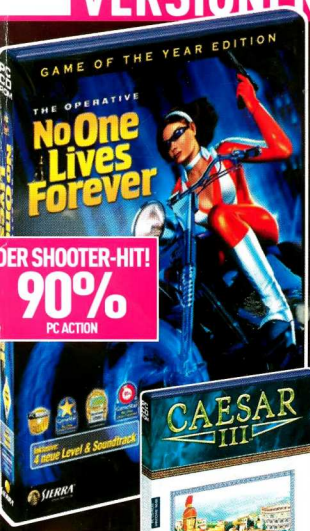
PC ACTION

DVD 9 GByte

2 VOLL VERSIONEN



DER SHOOTER-HIT!
90%
PC ACTION



AUFBAU-STRATEGIE:
82%
PC ACTION

11 TOP-DEMOS

ILENT STORM: SENTINELS, D-DAY,
RENA WARS, EVE ONLINE U. V. M.

PCA-TV: 28 VIDEOS

22 SEITEN
TIPPS & TRICKS
SOLDIERS: HEROES OF WW 2,
SPELLFORCE: BREATH OF WINTER,
D-DAY U. V. M.

UNZENSIERT:
AB-16-DVD!

DURCHGESPIELT:

DOOM 3

SCHRECK, LASS NICHT NACH: ES IST DA!





NEU!
PC ACTION-TV
mit 28 Videos!

9/2004
AUGUST
€4,99

Österreich € 5,40, Schweiz sfr 9,90, Dänemark dkr 58,-, Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75, Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

EXKLUSIVE EINBLICKE: HALF-LIFE ALS SCHOCKER

F.E.A.R.

DAS WIRD FURCHTBAR: MONOLITHS HORRORTHRILLER SPRENGT JEDE BLUTBANK! WIR SETZTEN UNS FÜR SIE HINTER DEN SCHALTER.

4 195002 704998 09

Bringt Farbe ins Spiel!

GOTCHA!

„Beeindruckende Optik“
4Players



Besiege deine Gegner mit High-Tech-Farbmarkierern!



Hol dir den Weltmeistertitel auf abwechslungsreichen Spielorten rund um den Globus!



Schnelligkeit und Taktik: Mit dem richtigen Team spielst du ganz vorne mit!

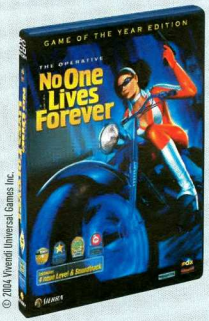
GATHERING

sixteen tons entertainment

PC CD ROM

www.gotcha-the-game.de

VOLLVERSION:



© 2004 Vivendi Universal Games Inc.

NO ONE LIVES FOREVER

GAME OF THE YEAR EDITION

In diesem Agenten-Shooter ist Cate Archer cooler als Austin Powers. Und viel hübscher!

- Kult-Ego-Shooter von Monolith (*Aliens vs. Predator, F.E.A.R.*)
- 15 Hauptlevels mit 60 Unterabschnitten, 4 Bonus-Missionen
- 10 Mehrspieler-Karten, 2 Mehrspieler-Spielmodi
- 10 Waffen, 12 Agenten-Werkzeuge
- PCA-Wertung: 90%

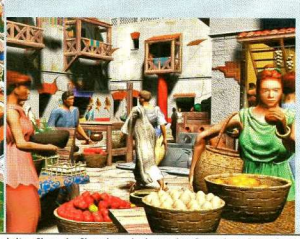




©2000-2004 Monolith Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten. © 2001 Twentieth Century Fox Film Corporation. Fox Interactive, The Operative, No One Lives Forever und die zugehörigen Logos sind Marken von Twentieth Century Fox Film Corporation. Sierra und das Sierra-Logo sind Marken von Sierra Entertainment, Inc. Bink Video Technology. © 1994-2001 von RAD Game Tools, Inc. Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. 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:

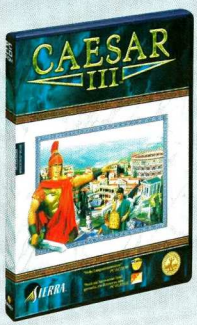




CAESAR 3

Führen Sie in diesem Aufbaustrategie-Hit das antike Rom zur Weltherrschaft.

- Städtebau-Simulator mit reichlich Wusel-Charme
- 14 umfangreiche Szenarien & Endlosspiel
- 65 Gebäudetypen, Spielgeschwindigkeit regelbar
- Handel, Diplomatie, Feldzüge, Bevölkerungsmanagement
- PCA-Wertung: 82%



© 2004 Vivendi Universal Games Inc.

©2000-2004 Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra, das Sierra-Logo, das Impressions Games-Logo, Caesar 3 und das Aufbaustrategie-Logo sind Marken von Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. 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:

28 VIDEOS AUF DVD!
6 VIDEOS AUF CD-ROM!

REPORTAGE:
Star Wars: Battlefront



REPORTAGE:
Need For Speed: Underground 2



VORSCHAU:
Brothers in Arms



JETZT IM HANDEL:
Soldiers: Heroes of World War 2



DEMOS:

11 DEMOS AUF DVD!
6 DEMOS AUF CD-ROM!

D-DAY
Überstehen Sie aufseiten der Amerikaner die Landung in der Normandie.



SILENT STORM: SENTINELS
Führen Sie in drei Missionen Ihre Elitetruppe gegen Terroristen ins Feld.



ARENA WARS
In dieser Mehrspieler-Demo treten Sie in drei Turnier-Missionen an.



RADSPORT MANAGER 2004-2005
Führen Sie Ihr Team auf einer Etappe zum Sieg.



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



Feuer fangen

Wer jetzt das Miniabo der PC Action bestellt, kann als kostenloses Dankeschön ein kultiges Söldner-Sturmfeuerzeug einfangen.

Holen Sie sich jetzt ein PC-Action-Miniabo für schlappe € 9,90. Sie erhalten drei PC-Action-Ausgaben pünktlich und bequem per Post nach Hause – und zusätzlich gibt es ein *Söldner*-Sturmfeuerzeug gratis dazu. Die Benzinfeuerzeuge mit eingraviertem *Söldner*-Logo sind limitiert und nicht über den Handel zu bekommen, also ein echtes Sammlerstück – da heißt es schnell zugreifen!



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 Söldner-Sturmfeuerzeug für € 9,90!

☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit CD-ROM + 1 Söldner-Sturmfeuerzeug für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer *(für evtl. Rückfragen)*

E-Mail-Adresse *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Söldner-Sturmfeuerzeug

(Art.-Nr.: 002548)
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)

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

Jubiläum des Grauens

Redaktionskonferenz im Büro von Master Bigge und Guru Fränkel. Während man hitzig diskutiert, wer welche Spiele testen darf, wird etwas – ähhh – verspätet gefeiert.





Ralph Wollner: (wirft mit Konfetti um sich): Jaaa! 104 Ausgaben! Her mit Wein, Weib und Gesang!

Ein lautes, unheimliches Knurren erfüllt die Redaktionsräume.

Benjamin Bezold: Und wir sind alle noch völlig normal, ein Wunder, an das niemand glaubte. Feiern wir deswegen statt des 100. das 104. Heft?

Andreas Bertits: Quatsch, Feuerkopf! Das riecht doch stark danach, dass wir das echte Jubiläum verpennt haben. Apropos riechen. Wo ist eigentlich Hesse? Treibt der sich wieder mit nackten Weibern auf der Playboy-Farm herum?

Christian Bigge: Den habe ich durch ein Dimensionsportal geschickt, auf der anderen Seite zockt der *Doom 3*.

Harald Fränkel: Haben Sie auch daran gedacht, das Portal wieder zu schließen, Herr Bigge?

Christian Bigge: Nun ... also ... WIR WERDEN ALLE STERBEN!

Ralph Wollner: Oh Mann, und ich bin noch Jungfrau!

Harald Fränkel: Da draußen ist etwas vor der Tür. Wir müssen jetzt alle ganz ruhig sein.

Quietschend öffnet sich die Pforte. Eine mächtige Gestalt betritt den Raum.

Marc Brehme: Leute, habe ich einen Hunger! Ich hatte heute nur ein Spanferkel und fünf Bananen zum Frühstück. Mein Magen knurrt schon die ganze Zeit.

Jemand startet eine Kettensäge ...

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... ist sich inzwischen sicher, dass id Software die Monster der PCA-Redaktion als Vorlage für *Doom 3* dienten.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... fordert als Österreich-Fan hiermit offiziell eine DVD-Kollektion mit allen Folgen von *Kottan ermittelt*.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... drückt sich vor wichtigen Impfungen und vergießt eine Träne für das letzte offizielle Neo-Geo-Spiel, das gerade erschienen ist.



BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... hat sein „Playmate" aufs Standesamt geschleift, damit er endlich sein wahres Ich zeigen kann. Har, har, har.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... macht dieser verregnete Sommer ganz irre, weshalb er Last-Minute-Reiseangebote prüft, um im Urlaub eventuell in den sonnigen Süden zu fliehen.



MARC BREHME
ACTION, ADVENTURES UND WISIMS
... hat den 60. Geburtstag seines Onkels genutzt, um die Viren seiner Erkältung abzutöten. Erkenntnis: Kamillentee mit Honig und Whisky sollte als Arznei verschrieben werden.



RALPH WOLLNER
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... hat sich einen Laptop gekauft und hofft, dass er die nächsten Ausgaben auf Hawaii tippen darf.



HEINRICH LENHARDT
US-KORRESPONDENT
... repräsentierte bei EA Sports PC ACTION im *FIFA 2005*-Turnier gegen internationale Journalisten. Für den rüstigen Altherren-Vertreter war erst im Halbfinale Schluss.



BLICKPUNKT



Doom 3

ab Seite 12

Wir mussten Jahre warten. Unsere Kinder sind inzwischen fast erwachsen, Haare grau geworden und Bäuche fetter. Doch nun ist alles vorbei, denn ES ist da! Und *Doom 3* hat wirklich noch Überraschungen zu bieten. Zum Beispiel eine längere Spielzeit als erwartet. Aber das lesen Sie am besten selbst in unserem Monster-Blickpunkt. Blickpunkt? Ja, dumm. Wir haben den Schocker durchgespielt, aber keine Testfreigabe erhalten. Macht nichts, denn ein Urteil können Sie sich anhand unseres Berichts selbst bilden.

THEMA DES MONATS

F.E.A.R.

ab Seite 50

Angst, Schrecken, Furcht, Grauen, Terror, fantastische Technik – alles in einem Spiel. Und das heißt nicht schon wieder *Doom 3*, sondern *F.E.A.R.* und kommt von den Machern von *No One Lives Forever*. Lust auf mehr bekommen Sie nicht nur anhand unserer exklusiven Screenshots. Versprochen!



PC ACTION 9/2004

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	49
Das Allerletzte	178
Die zock ich am liebsten	40
Gewinnspiele-Übersicht	36
Hersteller-Hotlines	176
Impressum	176
Inserentenverzeichnis	176
Leserbriefe	38
Redaktionsspiegel	79
Sperrmüllabfuhr	43
Spielereferenzen	79
Stimmzettel	177
Testphilosophie	79
www.pcaction.de	174

AKTUELL

Axies & Allies	26
Codename: Panzers – Phase 2	23
Cold War	26
Die Sims 2	22
Driver 3	28
Duke Nukem Forever	25
Earth 2160	25
El Matador	23
Empire Earth 2	49
Fallout 3	28
Fire Department 2	24
Knights of Honor	48
Marvel-Comic-Spiele	25
Medieval Lords	23
Nirvana	49
Pro Evolution Soccer 4	28
Scrabland	23
Shellshock Nam '67	23
Sherlock Holmes	28
Top-10 Deutschland	23
Xpand Rally	26

SEITENSPRUNG

Ancient Ruins 1 & 2	121
Athens 2004	121
Bomberman	121
Ghost Recon: Jungle Storm	121
Mario Golf: Toadstool Tour	121
Red Dead Revolver	120
Samurai Warriors	121
Turbokicker	120

BLICKPUNKT

Doom 3 12

Auf den letzten Drücker erreichte das Grauen noch die Redaktion. Wir haben es gezähmt und *Doom 3* durchgespielt!

Muckle Mannequins 44

Wer modelliert eigentlich all die schönen Laras, Hornys und Sam Fishers dieser Spielewelt? Der „Herr der Figuren" kehrte für uns ein Innerstes nach außen.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

F.E.A.R. 40

Sie stehen auf Gänsehaut-Thriller? Dann interessiert Sie *F.E.A.R.*, dessen subtilen Horror selbst Altmeister Alfred Hitchcock kaum besser hinbekommen hätte.

Armies of Exigo 66

Conflict: Vietnam 62

FIFA 2005 72
Fußball Manager 2005 73
Moment of Silence 74
Need for Speed: Underground 2 68
Prince of Persia 2 64
Star Wars: Battlefront 58

TEST

TEST DES MONATS:

D-Day 80

Codename: Panzers, Soldiers: Heroes of World War 2 – jetzt *D-Day*. Lohnt es sich wirklich, auch dieses Weltkriegs-Strategiespiel noch zu zocken?

(T)Raumschiff Surprise 113
Alias 98
Arena Wars 102
Besieger 110
Budget: Knights of the Temple 117
Budget: Rainbow Six 3: Raven Shield 117
Budget: Tony Hawk's Pro Skater 4 116
Caveman Zac 114
Chaos League 92
German Railroads 4 114
Gorky Zero 92
Gotcha! 88
Holiday World 112
Joint Operations 86
Kreed 90
Schlacht um Troja 114
Secret Weapons over Normandy 118
Silent Storm: Sentinels 108
Soldiers: Heroes of World War 2 104
Spider-Man 2 94
World Airports 2 114
World Championship Snooker 114

SPIELERFORUM

Battlefield 1942 122
Command & Conquer Generäle 126
Far Cry 125
FIFA 2004 124
Gratisspiele 128
Max Payne 2 123
Need for Speed: Underground 125
Neverwinter Nights 125
Unreal Tournament 2004 123

SPIELETIPPS

D-Day 151
Kurztipps 132
Soldiers: Heroes of World War 2 147
Spellforce: The Breath of Winter 135
Tuning-Tipps: Alias 154
Tuning-Tipps: D-Day 153
Tuning-Tipps: Spider-Man 2 154

HARDWARE

Aktuelles 156
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler

BLICKPUNKT: PC-Kühlung 162
Wasser- oder Luft-Erfrischung? So kühlen Sie richtig!

Referenzen 172
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick

TEST: Einzeltests 166
Geprüft: Mauspad, Boxensystem, Festplattenrahmen

TEST: Einzeltests 168
Geprüft: Netzteil, Kühlsystem, TFT-Monitor

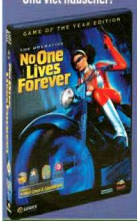
TEST: Pentium 4 für Sockel 775 158
Das Ende der Kompatibilität? Wir verraten, was Intels neue PC-Technologie bringt.

