich erlebe ein Wechselbad der Gefühle. Stellenweise sind die Online-Schlachten richtig grandios. Bis plötzlich ein Programmfehler oder unerklärliche Lag-Probleme mich in den Wahnsinn treiben. Manchmal hätte ich *Söldner* aus Frust am liebsten in die Ecke geknallt. Getan hab ich's übrigens nicht. Schließlich bin ich leidensfähig. Wenn das auch auf Sie zutrifft und Ihnen *Battlefield* & Co. zu actionlastig sind, dürfen Sie zugreifen. Alle anderen sollten noch ein paar Monate warten, bis weitere Patches im Netz stehen.



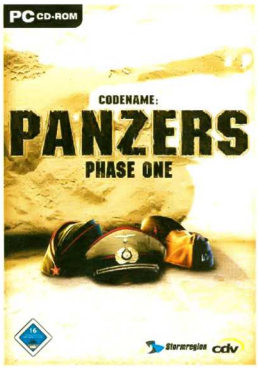
Volle Deckung!

Die Wahnsinns-Prämien kommen.

So viele Prämien gab's noch nie bei PC ACTION. Wer jetzt einen neuen Abonnenten wirbt, hat die Qual der Wahl unter reihenweise genialen Prämien.



Half Life 2
Sie wollen wirklich noch etwas über dieses Spiel und den wohl bekanntesten Brillenträger hören? *Half-Life 2* ist der Shooter, der den Benchmark für das gesamte Genre setzt. Gerissene Gegner, tadellose Technik, atemberaubende Action. Hier paart sich technische Brillanz dank herausragender Grafik und ultrarealistischer Spielphysik mit Spielspaß pur. Ein Muss für Zocker! Release: 3. Quartal 04.
Prämien-Nr.: 002396



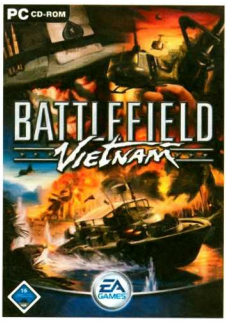
Codename: Panzers
Codename Panzers wirft Sie in spannungsgeladene Schlachten des Zweiten Weltkriegs. Zerschossene Häuserschluchten, raue Gebirgslandschaften oder tückische Sumpfgebiete – die Echtzeitgefechte toben in überwältigender 3D-Grafik. Auf alle Nachwuchs-Generäle warten viele knifflige Aufgaben, die es mit Taktik und Finesse zu lösen gilt.

Prämien-Nr.: 002442

tp://megaabo.pcaction.de +++ http://megaabo.pcaction.de +++ http://megaabo.pcaction.de +++ http://megaabo.pcaction.de +++ http://me



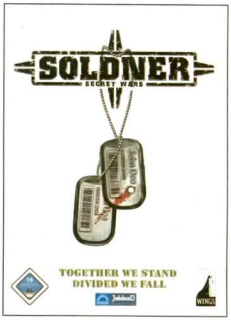
Thief 3: Deadly Shadows
Garretts drittes Abenteuer verspricht knackigen Taktik-Spaß und einmaliges Meisterdieb-Flair.
Prämien-Nr.: 002444



Battlefield Vietnam
Battlefield Vietnam entführt den Spieler in einige der heftigsten Schlachten des Vietnamkrieges.
Prämien-Nr.: 002441



AOpen Chamaeleon 32/52/-52fach CD-RW
Dank Justlink brauchen Sie keine Fehlbrände zu fürchten. Zusätzlich drei Frontblenden.
Prämien-Nr.: 002449



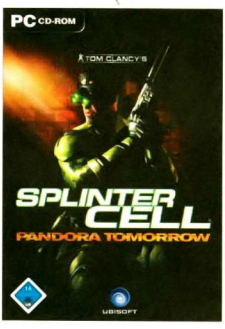
Söldner
Dutzende Fahr- und Flugzeuge, mannigfaltige Taktik-Kniffe für Fans moderner Mehrspieler-Shooter.
Prämien-Nr.: 002445



Unreal Tournament 2004
Fantastische Grafiken, dichte Atmosphäre, durchdringender Sound und natürlich herausfordernde Action.
Prämien-Nr.: 002440



Sacred
Auf den Spuren von *Diablo*: Gladiator, Magier & Co. verdreschen Monsterhorden im zauberhaften Fantasy-Szenario.
Prämien-Nr.: 002438



Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fisher ist wieder da. Noch geheimnisvoller und mit neuartigem Mehrspieler-Modus.
Prämien-Nr.: 002443



Sharkoon Gamer Bag Midi blau
Hochwertige gepolsterte PC-LAN-Party-Tasche, die Platz für gängige Midi-Tower samt Peripherie-Zubehör bietet.
Prämien-Nr.: 002492

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcaction.de

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

PC ACTION

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

☐ Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit DVD
(€ 110,40/24 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

☐ Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
(NICHTS: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 110,40/24 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

☐ Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit CD-ROM
(€ 110,40/24 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

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)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie

Prämien-Nr.

Prämienversand erfolgt durch Playcom und Alternate.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

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.

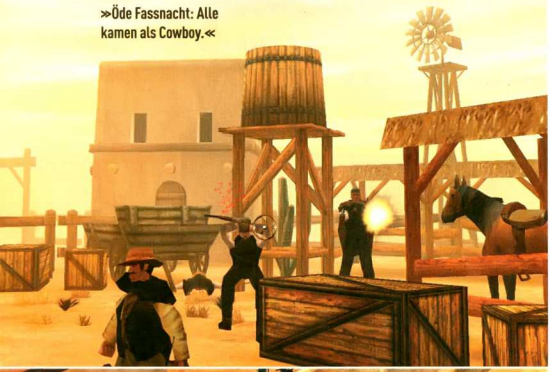
Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

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

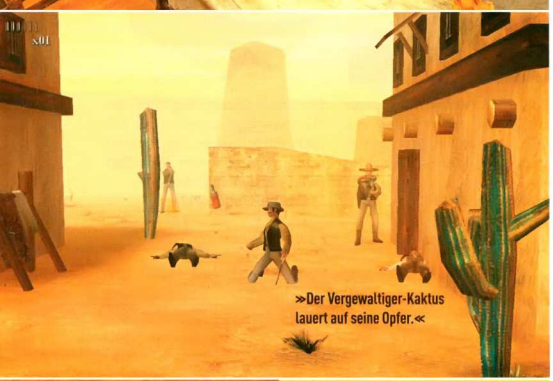
PRA 2/05



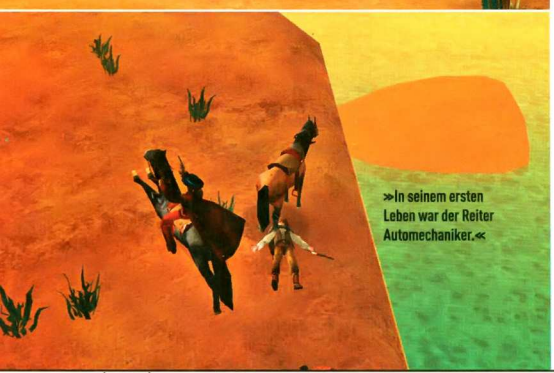
»Öde Fassnacht: Alle kamen als Cowboy.«



»Als der Exhibitionist den Mantel öffnete, wurde der Passant ohnmächtig.«



»Der Vergewaltiger-Kaktus lauert auf seine Opfer.«



»In seinem ersten Leben war der Reiter Automechaniker.«

Wüstentottag

Auch wenn der Wildwest-Shooter WANTED GUNS wie schnell aus der Hüfte geschossen wirkt: Wer nur eine Hand voll Dollar hat, kommt auf seine Kosten.

Dass die Hauptfigur in *Wanted Guns* ein Pfarrer ist, ist etwas gewöhnungsbedürftig. Unser Verdacht, dass es sich bei dem Titel um ein digitales Bibelquiz oder eine Ministranten-Simulation handelt, bewahrheitete sich jedoch zum Glück nicht. Denn Reverend Devlin verteilt bei diesem Western-Shooter keine Nächstenliebe, sondern Nächstenhiebe. Es warten vier Missionsarten: Sie erledigen Ihre Pixelgegner mit Revolver, Messer oder Flinte aus einer unübersichtlichen Vogelperspektive, reiten durch Wüstenpfade, schleichen im Mondschein an Wachen vorbei oder bestreiten Ihren Auftrag aus der Ego-Perspektive im *Moorhuhn*-Stil.

GESCHICHTENERZÄHLER

Ungeachtet des ungewohnten Protagonisten ist die Präsentation von *Wanted Guns* misslungen. Statt Zwischensequenzen bekommen Sie ellenlange Textpassagen mit langweiligen Storydetails aufgetischt. Diese Mitteilungen zu lesen ist noch unspaßiger als die laufende *Big Brother*-Staffel zu verfolgen. Übrigens lieh der Synchronsprecher von Mickey Rourke (*Once Upon a Time in Mexico*) Reverend Devlin seine rauchige Stimme. Bei der Sprachausgabe gibt's also nichts zu meckern, ganz im Gegensatz zur veralteten Optik und der ungenauen Steuerung. Die triste und detailarme Grafik spricht optisch so an wie Kollege Fränkel in Reizwäsche. Zudem fallen unschöne Animationen und Clipping-Fehler negativ ins Gewicht. Oft bleiben KI-Feinde an Hindernissen pappen oder verhalten sich wie Deppen. Immerhin: Auch Sie müssen nicht wirklich intelligent vorgehen, um die zumindest actionreichen Missionen erfolgreich zu beenden. Alles in allem bietet *Wanted Guns* ein durchschnittliches Western-Geplänkel, das aber immerhin billig ist. LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Ein Spektakel ist *Wanted Guns* nicht. Dafür ist die Grafik zu altbacken, die Steuerung zu ungenau und der nächste Gegner zu blöd. Lediglich der Sound mit der netten Western-Musik und dem guten Synchronsprecher wirkt ansprechend. Übrig bleibt ein sehr preiswerter Zeitvertreib für notorische John-Wayne-Anbeter.

WANTED GUNS

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 320 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Iridon Interactive
	VERTRIEB:	Bigben Interactive
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.iridon.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Pfarrer haben keine Freunde.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	60%
GRAFIK	57%
SOUND	68%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

52%

AUSREICHEND – Leichte Western-Kost für kleines Geld.

"FÜR FANS IST WARLORDS BATTLECRY III MIT SICHERHEIT EIN ABSOLUTES MUSS"
- Giga Games -

WARLORDS BATTLECRY III







ERHÄLTLICH AB 18. JUNI 2004!

VIDIS
www.vidis.com

WARLORDS BATTLECRY III
www.warlordsbattlecry3.com

Infinite Interactive
www.infinite-interactive.com

ENLIGHT
www.enlight.com

PC CD ROM

© 2004 Enlight Software Ltd. ©2004 Infinite Interactive Pty Ltd. All rights reserved.All other trademarks are the property of their respective owners.

Ach du, Shrek ...

Der bekannteste Oger neben unserem Ex-Kollegen Ahmet Iscitürk heißt Shrek. Rechtzeitig zu seinem zweiten Film steht das passende Spiel im Laden. Ob Ihnen SHREK 2 Freude bereitet, verraten wir Ihnen hier.



»Wer besoffen einschläft, ohne seine Schuhe auszuziehen, hat am nächsten Morgen einen gestiefelten Kater.«



»Die ersten Osterhasen aus Holz erwiesen sich als Ladenhüter.«



»Die Eltern fechten den Katerschaftstest an.«

Wenn Sie jemandem stinken, könnte das am „U.N. Ausstehlich-Stinketrank" liegen. Den gibt's im Märchenland für 45 Goldmünzen. Genau wie zwei Hand voll weiterer Tinkturen. Bis auf den „Wo-bin-Ich-Schrumpftrank", mit dessen Hilfe Sie in Geheimräume schlüpfen, benötigen Sie die bunten Fläschchen im Spiel aber so gut wie nie. Die Rätsel in den Levels sind ohnehin auf Kindergartenniveau und die Gegner fallen fast automatisch tot um und lösen sich in Goldmünzen und Helden-Energieriegel auf, sobald Sie sie nur scharf ansehen. Doch auch wenn das Spiel Sie nicht bis zur Besinnungslosigkeit fordert, könnte es Filmfans gefallen. Denn im Gegensatz zur englischen Fassung toben sich in der deutschen Version die Originalsynchronsprecher der Kinofassung am PC aus. Und die Pointen sitzen!

REDEN IST GOLD

„Sieht aus wie eine Bärenfalle", bemerkt der Esel und fährt fort: „Zum Glück bin ich kein Bär." Wundert es Sie bei solchen Verbalattacken noch, dass der ewig furzende Vierbeiner dem gutmutigen Oger Shrek ein ums andere Mal auf die Nerven fällt? Dabei hat der grüne Hüne ohnehin genug Sorgen. Etwa seine nervigen Schwiegereltern, die er mit Frau Fiona besucht. „Wie man sich denken kann, entsprach Shrek nicht ganz den königlichen Erwartungen", verrät der Erzähler. Aber das ist nicht alles. Die gute Fee ist in Wirklichkeit gar nicht wirklich gut und will Fiona mit Prinz Charming verkuppeln, damit diese ihre menschliche Gestalt wieder annimmt. Da hilft nur noch der Happyend-Trank. Oder doch nicht? Lassen Sie sich von einem „Oger bekommen keine Happyends" nicht abschrecken. Wir wollen Ihnen nicht zu viel verraten, aber im Verlauf des Spiels steuern Sie nicht nur Shrek, sondern auch den Esel, den gestiefelten Kater und den Pfefferkuchenmann durchs Märchenland. Und Oger ist ja auch nicht gleich Oger, stimmt's? JOACHIM HESSE

FAZIT

JOACHIM HESSE

Ich liebe Shrek. Im Film. Im Spiel verliert er zumindest für Erwachsene deutlich an Witz. Schade, denn die gelungene Xbox-Version beweist, dass man aus der Vorlage mehr herausholen kann. So bleibt am PC nur ein leicht überdurchschnittliches Hüpfspiel, das allein durch seine sympathischen Charaktere seine Daseinsberechtigung erhält. Und unter uns: Roy, die Speicherfee, müssen Sie gesehen haben!

SHREK 2

MINDESTENS: 450 MHz, 128 MByte RAM, 625 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM

GENRE: Action-Adventure
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: Amaze/Know Wonder
VERTRIEB: Activision
INTERNET: www.shrek2-dasspiel.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Tja, das hätten Sie wohl gern. Wir auch, aber das gibt es nur auf der Konsole.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	74%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

68%

BEFRIEDIGEND – Wer auf leichte Kost und dumme Sprüche steht, hat seine Freude.

Dein Handy kichert ...

Geniale Handy-Sounds

Supercoole Sounds und witzige Geräusche, die du als Klingelton oder SMS-Signal nutzen kannst.

36020 Lustige Frauen (nackt)
36001 Klospülung
36002 Ein Lachsack
36021 2 Frauen
36004 Frau stöhnt und schreit
36005 Wiehern
36006 Geisterlache Huaaahhh
36007 Schrei eines Esels
36008 Kirchenglocken
36009 Sirene mit Explosion
36010 Gelächter
36012 USA Hymne
36014 Folter Schreie
36033 Blues Harmonica
36034 Bundeskanzleramt
36035 Laute Sirene
36036 Feuersirene
36042 Hundebellen
36043 Elefant
36044 Flipper
36045 Hahn
36046 Kuh
36047 Start eines Autos
36048 Autocrash
36049 Formel 1
36050 Pupsen 1
36051 Pupsen 2
36052 Kötzeln total
36056 Heftig Abkotzen
36016 Krankes Lachen
36017 Lustiges Lachen
36019 Total verrücktes Lachen
36022 Ein alter Wecker
36023 Türklingel
36024 Eine Kirchturmglocke
36026 Kukuckskuhr
36022 Ein alter Wecker
36023 Türklingel
36024 Eine Kirchturmglocke
36026 Kukuckskuhr
36027 Schnarchen
36028 Eine Toilettenspülung
36030 Geisterlache mit Hall
36032 Kathedralenmusik
36003 Ein Gong

Sounds des Monats

Furz
Klo
Esel

Sounds nur für geeignete Handys, siehe Bedienungsanleitung

Power Ringtones

Genial: Polyphon und monophon

Monophon: Für alle gängigen Nokia, Siemens

Polyphon: Für alle Poly-Ringtones fähigen Handys

Chart-Breaker

82489 Dr alte Holzmichl
82488 Martinee
82466 F**k it
82465 Ich, Roque
82464 Brennende Liebe
82463 Unser Haus
82461 Dragostea din tei
82455 Suga Suga
82454 My Band
82439 Yeah
82438 Left Outside Alone
82437 Hey Mama
82436 Strong
82435 Can't wait until tonight
82434 Get It Together
82433 Red Blooded Woman
82432 Behind the Sun
82431 Der letzte Stern
82430 Liebe ist alles
82429 Toxic
82428 Hungriges Herz
82427 Siehst Du das genauso
82426 Tough Enough
82389 Du hast mein Herz...
82388 Welcome To My Island
82387 Augen Auf
82386 From The Inside
82385 Ladys Night
82384 Superstar
82383 I Feel You

Movie und Kult

82473 Ghostbusters
82472 New York
82471 It's raining men
82470 Hurra der Pumuckel ist da
82469 Hells Bells
82468 Good save the queen
82467 Flipper
82460 Summer In The City
82459 Highway to Hell
82458 Lambada
82457 It's Raining Men
82456 Batman
81030 Das Lied vom Tod
82342 Der dritte Mann
82337 Charlie's Angels
81031 Halloween
81168 James Bond Thema
81140 Flintstones
81764 Das A-Team
81174 Das Boot
81865 Raumschiff Enterprise
81814 Miss Marple
81182 Die Maus
81164 Miss. Impossible
81809 Der Pate
82344 Sex And The City
81819 Mana Mana
81653 Bacardi Feeling
81041 Deutsche Hymne
82140 Wicki
81817 Wer hat an der Uhr...
81816 Muppets
81169 GZSZ
82155 Cobra 11

Und so wird bestellt

www.handyfutter.de

Sende "PAN"+Bestellnr. an die **86688***

z.B. PAN 42149 für den Tiger





Oder ab jetzt gleich 70 % SPAREN ??? Sende "START PAN" + Bestellnummer an **87555****

und spare jeden Tag mit unserem genialen regelmäßigen Abonnement

oder telefonisch **0190 821384*****
wähle einfach AT :0900545424 CH :0900902324

WAP Sende eine SMS mit "WAP" an die 86688*

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PAN + urspr.Aboname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag, Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Logos oder 2SMS sonst (5,98). *** max, 1,86/min

Love Match



Finde heraus, ob Dein Schatz zu Dir passt. Das Liebes-Orakel verrät Dir was zwischen Euch beiden abgeht... Sende einfach eine SMS mit Deinem und dem Namen Deines Schatzes...

sende PAN + LOVE + NAME1 + NAME2 an **86688***



Display Movies

Für alle Handys mit Farbdisplay



42661 42157 42177
42213 42176 42181
42318 42222 42212
42183 42440 42182
42243 42662 42226

Sexy Bilder Show

NEU SEXY



Bestellen ??: Schicke eine SMS mit dem Text " KARMA " an die 86688*

Nokia ausser: 5110, 6110, 6150, 7110, 8810, 9er Serie



Bestellen ??: Schicke eine SMS mit dem Text " SEX " an die 86688*

Für alle MMS-fähigen Handys

Giga-Geile Colored Pix

Hot & Sexy



42206 42239 42098 42329 42114 42137
42565 42673 42053 42234 42672 42286 42166

Tiere



42140 42561 42149 42164 42562 42328
42653 42163 42151 42154 42148 42409 42421

Hanf



42512 42041 42040 42425 42375 42244
42042 42373 42143 42494 42323 42134 42317

Kult



42411 42100 42103 42391 42099 42488



42122 42560 42374 42276 42062 42392 42319

Love



42511 42563 42279 42189 42093 42112

Für alle Handys mit Farbdisplay

Display-Cleaner 41016



Für Nokia mit Farbdisplay ausser 3650,7650

Colored Logos



41003 41009 41010 41013 41012 41011

Für alle Nokia mit Farbdisplay ausser 3650,7650

- Add-on zu *Spellforce*
- Ungefähr 40 Stunden Spielzeit
- Neue Gebiete wie Sumpf- und Eislandschaften
- Über 150 neue Gegenstände
- Über 20 neue Zaubersprüche
- Kooperativer Mehrspieler-Modus

»Deshalb durfte also nur Captain Kirk das Hemd ausziehen.«

Elf-Freunde sollt ihr sein!

Im Add-on THE BREATH OF WINTER zu SPELLFORCE befreien Sie eine Elfenkönigin aus den Klauen des Prinzen der Dunkelheit, um einen Drachen zu besänftigen.

IM VERGLEICH

Warcraft 3	92%
Spellforce: The Breath of Winter	90%
Spellforce (abgewertet)	89%
Knightshift	80%

Warcraft 3 begeistert noch immer mit einer spannenden Geschichte. Die verbesserte Atmosphäre von *Spellforce: The Breath of Winter* zieht Sie ebenfalls tief ins Spielgeschehen hinein. Der Humor von *Knightshift* ist dagegen nicht jedermanns Sache.

Einem Typen die Tussi auszuspannen, ist absolut keine gute Idee. Vor allem dann, wenn es sich bei dem Kerl um einen Drachen handelt. Aryn ist ein solches Schuppentier und total verschossen in die Elfenkönigin Cenwen. Eine Legende erzählt, dass vor langer Zeit das Land unter dem gewaltigen Flügelschlag des Lindwurms zu Eis erstarrte, die Gesänge der holden Maid ihn aber besänftigten und er nun tief unter der Erde schlummert, solange die sanfte Stimme erklingt. Doch das Elfen-Weib verschwand vor einiger Zeit spurlos und nun zittert das Volk der Eiselfen nicht nur vor Ehrfurcht, sondern auch aufgrund der bevorstehenden Eiszeit, die Aryn auszulösen droht. Was ist geschehen? Frauen benötigen für den Gang zur Toilette zwar tatsächlich oft etwas länger, aber so lange? Da hat doch mit Sicherheit der Prinz der Dunkelheit seine schmierigen Griffel im Spiel. Auf jeden Fall herrscht wieder dicke Luft im Fantasyland Eo. Kaum haben Sie das Reich im Hauptspiel gerettet, schon steht das nächste Übel vor der Tür. Also müssen Sie als mächtiger Runenkrieger erneut ran, um den überaus angepissten Drachen Aryn aufs Glatteis zu führen.

KRÄFTE SAMMELN

Doch erst einmal müssen Sie wieder zu Kräften kommen. Als frisch beschworener Jammerlappen heizen Ihnen nämlich selbst mickrige Goblins ordentlich ein. Also machen Sie sich auf zum nächsten Lager, um dort den einen oder anderen Auftrag anzunehmen. Als erste große Mission steht die Rückeroberung einer Stadt an. Selbstverständlich erledigen Sie auch zahlreiche Nebenaufträge, ganz wie Sie das aus dem Hauptspiel gewöhnt sind. Schließlich erstellen Sie eine eigene Basis samt Privatarmee, mit der Sie über die Feinde herfallen. Als Neuerung warten keine frischen, spielbaren Völker auf Sie. Stattdessen wandern Sie über neue Gebiete wie Sumpf- und Eislandschaften, die hervorragend in Szene gesetzt sind. Aus der immer noch sehenswerten Krass-Engine holte man noch einmal ordentlich was raus. Neue Monster wie gigantische Werwölfe oder Schnapper stellen sich Ihnen in den Weg. Die Rollenspiel-Elemente stehen nun wesentlich mehr im Vordergrund. Sie sind öfter in einer kleineren Gruppe unterwegs, anstatt mit einer großen Armee loszuziehen. Allerdings segnen Sie wegen des extrem gesalzenen Schwierigkeitsgrades häufiger das Zeitliche.

STREITGESPRÄCHE

Ihre Reisebegleiter dienen dennoch nicht mehr, wie noch im Hauptspiel, als stummes Kanonenfutter. Die Nichtspieler-Charaktere begeistern mit eigenen Persönlichkeiten, geben Kommentare ab, streiten oder ärgern sich gegenseitig. Etwa wenn Ihr Weg durch einen stinkenden Sumpf führt. Lena meckert: „Wieder so eine öde Sumpflandschaft", woraufhin Krieger Grim spöttisch meint: „Soll ich dich tragen?" „Du trägst gleich eine Narbe im Gesicht", erwidert die Zicke. Typisch Frau. Die Sprachausgabe verwöhnt die Lauscher und trägt zur fan-

Gute Stimmung







Elfenkönigin Cenwen verzaubert Sie in *Spellforce: The Breath of Winter* mit sphärischen Gesängen. Und wem gehört diese Stimme im echten Leben? Conny Kollet (Bild), 33 Jahre, geboren in Wetzlar, machte sich unter dem Pseudonym „Talia" durch Liveauftritte in ganz Deutschland einen Namen. Zunächst machte sie durch Opern wie „Die verkaufte Braut" von Bedrich Smetana auf sich aufmerksam, dann wechselte sie ins Jazz-, Musical- und Pop-Fach. Eines ihrer Lieder diente sogar als Song für die amerikanische Sitcom *Hope & Faith*. Kürzlich erschien ihr erstes Jazzalbum *Schieß mich auf den Mond*, das der Verlag Jazznetwork.com bereits zur CD des Monats Juni 2004 kürte. Als gemeinsame Idee der Komponisten Tilman Sillescu und Pierre Langer sowie Conny Kollet entstand das Konzept, Lieder für *Spellforce: The Breath of Winter* aufzunehmen. Bereits jetzt steht fest, dass dies nicht der einzige Ausflug von „Talia" in den Bereich der Computerspiele war.



tastischen Atmosphäre bei. Die Stimmen wirken nie lächerlich – ein großes Lob an die Synchronsprecher. Doch das Highlight im Bereich Sound ist die Musik. Die deutsche Jazzsängerin Conny „Talia" Kollet lieh der Elfenkönigin Cenwen ihre charmante Stimme und erfreut Sie im Laufe des Spiels mit einigen Liedern (mehr dazu in unserem Kasten „Gute Stimmung"). Doch *Spellforce* brilliert vor allem durch seine Spieltiefe. Hier sind besonders die taktischen Möglichkeiten bemerkenswert. Greifen Sie ein Dorf bei Nacht an oder schleichen Sie sich am Tag hindurch, wenn die Riesen einen Familienausflug unternehmen? Oder klettern Sie hinter das Götzenbild und geben den dummen Kerlen bei Einbruch der Dunkelheit einfach den Befehl, die Gegner im Osten auszuschalten?

LANGES VERGNÜGEN

Dass es sich bei *Spellforce: The Breath of Winter* um eine Erweiterung handelt, merken Sie lediglich während der Installation, die das Hauptspiel voraussetzt. Die umfangreiche Kampagne mit rund 40 Stunden Spielzeit hält Sie länger bei der Stange als so manches Vollpreisspiel. Lediglich der hohe Hardwarehunger und der wieder einmal happige Schwierigkeitsgrad trüben den Gesamteindruck ein wenig. Dafür gibt's endlich einen kooperativen Mehrspieler-Modus. Zwar zocken Sie nicht die gesamte Kampagne mit bis zu zwei Freunden durch, aber wenigstens einige der Karten daraus. Das rockt!

ANDREAS BERTITS

SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER

MINDESTENS:	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie	
1 GHz, 256 MByte RAM, 2,5 GByte HD, Win95, Spellforce	**PREIS:**	Ca. € 25,-	
	ENTWICKLER:	Phenomic	
SINNVOLL:	**VERTRIEB:**	Jowood/Big Ben	
2 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.spellforce.de	
	SPRACHE:	Deutsch	
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren	
	TERMIN:	Erhältlich	

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch, kooperativ; 1 Spieler pro CD.

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

DAS URTEIL

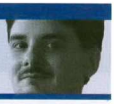
PREIS/LEISTUNG	92%
STEUERUNG	92%
GRAFIK	91%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER

90%

SEHR GUT – Gigantische Erweiterung eines fantastischen Spiels.

FAZIT



ANDREAS BERTITS

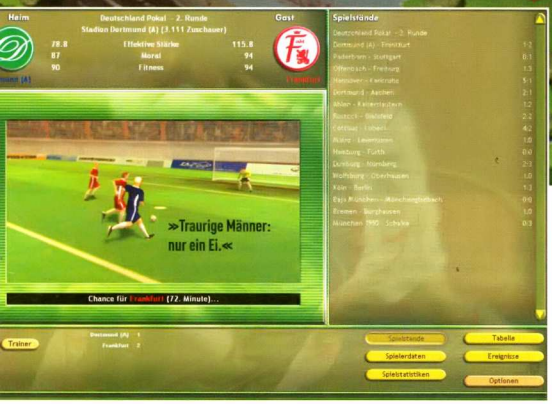
Die verbesserten Rollenspiel-Elemente des *Spellforce*-Add-ons haben es mir besonders angetan. Die Streitereien zwischen den Nichtspieler-Charakteren um jede kleine Nichtigkeit erinnern mich nicht nur an meine Ehe, sondern auch an *Baldur's Gate*. Das trifft auch auf die lange Spielzeit und die vielen taktischen Möglichkeiten in den Nahkämpfen zu. Phenomic hat erneut eine klasse Leistung abgeliefert, von der sich andere Hersteller eine dicke Scheibe abschneiden können. So, und nun begebe ich mich wieder nach Eo. Lassen Sie mich also in Ruhe oder reisen Sie auch dorthin.



Riskier 'nen Klick!

Eines ist sicher: KICKER MANAGER 2004 ist ein Stundenfresser, wie er schlimmer kaum sein könnte. Suchtbolzen nehmen sich besser in Acht.

- 140 übersichtliche Menüs
- Nationalmannschafts-Modus mit WM und EM
- 52 europäische Länder
- 75 Ligen
- 1.157 Vereine
- 28.986 Spieler
- Keine Original-Lizenzen
- Auflösung: 1.024x768 Bildpunkte
- Umfangreicher Editor



Angesichts der starken EA-Konkurrenz ist es mutig, einen weiteren Fußballmanager auf den Markt zu bringen. Deep Silver wagt's trotzdem, greift den Platzhirsch *FM 2004* jedoch gar nicht erst an, sondern präsentiert einen klassischen Genrevertreter, der auf Einsteigerfreundlichkeit und flotten Spielablauf setzt. Nachdem Sie ein Profil angelegt und sich für einen der knapp 1.200 Vereine entschieden haben, finden Sie sich im Managerbüro wieder. Von hier erreichen Sie problemlos alle 140 Untermenüs. Nicht erschrecken! Um *Kicker Manager 2004* zu spielen, müssen Sie nicht alle Benutzeroberflächen kennen. Anfangs lohnt es sich, ein paar Manager- und Trainer-Fuzzis einzustellen, die den Laden schmeißen. Sie selbst kümmern sich vorerst nur um die wirklich wichtigen Sachen wie Trainingsprogramme, Mannschaftsaufstellungen und Spielereinkäufe. Erst wenn Sie sich mit dem Programm vertraut gemacht haben, setzen Sie die Kerle nach und nach an die frische Luft und erweitern Ihren Entscheidungsbereich.

DEN KENN ICH NICHT!

Großes Manko von *Kicker Manager 2004*: Der Titel bietet keine Originallizenzen, sondern verwendet frei erfundene Spielernamen und Stadien. Von Original-Trikots und Sprechchören fehlt ebenfalls jede Spur. Tja, da müssen Sie halt zum Beispiel mit München 1950 oder Baja München antreten, ob es Ihnen schmeckt oder nicht. Okay, die Originaldaten lädt sich der findige Zocker von den Internetseiten fm-Zocker.de oder fmgate.de herunter, dennoch kommen wir in diesem Punkt um Abzüge in der B-Note nicht herum.

GUTES STELLUNGSSPIEL

Kicker Manager 2004 wirkt sehr aufgeräumt. Die Anordnung der Menüs erscheint logisch und ist schnell eingeprägt, ohne den Spieler zu überfordern. Überhaupt fällt auf, dass das Spiel flutscht. Werbeverträge und Stadionausbauten laufen in unkomplizierten Transaktionen ab, die kein BWL-Studium voraussetzen, um durchzusteigen. Genauso einfach verhält es sich mit dem Kadermanagement. Die gewünschten Akteure werden angeklickt und auf die Position gezogen, die es zu besetzten gilt – fertig! Eine Mannschaftstabelle informiert Sie auf einen Blick über den Zustand der gesamten Truppe. Bei Bedarf wählt man das Spielerdatenblatt an und erhält umfangreiche Angaben über Einzelakteure. Nachdem Sie die richtige Aufstellung gefunden haben, begeben Sie sich in das Taktikmenü und legen mithilfe einfacher Schieberegler die Gangart für die









nächste Partie fest. Und schon geht's los.

TOOOR! NEIN, DOCH NICHT ...

Was jetzt folgt, dürfte vor allem älteren Semestern bekannt vorkommen. Die Präsentation der simulierten Fußballspiele erinnert stark an die altehrwürdigen Software-2000-Titel. Genau wie im genialen *Bundesliga Manager Professional* existiert jede Torszene in zwei Ausführungen: eine, bei der die Pille im Netz landet, und eine, bei der Ihre Spieler die Chance versieben. Da sich die Einspielungen bis kurz vor Schluss wie ein Ei dem anderen gleichen, bleibt das Geschehen entsprechend spannend. Okay, die Animationen der Kicker lassen zu wünschen übrig, Ketzer nennen die Texturen jämmerlich und ein paar Szenen mehr hätten dem Spiel auch nicht geschadet. Dennoch hat diese Art der Darstellung durchaus ihren Reiz. Obwohl die Mannschaften immer in roten oder blauen Trikots ohne Aufschrift gegeneinander antreten. Das ist zwar übersichtlich, wirkt aber extrem steril und ist genauso unrealistisch wie die schwach besuchte Verbandsligapartie des FC Pusemuckel, die im prall gefüllten Giuseppe-Meazza-Stadion simuliert wird. Wer die Spielszenen über hat, wechselt in den Text-Modus. Der fällt im Vergleich zum *FM 2004* weniger umfangreich und detailliert aus, ist aber entsprechend flott und einfach gehalten. Insgesamt überwiegt bei uns eine positive Grundstimmung. Denn ein solider, nachvollziehbarer und vor allem süchtig machender Fußball-Manager ist *Kicker Manager 2004* allemal. RALPH WOLLNER

IM VERGLEICH

FM 2004	89%
Kicker Manager 2004	74%
Fußballmanager Pro (abgewertet)	70%

In Sachen Umfang und Detailverliebtheit führt *FM 2004* klar das Feld an. Was hier geboten wird, ist für mich vor allem eines: Fußball vom Feinsten. Der *Kicker Manager 2004* punktet durch den dynamischen Spielfluss und die einfache Bedienung. Auch bei Mehrspieler-Partien kommt deshalb selten Langeweile auf. Neulinge schnappen sich den *Fußball Manager Pro*, welcher für Experten zu wenig Handlungsmöglichkeiten bietet.

FAZIT

RALPH WOLLNER

Ich bin kein Freund von schweren Entscheidungen. Deshalb ist der *Kicker Manager 2004* genau das Richtige für mich. Obwohl mehr als genug Einflussmöglichkeiten vorhanden sind, überfordert der Titel zu keinem Zeitpunkt. Das ist gerade für Neulinge interessant. Da ich schon früher ein großer Fan der *Bundesliga Manager*-Reihe war, genieße ich vor allem den schnellen Spielablauf. Hier ist alles einfach, aber nicht billig. Probe spielen! Aber auf mich hört ja sowieso niemand.

KICKER MANAGER 2004

MINDESTENS: 500 MHz, 256 MByte RAM, 750 MByte HD, Win95
SINNVOLL: 1,2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Sportmanager
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Pro Line
VERTRIEB:	Deep Silver
INTERNET:	www.kicker-manager.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Alle drängeln sich vor einem PC; 4 Spieler pro CD.

PC: 4 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

GUT – Unkomplizierter Manager mit spielerischem Tiefgang.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	54%
SOUND	41%
MEHRSPIELER	76%

EINZELSPIELER

74%

Ein Radler, bitte!

Im RADSPORT MANAGER 2004-2005 übernehmen Sie die Kontrolle über einen Rennstall und führen ihn langsam, aber sicher an die Weltspitze.





Kann man sich etwas Schöneres vorstellen, als seinen eigenen Radrennstall zu besitzen? Ja, aber das tut ja hier nichts zur Sache. Bei *Radsportmanager 2004-2005* schnappen Sie sich eines von 21 Original-Profi-Teams und lassen Ihren sadistischen Neigungen freien Lauf. Es liegt nämlich an Ihnen, wie derb Sie die Trainingseinheiten übers Jahr gestalten und wie hart Ihre Radler bei den Rennen in die Pedale steigen. Das Ganze spielt sich in etlichen Tabellen ab, die nach mehr Übersichtlichkeit schreien. Als Manager ziehen Sie Sponsoren an Land, verpflichten neue Talente und legen Rennstrategien fest. Bis man sich durch sämtlichen Statistikkram gekämpft hat, ist die Laune beim Normalzocker allerdings ziemlich geschrumpft – alles dauert unglaublich lange. Aber Radsportler glänzen bekanntlich durch Ausdauer. Haben Sie die auch?

SPEICHENLECKER

Auf den grafisch recht unspektakulären 3D-Strecken geht es um alles. Je nach Tagesform fassen Sie Ihre Athleten mit Samthandschuhen an oder packen den Holzhammer aus. Per Mausklick erteilen Sie Anweisungen wie „Sprint", „Keine Anforderungen" oder „Fahre zur Spitze der Gruppe" und teilen Wasserrationen ein. Viel mehr Einflussmöglichkeiten gibt es nicht. Erschwerend kommt noch hinzu, dass die Rennen sich trotz Zeitbeschleunigung teilweise über mehrere Stunden erstrecken. Authentisch, aber arschlangweilig. Daran ändern auch die fünf Spiel-Modi Karriere, Saison, Tour, Etappe und Klassiker wenig. Was fürs Fanherz: Es erwarten Sie 180 originalgetreue Etappen mit allem Schnickschnack wie begleitenden Motorrad-Kameras, mitlaufendem Publikum und Rauch auf trockenem Kopfsteinpflaster. Im Mehrspieler-Modus gibt es vier Etappen, bei denen bis zu 20 Radler im Internet oder Netzwerk um die Wette heizen. RALPH WOLLNER

RADSPORT MANAGER 2004-2005

MINDESTENS: 350 MHz, 128 MByte RAM, 1,1 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 800 GHz, 256 MByte RAM

GENRE: Sportmanager
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: Cyanide
VERTRIEB: dtp
INTERNET: www.radsportmanager-game.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN: 1. Juli

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Teil-Etappen mit spannenden Duellen; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-20 Spieler
INTERNET: 2-20 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	66%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	61%
SOUND	60%
MEHRSPIELER	62%

EINZELSPIELER

62%

AUSREICHEND – Langatmige, aber realistische Simulation für Radsport-Fans.

Die abgebildete Verpackung ist nicht im Handel erhältlich. "PS2" und "PlayStation" sind registrierte Trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. © 2002 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. SyphonFilter is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2004 Sony Computer Entertainment America. Developed by Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

4

WITH SINGLE PLAYER MISSIONS

SYPHONFILTER NETWORK-GAMING

including double friendship







WARNING



Neue Intrigen und globale Spionage: Mit Syphonfilter „The Omega Strain" kannst du exklusiv auf PlayStation®2 im Single-Player-Modus oder mit bis zu vier Spielern den internationalen Terror bekämpfen. Alles, was du dafür brauchst, ist ein schneller Internetzugang und der Netzwerkadapter. Und für letzte Worte an deine Freunde das USB- oder SOCOM-Headset. www.playstation.de

FUN. ANYONE?

PlayStation.2

Sie mögen gemeine Spiele ohne viel Schnickschnack? Dann sollten Sie unbedingt einen Blick auf *Mashed* riskieren. Hier wird geballert und gerast, ohne dass viele Optionen den Spieler ablenken. Am meisten Spaß macht *Mashed* gegen drei menschliche Mitspieler. Um bei den actionbeladenen Mehrspieler-Rennen nicht in die Röhre zu schauen, lohnt es sich aber, vorerst als Solopilot Erfahrungen zu sammeln. Das Spielprinzip ist simpel: Vor Ihren Rennen mit Mini-Autos erhalten Sie Informationen, wie Sie den kommenden Lauf gewinnen. Entweder müssen Sie nach mehreren Runden die Nase vorne haben oder der Konkurrenz so zusetzen, dass Sie als Einziger auf der Strecke bleiben. Im weiteren Spielverlauf warten zudem etliche Sonderveranstaltungen, doch dazu später.

KLEIN, ABER FEIN

An jedem Rennen nehmen bis zu vier Spieler teil. Wenn Sie allein vor dem Rechner hocken, übernimmt der Computer die Rollen der drei anderen Fahrer. Und das macht der CPU-Kumpel richtig gut – der wichtigste Grund dafür, warum *Mashed* auch alleine Spaß macht. Sie bestaunen das Geschehen aus der stets übersichtlichen Hubschrauber-Perspektive. Interessanterweise haben Sie immer alle Fahrer im Sichtfeld. Die Kameradistanz ändert sich nämlich je nach Rennverlauf. Bei einem auseinander gezogenen Feld entfernt sich die Kamera vom Geschehen, sodass die Akteure nur noch als Miniaturwagen aus der Vogelperspektive auszumachen sind. Ein enges Rennen wiederum zieht die klassische Heckkamera nach sich, bei der alle Details der Autos und der Umgebung voll zur Geltung kommen. Während der fetzigen Rennen müssen Sie die interaktiven Strecken stets im Auge behalten, denn oft rumpeln Gegenstände auf die Straße, sogar Seilbahn-Kabinen kreuzen den Kurs. Das nervt gelegentlich, macht die Rennen aber unberechenbar und abwechslungsreich. Klarer Pluspunkt.

IM WAFFENGEHEGE

Das Beste an *Mashed* sind aber die durchschlagenden Waffen. Die sind in den Levels verteilt und müssen durch gekonnte Fahrmanöver eingesammelt werden. Bereits nach kurzer Zeit wimmelt es auf der Piste von Minen und Ölpfützen, die auch in den nächsten



- 13 Rennstrecken
- Bis zu vier Spieler gleichzeitig
- Plastische 3D-Grafik
- Ausgefeilte Physik-Engine
- Spektakuläre Waffen wie Raketen und Granatwerfer
- Intelligente KI-Gegner
- 5 Spiel-Modi

»In diesem Moment kam Niki die Idee zu Lauda Air.«

Vorsicht, Sau am Steuer!

Caramba! Morgens eine Runde MASHED und Sie können sich den Kaffee sparen.

Runden an Ort und Stelle bleiben. Während Sie diesen ausweichen, setzen Sie Ihren Kontrahenten mit Lenkraketen, MGs und Granatwerfern zu. Genau wie bei *Micro Machines* scheidet derjenige aus, der zu langsam ist und aus dem Sichtfeld purzelt. Der Rest streitet weiter, bis einer übrig bleibt.

STRECK DICH!

Es dauert eine Weile, bis man sich an die empfindliche Steuerung gewöhnt hat. Dann steht dem exzentrischen Party-Spaß allerdings nichts mehr im Wege. Von der Bahn drängeln, abballern, ausbremsen oder einfach davonfahren – es gibt etliche Möglichkeiten, die Konkurrenz zu bezwingen. Ausgeschiedene Fahrer bleiben in ihrem Wrack und dürfen vorbeifahrende Teilnehmer mit einem netten Abschiedsgeschenk in Form einer dicken Rakete beglücken. Auf diese Weise greifen Verlierer weiterhin in das Spiel ein und nehmen entweder persönliche Rache oder schießen den Führer von der Bahn. Noch ein Wort zur Technik: *Mashed* zeigt sich hier solide. Soll heißen, ab und an verwöhnen ein paar nette Grafikeffekte das Auge, allzu viel Schnickschnack sollten Sie aber nicht erwarten. Der fetzige Soundtrack kommt anfangs extrem gut, nervt aber auf Dauer ein wenig. Erstaunlich ist, dass uns das im Test eigentlich nichts ausgemacht hat. Viel wichtiger ist halt das Spielprinzip und das motiviert auch längerfristig.

RALPH WOLLNER

MASHED

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 410 MByte HD, DirectX 9.0,Win98
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE: Rennspiel
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: Supersonic Software
VERTRIEB: Empire Interactive
INTERNET: www.supersonic-software.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Standard- und Teamspiel; 4 Spieler pro CD
PC: 4 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

GUT – Flottes Arcade-Rennen mit hohem Bleigehalt.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	70%
SOUND	60%
MEHRSPIELER	75%

EINZELSPIELER

72%











IM VERGLEICH

Mashed	72%
Starsky & Hutch	71%
Crazy Taxi 3	64%

Mashed ist ein Feten-Spiel, wie es im Buche steht: kompakt und stimmig. *Starsky & Hutch* profitiert von der coolen Atmosphäre und dem ungehobelten Charmé der Hauptdarsteller. Etliche Designfehler drücken jedoch den Spielspaß. Der Evergreen *Crazy Taxi 3* hat über die Jahre hinweg Federn gelassen, kann sich dank des unsterblichen Spielprinzips aber immer noch sehen lassen.



RALPH WOLLNER

Mich als Arcade-Fan macht *Mashed* mächtig an. Hier geht's schnell, heftig und direkt zur Sache, ohne jeglichen Heckmeck. Okay, der Titel ist nicht gerade die Claudia Schiffer der Computerspiele, dennoch hat die Mini-Optik ihren eigenen Reiz. Man spürt deutlich die Handschrift der *Micro Machines*-Macher Super Sonic, die am klassischen Spielprinzip genauso festhalten wie Herr Maradona am Koks. Für die fehlende Netzwerk- oder Internet-Unterstützung würde ich die Designer allerdings am liebsten auspeitschen.