THEMA TECHNIK: Benchmarks 170
Sie wollen wissen, wie schnell Ihre Kiste ist? So können Sie es testen.

VOLLVERSIONEN AUF DVD

No One Lives Forever
Game of the Year Edition

In diesem Agenten-Shooter ist Cate Archer cooler als Austin Powers. Und viel hübscher!

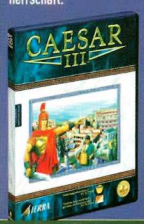


- Kult-Ego-Shooter von Monolith (*Alien vs. Predator, F.E.A.R.*)
- 15 Hauptlevels mit 60 Unterabschnitten, 4 Bonus-Missionen
- 10 Mehrspieler-Karten, 2 Mehrspieler-Spielmodi
- 10 Waffen, 12 Agenten-Werkzeuge
- PCA-Wertung: 90%

AUCH AUF CD-ROM!

Caesar 3

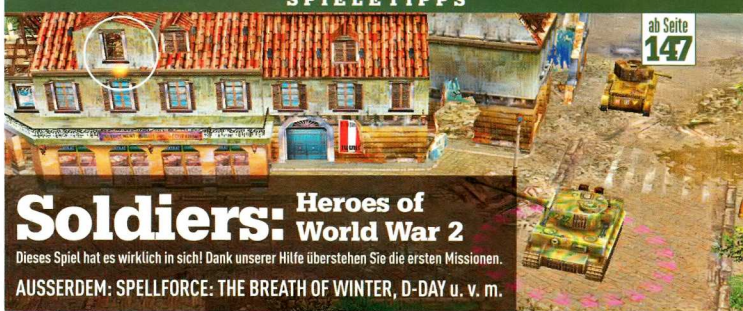
Führen Sie in diesem Aufbaustrategie-Hit das antike Rom zur Weltherrschaft.



- Städtebau-Simulator mit reichlich Wusel-Charme
- 14 umfangreiche Szenarien & Endlosspiel
- 65 Gebäudetypen, Spielgeschwindigkeit regelbar
- Handel, Diplomatie, Feldzüge, Bevölkerungsmanagement
- PCA-Wertung: 82%

Nur auf DVD

SPIELETIPPS

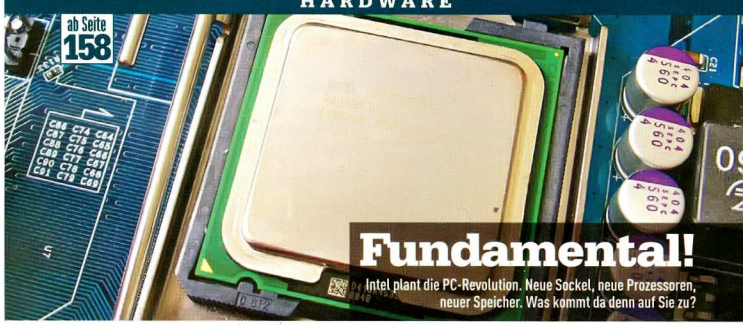


Soldiers: Heroes of World War 2

Dieses Spiel hat es wirklich in sich! Dank unserer Hilfe überstehen Sie die ersten Missionen.

AUSSERDEM: SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER, D-DAY u. v. m.

HARDWARE



Fundamental!

Intel plant die PC-Revolution. Neue Sockel, neue Prozessoren, neuer Speicher. Was kommt da denn auf Sie zu?

PC-ACTION-GOLD-AWARD **PC-ACTION-PREISTIPP-AWARD**



Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

9 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD • Zwei Vollversionen: No One Lives Forever (GOTY-Edition), Cäsar 3 • 11 Spiele-Demos, darunter: Arena Wars, D-Day, Silent Storm: Sentinels, Eve Online, Codename: Panzers (Mehrspieler-Demo), Radsport Manager 2004-2005, Kicker Manager 2004 • NEU: PC-ACTION-TV, 28 Videos, darunter: Star Wars: Battlefront, Need for Speed: Underground 2, Die Sims 2, Brothers in Arms, Soldiers: Heroes of World War 2, Playboy: The Mansion, Alias • Spielerforum, Gratisspiele, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT 3 CD-ROMS

Über 2 Gigabyte Daten • Eine Vollversion: No One Lives Forever (GOTY-Edition) • 6 Spiele-Demos: Silent Storm: Sentinels, Arena Wars, Gorky Zero, Steinzeit Urlympiade, Chessmaster 10, Kroet XS • 6 Videos, darunter: Soldiers: Heroes of World War 2, Alias, Playboy: The Mansion • Spielerforum, Gratisspiele, Tools, aktuelle Treiber und Updates

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

ACHTUNG: Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Demo-Bereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs DVD einfach im Laufwerk wenden!

VOLLVERSIONEN:

NO ONE LIVES FOREVER
GAME OF THE YEAR EDITION

In diesem Agenten-Shooter ist Cate Archer cooler als Austin Powers. Und viel hübscher!

- Kult-Ego-Shooter von Monolith (*Alien vs. Predator, F.E.A.R.*)
- 15 Hauptlevels mit 60 Unterabschnitten, 4 Bonus-Missionen
- 10 Mehrspieler-Karten, 2 Mehrspieler-Spielmodi
- 10 Waffen, 12 Agenten-Werkzeuge

WICHTIG: Bei der Installation werden Sie aufgefordert, eine zweite CD einzulegen (Bild 1). Bitte dann den „Durchsuchen"-Button anklicken. Besitzen Sie die DVD-Version, bleibt die DVD einfach im Laufwerk. Käufer der CD-Version legen bitte CD 3 ein. Dann CD- oder DVD-Laufwerk wählen (Bild 2). Bestätigen. Fertig!


BILD 1


BILD 2

GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	400 MHz, 64 MByte
HD-SPEICHER:	890 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

PCA-WERTUNG: 90%

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

*** INFO zu Eve Online:**
Für dieses Online-Rollenspiel inklusive dem *Castor*-Add-on müssen Sie sich auf der Webseite www.eve-online.com/pcaction registrieren. Dann erhalten Sie einen Gamekey, mit dessen Hilfe Sie 14 Tage kostenlos spielen dürfen.

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.

CAESAR 3

Führen Sie in diesem Aufbaustrategie-Hit das antike Rom zur Weltherrschaft.

- Städtebau-Simulator mit reichlich Wusel-Charme
- 14 umfangreiche Szenarien & Endlosspiel
- 65 Gebäudetypen, Spielgeschwindigkeit regelbar
- Handel, Diplomatie, Feldzüge, Bevölkerungsmanagement

Wer *Die Siedler* kennt und die *Anno*-Reihe liebt, hat mit *Caesar 3* seine Freude. Als römischer Statthalter führen Sie in der Kampagne Siedlungen zu Ruhm und Größe. Sie bauen munter drauflos, handeln und verteidigen Ihre Untertanen gegen Barbarenstämme.

GENRE:	Aufbau-Strategie
VORAUSSETZUNG:	266 MHz, 32 MByte
HD-SPEICHER:	540 MByte
GRAFIK:	DirectDraw
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

NUR AUF DVD
PCA-WERTUNG: 82%

WEBLINKS
SPIEL: http://games.sierra.com/games/caesar/bot.html
PUBLISHER: http://de.vugames-europe.com

DVD/CD-INHALT

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

VOLLVERSIONEN:
- No One Lives Forever (Game of the Year Edition) ✔
- Caesar 3

DEMOS:
- Arena Wars (Mehrspieler-Demo) ✔
- Chessmaster 10 ✔
- Codename: Panzers (Mehrspieler-Demo)
- D-Day
- * Eve Online (Vergleiche Kasten oben)
- Gorky Zero ✔
- Kicker Manager 2004
- Kroet XS ✔
- Radsport Manager 2004-2005
- Silent Storm: Sentinels ✔
- Steinzeit Urlympiade ✔

VIDEOS:

News:
- Fire Department 2
- Fußballmanager 2005
- The Moment of Silence

Vorschau:
- Brothers in Arms ✔
- Medieval Lords
- World of Warcraft
- XPand Rally

Jetzt im Handel:
- [T]Raumschiff Surprise – Periode 1
- Alias ✔
- Kreed
- Soldiers: Heroes of World War 2 ✔

Reportage:
- Armies of Exigo
- Need for Speed: Underground 2
- Star Wars: Battlefront ✔

Spezial:
- Juli-Charts
- PC Action bringt's
- Tuning-Tipp: Anti-Aliasing
- Vorlesung des Monats ✔

Trailer: (Datenbereich-Bereich der Videoseite)
- Brothers in Arms
- Die Sims 2
- Gorky Zero
- Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde
- Playboy the Mansion ✔
- Psychotoxic
- Richard Burns Rally
- S.T.A.L.K.E.R.
- Silent Hunter 3
- Splinter Cell 3

SPIELERFORUM:
- Battlefield 1942
- Command & Conquer Generäle ✔
- Gratisspiele ✔
- Need for Speed: Underground ✔
- Unreal Tournament 2004

TIPPS & TRICKS:
- Codename: Panzers
- Söldner
- Thief 3: Deadly Shadows

PATCHES:
- Colin McRae Rally 04 v1.01 (int) ✔
- Crusader Kings v1.03b (d)
- Ground Control 2: Operation Exodus v1.007 (d)
- Ground Control 2 Savegame Fix
- Joint Operations v1.2.0.6 (int) ✔
- Joint Operations v1.2.0.7 (int) ✔
- Kicker Manager 2004 editor v1.021 (d)
- Kicker Manager 2004 v1.021 (d)
- Kreed Patch #1 (d) ✔
- Massive Assault Network-Client v1.2.209 von v1.2.x (int)
- NBA Live 2004 v1.0.0.4 (d)
- No Man's Land v1.1 (d)
- Pax Romana v1.02 (d)
- Prince of Persia: Sands of Time GeForce6800 fix ✔
- Singles v1.5 (d) ✔
- Söldner: Secret Wars v28610 (int) ✔
- Soldiers: Heroes of World War 2 v1.12.2 (int) ✔
- Spartan v1.017 (d)
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow v1.3 (eu) ✔
- Unreal Tournament 2004 v3236 (int) ✔
- Warcraft 3: The Frozen Throne v1.16a (d)
- Warcraft 3: Reign of Chaos v1.16a (d)
- Warlords Battlecry 3 (int)

HARDWARE-TREIBER:

Win9x_Me:
- Ati Catalyst 4.3 Win9xMe
- Nforce System-Utility 1.08.5 Win98ME2KXP
- Nforce System-Utility 1.08.5 Win98SEME
- Nforce-Treiber 4.20 Win9xMe
- Nvidia Forceware TNT2-Geforce Win9xMe
- Sis650740 Grafiktreiber 2.21 Win9xMe
- Via Hyperion 4in1 4.35v Win9xMe

WinXP_2000:
- Ati Catalyst 4.7 Win2KXP ✔
- Nforce System-Utility 1.08.5 Win98ME2KXP
- Nforce-Treiber 4.24 Win2KXP
- Nvidia Forceware TNT2-Geforce Win2KXP ✔
- Sis650740 Grafiktreiber 2.21 Win2KXP
- Via Hyperion 4in1 4.51v Win2KXP

TOOLS & EXTRAS:
- Adobe Reader 6.0
- Ati Refresh-Fix 0997 ✔
- Cpu-z 1.21 ✔
- DirectX 9.0b
- Fraps 1.9D ✔
- Fraps 2.11 Demo ✔
- Gamers.IRC 4.20
- Irfan View 391 ✔
- moreBENCH LX 4.18 ✔
- My IE 2 09.18.20 ✔
- Open Office 1.1.2
- Opera 7.5
- Pegasus Mail 4.12a
- Pop-up-Stopper Basic ✔
- Prime95 23.8 ✔
- Refreshforce 1.10 ✔
- Refreshlock 2.02 ✔
- Rivatuner 2 RC 14.3 ✔
- rTool 0.9.9.8 RC0 ✔
- 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.

DVD-Käufer sind schlauer!



Auch Sie haben sich für die DVD-VERSION VON PC ACTION entschieden? Dann kann man Ihnen zu so viel Intelligenz nur gratulieren! Weil Sie sich folgende Vorteile gesichert haben:

MEHR DEMOS!

• Käufer der DVD-Version von PC ACTION erhalten gegenüber Käufern der CD-Version Monat für Monat meist mehr als doppelt so viele Demos zu aktuellen Spielen.

MEHR VIDEOS!

• Nur Käufer der DVD-Version kommen jeden Monat in den Genuss von PC-ACTION-TV mit meist über 20 aktuellen Spielevideos – in besserer Bildqualität.

MEHR MODS, TOOLS, TREIBER!

• Aus Platzgründen finden Sie allein auf der PC-ACTION-DVD monatlich alle von uns ausgegrabenen Schmankerl der Rubrik Spielerforum. Und noch viel mehr.

MEHR VOLLVERSIONEN!

• Wir bemühen uns, alle Vollversionen auch Käufern der CD-Version anzubieten. Klappt nicht immer – aus Platzgründen. Auf die Bonus-Vollversion *Cäsar 3* mussten CD-Käufer etwa in Ausgabe 9/2004 verzichten.

GLEICHER PREIS!

• Sie wollen keinen Cent mehr bezahlen? Brauchen Sie auch nicht! Die DVD-Variante (etwa 9 Gigabyte Datenvolumen) der PC ACTION kostet 4,99 Euro. Genauso viel wie die CD-Version mit 3 CDs (zusammen etwa 2 Gigabyte Umfang).

ACH SO IST DAS!

Sie kannten die Vorteile von PC ACTION DVD noch nicht? Jetzt schon, oder? Die beste Methode, sich Monat für Monat alle Vorteile zu sichern, bietet das PC ACTION-Abonnement. Abonnenten erhalten ihre PC ACTION in der Regel sogar ein paar Tage vor Erscheinen der Kiosk-Ausgabe. Wenn Sie bereits Abonnent sind und Ihr Abo auf DVD umstellen wollen oder ein neues Abo abschließen möchten, nutzen Sie diesen Coupon.

Ich bin bereits Abonnent und möchte mein bestehendes PC ACTION CD-Abo ...

- ☐ ... zur nächstmöglichen Ausgabe auf DVD umstellen.*
- ☐ ... zur nächstmöglichen Ausgabe auf die „Ab-18-Edition" (mit DVD) umstellen.*/**

*Abopreis und Bezugsgebühr bleiben unverändert! **Die Ausweiskopie (Vorder- und Rückseite) zum Nachweis der Volljährigkeit füge ich diesem Schreiben bei. WICHTIG: Wir können Ihre Umstellung nur dann bearbeiten, wenn Ausweiskopie und Coupon zusammen vorliegen.

Ich bin noch kein Abonnent und möchte ab sofort ...

- ☐ ... das PC ACTION-Abo mit DVD. (€ 55,20/12 Ausgaben = € 4,60/Ausgabe; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)
- ☐ ... das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD.***

***WICHTIG: Dieses Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Ausweiskopie und Coupon zusammen vorliegen. € 55,20/12 Ausgaben = € 4,60/Ausgabe; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben.

Vorname: _____

Name: _____

Straße, Hausnummer: _____

PLZ, Ort: _____

Telefonnummer: _____

E-Mail: _____

Datum/Unterschrift: _____

Den ausgefüllten Coupon (ggfs. mit Ausweiskopie) senden Sie bitte ausreichend frankiert an die: Computec Media AG, PC ACTION-Abo, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth.

Oder bequem faxen an: 0911-2872-200

Online-Abos: http://abo.pcaction.de

DELL™ DIMENSION™ XPS

Entfesseln Sie die volle Leistung Ihrer Spiele.

GRATIS
Dell™ 720 Farbdrucker
bei Online-Bestellung*

*Limitiert auf ausgewählte Dimension™ PCs und Inspiron™ Notebooks, max. 5 Systeme pro Kunde, gültig solange Vorrat reicht.



Hintergrundbild ist entnommen aus Tom Clancy's Splinter Cell™ Pandora Tomorrow™. 2004 Ubisoft Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Splinter Cell, Sam Fisher, Splinter Cell: Pandora Tomorrow™, Ubisoft und das Ubisoft Logo sind Marken der Ubisoft Entertainment in den USA und/oder in anderen Ländern. Alle weiteren Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer.

* Angebot ohne Monitor

NEU Dimension XPS *Enthusiast*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3];CD[2])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - Dell™ 2001FP HAS, 21" TFT ab 869 €
- Onboard 10/100/1000 Ethernet Anschluss
- 128 MB PCI-Express ATI® Radeon™ X300SE™, TV Out & DVI
- Creative Audigy™ 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 8x DVD+R/+RW & 3.5" Floppy
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2]), Antivirensoftware
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

1.999€ Systempreis ohne Monitor, inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand

Krasse Upgrades

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 174 €[4]
- Microsoft® Windows® XP Professional und Office 2003 Basic Edition (OEM[3]; CD[2]) + 267 €[4]
- 500 GB** Serial-SATA, Stripe Raid 0 + 325 €[4]
- 3 Jahre Vor-Ort Service + 101 €[4]

Finanzierung schon ab 63,96€ mtl.[5]

E-Value™: PPDE5-D0832

DELL™ INSPIRON™ 9100 *SUPERB*



- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie (3.00 GHz, 1MB Level2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3];CD[2])
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3];CD[2])
- 512 MB DDR-SDRAM, 333 MHz
- 60 GB** Festplatte
- 15,4" UltraSharp™ WSXGA+ Display (1680x1050)
- 128 MB ATI® Mobility™ Radeon™ 9700 Grafik
- Combo-Modul mit 8x DVD+RW & 24/10/24x CD-RW
- 4xUSB 2.0, DVI, TV-Out, Firewire, IR, Dual-Point
- LiIon Akku mit 96 Wh & integriertem Subwoofer
- Dell™ Wireless 1350 802.11 b/g Mini-PCI WLAN Karte

1.749€ Systempreis, inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt mit GRATIS Farbdrucker*

- NEU! 256MB ATI® Mobility™ Radeon™ 9800 Grafikkarte + 174 €[4]
- Microsoft® Office Small Business Edition 2003 (OEM[3]; CD[2]) + 267 €[4]
- AVM Fritz!Card PCMCIA ISDN Karte + 199 €[4]
- Mit 15,4" UltraSharp™ WUXGA TFT-Display (1920x1200) + 81 €[4]
- 3 Jahre Complete Care™[6] + 197 €[4]

Finanzierung schon ab 55,96€ mtl.[5]

E-Value™: PPDE5-N0851

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen

Alle Preise sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 24.08.2004. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™, das Dell™ Logo, Axim™, Dimension™ und Inspiron™ sind Marken der Dell Corporation. Microsoft® ist eine eingetragene Marke der Microsoft® Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Die Logos Intel, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Centrino, das Intel Centrino Logo, Pentium und Celeron sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. *Angebot limitiert auf ausgewählte Dell™ Dimension™ PCs und Inspiron™ Notebooks, max. 5 Systeme pro Kunde, gültig solange Vorrat reicht. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfallaufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. [2]Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Computern installiert werden. [3]Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). *CompleteCare™ Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension™ Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare™ kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare™ kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare™ Schutzes ist LGI (London General Insurance). [5]Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. *Effektiver Jahreszins nur 9,9 % (Laufzeit 36 Monate). Gültig ab 300 € Bestellwert. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. [7]Zubehörprodukte inkl. MwSt., zzgl. 13 € Versand, 17 € bei Druckern und 23 € bei CRT- und LCD-TV-Monitoren.

Steigen Sie um auf den atemberaubenden Dell™ Dimension™ XPS, die ultimative Power-Maschine für PC Spieler. Ob allein oder als Multiplayer, der XPS bietet spektakuläre Grafik bei einer rasanten Rechenleistung. Erleben Sie ein neues Level von Spannung und Spielvergnügen. Nutzen Sie die modernsten Komponenten und nutzen Sie exklusiv das spezielle Dimension™ XPS Support Team. Passionierte Spieler und engagierte Techniker werden Sie unterstützen. Aber auch der Dell™ Dimension™ 8400 bietet Ihnen modernste Technologie und enorme Power zum unglaublichen Preis. Digitale Bildbearbeitung meistert er genau so spielend wie aufwendige Grafikprogramme. Egal, welche Anforderungen Sie haben, die Dell™ Dimension™ Serie sorgt für volle Action zu einem super Preis.

Grandios - Der Aufbau des Dell™ Dimension™ XPS



Verbessertes thermisches Design ❶ ❷ ❸
Separate, thermisch gesteuerte Kühllüfter sowie eine Gehäusebelüftung halten die Betriebstemperatur von Netzteil, Systemplatine, Prozessor und Grafikkarte so gering wie möglich, so dass die Leistung nicht beeinträchtigt wird.

460 Watt Netzteil ❶
3 Festplatten, 2 optische Laufwerke und keine freien Anschlüsse mehr? Nicht so beim Dimension™ XPS. Zudem bietet das 460 Watt XPS-Netzteil beeindruckende Leistung selbst für voll aufgerüstete Systeme.

Optische Laufwerke ❹
Drei 5,25"-Schächte für optische Laufwerke.

Festplatten ❺
Durchbrechen Sie die Terabyte-Barriere! Der Dimension™ XPS kann bis zu drei 400 GB** Serial ATA-Festplatten aufnehmen.

Grafikkarten ❻
Für den Dimension™ XPS stehen eine Reihe hochleistungsfähiger PCI-Express-Grafikkarten zur Auswahl: bis zur 256 MB ATI® Radeon™ X800XT.

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional



DELL™ DIMENSION™ 4600 *MEDIUM PLUS*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor (2.80 GHz, 512 KB L2 Cache, 533 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM²;CD²)
- Microsoft® Works 7.0 (OEM²; CD²)
- 512 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 333 MHz
- 80 GB** Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - Dell™ E773p, 17" Monitor nur 127 €
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB nVidia® GeForce™ FX 5200, DVI & TV-Out
- 5.1 Dolby Digital Soundlösung
- 16x DVD-ROM und 48x CD-Brenner inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 6x USB 2.0

599€ Systempreis ohne Monitor inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt mit GRATIS Farbdrucker*

Krasse Upgrades

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie (3.00GHz, 512KB L2 Cache, 800MHz FSB) + 58 €[1]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM²; CD²) + 267 €[1]
- Mit Creative Audigy™ 2 Soundkarte inkl. FireWire + 70 €[1]
- 3 Jahren Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1] + 101 €[1]

Finanzierung schon ab 19,17 € mtl.*

E-Value™: PPDE5-D0815



DELL™ DIMENSION™ 4700 *LARGE*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3.00 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM²;CD²)
- Microsoft® Works 7.0 (OEM²; CD²)
- 512 MB Dual Channel DDR2-SDRAM, 400 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - Dell™ E172FP, 17" TFT-Display ab 405 €
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB PCI-Express ATI® Radeon™ X300SE™ TV Out & DVI
- 8x DVD+R/+RW und 16x DVD-ROM inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

849€ Systempreis ohne Monitor inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt mit GRATIS Farbdrucker*

Krasse Upgrades

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 116 €[1]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM²; CD²) + 267 €[1]
- APC Sicherheits-Steckdosenleiste + 28 €[1]
- Transfer my PC + 50 €[1]

Finanzierung schon ab 27,17 € mtl.*

E-Value™: PPDE5-D0844



DELL™ DIMENSION™ 8400 *EXTREME*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM²;CD²)
- Microsoft® Works 7.0 (OEM²; CD²)
- 1024MB Dual Channel DDR2-SDRAM, 400MHz
- 320 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min (Strip Raid 0)
- Optional - Dell™ 2001FP HAS, 21" TFT ab 869 €
- Onboard 10/100/1000 Ethernet Anschluss
- 128 MB PCI-Express ATI® Radeon™ X300SE™, TV Out & DVI
- Creative Audigy™ 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 8x DVD+R/+RW & 16x DVD & 3.5" Floppy
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt

1.299€ Systempreis ohne Monitor inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt mit GRATIS Farbdrucker*

Krasse Upgrades

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 174 €[1]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM²; CD²) + 267 €[1]
- 2x 250 GB** Serial-ATA (RAID 0/1) + 279 €[1]
- APC Sicherheits-Steckdosenleiste + 28 €[1]
- 3 Jahre Vor-Ort Service mit 3 Jahren CompleteCare™[4] + 219 €[1]

Finanzierung schon ab 41,56 € mtl.*

E-Value™: PPDE5-D0826

DELL™ ZUBEHÖR

Axim™ X30 PAN/LAN 624

- 624MHz Intel® XScale™ Prozessor
- 64MB Flash-ROM
- 64MB S-DRAM
- inkl. WLAN und Bluetooth®
- inkl. Dockingstation



nur **382€** inkl. MwSt. +GRATIS Versand

Axim™ X30 Bluetooth® GPS

- Intel® XScale® Prozessor ab 312MHz
- 64MB RAM, 64MB ROM, 64MB SD-Memory
- Dell™ Autohalterung, Dell™ Bluetooth® GPS Antenne und Kartendaten für Europa und WLAN



nur **579€** inkl. MwSt. +GRATIS Versand

Dell™ 922 Photo All-in-one Drucker

Drucken, Scannen, Kopieren. Randloser Drucker bis DIN A4 und mit bis zu 6 Farben (optional).

Statt 119 €
jetzt nur **107€** inkl. MwSt. +17€ Versand



Dell™ Monitor W1700 LCD-TV

mit TV-Tuner, Speaker, 16:9 Format, VGA, DVI, Scart, S-Video, Video, Audio, Comonent-Video

statt 769 €
jetzt nur **731€** inkl. MwSt. +23€ Versand

Dieses Gerät kann eine GEZ-Anmeldepflicht auslösen



www.dell.de
0800 / 5 33 55 80 19
Tel. Mo.- Fr. 8 -20 Uhr, Sa. 9 -18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif

SAVE ONLINE
Zusätzlich jede Woche - attraktive Sparvorteile bei Online-Bestellung unter www.dell.de

E-Value-Code:
Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de

Easy as DELL™



»Für einen Gastauftritt ist Indiana Jones immer noch gut.«

Zitterpartie









Wäre das Leben so schockierend wie *Doom 3*, die Hälfte der Menschheit wäre bereits durch Herzversagen dahingerafft. Da scheppert unvermittelt ein Blechstück zu Boden oder das Licht geht plötzlich aus und jemand lacht böse. Einer dieser Gruselmomente ist, wenn Sie zum ersten Mal auf einen Pinky treffen: Der Terminator-Pitbull wittert Sie in einem Büro des Alpha Labs. Mit dumpfen Schlägen verbeult er von außen die Stahltür, und stürzt sich letztlich durch die Frontscheibe auf Sie.

- Ohne Jugendfreigabe
- Erscheint am 12. August
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 27 Levels
- 12 Waffen
- 4 Mehrspieler-Modi
- 5 Karten
- 5.1-Surround-Sound



Panik? Attacke!

Wenn ein Peitschen-Zombie angreift oder eine Armada umgedrehter Köpfe auf Beinen auf Sie zukrabbelt, ist das durchaus ein Grund, nervös zu sein. Wir ließen uns nicht abschrecken und spielten DOOM 3 für Sie durch!

Blutige Schleifspuren beflecken die Korridore. In einer Ecke kauert ein Toter. Armer Kerl. Als Sie sich zu dem Leblosen herunterbeugen und mit der Taschenlampe ins Gesicht leuchten, schnellen unvermittelt seine Hände vor und schnappen nach Ihnen. Um Himmels Willen! Instinktiv befördern Sie ihn mit dem Griff Ihrer Funzel ins Jenseits. An einem langen Gang hören Sie ein hohles Männerlachen. Der Reihe nach schalten sich die verbliebenen Neonröhren aus – Finsternis. Hinter einer Biegung taucht der tanzende Strahl einer Taschenlampe auf. Naht etwa Hilfe? Die schwache Hoffnung stirbt mit den staksigen Schritten des Lichtträgers und seinem lauten Stöhnen. Oh nein, noch ein Zombie ... Sie verpassen dem Biest eine Breitseite. Blut bedeckt die Wand. Ein Gehirn hüpft aus dem Kopf, fauliges Fleisch trennt sich vom Körper, fällt zu Boden, löst sich auf. Zurück bleiben nur Sie und ein ungutes Gefühl.

ZWEI TAGE ZUVOR ...

„Jo, komm doch bitte mal kurz rüber!" Hugh, der Chefredakteur hat gesprochen. „Willst du für zwei Tage nach London fliegen und *Doom 3* spielen?" Häuptling Bigge trägt vor meinem geistigen Auge plötzlich einen schwarzen Talar, als ich die magischen Worte murmele: „Ja, ich will."

HURT ME PLENTY!

Nürnberg, 3:01 Uhr. Am Morgen wohlgemerkt. Mein Wecker klingelt. Notiz: Den

»Sein Gesicht verliert niemand gern.«



Technisch präsentiert sich *Doom 3* auf der Höhe der Zeit. Licht und Schatten berechnet das Programm in Echtzeit, was unheimliche Effekte zur Folge hat (siehe Bild links). Die Rippen des Dämons im Bild ganz unten sind mit Bump Mapping lediglich aufgemalt. Shiny Maps sorgen für den ekligen Glibber-Effekt (Bild unten). Diese Details haben Ihren Preis: Viele Gegner auf einem Haufen und weitläufige Außenareale gibt es nicht.