Das ist dein Fall!

Welche Jungs waren die coolsten Cops der 80er-Jahre? Klar, Sonny Crockett und sein farbiger Kumpel Ricardo Tubbs, bekannt aus der Kult-Fernsehserie *Miami Vice*. Über zwanzig Jahre nach dem TV-Start lässt Entwickler Davilex die Drogenfahnder im Herbst endlich über die PC-Bildschirme wackeln. Sie sollen in dem Action-Adventure in der Rolle der Undercover-Cops – damals gespielt von Don Johnson und Philip Michael Thomas – die miese Unterwelt von Miami aufmischen. Dazu schleichen Sie in finsteren Lagerhallen umher und bestaunen die „Sehenswürdigkeiten" verlotterter Nachtclubs. Noch besser: Schon bevor es losgeht, können Sie etwas gewinnen.



Mach das dingfest!

Sie wollten sich schon immer mal beweisen, dass Sie so richtig scheiße aussehen können? Deep Silver, Davilex und PC ACTION ermöglichen Ihnen das. Nein, wir verlosen keinen Spiegel. Viel besser: Der Gewinner unseres Preisausschreibens erlebt als VIP-Gast ein außergewöhnliches Wochenende. In einem außergewöhnlichen Outfit. Und dieses VIP-Paket können Sie abgreifen:

- **2 VIP-KARTEN FÜR DIE GAMES CONVENTION** in Leipzig inklusive Hotel- und Essensgutschein
+ **VIP-BETREUUNG** am Messestand von Davilex
+ **VIP-EINLADUNG** zur exklusiven **KOCH-MEDIA-MESSEPARTY**
+ 1 originalgetreuen und garantiert hässlichen **DON-JOHNSON-POLYESTER-ANZUG**

Klär das mal auf!

Um diesen tollen Preis abzusahnen, beantworten Sie einfach folgende Frage:

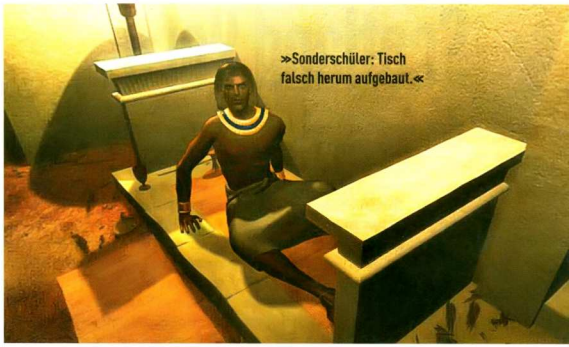
Wer war für die Titelmusik der *Miami Vice*-Serie verantwortlich?

A) Bob Bohrer
B) Zack Zange
C) Jan Hammer
D) Schorsch Schraubenzieher
E) Karlo Kreissäge

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte der Gewinnspielseite 20.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Die Barauszahlung des Preises ist nicht möglich. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich.

Egypt 3



Dass Deals mit dem Teufel nichts bringen, lehrt uns schon Goethes Faust. Auch Pharao Ramses wollte dem Tod entkommen und bat den ägyptischen Gott Amon-Re um verlängertes Leben. Der drückte Ramses im Gegenzug den Wiederaufbau des Todes-Tempels und eines Obelisken aufs Auge. Damit geht der Ärger richtig los. Auf der Baustelle plätten fallende Steine ahnungslose Sklaven, der Baumeister leidet an einer mysteriösen Krankheit, fürchterliche Katastrophen sabotieren den Bau. Typisch Ägypten eben. Ramses ist einfach verflucht. Als hübsche Zauberschnecke Maya sollen Sie nun den Pharao und sein Volk retten, indem Sie die Bauten fertigstellen. Also tippeln Sie per Mausklick durch vorgerenderte 360-Grad-Panoramen, befragen Personen und sammeln alles auf, was Ihnen in die Finger kommt. Im dritten Teil der *Egypt*-Serie sind magische Tränke und Sprüche, Beschwörungsformeln und Rituale hinzugekommen. Wenn ich könnte, würde ich Maya heiraten und mal kurz einen Lottoschein ausfüllen. Die Braut kann nämlich hellsehen und Gesprächspartnern in den Geist schauen. MARC BREHME

FAZIT



MARC BREHME

Die mit historischen Details protzende Grafik und die Musik kreieren in *Egypt 3* ein mystisches Spielgefühl. Die Rätsel sind leicht bis mittelschwer und selbst die zeitkritischen unter ihnen sind problemlos zu schaffen. Rätselfreunde dürfen zugreifen.

EGYPT 3: DAS SCHICKSAL DES RAMSES

MINDESTENS: 600 MHz, 64 MByte RAM, 650 MByte HD, Win98SE	**GENRE:**	Adventure
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Kheops/Adventure Comp.
	VERTRIEB:	Flashpoint
SINNVOLL: 800 MHz, 128 MByte RAM	**INTERNET:**	http://egypt.tacgames.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nix gibt's! Biene Maya brauchen Sie mit niemandem zu teilen.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	70%
SOUND	68%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

66%

BEFRIEDIGEND – Atmosphärische Geschichtsrätselei mit Lernfaktor.

Virtual Skipper 3



Im dritten Teil der Hardcore-Simulation verstehen die *Trackmania*-Macher Nadeo keinen Spaß. Bei *Virtua Skipper 3* erwartet Sie vor allem eines: Realismus pur. Insgesamt stehen dem ambitionierten Segler vier Bootsklassen zur Verfügung: Gesegelt wird in sechs berühmten Revieren, wie zum Beispiel der San Francisco Bay, Quiberon oder Sydney. Es sind die vielen Kleinigkeiten, die das Spiel so authentisch und atmosphärisch machen. So ändert sich die Himmelsdarstellung je nach Wetter, Gezeiten und Strömungen passen sich der Tageszeit an. Während Landratten vorerst ihr Heil im umfangreichen Tutorial suchen, stürzen sich Seebären gleich in eine der drei Regatta-Arten. Je nach Strecke wird der Spaß zum schnellen Quickie oder zum ausufernden Nachmittagsvergnügen. Die etwas fummelige Maus-und-Tastatur-Steuerung des Vorgängers haben die Entwickler beibehalten, die alte Grafik-Engine hingegen komplett über Bord geworfen. Auf starken Systemen verwöhnt *VS 3* den geneigten Zocker mit herrlicher Optik und feinen Effekten wie Sonnenspiegelung, Gischt und Kielwasser. RALPH WOLLNER

FAZIT



RALPH WOLLNER

Um ehrlich zu sein, würde mir *Virtual Stripper 3* wesentlich besser gefallen. Na ja, immerhin bläst beim Segel-Simulator wenigstens der Wind. Ich habe selten ein realistischeres PC-Spiel gezockt. Das Rumgegondele ist tatsächlich genauso langweilig wie in echt. Erfahrenen Skippern stellt sich bei soviel Autismus, äh ... Authentizität aber der Mast auf. Für Fans ist *VS 3* nämlich der Titel schlechthin.

VIRTUAL SKIPPER 3

MINDESTENS: 450 MHz, 64 MByte RAM, 130 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Sportspiel
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Nadeo
	VERTRIEB:	Walkon Media
SINNVOLL: 1 GHz, 128 MByte RAM	**INTERNET:**	www.virtualskipper3.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Alle Spielvarianten; 1 Spieler pro CD.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	74%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	84%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	76%

EINZELSPIELER

72%

GUT – Gelungene Simulation für Fans. Wer bei Segel an Ohren denkt, verzichtet.

Scotland Yard



Mister X hat mal wieder was ausgefressen. Ganz Scotland Yard ist hinter dem mysteriösen Typen her. Das kommt Ihnen bekannt vor? Kein Wunder, hier handelt es sich ja auch um die Umsetzung des gleichnamigen Brettspiels, das Sie durch halb London hetzt. Sie übernehmen entweder die Rolle des finsteren Trenchcoatträgers oder eines Detektivs. Auf einer zoom- und neigbaren 3D-Karte wählen Sie rundenweise, welches Ticket – U-Bahn-, Bus- oder Taxi- – Sie einsetzen, um sich zur nächsten Haltestelle kutschieren zu lassen. Als Mister X sollen Sie alle Tickets aufbrauchen, bevor Sie von den Verfolgern erwischt werden. Als Jäger wollen Sie den Übeltäter logischerweise gefangen nehmen. Dabei sehen Sie nur, mit welchen Verkehrsmitteln der Bösewicht unterwegs ist.

Haben Sie keine Lust, sich alleine auf die Jagd zu machen, spielen Sie einfach an einem PC, über Netzwerk oder Internet mit bis zu fünf Freunden. Im Mehrspieler-Modus an einem PC ist die Sache aber recht witzlos, da Kollege X auf der Karte zu sehen ist. Fazit: Scotland Yard macht auch am PC Spaß. Sogar allein, da die KI passt. ANDREAS BERTITS

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Gut, dass ich nun keine Mitspieler mehr brauche, wenn ich mal Lust auf eine Runde *Scotland Yard* habe. Trotzdem zocke ich Brettspiele lieber mit guten Freunden gemütlich im Wohnzimmer. Sex bringt ja in Gesellschaft auch mehr Spaß.

SCOTLAND YARD

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 200 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Brettspiel-Umsetzung
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Morgen Studios
	VERTRIEB:	Heureka-Klett Verlag
	INTERNET:	www.klett-verlag.de/heureka
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Fangen Sie Mr. X mit bis zu fünf Mitspielern. (1 Sp./CD).
PC: 6 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	67%
SOUND	61%
MEHRSPIELER	74%

EINZELSPIELER **70%**

GUT – Gelungene Brettspielumsetzung eines Klassikers.

Die Maulwurf Company



Graben heißt die Devise. Wenn Sie jetzt wollüstig geifernd vollbusige Tussen anbaggern wollen, liegen Sie falsch. Denn in *Die Maulwurf Company* geht es durch die Erde in die Tiefe. Entweder alleine oder gegen bis zu drei Mitspieler buddeln Sie auf dem 3D-Spielfeld um die goldene Schaufel. Jede Runde bestimmt der Zufall, wie viele Felder Sie sich bewegen dürfen. Erobern Sie die Maulwurfshügel, steigen Sie hinab zur nächsten Ebene. Das Original am Wohnzimmertisch ist besser. AB

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 70 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Morgen Studios/Heureka-Klett Verlag
GENRE: Brettspiel-Umsetzung **PREIS:** ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	64%
STEUERUNG	67%
GRAFIK	60%
SOUND	55%
MEHRSPIELER	62%

EINZELSPIELER **60%**

Mäusebraten



Genau wie die PC-ACTION-Redakteure leidet Maus Klaus ständig Hunger. Denn fiese Katzen bewachen die Leckerbissen, die auf den Spielfeldern herumliegen. Um die Nahrungsmittel aus deren Klauen unbeschadet an sich zu reißen, würfeln Sie, wie viele Felder Sie vorangehen dürfen. Oft hilft es Ihnen nur weiter, wenn Sie Ihre grauen Zellen anstrengen, um die bösen Miezen auszutricksen. *Mäusebraten* ist kurzweilig, kann Erwachsene aber nicht lange motivieren. AB

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, 40 MByte HD, Win95
HERSTELLER: Asylum Games/Popcorn
GENRE: Denkspiel **PREIS:** ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG	59%
STEUERUNG	65%
GRAFIK	46%
SOUND	37%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **56%**

Spongebob



Echt brutal, wie einem hier der Pädagogenholzhammer übergezogen wird. In jedem der fünf niedlichen Minispiele geht es um Wertevermittlung. So helfen Sie beispielsweise Spongebob bei der Führerscheinprüfung oder beim Quallenfangen. Erwachsene können beim besten Willen nichts mit dem Spiel anfangen. Wohl aber die Kleinen – und damit meine ich nicht Herrn Bertits. Menschen vor der Geschlechtsreife – nein, schon wieder nicht Bertits – packen auf die Wertung rund 50 Prozent drauf. RW

MINDESTENS: 233 MHz, 32 MByte RAM, 50 MByte HD, Win95
HERSTELLER: AWE Games/THQ
GENRE: Action-Adventure **PREIS:** ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	38%
STEUERUNG	48%
GRAFIK	35%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	33%

EINZELSPIELER **35%**

Yetisports Deluxe



Nach dem *Moorhuhn* sorgt seit Monaten der Yeti mit schnuckeligen Mini-Spielchen für Downloadzahlen in Millionenhöhe. All diejenigen, die davon echt noch nichts mitbekommen haben, können nun zur Verkaufsversion greifen. Worum's geht? Sie traktieren unschuldige Pinguine. Etwa mit dem Baseballschläger, um Weitenrekorde zu erzielen. Das macht Spaß und süchtig, die Packung enttäuscht aber. Neue Spiele gibt's nämlich nicht, nur ein paar Variationen der bekannten Disziplinen. CB

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MByte RAM, 44 MByte HD, Win95
HERSTELLER: Edelweiss/Jowood
GENRE: Sportspiel **PREIS:** ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	73%
GRAFIK	70%
SOUND	52%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **65%**

Dönermafia



Eine Wirtschaftssimulation kann nicht nur witzig, sondern auch unkompliziert sein. Ihre Aufgabe in *Dönermafia* ist es, zum Fladenbrotpaten der Stadt aufzusteigen. Trotz der einfach gestalteten Menüs gibt es genügend Einflussmöglichkeiten. Besonders lustig sind die cleveren Minispiele. Hier müssen Sie illegale Aushilfskräfte verstecken, Schwarzmarktware in Sicherheit bringen und Aufgaben für die Mafia erledigen. Leichte Kost für zwischendurch. Einen Mehrspieler-Modus gibt es nicht. RW

MINDESTENS: 500 MHz, 32 MByte RAM, 200 MByte HD, Win98
HERSTELLER: zone 2 games/Rondomedia
GENRE: Wirtschaftssimulation **PREIS:** ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	73%
GRAFIK	72%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **68%**

Kröt XXL



In *Moorhuhn Kart 2* hatte *Kröt* bereits eine Gastrolle. Jetzt bekommt die kleine, grüne Schildkröte sogar ein eigenes Spiel. Wahlweise mit Tastatur oder Maus lenken Sie das Reptil aus der Draufsicht durch 19 Inselwelten. Dabei sollen Sie alle außerirdischen Kraken vernichten und möglichst nicht an Minen stoßen oder im Rachen eines Hais landen. Wen die niedrige Auflösung von 640x480 Bildpunkten nicht stört, erwirbt mit *Kröt* einen knifflingen Zeitvertreib für die Mittagspause. BB

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 250 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Snowstep/Phenomedia
GENRE: Action **PREIS:** ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	64%
GRAFIK	39%
SOUND	45%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **41%**

Blade & Sword



Auf dem unglaublich umfangreichen 4-Seiten-Handbuch prangt der Spruch „Erwarte nichts; sei vorbereitet auf alles." Zumindest, wenn Sie nichts erwarten, enttäuscht Sie der *Diablo*-Klon *Blade & Sword* nicht. Im antiken China hacken Sie sich als einer von drei Charakteren durch 40 hässliche 2D-Levels. An den vielen Pixelmonstern probieren Sie alleine 36 lächerlich animierte Angriffsarten aus. Einen Mehrspieler-Modus gibt es nicht. Trotzdem: Für Fans von Action-Rollenspielen sind 15 Euro fair. AB

MINDESTENS: 266 MHz, 128 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win98
HERSTELLER: Pixelgame/Whiptail Interactive/Big Ben
GENRE: Action-Rollenspiel **PREIS:** ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	58%
GRAFIK	56%
SOUND	53%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **54%**

Evany



Das Fantasy-Adventure spielt 20 Jahre nach den Ereignissen im Vorgänger *The Crystal Key*. Im Parallel-Universum Evany treibt eine böse Macht die Einwohner an den Rand der Vernichtung. Sie sind der Einzige, dem die Flucht gelingt. Sie suchen in unbekannten Galaxien nach Hilfe und begegnen allerlei skurrilen Wesen. Die vorgerenderten Szenerien mit 360-Grad-Panoramen sind grafisch unterdurchschnittlich, die Rätsel besser. So grübeln Sie sich während der durchschnittlich 40 Stunden Spielzeit durch 47 Orte in drei Welten. MB

MINDESTENS: 350 MHz, 64 MB RAM, 1,3 GByte HD, Win98
HERSTELLER: Earthlight Productions/The Adventure Company
GENRE: Adventure **PREIS:** ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	53%
SOUND	67%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **54%**

Steel Saviour

AUF DVD



Ach, nur zehn Euro kostet der Spaß? Das ist fair. Denn als Gegenleistung bekommen Sie eine horizontale 2D-Ballerei mit fünf Levels. Sogar zwei Spieler gleichzeitig dürfen ran: vorbildlich! Die Grafik ist hübsch, aber das eigene Raumschiff verschwindet schon mal im übertriebenen Effektgewitter. Hinzu kommt, dass die Levels viel zu lang und viel zu schwer sind. Aber wer wird bei den schönen Endgegnern und dem Preis schon motzen? JO

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 324 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Atlantec/Koch Media
GENRE: Action **PREIS:** ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	78%
SOUND	64%
MEHRSPIELER	70%

EINZELSPIELER **60%**

Pteroglider

AUF DVD



Aus Polen kommt ein 2D-Vertikalshooter der etwas anderen Art. Zwar ballern Sie wie üblich auf seltsame Weltraumviecher, allerdings steuern Sie mit der Maus ein Fadenkreuz und Ihren Raumgleiter per Tastatur. Das fordert. Da Ihr Schiff etwas träge reagiert, schlucken Sie mehr Schüsse als nötig. Nach je vier Levels geht es schwieriger von vorne wieder los. Wen das anmacht, darf die Vollversion direkt beim Entwickler unter www.codeminion.com erwerben. JO

MINDESTENS: 800 MHz, 32 MByte RAM, 12 MByte HD
HERSTELLER: Codeminion
GENRE: Action **PREIS:** ca. € 12,-

PREIS/LEISTUNG	51%
STEUERUNG	60%
GRAFIK	30%
SOUND	40%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **40%**

A320 Pilot in Command



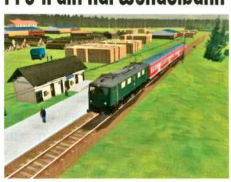
Schon zu Zeiten des FS 2002 riss diese Erweiterung kaum einen Hobby-Piloten vom Hocker. Bei der Neuauflage für den FS 2004 hat sich nicht viel geändert. Selbst auf starken Rechnern bricht die Framerate nach der Installation drastisch ein. Schuld daran ist das Ressourcen fressende 3D-Cockpit. Dieses ist zwar sehr detailliert, aber wahnsinnig kompliziert zu bedienen. Ebenfalls nicht gerade der Hit: die Flugdynamik des simulierten Airbus A320. BB

MINDESTENS: 2,6 GHz, 512 MByte RAM, 450 MByte HD, FS 2004
HERSTELLER: Wilco/Aerosoft
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	58%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	71%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **56%**

Pro Train Karwendelbahn



Im neuesten Teil der *Pro Train*-Serie tuckern Sie mit Ihrer Lokomotive von München nach Innsbruck. Auf dieser abwechslungsreichen Strecke überqueren Sie imposante Brückenkonstruktionen und lassen riesige Tunnels, etwa durch die Martins-Wand (1.810 Meter Länge), hinter sich. Am etwas einlullenden Spielprinzip des Hauptprogramms ändert die Erweiterung natürlich nichts. Nach wie vor versuchen Sie, den Fahrplan einzuhalten, oder absolvieren Rangiermissionen. BB

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 650 MByte HD, Train Simulator
HERSTELLER: Blue Sky/NBG
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	67%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **65%**

SCHROTT DES MONATS



Wer glaubt, es handele sich bei *Insolvenz Tycoon* um eine Wirtschaftssimulation, hat sich gründlich geschnitten. Wer auf Schmerzen steht, wird mit dem Actiontitel von Studio 311 aber bestens bedient. Als Saboteur kämpfen Sie sich durch 20 pixelige 800x600-Bildschirme und stellen gar böse Sachen mit Bürogeräten an, um die Soliantes AG in die Insolvenz zu treiben. Warum Sie das tun sollen, lässt sich nur erahnen. Vermutlich residiert die Firma in Ostdeutschland und soll von Besser-Wessis abgewickelt werden. Ein erklärendes Intro oder Zwischensequenzen suchen Sie jedenfalls vergeblich – ebenso wie weitere Spieloptionen. Aber wer braucht so was schon!

VERDAMMTE HACKE(R)!

Nachdem Sie Ihren Namen eingegeben haben, wählen Sie einen von vier Charakteren, bevor Sie in die Kampagne einsteigen. Welchen Kumpel Sie wählen, ist übrigens egal. Die spielen sich eh alle gleich. Nach ewig langer Ladezeit finden Sie sich in detailarmen 2D-Büroräumen wieder. Die Mitarbeiter der Soliantes AG werden Ihnen wahrscheinlich für die Pleite ihrer hässlichen Firma ewig dankbar sein. Also manövrieren Sie Ihre Spielfigur zwischen dem Personal hindurch von Schreibtisch zu Schreibtisch. Dort thronen zahlreiche Computer, die Objekte der Begierde. Sie sollen geheime Unterlagen oder E-Mails finden und an Ihren Auftraggeber weiterleiten, Buchhaltungsdaten löschen, Server herunterfahren oder einen Virus installieren. Packend! Dem Personal gegenüber verhalten Sie sich möglichst unauffällig, Sicherheitsleuten gehen Sie aus dem Weg. Sonst müssen Sie den Kerlen nämlich mit der Betäubungspistole eins überbraten und verbringen den Großteil Ihrer sinnlos geopferten Zeit mit der Suche nach Munition. Okay, theoretisch könnten Sie auch flüchten, wenn Sie nicht ständig an unsichtbaren Mauern oder Durchgängen hängen bleiben würden.

BEEINDRUCKEND!

Die grafische Präsentation des Spiels trägt ihren Teil zum Gesamteindruck bei. So manches Shareware-Programm aus seligen Amiga-Zeiten verhält sich im Vergleich zu dieser Tristesse wie Beethovens 9. Sinfonie zu Bohlens zweihundertfünfundfünfzigster, womit wir gleich beim Sound wären. Die dürftige Sprachausgabe vor jeder neuen Mission markiert das absolute Programm-Highlight. Ab und zu lässt eine Angestellte zudem einen blöden Spruch ab, mehr passiert nicht. Wenn nun wenigstens die KI ...? Vergessen Sie's! Sämtliche Gegner benehmen sich ungefähr so geschickt wie Kübelböck beim Anblick eines Gurkenlasters. Zur Abrundung geriet auch die ungenaue Kollisionsabfrage völlig daneben. Selbstgeißler und Schmerzperverse, die diesen Titel wirklich toll finden, toben sich noch am mitgelieferten Editor aus und entwerfen eigene Levels für dieses Meisterwerk. Hilfe! MARC BREHME

INSOLVENZ TYCOON

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 240 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Studio 311
	VERTRIEB:	Will nicht genannt werden
SINNVOLL: 1,2 GHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.insolvenztycoon.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gott sei Dank gar nicht erst vorhanden!	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	24%
STEUERUNG	54%
GRAFIK	33%
SOUND	22%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

8%

UNGENÜGEND – Gefeuert!-Klon, viel mieser als das dürftige Original.

FAZIT



MARC BREHME

Vermutlich rauschte die Entwickler-Schmiede von *Insolvenz Tycoon* während der Master-Phase selbst in die Pleite. Anders kann ich mir dieses nervtötende Etwas einfach nicht erklären. Schon während des ersten Levels drängte mich mein Unterbewusstsein zur Suche nach dem Deinstallations-Icon. Allerdings bekomme ich monatlich Schmerzensgeld dafür, auch solche Perlen testen zu müssen. Ich möchte nicht weinerlich klingen, aber bitte glauben Sie mir: Unser Job kann so verdammt hart sein!

JULI

www.metys-shop.de

Logitech® Cordless Desktop® MX

Kombination aus ultraflacher, kabelloser Tastatur und der preisgekrönten, wiederaufladbaren, kabellosen & optischen MX™ 700.



99,90 €

L967300

Logitech® MX510 Performance Optical Mouse

Mit einem optischen System, das 5,8 Megapixel pro Sekunde erfasst, reagiert die MX™510 blitzschnell selbst auf die schnellsten Bewegungen. Inkl. einzigartigem Holographie-Design.



39,90 €

L931162

Logitech® Z3e

2.1-Stereolautsprechersystem mit echten 40 Watt sinus mit coolen Aluminium-Design. Phase Plugs-Technologie für extrem klaren Klang und Zweikammer-Subwoofer für besonders satte Bässe.



79,90 €

L970085

Logitech® X220

Preisgekröntes 2.1 Stereolautsprechersystem mit echten 32 Watt sinus für PC, DVD-/CD-/MP3-Player und Videospielkonsolen. 13,5-cm-Subwoofer mit Port für extrem tiefe Bässe.



34,90 €

L970084

Logitech® Formula Force GP

Force Feedback-Lenkrad für Profis. 2 Schaltwippen, 4 programmierbare Tasten und gummiüberzogene Griffe für mehr Kontrolle.



64,90 €

L963221

Logitech® Extreme 3D Pro

Joystick mit 12 programmierbaren Tasten, präzisem Drehgriff und gummiüberzogenen 8-Wege-Rundblickschalter.



29,90 €

L963290

Logitech® Rumblepad

Gamepad mit 9 programmierbaren Tasten, digitalem 8-Wege-Richtungsblock, zwei analogen 360°-Sticks, Vibration Feedback u.v.m.



31,90 €

L963233

Logitech® Dual Action Gamepad

Gamepad mit zwei 360°-Analog-Joysticks, 8-Wege-Richtungsblock und 12 programmierbaren Tasten.



21,80 €

L963292

Goldene Serie CD-DVD Druckerei 5

Attraktive Cover, Labels und Hüllen für ihre Selbstgebrannten. 1:1 im Original-Design oder mit eigenen Bildern und Foto-Collagen.



15,95 €

D448122

Das große Tintensparpaket

Clevere Kombination aus innovativer Tintensparsoftware und hochwertiger DataBecker Universaltinte kann Ihre Druckkosten bis zu 90% reduzieren.



24,95 €

D310972

H7A Tintennachfüllset für HP Drucker – Color

Color-HP-Originalpatronen Nr. 14,17,23,41,28,57,78 schon ab 3,33 € je Füllung wiederbefüllen.



19,95 €

D310982

H9 Tintennachfüllset für HP Drucker – Schwarz

Schwarze HP-Originalpatronen Nr. 14,15,27,45 & 56 schon ab € 1,00 je Füllung wiederbefüllen.



19,95 €

D310987

22x Basiswissen in nur 3 Büchern!



PC Einsteigerwissen
86420



Internet Einsteigerwissen
86421



Office Einsteigerwissen
86422

Die neue Computerbuchreihe für alle, die einen PC mit vorinstallierter Software haben. Umfassende, praxisbezogene Beispiele, durchgehend 4-farbig, 360 bis 420 Seiten.

pro Buch nur 17,95 € (D)

Ausführliche Beschreibung zu allen Produkten unter www.metys-shop.de

So können Sie bestellen:
unter www.metys-shop.de · **per Post:** Erdem Development, Postfach 1158, D-84401 Dorfen
per Fax: ++49-8081-93 65 22 · **per E-Mail:** metys@erdem-shop.de

14 Tage Rückgaberecht. Versandkosten: BRD 2,80 € für Buch – und Softwarebestellungen, 5,95 € sonstige. Nachnahme BRD: 7,50 €. Ausland: 6,00 € (nur mit Kreditkarte). Zahlung: per Nachnahme, Kreditkarte, Lastschrift. Unsere Angebote sind freibleibend. Alle Preise incl. gesetzl. MWSt.

BUDGET



PC ACTION GOLD

PC ACTION PREISTIPP

Nicht links liegen lassen!

Halten Sie die Augen auf und besorgen Sie sich CALL OF DUTY. Sonst entgeht Ihnen der momentan beste Zweite-Weltkriegs-Shooter.

»Feuermelder haben einen gefährlichen Job.«

Stalingrad, 18. September 1942. Wie Sardinen in der Büchse sitzen die russischen Soldaten im Landungsboot. Am Ufer stottern MGs das Lied vom Tod. Unterdessen schlagen links und rechts Geschosse ein. Die Männer ziehen verängstigt die Köpfe ein. Immer wieder dieses unheilvolle Pfeifen! Sekundenbruchteile später explodiert eines der Landungsboote in einem gewaltigen Feuerball. Körper, geformt aus Polygonen, fliegen durch die Luft. Dann das typische Kreischen einer Stuka. Im Tiefflug hagelt es Blei. Als Spieler bleiben Sie brav mit dem Finger auf der „Ducken"-Taste. Willkommen bei *Call of Duty*. Bei diesem virtuellen Zweite-Weltkriegs-Spektakel mimt der Spieler nicht nur einen US-Amerikaner, der die bösen Deutschen in die Schranken weist. Wechselweise kämpfen Sie in der dreiteiligen Kampagne auch als britischer SAS-Recke und russischer Soldat gegen die Krauts. Höhepunkte gibt es während der 26 Levels zuhauf.

LASS KRACHEN, KUMPEL!

Bei wilden Verfolgungsjagden zerstören Sie von einer Lkw-Ladefläche herab Truppen-Laster, Kübelwagen und Motorräder oder hocken auf einem Flugplatz an einem Flak-Geschütz und holen Stukas vom Himmel. Später gilt es, mit falschen Papieren und Uniform wichtige Dokumente vom Schlachtschiff Tirpitz zu klauen. Klar, dass die Tarnung auffliegt und fette Actionszenen folgen. Gegen Ende bearbeiten Sie in einem Panzer deutsche Stahlkolosse, damit diese nur noch für Alteisen-Rudi taugen. Hübsch: Sogar Bäume dürfen Sie mit viel Stil platt walzen. Wenn Sie als russischer Soldat schließlich den Roten Platz in Stalingrad zurückerobern, wird's superheftig. Denn wer kriegt wohl bei der Waffenausgabe ausgerechnet keine Knarre ab? Tolle Wurst. Die Waffe müssen Sie nämlich erst vom Schlachtfeld aufsammeln, während links und rechts Ihre Pixelkameraden zu Boden sinken.

VETTERNWIRTSCHAFT

Wie man aus furztrockenem Programmcode schweißtreibende Spannung generiert, wissen die Jungs von Infinity Ward. Gründer der Firma sind immerhin 22 Mannen, die uns vor rund eineinhalb Jahren mit *Medal of Honor: Allied Assault* beglückten und anschließend das Entwickerteam 2015 verließen. Damit kehrten sie auch Electronic Arts den Rücken und heuerten kurzerhand bei Activision an. Das Baby der Jungs, dessen Add-on im Herbst erwartet wird, erinnert optisch, akustisch und spielerisch stark an *MoH: AA*. Aber es ist mehr als nur ein kleiner Bruder. Vor allem bei der Atmosphäre und beim Leveldesign haben die Entwickler noch mal einen draufgelegt. Die Gefechte präsentieren sich intensiver. Unter anderem geht's in die bayerischen Alpen, ins Ruhrgebiet sowie nach Nordrhein-Westfalen, Österreich, Norwegen, Polen und Berlin.

MARC BREHME



»Flurbereinigung.«

CALL OF DUTY

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 1.500 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Infinity Ward
	VERTRIEB:	Activision
TEST IN AUSGABE: 12/2003	**INTERNET:**	www.callofduty.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team)-Deathmatch, Bergung, Suchen und Zerstören, Hinter feindlichen Linien; 1 Spieler/CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	87%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	82%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	87%

EINZELSPIELER

87%

SEHR GUT – Packendes und teilweise beklemmend realistisches Anti-Kriegs-Epos.

FAZIT



MARC BREHME

Wer nicht gedient hat, weiß nichts über die Armee. Und wer *Call of Duty* nicht gespielt hat, weiß nichts über Weltkriegs-Shooter. Die Atmosphäre ist so dicht, dass Sie sie mit dem Messer schneiden können. Aber natürlich haben Sie keine Zeit für solche Scherzchen. Hat man Ihnen erst einmal eine virtuelle Knarre in die Hand gedrückt, werden Sie die nicht so schnell wieder los. Es gibt viel zu tun in *Call of Duty* – schießen Sie mal los!

Knights of the Old Republic



Mit *Knights of the Old Republic* hat Bioware eines der besten PC-Rollenspiele der letzten Jahre abgeliefert. Die Hintergrundgeschichte beginnt 4.000 Jahre vor den beliebten Leinwandepen. Sie übernehmen die Rolle eines Typen, der sein Gedächtnis verloren hat und versucht, die von den Sith entführte Jedi-Schnalle Bastila zu retten. Zu Beginn stehen drei Berufe zur Wahl, später wählen Sie bei Ihrer Jedi-Ausbildung wiederum aus drei Klassen. Der grundlegende Verlauf der Geschichte ist vorgegeben, doch jede Spielerentscheidung wirkt sich gravierend auf das Verhalten Ihrer KI-Kollegen aus. Ob Sie als ehrlicher Gutmensch voranschreiten oder auf die dunkle Seite der Macht wechseln, hängt von Ihnen ab. Ihre Spielfigur steuern Sie aus der Verfolgerperspektive, wobei Sie die Kamera jederzeit horizontal verstellen können. Nutzbare Gegenstände und Objekte werden automatisch markiert. Per „Tab-Taste" wechseln Sie zwischen den maximal drei Party-Mitgliedern, mit denen Sie auf sieben Planeten Jobs erledigen. Das rundenbasierte Kampfsystem verdient ein Extralob. Sobald Gegner auftauchen, pausiert das Spiel und lässt Sie in Ruhe Ihre Aktionen planen. Bemerkenswert ist, wie rasant die Macher die Auseinandersetzungen in Szene gesetzt haben. Vor allem Lichtschwert-Duelle sind ein echter Hingucker und begeistern durch geniale Kampf-Animationen und effektvolle Funkenregen. MARC BREHME

FAZIT



MARC BREHME

Auch wenn ich sonst nicht so auf Rollenspiele abfahre, um *Knights of the Old Republic* spielen zu dürfen, würde ich mich glatt mit dem Lichtschwert entmannen. *Star Wars*-Flair, cooler Soundtrack, packende Story – mehr geht kaum. Beam me up, Yoda!

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 4 GByte HD, Win 98	**GENRE:**	Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Bioware/LucasArts
	VERTRIEB:	Activision
TEST IN AUSGABE: 1/2004	**INTERNET:**	www.lucasarts.com/products/swkotor
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Ihr Lichtschwert führen Sie ganz allein, notfalls beidhändig.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	89%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	81%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	---

EINZELSPIELER

92%

HERAUSRAGEND – Dieses Meisterwerk ist nicht nur für Star-Wars-Fans ein Muss!

Homeworld 2



Die können wohl auch gar nichts alleine machen? Nachdem Sie in *Homeworld* den Hiigaran geholfen haben, ihren Planten zurückzuerobern, müssen Sie den Typen jetzt schon wieder unter die Arme greifen. Im Nachfolger verteidigen Sie das Volk gegen die Angriffe der Vaygr. Dazu steht Ihnen eine kleine Flotte samt Mutterschiff zur Verfügung. Wenn Sie nicht gerade gegen die fiesen Typen kämpfen, schürfen Sie in 15 Missionen Rohstoffe, erforschen Technologien und bauen neue Schiffe. Schon bald stapeln sich Korvetten, Zerstörer und sogar Großkampfschiffe in Ihrer Weltraumgarage. Jedenfalls, bis Sie sich gleich rechts hinterm Mond erneut überraschenden Angriffen ausgesetzt sehen. Jetzt gilt es, taktisch zu agieren und die „Pause-Taste" zu nutzen, um Ihre Schiffe in eine gute Formation zu bringen. Im Vergleich zum Vorgänger hat Relic Entertainment bei *Homeworld 2* die komplette Steuerung und Kamerakontrolle so überarbeitet, dass Sie jetzt schnell und unproblematisch Befehle erteilen können. Das Spiel verwöhnt das Auge mit detaillierten Schiffen, die durch angebaute Zusatzmodule ein individuelles Aussehen erhalten. MARC BREHME

FAZIT



MARC BREHME

Gerade aufgrund des enormen Schwierigkeitsgrades ist *Homeworld 2* eine echte Herausforderung für alle Strategen. Bei diesem imposanten Schlachtgetümmel im Weltraum kommt so schnell keine Langeweile auf.

HOMEWORLD 2

MINDESTENS: 833 MHz, 256 MByte RAM, 780 MByte HD, 32-MByte-Grafikkarte, Win98	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Relic Entertainment
	VERTRIEB:	Vivendi
	INTERNET:	www.homeworld2.com
TEST IN AUSGABE: 11/2003	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch, 1 Spieler/CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	86%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER

84%

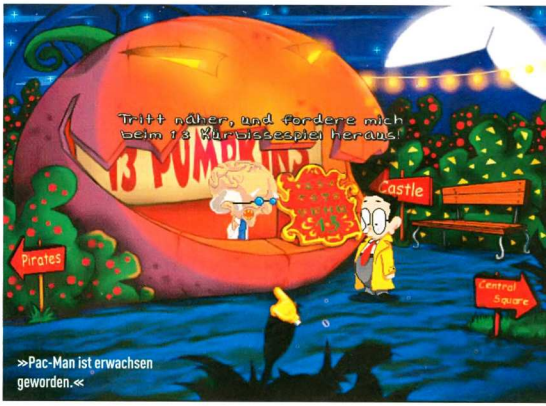
SEHR GUT – 3D-Weltraumstrategie für anspruchsvolle Taktiker.

Tony Tough

PC ACTION PREISTIPP

Tony ist ein Typ, mit dem seine Mitschüler früher immer gern Fußball gespielt haben. Nur hatte er keine Nummer auf dem Trikot, sondern die Rolle des Balles inne. Heute bezeichnet sich der Loser als Detektiv und fleht mit intellektuellen Sprüchen um Anerkennung. Im 2D-Adventure *Tony Tough* übernehmen Sie die Rolle des Klugscheißers, dessen Hund Pantagruel entführt wurde. Der Kläffer sieht aus wie ein fetter, violetter Tapir. Was daran liegen mag, dass er ein fetter, violetter Tapir ist. Der treudoofe, aber liebenswerte Antiheld schnallt das nur nicht. Dafür kombiniert er in bester *Monkey Island*-Manier in 61 bunten, pixeligen Kulissen allerlei Gegenstände und trifft auf mäßig animierte, aber herrlich ausgeflippte Typen. Die labern ebenso schräg herum, wie sie aussehen. Kein Wunder, haben ihnen doch Komiker wie Markus Maria Profitlich und Monty Arnold ihre Stimme geliehen. *Tony Tough* glänzt mit vielen witzigen Anspielungen und (manchmal zu) abgedrehten Rätseln, die Sie einige Zeit beschäftigen, bis Sie dann am Ende ... Aber wir wollen ja nicht zu viel verraten.

MARC BREHME



»Pac-Man ist erwachsen geworden.«

FAZIT



MARC BREHME

Wer sich früher gern als Guybrush Threepwood durch *Monkey Island* rätselte, wird auch an *Tony Tough* seine Freude haben. Zugegeben, bei einigen Rätseln kommen Sie nur durch Ausprobieren weiter und die Grafik wirkt ziemlich altbacken. Spaß macht es aber allemal, den Typ mit Dick-Tracy-Gedächtnis-Trechcoat und Aschenbecher-Brille durch die kunterbunten Kulissen zu dirigieren.

TONY TOUGH

MINDESTENS: 200 MHz, 32 MByte RAM, 300 MByte HD, Win9x	**GENRE:**	Adventure
	PREIS:	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Prograph Research
	VERTRIEB:	dtp
TEST IN AUSGABE: 2/2004	**INTERNET:**	www.tonytough-game.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Tony ist ein typischer Einzelgänger.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	57%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

75%

GUT – Witziges Retro-Adventure mit liebenswürdigem Antihelden.

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK



C&C 3



Die Sims XL



Driver



Ghostmaster



Judge Dredd



No Man's Land



Sea Dogs

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
American Conquest – Gold Edition	Strategie	CDV	71%	20,-
Autobahnraser – Megapack 1	Rennspiel	Koch Media	54%	10,-
Call of Duty	Action	Activision	87%	30,-
Command & Conquer 3	Strategie	Green Pepper	74%	7,-
Die Sims Super Deluxe XL	Simulation	EA Games	81%	50,-
Driver	Rennspiel	Green Pepper	71%	7,-
EVE Online: The Second Genesis	Simulation	THQ	81%	10,-
Ghostmaster	Strategie	Vivendi	80%	15,-
Gruntz	Denkspiel	CDV	60%	5,-
Homeworld 2	Stategie	Vivendi	84%	30,-

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Action	Vivendi	68%	20,-
Knights of the Old Republic	Rollenspiel	Activision	92%	30,-
Line of Sight Vietnam	Action	Atari	72%	15,-
Mace Griffin: Bounty Hunter	Action	Vivendi	67%	20,-
Need for Speed 3	Rennspiel	Green Pepper	76%	7,-
No Man's Land	Strategie	CDV	82%	15,-
Rainbow Six 3: Raven Shield – Gold-Edition	Action	Ubisoft	87%	35,-
Sea Dogs	Strategie	Green Pepper	64%	7,-
Theme Park World	WiSim	Green Pepper	79%	7,-
Tony Tough	Adventure	dtp	75%	20,-
Wildlife Park	WiSim	Koch Media	66%	10,-

Medusa 5.1 Headset

Die optimale 6-Kanal-Ausstattung für Surround-Sound!
In jeder Ohrmuschel befinden sich integrierte Front, Rear, Center und Subwoofer Lautsprecher!

SPEED LINK

LAN PARTY EQUIPMENT

Computer Bild Spiele 05/2004 Testsieger

PCGames Hardware 12/2003 Speedlink Medusa 5.1 Surround Headset Top-Produkt





- *Gepolsterter Kopfbügel*
- *Hochwertiges Mikrofon*
- *Höhenverstellbarer Kopfbügel*
- *Zusammenklappbare, gepolsterte Ohrpads aus samtartigem Material*
- *Fernbedienung im Kabel integriert (Rear/Front/Center Volume, Schalter für DVD/CD-Betrieb)*
- *Verstärker Box mit Lautstärkeregler, Ein/Ausschalter und zwei Kopfhörerbuchsen*





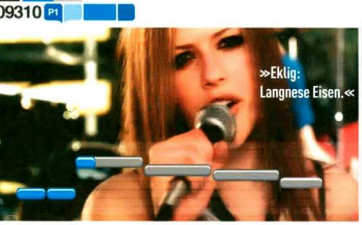
www.speed-link.com

SEITENSPRUNG

Der letzte Schrei

Wollner und Hesse haben beim Test von SINGSTAR Tränen gelacht. Zuhörer hätten vermutlich geweint.





And you turn it in - to
Hon - es - ty and pro - mise me



When I go round, baby round round
Spend the night on me

Playstation 2 | Das hat der Welt gefehlt! Und wir meinen das ohne Ironie. Statt vor dem Fernseher durch Gesangsdarbietungen anderer zu verdummen, sollten Sie selbst zum mitgelieferten Mikrofon greifen. *Singstar* ist für 60 Euro das fast perfekte Karaokespiel. Bis zu zwei Teilnehmer quälen gleichzeitig die Ohren der Nachbarn. Wer beweisen will, dass ein Bro'Sis-Song auch scheiße klingt, wenn ihn andere singen, liegt genau richtig. Unter anderem mit dabei: A-Ha („Take on me"), Die Fantastischen Vier („Sie ist weg"), Motörhead („Ace of Spades"), Die Toten Hosen („Steh auf"), Falco („Rock me Amadeus") oder Peter Schilling („Major Tom"). Zu jedem Song läuft das passende Originalvideo. Das Spiel blendet den Liedtext zweizeilig ein. Für hohe Punktzahlen müssen Sie die richtige Tonhöhe treffen und halten. Wer eine Eyetoy-Kamera besitzt, kann sogar Schnappschüsse von sich schießen lassen. Schade nur, dass die Songauswahl mit 30 Titeln zu knapp bemessen ist. JOACHIM HESSE



SINGSTAR
HERSTELLER: Sony Studio London/Sony
INFO: www.playstation.de
WERTUNG:



Kraut und Üben

Obwohl Sie in PIKMIN 2 süße Pflanzenwesen kommandieren, taugt das Spiel mit etwas Training auch für Nicht-Vegetarier.



Gamecube | Gute Echtzeit-Strategiespiele sind auf Videospielkonsolen so selten wie gute Prügelspiele am PC. *Pikmin 2* beweist, dass es sie trotzdem gibt. Sie spielen Raumschiffkapitän Olimar und seinen neuen Partner Louie. Doch ein Raumschiffkapitän ohne Schiff ist so viel wie ein Franjo ohne Verona. Da Ihr Sternenkreuzer gepfändet wurde, müssen Sie 10.000 Credits Auslösesumme auftreiben. Dazu fliegen Sie mit Ihrem Zweitraumer auf den Planeten der Pikmin und lassen das Pflanzenvolk Schrott sammeln, den Sie in bare Münze verwandeln. Von diesen Pikmins gibt es unterschiedliche Arten: Manche sind gegen Feuer immun, andere gegen Gas und so weiter. Das tolle Spiel erschien just in Japan, die deutsche Version folgt im Oktober. JOACHIM HESSE



PIKMIN 2
HERSTELLER: Nintendo
INFO: www.nintendo-europe.com
WERTUNG:



Hilfe, hier spuckt es!