Augen auf und durch!



Typ erwürgen, der den Flug nach Heathrow von 7 Uhr ab München gebucht hat. Ergänzung: Danach den Mensch erdrosseln, der dafür verantwortlich ist, dass ich nur zweieinhalb Stunden geschlafen habe. Mist, das war ich ja selbst; Notiz 2 streichen. Nach einer furchtbar langen Autofahrt und einem unbequemen Flug und einer weiteren nicht ganz so furchtbar langen Autofahrt erreichte ich kurz von 9 Uhr Ortszeit das Marriott-Hotel im Londoner Vorort Slough. Es sollte für knapp zwei Tage das letzte Mal sein, dass ich die Sonne sah.

DER ERSTE KONTAKT

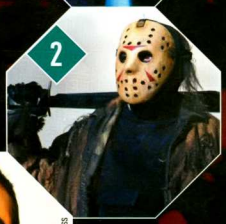
„Willkommen auf dem Mars, Marine!" Eine Maschine scannt Ihre Biowerte. „Alles in Ordnung, gehen Sie rein", meldet der Mitarbeiter der United Aerospace Corporation hinter seiner Panzerglasscheibe. Es ist der 15. November 2145. Sie sollen sich an der Rezeption der Mars-Forschungs-Einrichtung melden. Das hat Ihnen ein gewisser Cooper gesteckt, als Sie vorhin der Raumgleiter auf Mars City absetzte. Ein grünäugiger Mann hinter einem Schreibtisch händigt Ihnen Ihren Personal Data Assistent aus. Ein hilfreiches Teil, dieser PDA. Aha, Ihre ID-Nummer lautet also 381 9X-22. Interessant. Und erste E-Mails und Video-Botschaften haben Sie auch schon erhalten. Ein kurzer Blick genügt: Nichts Spannendes dabei. Zeit, sich bei Master Sergeant Kelly im Hauptquartier zu melden. Schließlich macht es keinen guten Eindruck, gleich am ersten Arbeitstag im Sicherheitsteam der Station zu spät zu kommen.

VERDAMMT COOL

Im schmalen Konferenzraum des Marriotts surren zehn Rechner. Acht davon halten Journalisten aus aller Welt besetzt und spielen *Doom 3*. Ich gehöre dazu. Dieser PDA, den ich eben im Spiel bekommen habe, erinnert mich an das geniale *System Shock 2*, das ich vor knapp fünf Jahren für die PC ACTION testete. Auch alle Gestalten, die mir als Marine über den Weg laufen, schüren dieses mir von damals bekannte, beklemmende Gefühl. Um die vier mehr oder weniger nützlichen Sprüche hält jeder der Burschen auf Knopfdruck parat. „Es ist nicht sicher hier, traue niemandem.", „Ich muss von diesem Felsen runter und du solltest das auch tun", „Du musst der



»Bekommt keine Rollen mehr: Thekla Carola Wied.«





Fotos (2): action press

Ersatz für die Leute sein, die wir verloren haben." und so weiter. Sehr ermutigend. Etwas ist hier ganz und gar nicht in Ordnung. In einer Zwischensequenz beobachte ich einen Wissenschaftler, Dr. Malcolm Betruger, wie ich später herausfinden soll. Er sagt den bedeutungsschwangeren Satz „Erstaunliche Dinge werden hier bald passieren." Mir läuft ein eiskalter Schauer den Rücken herunter. Als ich feststelle, dass dafür in erster Linie die übereifrige Klimaanlage des Konferenzraums verantwortlich ist, streife ich mir meine Jacke über und spiele weiter.

DIE VERWANDLUNG

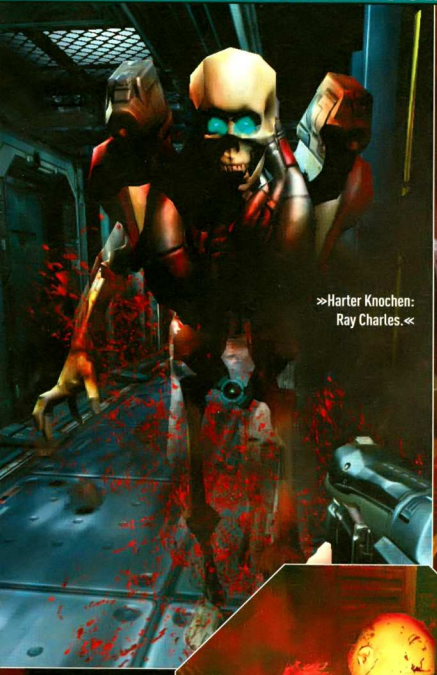
Ihr erster Auftrag führt Sie per Fahrstuhl in den Untergrund von Mars City, dem laut eines Weltraum-Kollegen „unspannendsten Ort auf dem Mars." Sie sollen dort vermisstes Personal suchen. Nun gut, Babysitter zu spielen, ist immer noch besser, als den ersten Tag am Kopierer zu verbringen. Mit Taschenlampe, Pistole und Taschencomputer bewaffnet, ziehen Sie los. Auf einem Tisch liegt der herrenlose PDA eines Mitglieds des Energie-Stabilisierungs-Teams der Mars-Enklave. Sie schnappen ihn sich und laden die Daten auf Ihren Apparillo herunter. Gleich mal die neugierige Nase in die fremden E-Mails stecken: Der dreistellige Code, den Sie dort finden, soll zu einem Spind passen. Sehr schön! Der Schrank ist schnell gefunden. Sie tippen 5-3-1 in das Touchscreen-Display des Zahlenschlosses und die Tür gibt zischend Ersatzmunition frei. Über eine Luftschleuse gelangen Sie ins Freie. Nichts als roter Staub und Felsen. So ähnlich könnte in *Die Unendliche Geschichte* die Trockenperiode eines weiblichen Steinmonsters aussehen. Sie beeilen sich, den Eingang gegenüber zu erreichen, bevor Ihnen der Sauerstoff ausgeht. Im alten Kommandozentrum treffen Sie auf einen der verschwundenen Wissenschaftler. Von seinem Gefasel über „drohende Gefahr" und einem „Delta-4-Teleporter" verstehen Sie kein Wort. Aber als sich neben ihm ein gleißendes Dimensionstor öffnet und ein Geister-Totenschädel durch seinen Körper fliegt, sind Sie hellwach. Die Gesichtszüge des Asiaten verzerren sich zu einer Fratze. Er steckt die Hände nach vorn, nähert sich Ihnen keuchend. Geistesgegenwärtig beenden Sie Ihre Notlage und sein trauriges Dasein mit zwei gezielten Schüssen zwischen seine toten Augen. Gleichzeitig bricht über Helmfunk das Chaos aus. „Wir haben einen Code Red!", brüllt eine Stimme. „Achtung, wir haben einen Code Red!"

DIE HÖLLE BRICHT LOS

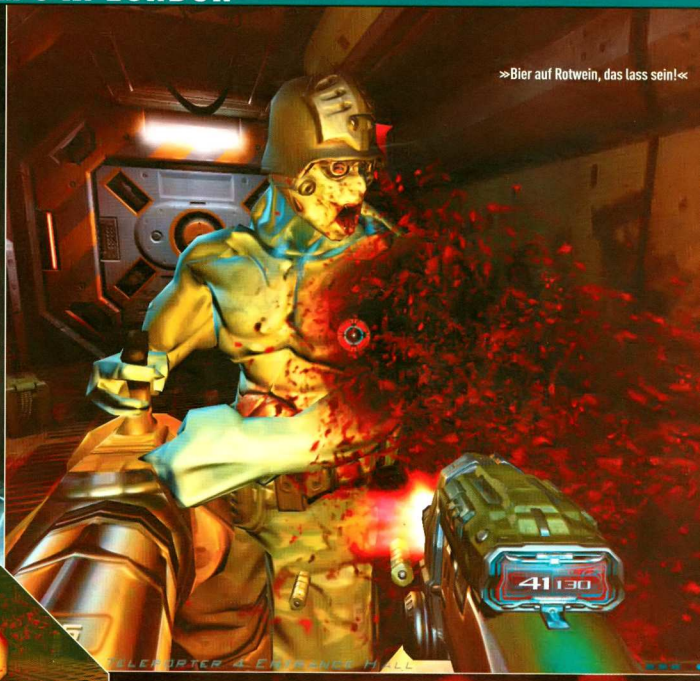
Zombies, überall Zombies. Ihr Kontakt zur Basis besteht aus Wortfetzen und Schreckensschreien. Was passiert hier? Der Strom scheint unterbrochen, die Gän-



Nicht nur *Doom 3* lehrt Sie das Gruseln. Wir stellen Ihnen die Superstars des Horrors vor! Platz 5, Frankensteins Monster: Der Kerl besteht aus Leichenteilen und stinkt wie ein Zwiebeldöner. Platz 4, Freddy Krueger: Seine Nasenbohrtechnik ist ein Traum. Platz 3, Michael Myers: Ist so hässlich, dass er nicht nur an Halloween Maske trägt. Platz 2, Jason Voorhees: Der King der Muttersöhnchen, sprengt jedes Ferienlager. Platz 1, Daniel Kübelböck: Kann allein mit seiner Stimme töten.



»Harter Knochen: Ray Charles.«



»Bier auf Rotwein, das lass sein!«



»Der Typ hat den Überblick.«



Sterbe wohl!



Neben Schießen ist der häufigste Zeitvertreib in *Doom 3* das Sterben. Der Satz „Du hast dein Gehirn wohl an der Garderobe abgegeben", gewinnt hier eine völlig neue Bedeutung: Kleiderständer gibt es zwar keine, dafür fliegen alle Nase lang freigelegte Oberstübchen durch die Luft.



Kugeln hinterlassen bei Gegnern und Leichen Einschusslöcher. Und wer möchte, kann Wände mit der Schrotflinte rot sprenkeln. Besiegten Opponenten fällt allerdings ruck, zuck das Fleisch von den Knochen und sie zerbröseln zu Staub. Gag am Rande: In einem Spielautomat dürfen Sie Hühner platzen lassen.

ge sind nur notdürftig beleuchtet. Ein Stockwerk höher steht ein Mechaniker mit dem Rücken zu Ihnen und presst sich angsterfüllt kreischend an ein Geländer: Ihm nähert sich bedrohlich langsam ein fahl schimmernder Untoter und grunzt. Sie opfern für den Bedrängten drei wertvolle Kugeln und retten ihn. „Vielen Dank, ich verschwinde hier", ruft er nach unten und rennt weg. Plötzlich färbt sich Ihr Sichtfeld rot und Sie spüren einen stechenden Schmerz im Nacken. Als Sie herumwirbeln, schließen Sie erneut Bekanntschaft mit dem Schraubenschlüssel eines Zombies. Au, verdammt! Wo zum Teufel kam der Bursche her? Nur schnell weg. Auf der Flucht erspähen Sie eine Schrotflinte und sacken sie ein. Jetzt keine Panik. Zurück zu Sarge Kelly, der wird schon wissen, was zu tun ist.

LAUF, WENN DU KANNST!

Ach Doomeinegüte! In dem Spiel ist ja der Teufel los. Ich



In einigen Abschnitten begleiten Sie durchschlagskräftige Sentry Bots, die Ihnen den Weg weisen und Sie im Kampf unterstützen.

brauche eine Pause. Zeit für einen kurzen Realitätscheck. Windows verrät mir, dass in dem Rechner ein 3-Gigahertz-P4-Prozessor mit einem Gigahertz Arbeitsspeicher und einer Grafikkarte Marke Geforce 6800 GT ihren Dienst verrichten. Das ist sehr gut, doch dafür flutscht das Spiel auch in einer Auflösung von 1.600x1.200 Pixel und mit hohen Grafikdetails. Für die kommende Grafikkartengeneration hat Entwickler id Software vorgesorgt: Der höchste Detailgrad läuft noch nicht mit den bis dato erhältlichen Geräten. Optisch bietet *Doom 3* die derzeit besten Innenlevels aller Zeiten. Dafür lohnt es sich, die eigene Möhre zu Hause aufzurüsten. Auf der Festplatte frisst das Spiel 1,5 Gigabyte. Neben meinen 5,5 Gigabyte von *Unreal Tournament 2004* auf dem Arbeitsrechner würde das wirken wie Calista Flockhart und Hella von Sinnen an einem Tisch. Aber die Spielstände benötigen ebenfalls Platz. Wer die unbegrenzten Speichermöglichkeiten ausgiebig in Anspruch nimmt, sollte ein weiteres Gigabyte reservieren. Doch zurück ins Spiel, sofern ich die ewigen Ladezeiten am Levelanfang wach überstehe. Das Schlafdefizit macht sich langsam bemerkbar.

WENN DAS WÜNSCHEN WIEDER HILFT

Den Morgen des zweiten Testtages verbringe ich mit einer Mehrspieler-Partie im Netzwerk. Da mich das nicht vom Hocker reißt, gehe ich bald wieder alleine auf Monsterjagd. Ich ignoriere, dass es keinen



INTERVIEW

„WIR VERÄNDERN NICHTS!“



»Fieser Spoiler: der Endgegner.«

Doom und Deutschland war immer eine besondere Baustelle. Wir fragten bei Activisions PR-Manager nach.

PCA Die wichtigste Frage gleich zu Beginn: Ist die deutsche Version von *Doom 3* in irgendeiner Form geschnitten?

BERND REINARTZ: Nein, keine Sorge. Wir veröffentlichen diesmal weltweit die gleiche Version.

PCA Das heißt, für Blut und Gedärme müssen *Doom*-Spieler englische Texte in Kauf nehmen?

BERND REINARTZ: Das stimmt. Wir verändern nichts. Nur die Verpackung und die Anleitung sind auf Deutsch. Aber ich glaube nicht, dass das ein Problem ist.

PCA Nun, der PDA im Spiel liefert mit E-Mails und Audiobotschaften schon eine Menge Text.

BERND REINARTZ: Viele Hardcore-Spieler bevorzugen ohnehin englische Versionen. Und schließlich ist *Doom 3* ein Spiel für Erwachsene, denen traue ich das schon zu.

PCA Wie du bereits angedeutet hast, bekam *Doom 3* von der USK ein rotes Ab-18-Prüfsiegel verpasst und kann somit nicht mehr allen anderen id-Spielen auf den Index folgen. Was hättet ihr unternommen, wenn die USK wegen der Gewaltdarstellungen das Prüfsiegel verweigert hätte?

BERND REINARTZ: Wir hätten das Spiel in Deutschland nicht veröffentlicht. Ähnlich wie bei *Manhunt* von Take 2 hätte man es dann nur als Import aus Österreich oder der Schweiz bekommen können. Wir wussten wirklich lange nicht, ob wir es rausbringen. Ich bin erleichtert, dass es letztendlich funktionierte.

PCA Warum erscheint das Spiel in Deutschland erst am 12. August, während Amerikaner schon eine Woche früher zugreifen dürfen?

BERND REINARTZ: Das liegt an der Produktionszeit für die deutsche Verpackung. Wir sind froh, dass es zumindest nahezu zeitgleich erscheint.

PCA Auf der E3 vor zwei Jahren hing ein riesiges *Doom 3*-Banner mit dem Spruch „kommt 2003“. Jetzt ist es 2004. Was ist da schief gelaufen?

BERND REINARTZ: Schief gelaufen ist nichts. Es entsprach einfach noch nicht der Produktqualität, die id sich vorstellte. Bei dem Produkt sollte alles stimmen. Und ich glaube, das hat geklappt. Außerdem: Welches Spiel erscheint schon pünktlich?

PCA Im Internet kursiert das Bild einer *Doom 3*-Schachtel mit sechs CDs. Müssen wir bei der Installation wirklich DJ spielen oder bringt ihr es doch auf DVD?

BERND REINARTZ: Weder noch. Das Spiel erscheint auf drei CDs.

PCA Kannst du mir drei Gründe nennen, warum sich unsere Leser *Doom 3* statt *Far Cry* ins Haus holen sollten?

BERND REINARTZ: Aber natürlich kann ich das: *Doom 3*, *Doom 3*, *Doom 3*.

»Ohne Pillen kann Pac-Man unangenehm werden.«

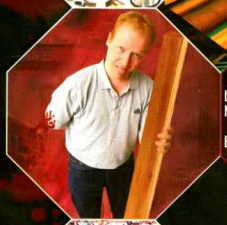
Äh … geht das auch im echten Leben?

Zur Hölle fahren

In *Doom 3* landen Sie in einem Level des Spiels in der Hölle. Dort wimmelt es vor Dämonen und überall fließt Lava.

Auch im echten Leben können Sie zur Hölle fahren. Und das nicht nur, wenn Sie Dieter Bohlen heißen. Die Gaststätte „Hölle" finden Sie in 53557 Bad Hönningen. Prost!





Unzerstörbare Möbel

Die Kettensäge im Spiel wirkt bei Zombies Wunder. Ruck, zuck ist der Arm ab. Nur Tische sind nicht kleinzukriegen.

Bei unserem Feldversuch mit Herrn Bezold und seinem Schreibtisch erzielten wir ein anderes Ergebnis. Das Bein ließ sich übrigens wieder klasse ankleben.



Fotos (2): action press

Fit auf Knopfdruck

Auf Mars City hängen an den Wänden nette Automaten, die auf Knopfdruck die Lebensenergie erfrischen.

Auf Knopfdruck fit zu sein, ist schwer. Andernfalls wären die deutschen Nationalfußballer bei der EM nicht bereits in der Vorrunde ausgeschieden

»Christopher Reeve: Comeback-Versuch als Hulk.«



»Sägen für die Menschheit: Dr. Holzmichl.«

Gewächshauslevel gibt und mich das ewige Grau in Grau der Levels depressiv macht. Die Luft in Mars City ist bestimmt genauso stickig warm wie die in meinem Hotelzimmer mit dem Fenster, das sich nicht öffnen lässt. Den *Doom*-PDA werfe ich inzwischen nur noch im Notfall an. Die können sich ihre Codes in den Popo schieben. Das Ding ist langweilig. Auch der Rest des Spiels offenbart ein paar Macken. Finde Schlüssel hier, öffne Tür dort. Speichere, gehe in den Raum, merk dir, wo die Monster kommen, lade den Spielstand und mach sie platt. Welches Jahr ist noch mal? 1994? Bis auf die Marine-Zombies, die wenigstens in Deckung gehen, agieren die Gegner außerdem stets nach dem Prinzip „Augen zu und drauf." Aber ich liebe *Doom*, ich ignoriere das einfach. So wie ich Fäuste, Pistole, Granaten und Chaingun ignoriere, weil Sie meiner Meinung nach unbrauchbar sind. Ich halte mich stattdessen an Schrotflinte, MG, Plasma-Gewehr und Raketenwerfer. Kettensäge und die BFG (Big Fat Gun) erweisen sich als akkurater Bonus. Interessant wird es, sobald Sie den Soulcube eingesammelt

Vier Feinde müsst ihr sein!

Mehr als ein verlegener Bonus ist der Mehrspieler-Modus von *Doom 3* nicht. Maximal vier Spieler dürfen sich bei Deathmatch, Team-Deathmatch, Tourney (Einer gegen Einen) und Last Man (jeder hat fünf Leben) die Köpfe einschlagen. Und fünf Karten sind zu wenig. Zumindest *02*-Veteranen haben an „The Edge" ihre Freude. Ein paar größere Mods folgen hoffentlich.

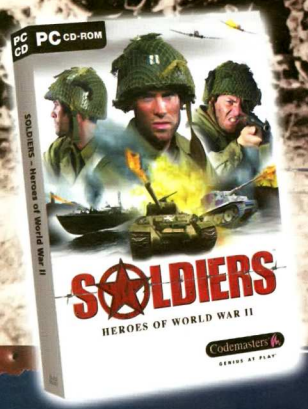


Was können eine Handvoll Männer schon ändern?

ALLES!



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



SOLDIERS

HEROES OF WORLD WAR II

© 2004 1C Company. Best Way. Codemasters. All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Soldiers: Heroes of World War II" and "SOLDIERS" are trademarks of 1C Company. Best Way. Codemasters. All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Soldiers: Heroes of World War II" and "SOLDIERS" are trademarks of 1C Company.







PC CD

BEST WAY

1C COMPANY

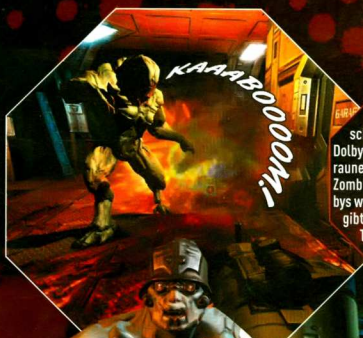
+++ Auf dem Feld der Ehre entscheidet jeder Zug... +++

Hinter feindlichen Linien. Umgeben von einer gigantischen Übermacht. Und mittendrin eine kleine Spezialeinheit. Bedingungen, unter denen vor allem eines zählt: Nerven aus Stahl. Soldiers: Heroes of World War II verbindet knallharte Kommando-Action mit einer packend-realistischen 3D-Grafik in historisch akkuratem Setting. Als Kommandeur von alliierten, deutschen oder russischen Truppen führt man sein Team zum Sieg. Oder ins bittere Verderben...

www.codemasters.de

Codemasters®

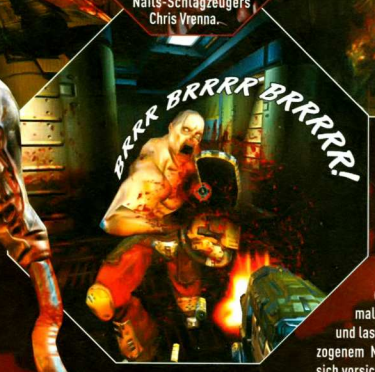
GENIUS AT PLAY™



HörZu!

Geräusche sind in *Doom 3* wichtig. Am besten tauschen Sie diesen mit einer Dolby-Digital-Anlage. Flüsterstimmen raunen Sachen wie „Komm zu mir!", Zombies stöhnen, Felsen poltern, Babys weinen: einfach gruselig. An Musik gibt es im Grunde nur das rockige Titelstück des Ex-Nine-Inch-Nails-Schlagzeugers Chris Vrenna.







»Nicht ansteckend: Handwurm.«

haben: Der erledigt die Gegner und überträgt deren ausgehauchte Lebensenergie auf Sie. Den Flammenwerfer scheint sich id Software für *Return to Castle Wolfenstein 2* aufzuheben.

NICHT MEHR ZU RETTEN

„Rette mich" flüstert eine Stimme in Ihrem Kopf. Himmel, was kann das sein? Sie gehen weiter, halten kurz inne, tauschen, ob die Schritte, die Sie hören, Ihre eigenen sind. Nur nicht paranoid werden!

Inzwischen haben Sie sich ins Alpha Lab durchgeschlagen. In dem Teil der Anlage sieht es nicht besser aus. Überall digitales Blut und Spuren der Verwüstung. Am Boden hockt ein Marine. Ha, der alte Zombie-Trick! Noch mal machen Sie nicht den Fehler und lassen sich überraschen. Mit gezogenem Maschinengewehr nähern Sie sich vorsichtig. Das Namensschild weist den Mann als „E. Webs" aus. Er scheint harmlos. „Halt dich nicht mit mir auf, Kumpel. Du kannst nichts mehr für mich tun", keucht er. „Es war so überraschend und kam aus dem Nichts." Er hustet noch zweimal und bleibt regungslos liegen.

WER ZULETZT LACHT ...

Sie brauchen den PDA eines gewissen William Banks. Andernfalls stellt die Sicherheitsabfrage an der Labortür ein unüberwindbares Hindernis dar. Eine rote, organische Masse glibbert durch das Büro. Dafür haben Sie jetzt keine Zeit. Auf dem Boden liegt das gesuchte Gerät. Als Sie es aufheben, erschallt erneut dieses böse Lachen von vorhin. Glühende Pentagramme schälen sich aus der Erde. Ein gleißender Blitz taucht den Raum in orangefarbenes Licht. Aus dem Nichts erscheinen Monster, die Ihnen Feuerbälle entgegenschleudern. Die 14-äugigen Dämonen scheinen direkt der Hölle entsprungen. Und genau da geht Ihre Reise hin.

ICH MACH DICH LANG!

Wer hätte gedacht, dass *Doom 3* gegen Ende noch einmal radikal an der Spannungsschraube dreht? Bis in den finalen Level tauchen tatsächlich immer neue und einfallsreiche Monster auf. Wäre ich Großwildjäger, müsste ich mein Trophäenzimmer vergrößern. Und lang dauert das Spiel. Unglaublich lang. Wir schätzen es gut doppelt so umfangreich ein wie *Max Payne 2*. Das versöhnt uns mit der Welt. Als der Abspann über den Monitor flimmert, ist der Verfasser dieser Zeilen glücklich. Er hat den vierten und fiesesten Schwierigkeitsgrad Nightmare freigeschaltet. Ob den jemand schafft, ohne zu cheaten?

EPILOG

Fürth, Redaktion PC ACTION. Es ist Sonntag, kurz vor Mitternacht. Der Artikel ist im Kasten. Eine Prozentwertung durften wir auf Wunsch von Activision noch nicht vergeben, obwohl es sich bereits um die Goldmaster-Version handelte. Aber eines weiß ich: *Doom 3*, ich will dir treu sein, bis dass der Tod uns scheidet. Du bist ein grandioses Spiel! JOACHIM HESSE



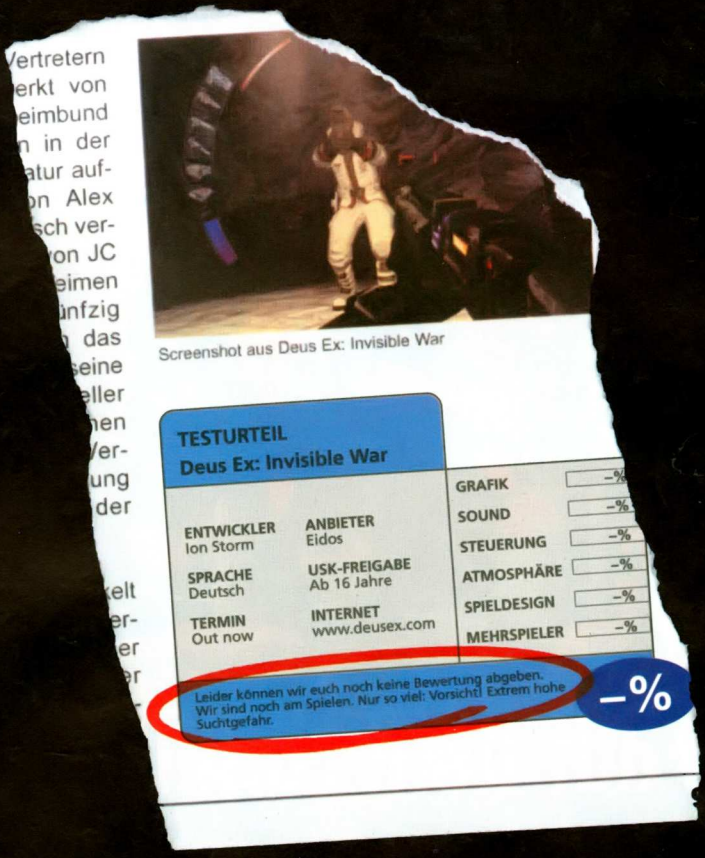
»Seine Mitspieler für Doppelkopf hatte er sich anders vorgestellt.«

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

Die Texte im Spiel sind zwar englisch, doch die Hauptsprache ist universal: Waffen. Die sind zwar genau wie der Rest des Spiels kein Quell der Innovation, aber irgendetwas brauche ich ja, um die grandiosen Riesenmonster wegzubretzen. Am besten gefallen mir die Schockeffekte. Wenn sich zwei leuchtende Punkte als Augen entpuppen, bleibt Ihnen garantiert das Herz stehen. *Doom 3* ist das erste Spiel, in dem eine Taschenlampe sinnvoll ist und ich nicht einfach die Gamma-Werte meines Monitors hochdrehe. Plötzlich einem Monster ins Gesicht zu leuchten, kann kleine Kinder zum Weinen bringen. Aber für die ist das Spiel ohnehin nicht gedacht.

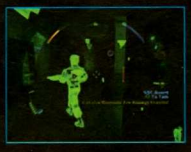




100 % Gameplay.

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.

TOP NEWS



Spaß auf dem Fummelplatz

Es dauert nicht mehr lange, dann sollen Sie in DIE SIMS 2 beweisen, dass Sie wenigstens Ihr virtuelles Leben in den Griff kriegen.

Simulation | In Die *Sims 2* geraten Sie nicht mehr in Hektik, wenn Ihre Computer-Gesellen auf die Toilette müssen oder müde sind. Die Erledigung der Grundbedürfnisse überlassen Sie getrost der KI. Stattdessen definieren Sie Lebensziele wie Wohlstand oder Wissen und kümmern sich verstärkt um soziale Kontakte, die von Wünschen und Ängsten bestimmt werden. Schon witzig, wenn ein romantischer Ehemann lüsterne Blicke auf die Nachbarin wirft und das Eheweib daraufhin Gift ins Essen mixt. Denn gestorben wird auch, mitunter spuken Geister von Ex-Bewohnern durch stufenlos zoom- und drehbare 3D-Villen. Es liegt an Ihnen, ob sich Ihre digitalen Menschlein in fünf Alterstufen zu Genies oder Versagern entwickeln. Jede Entscheidung wirkt sich aus, Charaktereigenschaften vererben Sie sogar an Ihre Kinder. Kein Wunder, dass dem Paarungsverhalten diesmal mehr Bedeutung zukommt. Sie flirten, küssen, kuscheln, kneten und haben – jugendfreien – Sex. Ab dem 18. September erwarten Sie 14 vorgefertigte Nachbarschaften, Belohnungsobjekte wie Pflanzen, an denen Geldscheine wachsen oder Schlaumeier-Elixiere, zehn mögliche Karrieren, ein umfangreicher Editor und jede Menge Spaß. Wetten?