Gift und Galle waren gestern. Der Drache von Welt speit Feuer. Zumindest wenn er so ein Prachtexemplar ist, wie Sie ihn in DRAKENGARD finden.

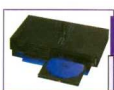


»Concorde: Rückwärtsgang.«



»Hat sich nie durchgesetzt: Tomaten-Baseball.«

Playstation 2 | Wer *Final Fantasy* kennt, weiß, dass in Spielen von Square immer mannsgroße Breitschwerter vorkommen. Ob die schmächtigen Japaner damit etwas kompensieren oder ob sie einfach nur die Schmiedekunst vergöttern, ist uns unbekannt. Wir wissen aber, dass *Drakengard* diese Tradition fortführt. Ihr Hauptcharakter, Lord Cain, besitzt ebenfalls eines dieser Riesendinger. Es gibt noch 63 weitere Totmacher, darunter Lanzen, Hämmer und anderer magischer Klimbim. Der Clou: In manchen Missionen heizen Sie den Gegnerhorden mit einem Drachen ein. Die Story ist packend, das Spielgeschehen des Action-Rollenspiels kommt allerdings nicht über ein bluthaltiges Endlosgemetzel hinaus. JOACHIM HESSE



DRAKENGARD

HERSTELLER: Cavia/Square Enix/Take 2
INFO: www.drakengard-europe.com

WERTUNG:

Vermummungsgebot

Niemand lässt sich gern als Mumie bezeichnen. Dass das jedoch überhaupt kein Schimpfwort sein muss, erfahren Sie in SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE. Dort spielen Sie eine.



»Anfängerfehler: Wadenwickel.«



»Dieter Thomas Reck trägt Henrys Maske.«

Xbox | Das kennt jeder PC-ACTION-Redakteur: Halbgötter haben es schwer. Als Göttersohn Sphinx erledigen Sie zunächst kleinere Jobs für Magier Imhotep, doch dann geht alles schief. Sie stecken mitten in einem Abenteuer. Plötzlich heißt es: „Wir müssen die Quelle der Macht finden, bevor Sie zur Bedrohung wird." Abwechselnd als Sphinx und Prinz Tutankhamen knacken Sie ein Rätsel. Tut verwandelt sich bald in eine (unsterbliche) Mumie, was Ihnen neue Perspektiven eröffnet. Das macht trotz trauriger Kameraführung und fehlender Sprachausgabe enormen Spaß. Das Spiel erinnert frappierend an *Zelda*, ohne jedoch ganz dessen Klasse zu erreichen. JOACHIM HESSE



SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

HERSTELLER: Eurocom/THQ
INFO: www.sphinx-game.de

WERTUNG:

SABRE WULF



»Nach dem Kuss verwandelte sich der Frosch in einen Forscher.«

GBA | Dr. Tunichtgut und der Sabre Wolf terrorisieren das Land. Sabreman, ein gealterter Forscher mit Monsterschnurrbart, muss das unterbinden. Die Neuauflage des 8-Bit-Klassikers von 1984 ist Rare gelungen. Die Jump&Run-Sequenzen sind spannend, nur die Gespräche zwischendurch stören. (JO)

WERTUNG:

HERSTELLER: Rare/THQ
INFO: www.rareware.co.uk

GALLEON



Xbox | Nach fünf Jahren Entwicklungszeit erscheint das Freibeuter-Abenteuer des *Tomb Raider*-Schöpfers Toby Gard. Zumindest für die Xbox. Mit Rhama Sabrier steuern Sie einen Piraten über sechs Inseln. Statt des Helden lenken Sie lediglich die Kamera. Das ist innovativ, der Rest ist altbekannt. (JO)

WERTUNG:

HERSTELLER: Confounding Factor/Ubisoft
INFO: www.galleon-game.com

TIGER WOODS PGA TOUR 2004



N-Gage | Wenn im Zug Menschen in unterschiedlichen Sitzreihen merkwürdige Grunzlaute von sich geben und gleichzeitig auf etwas herumdrücken, könnte *Tiger Woods* für das N-Gage im Spiel sein. In der 2D-Ansicht planen Sie Ihre Spielzüge, danach müssen Sie nur noch zuschlagen. Der kabellose Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler über Bluetooth ist einfach genial. Sehr gute Umsetzung! (JO)

WERTUNG:

HERSTELLER: Electronic Arts/Nokia
INFO: www.n-gage.com/de-DE/games

DIE SIMS BRECHEN AUS



N-Gage | Ob alt, ob jung: *Die Sims* mag jeder gerne. Electronic Arts spendiert Ihnen nun eine tragbare Variante der Alltagssimulation. Noch immer müssen Sie sich ein schönes Eigenheim bauen und einrichten sowie Ihr Leben managen. Da Sie das Spiel jederzeit unterbrechen können, eignet es sich perfekt für unterwegs. *Die Sims brechen aus* ist ein Spiel, das wirklich jeder N-Gage-Besitzer kaufen sollte! (JO)

WERTUNG:

HERSTELLER: Electronic Arts/Nokia
INFO: www.n-gage.com/de-DE/games

SPIELER FORUM



AUF DVD

Mod zu: UT 2004
Autor: Black Cat Games
Filenamen:
AlienSwarm_v1_non_umod.rar
Voraussetzung: UT 2004
Pro + Contra:
+ Durchdachtes Strategiespiel
− Derber Schwierigkeitsgrad
Fazit: „Ein Mod zum Schwärmen."

PC ACTION SUPER-MOD

Flotte Käfer

Im UT-Mod ALIEN SWARM jagen Sie Krabbelviecher aus der Vogelperspektive.



UT 2004 | Kennen Sie den Film *Starship Troopers*? Ähnlich wie in dem Kultstreifen haben Sie es bei *Alien Swarm* mit Unmengen von gefährlichem Krabbelvieh zu tun, das sich in einem Außenposten der Menschen eingenistet hat. Ihre Aufgabe ist klar: Verbrennen, zersieben und sprengen Sie alle Monster, die Sie finden, und erobern Sie den Planeten zurück. Bevor der Spaß beginnt, stellen Sie sich im benutzerfreundlichen Menü eine ausgewogene Truppe zusammen. Waffenexperten kümmern sich ums Grobe, Techniker öffnen verschlossene Türen und Mediziner halten die Truppe in Trab. Gemeinsam stehlen Sie sich durch düstere Gänge und verwüstete Räume. Ein Radar informiert Sie über Bewegungen in Ihrer Nähe, behalten Sie das Ding also stets im Auge. Bei *Alien Swarm* geht es vor allem um eines: die richtige Taktik. An strategisch wichtigen Stellen wie zum Beispiel Kreuzungen lohnt es sich, einen Kameraden als Wache zurückzulassen. So vermeiden Sie, dass der Rest Ihrer Truppe urplötzlich aus dem Hinterhalt attackiert wird und als Käfer-Feinkost endet. Keine Sorge, sobald Ihr Aufseher in arge Bedrängnis gerät, ruft er per Funk um Hilfe.

GEFÄHRLICHE KRABBELSTUBE

Was man bei *Alien Swarm* geboten bekommt, ist klasse. Und alles für lau! Andere Hersteller verkaufen ähnliche Spiele zum Vollpreis. Bei der hektischen Alien-Brutzelei erinnern sich Kenner an das gute alte *Gauntlet*, wo man ebenfalls die unterschiedlichen Fähigkeiten der Gruppenmitglieder geschickt nutzen und Hundertschaften merkwürdiger Gegner auf einmal bekämpfen musste. Ein kleines Manko des ansonsten bestens gelungenen Mods ist der hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad, der gerade am Anfang für Frustbeulen sorgt. Macht nichts, immerhin steigert das den Respekt vor den Kreaturen und somit die Spannung gewaltig. Also: Installieren und Spaß haben! Und wem haben wir den netten Tipp zu verdanken? Natürlich www.extreme-players.de.

RALPH WOLLNER

Info: www.blackcatgames.com/swarm



Der Rauch des Todes

KARTHAGO 1943, die offizielle Bonuskampagne für BLITZKRIEG: BURNING HORIZON, bringt Ihren Schädel mächtig zum Qualmen.

AUF DVD

Karten zu: Blitzkrieg: Burning Horizon
Autor: Nival Interactive
Filename: karthago_1943.zip
Voraussetzung: Blitzkrieg: Burning Horizon
Pro + Contra:
+ Von den Blitzkrieg-Machern
− Sauschwer
Fazit: „Daran haben Sie lange zu knabbern."

Blitzkrieg: Burning Horizon | Sie halten sich für einen exzellenten Strategen? Dann beweisen Sie es! Und zwar im offiziellen Bonus-Pack zu *Blitzkrieg: Burning Horizon*. In den drei Missionen der Erweiterung verschlägt es Sie in die Gegend rund um Karthago, wo Sie die alliierten Streitkräfte unter General Patton aufhalten sollen. Ein schwieriges Unterfangen, denn Ihre Truppen sind in der Regel zahlenmäßig hoffnungslos unterlegen. Laut Hersteller richtet sich *Karthago 1943* nur an erfahrene Spieler, die neben *Blitzkrieg* auch die *Burning Horizon*-Kampagne auf der Schwierigkeitsstufe „Normal" absolviert haben. Nehmen Sie die Herausforderung an oder kneifen Sie? Benjamin Bezold
Info: www.blitzkrieg.de



Haut drauf!

Davon träumt nicht nur Karl Dall: Mit dem FUSION PACK unterziehen Sie CALL OF DUTY einer Schönheitskur durch neue Skins.

AUF DVD

Mod zu: Call of Duty
Nur auf Ab-18-DVD!
Autor: Games Fusion
Filename: Fusion-Pack-CoD-v1.0.zip
Voraussetzung: Call of Duty
Pro + Contra:
+ Schöne Effekte und Modelle
− Nur eine neue Karte
Fazit: „Ein Muss für Realismusfanatiker."

Call of Duty | Respekt! Die Jungs von Games Fusion ruhen sich nach ihrem *Counter-Strike*-Skin-Paket nicht auf den verdienten Lorbeeren aus, sondern schicken bereits das nächste Projekt ins Rennen. Diesmal allerdings nicht für *CS*. Das so genannte *Fusion Pack CoD v1.0* für *Call of Duty* spendiert dem Weltkriegs-Shooter realistischere Waffenmodelle, Sounds und Effekte. Darüber hinaus stechen die schicken Uniformen der US-Airborne-Einheiten und der deutschen Offiziere ins Auge. Wer auf der Suche nach neuen Schauplätzen ist, kommt auf der Bonus-Karte St. Petersburg Seaport voll auf seine Kosten. Von den Änderungen profitiert übrigens nicht nur der Mehrspieler-Part, sondern auch die Kampagne. Bitte beachten Sie, dass Sie nach der Installation nur auf Servern daddeln dürfen, die „Custom Skins" erlauben. Benjamin Bezold
Info: www.games-fusion.net
www.extreme-players.de

INHALT

UT 2004 110
Blitzkrieg: Burning Horizon 111
Call of Duty 111
Half-Life 112
UT 2004 113
FIFA 2004 113
BF 1942 114
GTA 3/Vice City 114
C&C Generäle 115
Far Cry 115
Surf doch mal da rum 115

GEH INS NETZ!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an bb@pcaction.de.

PC ACTION SUPER-MOD

Lauerspiel

Rudis Mannen hätten bei FIREARMS nichts zu lachen. Denn ohne Teamgeist tappen Sie hier von einem Hinterhalt in den nächsten.

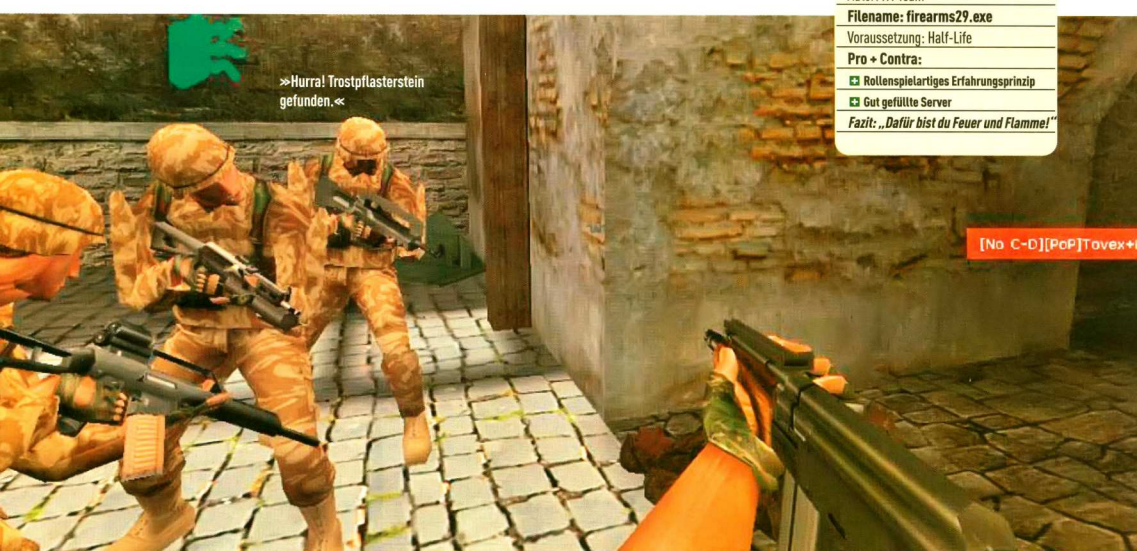
Half-Life | Das alte *Counter-Strike* hängt Ihnen langsam, aber sicher zum Hals raus? Uns auch! Deswegen haben wir diesen Monat die Jungs von www.extreme-players.de beauftragt, das Netz nach einer Alternative zu durchforsten. Dabei sind unsere Informanten auf einen echten Schatz gestoßen. *Firearms* macht zwar grafisch wenig her – kein Wunder bei der alten Technik –, spielerisch kann die Erweiterung aber locker mit dem Online-Dauerbrenner mithalten. Bevor Sie auf einer der 19 gut ausbalancierten Karten zu zeitgenössischen Ballermännern, etwa der M-16 oder der SSG-3000, greifen, schließen Sie sich einem von zwei Teams (rot oder blau) an und verteilen diverse Fertigkeitspunkte. Fast wie bei einem Rollenspiel. Wenn Sie beispielsweise die Sanitäterausbildung in der Tasche haben, dürfen Sie Pixelkameraden heilen. Als „Marksman" hingegen zielen Sie genauer. Für ausgeschaltete Feinde und erledigte Missionsziele kassieren Sie zusätzliche Punkte, mit denen Sie Ihren Charakter weiter ausbauen. Natürlich nur für eine Partie. Danach fangen Sie wieder von vorne an. Ach ja, ins virtuelle Gras beißen sollten Sie möglichst nicht. Dann sind Sie nämlich bis zum Ende der Runde zum Zuschauen verdammt. In puncto Spielmodi gibt es bei *Fireams* nichts zu meckern. Freuen Sie sich auf die fünf Varianten Capture the Intelligence, Push, Search and Destroy, Territorial Control und General Objective. Da *Firearms* zu den beliebtesten Mods überhaupt zählt, finden Sie in der Regel zu jeder Tages- und Nachtzeit haufenweise Mitspieler. Wir wünschen viel Spaß mit der neuen Version 2.9 dieser gelungenen Erweiterung. BENJAMIN BEZOLD

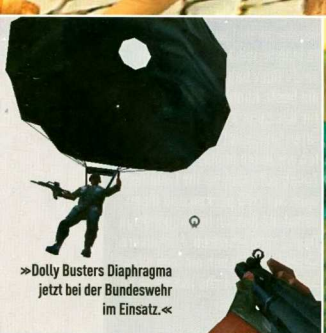
Info: www.firearmsmod.com

AUF DVD

Mod zu: Half-Life
Autor: FA-Team
Filename: firearms29.exe
Voraussetzung: Half-Life
Pro + Contra:
- Rollenspielartiges Erfahrungsprinzip
- Gut gefüllte Server

Fazit: „Dafür bist du Feuer und Flamme!"







Ab ins Kittchen, Flittchen!

Im UT-Mod JAILBREAK müssen Sie Ihre Gegenspieler hinter schwedische Gardinen befördern.



»Kann nichts einstecken: eiserne Jungfrau.«

UT 2004 | Keine Sorge, am grundlegenden *UT*-Spielprinzip hat sich nichts geändert. Beide Parteien gehen wie gewohnt aufeinander los und beharken sich mit den üblichen Waffen. Wenn ein Spieler keine Lebenspunkte mehr hat, segnet er nicht das Zeitliche, sondern wandert direkt ins Gefängnis der Opposition. Dort wartet der arme Tropf so lange, bis alle Kollegen ebenfalls eingebuchtet sind. Es sei denn, ein Mitspieler schafft es, sich bis zum Kittchen durchzuschlagen und den Schalter umzulegen. Dann werden alle Häftlinge auf freien Fuß gesetzt und das Spiel beginnt von vorne. Gewonnen hat die Mannschaft, die alle Feinde einkerkert. Zur Belohnung darf die Siegerpartei entscheiden, auf welche Art die Unterlegenen über den Jordan befördert werden. Besonders witzig: Wer schummelt, verwandelt sich in ein Lama und wird öffentlich an den Pranger gestellt – wie die PCA-Redakteure. RALPH WOLLNER

Info:
www.planetjailbreak.com
www.extreme-players.de

Ins Netz gegangen

Ha! Dank des Mods SWEETPATCH'S ROOSTERS 2003/2004 + EURO 2004 erhalten Sie die aktuellen Saisondaten von etlichen Vereinen, Spielern und Meisterschaften für FIFA 2004.



»Nicht nur bei Torhütern unbeliebt: Abschlussball.«

FIFA 2004 | Da kauft man sich jedes Jahr artig den neuen *FIFA*-Teil und dennoch guckt der Zocker nach Abschluss der Bundesliga-Saison in die Röhre. Um für den nächsten Durchgang an aktualisierte Daten zu kommen, bleibt oft nichts anderes übrig, als bis zum nächsten Jahres-Update zu warten. Das ist jetzt anders. Das *FIFA*-Update verpasst Ihrer 2004er-Version einen völlig neuen Anstrich. Neben der ersten Bundesliga kommen auch die österreichischen, belgischen, dänischen, holländischen, portugiesischen, schottischen, italienischen, englischen, französischen und spanischen Fußball-Oberhäuser in den Genuss einer Generalüberholung. Außerdem aktualisiert der Mod sämtliche UEFA-Veranstaltungen samt Teilnehmern. Ist das alles? Nein! Jede Menge Feinschliff wie angepasste Spielerfähigkeiten, festgelegte Heimstadien und Original-Taktiken sorgen für noch mehr Realismus. Ein nettes Geschenk, oder? Aus lizenzrechtlichen Gründen dürfen wir das Paket nicht auf unsere DVD packen. RALPH WOLLNER

Info: www.fifa-mra.com

PC ACTION SUPER-MOD

Aus Flug

EMPIRES erscheint diesen Monat zum letzten Mal für BATTLEFIELD 1942. Aber keine Sorge, die Zukunft der faszinierenden Erweiterung ist gesichert.



»Genial: Tic Tac Toe mit neun Mitspielern.«



»Wechsel-Battle: Big-Brother-Container wird in den Irak geflogen.«

Battlefield 1942 | Wer diesen Monat auf der Suche nach neuen Mods zu *Battlefield 1942* oder *Battlefield Vietnam* war, wurde herb enttäuscht. Außer der Version 1.3 von *Battlefield 1918* gab es nichts Erwähnenswertes. Deswegen haben wir uns entschlossen, dem wohl ungewöhnlichsten *BF*-Mod aller Zeiten die letzte Ehre zu erweisen. Die Rede ist von *Empires*. Nachdem im April die Fassung 0.2 ins Netz gestellt wurde, hat sich das Mod-Team entschlossen, *Empires* in Zukunft nur noch für *Far Cry* zu entwickeln. Angeblich war man mit der Unterstützung durch *BF*-Entwickler Dice nicht zufrieden. Die Besonderheit an der Science-Fiction-Erweiterung ist die Kombination aus Ego-Shooter und Echtzeitstrategie. Jede Partei besitzt einen Anführer, der in einem speziellen Fahrzeug hockt und von dort aus eine Basis mit Verteidigungstürmen und Fabriken errichtet (Bild links oben). Aber Vorsicht! Jede Aktion kostet Ressourcen. Diese gewinnen Sie an bestimmten Kartenpunkten durch Raffinerien. Der Rest der Mannschaft versucht in bester *Battlefield*-Manier, entweder das gegnerische Kommandanten-Fahrzeug oder sämtliche Respawn-Punkte zu zerstören. Eine explosive Mischung, die süchtig macht. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.empiresmod.com

AUF DVD

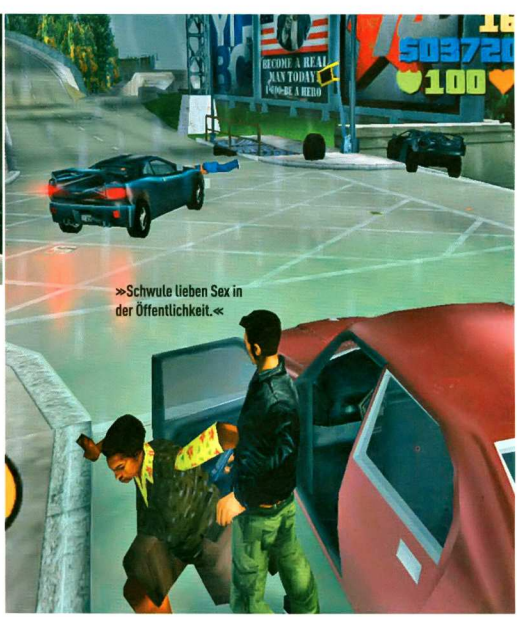
Mod zu: Battlefield 1942
Autor: Empires Team
Filename: EmpiresV02_Client.exe
Voraussetzung: Battlefield 1942
Pro + Contra:
+ Innovatives Spielprinzip
− Relativ wenige Spieler im Netz
Fazit: „Empires schlägt zwei Fliegen mit einer Klappe."

Guter Rad

Ziehen Sie sich den Mod GTA: LIBERTY CITY und genießen Sie alle Vorteile von Vice City in der kultigen GTA-3-Umgebung.



»Gegen Tempo 130: Wolfgang Schäuble.«



»Schwule lieben Sex in der Öffentlichkeit.«

GTA 3/Vice City | Endlich neues Futter für *GTA*-Süchtige! Wer sich die Wartezeit auf *San Andreas* ein wenig verkürzen will, lädt sich *GTA: Liberty City* aus dem Netz und schwelgt in Nostalgie. Der Mod peppt das mittlerweile ergraute *GTA 3* gehörig auf. Genau wie in *Vice City* fahren Sie nun Motorrad, fliegen mit diversen Fluggeräten durch die Gegend und stoppen Gangsterkarren durch einen gezielten Reifenschuss. Das begeistert nicht nur das Fan-Herz. Durch die *Vice City*-Elemente erstrahlt die alte Stadt in völlig neuem Glanz und es lohnt sich, die Straßen erneut unsicher zu machen. Bei der von uns gespielten Version traten allerdings noch etliche Fehler auf, die die Entwickler jedoch in Kürze behoben haben wollen. In der fertigen Version erwarten Sie sämtliche Missionen und Charaktere von *GTA 3*. Für lau ein absoluter Volltreffer! RALPH WOLLNER

Info: www.gtaforums.com



Na starte!

Dank unserer C&C GENERÄLE-Kartensammlung mit 37 Maps haben Sie für die nächsten Wochen ausgesorgt.

C&C Generäle | Erinnern Sie sich noch an den Mapping-Wettbewerb in der Ausgabe 6/2004? Die Resonanz war überwältigend. Bei den Kollegen von www.planet-generals.info trafen jede Menge hervorragend gestaltete Karten ein. Unsere Leser sind also doch nicht so faul wie wir selbst. Bis wir Ihnen die Gewinner präsentieren, müssen Sie sich allerdings noch einen Monat gedulden. Momentan ist die Jury um Herz-Zorro mit dem Testen der Spielbalance beschäftigt. Um Ihnen die Wartezeit ein wenig zu verkürzen, haben wir wieder ein fettes Map-Pack mit 37 neuen Schlachtfeldern für *C&C Generäle* und das Add-on *Die Stunde Null* auf die DVD gebrannt. Bis auf zwei Ausnahmen lassen sich sämtliche Karten auch gegen Computergegner zocken. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.planet-generals.info

AUF DVD

Karten zu: C&C Generäle/ Die Stunde Null

Autor: Diverse

Filename:
PG_PCA_Mappack_ZH_GEN_6_21.04.04.rar

Voraussetzung: C&C Generäle

Pro + Contra:

- Masse und Klasse
- Auch für zwei Spieler interessant

Fazit: „Bei dieser Sammlung heben Hobby-Generäle ab."



Kopf hoch!

Nur noch etwas Geduld. Zu FAR CRY sind haufenweise Mods in der Mache. Wir verraten Ihnen welche.

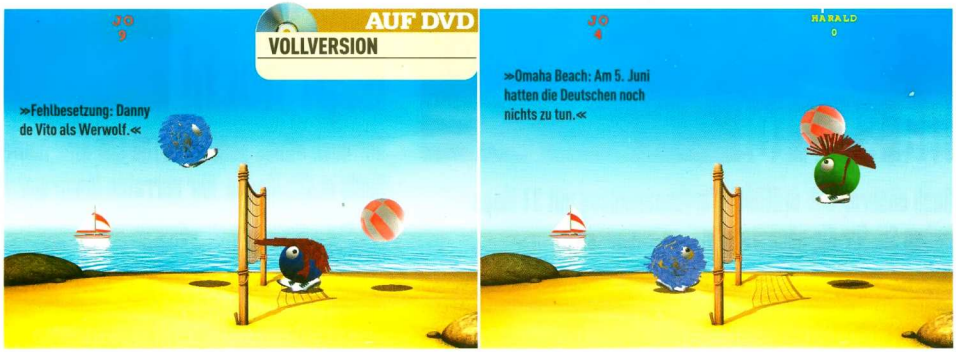
Far Cry | Nach dem Mod *Empires* (siehe Seite 112) kehren nun auch die Entwickler von *Jungle Combat* dem Online-Shooter *Battlefield 1942* den Rücken und steigen auf *Far Cry* um. Angeblich ist die Cry-Engine flexibler und bietet den Moddern mehr Möglichkeiten. Screenshots zu *Jungle Combat* existieren – abgesehen von gerenderten Waffen und Einheiten – leider noch keine. Dafür konnten wir ein paar Details zur Story in Erfahrung bringen. In naher Zukunft terrorisiert Nordkorea mal wieder seinen südlichen Nachbarn. Natürlich sind sofort die Amis zur Stelle, um die Kommunisten zurückzuschlagen … Mit völlig anderen Gegnern bekommen Sie es bei *Jurassic Park* zu tun. Im Einzel- und Mehrspieler-Mod zum gleichnamigen Kinostreifen schicken Sie mit Sturmgewehren und Raketenwerfern gefräßige Dinosaurier in die Urzeit zurück. Große Entfernungen legen Sie auf den nachgebildeten Filmschauplätzen mit einem der zwölf Fahrzeuge zurück. Übrigens dürfen Sie sich auf ein Wiedersehen mit den *Jurassic Park*-Charakteren, etwa Dr. Alan Grant (siehe Bild), freuen. Bis das Schweizer Mod-Team eine erste spielbare Version fertig hat, wird es noch ein wenig dauern. Dasselbe gilt für *Jungle Combat*. Wir bleiben am Ball. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.junglecombat.com, www.ulray.ch/jpmod, www.extreme-players.de

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 Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer 1, wenn es um *Battlefield Vietnam* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie 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 heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußball-Serie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet sie 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 Szenerien.
PES 3	www.proevolutionline.com	Hier finden Sie alles zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.de	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann finden Sie es auf dieser krassen Webseite.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw. 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.

PRÄSENTIERT VON:
SOFTGAMES.DE



Hairy Harry

Klauen ist nicht immer schlecht. Das behaupten nicht nur Mitglieder polnischer Jugendbanden, sondern auch wir. Denn wir wagten für Sie eine Probepartie *Hairy Harry* und es machte tatsächlich Spaß. Trotz des Namens hat das Pseudo-Volleyball-Spiel nichts mit unserem stellvertretenden Chefredakteur zu tun. Vielmehr ist es ein Klon des beliebten Gratisspiels *Blobby Volley*. Zwei haarige Kugeln mit Turnschuhen versuchen, einen Ball im Spielfeld des Gegners zu versenken. Ganz wie beim Beachvolleyball dürfen Sie die Pille nicht mehr als dreimal berühren, bevor sie über das Netz geht. Andernfalls gewinnt Ihr Gegenüber den Aufschlag zurück oder punktet gar. Auf dem Boden landen darf der Ball natürlich auch nicht. Richtig in Fahrt kommt das Spiel mit zwei Spielern an einem PC oder im Netzwerk. Gegen den Computer fehlt der Schadenfreude-Faktor. Na, Lust auf eine Partie bekommen? JOACHIM HESSE

Info: www.hairyharry.de

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

Michael Zeile und Martin Stich haben ein feines Gratisspiel in C++ programmiert. Die Idee ist zwar geklaut und manchmal ruckelt es, im direkten Vergleich schneidet es aber besser ab als das Original. Spiel, Satz und Sieg, Hairy Harry!

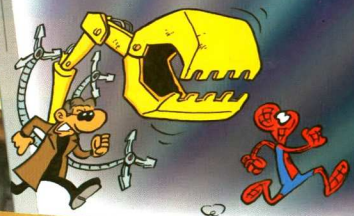
	Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
	**BOMBER ARENA** Action 53,1 MByte (Spiel auf DVD)	„Es kann nur einen geben", heißt es bei Spielstart. Das stimmt, denn Ihr Ziel ist, alle Gegenspieler ins Jenseits zu bomben. Fünf Spiel-Modi warten auf Sie. Bis zu sieben Mitspieler sind eingeladen.	*Bomberman* mit sieben Mitspielern.	http://de.geocities.com/microlithsoftware Die größtenteils aus Österreich stammenden Entwickler Microlith Software liefern Qualität ab.
	**DACTYLUS CODERSCUT DEMO** Action 45,2 MByte (Spiel auf DVD)	Sie heißen Yarin, sind Krieger und reiten auf einem Drachen durch eine Fantasy-Landschaft. Das Ganze sehen Sie von der Seite. Zwei knackige Levels samt Extrawaffen fordern Ihre Ballerfertigkeiten.	*Drakan* in 2D.	www.dactylus.de/dcc Respekt, Wolfgang Tischer! Ein netter Oldie. Für alle sechs Levels verlangt dieser Programmier-Gott übrigens fünf Euro.
	**GHOST DRIVER 2** Geschicklichkeit 6,7 MByte (Spiel auf DVD)	Auf der Flucht vor der Polizei brettern Sie als Bankräuber gegen die Fahrtrichtung über den Highway. Um alle sechs Levels zu sehen, müssen Sie dem Verkehr ausweichen und Boni aufsammeln.	Der *Sat1 Superball* mit Autos und ohne Augenbinde.	www.ghost-driver.de.ms Jan Sippli, Uwe Köcher und Thomas Köcher setzen bewusst auf „Back to the roots"-Grafik. Das hat geklappt.
	**MÄNICK MANSCHION** Adventure 0,7 MByte (Spiel auf DVD)	Keine Angst, wir erfinden keine Lautschrift wie einige unserer Kollegen. Das Adventure heißt wirklich so. Sie sind Jack und suchen mit zwei Freunden Ihre entführte Herzdame.	Ein vor 15 Jahren total gutes Adventure.	www.thomasholz.de Thomas Holz hat Oldie *Maniac Mansion* komplett neu gestaltet. Sound und gute Grafik gibt es aber immer noch nicht.
	**T4 FUNERAL** Action 58 MByte (Spiel auf DVD)	Auf dem Planeten Katakis ballern Sie sich als Einzelkämpfer durch fünf große Levels. Das Spiel lehnt sich lose an die *Turrican*-Serie an. Als Basis dient die Engine des Gratisspiels *T2002*.	*Turrican* besteht neue Abenteuer.	www.nemmelheim.de/turrican/news/dex Nicht nur Nostalgikern beschert Gerd Lüdecke mit seiner Neuauflage garantiert einige vergnügliche Stunden.
	**VAMPIRES DAWN** Rollenspiel 26,2 MByte (Spiel auf DVD)	Ein mächtiger Vampir will alle übrigen Blutsauger ausrotten. Sie schlüpfen in die Rolle von Jung-Vampir Valnar und versuchen mit Ihren Freunden, das Schlimmste zu verhindern.	*Vampire*, wenn es zweidimensional und mit dem RPG Maker programmiert wäre.	www.vampiresdawn.de Das macht Spaß: Alexander Koch spendiert dem wirklich tollen Grusel-Abenteuer sogar mehrere Enden.
	**WHEN CLONES ATTACK!** Action 0,6 MByte (Spiel auf DVD)	Sie weichen im Weltall einer Übermacht außerirdischer Klone aus. Natürlich brauchen Sie nicht bloß flüchten, sondern dürfen auch selbst schießen. Die Waffen lassen sich sogar aufrüsten.	*Asteroids* mit originalgetreuer Grafik. Aus den 80ern.	www.midnightsynergy.com Spielbares Frühwerk der Minispiel-Spezialisten Midnight Synergy (*Intensity XS*, *Wonderland*).

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

ACH DU SHREK, EINE SPINNE!

Dino
www.dinocomics.de









MAD #70 und MAD Special #8 jetzt überall erhältlich!

©2004 by E.C. Publications, Inc. All rights reserved.

JETZT MIT **KOMPLETTEM FILM** AUF DVD

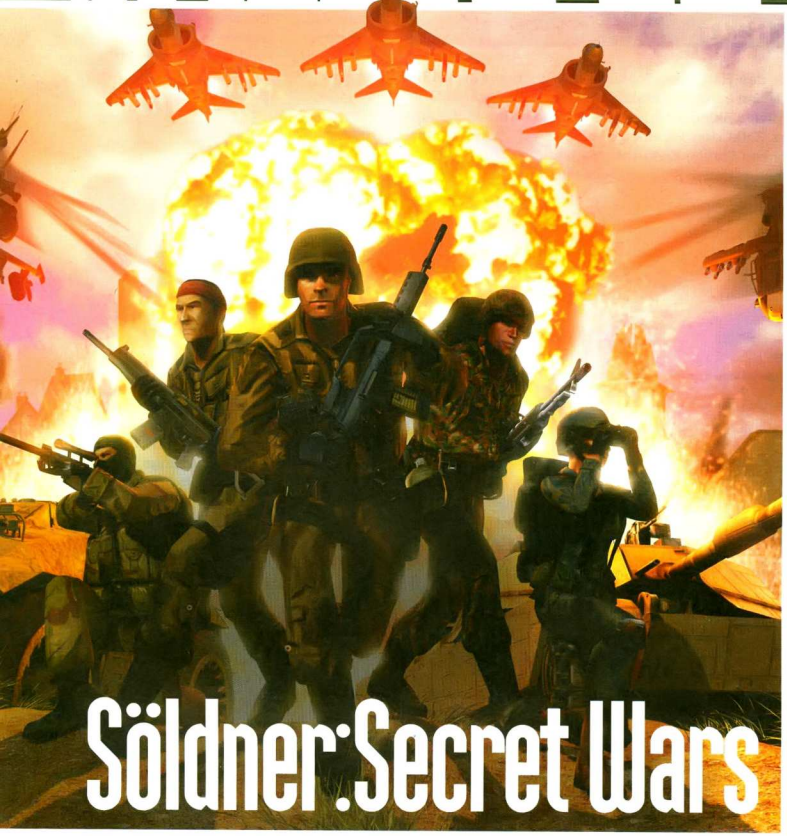




„Rainmaker" – John Grisham's Top-Thriller
mit Matt Damon, Danny DeVito, Claire Daines als kompletter Spielfilm in dieser Ausgabe auf der WIDESCREEN-DVD!

DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| NUR 4,99 EURO MIT KOMPLETTEN FILM AUF DVD.

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 Grafikprogramms 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

Afrika Korps vs. Desert Rats	121
Airstrike 2	120
Airstrike 3D: Operation W.A.T.	120
Codename: Panzers – Phase One	120
Dönermafia	121
FIFA 2004	122
Hitman: Contracts	122
Jedi Knight: Jedi Academy	122
Kröt	121
NWN: Die Horden des Unterreichs	121
Rise of Nations: Thrones and Patriots	121
Sacred	120, 121
The Simpsons: Hit & Run	122
Thief 3: Deadly Shadows	121
True Crime: Streets of L.A.	120
Worms 3D	122

SPIELETIPPS

Codename: Panzers – Phase One	127
Komplettlösung Teil 2	
Söldner	123
Profi-Tipps	
Thief 3: Deadly Shadows	133
Komplettlösung Teil 2	

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen knifflgen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*
TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR
*** Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.**

TIPPS&TRICKS-INDEX

Hier finden Sie alle Spieletipps der letzten Monate auf einen Blick.

TITEL	AUSGABE
Afrika Korps	4/04
Battlefield 1942: SW of WW2	11/03
Battlefield Vietnam	5/04
Call of Duty	1/04
C&C Generäle: Die Stunde Null	12/03
Codename: Panzers – Phase One	7/04
Commandos 3	12/03
Der Fluch der Karibik	10/03
Deus Ex 2	4/04
Devastation	6/03
DTM Race Driver 2	6/04
Enter the Matrix	7/03
Far Cry	5/04, 7/04 (Editor)
Fußball Manager 2004	1/04, 3/04
Gothic 2 – Die Nacht des Raben	11/03
GTA: Vice City	6/03, 9/03, 10/03
HdR: Die Rückkehr des Königs	2/04
Hidden & Dangerous 2	1/04
Hitman: Contracts	7/04
Jedi Knight: Jedi Academy	11/03
Knights of the Old Republic	2/04
Lords of Everquest	3/04
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	1/04
Medal of Honor: Breakthrough	12/03
NWN: Der Schatten von Undernzit	9/03
Port Royale	6/04
Prince of Persia: The Sands of Time	3/04
Pro Evolution Soccer 3	1/04
Rise of Nations	7/03
Sacred	4/04, 5/04
Silent Storm	1/04
Singles	4/04
Spellforce: The Order of Dawn	2/04, 3/04
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	6/04
Star Trek: Elite Force 2	7/03
Star Wars Galaxies	10/03
Thief 3: Deadly Shadows	7/04
Tomb Raider: The Angel of Darkness	9/03
Tron 2.0	10/03
Tropico 2: Die Pirateninsel	7/03
Unreal Tournament 2004	6/04
Vietcong: Fist Alpha	3/04
Warcraft 3: The Frozen Throne	9/03
Will Rock	7/03
X 2 – Die Bedrohung	3/04, 4/04
XIII	12/03
Yager	11/03

Hilf mir mal kurz!

SACRED

Auch für das Hack-und-Schlacht-Spiel haben wir für Sie kleine Hilfen parat. Rechtsklicken Sie auf die Verknüpfung zum Spiel, wählen Sie Eigenschaften und tippen Sie ans Ende der Zeile den Parameter **/cheats=1**. Während des Spielens drücken Sie die **Zirkumflex-Taste (^)**. Um die Kommandos zu aktivieren, geben Sie zuerst **sys cheats=1** ein.

Cheat	Wirkung
cheat lord	Unverwundbarkeit
cheat suicide	Selbstmord
cheat tp	Teleportieren
cheat decap	Charakter köpfen

Bei DEM Schwert müsste sie eigentlich eine riesige Scheide haben.



»Beschissen: Shrek.«

CODENAME: PANZERS – PHASE ONE



Falls Ihr Blitzkrieg mit viel Donner in die Hose geht, haben wir hier eine kleine Starthilfe. Drücken Sie die **Eingabetaste** und tippen Sie folgende Codes ein:

Cheat	Wirkung
SheepInTheTrees	Gottmodus
SpotTheBraincell	+1 Stern Erfahrung
MoneySong	+1000 Prestige
TheSpanishInquisition oder Motorhead	Ein Schuss genügt
BicycleRepairMan	Unlimited Ammo
SelfDefenceAgainstFreshFruit	Unverwundbarkeit
MrHilter	Mehr Unterstützung
DirtyHungarianPhrasebook	Karte gewinnen
TheFunniestJokeInTheWorld	Die Deutschen lachen sich tot.

AIRSTRIKE 2

Wenn die Gegner sich standhaft dagegen wehren, ins virtuelle Gras zu beißen, zwingen Sie die Schurken hiermit in die Knie:

Cheat	Wirkung
Invulnerability	Unverwundbar
igonnaliveforever	Alle Leben
showmetheweapons	Alle Waffen
moremoreweapons	Alle Raketen
glitteringprizes	Alle Power-ups
deadlineisnear	Sieg
diediediemydarling	Niederlage

AIRSTRIKE 3D: OPERATION W.A.T.



Tippen Sie beim Spielen folgende Befehle ein. Sie können danach allerdings Ihre erreichten Punkte nicht mehr ins Internet stellen.

Cheat	Wirkung
iwannabe	Unverwundbarkeit
endisnear	Neun Leben
armorychamer	Alle Waffen
launchmenow	Alle Raketen
iamstronger	Alle Power-ups
messwiththebest	Mission erfüllt
dieliketherest	Mission verloren
givemecredit	Credits anzeigen

TRUE CRIME: STREETS OF LA

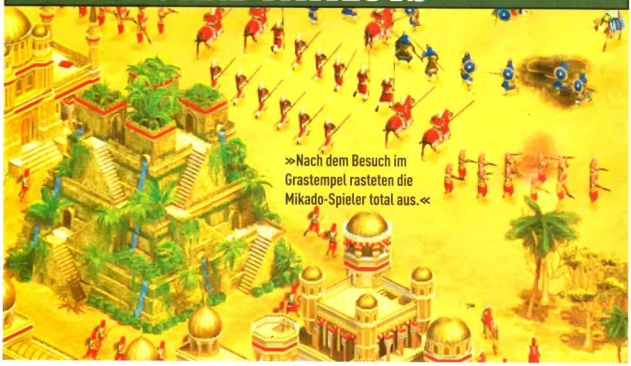
Sie finden Nick Kang doof? Kein Problem! Mit unseren Cheats verpassen Sie dem Prügelknaben ein völlig neues Aussehen. Und was für eines. Wir sind sicher, dass die eine oder andere Kluft das Spiel weiter verschärft. Unser Favorit: HURT M3. Aber probieren Sie es doch lieber selbst aus! Um das Aussehen zu ändern, erstellen Sie ein neues Spiel und taufen es auf einen der angegebenen Namen:

Spielname	Charakter
B1G1	Wanda Parks
ROSA	Rosie
HURT M3	Rosie in SM-Montur
JASS	Esel in SM-Montur
J1MM	Zombie
FATT	Georg, der Polizist
FUZZ	Streifenpolizist
5WAT	SWAT-Einheit
MRFU	Japanischer Oberganove
HARA	Japanischer Arbeiter
TFAN	Gangster der alten Schule



P1MP	Reicher Gauner	MNKY	Prügelknabe
HAWG	Rocker	B00Z	Trinker
PHAM	Metzger	M1K3	Anti-Terror-Einheit
BRUZ	Boxer	TATS	Ganzkörpertätowierte Japanerin

RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS



Drücken Sie die **Eingabetaste**, geben Sie einen der folgenden Cheat-Codes ein und erfreuen Sie sich an deren Wirkung:

Cheat	Wirkung
cheat pause [1/0]	Spiel pausieren
cheat sandbox	KI ausschalten, Karte aufdecken
cheat safe	Erschafft eine große Gruppe Maschinengewehrsoldaten rund ums eigene Kapitol
cheat achieve	Erreichte Ziele anzeigen
cheat ally XXX	Allianz mit Nation (XXX = Gegnername)
cheat defeat XXX	Automatische Niederlage (XXX = Gegnername)
cheat victory XXX	Automatischer Sieg (XXX = Gegnername)
cheat tech all on/off	Technologiezeitalter wechseln
cheat die	Entfernt ausgewählte Einheit oder Gebäude
cheat finish	Gewähltes Gebäude fertig stellen
cheat bird	Vogel erschaffen
cheat nuke	Atomschlag auf die angewählte Position
cheat reveal 1/0	Karte aufdecken/schließen
cheat military (Stufe angeben: 1-7) XXX	Militärischen Level ändern (XXX = Spielername)
cheat civic (Stufe angeben: 1-7) XXX	Zivilen Level der Nation ändern (XXX = Spielername)
cheat commerce (Stufe angeben: 1-7) XXX	Wirtschaftslevel ändern (XXX = Spielername)
cheat science (Stufe angeben: 1-7) XXX	Wissenschaftslevel ändern (XXX = Spielername)
cheat age (Name des Zeitalters) XXX	Alter der Nation ändern (XXX = Spielername) Vorsicht: Funktioniert nur einmal pro Spiel! Beispiel: cheat age enlightenment XXX

DONERMAFIA



1. Merken Sie sich den Gewinner des Hunderennens.



2. Jetzt laden Sie den Spielstand und setzen auf Sieg.

Wir zeigen Ihnen, wie Sie im Handumdrehen zum Dönerpaten der Stadt avancieren. Mit unserem „Hundetrick" heimsen Sie jede Menge Geld ein und kaufen die Konkurrenz im Nu auf. So geht's: Speichern Sie das Spiel zu Wochenbeginn ab. Jetzt begeben Sie sich zur Hunderennbahn, setzen 50 Euro und sehen sich das Rennen an. Merken Sie sich den Sieger und laden Sie den letzten Spielstand. Dank Ihrer hellseherischen Fähigkeiten wissen Sie nun, auf welchen Köter Sie den Höchstbetrag von 10.000 Euro setzen müssen. Und siehe da, die Töle macht schon wieder das Rennen. Wenn Sie den Trick ein paar Mal nacheinander ausführen, haben Sie genügend Knete, um die ganze Stadt zu kaufen. Konkret krass!

KURZ & KNACKIG

THIEF 3: DEADLY SHADOWS

Statt jede Stelle eines Schlosses mit der Maus abzusuchen, reicht es in den ersten Levels völlig aus, mit den Bewegungstasten (Standard W, A, S, D) die vier Richtungen abzusuchen. Dies führt dazu, dass Sie weniger Zeit zum Schlösserknacken benötigen als mit der Maus. JONAS BRÜGGE

NEVERWINTER NIGHTS: DIE HORDEN DES UNTERREICHS

In dem Add-on gibt es im zweiten Kapitel die Möglichkeit, eine unbegrenzte Menge Gold zu erhalten. Wenn Sie in der Stadt der Illithiden zum Ältestenhirn vorgelassen werden, geben Sie den Schutzhelm ab, der die Geisteskräfte der Illithiden abhält. Nach dem Gespräch mit dem Ältestenhirn bekommen Sie den Helm zurück. Hier hat sich ein kleiner Fehler eingeschlichen: Sie können das Ältestenhirn besuchen, so oft Sie wollen, und erhalten jedes Mal einen Helm zurück, brauchen diesen aber nur beim ersten Mal abgeben. Somit bringt Ihnen jedes Gespräch einen Helm ein, den Sie dann je nach Charakterwerten für etwa. 4.500 bis 5.000 Credits verkaufen. STEFANIE WAGNER

KRÖT

Jedes Mal, wenn Sie drei durchsichtige Herzchen aufgesammelt haben, erhalten Sie ein weiteres Lebensherz. JOACHIM FEHN

AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS

In der Alliierten-Mission 3 „Operation Torch" befindet sich in der nordöstlichen Ecke des Gebietes ein abgestürztes UFO, dem Design nach inspiriert vom PC-Spiel *Haegemonia*. Wenn Ihre Helden in die Nähe des UFOs gelangen, hören Sie einen Kommentar von Goose. Achtung, das UFO wird von deutschen Panzern bewacht! HOLGER BERGMANN

SACRED

Damit Ihr Bogenschütze auch mit einem schwachen Bogen so richtig reinhaut, gibt es einen kleinen Kniff. Legen Sie den Bogen in den einen und eine zweite, beliebige Waffe mit viel Schaden in einen weiteren Waffenslot. Schießen Sie auf Ihr Ziel und wechseln Sie sofort auf den anderen Slot. Der Pfeil trifft das Ziel nun nicht mit den Werten des Bogens, sondern verursacht den Schaden der gewählten Zweitwaffe. STEFAN WILDERMANN

KURZ & KNACKIG

THE SIMPSONS: HIT & RUN



Reicht Ihnen bei einer Hetzjagd mit der gelben Comic-Gefahr die Zeit nicht? Im Unterordner **scripts\missions** finden Sie die Bedingungen für alle Missionen. Beispielsweise öffnen Sie im Ordner **level02** die Datei **m5i.mfk** mit einem Editor und suchen nach dem Eintrag **SetStageTime**, hinter den Sie eine andere Zahl schreiben. Diese gibt das Zeitlimit in Sekunden an. Rechtsklicken Sie auf die Datei und wählen Sie Eigenschaften. Entfernen Sie das Häkchen vor **Schreibgeschützt** und speichern Sie die Änderungen. Nun starten Sie das Spiel und können in Level 2 ganz entspannt die fünfte Mission angehen. MARC SCHUSTER

FIFA 2004

Beim Elfmeterschießen gegen den Computer gibt es einen simplen Trick. Wenn Sie im Tor stehen, bewegen Sie Ihren Keeper ein Stückchen zur Seite. Der KI-Schütze schießt immer in die Ecke, in der Sie nicht stehen. Mit einem rechtzeitigen Sprung halten Sie jeden Ball. GÜNTHER TITSCHE

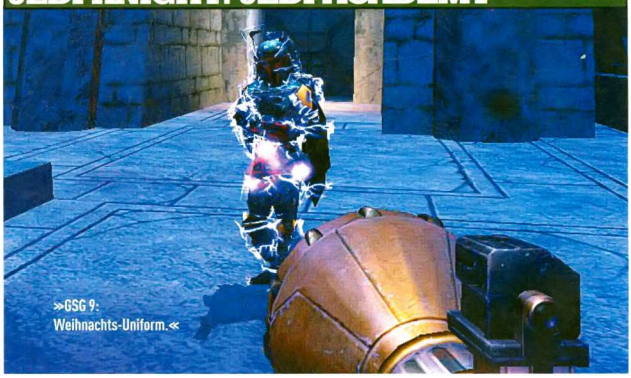
WORMS 3D



Auch hier gibt es leckere Belohnungen und weiteres Kanonenfutter für die martialischen Würmchen. Erfüllen Sie die Bedingung, um den entsprechenden Bonus zu erhalten.

Bedingung	Bonus
Schnappen Sie sich im Beefcake Breakfast die Kiste vom Dach	Brücken-Paket
Schrotflinten-Challenge mit drei Gold beenden	Verrückte Kühe
Schrotflinten-Challenge 3 beenden	Bananenbombe
Schaf-Challenge 3 absolvieren	Super-Schaf
Jetpack-Challenge 3 gewinnen	Erdbeben-Waffe
Deathmatch-Challenge mit zehn Gold abschließen	Nuklear-Bombe

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY



Als Budget-Titel macht der *Star Wars*-Kram nicht weniger Laune. Öffnen Sie die Konsole, indem Sie die **Umschalt**- und die **Zirkumflex-Taste** (^) gleichzeitig drücken. Nachdem Sie **helpusobi 1** eingegeben haben, können Sie folgende Codes nutzen:

Cheats	Wirkung
god	Unverwundbarkeit/Gott-Modus
noclip	Durch Wände gehen/Ghost-Modus
give all	Alle Gegenstände und Waffen verfügbar
give ammo	Zusätzliche Munition
give health	Volle Gesundheit
give armor	Mehr Rüstung
suicide	Selbstmord
quit	Spiel beenden

WAHL DER CHARAKTERMODELS:

Sie lassen verschiedene Charaktere erscheinen, die sich ihrer Gesinnung entsprechend (gute Seite, dunkle Seite und Kultisten) verhalten. Öffnen Sie die Konsole wie gehabt und geben Sie **helpusobi 1** ein. Mit **NPC spawn x** erschaffen Sie den entsprechenden Charakter. Mit **playermodel x** schlüpfen Sie in die Rolle der gewählten Spielfigur.

Hier die Charakter-Liste:

Assassin_droid	Gonk
Atst	Gran
Boba_Fett	Human_merc
Chewi	Imperial
Desann	Interrogator
Galak	Jan
Jawa	R2d2
Jedi	R5d2
Jedi2	Ragnos
Jeditrainer	Rancor
Kyle	Rax
Luke	Rebel
Merchant	Reelo
Monmothma Mutant_rancor	Rockettrooper
Noghri	Saboteur
Prisoner	Stormtrooper
Probe	Tavion
Protocol	Tusken

Alle Protagonisten finden Sie im Spielunterverzeichnis **Gamedata\base** in der Datei **assets1.pk3**. In Außenlevels mit lausigem Wetter wie auf Hoth oder beim Säureregen bei Vaders Burg dürfen Sie sich als Wettergott austoben. Öffnen Sie die Konsole wie gehabt und geben Sie **helpusobi 1** ein. Jetzt tippen Sie **r_we** und danach das Wunschwetter ein:

clear	snow
freeze	spacedust
wind	sand
gustingwind	fog
lightrain	heavyrainfog
rain	light_fog
acidrain	outsideshake
heavyrain	outsidepain

Zudem können Sie vorhandenen Nebel bunt gestalten: **r_fogColor x y z** (Farbanteile von x = rot, y = grün, z = blau: 0 bis 1)

HITMAN: CONTRACTS



Wir haben noch einen kleinen Nachtrag zum großen Baller-Mann. Öffnen Sie im Spielverzeichnis die Datei **HitmanContracts.ini** mit einem Texteditor und fügen Sie am Ende die Zeile **EnableCheats** hinzu. Nun steht ein praktisches Cheatmenü zur Verfügung. Drücken Sie die **Umschalt**- und die **Escape**-Taste, um es zu öffnen.

Söldner: Secret Wars

Riesige Areale, eine Unmenge von Waffen sowie Fahrzeuge und Flugmaschinen machen Söldner zur Spielwiese für Profis. Unsere Tipps helfen Ihnen dabei, sich in der unglaublichen Vielfalt zurechtzufinden.

BESONDERHEITEN DER SOLDNER-WELT

Wirkungsweise der Waffen

Für jede Situation und Aufgabe gibt es in *Söldner* die richtige Bewaffnung, die Sie sorgsam aussuchen sollten, da die Waffen sonst nicht die gewünschte Wirkung zeigen. So verursachen Sie mit Granaten und selbst großkalibrigen Gewehren bei gepanzerten Zielen keinen Kratzer. Haben Sie einen Anti-Bunker- oder Anti-Personen-Raketenwerfer, nimmt solch ein Fahrzeug wenigstens etwas Schaden. Auch bringt Ihnen ein teures Panzerfahrzeug nichts, wenn lediglich ein leichtes Geschütz eingebaut ist und der Gegner mit schwerem Gerät antritt. In diesem Fall hilft nur noch, das Weite zu suchen oder auszusteigen und die Panzerfaust zu zücken. Übrigens kommt es auch darauf an, an welcher Stelle Sie ein Ziel treffen. Panzer halten beispielsweise vorn am meisten und hinten am wenigsten Treffer aus.

Wie behalte ich die Übersicht?

Verwenden Sie die Ich-Perspektive nur dann, wenn Ihre Spielfigur andernfalls das Ziel verdecken würde. Die Beobachterperspektive ist wesentlich effektiver und verschafft Ihnen einen guten Überblick. So lugen Sie vorsichtig um Ecken, durch Fenster oder über Hügelkuppen, ohne sich zu zeigen. Sie sehen auf diese Weise Ihre Feinde kommen, bevor Sie selbst von jemandem entdeckt werden. Rücken Sie dementsprechend vor, nutzen Sie den Sichtschutz von Bäumen und Sträuchern aus und Sie haben trotzdem alles im Blick. In den Grafikoptionen stellen Sie noch das Gras ab, damit Sie freie Sicht haben. Die Büschel sehen zwar nett aus, bieten Ihnen aber keinen Sichtschutz, da sie für andere Leute aus wenigen Metern Entfernung nicht mehr zu sehen sind und Sie unbewusst auf dem Präsentierteller liegen.



Eine Rakete genügt nicht immer. Je nach Trefferzone und Waffe richten Sie unterschiedlich viel Schaden an. Leisten Sie sich deshalb die Varianten mit drei Geschossen, das genügt immer.

Wie rüste ich mich aus?

Legen Sie sich unbedingt als Erstes eine Schutzweste zu, wenn Sie per pedes unterwegs sind, anders überleben Sie keine zwei Treffer. Ansonsten muss und darf es nicht immer das teuerste Equipment sein, haushalten Sie mit Ihrem Geld, so gut es geht. Schließlich nützt es nichts, wenn Sie ein ultimatives Scharfschützengewehr kaufen, dann von einem Panzer überrascht werden und keine Knete mehr für einen Raketenwerfer haben. Überlegen Sie sich also genau, was Sie vorhaben und was in der aktuellen Situation nützlich ist. Sicherlich macht beispielsweise ein Traktor im Kampfeinsatz wenig Sinn. Bei genauerer Betrachtung lohnt sich die Anschaffung vielleicht trotzdem: Sie sind damit immer noch schneller unterwegs und besser geschützt als zu Fuß – das reicht notfalls, um die nächste Flagge zu erobern und einer drohenden Niederlage zu entgehen.

Die Wahl der Uniform

Im Gegensatz zu anderen Vertretern von Online-Actionspielen haben Sie bei *Söldner* die Möglichkeit, sich ein sehr individuelles Äußeres zuzulegen und dies auch jederzeit zu ändern. Suchen Sie sich je nach Landschaft und Tageszeit die passende Kleidung aus. Dabei geht es nicht immer nur um gute Tarnung. Im Spiel-Modus „Geiselbefreiung" legen Sie ein unerfahrenes Team herein, indem Sie sich ein Holzfällerhemd überstreifen und sich neben die Geiseln stellen – der Unterschied ist nicht zu bemerken, nur die gewachsene Zahl der Gefangenen macht stutzig. Für Online-Schlachten mit Ihrem Team sind einheitliche Klamotten und das Clanlogo praktisch. Im Zweifelsfall sehen Sie sofort, wen Sie da aufs Korn nehmen. Das ist vor allem wichtig, da bisher die Namen über manchen Spielern zeitweise verschwinden und im Nahkampf nicht immer im Blickfeld sind.

Wie komme ich durch einen Zaun?

Es gibt kein geeignetes Werkzeug – von Granaten abgesehen –, um einen Zaun oder eine Mauer zu überwinden. Allerdings können Sie sich drüberschwingen. Drücken Sie einfach die Sprungtaste, wenn Sie kurz vor dem Hindernis stehen. Genauso hechten Sie durch geschlossene Fenster, vorausgesetzt, diese sind nicht zu schmal. Es ist zwar eigentlich banal, bei *Söldner* lohnt es sich aber ob der



Der Ein- oder Ausstieg bei Gebäuden funktioniert am schnellsten durch die Fenster. Raus klappt das auch im ersten Stock ohne Probleme.



Wenn Ihr Teamgefährte noch die Waffe wegsteckt, ist er für die Gegner nicht von den übrigen Geiseln zu unterscheiden.



So ein Reparatur-Kit lohnt sich wirklich. Die Schäden sind sehr schnell behoben und die Munition kann Ihnen auch nicht ausgehen.



Mit so einem Rahmen können Sie nicht nur Gerätschaften, sondern auch feindliche Soldaten versehen. Damit ist deren Position besser auszumachen.



Anfangs sind solche einfachen Fahrzeuge schwer zu stoppen und ausreichend schnell unterwegs. Oft genügt auch eines der billigeren und schnelleren Autos, um sich eine gute Position zu sichern.

mannigfaltigen Möglichkeiten, einen Blick ins Handbuch zu werfen. Offensichtlich tun das nicht viele Spieler, da immer wieder einige erst ums Lager joggen, bis sie ein Tor entdecken.

Gekaufte Einheiten abschließen

Damit nicht irgendein Kumpan Ihnen mit dem eben erst teuer erstandenen Gerät vor der Nase wegfährt oder irgendein Dilettant mit dem Bordgeschütz unnütz in der Gegend rumfuchtelt, schließen Sie Ihr Hab und Gut besser ab. Das sollten Sie nicht vergessen, denn standardmäßig ist diese Funktion deaktiviert. Den Schließzustand können Sie auch während der Fahrt ändern, falls Sie zum Beispiel einen Anhalter mitnehmen möchten.

Auf Schusters Rappen

Die meiste Zeit des Spiels werden Sie wohl aufgrund von Geldmangel durch die Landschaft stapfen. In bergigen Szenarios kommen Sie ohnehin zu Fuß gut voran und sind daher gar nicht so schlecht dran. Fast alle steilen Wände rennen Sie, ohne zu stürzen, runter. Wenn Sie nicht den Kommandantenposten innehaben, markieren Sie feindliche Fahrzeuge per Gewehr. Visieren Sie sie dazu an und melden Sie den Sichtkontakt Ihren Kameraden



Nur mit schwerem Geschütz bekommen Sie Panzer klein. Der Computergegner voraus hätte auch keine Chance, wenn er schießen könnte.



Bei größeren Karten sollten Sie nicht wählerisch sein, wenn Sie nicht eine halbe Ewigkeit zu Fuß unterwegs sein wollen.

über die Gestenfunktion (Standardtasten „v"-„s"-„v"). Dass Sie mit weggesteckter Waffe schneller rennen, ist übrigens ein Gerücht.

TAKTIK

Der Startschuss

Der am häufigsten gespielte Modus ist Conquest, bei dem Sie versuchen, möglichst zügig alle Flaggen unter Ihre Kontrolle zu bringen. Riskieren Sie es ruhig einmal, sich auf weitläufigeren Karten von Ihrem Startgeld lediglich ein Fahrzeug zu kaufen. Nehmen Sie etwas Stabiles wie einen BRDM-1 oder ein HDT-10P-Kettenfahrzeug, mit dem Sie Gewehrschüssen trotzen. Ohnehin haben Ihre Widersacher zu Fuß kaum eine Chance gegen einen fahrbaren Untersatz, solange keiner eine Panzerfaust mit sich herumschleppt. Zumindest in Autos sind Sie dank der Go-kart-Fahrphysik wesentlich wendiger. Geld bekommen Sie, nachdem Sie die ersten Flaggen erobert haben, und Waffen liegen schon nach kurzer Zeit zuhauf herum. Was dann noch fehlt, ist eine Schutzweste, und Sie haben Ihre komplette Ausrüstung beisammen.

Wege mit Minen blockieren

In vielen Karten ist es sinnvoll, die Straßen zu verminen, da es vielerorts Engpässe gibt, an denen mit hoher Wahrscheinlichkeit ein gegnerisches Fahrzeug auftaucht. Es ist zu zeitaufwendig, die Gegend neben den Gegnern auch noch nach Sprengsätzen abzusuchen. Sind Minen rund um Flaggen gelegt, kommen die Gegner nur mit Schleichtempo voran. Doch Vorsicht beim Platzieren! Sie versperren damit eventuell auch Ihrem Team den Weg. Außerdem dürfen die Bomben nicht so versteckt sein, dass Ihre Kollegen sie zu spät sehen und nicht mehr rechtzeitig bremsen oder ausweichen können.

Luftabwehr

Wie Sie vielleicht schon festgestellt haben, ist die Stinger nicht besonders nützlich, wenn auch optisch recht imposant. Investieren Sie die Kohle stattdessen nach Möglichkeit in einen leichten Panzer. Es gibt nichts Besseres als die schnell feuernden Kanonen, um sich gegen Hubschrauber zu wehren. Außerdem ist so ein Gefährt auch noch zu mehr zu gebrauchen, was man von dem Raketenwerfer nicht unbedingt behaupten kann.

DIE WICHTIGSTEN SPEZIALFAHIGKEITEN

Wie funktioniert das Sprengstoff-Set? Einige für Einsteiger wichtige Details des Sets sind nicht im Handbuch vermerkt.

1. Ferngezündete Bomben verschwinden nach dem virtuellen Ableben des Legers, die Sprengfallen bleiben dagegen weiterhin aktiv.

2. Mit entschärften Bomben stocken Sie Ihren Vorrat wieder auf.

3. Sprengstoff explodiert nicht bei Beschuss und löst sich nach einiger Zeit in Luft auf. Darauf sollten Sie definitiv nicht hoffen, da es sehr lange dauert und die Runde meist schon vorher beendet ist.

4. Dank der „Werfen"-Funktion schalten Sie mit Minen sogar gezielt Panzer aus. Trotzdem Sie nicht mehr in der Lage sind, einen Raketenwerfer zu tragen, sind Sie also nicht so wehrlos, wie es den Anschein hat.

5. Zu guter Letzt ist die Reichweite des Fernzünders riesig, selbst auf mehrere Kilometer Entfernung jagen Sie noch Ihr vorher gelegtes Dynamit hoch.

Das Sniper-Kit

Von mit Sniper-Kit getarnten Personen können Sie trotzdem deren Schatten sehen, falls

Ohne Gewehr wird's schwer

Mitunter ist es schwierig, als Einsteiger die richtige Wahl aus dem großen Arsenal zu treffen. Wir haben für Sie einige der Knarren genauer unter die Lupe genommen und zeigen Ihnen, welche davon brauchbar sind beziehungsweise von welchen Sie besser die Finger lassen. Falls Sie sich darüber wundern, dass manch teuer erworbene Waffe nicht macht, wonach sie aussieht, schauen Sie mal auf der offiziellen *Söldner*-Homepage vorbei. Dort finden Sie für fast alle Waffen eine Beschreibung, die das Geheimnis lüftet. So tätigen Sie auch als Nicht-Waffenkundiger den richtigen Kauf.

HK MP5-A

Preis 800, 30 Schuss je Magazin, 8 Magazine

Die MP5-Maschinenpistole ist billig und reicht für fast alle Situationen aus – daher ist sie als Standardwaffe zu empfehlen. Viel mehr auszugeben lohnt sich nicht, die anderen Modelle dieser Kategorie unterscheiden sich eher durch das Aussehen als durch bessere Leistung. Die Variante mit Schalldämpfer hat merklich weniger Kraft.



USAS 12

Preis 1.200, 12 Schuss je Magazin, 5 Magazine

Die USAS ist wesentlich besser als die fast gleich teure SPAS 15. Beide Varianten sind nur auf kurze Distanz zu gebrauchen. Falls Sie also Eindringlinge in Ihrer Basis haben, sorgen Sie hiermit schnell wieder für Ordnung, für alles andere taugt sie eher nicht.



HK G11 K2

Preis 3.000, 45 Schuss je Magazin, 5 Magazine, einfaches Zielfernrohr

Das G11 ist das billigste der Sturmgewehre mit Zielfernrohr. Damit haben Sie auf jeden Fall ein günstiges Allroundgewehr, das nicht übermäßig stark, aber für alles außer sehr große Entfernungen zu gebrauchen ist.



AUG

Preis 3.500, 42 Schuss je Magazin, 5 Magazine, Mehrfachzoom

Das AUG ist dank des Zielsystems eine echte Steigerung zum G11, weil Sie damit keine Probleme auf weite Distanz haben. Das wiegt den Mehrpreis auf.



AW98

Preis 3.600, 10 Schuss je Magazin, 4 Magazine, Einfachoptik, Halbautomatik

Das billigste Snipergewehr, trotzdem sehr brauchbar. Ist fast so gut wie das PSG1 mit ebenfalls schneller Schussfolge. Der Preissprung dazu ist schon deftig.



HK PSG1

Preis 4.500, 20 Schuss je Magazin, 3 Magazine, Halbautomatik, Einfachzoom

Dieses Gewehr gehört zu den besten im Spiel und eignet sich ob der schnellen Schussfolge sogar für den Nahkampf. Wegen dem Plus an Munition sollten Sie es dem SVD zum gleichen Preis vorziehen.



AWM 5000

Preis 5.000, 26 Schuss, Zweifachzoom, Repetiergewehr

Das einzige Scharfschützengewehr mit verstellbarer Optik, daher etwas flexibler als der Rest. Allerdings ist der Munitionsvorrat schnell verbraucht, nach jedem Schuss müssen Sie neu anlegen und es ist eher nicht für den Nahkampf oder mehrere gleichzeitig auftauchende Ziele geeignet. Ähnlich wie das Hectate-Gewehr einfach zu teuer für die gebotene Leistung.



RGG-Granatwerfer

Preis 3.600, 6 Schuss je Magazin, 4 Magazine

Der billigere der beiden Granatwerfer. Das zweite Modell bietet nicht mehr als eine andere Zieloptik. So ein Granatwerfer ist eine durchschlagskräftige und nicht allzu teure Waffe. Sie räumen damit ganze Dörfer ohne Probleme leer, solange Sie nicht in einen Nahkampf verwickelt werden – dann greifen Sie besser zur Pistole. Die Handhabung ist gewöhnungsbedürftig.



Freedom Arms Model 83

Preis 1.400, 5 Schuss je Trommel plus 5 Schnellader, einfache Zieloptik

Funktioniert auch auf mittlere Distanz noch prächtig und hat eine ordentliche Durchschlagskraft. Wenn Sie eine zugegebenermaßen teure Zweitwaffe benötigen, ist das eine gute Alternative zur Standardpistole.



M60 E-3

Preis 5.000, 200 Schuss je Magazin, 3 Magazine

Egal welches Maschinengewehr Sie nehmen, wirklich gut ist keines. Zwar lässt es sich notfalls gegen Jeeps und Hubschrauber einsetzen, es ist aber in allen anderen Situationen zu ungenau und unhandlich. Nehmen Sie lieber ein Sturmgewehr zusammen mit einer Panzerfaust, dann knacken Sie auch schweres Gerät.



Panzerfaust 3-T

Preis 2.500, 3 Raketen

Die verschiedenen Raketenwerfer haben recht unterschiedliche Wirkung. Diese Panzerfaust ist sehr wirkungsvoll gegen schweres Gerät jeglicher Art und besitzt ausreichend Munition. Mit dieser Variante sind Sie auf der sicheren Seite, ohne übermäßig viel zahlen zu müssen.



Stinger

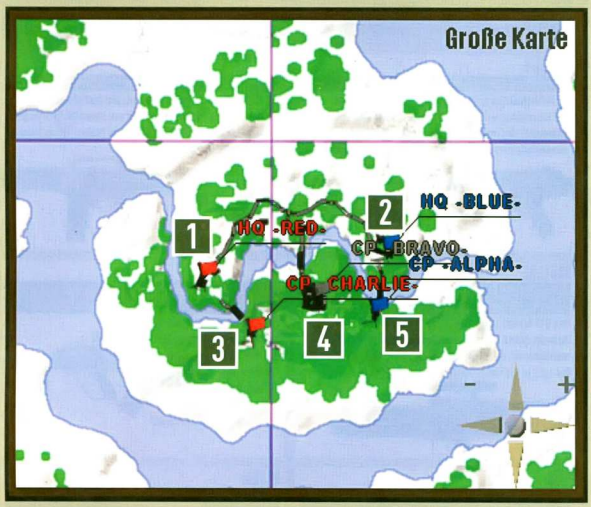
Preis 3.000, 2 Raketen, selbstlenkend

Mit der Stinger ein fliegendes Objekt zu treffen ist, obwohl – oder gerade weil – sie zielsuchend ist, ist in der derzeitigen Version kaum möglich. Das Geschoss vollführt trotz Patch lustige Kapriolen in der Luft, um schließlich doch danebenzugehen. Wenn es sein muss, lehren Sie damit leichte Panzer das Fürchten, dann allerdings ohne das automatische Zielsystem.



Beispielkarte: Cold Winter

Auf dieser Karte lassen sich einige nette Taktiken für Infanterie und Panzer ausprobieren. Für Lufteinheiten haben Sie hier kaum Verwendung, dafür ist das Areal schlichtweg zu klein und es mangelt an Landeplätzen. In jedem Fall ist dieses Szenario einer der schnelleren, actionreicheren Spielplätze.



Die Hügelkette im Süden ist ideal für Fußvolk. Ausgerüstet mit einem Scharfschützengewehr, haben Sie von den Bergwäldern Einblick in fast alle Basen. In diesem unwegsamen und dicht bewachsenen Gelände kommen Sie mit Fahrzeugen nicht voran. Daher bleiben in diesem Abschnitt die Chancen immer relativ gleich, solange sich beide Parteien Gewehre leisten können – selbst wenn ein Team wesentlich mehr Knete besitzt.





Gemeinerweise liegen die gegenüberliegenden Punkte in Sichtweite. Hier von Flagge 3 aus.

Auf der langen Straße im Norden motorisieren Sie sich dagegen besser. Die Zugänge zu den zwei Punkten 1 und 2 sichern Sie vorzugsweise mit Minen ab. Durch das kahle, flache Gelände haben Sie wenig Deckung – von dem Bauernhaus an der mittleren Brücke mal abgesehen – und sind eventuell am anderen Ufer auf der Lauer liegenden Heckenschützen hilflos ausgeliefert. Sind Sie erst einmal auf diese Flaggen beschränkt, wird es schwer, von dort unbehelligt wegzukommen.

Erster Knackpunkt sind die Brücken, die Sie sehr einfach mit Sprengstoff zerstören oder verminen können. Danach sind Fahrzeuge ausschließlich auf die Punkte 1 und 2 beschränkt, den Fluss können Sie nicht umgehen. Dadurch ist der nördliche Weg als schnelle Verbindung zwischen diesen Flaggen passé. Allerdings ist es durchaus möglich, die gegenüberliegenden Basen 3 und 5 mit schwerem Geschütz unter Beschuss zu nehmen.

Zankapfel Numero 2 ist das Dorf bei Punkt 4 in der Mitte. Dieses kann von allen Seiten angegriffen und von den Bergen ringsum eingesehen werden. Die Häuser bieten immerhin gute Verstecke und an einigen der Startpositionen genießen Sie Sichtschutz. Um Kämpfen zu entgehen, schleichen Sie sich weiter südlich durch die Pampa und umgehen die Häuser.



Fahrzeuge haben es im Süden eher schwer.



Die Flaggen 1 und 2 lassen sich simpel per Minen sichern.

Sie die entsprechende Grafikoption nicht deaktiviert haben. Der dunkle Fleck ist zwar kaum zu erkennen, er hilft Ihnen aber eventuell, wenn Sie die ungefähre Lage des Schützen kennen. Leichter zu entdecken sind Heckenschützen mit dem Infrarot-Sichtgerät. Netter Nebeneffekt des Kits: Nach langen Spurts haben Sie damit bessere Karten, egal welche Waffe Sie mitschleppen. Ihr Puls und die Atmung beruhigen sich zügiger und Sie treffen schlichtweg sicherer.

Der Verbandskasten

Ein Sanitäter ist sehr nützlich und sollte in jedem Team vorhanden sein, zumal das Verbandsmaterial billig zu haben ist. Das nützt nicht nur Ihren Gefährten, Sie können sich durchaus selbst heilen und bekommen in der aktuellen Version auch noch Geld dafür. Nutzen Sie noch einen kleinen Bug aus: Ihre Kameraden heilen Sie mit dem Kit sogar durch massive Wände.

Als Ingenieur unterwegs

Im Panzer benötigen Sie eher selten eine Handfeuerwaffe. Investieren Sie im Zweifelsfall in das Reparaturset. Falls Ihnen die Munition ausgeht oder Ihr Vehikel angeschlagen ist, sind Sie ruck, zuck wieder einsatzfähig. Bereits brennende Fahrzeuge lassen sich nicht mehr reparieren. Mal kurz eben aus dem Kübel gesprungen und die Zange geschwungen klappt in diesem Fall nicht. Fürs Reparieren erhalten Sie wie beim Heilen etwas von dem ausgegebenen Geld zurück.

DIE WAHL DER WAFFEN

Je teurer, desto besser?

Wirklich gravierende Unterschiede gibt es bei den Wummen nicht. Ob Sie nun die billigste Maschinenpistole oder das teuerste Sturmgewehr mit sich führen, ist relativ egal. Im Fernkampf ist gleichwohl eine optische Zielvorrichtung hilfreich. Ein größeres Kaliber, und ob die Waffe schallgedämpft ist, macht sich nur bei weiter Distanz und bei dem jeweiligen Ziel bemerkbar. Zum Beispiel nehmen Hubschrauber bei Treffern auf mittlere Distanz mit einer Freedom Arms Model 83 Schaden, nicht aber durch eine Kleinkaliber-Maschinenpistole, mit der Sie direkt daneben stehen müssten. Ähnliches können Sie beobachten, wenn Sie einen Gegner durch eine Wand beharken wollen, mit einem Gewehr ist das kein Problem.

ANSGAR STEIDLE

Codename: Panzers

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung führen wir Sie durch die russische und die alliierte Kampagne von Codename: Panzers.

Passive Sanitäter

Oft verliert man wertvolle Infanteristen, weil die Sanitäter in Kämpfe verstrickt sind. Stellen Sie bei den Sanis den passiven Modus ein. So vergeuden die Jungs ihre Zeit nicht mit sinnlosen Feuergefechten, sondern heilen im Akkord.

Held umsteigen lassen

Ihr Held hat schon nach wenigen Missionen die größtmögliche Erfahrung. Die Besatzung seines Fahrzeuges ist ebenfalls schon auf der höchsten Stufe. Lassen Sie deshalb den Helden bei einer Panzerbesatzung mit wenig Erfahrung einsteigen. Der Erfahrungsbonus der Helden gilt dann trotzdem für die unerfahrene Einheit. Diese verursacht dann mehr Schaden. Überprüfen Sie hin und wieder die Erfahrung der Besatzung und lassen Sie den Helden gegebenenfalls erneut das Vehikel wechseln.

Häuserkampf für Profis

Häuser dienen als hervorragende Deckung für Infanterie. Leider besetzt auch der Feind Gebäude. Sie erkennen ein besetztes Haus erst, wenn daraus auf Sie gefeuert wurde. Normale Schützen sind sogar so schlau, nicht sinnlos auf Panzer zu feuern und so ihre Position preiszugeben. Um die Verluste gering zu halten, nutzen Sie die folgenden Tipps im Häuserkampf:

1. Nähern Sie sich stets von einer fensterlosen Seite. So kommen Sie nah an das Gebäude heran, ohne beschossen zu werden.
2. Begeben Sie sich kurz in den Sichtbereich der Fenster. Fällt kein Schuss, ist das Haus leer.
3. Stürmen Sie am besten mit MP-Schützen.
4. Wenn absehbar ist, dass Ihre Sturmtruppen Verluste einstecken müssen, verlassen Sie das Haus wieder. Sie können nun Sanitäter herbeirufen oder das Gebäude mit einem frischen Team erneut stürmen.

Den Feind aus der Reserve locken

Sie stoßen oft auf große Feindkonzentrationen. Ein frontaler Angriff ist nur selten ohne Verluste zu bewerkstelligen. Spähen Sie daher das Gebiet mit Scharfschützen aus und greifen Sie mit weitreichenden Waffen (Mörser oder Artillerie) an. Wenn Sie sehen, dass sich die gegnerischen Einheiten in Bewegung setzen, ziehen Sie sich hinter die eigenen Reihen zurück. Die angelockten Feinde laufen direkt auf Sie zu und werden vom Verteidiger zum Angreifer.

Artillerie- und Luftschläge

In den meisten Missionen stehen Ihnen Luftangriffe und Artilleriesalven zur Verfügung. Bomberangriffe und Artilleriefeuer sind gegen Panzer so gut wie nutzlos. Feuern Sie diese Schüsse nur auf Infanterie ab. Die gezielten Jagdbomberangriffe sollten Sie sich stets für besonders gefährliche Feindfahrzeuge aufheben.

FLORIAN WEIDHASE



Hier sehen Sie eine defensive Aufstellung. Ganz vorne klären Scharfschützen das Gebiet auf. Zwischen den Panzern liegen MG-Schützen, Sanitäter und Bazooka-Trupps. Hinter dieser Linie hocken die Mörser-Kanoniere. Die mobile Artillerie bleibt mit den Versorgungsfahrzeugen im Hintergrund. Wenn Sie den Feind in eine solche Stellung locken, hat er kaum eine Chance!

DIE RUSSISCHE KAMPAGNE

Mission 1 Moskau



1. Sammeln Sie Ihre Einheiten und rücken Sie mit vereinten Kräften zur ersten Flagge vor. Bedenken Sie, dass Ihre Panzer den deutschen Fahrzeugen überlegen sind! Halten Sie die Infanterie etwas zurück, um Verluste zu vermeiden.

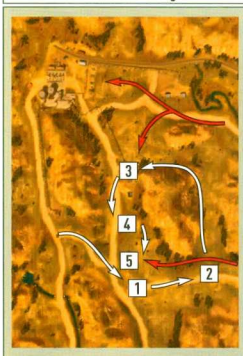
2. Sobald die russische Flagge an Punkt 1 weht, stürmen Sie Punkt 2. Zerstören Sie hier zuerst den Reparatur-LKW, damit die feindlichen Fahrzeuge nicht ständig repariert werden. Anschließend erhalten Sie den Befehl, dass Dorf im Norden zu befreien.

Hinweis: Das Dorf ist gut bewacht. Diverse MG- und Mörserstellungen sowie einige schwere Geschütze und Panzer machen Ihnen das Leben schwer. Sie können in das Dorf mit hohen Verlusten stürmen oder sich Stück für Stück vorsichtig vorantasten.

3. Begeben Sie sich in Lauerstellung außerhalb des Dorfes. Nach kurzer Zeit kommt hier eine Patrouille vorbei. Erledigen Sie diese Truppe aus größtmöglicher Entfernung.

4. Mit kurzen, schnellen Vorstößen können Ihre Panzer die Besatzer aus dem Dorf locken und vernichten. Bleiben Sie stets in Bewegung, um nicht vom Hagel der Artillerie- und Mörsergranaten getroffen zu werden.

Mission 2 Taktik der versengten Erde



Neue Einheiten:
In dieser Mission kommt es vor allem auf Geschwindigkeit an. Schwere Panzer sind hier also völlig fehl am Platz.

- Lassen Sie die Finger vom BT 7M. Lassen Sie Ihre T-26-Mannschaften in BA-12 umsteigen. Der Spähpanzer ist schneller, hat ein MG mehr und ist nur unwesentlich leichter gepanzert. Außerdem gewinnen Sie so 22 Prestigepunkte.
- Verkaufen Sie die beiden MP-Schützen. Die Reichweite ist im freien Feld einfach zu gering. Entlassen Sie auch die Panzerjäger. Jetzt haben Sie satte 398 Prestigepunkte, die Sie in neue Infanterie anlegen können:

1 Sanitäter
2 Gewehrschützen
2 Mörser-Kanoniere
2 MG-Schützen

Hinweis: Mit der hier beschriebenen Taktik ist die Mission ohne Verluste zu gewinnen. Die Verteidigung der Raffinerie im Norden hält lange genug!

1. Halten Sie das Spiel an, um Ihre Truppen zu sortieren. Schicken Sie Ihre gesamte Armee zur Anhöhe und schlagen Sie dort den ersten Angriff zurück.

2. Hier wehren Sie zwei weitere Angriffswellen ab. Lassen Sie sich nicht von der deutschen Offensive im Norden ablenken.

3. Hier versucht ein kleiner Stoßtrupp, auf die Straße zu gelangen. Halten Sie ihn auf!

4. Kurz darauf (Spielminute 7) landen hier Fallschirmjäger. **Vorsicht:** Die Jungs haben Molotowcocktails im Gepäck, die Ihre Infanterie im Nu zu einem Häufchen Asche zerfallen lassen. Machen Sie dem Gegner mit Ihren Schützenpanzern die Hölle heiß!

5. Nur ein kurzes Stück die Straße runter versucht eine weitere Angriffswelle ihr Glück. Halten Sie die Deutschen an der Kreuzung auf.

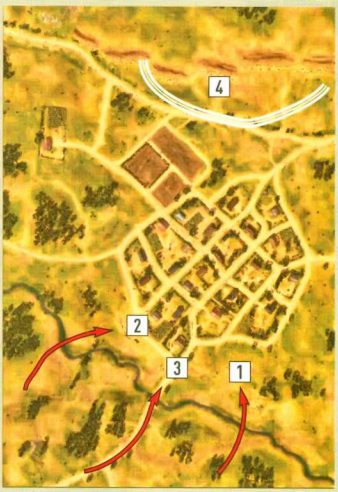
6. Fahren Sie wieder die Straße hoch zu den Bunkern und halten Sie die Stellung. Unterstützen Sie die Truppen an der Raffinerie mit Jagdbombern.

Mission 3 Stalingrad



Neue Einheiten: Behalten Sie einen BA-12 und tauschen Sie die anderen gegen T-34. Die restlichen Punkte reichen für einen Munitions-LKW und einen Mörsertrupp.
1. Unterstützen Sie die russischen Einheiten am Lagerhaus. Das bringt Kampferfahrung!
2. Kämpfen Sie sich durch die Ruinen bis zu den Häusern östlich des Bahnhofs.
3. Rücken Sie auf die Fabrik zu. Versuchen Sie, Gegner aus der Distanz zu erspähen, um diese dann mit Ihren Mörsern unter Feuer zu nehmen. Stürmen Sie dann das Gelände. **Vorsicht:** Neben den Panzern stehen auch zwei Panzerabwehrgeschütze im Hof.
4. Lassen Sie Ihre Männer am Südtor Position beziehen. Direkt südlich und westlich der Fabrik befinden sich MG-Nester, die Sie im Schutz der Mauern mit den Mörsern beschießen können. Die Panzerschützen kümmern sich um die deutschen Patrouillen.
5. Jetzt geht's zur Mittelschule. Auf dem Weg werden Sie von Fallschirmjägern angegriffen. Wie in der vorherigen Mission haben diese Molotowcocktails im Gepäck. Stürmen Sie das Schulgelände mit den Panzern. Halten Sie die Infanterie im Hintergrund.
6. Zusammen mit der Verstärkung rücken Sie auf den Platz im Süden vor. Klären Sie das Gebiet aus der Luft auf und bombardieren Sie die Flak und die Artillerie. Fegen Sie dann den Feind mit Ihren Bodentruppen aus der Stadt.

Mission 4 Kursk



Neue Einheiten: Ersetzen Sie Ihren BA-12 durch einen T-34 und leisten Sie sich einen Scharfschützen samt Fernglas.
1.–3. Unterstützen Sie die bereits vorhandenen Truppen bei der Abwehr der deutschen Angriffswellen. Die Gegner erscheinen in der Reihenfolge der Punkte auf der Karte.
4. Kurz vor Ende des Countdowns beginnt ein Funkgespräch. Ziehen Sie nun sofort alle Ihre Einheiten zu dem Versorgungsdepot zurück. Unmengen deutscher Panzer rollen auf Sie zu, bleiben jedoch allesamt im Minenfeld hängen. Auf der östlichen Flanke fährt ein Reparatur-LKW mit. Zerstören Sie diesen und sämtliche Artilleriegeschütze und -panzer aus der Luft. Wird der Instandsetzungs-LKW nicht zerstört, repariert dieser immer wieder die Panzerketten, bis die Gegner das Minenfeld überquert haben. Jetzt können Sie in aller Ruhe mit Ihren Mörser-Kanonieren die Panzer zerstören. Um die Besatzungen kümmern sich die Scharfschützen mit freundlicher Unterstützung Ihrer MG-Teams. Benutzen Sie nach Möglichkeit nur unerfahrene Einheiten. Diese werden dank der vielen Ziele im Nu zu Veteranen.

Mission 5 Drei Fragezeichen



Neue Einheiten: Kaufen Sie zwei Bazooka-Trupps und sparen Sie die restlichen Punkte.
Hinweis: Nutzen Sie die Deckung der Häuser für Ihre Infanterie. Der Feind hat selber diverse Gebäude besetzt. Spähen Sie die Umgebung gut aus und nutzen Sie die Mörser!
1. + 2. Umgehen Sie die starken Truppenverbände an der Kirche am rechten Kartenrand.
Vorsicht: Im Glockenturm sitzen Scharfschützen!
3. Der Weg zur Villa ist schnell freigekämpft. Lassen Sie die Panzer vorfahren. Ihre Mörser schalten dann aus der Entfernung die Gegner aus.
4. An dieser Kreuzung entbrennt ein intensiver Infanterie-Kampf. Rücken Sie mit allen Truppen auf die Kreuzung und nehmen Sie zuerst die Flammenwerfer unter Beschuss. Von Norden stoßen Verstärkungen hinzu, die Sie sofort aus der Schusslinie nehmen.
5. Kämpfen Sie sich zum markierten Ziel vor, betreten Sie aber nicht das Gebäude!
6. Das Geheimziel ist die zweite Villa. Halten Sie sich an den linken Kartenrand. Hier können Ihre Panzer ungehindert fahren und der Widerstand ist geringer.

Mission 6 Operation Konrad



Neue Einheiten: Kaufen Sie einen neuen T-34/85 und lassen Sie zwei Ihrer Besatzungen in die mobile Artillerie Isu 152 umsteigen.
1. Das Dorf wird erst aus Westen, dann aus Süden angegriffen. Besetzen Sie einige Häuser, um den Feind rechtzeitig zu sehen. Die Scharfschützen platzieren Sie in der Kirche.
2. Bringen Sie Ihre Truppen an den russischen Verteidigungslinien in Stellung. Konzentrieren Sie die Einheiten zwischen dem mittleren und östlichen Engpass. Laufen Sie nun mit einer Einheit zum Hauptquartier. Nach der Zwischensequenz bricht eine deutsche Großoffensive los. Der Feind attackiert Sie in mehreren Wellen über die drei Engpässe.
3. Sie erhalten das Kommando über alle russischen Einheiten im Gebiet. Verstärken Sie die Defensivstellungen gleichmäßig. Die größten Angriffe finden in der Mitte statt. Verstärken Sie Ihre Isu 152 mit den beiden Haubitzen und den Stalinorgeln. Weisen Sie der Artillerie stets manuelle Ziele zu und halten Sie die Munitions-LKWs in der Nähe. Pausieren Sie das Spiel oft, um gezielte Angriffsbefehle zu geben. Nutzen Sie unbedingt Ihre Luftangriffe. Mit den Jagdbombern zerstören Sie die gefährliche feindliche Artillerie.
4. Sie sollten nach dem Angriff noch wenigstens fünf bis sechs Panzer und etliche Infanteristen haben. Das reicht für die Gegenoffensive auf das deutsche Lager.