CHRISTIAN BIGGE

Info: www.diesims.de





Nimm ein Blutbad!

Das geht unter die Haut! SHELLSHOCK NAM '67 setzt den Vietnamkrieg erschreckend realistisch und brutal in Szene.



»Thomas Helmer besitzt noch immer eine bemerkenswerte Schusstechnik.«

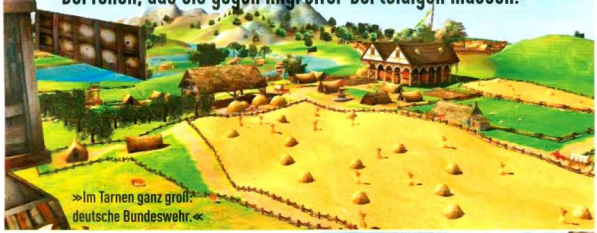
»Verräterisch: Schamhaar zwischen den Zähnen.«

Action | Angsthasen und Sockenbügler dürfen zum nächsten Artikel springen. Denn *Shellshock Nam '67* simuliert die Schrecken des Vietnamkriegs auf bedrückende Art und Weise. In der Rolle eines jungen GIs jagen Sie aus der Verfolgerperspektive Tunnelsysteme hoch, befreien Amis aus den Klauen der Vietcong und nehmen in einer der zwölf Missionen sogar an einem Zivilisten-Massaker teil. Bei einem Großteil der Einsätze erhalten Sie von computergesteuerten Kollegen Feuerschutz. Herumkommandieren dürfen Sie diese allerdings nicht. Dafür bietet der holländische Entwickler Guerrilla *Shellshock Nam '67* derbe Zwischensequenzen, in denen auch mal gefoltert oder exekutiert wird. Voraussichtlich im September steht der harte Tobak im Laden. BENJAMIN BEZOLD

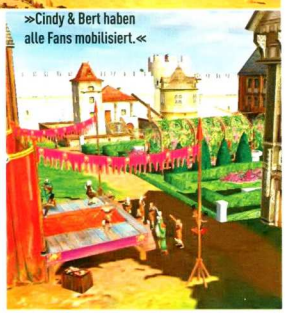
Info: www.shellshockgame.com

Feldversuch

Bald ist es so weit und Sie bauen in MEDIEVAL LORDS ein hübsches Dörfchen, das Sie gegen Angreifer verteidigen müssen.



»Im Tarnen ganz groß: deutsche Bundeswehr.«



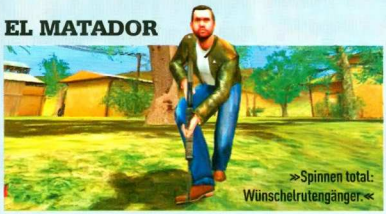
»Cindy & Bert haben alle Fans mobilisiert.«

Echtzeit-Strategie | Monte Christo versetzt Sie in *Medieval Lords* in die Rolle eines Städtebauers im Mittelalter. Sie beginnen mit wenigen Häusern, bis eine richtige Metropole oder ein ganzes Königreich entsteht. Natürlich warten Neider nur darauf, Ihre Bewohner zu überfallen, weshalb Sie auch auf Abwehrmaßnahmen wie Mauern, Türme und Soldaten zurückgreifen. Das verspricht heiße Kämpfe. Die detaillierte 3D-Ansicht schickt Sie mitten in Ihre Stadt, in die Sie schon Ende August einziehen dürfen. ANDREAS BERTITS

Info: www.medievallords.com

LIES MICH!

EL MATADOR



»Spinnen total: Wünschelrutengänger.«

Action | Im Schleichspiel *El Matador* von Plastic Reality Technologies übernehmen Sie die Rolle eines Drogenfahnders, der gegen ein Verbrechersyndikat in Südamerika antritt und seinen verstorbenen Bruder rächen will. In den Kämpfen greifen Sie auf diverse Spezialutensilien zurück. Das Spiel soll im 3. Quartal 2005 in den Handel kommen und durch überraschende Wendungen, schicke 3D-Grafik und Ragdoll-Effekte glänzen. (MB)

Info: www.cenega.com

CODENAME PANZERS: PHASE 2, 3 & 4

Strategie | Zum Jahreswechsel wartet Nachschub für *Panzers*-Fans. Die Entwicklung von *Codename Panzers: Phase 2* läuft bereits auf Hochtouren. Erneut lassen Sie im virtuellen Yweiten Weltkrieg die Waffen sprechen. Im eigenständig lauffähigen Add-on rumpeln Sie in Nordafrika aufseiten der Deutschen, Italiener oder West-Alliierten über die Schlachtfelder. Die Entwickler feilen nicht nur am Mehrspieler-Modus und neuen Einheiten, sondern wollen *Phase 2* sogar einen Editor beilegen. Auch Teil 3 und 4 sind schon in Planung, Details stehen noch nicht fest. (MB)

Info: www.panzers.de

SCRAPLAND



»Sam Fishers Frau ist Sekretärin.«

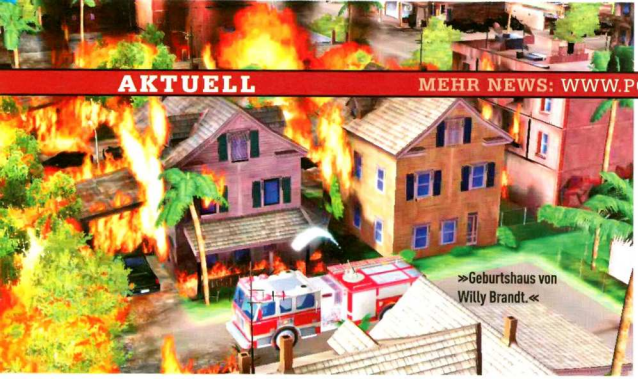
Action | Die bizarre Welt der Roboter erleben Sie bald auf Ihrem PC. Im 3D-Action-Adventure *Scrapland* schlüpfen Sie in die Rolle von D-Tritus. Der Blechkamerad besteht aus Schrottteilen und wird in einen mysteriösen Mordfall hineingezogen. Bei seinen Nachforschungen deckt er eine Verschwörung auf. Seinen Gegnern tritt er zu Fuß oder in Kanonenbooten entgegen. Weitere Roboter unterstützen Sie dank Spezialfähigkeiten. Im vierten Quartal dieses Jahres rätseln Sie sich durch die Stadt Chimera auf dem namengebenden Asteroiden. (MB)

Info: www.scrapland.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	–	1	Codename: Panzers	CDV
2	▲	NEU	Radsport Manager 2004/2005	dtp
3	▼	2	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	EA
4	▲	NEU	Spellforce: The Breath of Winter	Jowood
5	▲	NEU	Joint Operations: Typhoon Rising	EA
6	▼	5	DTM Race Driver 2	Codemasters
7	▲	NEU	Spider-Man 2 – The Game	Activision
8	▲	NEU	Soldiers: Heroes of WW2	Codemasters
9	▼	7	Far Cry	Ubisoft
10	▼	8	Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi

Quelle: SATURN



Neue Flamme

Seit dem 11. September sind Feuerwehrmänner der Traum aller Frauen. In FIRE DEPARTMENT 2 können Sie selbst zum Weiberhelden werden.

Echtzeit-Strategie | Wenn Sie schon immer Feuerwehrmann werden wollten, sollten Sie einen Blick auf *Fire Department 2* werfen. In der grafisch aufgepeppten Fortsetzung löschen Sie Brände in fünf Kampagnen und 15 Missionen an der amerikanischen Westküste. Helfen sollen Sie unter anderem bei einem Feuer in der Chemiefabrik, bei einem Erdbeben in der Innenstadt und einem dramatischen Zugunglück. Reale Vorfälle dienten den Szenarien als Vorlage. Durch die dynamische Simulation von Brand-, Gas- und Rauchherden ist taktisches Vorgehen gefragt. Neun Spezialeinheiten und 13 Fahrzeugtypen wollen koordiniert werden. Bis zu vier Spieler gleichzeitig ziehen ab dem 10. Oktober die Uniform an. MARC BREHME

Info: www.back2games.de

Spiel mit dem Feuer!

Eine Flamme kann nicht nur Herzen verkokeln, sondern auch andere Körperteile in Mitleidenschaft ziehen. PC ACTION warnt vor allzu heißen Praktiken.



Unglaublich, aber wahr: Ein 43-jähriger Däne wollte sich zwei Muttermale am Hintern entfernen lassen. Sein Po wurde mit Alkohol desinfiziert. Der Patient erhielt eine Kurznarkose, sein Körper erschlaffte. In dem Moment, als sich der Chirurg mit dem glühenden Elektroskalpell über ihn beugte, entfuhr dem Heini ein fetter Furz. Das Gas-Luft-Gemisch entzündete sich. Hintern, Hodensack und Penis brannten lichterloh. Das Grillwürstchen will jetzt Arzt und Klinik verklagen.



In den ersten Tagen nach der Grenzöffnung nahmen Unfälle mit verbrannten Händen in der DDR sprunghaft zu. Wir vermuten: Viele Kerle waren der Reizüberflutung durch Sexmagazine, Erotikshops und Pornofilme einfach nicht gewachsen. Sie verfielen der zwanghaften Masturbation und legten mehrmals am Tag Hand an sich – offensichtlich mit atemberaubenden Rubbel-Geschwindigkeiten. Bilder entstellter Geschlechtsteile waren zum Glück nicht aufzutreiben.



Sie haben eine heiße Schnitte entdeckt und sind schon wieder rallig? Unser Tipp: Bevor Sie zum Angriff übergehen, schauen Sie sich genau an, mit wem die Tussi so abhängt. Besondere Vorsicht ist geboten, wenn sich die Kleine mit Boxern rumtreibt. Dann geht ein Spiel mit dem Feuer nämlich schnell ins Auge. Mal abgesehen davon, dass Sie die nächsten Wochen ihren pürierten Burger mit dem Strohhalm schlürfen müssen, ist eine neue Kauleiste auch nicht billig. Vor allem nach der Gesundheitsreform.



Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT DREHT AN DER UHR



Das Wort zum Doomstag

Die Gläubigen verzagen niemals, auch wenn der Erlöser sich viel Zeit lässt. Als id-Chef Todd Hollenshead an einem schwülen Juli-Vormittag die Vollendung von *Doom 3* verkündete und eine August-Auslieferung bestätigte, sanken bei uns jedenfalls reihenweise Leute schluchzend auf die Knie. Vielleicht werden wir zu unseren Lebzeiten auch noch *Half-Life 2* angesichtig werden. Und *Duke Nu...*, aber wir wollen jetzt nicht völlig albern werden. Die beginnende Auflösung des großen Shooter-Staus animiert jedenfalls zur Rückbesinnung. Während so vor 10, 15 Jahren PC-Spiele noch fröhliche kleine Projekte waren, die so schnell und zuverlässig aufkreuzten wie PC-ACTION-Redakteure beim Freibierausschank, begleiten einen die Entwicklungsodysseen neuzeitlicher Großproduktionen als regelrechte Lebensabschnittsgefährten. Wo war ich, als *Doom 3* zum ersten Mal angekündigt wurde? Wie viele Grafikkarten und Freundinnen hat man seitdem verschlissen? Entweicht das Spiel nach langer Wartezeit in die große weite Welt, fühlt man sich wie am Abend eines runden Geburtstags. Mensch, wie schnell sind die Jahre vergangen. Soll man sich angesichts solch epischer Zeiträume wirklich darüber erregen, dass *Doom 3* in Europa ein paar Tage später erscheint als in Nordamerika? Todd Hollenshead hat sich in seinem .plan-File dazu geäußert und bereichert dabei auch das heißeste Sommerloch-Diskussionsthema in Deutschland. Nein, nicht die Suche nach einem Bundestrainer. Sondern den Ruf nach längeren Arbeitszeiten: „Diese Verzögerung liegt keinesfalls daran, dass wir euch Leute außerhalb der USA nicht lieben. Aber Lokalisierung und Herstellung dauern etwas länger als in den Vereinigten Staaten, wo die Einheiten 24 Stunden am Tag und sieben Tage die Woche produziert werden. Ich vermute mal, dass europäische Hersteller ihren Angestellten freie Nächte und Wochenenden gönnen." Dolchstoß fürs Arbeitnehmerlager – ist Deutschland als Spieleduplizier-Standort noch zu retten? Wenigstens haben wir dadurch ein paar Tage mehr Zeit, unsere Kiste nach dem fälligen Hardware-Upgrade wieder zum Laufen zu bringen. HEINRICH LEHNHARDT



Stahl-Jäger

Rassen wie Roboter und Aliens braucht kein Mensch. Deshalb erklären Sie in EARTH 2160 dem Gesocks den Krieg.

Echtzeit-Strategie | Die von Kriegen gebeutelte Menschheit errichtete nach der Zerstörung der Erde ein neues Zuhause auf dem Mars. Doch auch hier drohen Konflikte. In Reality Pumps *Earth 2160* scheuchen Sie eine Rasse Außerirdischer auf, die keinen Spaß versteht. Um die Übersicht in der wunderschönen 3D-Umgebung nicht zu verlieren, greifen Ihnen „virtuelle Agenten" tatkräftig beim Bau und der Verwaltung Ihrer Basis unter die Arme. Ende des Jahres starten Sie in den Weltraum. ANDREAS BERTITS

Info: www.earth2160.com



* DUKES ECKCHEN * DUKES ECKCHEN * DUKE

Harte Bandage

Darum kommt DUKE NUKEM FOREVER im Winter 2666.