Mission 7 Geheimwaffen

1. Rücken Sie mit Ihren Einheiten in Richtung Brücke vor. Auf halbem Weg stoßen Sie bereits auf eine deutsche Einheit. Zerstören Sie zuerst den Reparatur-LKW.
2. Schalten Sie die Verteidiger südlich der Brücke aus. **Vorsicht:** Eine mobile deutsche Artillerie (Panzerwerfer) kommt über die Brücke! Halten Sie also Ihre Infanterie zurück.
3. Vernichten Sie die Brückenverteidigung im Norden mit Ihrer Infanterie. Anschließend rücken die Panzer bis zum Wachturm vor. **Vorsicht:** Auf dem Turm sind Scharfschützen postiert – begegnen Sie dieser Gefahr mit Panzern.
4. Räuchern Sie den Bunker aus und lassen Sie anschließend nur Scharfschützen vorrücken. Präzise und ohne Gegenwehr werden so die beiden Wachtürme, das Panzerabwehrgeschütz sowie die Patrouille eliminiert. Postieren Sie nun Ihre Einheiten am Tor. Die Scharfschützen beziehen im Wachturm Stellung.
5. Ihre Mörser-Kanoniere erledigen den Panzer, die Scharfschützen kümmern sich um Infanterie und die Geschützbesatzungen. Stürmen Sie nun mit allen Truppen zur ersten Fabrik. Besetzen Sie beide Geschütze und richten Sie die Panzer auf die Anhöhe im Westen aus. So schlagen Sie den deutschen Gegenangriff mit Leichtigkeit zurück.
6.+ 7. + 8. Tasten Sie sich in Richtung Osten vor. Spähen Sie wie gewohnt das Gebiet mit Scharfschützen aus und schlagen Sie mit den Mörser-Kanonieren zu, bevor Sie die Panzer zum Sturmangriff schicken. Die Fabriken sind nur leicht bewacht. Arbeiten Sie sich nun bis zum Versorgungsdepot bei Punkt 8 vor.
9. Diese Fabrik wird gut bewacht und erhält sowohl aus Osten als auch aus Westen Verstärkung. Greifen Sie von der Anhöhe kurz an und locken Sie den Feind aus der Stellung. Schwächen Sie so nach und nach die Verteidigung. **Vorsicht:** Im nördlichen Teil der Basis steht ein Sturmtiger.
10. Schicken Sie erneut die Scharfschützen vor. Den gefährlichen Sturmtiger erledigen die Kanoniere. Sofort danach rücken die Panzer vor und kümmern sich um die deutschen Fahrzeuge, die aus Norden anrücken.
11. Erobern Sie das Nachschubdepot am Hang. Von hier aus können Sie mit kleinen Vorstößen sehr schnell die Verteidiger dezimieren. Sobald die Fabrik eingenommen ist, öffnet sich das Stahltor nach Norden.
12. Die Deutschen versuchen verzweifelt, sich zu wehren. Doch das letzte Aufgebot hält Ihre kampferprobte Truppe kaum auf. Zerstören Sie das Gebäude neben dem Wachturm, um die Mission zu beenden.

Neue Einheiten: Lassen Sie Ihre Panzerbesatzungen in den schweren Kampfpanzer IS-2 umsteigen. Wenn die Punkte nicht reichen, behalten Sie einige T-34/85.



Mission 8 Volksbühne Berlin

Neue Einheiten: Für den Straßenkampf ist Infanterie von größter Bedeutung. Leisten Sie sich weitere Mörser-Kanoniere, Scharfschützen oder Bazooka-Trupps.
1. Rücken Sie mit den schweren Panzern auf den Platz vor. Hier treffen Sie auf moderaten Widerstand. **Vorsicht:** In dem markierten Haus lauern Scharfschützen!
2. Tasten Sie sich weiter in Richtung Fluss vor. An der Brücke steht ein Sturmtiger samt Reparatur-LKW. Erledigen Sie dieses Monster am besten aus der Luft.
3. Lassen Sie die Finger von der Brücke und rücken Sie diesseits des Ufers weiter in die Stadt vor. Bei Punkt 3 stellt sich Ihnen erneut ein Sturmtiger in den Weg.
4. Durchsuchen Sie die Straßen nach versprengten deutschen Einheiten und sammeln Sie Ihre Truppen an der großen Brücke.
5. Tasten Sie sich entlang der Häuserzeile vor. Stürmen Sie die Häuser – einige sind von deutschen MG-Trupps besetzt. An der Brücke erwartet Sie das letzte Aufgebot der Wehrmacht, unter anderem auch zwei Königstiger. Sobald eine der Einheiten unter Feuer kommt, greifen alle hier versammelten Feinde an. Klären Sie das Gebiet zunächst aus der Luft auf und setzen Sie alle noch verfügbaren Luft- und Artillerieschläge ein. Die so geschwächten Truppen haben keine Chance mehr.



Mission 9 Der Reichstag

Die letzte Schlacht: Der Gegner versucht verzweifelt, den Reichstag gegen die anrückende Rote Armee zu verteidigen. Sie treffen hier ausschließlich auf Infanterie.
Artilleriebeschuss: Sie haben 30 Salven schwere Artillerie zur Verfügung. Decken Sie das gesamte Gebiet vor dem Reichstag damit ein. Schicken Sie zusätzlich noch einige schwere Bomber.

Der Angriff: Verbündete Einheiten führen den Angriff durch die Mitte an. Pausieren Sie oft, um neue Luft- und Artillerieschläge anzuordnen. Ihre eigenen Einheiten halten Sie zurück. Sie müssen den Feind so weit schwächen, dass er Ihnen nur in geringer Stärke entgegenkommt. Sollte die Lage brenzlig werden, greifen Sie auf die Luftlandetruppen zurück.


Belegen Sie das gesamte Gebiet vor dem Reichstagsgebäude mit schwerem und wiederholtem Artilleriefeuer.



Kampagne: Alliierte

Mission 1 Zwei Brücken



1. Rücken Sie auf die östliche Brücke vor. Überrennen Sie die Verteidiger und bleiben Sie stets in Bewegung. So werden Sie nicht von den Mörsern getroffen und können die Brücke ohne Verluste einnehmen.
2. Machen Sie einen Bogen und greifen Sie zunächst die Soldaten auf der Straße ganz im Norden an. Dann stoßen Sie nach Süden auf die Brücke vor. So können die MG-Schützen im Bunker nicht auf Sie feuern und Sie können Ihr zweites Ziel erneut ohne Verluste erreichen.
3. Zwei deutsche Panzer rücken Ihnen auf die Pelle. Zum Glück stoßen auch zwei Bazooka-Trupps als Verstärkung zu Ihren Einheiten. Bringen Sie alle Soldaten auf der östlichen Uferseite in Stellung. Die Häuser auf der anderen Seite sind mit Gegnern besetzt! Empfangen Sie den ersten Panzer auf der Brücke. Um den zweiten Koloss zu erwischen, lassen Sie ihn fast ganz über die Brücke fahren, bevor Sie das Feuer eröffnen. Lassen Sie Raketen und Granaten hageln. So knacken Sie den Panzer, noch bevor er eine Chance hat, über die Brücke zu fliehen.

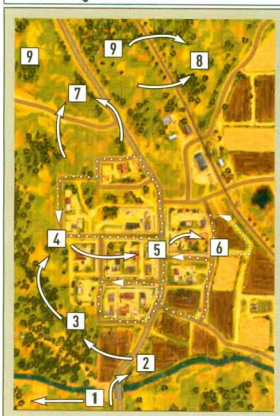

Lassen Sie den zweiten Panzer in die Mitte der Brücke fahren, bevor Sie zuschlagen. So ist der Koloss zerstört, bevor er fliehen kann!

Mission 2 Utah Beach



1. Sammeln Sie Ihre versprengten Truppen ein und greifen Sie mit vereinten Kräften die Geschützstellungen an. Sie sollten hier ohne Verluste bestehen.
2. Nähern Sie sich dem Dorf auf dem eingezeichneten Weg. So können Sie die Blessuren des ersten Kampfes zunächst am Versorgungsdepot heilen. Besetzen Sie die Panzerabwehrgeschütze und stürmen Sie die Häuser. Lassen Sie ein Geschütz im Dorf stehen und bringen Sie die beiden anderen am Depot in Stellung. Besetzen Sie die Häuser am Straßenrand. Bis 6 Uhr versuchen einige feindliche Transport- und Versorgungseinheiten durch das Dorf zu den Küstenverteidigungen zu kommen. Dank der Geschütze und Ihren in Gebäuden verschanzten Truppen können Sie die Gegner ohne große Probleme vernichten. Sie erobern dabei weitere Geschütze, die Sie umgehend besetzen. Erreicht kein LKW die Küste, haben Sie das Optionalziel erfüllt.
3. Noch vor 6 Uhr sollten Sie diese Geschützbatterie stürmen. Das erleichtert den Landungstruppen die Arbeit enorm und sorgt für weitaus geringere Verluste. Sie können die Kanonen zwar besetzen, aber leider nicht abfeuern.
4. Punkt 6 Uhr beginnt die Landung. Sie haben nun die Kontrolle über alle Landungstruppen. Um hier die Verluste gering zu halten, stürmen Sie mit der Infanterie und den Panzern möglichst schnell hinter die Bunkerlinie und räumen dann die deutschen Stellungen von hinten aus. Nachdem Sie die Verteidigungen durchbrochen und den Kanonenbunker zerstört haben, ziehen Sie alle Truppen ins Dorf ab. Dort sind die Fallschirmjäger bereits damit beschäftigt, die deutsche Gegenoffensive zurückzuschlagen. Eilen Sie den Jungs mit den Panzern zu Hilfe.
5. Nach einer kurzen Reparaturpause am Versorgungsdepot rücken Ihre Panzer gegen die Reste der Küstenverteidigung aus. Von hinten können Sie die verbliebenen Feinde mühelos ausschalten.

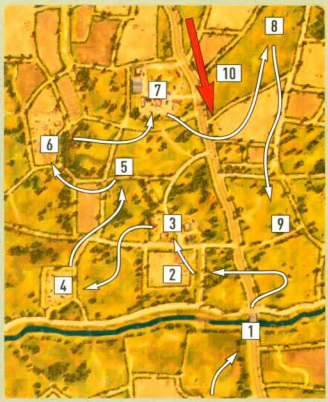
Mission 3 Tiger in Sicht



Neue Einheiten: Lassen Sie eine Sherman-Besatzung in einen Priest umsteigen. Leisten Sie sich drei Mörser-Kanoniere und je einen Sanitäts-, Bazooka-, Scharfschützen- und MG-Trupp.
Tiger knacken: Der Panzer VI „Tiger" ist ein mächtiger Gegner. Ihre Shermans haben da nicht viel zu melden. Um das Ungetüm trotzdem zu knacken, verwickeln Sie den Tiger mit Ihren Panzern in ein Gefecht und attackieren diesen gleichzeitig mit den Mörser-Kanonieren und der Artillerie. Versuchen Sie den Panzer VI stets alleine zu erwischen.
Die Tiger im Dorf: Den ersten Tiger treffen Sie bereits an der Brücke, die übrigen vier patrouillieren im Dorf entlang der gepunkteten Linien. **Vorsicht:** Der Gegner hat diverse Panzer und Geschütze zwischen den Gebäuden versteckt. Außerdem sind diverse Häuser von feindlicher Infanterie besetzt.
1. Ziehen Sie sofort alle Truppen entlang des Flusses zurück. Wenn Sie sich der deutschen Angriffswelle einfach in den Weg stellen, müssen Sie herbe Verluste hinnehmen! Jetzt haben Sie Zeit, Ihre Truppen zu organisieren und anschließend langsam in Richtung Brücke aufzuklären. Locken Sie die Panzer an und vernichten Sie diese. So erwischen Sie den Tiger ganz alleine. Sie finden das Ungetüm in der Nähe der Brücke.
2. Rücken Sie nun über den Fluss vor und vernichten Sie die restlichen Panzer und Besatzungen.
3. Bringen Sie hier den zweiten Tiger zur Strecke.
4. Klären Sie vom Rand das Dorf auf und nehmen Sie alle deutschen Einheiten unter Feuer. Auf dem Weg treffen Sie auf zwei Panzer IV. An der Straßenecke knüpfen Sie sich den dritten Tiger vor.
5. Kämpfen Sie sich vorsichtig durch die Stadt und erledigen Sie den vierten Tiger, sobald er an der Ecke vorbeikommt.
6. Der letzte Tiger umkreist das Feld bei der Bahnlinie. Sobald Sie ihn vernichtet haben, durchkämmen Sie das Dorf auf der Suche nach weiteren Feinden. Sobald alle Gegner vernichtet wurden, erhalten Sie einen neuen Befehl.
7. Widmen Sie sich zunächst dieser großen Panzergruppe. Hier sind zwar keine Tiger zugegen, dafür aber mobile Artillerie und einige Panzer IV. Bringen Sie Ihre Panzer am Dorfrand in Stellung und klären Sie dann von einer anderen Seite aus den Hügel auf. Locken Sie den Feind mit einigen Mörsersalven an und ziehen Sie sich dann schleunigst zurück. Wenn Sie den Feind geschickt in die Nähe Ihrer Panzer locken, können Sie die Schlacht ohne Verluste gewinnen. Auch wenn es nur wenig bringt, können Sie Ihre verbliebenen Luft- und Artillerieschläge vor dem Angriff auf den Gegner abfeuern.
8. Greifen Sie mit der gleichen Taktik den zweiten, schwächeren Feindverband an. **Tipp:** Werfen Sie Fallschirmjäger hinter dem Gegner ab, um von zwei Seiten anzugreifen.
9. Eilen Sie mit Ihren Sanis zu den markierten Soldaten.

Mission 4 Über die Hecken

Neue Einheiten: Leisten Sie sich zwei Panzerbesatzungen und einige Gewehrschützen. Diese besetzen später erbeutete Artillerie.
Hinweise: Die fünf Flaks auszuschalten, ist nicht weiter schwer. Nur müssen Sie am Ende der Mission einem massiven Panzerangriff standhalten. Heben Sie sich Ihre Luftangriffe für das Ende auf.
1. Wehren Sie zunächst die kleine Attacke ab. Anschließend können Ihre Scharfschützen die Infanterie jenseits der Brücke erledigen. Den folgenden Angriff mit Fußvolk wehren Sie locker ab. Knöpfen Sie sich nun die kampfmüden Panzer auf der Wiese rechts von der Brücke vor.
2. Auf dem Weg zur Flak stoßen Sie auf Scharfschützen! Vernichten Sie das Geschütz.
3. Auf diesem Gehöft finden Sie neben zwei herrenlosen deutschen Panzern auch viele Verteidiger. Alle Gebäude sind von Infanterie besetzt. Lassen Sie Ihre Besatzungen in den Hetzer und den Tiger einsteigen. Wer keine Panzerfahrer mitgebracht hat, sollte auf jeden Fall eine Sherman-Crew in den Tiger umsteigen lassen.
4. Die zweite Flak ist recht gut verteidigt. Locken Sie die Gegner an. So gehen Sie auch bei den folgenden Flaks vor: Stellen Sie Ihre Panzer an der Flanke auf. Ein mutiger Infanterist greift an und läuft dann in Richtung der eigenen Panzer. Der Gegner rennt so direkt ins offene Messer.
5. + 6. Heben Sie die beiden Flakstellungen aus, indem Sie wie gewohnt die Verteidiger anlocken. Bei 6 finden Sie eine Haubitze, die Sie sich natürlich schnappen.
7. An der Mühle steht noch eine Artillerie. Die Häuser sind besetzt und es treiben sich hier einige Panzer herum.
8. Greifen Sie nun die Artillerie an. **Tipp:** Ein Scharfschütze kann die Besatzungen nach und nach erledigen. Dafür müssen sich die Schützen immer in Bewegung setzen, sobald die Kanonen abgefeuert werden. So können Sie die Artillerie erbeuten. In der Verkaufsversion müssen Sie jedoch wenigstens eines der Geschütze zerstören, da sonst das Missionsziel nicht als erfüllt gewertet wird.
9. Bevor Sie nun die letzte Flak ausschalten, bringen Sie Ihre Einheiten und alle erbeuteten Geschütze entlang der deutschen Angriffsroute in Stellung. Die Attacke startet kurz nachdem Sie alle Flaks vernichtet haben.
10. Sie werden hier Verluste hinnehmen müssen! Es greifen insgesamt drei Wellen Panzer an. Bauen Sie die Geschütze auf und bringen Sie die eigenen Panzer an der Flanke in Stellung. Die erbeutete Artillerie leistet hier gute Dienste. Den schwersten Brocken hetzen Sie die Jagdbomber auf den Hals. Mit taktischem Geschick und guten Flankenangriffen halten Sie Ihre Verluste gering.



Mission 5 V-2 Raketenbasis

Neue Einheiten: Rüsten Sie einen Gewehrtrupp mit einem Minensuchgerät aus.
1. Die Briten räumen für Sie einen Korridor in den Minengürtel. Das dauert ziemlich lange – schicken Sie Ihre Infanterie samt Minensuchgerät los, um Minen zu räumen.
2. Ihre Scharfschützen können gefahrlos die Soldaten in den Wachtürmen, die 88-Besatzungen und die Patrouillen rund um die Fabrik erledigen.
3. Ein Stoßtrupp von Scharfschützen, Sanitätern und MG-Schützen kann nun das Innere der Fabrik stürmen. Untersuchen Sie alle Winkel – einige Feinde sind gut versteckt. Zerstören Sie noch nicht die markierten Ziele!
4. Heben Sie alle bereits auf der Karte sichtbaren Flakstellungen aus. Locken Sie die Feinde an – Ihre Panzer bleiben stets außerhalb der Reichweite der 88er. Ziehen Sie nun alle Ihre Truppen wieder in die Fabrik zurück.
5. Zerstören Sie alle markierten Ziele in und um die Fabrik. Direkt im Anschluss startet der Feind eine Gegenoffensive. Zunächst greift haufenweise Infanterie an. Wenn Sie in der Fabrik bleiben, können Sie die Gegner mühelos besiegen und sind obendrein vor Mörsergranaten sicher. Nach dem Fußvolk rollen Panzer die Hauptstraße hinunter und bleiben vor der Fabrik stehen. Greifen Sie den Feind von zwei Seiten an. Zerstören Sie zuerst den Reparatur-LKW, dann den Tiger und anschließend den Rest.
6. Die Ruine wird schwer bewacht. Erledigen Sie die Gegner auf dem Hügel im Osten. Von hier haben Sie einen wunderbaren Ausblick. Mit einzelnen Artilleriesschüssen locken Sie die Panzer in kleinen Gruppen über die Anhöhe. Dort werden sie natürlich gebührend von Ihren wartenden Panzern in Empfang genommen. Ein direkter Angriff grenzt an Selbstmord! Nutzen Sie die Luft- und Artillerieschläge und stürmen Sie dann das Gebiet.





Mission 6 Operation Market Garden

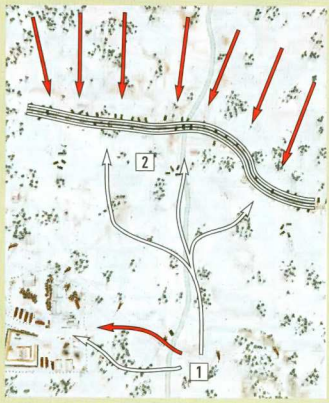
Hinweis: Mit einer Hand voll Männer sollen Sie die Brücke von Arnheim halten. Mit diesem taktischen Geniestreich schaffen Sie das, ohne einen einzigen Mann zu verlieren.
1. Überall in der Stadt wird gekämpft. Sie können fleißig mitmischen oder sich etwas zurückhalten. Halten Sie sich von der Brücke fern, bis Sie die Panzer haben.
2. Machen Sie sich auf den Weg zu dieser Straßenkreuzung und speichern Sie das Spiel ab.
3. Hier stehen zwei schwer ladierte Panzer. Um diese zu kapern, dringen MP-Schützen in das markierte Haus ein, während die Fahrer zu den Panzern hetzen, einsteigen und die rauchenden Metallhaufen schleunigst Richtung Westen bewegen. Wenn Sie zu langsam sind, nehmen die deutschen Panzerfaustschützen Ihre Beute hoch.
4. Erobern Sie nun das Nachschubdepot, um die Panzer wieder auf Vordermann zu bringen.
5. Bringen Sie alle Truppen zur Brücke. Verteilen Sie Ihre Einheiten wie auf dem Bild rechts. So hat keine der drei Wellen eine Chance! Lassen Sie die MGs bei der zweiten Welle zuerst auf die Sanitäter schießen! Fahrzeuge gehen am Ende der Straße den Bazookas und Panzern in die Falle. Die MP-Schützen sichern die Seitenstraße!
6. Sobald der Befehl kommt, ziehen Sie alle Mann zum Flussufer ab und setzen mit den Schlauchbooten über.







Mission 7 Schlacht in den Ardennen



Neue Einheiten: Sie brauchen möglichst viele Pershing-Panzer und je einen neuen Reparatur- und Munitions-LKW. Entlassen Sie die MP-Infanterie.
Hinweis: Ihr Auftrag lautet, dass Treibstoffdepot zu verteidigen. Wer jedoch historisch nicht ganz unbelecket ist, weiß wohl, was den Alliierten im Winter 1944 blühte. Wenn Sie sich nur auf das Depot konzentrieren, wird die Verteidigungslinie komplett aufgerieben und Sie kriegen es mit jeder Menge Panzer zu tun. Wenn Sie jedoch die Verteidiger unterstützen, kommt es – wenn überhaupt – nur zum Durchbruch weniger Einheiten.
1. Teilen Sie Ihre Armee auf: Panzer, Artillerie und Versorgungsfahrzeuge machen sich sofort auf den Weg zur Frontlinie. Die Infanterie versammelt sich am Südtor des Treibstoffdepots. Lassen Sie zur Unterstützung die Luftlande-Einheiten ebenfalls am Lager absetzen.
2. Noch bevor Ihre Panzer die Front erreichen, erscheinen die ersten deutschen Angreifer. Gehen Sie wie folgt vor:
- Ihre Pershing-Panzer greifen aktiv in den Kampf ein.
- Versorgen Sie alliierte Truppen mit Munition und Reparaturen.
- Nutzen Sie Jagdbomberangriffe an den Frontabschnitten, wo Ihre Panzer gerade nicht sind. Hauptziele sind Reparatur-LKW, Tiger und Sturmtiger.

Die Pausen zwischen den Angriffswellen nutzen Sie, um die eigenen und befreundeten Einheiten zu versorgen.
3. Zeitgleich mit der Panzerschlacht versuchen deutsche Fußtruppen, das Treibstofflager zu stürmen. Haben Sie stets ein Auge auf die Karte. Sobald ein Angriff startet, beharken Sie die Gegner mit Artilleriesschlägen. Den Rest erledigen Ihre Infanteristen.
4. Nach circa 20 Minuten ist der Spuk vorbei. Ist es doch zu einem Durchbruch gekommen, fahren Sie das Gebiet auf der Suche nach versprengten Gegnern ab.



Lassen Sie stets zunächst die frontnahen Panzer reparieren. So hält die Verteidigungslinie viel länger durch.

Mission 8 Medal of Honor



Neue Einheiten: Sie sollten für diese Mission hauptsächlich Pershing-Panzer, ein bis drei Priest und wenigstens zwei Scharfschützen in Ihrer Armee haben.
1. Ihre Panzer knöpfen sich den nördlichen Tiger vor. Machen Sie sich um Ihren Kommandanten keine Sorgen – man schießt zwar auf ihn, aber es geschieht ihm nichts. Schwenken Sie mit den Panzern nach Süden und nehmen Sie die zweite Raubkatze aufs Korn. Die Infanterie kümmert sich mit tatkräftiger Unterstützung der Artillerie um den letzten Tiger.
2. Mit Barnes wieder im Trupp geht es in Richtung Dorf. Es ist das Geheimziel, die Siedlung zu besetzen. So ziemlich jedes Haus ist von deutscher Infanterie besetzt. Obendrein verstecken sich hier diverse Geschütze und Panzer. Im Glockenturm der Kirche haben – wie so oft – Scharfschützen Stellung bezogen. Stoßen Sie mit den Panzern in das Dorf vor und bleiben Sie auf jeden Fall in Bewegung. Müssen Sie zu viel einstecken, ziehen Sie sich zurück. Sind alle Schäden wieder behoben, starten Sie einen neuen Vorstoß, bis das Dorf endgültig von den deutschen Besatzungstruppen befreit ist.
3. Der Feind rechnet mit einem Angriff aus Westen. Wenn Sie ihm diesen Gefallen tun, laufen Sie geradewegs in die Falle. Sie sind besser beraten, wenn Sie das Waldgebiet von Süden her angreifen. Der Gegner hat diverse Panzerjäger, Bazooka-Schützen und Artilleriepanzer im Wald versteckt. Daher gilt auch hier: Bloß nicht stehen bleiben! Passen Sie auf den östlichen Kartenrand auf: Der Gegner erhält Nachschub!



Preschen Sie mit Ihren Pershings durch den Wald. Der Reparatur-LKW fährt mit und hilft aus!

Mission 9 Konvoi!



Truppen: Sie müssen die letzte Bastion leider ohne Ihre liebgewonnenen Einheiten bewältigen. Um die Schätze zu retten, müssen Sie mit einem sehr überschaubaren Trupp zurechtkommen.
Die Angriffswellen: Wichtig in dieser Mission ist, dass Sie die Verluste so gering wie möglich halten. Nach einem kleinen Scharmützel mit der Vorhut (Punkt 1) müssen Sie fünf deutsche Angriffswellen aufhalten. Das Hauptproblem dabei ist, dass die Häuser des Dorfes schon bald nur noch rauchende Ruinen sind und Ihnen entsprechend die Deckungen für die Infanterie ausgehen. Nicht minder gefährlich ist die Tatsache, dass die feindlichen Fußtruppen aktiv Gebäude stürmen und so Ihren Bazooka-Schützen im Handumdrehen den Garaus machen. Postieren Sie daher stets MG- und MP-Schützen in der Nähe Ihrer Bazooka-Trupps. Die Panzerknacker bringen Sie in Häusern unter, stellen das Verhalten jedoch auf passiv! So können Sie den Gegner in Reichweite fahren lassen, bevor Sie das Feuer eröffnen.
1. Fahren Sie in das Dorf. Die MG- und MP-Schützen besetzen die Häuser in der Dorfmitte und erledigen so die Vorhut. Lassen Sie Ihren Helden im Jeep das Depot erobern.
2. Die erste Angriffswelle besteht aus einem Hetzer und einem Truppentransporter. Lassen Sie den Panzer erst in Reichweite fahren, bevor Sie Ihren Bazooka-Schützen den Feuerbefehl erteilen. Nach diesem Angriff ist die Verstärkung eingetroffen. **Wichtig:** In einem LKW sitzen Sanitäter. Die Besatzung des BL-5-Geschützes führt Panzerminen mit sich. Lassen Sie Ihre erste MP-Truppe das Geschütz bedienen!
3. Für die folgenden drei Wellen gehen Sie immer gleich vor: Die Panzer verwickeln die Gegner in Kämpfe. Sobald der Gegner steht, greifen MG- und Bazooka-Schützen mit an.
4. Die fünfte Welle kommt ganz dick: Ein Königstiger und ein Sturmtiger blasen zum letzten Angriff. Besonders Letzterer ist brandgefährlich! Benutzen Sie die Panzerminen der MP-Schützen aus dem BL-5-Geschütz. So knacken Sie wenigstens eine der Raubkatzen sofort. Außerdem können Sie noch Ihren Luftangriff einsetzen!
5. Nach der letzten Angriffswelle lassen Sie Ihre LKW die Anhänger einsammeln und zur Ruine fahren – dort angekommen, müssen Sie die Fracht von dem LKW abkoppeln!
6. Sobald alle Schätze geborgen wurden, müssen Sie das Adlernest stürmen. Vor dem Eingang versucht Sie noch ein Panzer IV und ein MG-Trupp aufzuhalten. Im Adlernest selber müssen Sie nur noch gegen eine einsame Wache gewinnen!

THIEF 3: Deadly Shadows

Wer steckt hinter dem Mord an der Caduca? Was verheimlichen die Hüter gegenüber Garrett? Keine Sorge, im zweiten Teil unserer Komplettlösung lüften wir alle Geheimnisse. Natürlich wieder mit detailliertem Kartenmaterial.

KLOSTER DER HÜTER

Die Hüterversammlung

1. Knacken Sie das Türschloss im Nordturm und schleichen Sie vorsichtig die Treppe hinab. Hören Sie der Versammlung gut zu.
2. Warten Sie, bis das Treffen beendet ist, und löschen Sie die Fackeln. Jetzt können Sie unbemerkt weiter nach rechts in den Durchgang schleichen.

Diebestour im Kloster

1. Achten Sie auf die Hüter-Patrouille in der Ältesten-Bibliothek. Löschen Sie auch hier die Fackeln und schalten Sie zuerst die Patrouille und dann die Wache vor der Glyphe aus.
2. Gehen Sie nun die linke Treppe hoch – Vorsicht: Oben patrouilliert ein Hüter mit Fackel! Warten Sie auf der Treppe bis der Knabe vorbei ist, pirschen Sie ihm hinterher und servieren Sie ihm Garretts persönliches Schlafmittel.
3. Gehen Sie vorsichtig in die Schreibstube und legen Sie den stehenden Schreiber sanft schlafen. Den zweiten Schreiber können Sie ignorieren, denn an das Buch auf dem Pult kommen Sie auch so – schleichen Sie vorsichtig an der Wand entlang, dann sieht Sie der Papierhüter nicht.

Die Schlafstuben

1. Nehmen Sie als Nächstes den Schlafsaal unter die Lupe. Auch hier gilt es, ein Gespräch zu belauschen. Nutzen Sie die Gelegenheit, um die Fackel über der Truhe und die Kerze auf dem Tisch zu löschen. So bleiben Sie unbemerkt.
2. Im oberen Bereich liegt eine Notiz auf einem der Pulte, die Ihnen einen wichtigen Hinweis liefert: Sie benötigen den Ring von Artemus, um in Orlands Gemächer zu gelangen.
3. Die Kammer von Artemus finden Sie im unteren Bereich des Schlafsaals, links von der Hüterin. Knacken Sie das Schloss und durchsuchen Sie die Kammer. In der Truhe finden Sie den besagten Ring.
4. Kehren Sie in den oberen Bereich zurück und schauen Sie sich die westliche Wand genau an. In der Nische zwischen den Statuen ist eine Vertiefung, in die der Ring passt.

Orlands Gemächer

Lesen Sie das Buch auf dem Tisch. Sie müssen die Glyphe neben dem Bett mit der Kraft des Feuers zerstören. Nehmen Sie einen Feuerpfeil zur Hand, damit lässt sich diese Aufgabe ganz simpel lösen. Danach ist die Türglyphe in der Ältesten-Bibliothek benutzbar.

Speisesaal

Verlassen Sie Orlands Gemächer durch die westliche Geheimtür, die zum Speisesaal führt. Dort gibt es weitere Schätze, die allerdings bewacht werden.

Wie gelange ich an die Goldene Waage?

Denken Sie daran, dass Garrett Kletterhandschuhe besitzt. Mit deren Hilfe krabbeln Sie einfach die Wand hoch und schnappen sich die Waage.

Wo ist der Zugang zur Schale in der Ratskammer?

1. Krabbeln Sie die Nordwand in der Kammer zum Vorsprung hoch.
2. Alternativ gelangen Sie auch von den Gängen der oberen Etage zur Statue. Klettern Sie einfach auf die Balustrade und steigen Sie auf eine der beiden Gargoyle-Figuren. Hüpfen Sie zur Statue rüber. Geschafft, jetzt können Sie die Schale einsacken.

DIE UNTEREN BIBLIOTHEKEN

Caducas Gemächer

Suchen Sie als Erstes Caducas Gemächer auf und sehen Sie sich dort um. In der Nordkammer finden Sie außer einigen Schätzen auch eine Notiz für Garrett an der Gargoyle-Statue.

Die Halle der Statuen

1. Bevor Sie die Halle betreten, speichern Sie ab – es erwartet Sie dort eine eher unerfreuliche Überraschung.
2. Nach der Zwischensequenz löschen Sie am besten die Fackeln in der Halle, damit die Steinkrieger Sie nicht sofort entdecken. Wenn Sie Feuerpfeile im Gepäck haben, lassen sich die Steinbiester recht leicht entsorgen: Feuern Sie aus kurzer Entfernung auf die Krieger und sie sind Geschichte.



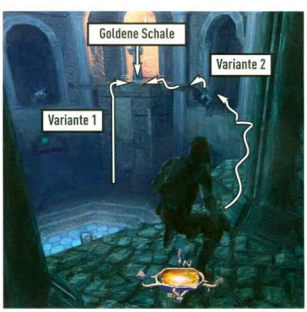
Der Schreiber am Tisch ist so in seine Arbeit vertieft, dass Sie problemlos im Schatten zum vorderen Pult schleichen können, um sich dort das Buch zu krallen.



Kaum zu erkennen ist die ringförmige Vertiefung, mit deren Hilfe Sie die Geheimtür zu Orlands Gemächern öffnen.

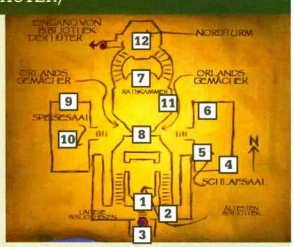


Nachdem die Wache aus dem Weg geräumt ist, gelangen Sie im Handumdrehen an das spezielle Beutestück.



Es gibt in der Regel mehrere Wege, um an ein gewünschtes Beuteobjekt zu gelangen. Oft führt kreatives Denken zum Ziel. Ein Beispiel ist die Goldene Schale im Kloster.

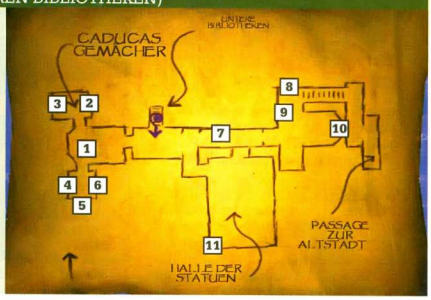
BEUTEGUT (IM KLOSTER DER HÜTER)



1 Goldene Waage oberhalb der Glyphe in der Ältesten-Bibliothek
2 Wandlampe und Münzen vor dem Eingang in die Schreibstube
3 Imbris-Dokument auf dem Pult, ein Kerzenhalter auf dem westlichen Regal und einer auf dem Fass in der Schreibstube
4 Kerzenhalter auf dem Tisch im Schlafsaal
5 Schatz in der Truhe im Schlafsaal
6 Schatz und Hüter-Ring in der Truhe von Artemus' Kammer
7 Goldene Schale am Fuß der oberen Statue in der Ratskammer
8 Kerzenhalter auf dem Tisch und Schatz in der Truhe in Orlands Gemächern
9 Gemälde über dem Kamin des Speisesaals
10 Zwei Pokale, ein Kerzenhalter und ein Imbris-Dokument auf den Tischen des Speisesaals
11 Schatztruhe in einer der oberen Nischen in der Ratskammer
12 Gemälde und Wandlampe oben im Nordturm

BEUTEGUT (IN DEN UNTEREN BIBLIOTHEKEN)

1 Becher auf dem Tisch neben der versteinerten Caduca
2 Zwei Kerzenhalter und ein Becher auf dem Tisch in der Nordkammer
3 Kerzenhalter am Bett und Ring im Regal in der Nordkammer
4 Geldbeutel auf dem Regal in der Südkammer
5 Schätze in der Truhe der Südkammer
6 Zwei Pokale auf dem Wandregal am Bett in der Südkammer
7 Teller auf dem Tisch mit den drei Kerzen im Gang
8 Kerzenhalter und Teller auf dem Tisch
9 Münzen in der Truhe
10 Wertvolles Buch und Statue in den Regalen im Osten
11 Schätze in der Truhe



3. Wer keine Feuerpfeile besitzt, schleicht einfach an den Kriegern vorbei. Begeben Sie sich zur Passage in die Altstadt. Dort patrouilliert ein weiterer Steinkrieger. Benutzen Sie die Glyphe, um in die Altstadt zu entkommen.

AULDALE

Das Treffen mit dem Inspektor

Schleichen Sie schnurstracks nach Osten, an der Kneipe vorbei und postieren Sie sich am Fenster mit dem Hammersymbol. Das genügt, um die Zwischensequenz mit dem Inspektor zu starten.

Fogertys Goldschmiede

1. Auf dem Platz werden Sie Zeuge einer interessanten Unterhaltung zwischen dem Gauner Messer-Jimmy und dem Goldschmied Fogerty. Das Schloss an der Tür des Ladens lässt sich zwar knacken, aber auf diesem Weg gelangen Sie nicht ins Geschäft.
2. Der für einen Dieb geeignete Eingang befindet sich etwas weiter nördlich, hinter dem Durchgang am Kanal. Klettern Sie an der nördlichen Hauswand hoch und dann nach Westen auf den kleinen Vorsprung.
3. Das Gitter auf dem Vorsprung lässt sich öffnen und Garrett kriecht durch den Gang zur Goldschmiede.

SHALEBRIDGE-WIEGE

Lauryls Blut

1. Am Brunnen links finden Sie drei Wasserpfeile. Marschieren Sie dann nach rechts um den verbarrikadierten Eingang herum. Dort ist eine Luke, die in den Keller führt.
2. Schleichen Sie die Gänge entlang nach Norden, bis Sie eine Kammer mit zwei Leitern finden. Klettern Sie zunächst runter. Im westlichen Gewölbe finden Sie eine Notiz (Krankenakte F. Topper) und Schätze. Der südliche Gang führt zu einem Generator, an dem die Sicherung durchgebrannt ist. Klicken Sie auf die Sicherung, um eine neue Aufgabe zu erhalten.
3. Folgen Sie nun dem Gang bis zum Kellerausgang und marschieren Sie die Wendeltreppe ganz hoch, bis Sie auf den Dachboden gelangen (neuer Hinweis). In der westlichen Nische finden Sie die gesuchte Sicherung.
4. Achten Sie auf das Gemälde – es lässt sich zwar nicht stehlen, ist aber für die Mission enorm wichtig. Klicken Sie also auf das Bild.
5. Begeben Sie sich in den Sturmkeller. Im nordwestlichen Regal finden Sie die Flasche mit Lauryls Blut. Setzen Sie die Sicherung am Generator ein und kehren Sie in die Lobby zurück. Gehen Sie zum Haupteingang – dort ist links und rechts je ein Abflussrohr. Werfen Sie Lauryls Blutphiole in eines der Rohre.
6. Öffnen Sie das Notfallgitter nördlich der Lobby und durchsuchen Sie den Personalturm. Betreten Sie anschließend die innere Wiege.

Die Suche nach dem Nachthemd

1. Lesen Sie das Patientenbuch am Eingang der Halle der Aufzeichnungen, die Hinweise sind wertvoll für diese Mission.
2. Gehen Sie ins Observatorium hoch. Bleiben Sie dabei im Schatten, so bemerkt Sie das Monster dort nicht. Öffnen Sie nun das Gitter an der westlichen Wand und kriechen Sie in den Gang. So gelangen Sie in den tiefer gelegenen Speisesaal. Vorsicht, dort streifen noch mehr Monster umher. Gehen Sie ihnen möglichst aus dem Weg. Wenn Sie die Biester ausschalten wollen, setzen Sie Minen und Feuerpfeile ein.
3. Durchstreifen Sie die Ebene und durchsuchen Sie alle Zellen. Achtung, einige davon sind mit Insassen gefüllt. Wenn Sie es geschickt anstellen, können Sie jedoch alle Wertgegenstände unbemerkt einheimsen.
4. Das für die Mission wichtige Nachthemd finden Sie hinter der Südwand in Zelle Nr. 5. Die Steine lassen sich per Rechtsklick abtragen, sodass Sie an das Gewand gelangen. Damit begeben Sie sich per Fahrstuhl runter in die Leichenhalle. Platzieren Sie das Hemd im Krematoriumsofen.

Die Spielzeuge der Insassen

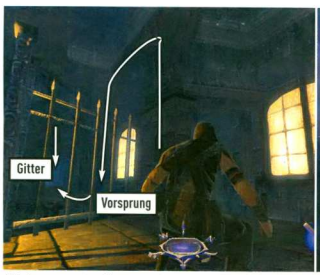
1. Den Zellenbereich sollten Sie inzwischen schon kennen. Die Spielzeuge und ihre jeweiligen Orte, an denen Sie abgelegt werden müssen, erkennen Sie am grünen Schimmer. Unsere kleine Tabelle hilft Ihnen weiter:

Gegenstand und Fundort	Zielort
Besteck in Zelle Nr. 2	Speisesaal
Kerze in Zelle Nr. 3	Leichenschauhaus
Uhrmacherwerkzeug in Zelle Nr. 4	Schocktherapieraum
Teleskop in Zelle Nr. 5	Observatorium
Urne in Zelle Nr. 6	Trainingsplatz
Vogelhäuschen in Zelle Nr. 7	Balkon
Victrola in Zelle Nr. 8	Lobotomie
Zunderbüchse in Zelle Nr. 9	Kamin im Eingangsbereich

2. Es genügt, ein Spielzeug an seinem Bestimmungsort zu platzieren, um in die Vergangenheit zu reisen. Nur wenn Sie dort von Wärtern erwischt werden, müssen Sie ein anderes Spielzeug probieren. Platzieren Sie am besten die Zunderbüchse am Kamin, von dort sind Sie schnell im Säuglingsturm. Achten Sie dort im Schlafsaal auf die Wache – halten Sie sich im Schatten der Säulen auf. Ganz im Osten des Saals finden Sie das Tagebuch.
3. Bevor Sie sich in die Leichenhalle begeben, holen Sie sich das Liquidations-Serum vom kleinen Tisch an der Ostseite der Lobotomie. Schleichen Sie sich am besten durch den Gang vom benachbarten Behandlungsraum A dorthin. Jetzt müssen Sie zurück auf den Dachboden, wo Sie eingangs Lauryls Geist getroffen haben.
4. Nächster Halt auf Ihrer Zeitreise ist der Käfig im Sturmkeller, in dem Sie die Blutphiole gefunden haben.
5. Zum Schluss begeben Sie sich in den Personalturm. Im Nordbereich des Turms führt ein Aufzug nach oben. Pirschen Sie sich bis zum Tisch, an dem mehrere Wärter sitzen. Springen Sie auf und rennen Sie auf das dahinter liegende Fenster zu. Mit einem Sprung in die Tiefe beenden Sie die Mission.

Beutegut in der Shalebridge-Wiege

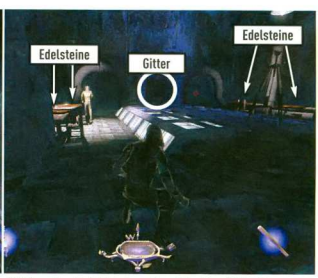
01 Zwei Kerzenhalter im Regal über dem Tisch mit der Topper-Akte
02 Zwei Kerzenhalter auf dem westlichen Regal in der Lobby



Mit einem gewagten Klettermanöver verschaffen Sie sich Zugang zur Goldschmiede. Wem das aufgrund des Kanals zu riskant ist, sollte warten, bis sich der Wasserstand im letzten Akt senkt.



Prägen Sie sich den Dachboden gut ein, Sie müssen am Ende der Mission wieder hierhin zurück, um Lauryls Blutlache wegzuwischen.



Stibitzen Sie die Edelsteine, die auf den Gemälden liegen, und schleichen Sie sich durch den Gang hinter dem Gitter in den Speisesaal hinab.

03 Zwei Kerzenhalter auf dem Kaminsims im westlichen Schlafsaal
04 Schätze in der Truhe im westlichen Schlafsaal
05 Büro des Schatzmeisters (oberhalb der Osttreppe in der Lobby): Zwei Kerzenhalter und ein Becher auf dem Tisch sowie eine Flasche Wein im Wandtresor
06 Zwei Kerzenhalter auf dem Wandregal oberhalb der Treppe zum Personalturm
07 Edelsteine auf den Gemälden im Observatorium
08 Kerzenhalter auf dem Tresen im Zugang zum Säuglingsturm
09 Beutel mit Goldzähnen in einer Kammer im Leichenschauhaus
10 Kerzenhalter auf dem Regal im Gang zum Behandlungsraum A
11 Silbernes Operationsbesteck im Behandlungszimmer B
12 Schmuckstück auf dem Tresen in Zelle Nr. 7
13 Schmuckstück und Spiegel in Zelle Nr. 8
14 Dolch hinter dem Gemälde in Zelle Nr. 5
15 Becher in Zelle Nr. 2
16 Schmuck auf dem Fenstersims in Zelle Nr. 1

GEISTERESKORTE

Lauryls Grab

1. Der Geist des Mädchens führt Sie durch die Altstadt bis in die Katakomben der Hammeriten-Festung. Falls Sie kein Weihwasser bei sich haben, holen Sie sich die zwei Flaschen aus der oberen Etage der Festung.
2. In den Katakomben sind die Hammeriten-Geister am gefährlichsten. Falls Sie ihnen nicht aus dem Weg gehen können, verwenden Sie das Weihwasser. Ein Treffer genügt, um einen Geist zu besiegen.
3. Gegen die Zombies setzen Sie Feuerpfeile ein. Bleiben Sie dicht bei Lauryl, damit Sie die geheime Grabkammer nicht verpassen.

TAG 8

Das Pumpenhaus

1. Erinnern Sie sich noch an Ihren letzten Besuch in Auldale? Dort war das Pumpenhaus stets verschlossen. Kehren Sie dorthin zurück und Sie erhalten einen Hinweis, wie sich die Tür öffnen lässt.
2. Betreten Sie den Park von der Ostseite her. Die Heiden finden es allerdings nicht gut, dass Sie in den Park eindringen. Verstecken Sie sich daher sofort in dem Schatten. Huschen Sie in die nördliche Nische und die Treppe hoch. Klettern Sie an der Nordseite runter. Das gesuchte Amulett befindet sich links (westlich) vom Heilbrunnen.
4. Werfen Sie eine Blitzbombe unter die Heiden und schnappen Sie sich das Amulett. Jetzt lässt sich die Tür am Pumpenhaus problemlos öffnen.

Kanal

Drehen Sie am Ventil im Pumpenhaus und klettern Sie gleich in den Kanal runter. Gamalls Versteck finden Sie im westlichen Kanalabschnitt.

GAMALLS VERSTECK

Die letzte Glyphe

1. Schleichen Sie vorsichtig die Treppe hoch. In der ersten Kammer im Obergeschoss liegt ein aufgeschlagenes Buch auf dem Tisch: Lesen Sie es!
2. Pirschen Sie nach Westen in den Raum mit der großen Kiste. Klettern Sie darauf. Falls Ihnen danach ist, erledigen Sie die beiden Wächter mit Feuerpfeilen. Den Kelch finden Sie in der Kammer nördlich davon.
3. Schnappen Sie sich anschließend Jacknalls Tatze aus der westlichen Kammer. Dort patrouillieren zwei Steinwächter, die Sie aber nicht bekämpfen müssen. Die Zeitfenster genügen locker, um sich im Schatten zur Tatze zu schleichen und sie unbemerkt zu stehlen.
4. Begeben Sie sich nun in den Hof mit der Riesenstatue. Versuchen Sie gar nicht erst, diese zu bekämpfen – dafür benötigen Sie die letzte Glyphe. Sie müssen vielmehr auf den Balkon hinauf.

Wie komme ich auf den Balkon?

Betreten Sie den Hof durch die Westtür. Klettern Sie direkt bei der Tür an der Mauer hoch. Durch geschicktes Springen landen Sie auf dem Balkon. So gelangen Sie in die geheime Bibliothek von Gamall. Nehmen Sie nach der Zwischensequenz mit Artemus die Glyphe von der Wand. Jetzt können Sie die Statuen niederknüppeln. Das gilt natürlich auch für den Riesenmotz im Hof.

DAS STILLLEBEN MIT KNÜPPEL

Wo ist der Eingang zum Museum?

1. Blicken Sie auf der Treppe vor dem Museum nach Westen – am Ende der Nische ist ein Bodengitter – durch den Gang dahinter erreichen Sie das Museum.
2. Achten Sie auf die zweite Notiz, bevor Sie das Museum betreten. Es ist zwar nicht zwingend notwendig, die darin erwähnten Repliken bei sich zu haben, aber Sie erleichtern sich damit die Mission. Statten Sie also Carmen in der Altstadt (der nördliche Diebesladen) einen Besuch ab. Die Repliken befinden sich im rechten Regal im Handelsbildschirm.

Knüppelorgie

1. Für diese Mission ist es am besten, zunächst einmal alle Wachen außer Gefecht zu setzen. Zu diesem Zeitpunkt des Spiels sollten Sie schon so gut trainiert sein, dass Sie damit keine Probleme haben.
2. Für die Porter-Halle genügt in der Regel der Knüppel. Später in der Tesero-Halle sind Sie mit Gaspfeilen und -bomben gut beraten, da einige Wachen sehr ungünstig postiert sind.

Vorhof des Museums

1. Achten Sie auf die Patrouille mit der Fackel. Gehen Sie auf Nummer Sicher und knüppeln Sie den Kerl am westlichen Wendepunkt seiner Route nieder.
2. Schleichen Sie nun zur westlichen Doppeltür und knacken Sie das Schloss. Sie sind nun in der Porter-Halle.

Die Porter-Halle

1. Knüppeln Sie die Patrouille am Eingang nieder, das verschafft Ihnen mehr Ruhe. Gehen Sie in den Westflügel und durch den kleinen Durchgang bei der Büste.
2. Huschen Sie die Treppe runter und den Gang nach Norden weiter. Dort ist ein Zugang zur Tesero-Halle und gleich östlich davon eine Treppe in den ersten Stock. Arbeiten Sie sich die Treppen zum zweiten Stock hoch.
3. Die Wache, die bis zur Treppe patrouilliert, trägt einen Schlüssel bei sich, mit dem sich die Tür zum Generatorraum öffnen lässt. Legen Sie die Wache vor der Tür schlafen, wenn sie sich gerade vor dem Bücherregal aufhält. Jetzt legen Sie die Energie lahm. Zeit, den Laden leer zu räumen.

Wo befindet sich das Herz-Artefakt?

1. Das Burrick-Herz finden Sie im ersten Stock des Ostflügels. Denken Sie daran, dass nach knapp anderthalb Minuten der Strom für die Sicherheitsanlage wieder eingeschaltet wird.
2. Sie können alternativ auch einen Wasserpfeil auf die Strompfosten feuern, die um die Hauptartefakte stehen. Das unterbricht für einige Sekunden den Stromkreis – genug Zeit, um schnell zuzugreifen.
3. Wenn Sie die Repliken bei sich haben, klicken Sie einfach noch mal auf das jeweilige Podest, nachdem Sie das Original gemopst haben. Schon ist die Fälschung platziert.

Wie komme ich an die Krone?

1. Ganz im Westen der Porter-Halle liegt die Kurshok-Krone. Schalten Sie auch dort erst alle Wachen aus. Setzen Sie nun die Sicherheitsanlage außer Betrieb und eilen Sie zur Krone runter, um das gute Stück einzusacken.
2. Wer keine Wachen niederknüppeln mag, kann auch durch einen kleinen Kriechgang direkt bis zur Krone krabbeln. Auf den Gang stoßen Sie, wenn Sie sich vom Nordkorridor her der Krone nähern.



Anstatt den vorderen Eingang in die Lobotomie zu benutzen, pirschen Sie sich vom benachbarten Behandlungsraum aus in der Dunkelheit ans gesuchte Serum heran.



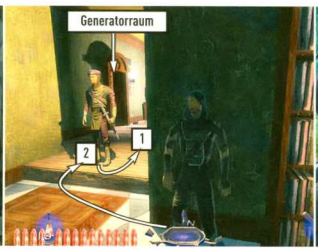
Warten Sie, bis der Heide (1) nach rechts wegmarschiert, und schleudern Sie eine Blitzbombe zu Dyan. Spurten Sie vor und holen Sie sich das Amulett.



Warten Sie im Dunkeln, bis der Steinwächter sich wegbewegt. Jetzt greifen Sie sich schnell das Artefakt und verstecken sich wieder im Schatten.



Bleiben Sie im Hof des Hexenanwesens im Verborgenen, bis der Riesenwächter in die Nische marschiert. Klettern Sie anschließend behände zum Balkon hoch.



Bleiben Sie ganz cool an der Ecke stehen und warten Sie ab, bis sich die Wache umdreht (1). Jetzt huschen Sie vor (2) und setzen den Knüppel ein.



Sobald Gamall sich im unteren Bereich aufhält, eilen Sie über die Straße ins Gebüsch (1) und klettern von dort über die Brüstung auf den Balkon (2).

Beutegut im Museum

Das Museum ist randvoll gefüllt mit Wertgegenständen – jedes einzelne Stück hier aufzulisten, wäre müßig. Halten Sie einfach die Augen offen; fast alle Gemälde, Teller, Becher, Karaffen, Kerzenhalter sind potenzielles Diebesgut.

Muss ich bei den Glasvitrinen aufpassen?

Keine Bange, die Vitrinen sind nicht mit dem Sicherheitssystem verbunden. Schlagen Sie die Scheiben einfach mit dem Knüppel ein, schon gehören die Kunstgegenstände Ihnen.

Tesero-Halle

1. Benutzen Sie einen der beiden Zugänge zur Tesero-Halle. Sobald Sie dort ankommen, achten Sie auf die beiden Wachen, die dort patrouillieren. Bescheren Sie den Jungs sofort süße Träume.
2. Schleichen Sie sich runter in den Hof und legen Sie auch dort die Wachen auf Eis. Betreten Sie nun die Halle durch die untere Tür. So gelangen Sie zur zyklopischen Magistratsstatue.

Wie gelangt man an das Coethe-Medaillon an der Statue?

Klettern klappt leider nicht – schießen Sie einfach mit einem Breitkopfpfeil gegen die Statue – diese wackelt und das Schmuckstück purzelt in greifbare Höhe runter.

Wo ist das Kraftwerk?

Wenn Sie bei der Statue sind, klettern Sie in der Halle auf den Balkon hoch. Blicken Sie nach Süden – dort ist die Tür zum Kraftwerk, natürlich bewacht. Da die Wache genau in Ihre Richtung blickt, ist es Zeit, einmal einen Gaspfeil einzusetzen.

Die Suche nach dem Auge

Erkunden Sie erst mal in Ruhe die Stockwerke der Tesero-Halle, bevor Sie sich daran machen, das Auge zu stehlen. Schleichen Sie sich die Treppe hoch bis ins Büro der Kuratorin. Auf dem kleinen Balkon befindet sich ein Hebel. Benutzen Sie ihn, um damit eine Statue in der Halle hochfahren zu lassen. Begeben Sie sich auf den west- oder östlichen Balkon in der Haupthalle und warten Sie, bis der ausgestreckte Arm der sich drehenden Statue auf Sie zukommt. So schnappen Sie sich das Juwel.

DAS FINALE

Das Broadshaw-Monument

1. Sie starten wieder in Auldale. Vorsicht, in der Stadt patrouillieren jetzt überall Gamalls Steinwächter, die Sie aber inzwischen mit dem Knüppel niederstrecken können.
2. Auf dem Platz selbst lungert auch die „schöne" Gamall herum. Klettern Sie am besten über den kleinen Balkon auf der Ostseite zum Monument hin, um dort das Herz zu platzieren.

Der Kelch für den Friedhof

1. Schleichen Sie vorsichtig zum Eingang von Fort Eisenholz. Auch dort sind Gamalls Steinwächter vertreten, die sind allerdings in einen Kampf mit den Hammeriten verstrickt, sodass Sie sich recht gut vorbeischleichen können.
2. Springen Sie von dem kleinen Balkon in Richtung Westen in den Friedhof hinab. Löschen Sie die dortigen Fackeln und achten Sie auf Gamall, die sich dort herumtreibt.
3. Sobald sich die Hexe vom Denkmal wegbewegt, platzieren Sie blitzschnell den Kelch am Sockel. Schleichen Sie sich anschließend in die Docks.

Die Tatze für den Gedenkstein

1. Wissen Sie noch, wo es zum Geisterschiff Abysmal Gale ging? Gegenüber der Taverne befindet sich direkt am Pier der gesuchte Gedenkstein. Vorsicht, auch hier ist Gamall wieder zugegen.
2. Die Hexe patrouilliert direkt am Gedenkstein vorbei. Bleiben Sie daher im dunklen Durchgang hocken und warten Sie, bis sie sich in Richtung Taverne bewegt.



Bequemer geht's nicht – der Kriechgang führt Sie direkt bis an die Kurshok-Krone heran.

Der Glockenturm

1. Kehren Sie zum Stonemarket zurück. Mit etwas Glück kümmern sich die Hammeriten um die lästigen Steinwächter.
2. Schleichen Sie sich am besten durch das Haus des Edelsteinschneiders zum Fuß des Turms. So kommen Sie ungesehen an Gamall vorbei, die in der Regel mit Hammeriten und Heiden beschäftigt ist.

Das Auge für den Brunnen

1. Das letzte Artefakt gehört ins Südviertel. Der Brunnen befindet sich direkt gegenüber von Garretts Haus. Gamall drückt sich dort in unmittelbarer Nähe herum, aber keine Sorge, die Häuser bieten genügend Schatten für Garrett.
2. Sobald Sie das Auge an seinen Platz gebracht haben, ist das Spiel gemeistert.

Für echte Fans

Ein kleines Schmankerl zum guten Schluss: *Thief*-Spieler der ersten Stunde sollten auf alle Fälle den Abspann genau verfolgen, *Thief 3* endet mit einem Dialog, den Sie aus dem Intro des ersten Teils noch kennen werden – einfach kultig.

STEFAN WEISS



Verschaffen Sie sich zusätzliche Dunkelheit, um das Artefakt unbemerkt an seinen Platz zu bringen.



Sie haben auf dem Pier kaum Platz, um Gamall auszuweichen. Warten Sie daher lieber, bis sie sich vor die Taverne begibt.



Das letzte Artefakt gehört an den Brunnen. Bleiben Sie dicht an den Häusern, damit Gamall Sie nicht aufstöbert.

Soldiers: Heroes of World War 2 (Demo)

Wenn bei SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2 schwere Stahlkolosse über das Schlachtfeld rumpeln, verrichtet Ihr PC Schwerstarbeit. Wir erklären, wie Sie die Detailstufe an Ihr System anpassen.

Die Technik von Codemasters' Strategiespiel hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck. Besonders gelungen sind die Einheiten und die Animationen. So können Sie erkennen, wie Infanteristen in Panzer klettern und Fahrzeuge bei Explosionen meterweit durch die Luft fliegen. Auf Shader-Effekte wurde hingegen komplett verzichtet. *Soldiers* sieht daher auf einer alten DirectX-7-Grafikkarte genauso aus wie auf einem aktuellen DX-9-Beschleuniger. Die Hardware-Anforderungen sind trotzdem vergleichsweise hoch: Erst mit einem 2.400 MHz schnellen Prozessor laufen Massenschlachten flüssig ab. Die CPU lässt sich über das Optionsmenü kaum entlasten. Zudem schwankte die Spielgeschwindigkeit bei unserer Testversion während der Gefechte sehr stark. Gerade Explosionen sorgen für starkes Grafikruckeln – egal welche Komponenten im System arbeiteten.

LEISTUNGSVORTEIL

Die Darstellung der Schatten hat großen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit. Besonders schwächere Grafikkarten wie die Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra werden mit der höchsten Einstellung überfordert. Sobald Sie statt „Einzelne Schattenmaps" den Wert „Multiple Schattenmaps" auswählen, läuft *Soldiers* 16 Prozent schneller. Die beiden unteren Einstellungen sorgen für eine deutlich schlechtere Grafikqualität, bringen jedoch kaum zusätzliche Leistung. Auch die Option „Komprimieren" beeinflusst die Spielgeschwindigkeit stark. Gerade mit einer langsameren Grafikkarte wie der Geforce4 MX-440 sollten Sie diese Einstellung aktivieren. Dadurch verlieren die Texturen an Schärfe, das Spiel läuft jedoch merklich schneller. Kantenglättung ließ sich bei unserer Testversion nicht aktivieren. DANIEL MÖLLENDORF

TUNING

UM *SOLDIERS* IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.400 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Geforce FX 5700 Ultra

MIT 1.600 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE4 MX-440 SOLLTEN SIE:

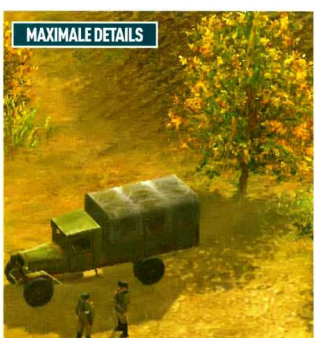
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 setzen
- ☐ Bei „Farbentiefe" und „Texturtiefe" „32 Bit" auswählen
- ☐ Für „Texturdetails" den Wert „Niedrige Texturdetails" wählen
- ☐ „Komprimieren" aktivieren
- ☐ Bei „Mip filterung" „Linear" einstellen
- ☐ „Schatten typ" auf „Multiple Schattenmaps" setzen

MIT 1.900 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

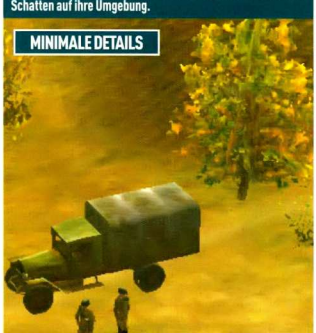
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ Bei „Farbentiefe" und „Texturtiefe" „32 Bit" auswählen
- ☐ Für „Texturdetails" den Wert „Mittlere Texturdetails" wählen
- ☐ „Komprimieren" aktivieren
- ☐ Bei „Mip filterung" „Linear" einstellen
- ☐ „Schatten typ" auf „Multiple Schattenmaps" setzen

MIT 2.400 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ Bei „Farbentiefe" und „Texturtiefe" „32 Bit" auswählen
- ☐ Für „Texturdetails" den Wert „Hohe Texturdetails" wählen
- ☐ „Komprimieren" nicht aktivieren
- ☐ Bei „Mip filterung" „Anisotropic" einstellen
- ☐ „Schatten typ" auf „Einzelne Schattenmap" setzen



Vor allem die Fahrzeuge und Soldaten sehen sehr detailliert aus. Alle Einheiten und die Landschaftsobjekte werfen einen Schatten auf ihre Umgebung.



Die Schatten werden nicht mehr dargestellt, die Texturen sind unscharf und detailarm, wodurch besonders Bäume und Büsche sehr schlecht aussehen.

DAS MENÜ „VIDEO OPTIONEN" VON SOLDIERS



1 AUFLÖSUNG: Mit einer Geforce4 MX-440 oder einer Geforce2 setzen Sie die Auflösung auf 800x600 herunter, um flüssig zu spielen. Achten Sie zudem darauf, eine möglichst hohe Wiederholfrequenz auszuwählen (je nach Monitor 85 Hz und mehr).

2 TEXTURDETAILS: Bestimmt die Auflösung der verwendeten Texturen. Besitzer einer Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra wählen einen niedrigen Wert.

3 KOMPRIMIEREN: Wenn diese Einstellung aktiviert ist, verlieren die Texturen ein wenig an Schärfe. Dadurch sieht das Spiel immer noch gut aus und läuft deutlich schneller.

4 MIP FILTERUNG: Ab einer Geforce FX 5700 Ultra oder Radeon 9600 XT wählen Sie den Wert „Anisotropic". Dadurch werden alle Texturen und Landschaftsobjekte wie Bäume und Gräser auch auf größere Distanz noch scharf dargestellt.

5 SCHATTEN TYP: Wenn Sie „Multiple Schattenmaps" auswählen, läuft *Soldiers* deutlich schneller, die Schatten wirken jedoch unscharf. Die unteren beiden Einstellungen sehen deutlich schlechter aus, ohne für entsprechend mehr Leistung zu sorgen.

6 MAX. FPS: Achten Sie darauf, dass dieser Wert auf mehr als „60" eingestellt ist. Falls der Fps-Wert über der Wiederholfrequenz liegt, kann es zu Bildschlieren kommen (beispielsweise 100 Fps bei 85 Hz).

Joint Operations: Typhoon Rising

JOINT OPERATIONS verbindet riesige Teamschlachten mit hübschen Grafikeffekten. Dank umfangreicher Einstellungsmöglichkeiten läuft das Spiel auch auf Ihrem PC – wir zeigen, wie.

Novalogics Mehrspieler-Shooter verfügt über eine ungewöhnliche automatische Hardware-Erkennung: Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, passt das Programm die Grafik-Details selbstständig Ihren PC-Komponenten an. In unserem Praxistest arbeitete die Erkennung nicht immer zuverlässig – nehmen Sie die Anpassungen besser manuell vor. Ab 2.200 MHz ist Ihr Prozessor für die höchste Detailstufe gerüstet. Wer eine schwächere CPU besitzt, sollte zunächst die Einstellung „Particle Density" herabsetzen. Dadurch fliegen im Kugelhagel weniger Funken. Die Grafikqualität verschlechtert sich kaum, das Spiel läuft jedoch gerade bei Gefechten spürbar schneller. Zudem reduzieren Sie die Schatten auf „Normal", um die CPU zu entlasten.

GANZ SCHÖN SCHATTIG

Joint Operations macht starken Gebrauch von Pixel und Vertex Shadern, um beispielsweise Wasser mit Reflexionen und leichtem Wellengang oder beeindruckende Verwischeffekte darzustellen. Da DirectX-7-Grafikkarten keine Shader beherrschen, müssen Besitzer eines Modells der Geforce2- und Geforce4-MX-Serie auf diese Effekte verzichten. Mit einer Geforce FX 5900 XT oder Radeon 9600 XT läuft *Joint Operations* dagegen mit allen Details flüssig. Wer mit einer Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra spielen will, setzt die Einstellungen „Terrain Texture Detail" und „Object Texture Quality" auf „Normal". Über „Frame Effects" schalten Sie Grafikspielereien wie Unschärfe ab, um mit den genannten Grafikkarten flüssig zu spielen. Ärgerlich: Die automatische Hardware-Erkennung verhindert bei manchen 3D-Platinen, dass die höchste Detailstufe ausgewählt wird. So können beispielsweise Besitzer einer Geforce4 Ti-4200 nicht die beste Texturauflösung anwählen. DANIEL MÖLLENDORF

DAS „VIDEO"-MENÜ VON JOINT OPERATIONS



1 Terrain Poly Detail: Bestimmt, wie viele Polygone für den Aufbau der Landschaft verwendet werden. Bei einem niedrigen Wert wirkt die Umgebung kantiger, das Spiel läuft jedoch kaum schneller.

2 Terrain Texture Detail: Bei einer langsameren Grafikkarte (Geforce4 MX, Geforce3 Ti-200, FX 5200 Ultra) ist der Spielablauf etwas schneller, wenn Sie die Detailstufe der Umgebungstexturen verringern.

3 Object Poly Detail: Ein niedriger Wert lässt Objekte wie Bäume und Fässer auf eine gewisse Distanz kantiger aussehen. Ab einer 1.800-MHz-CPU wählen Sie die höchste Einstellung.

4 Object Texture Quality: Auch die Detailstufe der Texturen auf Objekten und Figuren sollten Besitzer einer langsamen Grafikkarte herunterregeln.

5 Water Quality: Auf der niedrigsten Stufe wirken die Spiegelungen auf der Wasseroberfläche detailarm. Bei DX7-Karten ist der höchste Wert nicht anwählbar.

6 Shadows: Bei weniger als 2.200 MHz setzen Sie die Darstellung der Schatten herunter, um flüssig spielen zu können. Besonders bei Schlachten fallen diese ohnehin kaum auf.

7 Particle Density: Bestimmt beispielsweise, wie viele Funken beim Beschuss durch die Gegend fliegen. Für die Berechnung ist die CPU zuständig, bei weniger als 2.000 MHz wählen Sie einen niedrigen Wert.

8 Frame Effects: Sorgt unter anderem für einen Verwischeffekt, sobald man getroffen wird, und erzeugt eine Lichtkorona um die Sonne. Fordert die Grafikkarte stark. Bei Performance-Problemen abschalten!



Das Wasser sieht unnatürlich aus, der Schatten ist verschwunden und die Texturen auf der Figur und der Umgebung verfügen über weniger Details. Zudem fehlt der Blend-Effekt der Sonne.



Auf der Wasseroberfläche wird die gespiegelte Umgebung korrekt vom Wellengang gebrochen, die Sichtweite ist hoch und die Landschaft wirkt detailliert. Zudem wirft die Figur einen Schatten.

PC ACTION NUTZT HARDWARE DER FOLGENDEN HERSTELLER IM TESTLABOR:

- Aopen
- Asus
- Be Quiet
- Corsair
- Creative
- Innovision
- Leadtek
- MSI
- TakeMS
- Terratec
- TwinMos
- Tyan

TUNING

UM JOINT OPERATIONS IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.200 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Geforce FX 5900 XT

MIT 1.500 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ „Terrain Poly Detail" und „Object Poly Detail" auf „Normal" setzen
- ☐ Für „Terrain Texture Detail" und „Object Texture Quality" „Normal" auswählen
- ☐ Bei „Water Quality" den Wert „Low" wählen
- ☐ „Shadows" auf „Off" setzen
- ☐ Für „Particle Density" „Low" einstellen
- ☐ Die „Frame Effects" auf „Off" stellen

MIT 1.900 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ „Terrain Poly Detail" und „Object Poly Detail" auf „High" setzen
- ☐ Für „Terrain Texture Detail" und „Object Texture Quality" „Highest" auswählen
- ☐ Bei „Water Quality" den Wert „High" wählen
- ☐ „Shadows" auf „Normal" setzen
- ☐ Für „Particle Density" „Low" einstellen
- ☐ Die „Frame Effects" auf „High" stellen

MIT 2.200 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 PRO SOLLTEN SIE:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ Bei „Texture Filtering" „Anisotropic" einstellen
- ☐ „Terrain Poly Detail" und „Object Poly Detail" auf „Highest" setzen
- ☐ Für „Terrain Texture Detail" und „Object Texture Quality" „Highest" auswählen
- ☐ Bei „Water Quality" den Wert „High" wählen
- ☐ „Shadows" auf „High" setzen
- ☐ Für „Particle Density" „High" einstellen
- ☐ Die „Frame Effects" auf „High" stellen

www.logoworld.de

SO GEHTS PER SMS:
SCHICK DEN TEXT "AD6"
UND DIE BESTELLNUMMER AN:
83345
BESTELLBEISPIEL: AD650007
(DU BESTELLST PIX Nr.50007)

..ODER BESTELLE DIREKT:
0190
8662685 1,86€/min
0900 51 51 68 (2,16€/min)
0901 599998 (4,23Sfr/min)

SOUNDS & GERÄUSCHE

COOLE SOUNDS & WITZIGE GERÄUSCHE DIE DU ALS KLINGELTON ODER SMS-SIGNAL NUTZEN KANNST!

87010	MUNDHARMONIKA DES TODES
87012	MANN SCHREIT WIE IRRE
87002	SEXGERÄUSCHE
87001	SIRENE MIT EXPLOSION
87006	PUMP GUN
87000	NEBELHORN
87032	EIN ALTES TELEFON
87008	GEWITTER MIT DONNER
87004	KLOSPÜLUNG
87029	ZAHNARZTBOHRER
87009	TROMMELWIRBEL
87023	EIN AFFE GEHT VOLL AB
87027	FORMEL 1 WAGEN
87028	DER GROßE GONG
87007	RÜLPSGERÄUSCH
87042	FLUGZEUGABSTURZ
87037	UNHEIMLICHE GEISTERLACHE
87039	LORD VAIDER
87040	LAUTES BABYLACHEN
87043	FLIPPERSOUNDS
87030	LÖWENGEBRÜLL
87017	EIN ESEL GIBT ALLES
87034	FEUERWEHRSIRENE
87033	HEFTIGER LANGER APPLAUS
87025	SCHWEINEGEGRUNZE
87005	KUSSGERÄUSCH
87003	PFERDEWIEHERN
87013	BIG BEN
87011	KLAPPERSCHLANGE
87016	EIN ELEFANT GIBT ALLES

Nokia: 7650, 3650, Siemens: C55, S55; MC60, SharpGX10,Sony/Ericsson P800, Sagem: MY-G5, MY-X5, MY-X5m, MY-X6, MY-X2 und für alle neuen Handys mit Wave Wiedergabe.

*299€/SMS(VFD2 Leistung: 0,12€)
Logo,Pix,Sound,Movie max. 2 sms 5,98€

LOGO´S für

Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo!



DISPLAY - MOVIES für

Nokia: 3330, 3510, 3410, 5210, 5510



DISPLAY MOVIES



Für alle Handys mit Farbdisplay

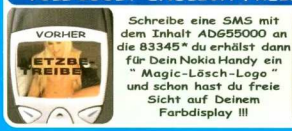


SMS PIX für

Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo!



VOLL COOL! ENDLICH FREIE SICHT!



Schreibe eine SMS mit dem Inhalt AD655000 an die 83345* du erhälst dann für Dein Nokia Handy ein " Magic-Lösch-Logo " und schon hast du freie Sicht auf Deinem Farbdisplay !!!

FARBIGE HINTERGRUNDBILDER

Für alle Handys mit Farbdisplay!



TOP JAVA-GAMES

Mach Dein Handy zur Spielhölle!

CALL for GAMES : 01908 662797

0900 515107 (2,16€/min) 0901 599994 (4,23Sfr/min)

Game-Handys: A= Nokia 3410, B= Nokia 3510i, C= Nokia 3650, D= Nokia 5100, E= Nokia 6100, F= Nokia 6310, G= Nokia 6610, H= Nokia 7210, I=Nokia 7250, J= Nokia 7650, S=N-Gage, K=Siemens SL45, L=Siemens MT50, M= Siemens M50, N= Siemens S55, O= Siemens C55, P= Sharp Gx10, Q= Motorola T720, R= Panasonic GX 10,



SNOWBOARD RACING
Das ultimative Snowboard Spiel, bei dem es um Geschwindigkeit geht.. Und darum, sich beim Slalom abwärts keine Strafpunkte einzufangen.
"Hoher Suchtfaktor"
Best.Nr: 10001

HELICAB
Jeder Passagier, der von Deinem Hubschrauber eingesammelt und sicher ans Ziel befördert wird, macht dich reich. Aber immer schön vorsichtig, dass Deine Gegner arbeiten mit allen Tricks
Best.Nr: 10002



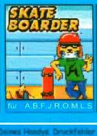
DELTA BOMBER
Im Delta Bomber wirst Du zum Kampfpiloten befördert. Befreie die feindseligen Gebiete, ein für alle Mal vom Bösen. Zur Verfügung stehen Dir dabei Maschinenpistolen und Bombenteppiche
Best.Nr: 10012



SPEEDCHASER
Fahren wie eine besenkte Sau, fünf Strecken und sieben Autos. Ziel ist der jeweils nächste Checkpoint. Den wenigstens halbwegs heil zu erreichen ist wirklich kein Kinderspiel.
Wer bremst verliert!
Best.Nr: 10004



TANK WARS
Zerstöre die anderen Panzer. Sei vorsichtig, Deine Gegner versuchen das gleiche bei Dir. Eine Weile kannst du hinter Hügeln und Gebirgen Schutz finden, aber nur ein Volltreffer ebnet Dir den Weg zum neuen Level
Best.Nr: 10018



SKATE BORDER
Absolviere verschiedene Sprünge, Rampen,etc. um die verschiedenen Level so schnell wie möglich zu schaffen. Kontrolliere Deine Geschwindigkeit um zu beeinflussen wie weit Du springst.
" Tolle Grafik "
Best.Nr: 10033

Ringtones, Logos, SMS Pix funktionieren mit fast allen ringtonefähigen, mit allen logofähigen und mit allen SMSPix fähigen Modellen der oben genannten Handyvarianten. Bei Unsicherheit schaue bitte vor der Bestellung in die Bedienungsanleitung Deines Handys. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

HARDWARE



Blaues Wunder

PC-Hersteller Dell stellt mit dem DIMENSION XPS ein Komplettsystem für Spieler vor.

Komplett-PC | Dell betritt den Markt für Spieler-PCs, auf dem sich bisher Platzhirsch Alienware behauptete. Folglich kleckert der Konzern bei seinem Erstlingswerk auch nicht, es wird geklotzt. Der *Dimension XPS* für Pentium-4-Prozessoren wie den neuen Prescott 3,6 GHz verfügt über ein Mainboard mit Intel-925X-Chipsatz und unterstützt somit DDR2-Arbeitsspeicher und den neuen Schnittstellen-Standard PCI-Express. Als Grafikkarten stehen unter anderem eine Ati Radeon X800 Pro mit 128 MByte Speicher sowie eine Radeon X800 XT mit 256 MByte Speicher zur Auswahl. Neu ist auch das frisch gestaltete Gehäuse, in dessen Inneren ein 460-Watt-Netzteil die Komponenten mit Strom versorgt. Der *Dimension XPS* ist je nach Ausstattung ab 1.499 Euro zu haben. (FM)

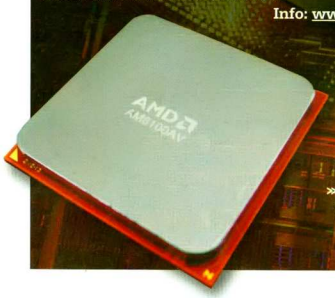
Info: www.dell.de

Billig und will ich!

AMD möchte den günstigen Duron-Prozessor ersetzen und kündigt noch für dieses Jahr den Nachfolger SEMPRON an.

Prozessoren | AMD plant im zweiten Halbjahr 2004 die Einführung der neuen Prozessor-Reihe *Sempron* für Desktops und Notebooks. Details zur neuen CPU-Generation hält der Chipgigant aber noch bis zum Erscheinen unter Verschluss. Gerüchten zufolge soll der Notebook-Prozessor mit dem Codenamen Dublin aber auf dem Design des Athlon 64 basieren und in den Sockel 939 passen. Der bei Billig-CPUs traditionell beschnittene Level-2-Cache ist 256 kByte groß. Gleiche Eigenschaften sollen für den Desktop-Prozessor mit dem Codenamen *Paris* gelten. Beide Prozessoren sollen trotz 64-Bit-Vorbild reine 32-Bitter sein. (FM)

Info: www.amd.de



»Immer feucht: Wasserbett.«

GEWINNSPIEL

BOXENSTOPP

PC ACTION verlost zusammen mit Shuttle zwei Mini-PCs des Typs SB61G2 Reflexion-Edition im Gesamtwert von 800 Euro.

Die Reflexion-Edition des SB61G2 wurde zum 20-jährigen Firmenjubiläum von Shuttle gebaut. Der Mini-PC für Intel-Prozessoren verfügt über ein integriertes WLAN-Modul und wird inklusive DVD-Laufwerk und Tragetasche geliefert. Die vergoldete ICE-Heatpipe-Kühlung frostet den Prozessor besonders leise!



Beantworten Sie einfach folgende Frage, um an der Verlosung teilzunehmen:

„Welcher Redakteur ist zu dieser Ausgabe wieder gesund und munter in den Schoß der PCA-Redaktion zurückgekehrt?"

A) Harald Fränkel
B) Ahmet Iscitürk
C) Keiner! Ihr seid doch alle krank!

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 20! Ausführliche Produktinformationen zu den Shuttle-Mini-PCs finden Sie auf der Hersteller-Webseite www.shuttle.com.



»Landminen: Auch für Sonnenliegen gefährlich.«

Transportgigant

Sony stellt mit dem Notebook VAIO VGN-A117S ein Komplettpaket für den reisenden Spieler vor.

Notebooks | Für die neue Vaio-A-Serie hat sich Sony mächtig ins Zeug gelegt. Das Flaggschiff, das *VGN-A117S*, bietet alles, was sich reisende Zocker wünschen. Dank der Ausstattung 1,7-GHz-Pentium-M-CPU, 512 MByte Arbeitsspeicher und 80-GByte-Festplatte steckt der mobile Centrino-Rechenknecht locker so manchen Heim-PC in die Tasche. Sony setzt auf die Grafikkarte Ati Radeon 9700 mit 64 MByte Speicher, die ihre Stärken auf dem 17-Zoll-Breitbild-Display voll ausspielen kann. Der Preis liegt mit 2.499 Euro erwartungsgemäß hoch. (FM)
Info: www.sony.de

Das brennt!



»Neu bei IKEA: Kondommarke Samenstrøm.«

BenQ präsentiert mit dem DW1600 den ersten 16fach-DVD-Multiformat-Brenner, der die Double-Layer-Technik (DVD-9) unterstützt.

Laufwerke | Wenn Sie diese Zeilen lesen, soll der *DW1600* bereits im Handel stehen und knapp 150 Euro kosten. Mit 16facher Geschwindigkeit wird ein 4,75-GByte-Rohling im DVD(+)- oder DVD(-)-Standard in nur sechs Minuten gebrannt. Durch die Unterstützung der DVD+R-Double-Layer-Technologie brennt das Gerät mit 2,4facher Geschwindigkeit bis zu 16 Stunden Film in VHS- oder vier Stunden in DVD-Qualität auf so genannte DVD-9-Medien. Der Benq *DW1600* wird mit einem großen Software-Paket ausgeliefert. (FM)
Info: www.benq.de

Spiel-Zeug



Logitech erfreut alle Zocker, die nicht nur Maus und Tastatur zum Spielen brauchen, mit dem RUMBLEPAD 2 und einigen Kollegen.



»Taucherbrillen für Blinde sind albern.«

Eingabegeräte | Das *Rumblepad 2* kommt ganz im PS2-Controller-Design daher und ist sowohl in einer Kabel- als auch in einer Funk-Variante erhältlich. Das kleinere *Precision Gamepad* soll vor allem Einsteiger und Preisköpfer begeistern. Die neuen Geräte sollen im Herbst in den Handel kommen. Das Logitech *Cordless Rumblepad 2* kostet € 49,99, das *Rumblepad 2* € 34,99. Das kleine *Precision Gamepad* ist mit € 12,99 das günstigste Pad im Trio. Alle drei Gamepads schließen Sie über den USB-Port an. (FM)
Info: www.logitech.de

LIES MICH !

NVIDIA: PCI-EXPRESS FÜR NOTEBOOKS

Grafik | Grafikchip-Gigant Nvidia hat gemeinsam mit zehn Notebook-Herstellern eine genormte Grafik-Schnittstelle für mobile PCs auf PCI-Express-Basis entwickelt. Die „Mobile PCI Express Module Specification", kurz *MXM*, soll in Kürze auch für Notebooks austauschbare Grafikmodule ermöglichen. Somit ist ein Standard in Sicht, der es dem Nutzer erlaubt, die Grafikkarte seines Notebooks aufzurüsten. Nvidia will *MXM* bereits mit seiner nächsten Mobil-Grafikchip-Generation Geforce Go6 unterstützen. (FM)
Info: www.nvidia.de

MICROSOFT SENKT PREISE

Eingabegeräte | Microsoft senkt zum Sommeranfang die Preise der hauseigenen Eingabegeräte. Der *Wireless Optical Desktop for Bluetooth* kostet ab sofort nur noch 124 statt 149 Euro. Die *Wireless IntelliMouse Explorer for Bluetooth* ist nun für € 74,99 (bisher € 89,99) erhältlich. Das exklusive *Wireless Optical Desktop Elite Executive Edition* mit der *Wireless IntelliMouse Explorer Leather Edition* steht für 99 Euro in den Läden. Bisher kostete das Schmuckstück 109 Euro. Nur noch € 64,99 statt € 79,99 kostet das *Wireless Optical Desktop*. Die bei Spielern beliebte *Wireless IntelliMouse Explorer* kostet nun statt € 59,99 nur noch € 49,99. (FM)
Info: www.microsoft.de



»Helmut Schmidt verlor beim Husten einen Lungenflügel.«

GRAFIKKARTEN-STOPP BEI TERRATEC

Grafik | Der Nettetaler Hersteller Terratec Electronic zieht sich aus dem Grafikkarten-Geschäft zurück. Die bereits angekündigten, neuen Platinen von Ati und Nvidia werden somit nicht mehr ins Portfolio aufgenommen. „Uns wird in diesem Segment von den Chip-Lieferanten die Luft zum Atmen entzogen. Ati und Nvidia ‚bekriegen' sich und wollen eigenständig als Marken erkannt werden. Da bleibt für selbstständige Brands wie Terratec keine Chance mehr im Markt", so Heiko Meertz, geschäftsführender Gesellschafter des Unternehmens. (FM)
Info: www.terratec.de

CPU-KÜHLER DUAL STORM



»Goldig: Schamhaarfön.«

Kühler | Cooler Master hat auf der taiwanesischen Computermesse Computex einen neuen Luftkühler vorgestellt. Der *Dual Storm* erzeugt durch zwei gegenläufige Propeller einen Überdruck, der die Kühlleistung wesentlich erhöhen soll. Über Preis und Verfügbarkeit in Europa schwieg sich das Unternehmen auf der Messe noch aus. (FM)
Info: www.coolermaster.de

MP3-PLAYER MP-1000

Sound | Nach dem Einzug ins Monitorgeschäft erweitert Teac nun sein Geschäftsfeld um MP3-Player. Mit dem *MP-1000* hat der Hersteller ein Gerät mit einer internen, 1,5 GByte großen Festplatte vorgestellt. Teac verspricht eine Betriebszeit von bis zu 18 Stunden, die Datenübertragung soll via USB 2.0 schnell und einfach vonstatten gehen. Der *MP-1000* in den kompakten Maßen einer Zigarettenschachtel soll in Kürze für 280 Euro erhältlich sein. (FM)
Info: www.teac.de



»Neue Verhütungsmethode: künstliche Eizelle.«



Das haut dich aus den Sockeln!



Damit das klar ist!

NORTHBRIDGE
Teil des Chipsatzes, über den aktuelle Prozessoren (P4, Athlon XP) mit dem Speicher und dem AGP (Advanced Graphics Port) der Grafikkarte kommunizieren. Der Athlon 64 (FX) verfügt über einen integrierten Speicher-Controller und ist somit direkt mit dem RAM verbunden.

SOUTHBRIDGE
Teil des Mainboard-Chipsatzes, der beispielsweise für die Steuerung von PCI-Karten und Laufwerken zuständig ist.

CACHE
Häufig benötigte Daten werden in den besonders schnellen Cache-Speicher geladen. Dieser wird daher auch Zwischenspeicher genannt.

REGISTERED SPEICHER/UNBUFFERED SPEICHER
Registered Speicher wird fast ausschließlich im Serverbereich verwendet. Die Module verfügen über einen zusätzlichen Zwischenspeicher (Buffer). Für Heimanwender-PCs ist RAM ohne Zwischenspeicher (unbuffered) üblich.

CPU-STEPPING
Wird ein Prozessor verbessert, um stabiler zu arbeiten oder neue Features zu bekommen, spricht man von einem neuen Stepping. So können CPUs zwar den gleichen Produktnamen tragen, sich jedoch durch das jeweilige Stepping unterscheiden.

AMD geht mit dem flinken Spieler-Prozessor ATHLON 64 in die nächste Runde: Für den neuen Sockel 939 erscheinen noch schnellere Modelle und der 64-Bitter findet ein zukunftssicheres Heim.

Bereits beim Test der ersten Athlon-64-CPUs wusste PC ACTION: Der aktuelle Sockel 754 wird vom Sockel 939 beerbt, Hochleistungsprozessoren werden auf lange Sicht nur noch für den Sockel-Neuling veröffentlicht. Aufrüster sollten daher bis zum Auftritt des nächsten CPU-Sockels warten. Mit etwas Verspätung ist der lang erwartete Sockel 939 nun verfügbar und mit ihm tauchen drei neue Athlon-64-Prozessoren auf. Welche CPU im Spiele-Alltag ihr Geld wert ist und worauf Sie beim Kauf achten müssen, verrät unser Test der neuen AMD-Generation.

MACH DICH AUF DIE SOCKEL

Bisher gab es den Athlon 64 in zwei Varianten: den Athlon 64 für den Sockel 754 und den Athlon 64 FX für den Sockel 940. Die 940-Variante war allerdings ursprünglich nur für AMDs Server-Prozessor Opteron gedacht. Daher kam der Athlon 64 FX für diesen Sockel mit einigen Beschränkungen auf den Markt. So benötigte die teure 64-Bit-CPU registered Speicher. Dieser ist lediglich im Server-Bereich üblich, für Heimanwender-CPUs reichen dagegen gewöhnliche „unbuffered" Speichermodule. Dementsprechend war registered RAM zum Verkaufsstart des Athlon 64 FX noch sehr teuer und kaum verfügbar. Auch für passende Mainboards mussten Spieler tief in die Tasche greifen. Der Athlon 64 ohne FX-Anhängsel arbeitete zwar problemlos mit gewöhnlichem DDR400-Speicher, musste dafür jedoch mit einem Einkanal-Speicherinterface auskommen. Nur die FX-CPUs profitierten von einer schnellen Zweikanal-Anbindung.

CPU-POLYGAMIE

Der Sockel 939 ist sowohl für Athlon 64 als auch für Athlon 64 FX geeignet. Bisher bietet AMD den Athlon 64 3500+, den 3800+ und den Athlon 64 FX-53 für den neuen Sockel an. Auf entsprechenden Platinen werden zunächst die gleichen Chipsätze wie für Sockel-754-Mainboards zum Einsatz kommen. Unsere Testplatine verfügt über den K8T800 Pro von Via. Erst mit neuen Chipsätzen werden Sockel-939-Platinen mit dem neuen Steckformat PCI-Express ausgestattet sein. Obwohl es auf den ersten Blick so aussieht, passen die neuen CPUs mit 939 Pins nicht auf den Sockel 940. Dafür lassen sich alle aktuellen Athlon-64-Kühler problemlos montieren. Auch für den Sockel 940 wird AMD voraussichtlich noch weitere FX-CPUs veröffentlichen. Die Zukunft des Sockels 754 ist dagegen ungewiss. Eventuell wird er zur Heimat der kommenden Prozessor-Einsteigerklasse. Wirklich zukunftssicher ist allerdings nur der Sockel 939. Wer langfristig auf eine schnellere AMD-CPU aufrüsten will, sollte daher gleich ein 939-Mainboard mit entsprechendem Prozessor kaufen.

KANALARBEITER

Athlon-64-CPUs für den neuen Sockel verfügen erstmals über ein Zweikanal-Speicherinterface. Verwenden Sie also unbedingt zwei identische Speichermodule, um dieses Leistungsplus auszunutzen. Zudem wurde der Hyper-

Transport-Link, der den Prozessor mit der Northbridge des Mainboards verbindet, von 800 MHz auf 1.000 MHz angehoben. Auf die Spieleleistung hat diese Maßnahme aber nur geringen Einfluss. Die aktuellen Sockel-939-CPUs Athlon 64 3500+ (2.200 MHz) und 3800+ (2.400 MHz) verfügen nur über 512 MByte Level-2-Zwischenspeicher (auch L2-Cache). Der 3400+ für den alten Sockel 754 taktet wie der neue 3500+ mit 2.200 MHz, greift jedoch auf einen doppelt so großen L2-Cache zurück.

FIX WIE NIX

Der bisher einzige Athlon 64 FX für den Sockel 939 ist der FX-53. Dieser arbeitet genau wie der FX-53 für den älteren Sockel 940 mit 2.400 MHz Taktfrequenz und verfügt über ein Zweikanal-Speicherinterface. Im Gegensatz zum 940-Pendant arbeitet der Neuling auch mit gewöhnlichen Speichermodulen. Da registered Speicher meist nur sehr hohe Latenzzeiten bewältigt, ist die Sockel-939-Variante mit normalem RAM etwas schneller und dabei sogar günstiger. Von den preiswerten Athlon-64-Prozessoren für den Sockel 939 setzt sich das FX-Geschoss durch den Zwischenspeicher ab: AMDs Top-Modell verfügt über 1.024 kByte L2-Cache, während die neue Athlon-64-Serie mit der Hälfte auskommen muss. Zudem lässt sich der Multiplikator bei allen FX-CPUs standardmäßig verändern – Übertakter wissen das zu schätzen. Beim gewöhnlichen Athlon 64 können Sie den Takt-Multiplikator dagegen nicht anheben.