Ego-Shooter | Auf der E3 war *Duke Nukem* nicht zu sehen. Doch noch bevor die Welt in Jubel ausbrechen konnte, haute 3D-Realms-Chef George Broussard in einem Forumsbeitrag auf die Kacke. Wortwörtlich sagt er: „Wir verzögern das Spiel absichtlich und halten Informationen zurück, um gemein zu euch zu sein." Hilfe! Das Spiel kommt also doch. Sogar den Termin verriet der nette Herr: „Wir werden *Duke Nukem Forever* zeigen, wenn die Zeit gekommen ist." Hmm, die Info ist so neu wie Horst Tapperts Augenringe. PC-ACTION-Leser wissen doch längst, dass das Ding im Winter 2666 erscheint. Noch eine Sensation: *Duke Nukem* soll angeblich von einem anderen Projekt ablenken. 3D Realms hat nämlich eine Heavy-Metal-Band gegründet (siehe Bild). OLE SUMFLETH/RALPH WOLLNER



Foto: aktuelles Mixtape, Hua Kömer



GERÜCHTE KÜCHE

Es gibt Momente im Leben, da ist man überfordert. Zum Beispiel, wenn innerhalb eines Jahres rund 42.943 Superhelden-Spiele erscheinen sollen.

Superhelden sind „in". Ende 2005 müssen Sie aufpassen, nicht von Spielen erschlagen zu werden, bei denen seltsame Männer in albernen Kostümen herumhüpfen oder -fliegen. Denn die Comic-Firma Marvel hat ihre Lizenz-Aktenschränke geplündert, will ganz groß ins virtuelle Geschäft und hat mehrere Verträge geschlossen. Activision bringt *X-Men Legends*, *Fantastic Four* und *Iron Man* ins Spiel. Die erscheinen nur für Konsolen, heißt es – aber wir wissen derlei Ankündigungen ja einzuschätzen. *The Punisher*, ebenfalls bei Activision in der Mache, erscheint in Deutschland definitiv nicht, weil es nach Firmenauskunft „ultrabrutal" ist. Vivendi Universal winkt mit *The Hulk 2* und *Marvel Universe MMP*, einem Online-Rollenspiel. Indes gibt's zum größten Deal mit Electronic Arts noch viel Geheimniskrämerei. „Dazu dürfen wir noch nichts sagen", heißt es aus PR-Kreisen. Natürlich wissen wir von PC ACTION bereits mehr. Diverse zuverlässige Internetquellen berichten von einem Abkommen, wonach EA über 100 Super-Macker in einer neuen Serie von – wie es heißt – „Kampfspielen" verwenden darf. In diesem Zusammenhang fällt auch der Arbeitstitel *Marvel and EA Super Heroes*. Hier werden sich Recken aus dem Marvel-Universum mit erfundenen Kontrahenten aus dem Hause Electronic Arts prügeln. Der Witz an der Sache: Marvel darf im Gegenzug die EA-Superhelden vermarkten. Erwarten uns hier etwa neue Comic-Serien? Ob *Marvel and EA Super Heroes* für den PC kommt, ist noch nicht bekannt. Aber wir wetten drauf. HARALD FRÄNKEL



Foto: Filmszene aus Hulk



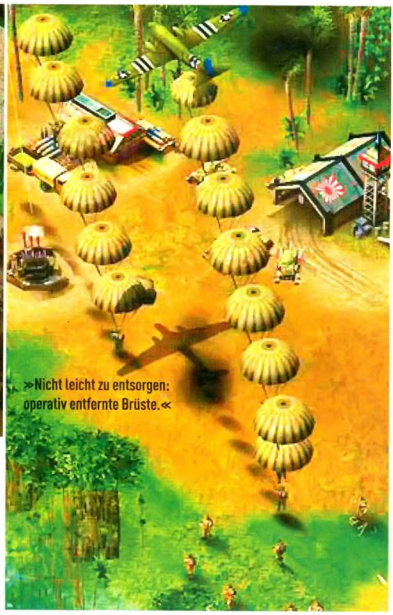
Die Superhelden kommen!



Brand in Sicht

»Der Pfarrer bestand auf eine Feuertaufe.«

In der Normandie kämpfen kann jeder. In AXIS & ALLIES beweisen Sie Ihr Können in heißen Schlachten auf der ganzen Welt.



»Nicht leicht zu entsorgen: operativ entfernte Brüste.«

Echtzeit-Strategie | Die PC-Faszination des Zweiten Weltkriegs nimmt kein Ende. Besonders im Bereich der Strategiespiele sprießen Titel in diesem Szenario nur so aus dem Boden. Auch das von Timegate entwickelte *Axis & Allies* spielt in dieser brisanten Zeit. Als eine der fünf Supermächte (USA, England, Deutschland, UdSSR, Japan) treten Sie weltweit auf 3D-Schlachtfeldern an. Die Daten der Einheiten basieren auf Kriegsaufzeichnungen. Ab Herbst greifen Sie in Land-, Luft- und Seekämpfe ein. ANDREAS BERTITS

Info: www.atari.com/axisandallies

Beulenfest

Lassen Sie's krachen! Bei XPAND RALLY legen Sie vor idyllischer Kulisse Bestzeiten auf den Asphalt.

Rennspiel | Von wegen, in Polen gibt's nichts zu holen. Am 24. September fährt Techland mit *Xpand Rally* eine Rallyesimulation vor, die sich sehen lassen kann. Der Chrome-Engine sei dank. Dieses geile Stück Technik zaubert 70 wunderschöne Strecken und rund 40 hoch detaillierte PS-Monster auf Ihren Bildschirm. Auch wenn die Boliden keine originalen Herstellernamen zieren, erkennen Auto-Freaks auf den ersten Blick, um welche Modelle es sich handelt. Neben typischen Rallyekisten wie dem Ford Focus erwarten Sie auch bayerische Schlitten, etwa ein BMW X 3. Für Motivation sorgt der Karriere-Modus. Waren Sie gut, gibt's Kohle, von der Sie neues Zubehör kaufen. BENJAMIN BEZOLD

Info: http://xpandrally.com



»Friseusen produzieren Dauerdellen.«



Ostalgisch

»Der Proktologe konnte auch in seiner Freizeit nicht abschalten.«

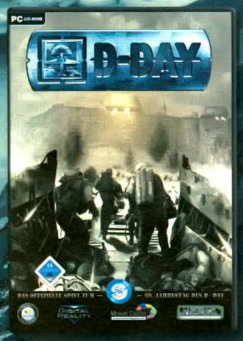
In COLD WAR brechen Sie aus dem Knast aus und retten Mütterchen Russland vor einem Putsch.

Action-Adventure | John Rawlins aus *Cold War* hat bei seinem Job so viel „Glück" wie Ralph Wollner bei Frauen. Kaum für seine Reportage im Moskau der 80er-Jahre eingetroffen, steckt der Journalist bis zum Hals in Schwierigkeiten. Er wird verprügelt, ausgeraubt und landet im KGB-Gefängnis. Dort platzt dem Helden der Kragen. In bester Sam-Fisher-Manier meucheln Sie sich in Person des Schreiberlings unter anderem mit Messern, Türfallen und einem Röntgengerät durch 20 Levels und decken eine gewaltige Verschwörung auf. Im späteren Spielverlauf gönnen Sie John eine Pause und schlüpfen in die Rolle des Ex-Soldaten Grushkov. Etwas gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung. Ihr Charakter läuft wie bei *Resident Evil* nicht in die Richtung, in die er schaut, sondern in die, die Sie auf dem Gamepad drücken. Voraussichtlich im Oktober beginnt der virtuelle Russlandtrip. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.dcegames.com

TAG DER ENTSCHEIDUNG

D-DAY



GC
GAMES CONVENTION
Halle 5 A12

NORMANDIE 1944
Le Mémorial
60ème ANNIVERSAIRE

Das offizielle Spiel zum 60. Jahrestag des D-DAY

Von den Machern von „Afrika Korps vs. Desert Rats“






Release: 28.07.2004

www.dday-game.com

The way it's meant to be played
NVIDIA

BRIGADES
HARDCORE GAMING INSURRECTION

MONTE CRISTO
www.montecristogames.com

DIGITAL REALITY

PLAYS BEST ON ALIENWARE

© 2004 Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. Published by Monte Cristo. Alienware and the Alienware logo are registered trademarks and trademarks of Alienware Corporation. Photo: Conseil Régional de Basse-Normandie / National Archives USA. Das NVIDIA-Logo und das „The way it´s meant to be played“-Logo sind eingetragene Marken bzw. Warenzeichen der NVIDIA Corporation. Developed by Digital Reality. All other copyrights, trademarks and logos are properties of their respective owners.

LIES MICH!

FALLOUT 3

Rollenspiel | Fans der postapokalyptischen Rollenspiel-Serie *Fallout* jauchzen vor Freude. Bethesda Softworks sicherte sich die Rechte an dem Titel und werkelt am dritten Teil. Viel ist bisher über das Spiel nicht bekannt, außer dass es der Serie treu bleiben wird und eine neue Grafikengine zum Einsatz kommen soll. Bis das Projekt vor einigen Monaten eingestellt wurde, entwickelte Interplay *Fallout 3* unter dem Arbeitstitel „Van Buren 2". (MB)
Info: www.bethsoft.com

SHERLOCK HOLMES



Adventure | Mit *Sherlock Holmes: The Silver Earring* erwartet Sie im November frische Rätselkost. Im klassischen Point-&-Klick-Abenteuer der irischen Entwickler Frogware erschüttert ein Mord London. Ihre Ermittlungen beginnen im Domizil des Schnüfflers in der Baker Street und führen Sie quer durch die Themse-Metropole. Der Urvater aller Detektive wird bei seinen Ermittlungen von Dr. Watson begleitet, den Sie in einigen Szenen selbst steuern. Herausgeber dtp verspricht neben hübschen Grafiken und filmreifen Zwischensequenzen auch eine erstklassige deutsche Lokalisierung. (MB)
Info: www.dtp-ag.com

DRIVER-KINOFILM

Vermischtes | Nach dem Kinoerfolg von *Resident Evil* wird nun auch das Rennspiel *Driver* als Spielfilm auf Zelluloid gebannt. Impact Pictures, eine in Los Angeles ansässige Tochter der Constantin Film AG, produziert den Streifen. Das Drehbuch lieferten James DeMonaco (*The Negotiator, Assault on Precinct 13*), Todd Harthan und James Roday. Vorbereitungen für die Kinoadaption von *DOA: Dead or Alive*, basierend auf dem gleichnamigen Videokampfspielhit von Tecmo, laufen ebenfalls. (MB)
Info: www.constantinfilm.de

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Wie finden Sie die Bildunterschriften in der PC ACTION?



Kick Ass!

Wer einfach nur wild drauf los ballert, gewinnt bei PRO EVOLUTION SOCCER 4 keinen Blumentopf.



Sportspiel | Konamis *Pro Evolution Soccer 3* verwies im Vorjahr EAs *FIFA*-Kicker in die Schranken. Vermutlich im November soll der knappe Vorsprung ausgebaut werden. Dazu beitragen könnten Ligalizenzen aus Spanien, Italien und Holland. Wer mit Real Madrid gegen Lazio Rom antritt, erfreut sich erstmals an Originalnamen, -trikots und -stadien. Neben 136 Club- stehen wieder 50 Nationalteams parat. Während des Spiels verschmutzen nun die Trikots der Akteure. Außerdem spendiert man neue Frei- und Strafstoßvarianten, individuelle Tricks der Stars und ein überarbeitetes Dribblingsystem. Ein stets sichtbarer Schiedsrichter soll inzwischen die Vorteilsregel begriffen haben und beruhigt aufgebrachte Spieler. Ob endlich auch Mehrspieler-Duelle via Netzwerk oder Internet möglich sind, ist noch nicht bekannt. CHRISTIAN BIGGE
Info: http://de.konami-europe.com

ATARI macht aus Ihnen eine Sportskanone!

Genau das Richtige zum Bundesligastart: Atari spendiert eine 1A-SPORTTASCHE, gefüllt mit ORIGINAL-TRIKOTS, FUSSBALL-SCHUHEN, EM-LEDERPILLE und WEITEREN ACCESSOIRES aus dem Bereich der Leibesertüchtigung.

Sie möchten gewinnen?
Beantworten Sie einfach unsere Preisfrage!

Wie heißt die Schwulen-Ikone des deutschen Fußballs?
A) Klaus Autolack
B) Norbert Lederfarbe
C) Michael Ballack



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 36.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

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

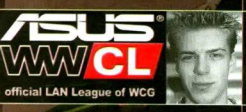
Spider-Man und alle zugehörigen Marvel-Charaktere ™ & © 2004 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 2, der Film © 2004 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spiel-Code © 2004 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, 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 | TAPWAVE

ACTIVISION
activision.com

NET NEWS

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



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

„Es wird wieder viel geredet über den E-Sport: Das Forum in Düsseldorf war anregend. Aber ob den schönen Worten auch gemeinsame Taten folgen, muss sich erst herausstellen."



Foto: Electronic Sports League (ESL)

»Lieblingsspiel der Langhaarigen: Joint Operations.«



»Und Schneewittchen war doch ein Mann.«

Foto: Electronic Sports League (ESL)

Lach, Sack!

Gewinner freuen sich immer. Erst recht bei der ESL, der größten Online-Liga Europas. Denn da wurde wieder kräftig abgesahnt.

E-Sport | Wer hier gewinnt, ist ein wahrer Held. Der Wettkampf in der höchsten Klasse der größten Online-Liga Europas ist steinhart. Doch wer durchhält, wird belohnt, denn den Siegern winken nicht nur Ruhm und Ehre. Veranstalter Turtle-Entertainment und Intel locken die Profis jede Saison mit 80.000 Euro Preisgeld und machen damit die ESL Pro-Series zur bestdotier-ten Liga Europas. Nach der anstrengenden vierten Saison zeigten die Stars in den Play-offs vor Live-Publikum in Köln und tausenden Zuschauern am heimischen PC Bestleistungen. Die neuen *Counter-Strike*-Champions von Ocrana (großes Foto) setzten sich gegen den Vorjahressieger Mousesports knapp mit 21:18 in der Nachspielzeit durch und gewannen den Hauptpreis, dotiert mit 10.000 Euro. In der *Warcraft 3*-Disziplin besiegte Langmatte Daniel „miou" Holthuis (kleines Foto) souverän alle drei Gegner und erhielt die höchste Einzelprämie: 5.000 Euro. Im Fußball dominierten die Teams von Pro-Gaming und Schroet Kommando. Am Ende siegte Pro-Gaming durch das bessere Torverhältnis. Der 17-jährige Nils „n1lyn" Naujoks fuhr der Konkurrenz in *Live for Speed* davon und will mit der Siegprämie seinen Führerschein finanzieren, um bald die Straßen Berlins unsicher zu machen. Für die Zuschauer war der Event ein besonderer Genuss, weil die ESL Wert auf die professionelle Präsentation der Spiele legt. Sie können sich jetzt sogar die *Counter-Strike*- und *Warcraft*-Highlights mit über vier Stunden Matches, Moderation und Interviews auf DVD bestellen und die besten Spielzüge zu Hause vor dem Kamin anschauen. FELIX LOHMEIER

Info: www.esl-europe.net/pro-series/epsfinals4

ABSCHUSSZEUGNIS

Die ESL Pro-Series ist die bestdotierte Liga in Europa: In der Königsklasse spielen die Profis in vier ausgewählten Disziplinen um 80.000 Euro Preisgeld. Die Gewinner der vierten Saison:



»Mieser Job: Urinalträger.«

Counter-Strike (40.000 Euro)
1. Ocrana.ATI
2. mousesports.Levicom.GeForce
3. Alternate aTTaX

FIFA Soccer 2004 (15.000 Euro)
1. Pro-Gaming
2. Schroet Kommando
3. Team64AMD

Warcraft 3 TFT (20.000 Euro)
1. Daniel „miou" Holthuis
2. Philipp „kookian" Schaz
3. Christopher „Tak3r" Heil

Live for Speed (5.000 Euro)
1. Nils „n1lyn" Naujoks
2. ocr| Limiter
3. Joachim „Vykos" Fiess



Lernbelästigung

Ihr Professor beschwert sich, weil Sie zu wenig Gegner gefraggt haben? Dann absolvieren Sie wohl das E-SPORTS-STUDIUM.