DIE RICHTIGE WAHL

Auch bei den 64-Bit-CPUs für den ursprünglichen Sockel 754 hat sich einiges getan. So werden Athlon 64 3000+ und 3200+ in verschiedenen Varianten angeboten. Der ursprüngliche Athlon 64 3200+ verfügt über 1.024 kByte L2-Cache und arbeitet mit einer Taktfrequenz von 2.000 MHz. Mittlerweile wird die CPU allerdings auch unter gleichem Namen mit 2.200 MHz und halbiertem L2-Zwischenspeicher verkauft. Bei unseren Spiele-Benchmarks sind beide Prozessoren etwa gleich schnell. Ein weiterer Unterschied verbirgt sich beim CPU-Stepping, denn AMD hat seine Athlon-64-Prozessoren in diesem Jahr überarbeitet. Mit dem neuen Stepping soll vor allem die Kompatibilität zu zahlreichen Speichermodulen verbessert werden. Auch an dem Stromspar-Modus Cool 'n' Quiet haben die AMD-Techniker gefeilt. Wie ein Notebook-Prozessor taktete sich der Athlon 64 mit dem älteren C0-Stepping bisher auf bis zu 800 MHz herunter, sobald nicht die volle CPU-Leistung benötigt wurde. Bei dem aktuellen CG-Stepping wird der Takt nur noch auf 1.000 MHz gesenkt. Da die CPU-Spannung zudem von 1,3 Volt auf 1,1 Volt herabgesetzt wurde, verbrauchen die überarbeiteten Athlon-64-Prozessoren trotzdem weniger Strom. Der Athlon 64 FX unterstützt hingegen grundsätzlich kein Cool 'n' Quiet.

AUFGEDECKT

Derzeit fahren Athlon 64 3000+, 3200+ und 3400+ beim Stepping zweigleisig, die neueren CPUs Athlon 64 2800+ und 3700+ werden nur noch in der CG-Version verkauft. Auch sämtliche Sockel-939-Modelle gibt es nur noch mit dem neuen Stepping. Um beim Kauf sicherzugehen, dass Sie die erstgenannten Prozessoren auch in der richtigen Version bekommen, sollten Sie die Beschriftung auf der CPU überprüfen. In der obersten Zeile des Zifferncodes geben die letzten beiden Buchstaben Aufschluss über das CPU-Stepping. Lauten diese „AX" oder „AR", so können Sie sicher sein, dass der Prozessor über das neue CG-Stepping verfügt. Endet die erste Zeile auf „AP", handelt es sich jedoch um das alte C0-Stepping. Wer bei einem Online-Versender bestellt und daher den Zifferncode nicht vor dem Kauf kontrollieren kann, sollte den Prozessor unbedingt noch vor dem Einbau auf dessen Stepping überprüfen. Falls es sich um die C0-Variante handelt, können Sie innerhalb von 14 Tagen den Prozessor ohne Angabe von Gründen wieder zurückschicken. Auch wenn Sie Ihren Athlon 64 bereits eingebaut haben, können Sie das Stepping mit dem Programm CPU-Z auf unserer Heft-DVD herausfinden. Falls das Tool beim

Das steckst du wech!

Derzeit werden 17 Athlon-64-CPUs mit unterschiedlichen Steppings und CPU-Kernen für drei Sockel verkauft. Wir helfen Ihnen, die Übersicht zu behalten.

Sockel 754	Takt	L2-Cache	CPUID	Kennung	Stepping	Kern
Athlon 64 2800+	1.800 MHz	512 kByte	FC0	AX	CG	Newcastle
Athlon 64 3000+	2.000 MHz	512 kByte	F48	AP	C0	Clawhammer
Athlon 64 3000+	2.000 MHz	512 kByte	F4A	AR	CG	Clawhammer
Athlon 64 3000+	2.000 MHz	512 kByte	FC0	AX	CG	Newcastle
Athlon 64 3200+	2.200 MHz	512 kByte	F48	AP	C0	Clawhammer
Athlon 64 3200+	2.200 MHz	512 kByte	F4A	AR	CG	Clawhammer
Athlon 64 3200+	2.200 MHz	512 kByte	FC0	AX	CG	Newcastle
Athlon 64 3200+	2.000 MHz	1.024 kByte	F48	AP	C0	Clawhammer
Athlon 64 3200+	2.000 MHz	1.024 kByte	F4A	AR	CG	Clawhammer
Athlon 64 3400+	2.200 MHz	1.024 kByte	F48	AP	C0	Clawhammer
Athlon 64 3400+	2.200 MHz	1.024 kByte	F4A	AR	CG	Clawhammer
Sockel 940	**Takt**	**L2-Cache**	**CPUID**	**Kennung**	**Stepping**	**Kern**
Athlon 64 FX-51	2.200 MHz	1.024 kByte	F58	AK	C0	Sledgehammer
Athlon 64 FX-53	2.400 MHz	1.024 kByte	F58	AK	C0	Sledgehammer
Athlon 64 FX-53	2.400 MHz	1.024 kByte	F5A	AT	CG	Sledgehammer
Sockel 939	**Takt**	**L2-Cache**	**CPUID**	**Kennung**	**Stepping**	**Kern**
Athlon 64 3500+	2.200 MHz	512 kByte	FF0	AW	CG	Newcastle
Athlon 64 3800+	2.400 MHz	512 kByte	FF0	AW	CG	Newcastle
Athlon FX-53	2.400 MHz	1.024 kByte	F7A	AS	CG	Sledgehammer

Abc-Schütze



Die letzten beiden Buchstaben in der ersten Zeile des CPU-Kenncodes verraten, welches CPU-Stepping Ihr Athlon 64 hat.

- AP: Athlon 64 (Clawhammer-Kern) mit C0-Stepping
- AR: Athlon 64 (Clawhammer-Kern) mit CG-Stepping
- AX: Athlon 64 (Newcastle-Kern) mit CG-Stepping
- AK: Athlon 64 FX (Sledgehammer-Kern) mit C0-Stepping
- AT: Athlon 64 FX (Sledgehammer-Kern) mit CG-Stepping

Athlon 64 die CPUID „F48" oder beim Athlon 64 FX „F58" anzeigt, handelt es sich um die älteren Modelle. „F4A" und „FC0" (Athlon 64) sowie „F5A" (Athlon 64 FX) bedeuten, dass Sie eine CPU mit dem aktuellen Stepping besitzen.

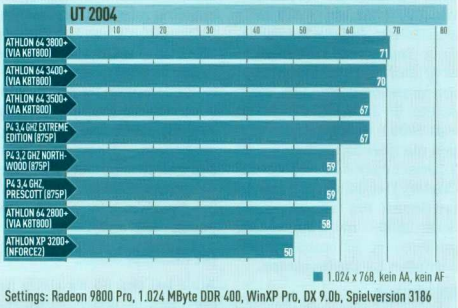
GESCHWINDIGKEITSÜBERSCHREITUNG

Die wichtigste Frage für Spieler lautet natürlich: Wie schlagen sich die neuen Athlon-64-Prozessoren 3500+ und 3800+ bei aktuellen Top-Titeln im Vergleich zur Intel-Konkurrenz und den bisherigen AMD-CPUs? Das neue Spitzenmodell 3800+ setzt sich bei *Far Cry* und *Unreal Tournament 2004* knapp in Führung. Bei *Call of Duty* behauptet dagegen der sauteure Pentium 4 Extreme Edition mit 3,4 GHz die Spitzenposition. Der Vorsprung gegenüber dem Athlon 64 3400+ für den Sockel 754 ist allerdings bei allen Spielen sehr gering – hier macht sich der höhere L2-Zwischenspeicher von 1.024 kByte gegenüber 512 kByte beim 3800+ bemerkbar. Auch der neue Athlon 64 3500+ für den Sockel 939 kann sich nicht gegen den älteren 3400+ durchsetzen. Beide CPUs verfügen mit 2.200 MHz über die gleiche Taktrate, der 3500+ greift auf ein Zweikanal-Speicherinterface zurück, der 3400+ hat dafür doppelt so viel L2-Cache. Bei den meisten Spielen erzielt der Sockel-754-Prozessor knapp bessere Ergebnisse als der 3500+. Bei *UT 2004* ist der 3400+ sogar rund fünf Prozent schneller. Die Einführungspreise der neuen Sockel-939-CPUs sind gepfeffert: Der 3500+ kostet mit Kühler etwa 540 Euro. Der ältere 3400+ ist mehr als 100 Euro günstiger. Für den 3800+ inklusive Kühler verlangen Online-Versender etwa 750 Euro.

FAZIT: LOHNT SICH DAS?

Mit dem Sockel 939 bietet AMD die langlebigste Plattform für den Athlon 64 an. Die neuen CPUs 3500+ und 3800+ sind in unseren Spieletests sehr schnell, können sich jedoch nicht eindeutig vor die älteren Sockel-754-Prozessoren setzen. Zudem ist der Preis zur Markteinführung noch sehr hoch. Beim Athlon 64 FX ist der neue Sockel auf jeden Fall die bessere Wahl – für die alte Sockel-940-Variante benötigen Sie kostspieligen registered Speicher und vergleichsweise teure Mainboards. Wer jetzt einen Athlon 64 kaufen will und nicht vorhat, den Prozessor in den nächsten eineinhalb Jahren auszuwechseln, kann auch zu einer Sockel-754-CPU greifen. Diese sind derzeit im Vergleich zu den Sockel-939-Modellen günstiger und teilweise sogar schneller (beispielsweise Athlon 64 3400+ gegenüber 3500+). Achten Sie allerdings darauf, eine CPU mit dem neuen CG-Stepping zu ergattern. DANIEL MÖLLENDORF

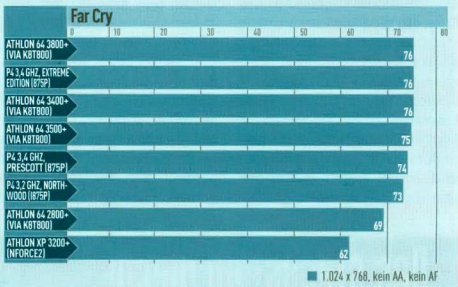
LEISTUNG: DIRECTX-7-SPIEL



Settings: Radeon 9800 Pro, 1.024 MByte DDR 400, WinXP Pro, DX 9.0b, Spielversion 3186

Fazit: Bei UT 2004 sind die AMD-CPUs besonders flink. Der Athlon 64 3400+ für den alten Sockel 754 ist schneller als der 3500+ und liegt nur ganz knapp hinter dem 3800+.

LEISTUNG: DIRECTX-9-SPIEL



Settings: Radeon 9800 Pro, 1.024 MByte DDR 400, WinXP Pro, DX 9.0b, Spielversion 1.1

Fazit: Alle Top-CPUs sind gleich schnell – bei Far Cry wird die Grafikkarte zur Leistungsbremse. Der Athlon 64 3800+ liegt 23 Prozent vor dem Athlon XP 3200+.

Das sind zwei Paar Sockel!



	Sockel 754	Sockel 940	Sockel 939	Sockel A
Prozessoren	Athlon 64	Athlon 64 FX	Athlon 64/Athlon 64 FX	Athlon/Athlon XP
Kerne	Clawhammer/Newcastle	Sledgehammer	Clawhammer/Sledgehammer/ Newcastle	Thunderbird, Palomino, Thoroughbred, Barton
Speicherinterface	Einkanal	Zweikanal	Zweikanal	Abhängig vom Chipsatz
Speicherart	DDR 400/333/266/200	DDR 400/333/266/200	DDR 400/333/266/200	PC 100/133; DDR 400/333/ 266/200
Speichertypen	Nicht registered	Registered	Nicht registered	Nicht registered
Derzeit höchste Taktfrequenz	2,4 GHz (3700+)	2,4 GHz (FX-53)	2,4 GHz (3800+, FX-53)	650 bis 2.200 MHz (XP 3200+)
Maximale Verlustleistung	89 Watt (3700+)	89 Watt (FX-53)	89 Watt (3800+)	77 Watt (XP 3200+)
L1-Cache (Daten)	64 kByte	64 kByte	64 kByte	64 kByte
L1-Cache (Befehle)	64 kByte	64 kByte	64 kByte	64 kByte
L2-Cache	512/1.024 kByte	1.024 kByte	512/1.024 kByte	256/512 kByte
Herstellungsprozess	130 Nanometer SOI	130 Nanometer SOI	130 Nanometer SOI	180 bis 130 Nanometer
Besonderheiten	Cool 'n' quiet	-	Cool 'n' quiet	–

© 2004 NVIDIA ltd. Alle Rechte vorbehalten.

PLZ 0... **BIGLINE Computer** D-01069 Dresden-Südvorstadt-Ost Tel.: 0351-4716271 • **Hitech Service GmbH** D-01917 Kamenz Tel.:03578-34330 • **Bekas Computer** D-01904 Neukirch Tel.: 035951/31656 • **Computertechnik & Mediaservice** D-02977 Hoyerswerda Tel.:03571-606213 • **Soluco Computer** 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 • **PAPAWARE** D-12587 Berlin Tel.: 030/65496895 • **CominIT Versandhandel** D- 13403 Berlin Tel.:030-41708816 • **UB- Computer 110 GmbH** D-13409 Berlin Tel.: 030/4961043 • **DG NETWORX International** D-15517 Fürstenwald Tel.: 01908148734 • **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.: 0481/7889301 • **PC Service Sylt** 25980 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 • **RUBI Elektronik** D-26506 Norden Tel.: 04931/ 13696 - **Andreas Barsch** D-26639 Wiesmoor Tel.: 04944/ 912333 • **W+W Hard-& Software** D-29313 Hambühren Tel.: 05084/400511 **PLZ 3...** **Computershop-Garbsen** D-30826 Garbsen Tel. 05131-447860 • **Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbemer OHG** D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/461056 • **PEGOCOM Elektronik-Handel** D-31535 Neustadt am Röbenberge Tel: 05036/924496 • **CoCo Center** 32257 Bünde Tel.:05223-654416 • **LOGOsoft** D-33332 Gütersloh Tel.: 05241 / 53 12 38 • **THOMMES** D-34346 Hann. Münden Tel.: 05541/989026 • **Bemi Computer KA GmbH** D-34127 Kassel Tel.: 0561/80759-0 • **Innovation 2000 Commerce & Service KG** D-34576 Homberg / Efze 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 • **ACT-EDV & Support** 31688 Nienstädt Tel: 05721-924400 • **Comex Computer** D-39179 Barleben Tel.039203/61007 • **Gamespoint** D-39418 Staßfurt Tel: 03925-98 96 04 **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 • **SABOSTORE** D-44809 Bochum Tel.:0234/6101696 • **Pixeleyes** D-42551 Velbert Tel.: 02051-253427 • **KAWAK-Elektronic** D-44894 Bochum Tel.: 0234263412 • **Computer u. Büro Marita Brüggemann** D-46284 Dorsten Tel.: 02362/76497 • **cerTronic** D-45879 Gelsenkirchen Tel.: 0209/31988355 • **M.O.D.E.R.N. Media GmbH** D-48282 Emsdetten Tel.: 02572/959580 • **Oelrich Informationstechnik** D-49074 Osnabrück Tel.: 0541/2022700 • **SUNPC** D-49324 Melle Tel.: 05422/928822 • **Döveling Bruno Telekommunikation** D 49626 Bippen-Hartlage Tel.: 05435/5061 • **PLZ 5...** **Abtron Computer Systems** • D-51709 Marienheide Tel.: 02264-286487 • **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 • **Computer & Zubehör Rüdiger Puppe** D-59174 Kamen Tel:02307-22847 **PLZ 6...** **Heinz Derlet Hard- und Software** D-61184 Karben Tel.: 06039/9143 • **ComSat24** D-61381 Friedrichsdorf Tel. 06172-7646976 • **A & S Dienstleistungs GbR** 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 • **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 • **Kalypso Datentechnik** D 74838 Limbach Tel.: 06287/ 91011 • **Opti Systems Computer GmbH** D-76187 Karlsruhe Tel.: 0721/562073 • **SC Computer** D-78120 Furtwangen Tel.: 07723/914718 **PLZ 8...** **IC-Computer GmbH** D-80336 München Tel.:089/55028660 • **Sokosoft Group** D-80807 München Tel.:0811-5554883 • **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 • **SYNCRON PC Fischbach** D-82110 Germering Tel.: 089/24405520 • **VerCom GbR** D-82380 Peißenberg Tel.: 08803/ 9482 • **XEON-Trade** D-83064 Raubling Tel.: 08035/909678 • **HKI Büromaschinen & Computer GmbH** D-83308 Trostberg Tel.: 08621/ 5514 • **Autark Systems** D-83355 Grabenstätt Tel.: 08661/982216 • **Rupertigau Bürosysteme Angerer GmbH** D-83435 Bad Reichenhall Tel.: 08651/3016 • **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 • **PC and More GmbH** D-85435 Erding Tel.: 08122-958037 • **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 • **Elektro Bochtler** D-88400 Stafflangen Tel.: 07357/1873 **PLZ 9...** **Schick EDV-Systeme GmbH** D-91154 Roth Tel.: 09171/9686-0 • **EDV-Beratung Weißenburg** D-91781 Weißenburg Tel.: 09141/87700 • On Data Computer D-92549 Stadlern Tel.:09674/9131157 • **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 • **Computersysteme Loderbauer** D-94209 Regen Tel.: 09921-94570 • **Fritz KG Bürotechnik & Büroeinrichtung** D-94234 Viechtach Tel.: 09942/9447-0 • **Computershop Backslash** D-94065 Waldkirchen Tel.: 08581/910833 • **Bürotechnik Weber (Edigicam)** D-94447 Plattling Tel.: 09931/5566 • **Donau Com Tech** D-94474 Vilshofen Tel. 08541 / 967 076 • **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 • **CW-Computer** D-97633 Großbardorf Tel.: 09766/9200 • **Elektro-Schellenberg** D-98597 Farnbach Tel.: 036848/21667 • **Computer & Service Center Ilmenau** D-98693 Ilmenau Tel.: 03677/899155



BEMI

first in service

chili GREEN
HOT TOOLS . COOL PRICE

The way it's meant to be played
NVIDIA

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

Wer kann da schon cool bleiben?

chiliGREEN Experience WX W

Seine innovative AMD Cool'n'Quiet™-Technologie sorgt auch bei intensivstem Betrieb für minimale Wärmeentwicklung und flüsterleises Arbeiten. Der AMD Athlon™ 64 Prozessor 3000+ mit HyperTransport™-Technologie ist der **einzige** Windows® kompatible 64 BIT PC-Prozessor

chiliGREEN Experience WX W AMD Athlon™ 64 Prozessor 3000+ • 512MB DDR-RAM • 200GB HDD 7.200U/min. • FDD • NVIDIA GeForce FX 5700 LE ViVO/DVI VGA 256MB • DVD 16/48x • 8-fach Multi DVD+/-RW Brenner • LAN • 6 Ch. Sound System • 7-1 CardReader • Firewire • 4 x USB 2.0 • Microsoft® Windows® XP Home • Internet Tastatur und Wheel Maus • DVD Player, Brennersoftware • Microsoft® Works 7.0 • 2 Jahre Pick-up-Garantie



200 GB Festplatte
512 MB DDR-RAM
8-fach Multi DVD+/-RW Brenner
NVIDIA GeForce FX 5700 LE 256 MB mit TV out/DVI
7-1 Cardreader
Windows® XP Home
Microsoft® Works 7.0

*Die Prozessorarchitektur arbeitet mit 2,0 GHz

AMD 64 Athlon

999.-€

mit BEMI Card **25.-€** monatliche Mindestrate*

chiliGREEN empfiehlt Microsoft® Windows® XP

Microsoft® Windows® XP Home Edition

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



CasEdge Diabolic Minotaur Gamer Case, Blood Red

• Abmessungen: 490 x 200 x 430 mm (TxBxH) Laufwerksschächte: 4x5.25 "externe Einschübe; 2x3.5" externe Einschübe; 4 x 3.5" interne Einschübe • Frontblende: 4 x USB2.0/1.1 an der Vorderseite; 1 x Kopfhörer (Audio-Out) und Mikrofon Anschluss (Mic-In); 1 x IEEE-1394 Firewire - Features Lüfterkanal für Intel 3 GHz CPU; 1x120 mm Lüfter an der Rückseite; Werkzeugloses Gehäusedesign

*Im Lieferumfang ist kein Netzteil enthalten

129.-€

SAD Movie Jack Pro

Movie Jack Pro MovieJack PRO – Das Alles-ist-möglich-Paket MovieJack PRO ist das Softwarepaket für gehobene Ansprüche. Mit MovieJack PRO kopieren Sie Filme wahlweise auf CD oder DVD. Das bietet höchstmögliche Flexibilität in der Auswahl der Zielformate für Ihre Filmkopie. Mit MovieJack PRO geht einfach alles: Egal ob Eins zu Eins Kopie, Video-CD, DivX-Movie oder Pocket-PC-Film....



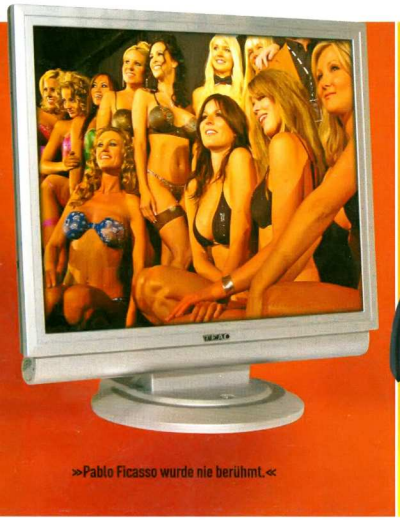
49,99 €

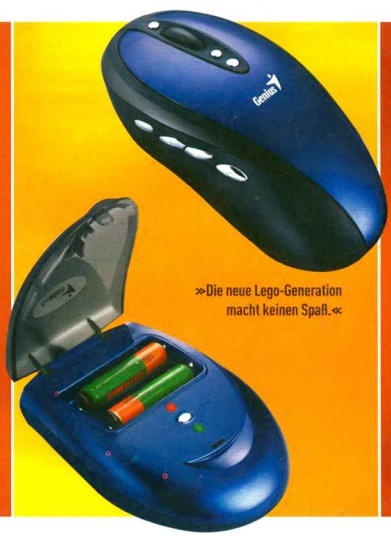
Jetzt kaufen, später bezahlen – die BEMI Card 0 % Finanzierung

Heute mitnehmen und in sechs Monaten bezahlen? Das kostet meistens üppige Zinsen. Aber nicht bei BEMI! Wir bieten Ihnen einen Zinssatz von 0 % bei Finanzierungen von PC-Systemen, Notebooks oder TFT-Displays auf zwölf Monate Laufzeit. Ihr kompetenter BEMI-Partner infomiert Sie gerne über diese und weitere Vorteile der BEMI-Kundenkarte. *Bei allen teilnehmenden Partnern

BEMI Card Finanzierung durch unsere Hausbank. Anfänglicher effektiver Jahreszins 15,66%, 1,22% monatlicher Zins. Flexible Rückzahlung jederzeit möglich. Ihr BEMI Partner informiert Sie gerne.

AMD, the AMD Arrow Logo, AMD Athlon™ and combinations thereof, are trademarks of AMD Advanced Micro Devices, Inc. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and is used under license from Microsoft.







S1702C

Flachbildschirme sind schwer im Kommen. Die Zahl der Zocker-TFTs auf dem Monitor-Markt steigt. Mit dem *S1702C* stellt auch Teac ein schnelles Display mit einer geringen Reaktionszeit von nur zwölf Millisekunden vor. In unserem Farbkombinationstest ermitteln wir 24 Millisekunden: Ein guter Wert, denn bei Action-Spielen sind keine Schlieren zu erkennen. Die Farbbrillanz und die Bildschärfe des Teac sind gut, lediglich befriedigend ist jedoch die Helligkeitsverteilung: Sie ist teilweise stark unregelmäßig. Sie steuern den Monitor über ein umständliches Bildschirmmenü, das sich nur mit Mühe und vor allem Geduld bedienen lässt. Choleriker gelangen dadurch vermutlich schnell an das Ende Ihres Schimpfwortschatzes. Verarbeitet ist das Gerät tadellos. Das silberne Design und der blau erleuchtete Teac-Schriftzug auf der Rückseite wirken edel. Im Fuß befindet sich neben DVI- und D-Sub-Eingang auch der Anschluss für das externe Netzteil. Der Energieverbrauch liegt im Betrieb bei sparsamen 30 Watt und bei 0,7 Watt im Ruhezustand. *(fm)*

Produktname:	S1702C
Hersteller:	Teac
Preis/Termin:	€ 499,- / Erhältlich
Webseite:	www.teac.de/dspd/de
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung: 81%
Eigenschaften: 75%
Leistung: 82%
Gesamt: **81%**

„Das 1702C ist ein Zocker-Display, zeigt aber Schwächen bei der Helligkeitsverteilung."

Wireless Net-Scroll+ Superior

Die Genius *Wireless NetScroll+ Superior* hat eine frappierende Ähnlichkeit zur aktuellen Logitech-Konkurrenz. Auch unter der Haube sind die Eingabe-Nager der beiden Hersteller mit einem 800-dpi-Sensor auf den ersten Blick gleich. Die gleiche Maus von zwei Herstellern? Mitnichten. Genius überfrachtet die *Wireless NetScroll+ Superior* mit zehn frei zuweisbaren Tasten. Die Knöpfe sind sehr klein und nicht ausreichend voneinander abgesetzt, sodass der Büro-Zocker im Zweifel immer den falschen Knopf erwischt. Die Maus fasst sich aber wie die Logitech-Konkurrenz gut an und der Cursor gleitet fast verzögerungsfrei über den Desktop. Die Basisstation (im Bild unten) der Maus verfügt über einen integrierten Akku-Lader. So laden Sie die beiden AA-Batterien über den USB-Strom auf. Für den dauerhaften Betrieb legt Genius gleich vier Akkus mit in den Karton. *(fm)*

Produktname:	Wireless NetScroll+ Superior
Hersteller:	Genius
Preis/Termin:	€ 49,95 / Erhältlich
Webseite:	www.genius-europe.com
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung: 90%
Eigenschaften: 78%
Leistung: 73%
Gesamt: **78%**

„Gute Maus für den kabellosen Desktop, die Zusatztasten sind schlecht zu erreichen."

Mega Cache 15

Wer seine Daten stets in der Hosentasche mit sich tragen möchte, stößt bei aktuellen USB-Sticks schnell an die Kapazitätsgrenze und erreicht bald die eigene finanzielle Schmerzschwelle. MSI stellt mit seinem *Mega Cache* eine interessante Zwischenlösung vor, denn das Gerät mit den kompakten Maßen von 5,75 x 6,97 x 1,31 Zentimetern und 1,5 Gigabyte Speicherkapazität kostet knapp 120 Euro. Die Daten werden im Gegensatz zum USB-Stick mit seinen Speicherbausteinen auf einem Microdrive, einer kleinen Festplatte, gespeichert. Durch den Anschluss über USB 2.0 steht der *Mega Cache* den Konkurrenten in Sachen Übertragungsgeschwindigkeit in nichts nach – maximal 5,5 MByte pro Sekunde sind möglich. Verarbeitet ist der *Mega Cache* äußerst solide. Das edle Metallgehäuse liegt gut in der Hand und Sie können es in einer mitgelieferten Ledertasche verstauen. Für den Anschluss an den PC klappen Sie einfach einen USB-Stecker aus. So passt der *Mega Cache* auch an jeden noch so verwinkelten USB-Anschluss. *(fm)*

Produktname:	Mega Cache 15
Hersteller:	MSI
Preis/Termin:	€ 119,- / Erhältlich
Webseite:	www.msi-computer.de
Preis/Leistung:	Sehr gut

Ausstattung: 92%
Eigenschaften: 91%
Leistung: 93%
Gesamt: **93%**

„Eine clevere und vor allem günstige Alternative zum USB-Stick."

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)

PA MI 01

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

Schnell im Kasten



»Bis auf einen hatte das todkranke Zebra schon alle Streifen verloren.«

Prima PC-GEHÄUSE lassen sich flink gut bestücken, genau wie eine Gummipuppe. Doch zusätzlich können die Computerteile auch noch richtig blasen.

Auf LAN-Partys gesellen sich zu gewöhnlichen Standard-PC-Gehäusen in langweiligem Beige immer mehr extravagante Design-Tower, die mit vorinstallierter Beleuchtung oder Seitenfenstern neidische Blicke auf sich ziehen. Wir haben acht ausgefallene Gehäuse verglichen und verraten, welche PC-Herberge wirklich taugt und welches Modell sich am besten als Begleiter zur nächsten Netzwerk-Party eignet.

DAS IST WICHTIG!

Gehäuse sollten vor allem einen kinderleichten Einbau der Komponenten ermöglichen. Lassen sich Laufwerke mithilfe von Schienen einsetzen und kann die Hauptplatine auf einem separaten Mainboard-Schlitten montiert werden, spart das Zeit und Nerven beim Zusammenbau. Auch eine gute Verarbeitung bewerten wir positiv. Zudem sollte das Gehäuseinnere nicht scharfkantig sein, ansonsten kommt es schnell vor, dass Sie sich beim Einbau der Komponenten schneiden. Wer mehrere Festplatten unterbringen will, achtet auf entsprechende 3,5-Zoll-Einbauschächte. Das *CM Stacker* von Coolermaster bietet beispielsweise Platz für fünf Datenlager. CD- und DVD-Laufwerke benötigen 5,25-Zoll-Einbauplätze.

KALTFRONT

Leistungsfähige Prozessoren und aktuelle Grafikkarten zeichnen sich nicht nur durch eine erstaunliche Leistung aus, sie werden auch extrem heiß. Eine gute Gehäuselüftung wirkt hier wahre Wunder. Somit sollten Sie beim Gehäuse Wert auf mehrere Lüfterhalterungen legen. Manche Testkandidaten verfügen über vormontierte Lüfter. Das beste Ergebnis erzielen Sie, wenn ein oder mehrere Lüfter im unteren Bereich der Gehäusefront befestigt sind und kalte Luft in das Gehäuse blasen. An der Rückseite sollte mindestens ein Lüfter die aufgewärmte Luft wieder hinauspusten. So gewährleisten Sie einen kontinuierlichen Luftstrom, der die Abwärme von Grafikkarte, CPU, Northbridge und Speicher wegtransportiert und so kritische Komponenten kühlt. Eine ordentliche Gehäuselüftung kann beispielsweise die Prozessor-Temperatur um bis zu zehn Grad Celsius senken. Damit sich der Luftstrom optimal ausbreiten kann, sollten Sie Kabel von Laufwerken oder dem Netzteil per Kabelbinder aus dem Weg räumen. Grundsätzlich sind größere Lüfter effizienter, da sie bei gleicher Drehzahl mehr Luft fördern als kleinere Propeller. Für LAN-Partys eignen sich vor allem Aluminium-Gehäuse, da sie deutlich leichter sind als ihre Stahl-Pendants. Zudem leitet Aluminium entstehende Wärme besser ab. Dafür sind die Alu-Klötze nicht so stabil und verbeulen leichter als eine massive Stahl-Konstruktion.

DANIEL MÖLLENDORF



»Stevie Wonder besteht auf fensterlose Doppeldecker-Tourbusse.«

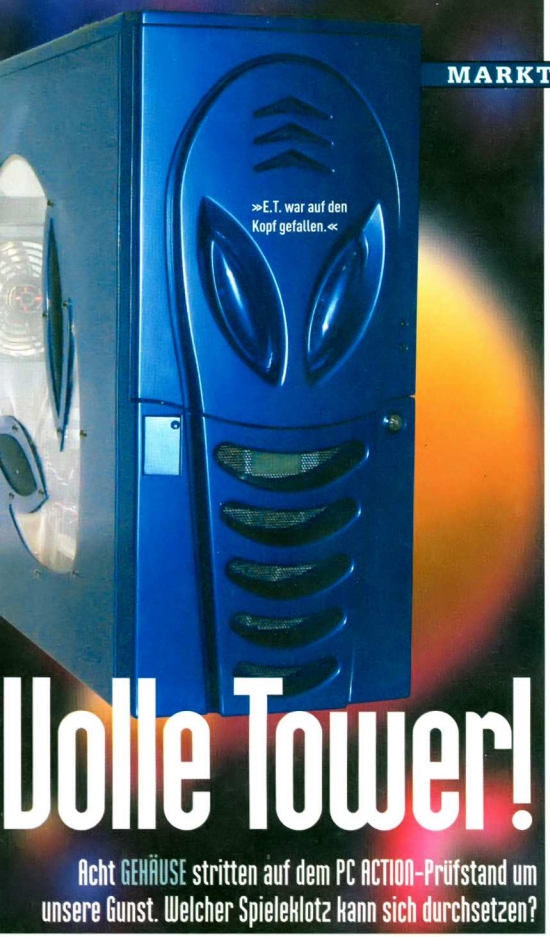
HardwareRogge GmbH

Ihr Tuningpartner - Hardware & Computerzubehör

www.Hardware-Rogge.de



HardwareRogge GmbH, Geschäftsführer: Daniel 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.



Volle Tower!

Acht GEHÄUSE stritten auf dem PC ACTION-Prüfstand um unsere Gunst. Welcher Spieleklotz kann sich durchsetzen?

Mit einer Höhe von 54 Zentimetern überragt das *CM Stacker* von Coolermaster die meisten Konkurrenten locker. In dem 14 Kilogramm schweren Stahlturm finden sich Einbauschächte für fünf 3,5-Zoll-Laufwerke und maximal zwölf 5,25-Zoll-Geräte. Das ist fett. Drei Lüfter sind bereits vormontiert: zwei 120-Millimeter-Ungetüme in Gehäusefront und -rückseite, ein 80-Millimeter-Lüfter im Deckel. Bei Bedarf können zwei weitere 80er- und sogar zwei zusätzliche 120er-Lüfter eingebaut werden. Wem das noch immer nicht reicht, darf zusätzlich einen riesigen 300-Millimeter-Lüfter in die Seitenwand einbauen. Der neue Coolermaster-Block ist als einziger Testkandidat nicht nur für die aktuelle ATX-Norm, sondern auch für den kommenden Mainboard- und Gehäuse-Standard BTX geeignet. Wie der Name schon andeutet, eignet sich Antecs *Super Lanboy* vor allem für regelmäßige Besucher von Netzwerk-Partys. Das Gehäuse ist aus Aluminium und wiegt lediglich vier Kilogramm. Zudem ist der Tower kompakter als der *CM Stacker* und lässt sich auch deshalb einfacher transportieren. Sogar praktische Tragegurte sind bereits enthalten. Auch an Modding-Freunde hat Antec mit einem Fenster in der Seitenwand und zwei beleuchteten 120-Millimeter-Lüftern gedacht. Seien Sie allerdings vorsichtig: Das Aluminium-Gehäuse ist sehr anfällig für Beulen.

LEISE UND LISTIG

Das *VX-1* besteht zwar ebenfalls aus Aluminium, ist jedoch stabiler als der Antec-Tower. Die eigentliche Stärke des Gehäuses vom Kühlungsspezialisten Verax ist jedoch die Geräuschentwicklung: Trotz Gehäuselüfter arbeitete unser Testsystem mit Athlon 64 3400+ und Geforce FX 5950 Ultra mit 2,7 Sone sehr leise. Die Festplatten werden über spezielle Schienen entkoppelt und laufen so besonders geräuscharm. Ein Mainboard-Schlitten erleichtert den Zusammenbau. Der Preis von 165 Euro fällt für ein Gehäuse aber sehr stattlich aus. Auffälligstes Merkmal des *Diabolic Minotaur* von CasEdge ist das extravagante Design: Das Stahlgehäuse fällt auf, dank leuchtenden Augen in der Front, einem schicken Seitenfenster, einer blauen Kaltlichtkathode und auffälligen Hörnern. Außer in Rot gibt's das Schmuckstück auch in Blau oder Silber. Im Inneren sind Laufwerksschächte für vier 5,25-Zoll- und sechs 3,5-Zoll-Laufwerke untergebracht. Ein bereits eingebauter 120-

AB IN DEN TURMUNTERRICHT



Gehäuse:	X-Alien	CM Stacker	Super Lanboy	S-800
Hersteller	Levicom	Coolermaster	Antec	Inter-Tech
Webseite	www.listan.de	www.coolermaster.de	www.frozen-silicon.de, www.com-tra.de	www.inter-tech.de
Preis (Preis/Leistung)	Ca. € 134,- (Gut)	Ca. € 169,- (Gut)	Ca. € 99,- (Gut)	Ca. € 90,- (Sehr gut)
Material	Aluminium	Stahl	Aluminium	Stahl
Laufwerksschächte (3,5/5,25 Zoll)	7/5	5/12	6/3	8/4
Schächte für CD-/DVD-Laufwerke geeignet	5	11	3	2
Lüfterhalterungen (bereits vorhandene Lüfter)	6 (6), 80 Millimeter	8 (3), 120 Millimeter	2 (2), 120 Millimeter	4 (2), 80 Millimeter
Mainboard-Schlitten	Nein	Nein	Nein	Nein
Gewicht	6 kg	14 kg	4 kg	15 kg
Abessungen (Breite x Tiefe x Höhe)	21x48x55 Zentimeter	23x58x54 Zentimeter	21x43x43 Zentimeter	21x58x50 Zentimeter
Verarbeitung/Stabilität	Gut/Gut	Gut/Gut	Gut/Befriedigend	Gut/Gut
Besonderheiten	Beleuchtete Lüfter, 2 Lüftergitter	BTX-kompatibel	Fenster, Z-Box, beleuchtete Lüfter, Tragegurte	Fenster, beleuchtete Front
Lautstärke	Laut	Angenehm	Angenehm	Angenehm
Wertung:	*Gelungener Aluminium-Tower mit starker Kühlung und guter Verarbeitung.* **82%**	*Extrem viel Platz für Laufwerke und große Lüfter; bereits für BTX geeignet.* **81%**	*Sehr gutes Aluminium-Gehäuse für Netzwerkspieler; einfach zu transportieren.* **81%**	*Einzigartiges Design und gute Ausstattung zum günstigen Preis.* **80%**

Levicom X-Alien

PC ACTION GOLD

Schickes Aluminium-Gehäuse mit guter Kühlung.



Das optisch beeindruckende *X-Alien* von Levicom besteht aus Aluminium und wiegt daher nur sechs Kilogramm. Fünf 80-Millimeter-Lüfter sind bereits vormontiert und sorgen für einen sehr guten Luftstrom. Unser Testsystem mit Athlon 64 3400+ erhitzte sich lediglich auf 45 Grad Celsius. Dafür machen die fünf Lüfter bei höchster Drehzahl mit 5,4 Sone ordentlich Krach. Regeln Sie diese besser mit der integrierten Lüftersteuerung herunter. Anschlüsse für USB, Firewire und Sound befinden sich in der Gehäusefront. Ein großes Plexiglasfenster ziert die Seitenwand. Das Platzangebot ist sehr gut: Sie können fünf 5,25-Zoll und sogar sieben 3,5-Zoll-Laufwerke einbauen. Mit 134 Euro ist das *X-Alien*-Gehäuse zudem vergleichsweise günstig.

GESAMTWERTUNG: 82%

Inter-Tech

PC ACTION PREISTIPP

Für 90 Euro lässt das S-800 kaum Wünsche offen.



Gute Gehäuse müssen nicht teuer sein: Inter-Techs *S-800* kostet lediglich 90 Euro und ist trotzdem großzügig ausgestattet. So verfügt das Stahlgehäuse über zwei Lüfter, zwei weitere können nachgerüstet werden. Im Betrieb erreichte unser Testsystem leise 3,5 Sone. Verarbeitung und Stabilität des Gehäuses sind gut, dafür ist der Tower stolze 14 Kilogramm schwer. Wer den S-800 zur LAN-Party mitnehmen will, muss ordentlich schleppen. Hinter einer Klappe auf dem Gehäusedeckel verbergen sich Anschlüsse für USB, Firewire und Sound. Im blauen Gehäuse finden vier 5,25-Zoll- und acht 3,5-Zoll-Laufwerke Platz – ein absoluter Rekordwert. Der Alien-Kopf in der Front ist beleuchtet, im Seitenteil schindet ein schickes Fenster Eindruck.

GESAMTWERTUNG: 80%

Millimeter-Lüfter rundet das Angebot ab.

PREISKRACHER ODER KRACHMACHER?

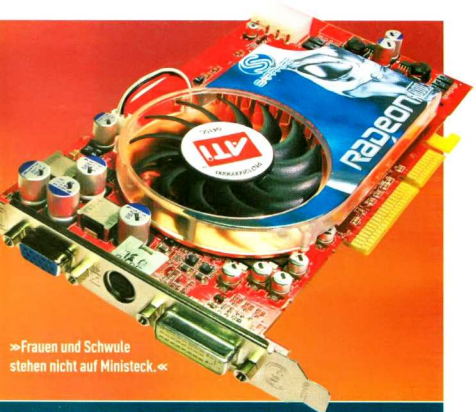
Thermaltakes *Wingo V7000+* verfügt über fünf Lüfter mit 80 Millimeter Durchmesser. Die Geräuschentwicklung stieg bei unserem Testrechner dadurch auf sehr laute 6,7 Sone. Mithilfe der integrierten Lüftersteuerung können Sie die lärmenden Propeller jedoch zähmen. Das Stahlgehäuse ist sehr stabil, wiegt dafür allerdings 14 Kilogramm. Das Platzangebot stimmt: Bis zu fünf 3,5-Zoll- und fünf weitere 5,25-Zoll-Laufwerke lassen sich einbauen. Sehr hübsch ist die beleuchtete Front im edlen Design. Der *Neo Classic* von GMC verzichtet auf optische Spielereien. Auch von Gehäuselüftern hat der Hersteller abgesehen. Der Athlon 64 3400+ aus unserem Testaufbau erhitzte sich daher auf 57 Grad Celsius – das schlechteste Ergebnis aller Kandidaten. Immerhin sind vier Lüfterhalterungen vorhanden, weshalb Sie problemlos Gehäuselüfter nachrüsten können. Mit 79 Euro ist der aus Stahl gefertigte Tower außerdem sehr günstig.

FAZIT

Fast alle getesteten Gehäuse sind gut verarbeitet und verfügen über sinnvolle Konzeptideen. Das *X-Alien* von Levicom hinterließ den besten Gesamteindruck. Wer viele Laufwerke hat und diese hervorragend kühlen will, wird mit Coolermasters *CM Stacker* glücklich. Preisbewusste Spieler sollten lieber zum *S-800* greifen. Wenn Sie nach einem besonders leisen Gehäuse suchen, werden Sie bei dem *VX-1* von Verax fündig. Für LAN-Partys ist der kompakte *Super Lanboy* von Antec am besten geeignet. DANIEL MÖLLENDORF



Gehäuse:	VX-1	Diabolic Minotaur	Wingo V7000+	Neo Classic
Hersteller	Verax	CasEdge	Thermaltake	GMC
Webseite	www.verax.de, www.pc-icebox.de	www.tistan.de	www.hardware-rogge.de, www.ichbinleise.de	www.frozen-silicon.de
Preis (Preis/Leistung)	Ca. € 165,- (Befriedigend)	Ca. € 128,- (Befriedigend)	Ca. € 106,- (Befriedigend)	Ca. € 79,- (Gut)
Material	Aluminium	Stahl	Stahl	Stahl
Laufwerksschächte (3,5/5,25 Zoll)	6/4	6/4	5/5	6/5
Schächte für CD-/DVD-Laufwerke geeignet	4	4	5	5
Lüfterhalterungen (bereits vorhandene Lüfter)	4 (1), 80 Millimeter	1 (1), 120 Millimeter	5 (5), 80 Millimeter	4 (0), 80 Millimeter
Mainboard-Schlitten	Ja	Nein	Nein	Nein
Gewicht	5,5 kg	9 kg	14 kg	11 kg
Abessungen (Breite x Tiefe x Höhe)	21x49x46 Zentimeter	20x49x43 Zentimeter	21x58x49 Zentimeter	20x51x44 Zentimeter
Verarbeitung/Stabilität	Gut/Gut	Gut/Gut	Gut/Sehr gut	Befriedigend/Gut
Besonderheiten	Festplatten-Entkopplung	Kalttlichtkathode, Fenster, beleuchtete Front	Beleuchtete Front	Beleuchtete Knöpfe
Lautstärke	Sehr leise	Angenehm	Sehr laut	Sehr leise
Wertung:	*Teurer, aber sehr leiser Alu-Tower mit praktischem Mainboard-Schlitten.* **79%**	*Auffälliges Design, jedoch nur Platz für einen Gehäuselüfter.* **78%**	*Gut ausgestattetes Stahlgehäuse; bei voller Lüfterdrehzahl sehr laut.* **78%**	*Unspektakulärer Tower ohne Gehäuse-, dafür sehr günstig.* **77%**

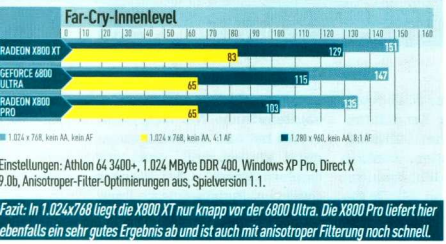


Sapphire Radeon X800 Pro

PC ACTION GOLD

In der letzten Ausgabe präsentierten wir das Spitzenduell zwischen den beiden neuen Grafik-Schwergewichten Geforce 6800 Ultra und Radeon X800 XT. Jetzt erreichte uns mit der *Radeon X800 Pro* von Sapphire die erste günstige Variante der neuen 3D-Generation. Auf der Platine im typischen Ati-Rot arbeitet der R420-Grafikchip, der ebenfalls dem Top-Modell X800 XT zu neuen Leistungsrekorden verhilft. Bei der Pro-Version kümmern sich allerdings nur 12 statt 16 Pipelines um die Pixel-Berechnung. Auch die Taktraten schraubte Ati herunter: Während bei der Radeon X800 XT der Grafikchip mit 520 MHz arbeitet und der Speicher mit 560 MHz DDR taktet, sind es bei *X800-Pro*-Karten nur noch 475 MHz Chip- und 450 MHz DDR-Speichertakt. In unseren Benchmarks schlug sich die Sapphire-Karte trotzdem tapfer: Bei allen getesteten Spielen liegt der Neuling deutlich vor der Radeon 9800 XT und ist auch mit aktivierter Kantenglättung und anisotroper Texturfilterung noch sehr schnell. Den teuren 3D-Rasern X800 XT und Geforce 6800 Ultra muss er sich jedoch geschlagen geben. Dank neuem Treiber hat die Geforce 6800 Ultra gegenüber der letzten Ausgabe aufgeholt. Beispielsweise läuft *Far Cry* nun deutlich schneller als vorher. Für die nächste Treiberversion verspricht Nvidia sogar noch mehr Leistung. Sapphire verwendet den Standard-Kupferkühler mit 1,8 Sone leisem Lüfter. Die GDDR3-Speichermodule (256 MByte) werden nicht von dem Kühlkörper bedeckt. Zwar ist der Einstiegspreis mit etwa 430 Euro sehr hoch, dafür packt Sapphire die beiden aktuellen Topspiele *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* und *Prince of Persia: The Sands of Time* mit in den Karton. *(dm)*

LEISTUNG: DIRECTX-9-SPIEL



Einstellungen: Athlon 64 3400+, 1.024 MByte DDR 400, Windows XP Pro, Direct X 9.0b, Anisotroper-Filter-Optimierungen aus, Spielversion 1.1.

Fazit: In 1.024x768 liegt die X800 XT nur knapp vor der 6800 Ultra. Die X800 Pro liefert hier ebenfalls ein sehr gutes Ergebnis ab und ist auch mit anisotroper Filterung noch schnell.

Produktname:	Sapphire Radeon X800 Pro
Hersteller:	Sapphire
Preis/Termin:	€ 430,-/Erhältlich
Webseite:	www.sapphiretech.de
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung:	83%	Gesamt:	89%
Eigenschaften:	86%		
Leistung:	92%		

„Sehr schnelle Grafikkarte mit toller Spiele-Beilage und leisem Lüfter."



Xice EC 600/H

Starke Kühlleistung und nahezu lautloser Betrieb – eine Wasserkühlung hat einige Vorteile gegenüber Luftkühlern, schreckt jedoch viele Spieler durch eine umständliche Montage ab. Damit macht Xice jetzt Schluss, denn der *EC 600/H* ist auch ohne Schrauber-Abitur und Dremel-Diplom in kürzester Zeit einsatzbereit. Glauben Sie nicht? Hersteller Xice hat Pumpe, Radiator (Wärmetauscher) und Ausgleichsbehälter in ein hübsches, schwarzes Gehäuse verpackt, das Sie neben dem PC-Tower aufstellen. Verbinden Sie einfach über die mitgelieferten Schläuche den externen Wasserkühler mit dem Prozessor-Kühlblock des *EC 600/H* – schon ist der Wasserkreislauf geschlossen. Die Befestigung der Schläuche erledigen Sie mit simplen Überwurfverschraubungen. Damit Sie das PC-Gehäuse verschließen können, führen Sie die Schläuche über eine Blende mit zwei Aussparungen aus dem Tower. Nun müssen Sie nur noch die Kühlflüssigkeit einfüllen. Lassen Sie anschließend die Pumpe etwa eine Stunde laufen und überprüfen Sie dabei die Schläuche und die Anschlüsse auf undichte Stellen. Bauen Sie erst danach den CPU-Kühler ein – fertig. Da die Wasserkühlung von Xice ohne Lüfter funktioniert, ist sie im Betrieb fast lautlos; lediglich die Pumpe erzeugt ein extrem leises Summen. Die Kühlleistung ist sehr gut, sogar der P4 mit dem neuen Prescott-Kern wird auch bei voller Auslastung nicht zu heiß. Den *EC 600/H* gibt es in drei Varianten: für Sockel 478 (Pentium 4), für Sockel A (Athlon XP) und in der „Bolt"-Variante für Sockel 478, Sockel 754 (Athlon 64) und Sockel 940 (Athlon 64 FX). Zudem bietet Xice mit dem EC 900 eine leistungsstärkere Variante an. Die Pumpe fördert hierbei 900 Liter pro Stunde und ermöglicht so eine bessere Kühlung – bei dem *EC 600/H* sind es lediglich 600 Liter. Dafür kostet das Top-Modell stolze 339 Euro. Der *EC 600/H* ist mit 249 Euro zwar ebenfalls kein Schnäppchen, bietet jedoch eine gute Kühlleistung und arbeitet beinahe lautlos. *(dm)*

Produktname:	EC 600/H
Hersteller:	Xice
Preis/Termin:	€ 249,-/Erhältlich
Webseite:	www.xice.de
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung:	76%	Gesamt:	82%
Eigenschaften:	81%		
Leistung:	84%		

„Für 249 Euro kühlt der EC 600/H Ihre CPU nahezu lautlos und lässt sich problemlos einbauen."

PREISSENKUNG!

AMD Athlon XP 2400+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 2400+
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** QDI K7VM400M-6AL
- **Festplatte:** 40GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** onboard Shared Memory 32MB
- **Laufwerke:** 52x CD-Laufwerk, 3,5" Mitsumi
- **Gehäuse:** Midi Tower mit Front USB *
- **Netzteil:** 300 Watt

~~299,-~~ **269,- €**

AMD Athlon XP 2600+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 2600+
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** DFI KM400MLV, Serial ATA/Raid
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** onboard Shared Memory 64MB
- **Laufwerke:** DVD/CD 16x/48x MSI, 3,5" Mitsumi
- **Gehäuse:** Midi Tower mit Front USB *
- **Netzteil:** 300 Watt

HOCHWERTIGES MAINBOARD

299,- €

Originalverpackt und **24 Monate** Gewährleistung!

AMD Athlon XP 2800+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 2800+
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** AsRock K7S8X, Sound/Lan
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9200Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerke:** DVD/CD 16x/48x MSI, 3,5"Mitsumi CD-Brenner 52x Samsung/MSI + Brennsoftware
- **Gehäuse:** Midi Tower mit Front USB *
- **Netzteil:** 300 Watt

~~399,-~~ **389,- €**

AMD Athlon XP 3000+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASROCK K7S8X, Sound/Lan
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9600Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerke:** 8xDVD-Brenner, 3,5"Mitsumi
- **Gehäuse:** Design Miditower+Frontbeleuchtung, Front USB **
- **Netzteil:** 350 Watt Supersilent (sehr leise)

~~549,-~~ **499,- €**

Alle PC-Systeme werden standardmäßig ohne Betriebssystem ausgeliefert!

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

AMD Athlon XP 3000+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M1
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASUS A7N8X-X, Sound/Lan
- **Festplatte:** 160GB 2mb Cache ATA133,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9600Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerke:** 8xDVD-Brenner, 3,5"Mitsumi
- **Gehäuse:** Design Miditower+Frontbeleuchtung, Front USB **
- **Netzteil:** 350 Watt Supersilent(sehr leise)

~~699,-~~ **599,- €**



Versandkostenfreie Lieferung ab
199,- €
(bei Zahlung per Vorkasse)

Versandkosten nur
9,90 €
(bei Zahlung per Nachnahme)

Wir schenken Ihnen zu jedem bei uns bestellten PC-System:



Sie sparen: **209,50 €**

Alle PC-Systeme werden standardmäßig ohne Betriebssystem ausgeliefert!

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

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung.

-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

www.lahoo.de

L@hoo.de ...garantierte Qualität!

Brunen IT Distribution OHG · Am Dobben 10 · D-26639 Wiesmoor Tel. (0 49 44) 91 37-0





Damit das klar ist!

CRT
(Cathode Ray Tube) Bildschirm mit der klassischen Elektronen-Bildröhre

TFT
Thin Film Transistor, bezeichnet die Bauart eines Flüssigkristallmonitors (LCDs)

BETRACHTUNGSWINKEL
Der Betrachtungswinkel gibt an, wie weit der Kontrast bei schräger Sichtweise stabil bleibt.

KONVERGENZ
Gibt an, wie genau die drei Elektronenstrahlen für Rot, Grün und Blau aufeinander treffen

Erwisch keine Seh-Gurke!

Test Bild! Nicht nur vom Onanieren können Sie blind werden, sondern auch von miesen Bildschirmen. Damit Sie den Durchblick behalten, ließen wir fünf Redakteure den ultimativen MONITOR-TEST erstellen.

Flach und flott – aktuelle TFT-Monitore können nach Meinung der Industrie ihren Röhren-Vorfahren in allen Disziplinen das Wasser reichen. In wirklich allen Disziplinen? PC ACTION hat für Sie den ultimativen Test gemacht und aktuelle Flachmänner unter die Lupe genommen. Zudem verraten wir Ihnen die Technik-Details von CRT und TFT und schauen hinter die Kulissen des Marketing-Schlagwortes Reaktionszeit. Erstes Test-Szenario: Fünf Kollegen spielten zehn aktuelle 3D-Titel wie *UT 2004, Far Cry, Battlefield Vietnam, Deus Ex 2, Afrika Korps vs. Desert Rats, X2: Die Bedrohung* und *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* auf jedem Gerät und fällten dann ein subjektives Urteil, ohne sich vorher abzusprechen. Als Testgeräte standen ein 15-, ein 17- und ein 19-Zoll-TFT-Display aus dem aktuellen Portfolio bekannter Monitorhersteller sowie ein 19-Zoll-CRT-Monitor und ein Notebook-Display auf dem Tisch.

DER KLEINE UNTERSCHIED

Zur Technik. Monitore mit Glaskugelbullauge und die schicken flachen verwenden verschiedene Verfahren zur Erzeugung eines Bildes. Bei einem Röhrenmonitor befindet sich auf der Innenseite der Bildröhre eine Phosphorschicht, auf der durch einen Elektronenstrahl leuchtende Punkte erzeugt werden. Ein sichtbarer Punkt (Pixel) entsteht durch die Mischung der drei Grundfarben Rot, Grün und Blau. Unterschiedliche Intensitäten des Elektronenstrahls erzeugen nahezu alle Farbtöne – genauer bis zu 16,7 Millionen. LCD-Bilder erscheinen durch Flüssigkristalle und zwei Polarisationsfilter. Diese Filter lassen Licht nur dann durch, wenn Spannung anliegt. Damit der erzeugte Punkt auch farbig wird, besteht ein Pixel aus drei Unterpunkten (= Subpixel) in den Grundfarben Rot, Grün und Blau. Die Subpixel befinden sich auf einem Farbfilter, der das helle Licht einfärbt. Vorteil: Ein LCD ist flimmerfrei, erzeugt keine belastenden elektrischen Felder und verbraucht zudem wesentlich weniger Energie. Für Flüssigkristallbildschirme sprechen außerdem die nahezu perfekte Geometrie und die optimale Ausnutzung der gesamten Bildschirmfläche. Bei Röhrenmonitoren muss je nach Bauart bis zu 1,5 Zoll nicht nutzbare Fläche von der Größenangabe abgezogen werden. LCDs haben gegenüber den CRTs jedoch auch einen entscheidenden Nachteil: Flüssigkristallbildschirme brauchen 12 bis 25 Millisekunden, um einen oder mehrere Pixel hell und wieder dunkel werden zu lassen, was die Industrie als „Raise"- und „Fall"-Wert bezeichnet. Des Weiteren sprechen für die CRTs, dass sie sehr viele verschiedene Auflösungen darstellen können. LCDs hingegen haben eine maximale und zugleich optimale Auflösung, niedrigere Bildschirmauflösungen werden entweder hochgerechnet (interpoliert) oder verkleinert dargestellt. Durch die Interpolation entstehen meist unscharfe Bilder.

MILLISEKUNDEN UND MARKETING

Viele TFT-Hersteller entdeckten inzwischen den Spieler als potenziellen Kunden und haben erkannt, dass sich LCDs bei dieser Klientel hauptsächlich über die Reaktionszeit verkaufen. Doch die Angaben der Hersteller sind oft praxisfremd. Zum einen werden die Anstiegs- und Abfallzeiten mit Kontrast-Einstellungen gemessen, die für den normalen Anwender mehr als unergonomisch sind. Zum anderen wird nicht die gesamte Reaktionszeit angegeben, sondern eine Zeitspanne zwischen 10 und 90 Prozent der geforderten Helligkeit. Der Hersteller misst so beispielsweise eine Schaltzeit von 20 Millisekunden, obwohl es in der Realität 30 Millisekunden sind. Legitimiert wird das Ganze durch die ISO-Norm 13406-2. Unsere Testergebnisse, die den gesamten Bildaufbau messen, weichen daher von den Herstellerangaben ab. Hinzu kommt noch das Thema Farbigkeit beziehungsweise Helligkeit. Heutzutage sind natürlich alle Spiele farbig, die Zeiten von *Pong* sind längst passé. Damit aber aus den drei Grundfarben eine Mischfarbe entsteht, soll jedes Subpixel unterschiedlich hell leuchten; es müssen demnach nicht immer 100 Prozent der möglichen Helligkeit erreicht werden. Also erfolgt ein Wechsel beispielsweise von Gelb zu Grün wesentlich schneller als ein kompletter Farbwechsel von Gelb zu Blau. Da die Hersteller nur den Wert von Weiß nach Schwarz messen, kann man die angegebe-

nen Reaktionszeiten nur als grobe Orientierung nutzen.

SELBER MESSEN!

Wer einen TFT besitzt und gerne einmal die Reaktionszeit seines Displays messen möchte, kann diese mit dem kostenlosen Programm TFT-Schlierentest ermitteln. Das Tool steht unter www.members.aol.com/jasonvoorhees2k/schlierentest.zip zum Download bereit. Starten Sie das Tool und konfigurieren Sie zunächst mit „Gammapanel öffnen" die Helligkeit des LC-Displays. Wählen Sie „Brightness" und erhöhen Sie den Helligkeitswert etwas. Anschließend regeln Sie so lange herunter, bis sich das Zwei-Prozent-Feld kaum noch vom schwarzen Hintergrund abhebt. Nach dem Test kann die Einstellung durch Klicken auf die Reset-Schaltfläche rückgängig gemacht werden. Nun kann der eigentliche Test beginnen: Die beiden Quadrate, die durch das Bild laufen, sollen so weit zusammengeführt werden, dass nur noch die Schlieren und nicht mehr die reine Hintergrundfarbe erkennbar sind. Dies wird durch eine Verringerung des Pixelabstands erzielt. Stellen Sie diesen zuerst auf 30 bis 35. Danach klicken Sie auf die Pfeiltasten, um den Wert nach oben und unten zu korrigieren. Sobald sich die Schweife der beiden Rechtecke berühren, können Sie die Reaktionszeit ablesen. Dies wiederholen Sie mit den Farbkombinationen 1 bis 3 und errechnen den Durchschnitt der vier Werte. Beachten Sie aber bitte: Diese Testmethode ist ebenfalls nicht hundertprozentig objektiv, da Schlieren beziehungsweise deren Ausläufer nicht von jedem Anwender gleich empfunden werden.

DAS TESTERGEBNIS

Die Flüssigkristallbildschirme zeigten vor allem Schwächen in „hellen" Spielen wie *Far Cry* und *Deus Ex 2*. Doch das größte Problem hatten die LC-Displays mit dem Action-Rollenspiel *Sacred*. Der Charakter befindet sich hier immer in der Mitte des Bildschirms, die Umwelt bewegt sich. Ein LCD muss bei Bewegungen des Charakters also immer fast das gesamte Bild neu aufbauen – es entsteht ein sehr störender Schliereneffekt. Auch das getestete Notebook-Display arbeitete sehr träge und erreichte ähnliche Werte wie das 19-Zoll-LC-Display. Keine Auswirkungen auf die Meinungen der Tester hatte die verwendete Auflösung der Spiele. Das Fazit: Nur beim Röhrenmonitor waren sich alle Tester einig und vergaben das Urteil „sehr gut spielbar". Überraschend gut schnitt der Samsung Syncmaster 152S ab: Trotz eines nicht mehr ganz taufrischen Panels wurde das LCD überwiegend mit „gut spielbar" bewertet. Solide war die Leistung des 17-Zoll-LCDs, doch trotz modernen 16-ms-Panels gab es teilweise nur die Note „spielbar". Dagegen enttäuschte die Leistung des 19-Zoll-Flüssigkristallbildschirms unsere Tester. Laut Acer erreicht der AL1912 zwar eine Bildwiederholrate von 16 Millisekunden, dennoch wurde das Gerät häufig nur als „bedingt spieletauglich" eingestuft. FRANK MISCHKOWSKI

TESTKANDIDATEN – Die fünf Bildschirme

SAMSUNG SYNCMASTER 152S (15-ZOLL-LCD)



Test:	Bisher nicht getestet
Note:	Bisher nicht getestet
Preis:	€ 369,-
Eingänge:	D-Sub (RGB)
Auflösung:	1.024x768
Reaktionszeit (Hersteller):	25 ms
Reaktionszeit (PCGH):	28 ms

IIYAMA PROLITE E431S(-B) (17-ZOLL-LCD)



Test:	Ausgabe 04/04
Note:	1,87
Preis:	€ 499,-
Eingänge:	D-Sub (RGB), DVI-D
Auflösung:	1.280x1.024
Reaktionszeit (Hersteller):	16 ms
Reaktionszeit (PCGH):	20 ms

ACER AL1912 (19-ZOLL-LCD)



Test:	Aktuelle Ausgabe
Note:	2,31
Preis:	€ 599,-
Eingänge:	D-Sub (RGB)
Auflösung:	1.280x1.024
Reaktionszeit (Hersteller):	16 ms
Reaktionszeit (PCGH):	49 ms

PHILIPS 109B50 (19-ZOLL-CRT)



Test:	Aktuelle Ausgabe
Note:	1,91
Preis:	€ 219,-
Eingänge:	D-Sub (RGB)
Auflösung:	1.600x1.200 bei 75 Hz
Horizontalfrequenz:	30 bis 97 kHz
Vertikalfrequenz:	50 bis 160 Hz

GERICOM HUMMER FX (NOTEBOOK)



Test:	Ausgabe 05/04
Note:	1,75
Preis:	€ 1.700,-
Eingänge:	-
Auflösung:	1.400x1.050
Reaktionszeit (Hersteller):	30 ms
Reaktionszeit (PCGH):	40 ms

PRAXISTEST – Spieletauglichkeit der Monitore

■ Sehr gut spielbar ■ Gut spielbar ■ Spielbar ■ Bedingt spielbar ■ Nicht spielbar

Spielbarkeit	UT 2004	Far Cry	Dead Man's Hand	Knights of the Temple	Sacred	Battlefield Vietnam	Deus Ex 2	Afrika Korps vs. Desert Rats	X2: Die Bedrohung	Splinter Cell: Pandora Tom.
15-Zoll-LCD	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■■■
17-Zoll-LCD	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■■■
19-Zoll-LCD	■■■	■■	■■■	■■■	■■	■■	■■■	■■■	■■■	■■■
19-Zoll-CRT	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■
15-Zoll-Noteb.-Display	■■■■	■■	■■■	■■■	■■	■■	■■■	■■■	■■■	■■■

Jeder Redakteur hat die Spielbarkeit der Bildschirme bewertet, anschließend wurden die Ergebnisse als Durchschnitt in dieser Tabelle zusammengefasst.

Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Wir sagen Ihnen, welche!

Die besten Grafikkarten bis 250 Euro

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER/ ZUGRIFF	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
9800Pro-TD128	MSI	Radeon 9800 Pro	€ 219,-	128 DDR [2,9 ns]	378 MHz/338 MHz DDR	72
Atlantis 9800 Pro	Sapphire	Radeon 9800 Pro	€ 215,-	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	72
V9950 Gamer Edition	Asus	Geforce FX 5900	€ 199,-	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/350 MHz DDR	71
FX 5900 XT VTD128	MSI	Geforce FX 5900 XT	€ 199,-	128 DDR [2,5 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	70
FX Ultra/1100 XT GS	Gainward	Geforce FX 5900 XT	€ 192,-	128 DDR [2,5 ns]	450 MHz/390 MHz DDR	70
FX 5900 XT Golden Limited	Pixelview	Geforce FX 5900 XT	€ 199,-	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	69
FX5900XTV	Albatron	Geforce FX 5900 XT	€ 189,-	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	68
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	Geforce FX 5900 XT	€ 169,-	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	68
Verto FX 5900 XT	PNY	Geforce FX 5900 XT	€ 169,-	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	66
Atlantis 9600 XT U.E.	Sapphire	Radeon 9600 XT	€ 179,-	128 DDR [2,9 ns]	500 MHz/325 MHz DDR	66
SP9853XT-DT	Sparkle	Geforce FX 5900 XT	€ 199,-	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/370 MHz DDR	66

Grafikkarten über 250 Euro

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER/ ZUGRIFF	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
Atlantis X800 Pro	Sapphire	Radeon X800 Pro	€ 399,-	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/446 MHz DDR	86
N5950 Ultra	MSI	Geforce FX 5950 Ultra	€ 445,-	256 DDR [2,0 ns]	475 MHz/475 MHz DDR	78
9800 XT	Asus	Radeon 9800 XT	€ 395,-	256 DDR [2,2 ns]	412 MHz/365 MHz DDR	77
3D Prophet 9800 XT Classic	Hercules	Radeon 9800 XT	€ 439,-	256 DDR [2,2 ns]	412 MHz/365 MHz DDR	76
9800 XT	CP Technology	Radeon 9800 XT	€ 399,-	256 DDR [2,2 ns]	412 MHz/365 MHz DDR	75
Atlantis 9800 XT	Sapphire	Radeon 9800 XT	€ 415,-	256 DDR [2,2 ns]	412 MHz/365 MHz DDR	75
FX 5950 UV	Albatron	Geforce FX 5950 Ultra	€ 389,-	256 DDR [2,0 ns]	475 MHz/475 MHz DDR	75
Atlantis 9800 Pro U.E.	Sapphire	Radeon 9800 Pro	€ 329,-	256 DDR [2,2 ns]	380 MHz/350 MHz DDR	75
Excalibur 9800 Pro IceQ	Enmic/MIS	Radeon 9800 Pro	€ 269,-	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	75
V9980 Ultra	Asus	Geforce FX 5950 Ultra	€ 359,-	256 DDR [2,0 ns]	473 MHz/474 MHz DDR	75

Der Einsteiger-PC



Alle drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/ Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon XP 2600+ (Barton)	€ 71,-
Kühler	Spire Vulturespin	€ 11,-
Hauptplatine	MSI K7N2 Delta-L (Nforce2 Ultra 400)	€ 64,-
Arbeitsspeicher	Infineon DDR400, 256 MByte, CL3*	€ 46,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9600, 128 MByte	€ 86,-
Soundkarte	Onboard	€ 0,-
Festplatte	Excel Store ESJ680 (80 GByte)	€ 54,-
Netzteil	Intertech 350 Watt	
Gehäuse	Intertech 2011 Black	€ 68,-
Pauschale		€ 265,-

€ 665,-

Der Preistipp-PC



KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon XP 2800+ (Barton)	€ 87,-
Kühler	Thermalright ALX-800 (mit Y.S.-Tech-Lüfter)	€ 31,-
Hauptplatine	MSI K7N2 Delta-ILSR (Nforce2 Ultra 400)	€ 85,-
Arbeitsspeicher	Geil 2x 256 MByte, DDR400, CL2	€ 146,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 Pro, 128 MByte	€ 190,-
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 49,-
Festplatte	Seagate ST3200822A (200 GByte)	€ 115,-
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 41,-
Gehäuse	Chenbro PC61166 (Gaming Bomb)	€ 39,-
Pauschale		€ 265,-

€ 1.048,-

Der High-End-PC



KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 FX-53	€ 761,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 23,-
Hauptplatine	Gigabyte K8NNXP-940 (Nforce3 150 Pro, Sockel 940)	€ 194,-
Arbeitsspeicher	Corsair 2x 512 MByte CMX512RE-3200LL, DDR400, CL2	€ 274,-
Grafikkarte	Sapphire Atlantis Radeon X800 Pro	€ 439,-
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 198,-
Festplatte	Western Digital WD740GD (74 GByte)	€ 199,-
Netzteil	Be Quiet! BQT P4-400W-SW1.3	€ 79,-
Gehäuse	Thermaltake Lanfire VM2000A	€ 109,-
Pauschale		€ 265,-

€ 2.511,-

Mainboards Sockel 754 (Athlon 64)



MODELL	HERSTELLER	PREIS	AGP/PCI/SATA	CHIPSATZ	WERTUNG
K8T Neo-FIS2R	MSI	€ 130,-	AGP 8X/5/4xSATA150	K8T800	90
K8T Neo-FSR	MSI	€ 100,-	AGP 8X/5/2xSATA150	K8T800	88
AK89 Max	Aopen	€ 150,-	AGP 8X/5/4xSATA150	Nforce3 150	88
K8V Deluxe	Asus	€ 140,-	AGP 8X/5/4xSATA150	K8T800	88
K8VNXP	Gigabyte	€ 160,-	AGP 8X/5/2xSATA150	K8T800	88

Mainboards Sockel 478 (Pentium 4)



MODELL	HERSTELLER	PREIS	AGP/PCI/SATA	CHIPSATZ	WERTUNG
IC7-Max3	Abit	€ 180,-	AGP 8X/5/4xSATA150	Intel i875P	90
P4C800-E Deluxe	Asus	€ 185,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Intel i875P	88
IC7	Abit	€ 120,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Intel i875P	87
865PE Neo2-PFS PE	MSI	€ 95,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Intel i865PE	84
P4P800 Deluxe	Asus	€ 130,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Intel i865PE	84

Mainboards Sockel A (Athlon XP)



MODELL	HERSTELLER	PREIS	AGP/PCI/SATA	CHIPSATZ	WERTUNG
A7N8X-E Deluxe WE	Asus	€ 115,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Nforce2 Ultra 400	84
KT6 Delta-FISR	MSI	€ 85,-	AGP 8X/5/2xSATA150	KT600	84
AK79D-400 Max	Aopen	€ 130,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Nforce2 Ultra 400	84
A7N8X-X	Asus	€ 75,-	AGP 8X/5/0	Nforce2 400	82
AN7	Abit	€ 100,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Nforce2 Ultra 400	82

Monitore (4 CRT/4 TFT)



MODELL	HERSTELLER	GRÖSSE	PREIS	ANSCHLUSS	CRT: HORIZ.-FREQUENZ/ TFT: REAKTIONSZEIT	WERTUNG
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	17 Zoll CRT	€ 259,-	D-Sub	30-95 kHz	84
7Klr+	AOC	17 Zoll CRT	€ 139,-	D-Sub	30-95 kHz	82
Syncmaster 959NF	Samsung	19 Zoll CRT	€ 399,-	D-Sub, BNC	30-110 kHz	90
Diamond Plus 93 sb	Mitsubishi	19 Zoll CRT	€ 329,-	D-Sub (test)	30-96 kHz	86
Prolite E431S	Iiyama	17 Zoll TFT	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	20 ms	84
Syncmaster 172x	Samsung	17 Zoll TFT	€ 599,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	84
Scaleoview S19-1	Fujitsu Siemens	19 Zoll TFT	€ 699,-	DVI-I	42 ms	82
AS4821DTBK	Iiyama	19 Zoll TFT	€ 899,-	2x DVI-I	45 ms	81

Soundkarten



MODELL	HERSTELLER	PREIS	SOUNDCHIP	AUSSTATTUNG	WERTUNG
SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	93
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	91
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 179,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	88
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	82
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 87,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	77

Lautsprechersysteme



MODELL	HERSTELLER	PREIS	SATELLITEN/SUBWOOFER	LEISTUNG RMS	WERTUNG
Z-680	Logitech	€ 379,-	5+1	450 Watt	93
Gigaworks S750	Creative	€ 399,-	7+1	700 Watt	90
Z-5300	Logitech	€ 164,-	5+1	280 Watt	87
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	86
Inspire T7700	Creative	€ 112,-	7+1	92 Watt	84
Z-3	Logitech	€ 74,-	2+1	40 Watt	82
I-Trigue L-3500	Creative	€ 109,-	2+1	48 Watt	82
T2900	Creative	€ 52,-	2+1	29 Watt	82

Mäuse



MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	AUFLÖSUNG	WERTUNG
MX700	Logitech	€ 54,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	95
MX510	Logitech	€ 33,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	90
Viper 1000	Razer	€ 49,-	3 + Scrollrad	PS/2, USB	1000 dpi	90
Wireless Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 38,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	400 dpi	87
Wireless Optical Mouse	Microsoft	€ 27,-	3 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	400 dpi	86

Tastaturen



MODELL	HERSTELLER	PREIS	SONDERTASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
Cymotion Master Xpress	Cherry	€ 30,-	29	PS/2, USB	93
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 20,-	17	PS/2	93
Internet Navigator	Logitech	€ 26,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	93
Navigator Office XP	Typhoon	€ 13,-	31 + Scrollrad	PS/2	91
Smart Office XP Keyboard	Hama	€ 30,-	32 + Scrollrad	PS/2	90



Galaktisches Angebot

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön die Weltraumsimulation „X 2 – Die Bedrohung".



Kämpfen Sie gegen den Abschaum des Weltalls und gestalten Sie Ihr eigenes Universum. Die heißersehnte Fortsetzung des erfolgreichen *X – Beyond the Frontier* verwöhnt Fans anspruchsvoller Weltraum-Simulationen mit fantastischen Grafiken, einer bombastischen Surround-Soundkulisse sowie einer fast unüberschaubaren Vielzahl von Handlungsmöglichkeiten in einem völlig freien Universum. Doch auch Gelegenheitspiloten sollten einen Blick riskieren: Neben dem gewohnt dynamischen Universum mit seinen unzähligen Karrieremöglichkeiten (u. a. Pirat, Söldner, Händler, Fabrikbesitzer...) setzen die deutschen Entwickler von EGOSOFT diesmal verstärkt auf starke Charaktere und eine spannende Storyline, welche auch Neulingen einen idealen Einstieg ins X-Universum bietet.

EGOSOFT DEEP SILVER

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.]; Russland € 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 die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Russland € 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.]; Russland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

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)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

X 2 – Die Bedrohung (Art.-Nr. 082431)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

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

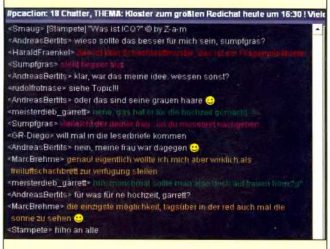
PA PA 10

www.pcaction.de



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

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, den 7. Juli, ab 16:30 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatroom finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, müssen Sie neuerdings nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele 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".

Prämien-Wahnsinn!

Sie haben keinen Bock, Ihre PC ACTION an Freunde auszuleihen und völlig abgegriffen wiederzubekommen? Dann schwatzen Sie Ihren Bekannten doch einfach ein Abo auf! Zur Belohnung schenken wir Ihnen eine fette Prämie. Etwa eine abgefahrene Zocker-Maus oder den Weltraumhit *X2: Die Bedrohung*. Wahnsinn, oder? Und das Beste: Nerviger Papierkram bleibt Ihnen erspart. Füllen Sie einfach das entsprechende Online-Formular unter dem Menüpunkt „Abo-Angebote" aus, das war's. Natürlich können Sie über unsere Homepage auch für sich selber ein Abo abschließen. Wir wär's zum Beispiel mit dem „Mini-Abo Extra"? Hier bekommen Sie drei PCAs und ein aktuelles Sonderheft zum unschlagbaren Preis von 9,90 Euro. Wer kann da schon Nein sagen?



Diskussionsforen



24 Stunden am Tag ist unser Forum für Sie geöffnet. Dort diskutieren Sie mit der Redaktion und Gleichgesinnten über Ihr Lieblingshobby und Gott und die Welt. Die Registrierung für unser Forum ist selbstverständlich kostenlos und bringt jede Menge Vorteile mit sich. So können Sie beispielsweise umsonst E-Mails an andere Mitglieder unserer Community versenden, im Organizer wichtige Termine notieren oder am Chat teilnehmen. Probieren Sie's doch einfach mal aus!

Fränkels Eckla

Sie lieben Harald Fränkels umwerfenden Humor? Dann sollten Sie schleunigst „Fränkels Eckla" ansteuern. Ein Abendessen mit unserem Eishockey-Spezialisten verlosen wir dort zwar nicht, dafür gibt's die besten Leserbriefe seit Ausgabe 2/2003 zu bestaunen. Phänomenal, was? „Fränkels Eckla" finden Sie in unserer beliebten Rubrik „Peepshow", wo Sie auch die Redaktions-Webcams und der „Witz des Tages" erwarten.



Das ist dein Mäuschen!

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön eine der TerraTec Spielermäuse Mystify Mamba oder Mystify Viper.



Eine gute Maus ist die wichtigste Waffe jedes Profispielers. TerraTec hat durch sein Engagement für den Clan „Deutschlands Kranke Horde" auf die Zocker gehört und speziell für deren Bedarf zwei Mäuse konzipiert. Vorhang auf für Mystify Mamba und Mystify Viper.

Das Nettetaler Unternehmen stellt mit der Mystify Mamba auch anspruchsvolle Zocker zufrieden. Mit einer 800-dpi-Auflösung ist die schwarze Fünf-Tasten-Maus mit Scrollrad äußerst präzise und für alle 3D-Shooter prädestiniert. Das Gehäuse wurde sowohl für Links- als auch für Rechtshänder konzipiert.

Für den mobilen Spieler hat TerraTec die Mystify Viper konzipiert. Die Notebook-Maus mit den charakteristischen roten Augen überzeugt durch angenehme Größe und verfügt über drei Tasten samt Scrollrad. Der optische Sensor liefert ebenfalls eine Auflösung von 800 dpi. Beide Schreibtischnager werden über die USB-Schnittstelle mit dem Rechner verbunden.

Vermerken Sie im Coupon bitte, welche der beiden Mäuse Sie als Prämie bekommen möchten. Von beiden Nagern stehen für Sie Stückzahlen im dreistelligen Bereich zur Verfügung. Wir bearbeiten die Bestellungen in der Reihenfolge ihres Eingangs. Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Sollte Ihre Wunschmaus nicht mehr verfügbar sein, senden wir Ihnen die Nager-Alternative zu.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906110. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825211

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 € 67,20/ 12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Die kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Personalien des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben [~ € 4,60/Ausg.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 67,20/ 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 € 67,20/12 Ausgaben)

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)*

Die Prämie geht an folgende Adresse.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

❒ **TerraTec Mystify Mamba** (Art.-Nr. 002405)

❒ **TerraTec Mystify Viper** (Art.-Nr. 002406)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

Bankleitzahl

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

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

PA 09.11

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 8/2004

❑ DVD ❑ CD 1 (Vollversion 1) ❑ CD 2 (Vollversion 2) ❑ CD 3 (Videos) ❑ DVD „Ab-18-Edition"

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung:

INSERENTENVERZEICHNIS

1&1 Internet AG 25
Acclaim Entertainment GmbH 10/11
Activision Deutschland GmbH 17
Bemi Computer GmbH 145
Codemasters GmbH 19
COMPUTEC MEDIA AG 28/29, 103, 118, 147, 159
Eidos GmbH 4
Electronic Arts Deutschland GmbH 22/23, 24, 26, 49
Groß Elektronik 51
Hardware Rogge 151
Jöllenbeck GmbH 107
Kinowelt Home Entertainment GmbH 59
Lahoo Computer Wiesmoor 153
Leipziger Messe GmbH 61
Metys Verlag GmbH 157
Okay Soft 45
Panini Verlags GmbH 117
SMS Online GmbH 89
Sony Computer Entertainment Deutschland GmbH 95
Take 2 Interactive 5, 35
TerraTec Electronic GmbH 7
Vidis Electronic Vertriebs GmbH 87
Vivendi Universal Interactive 9
WCom 139

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
BIGBEN INTERACTIVE	www.bigben-interactive.de	01 90-88 24 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00 - 24:00
		01 90-88 24 15 (Spieletipps)	Mo-So 8:00 - 24:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
Koch Media	www.kochmedia.de	01 80-56 56 008	Mo-So 7:00 - 24:00
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, Marc Brehme, Ralph Wollner

Freie Mitarbeiter
Heinrich Lenhardt, Rebecca Ritter, Lukasz Ciszewski, Alexander Krug

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 (Ltg.)

Redaktion Hardware
Daniel Möllendorf, Frank Mischkowski

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß

Layout
Carola Giese, René Weinberg, Julia Kühner

Heftdesign
Andreas Schulz

Bildredaktion
Albert Kraus (Ltg.),Tobias Zellerhoff

Textchef
Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose

Textkorrektur
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Vivendi Universal/Valve
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

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 Umweltzeichens. COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, sowie der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: **ISSN 0946-6290 VKZ B 50027**

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.

DIE PC ACTION 9/2004 ERSCHEINT AM 28. JULI 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: Shanghai-LAN	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt: Kostenlose Java-Games	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Counter-Strike 2	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Dungeon Siege 2	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Men of Valor	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Kreed	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Medal of Honor: Pacific Assault	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Catwoman	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Soldiers: Heroes of WW2	A	1	2	3	4	5
Test: Joint Operations	A	1	2	3	4	5
Test: Söldner Nachtest	A	1	2	3	4	5
Test: Spellforce: Breath of Winter	A	1	2	3	4	5
Test: Mashed	A	1	2	3	4	5
Test: Kicker Manager 2004	A	1	2	3	4	5
Tipps: Kurztipps	A	1	2	3	4	5
Tipps: Codename: Panzers	A	1	2	3	4	5
Tipps: Söldner	A	1	2	3	4	5
Hardware: CPUs	A	1	2	3	4	5
Hardware: Gehäuse	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: Counter-Strike 2	A	1	2	3	4	5
Spezial: Dungeon Siege 2	A	1	2	3	4	5
Spezial: Vivisector: Beast Inside	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Arena Wars	A	1	2	3	4	5
Vorschau: D-Day	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Soldiers: Heroes of WW2	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Splinter Cell 3	A	1	2	3	4	5
Test: Insolvenz Tycoon	A	1	2	3	4	5
Test: Joint Operations	A	1	2	3	4	5
Test: Söldner: Secret Wars	A	1	2	3	4	5
Test: Spellforce: The Breath of Winter	A	1	2	3	4	5
Trailer: Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde	A	1	2	3	4	5

A = (NOCH) NICHT GESEHEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHEN GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderen Gimmick: _____

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel 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 8/04
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



MATTHIAS GLÖCKERITZ
aus Freiberg darf sich auf das Spiel *Perimeter* freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

DIE DÜMMSTEN DÖDEL DER SPIELEWELT



PLATZ 1

Fahr Krei

Der Muskelprotz mit dem bescheuerten Namen will unbedingt Jack Carver ans Leder. **5,0**



PLATZ 2

Serious Sam

Liebt sein dickes Ding über alles und ballert sich damit durch Horden von Gegnern. **7,7**



PLATZ 3

Dick Sucks

Jagt als hardcore-beringter Penisnahkämpfer mutierte Brustimplantate. **4,2**



PLATZ 4

Mark (nein, nicht DER!)

Ist Manager und studiert in *Singles* keine Aktienkurse, sondern die holde Weiblichkeit. **2,8**



PLATZ 5

Alien

Sucht seit Jahren nach Ripley und streitet sich mit ihr um die Hauptrolle im 5. Teil. **6,5**

GENAUER?

Nö, nicht wirklich. Ist immer auf der Suche nach einem schönen Stück Arsch. **22,50**

Ist ebenfalls nicht besonders wählerisch. Sam nimmt, was ihm vors Rohr kommt. **100,00**

Dick ist offenbar silikongeschädigt und nur hinter den ganz dicken Dingern her. **52,00**

Versucht's sowohl bei brünetten Praktikantinnen als auch bei rothaarigen Putzfrauen. **30,5**

Frisst am liebsten Predator-Gulasch mit Thüringer Klößen und Marines-Dessert. **66,6**

WÄHLERISCH?

Da er so mies schießt, wie er beim Pinkeln zielt, lebt Jack Carver immer noch und unterschreibt vielleicht gerade für Teil 2. **7,0**

Hoch, jedenfalls solange ihm die Munition nicht ausgeht oder er eine nicht organisch bedingte Ladehemmung hat. **95,0**

Sieht gut aus. Macht alles nass, was ihm in die Quere kommt, muss aber unterwegs immer mal wieder Haare lassen. **42,0**

Dürftig. Leider staut sich bei ihm das Blut immer an der falschen Stelle. Glaubt aber, dass Geld und Macht ihn sexy machen. **17,0**

Hat durch seinen langen Schwanz viele Vorteile. Weiß diese auch oft zu nutzen. Besonders bei seinen Kneipentouren. **88,0**

WAHRSCHEINLICHKEIT, DASS ER/ES SEINE MISSION ERFÜLLT

GESAMT

16,1 | **8,1** | **5,2** | **5,0** | **4,9**

Formel: (Genauer * Wählerisch?) : Wahrscheinlichkeit = Ergebnis

Dich blas' ich um!


»Bocksprung gelungen.«

PCA-Leser Torsten Sieverding lebt seine Neigungen offen aus. Das begrüßen wir, denn solcherart Lebensphilosophie beschert uns glückliche, ausgeglichene und entspannte Leser. Und denen kann man bekanntlich viel leichter Monat für Monat das Geld mit gedrucktem Schwachsinn aus der Tasche ziehen. Leider war keine genaue Beschreibung dabei, deshalb vermuten wir, dass es sich bei dem Bild um ein aktuelles Urlaubsfoto handelt, das Torsten bei der Morgengymnastik zeigt. Wo allerdings das Urlaubsgebiet „Joint Operations" liegen soll, haben wir echt nicht herausgefunden.

DAS HAUFEN-ELEND

Da waren wir schon auf der E3 und trotzdem entgehen uns die größten Geheimtipps für Zocker. Typisch PC-ACTION-Redakteur, werden Sie zu Recht sagen. Zum Glück hat unser Leser Christian Bruckmann aus Jever aber einen tierischen Tipp parat, falls Ihrer Kiste mal der Saft fehlen sollte. *Mr. Shitheads Häufchenspiel* entführt Sie in die wunderbare Welt der Hundekacke. Hier ist bei Hundeliebhaber wie auch Hundehasser gleichermaßen dieselbige am Dampfen. Bestellen können Sie das dufte Teil übrigens für acht Euro auf der Website http://devil-connection.com. Au Backe!



Mr. Shithead Spiel
Mr. Shithead's Häufchenspiel
8.00€
>Spiel
Label: *EEE*

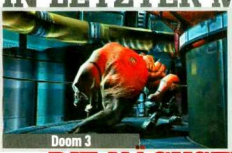
Stückzahl: 1

In den Warenkorb

Kartenspiel mit 48 Karten, vollfarbig

Die wunderbare Welt der Hundekacke!

IN LETZTER MINUTE*


Doom 3

Ja, wir sind mal wieder optimistisch. Nee, ehrlich, im nächsten Heft könnte es endlich klappen mit dem Test zu *Doom 3*. Außerdem gibt's brandheiße Infos zu *Star Wars: Battlefront*. Ein gewisser Herr *Spider-Man* hat seinen Besuch in der Redaktion angekündigt und will die zweite Generation der *Sims* mitschleppen.

Außerdem ...
Tipps & Tricks zu *Joint Operations*, *Spellforce: Breath of Winter* und vieles mehr!

* Alle Angaben ohne Gewähr!


Star Wars: Battlefront

DIE NÄCHSTE PC ACTION 9/2004 ERSCHEINT AM 28. JULI 2004

TAG DER ENTSCHEIDUNG

D-DAY



NORMANDIE 1944
60ème ANNIVERSAIRE

Das offizielle Spiel zum 60. Jahrestag des D-DAY

Von den Machern von „Afrika Korps vs. Desert Rats“






Release: 28.07.2004

The way it's meant to be played
NVIDIA

BRIGADES

MONTE CRISTO
www.montecristogames.com

DIGITAL REALITY

PLAYS BEST ON ALIENWARE

www.dday-game.com

© 2004 Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. Published by Monte Cristo. Developed by Digital Reality. All other copyrights, trademarks and logos are properties of their respective owners.

...mir Deine Deep Silver-Spielesammlung zeigen? Ja, supergerne!



Wild Creatures, das Addon zu Wildlife Park: «Das [Wildlife Park] findet die Redaktion tierisch "gut"» *Computerbild Spiele 5/03*

«Alle Action-Rollenspieler, die nach Sacred mal richtig in die Luft gehen wollen, können hier bedenkenlos zugreifen!» *4players.de*

«Die erste Umarmung, der erste Kuss, Sex, Heirat – es gibt viel zu tun.» *PC Games 4/04*

92% «Das beste Weltraumspiel aller Zeiten» *PC Zone 2/04*

«Süchtig machender Rennspielbaukasten» *GameStar 5/04*

«Lässt keine Wünsche offen» *heftig.com*

Guter Geschmack wird belohnt.

www.deepsilver.com

DEEP SILVER

PC CD

...macht Spieler glücklich.