E-Sport | In Düsseldorf versammelte sich eine Lobbyorganisation des E-Sports. Die Teilnehmer diskutierten engagiert über Zukunftschancen (Bild). Medienwissenschaftler Prof. Dr. Jo Groebel brachte die Euphorie auf den Punkt, als er vom E-Sport als „Rock 'n' Roll des neuen Jahrtausends" sprach. Einig waren sich die Gäste, dass sie künftig gemeinsam handeln wollen. Das soll die eingeschlafene Verbandsentwicklung wiederbeleben und zu einer Einigung der konkurrierenden Dachverbände führen. Auf großes Interesse stieß der neue E-Sport-Studiengang, den Dr. Michael G. Wagner vorstellte. An der Universität in Krems (Österreich) lockt ab kommendem Wintersemester ein zweijähriger Kurs mit einer einzigartigen Mischung aus IT und E-Sport. Der Abschluss „Professional Master of Science in E-Sport and Competitive Computer Gaming" muss mit 15.900 Euro Gebühren aber teuer bezahlt werden. FELIX LOHMEIER

Info: www.esportforum.com
Info: www.donau-uni.ac.at

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	Anmeldestatus	URL
DEUTSCHLAND						
1 MCL 10	06.08.2004	36329 Alsfeld	828	✘	gelb	www.mcl2k.de
2 MBL XXL 2004	06.08.2004	85221 Dachau	600	✔	gelb	www.battlecom.de
3 North-LAN #6	13.08.2004	27798 Hude	500	✔	gelb	www.north-lan.de
4 LanFinity 2	13.08.2004	54290 Trier	1.224	✔	gelb	www.lanfinity.de
5 LAN-Strike Saar 4	27.08.2004	66663 Brotdorf	360	✘	grün	www.lss-lan.de
6 Das Grosse Beben 7	27.08.2004	99096 Erfurt	832	✘	gelb	www.das-grosse-beben.de
7 C-MaxX enlarged	03.09.2004	36304 Alsfeld	800	✔	grün	www.enlarged.de
8 BoerdeLAN 13	03.09.2004	59609 Anröchte	400	✘	grün	www.boerde-lan.de
9 LANarena 8	03.09.2004	31137 Hildesheim	812	✘	grün	www.lanarena.de
10 The Zenith	24.09.2004	37081 Göttingen	1.800	✘	grün	www.thezenith.de
11 NSN v7.0	01.10.2004	33154 Paderborn	504	✘	gelb	www.nullsaftnetz.de
12 Leaving the Reality 9	01.10.2004	15234 Frankfurt/Oder	500	✘	grün	www.npffo-ev.de
13 Slaughterhouse #12	08.10.2004	33378 Rheda-Wiedenbrück	1.012	✔	rot	www.mytsh.de
14 ['ju:nien] VIII RC 1	15.10.2004	58093 Hagen	652	✘	grün	www.junien.de
15 neverLAN2004	15.10.2004	44145 Dortmund	400	✘	grün	www.neverlan2004.de
ÖSTERREICH						
Days of Thunder 2k4	27.08.2004	4910 Ried	800	✔	gelb	www.dot-lan.at
LAN04 :: The Awakening	10.09.2004	3400 Klosterneuburg	264	✔	grün	www.landing.at
Singulanity V 3.0	29.10.2004	9210 Pörtschach	330	✔	grün	www.singulanity.net
SCHWEIZ						
LAN-Trophy 04	06.08.2004	6222 Sursee	250	✘	gelb	www.lan-trophy.ch
sLANp X	24.09.2004	4000 Basel	1.600	✔	grün	www.slanp.ch
Blue Screen V	01.10.2004	9200 Gossau SG	200	✘	grün	www.blue-screens.org
InternatioLAN	16.10.2004	1630 Bulle (FR)	200	✔	grün	www.internatiolan.com





Schweinchen klick

Ein großes Spanferkel-Essen ist Hauptattraktion für die 1.224 Teilnehmer der sommerlichen LANFINITY in Trier.

LAN-Party | Zur zweiten Auflage der LanFinity haben sich die Veranstalter das Ziel gesetzt, für noch mehr Spaß und Rahmenprogramm zu sorgen. Vom 13. bis 15. August können in Trier 1.224 Zocker teilnehmen. Hauptattraktion ist ein großes Spanferkel-Essen am Samstagnachmittag, für das extra eine Turnierpause eingelegt wird und das ein Techno-DJ musikalisch untermalt. Für die Abkühlung zwischendurch gibt es zwei Angebote: Einerseits locken Biergarten und Cocktailbar mit kühlen Drinks, andererseits (und das ist neu) gibt's einen Shuttle-Service zum Spaß-Freibad mit 75-Meter-Rutsche und kostenlosem Eintritt. So bereitet auch eine LAN-Party im Hochsommer – so der denn kommt – Vergnügen. Mindesteintrittsalter: 18 Jahre. Zocker zahlen 29 Euro (Vorkasse) oder 33 Euro (Abendkasse) und bei Bedarf einen LANferkel-Aufschlag. FELIX LOHMEIER

Info: www.lanfinity.de



BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ VERSTEHT NUR BAHNHOF.



Schlechte Verlierer?

Vor geraumer Zeit wurde das E-Sports-Wort des Jahres gewählt. Mit großer Mehrheit setzte sich „gg" vor „omg" und „stfu" durch. Für alle, denen der neue Cyberslang nichts sagt, hier die Übersetzung: „gg" wird „dschidschi" gesprochen und ist die Abkürzung für „good game". Eine Höflichkeitsfloskel, die in nahezu jedem E-Sports-Titel am Ende eines Matches benutzt wird. Es ist sozusagen der digitale und sportliche „Handshake". Anders verhält es sich da mit „stfu", was die Kurzform für „shut the fuck up" ist. Es wird zwar nicht wirklich seltener als „gg" benutzt, ist aber bislang noch nicht richtig akzeptiert. Weitestgehend neutral verhält es sich mit dem Begriff „omg", der die Abkürzung für „oh my God" darstellt. Ich denke, die Tugend der Höflichkeit wird allgemein überschätzt. So gibt es für mich nichts Schlimmeres, als gute Verlierer. Jeder kennt das: Man spielt gegen einen Kollegen, gewinnt haushoch, macht sich anschließend lustig über ihn und erzählt in Internetforen von diesem Erfolg. Doch was passiert, wenn der andere kein Problem damit hat? Anstatt frustriert die Maus an die Wand zu klatschen, will der noch mal spielen?! Ja geht's noch? Wie soll ich mich gescheit über meinen Sieg freuen, wenn es dem Verlierer danach nicht dreckig geht? Schon mal was von dem Sprichwort „Des einen Freud ist des anderen Leid" gehört? Was ist ein Sieg wert, wenn niemand leidet? Meiner Meinung nach sollte der Verlierer das Spiel deinstallieren, seinen Kindern Hausarrest erteilen und sich anschließend scheiden lassen. Wer nicht mindestens einen Gegenstand nach einer Niederlage zertrümmert, hat für mich keinen Sportsgeist. Gute Verlierer sind die wahren schlechten Verlierer! gg! ETIENNE GARDÉ



Medusa 5.1 Headset

Die optimale 6-Kanal-Ausstattung für Surround-Sound!
In jeder Ohrmuschel befinden sich integrierte Front, Rear, Center und Subwoofer Lautsprecher!

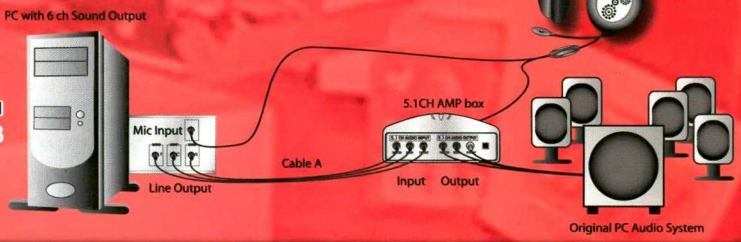
SPEED LINK

LAN PARTY EQUIPMENT

Computer Bild Spiele 05/2004
Testsieger

12/2003
Gamestar Hardware
Speedlink Medusa 5.1 Surround Headset
Top-Produkt





GC
GAMES CONVENTION
19. bis 21 August, Halle 3

- *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



In Erfurt erstarrt

DAS GROSSE BEBEN kehrt in die Erfurter Thüringenhalle zurück.

LAN-Party | *Das Grosse Beben* blickt auf eine lange Tradition zurück. Seit 1999 organisiert das Beben-Team LAN-Partys in Erfurt mit ca. 700 Teilnehmern. Nach über einem Jahr Funkstille bieten die Veranstalter in der Thüringenhalle vom 27. bis 29. August Platz für 832 Zocker. Unterstützt wird das Team von innovaLAN. Der Eintrittspreis für Volljährige liegt bei 34 Euro. FELIX LOHMEIER

Info: www.das-grosse-beben.de

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: Maike
Beruf: Momentan Hausfrau und Mama (ansonsten Bauzeichnerin)
Alter: 26 Jahre
Nickname: Zazoo
E-Mail: Siehe auf HP
Homepage: www.playercontest.de
Lieblingsgenre: Adventure, Action-Adventure, RPG
Lieblingsspiele: *Monkey Island*- und *Tomb Raider*-Serie, *Final Fantasy* (auf Konsole) und demnächst: *World of Warcraft !!!*
Seit wann ich spiele: Seit ca. 14 Jahren
Statement: Ich nutze hiermit die Gelegenheit, etwas weiblichen Charme in euer Heft zu bringen ... Küsschen und besucht mal meine HP! P.S.: Könnt ihr Blizzard nicht dazu bringen (auch unter Anwendung von Gewalt, wenn es sein muss) den Veröffentlichungstermin für *WOW* nach vorn zu verschieben?

Anm. d. Red.: Wir würden uns die Sache mit der Vorverlegung der *WOW*-Herausgabe überlegen, wenn du hier in der Redaktion vorbeikommst und jedem ein wenig persönliche Betreuung angedeihen lässt. Besonders Kollege Wollner freut sich jetzt schon wahnsinnig und übt fleißig mit seinem Gina-Wild-Pappaufsteller.

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!

SLANP X IN DER SCHWEIZ

LAN-Party | Die größte LAN-Party der Welt wird es nicht, aber wenigstens die größte der Schweiz soll es bleiben. Die Rede ist von der *sLANp X*, die in Basel in der kleineren Messehalle 2 und drei Monate früher als ursprünglich geplant stattfindet. Leider fehlt es bislang an Unterstützung durch zahlungskräftige Sponsoren. Vom 24. bis 26. September bleibt dennoch Platz für 1.600 Zocker. (FL)



Info: www.slanp.ch

ULTIMA X: ODYSSEY EINGESTELLT

Online-Rollenspiel | Electronic Arts gab bekannt, dass die Arbeiten an *Ultima X: Odyssey* nicht fortgesetzt werden. Das Team will sich um die Erweiterung von Genre-Großvater *Ultima Online* kümmern. Dies ist bereits das zweite Mal, dass die Entwicklung einer Fortsetzung des beliebten *Ultima Online*-Rollenspiels gestoppt wurde. *Ultima Worlds Online: Origin* segnete 2001 das Zeitliche. Ist dies nach der Einstellung von *Mythica*, *True Fantasy Live Online* und *Warhammer Online* ein Zeichen dafür, dass sich die Entwickler wieder verstärkt auf Einzelspieler-Rollenspiele konzentrieren? Über ein klassisches *Ultima 10* würden wir uns jedenfalls tierisch freuen. (AB)



Info: www.uxo.ea.com

FRAUEN IM ONLINE-SPIELE-MARKT

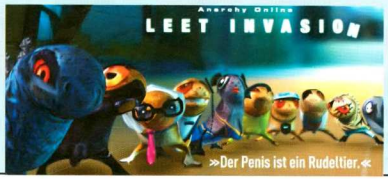
Vermischtes | Einer aktuellen Studie von Screen Digest und Goldmedia zufolge bilden Frauen mittleren Alters die größte Gruppe der Online-Spieler. Fiese Naturen leiten daraus ab, dass Hausfrauen den ganzen Tag Zeit haben, um vor dem Computer zu hocken. Aber das sind selbstverständlich nur haltlose Unterstellungen. (AB)

Info: www.goldmedia.de

ANARCHY ONLINE – ALIEN INVASION: GRATIS-HAUSTIERE

Online-Rollenspiel | Vorbesteller des neuen Add-ons *Alien Invasion* zu *Anarchy Online* kommen auf den Hund, oder besser gesagt auf den Leet. Die putzigen Viecher besitzen eine ausgeprägte Persönlichkeit. Außerdem treten sie im Spiel auch gegeneinander in einer Art Hahnenkampf an. Zehn Leets erhält, wer das Add-on bis zum 1. August über den unten stehenden Link vorbestellt. Hoffentlich sind die Tiere auch stubenrein. (AB)

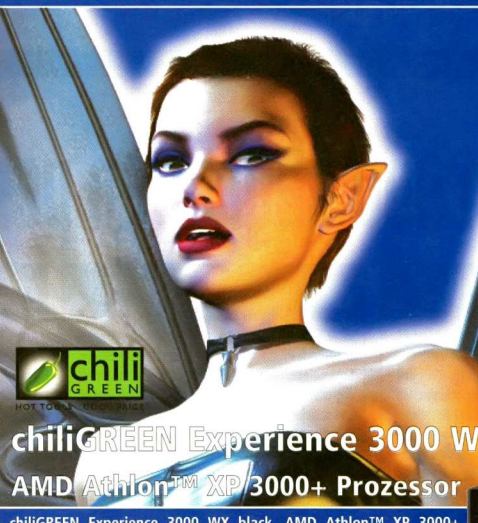
Info: www.softunity.com/?dealer_id=C2A&p=ECD008001M





© 2004 NVIDIA ltd. Alle Rechte vorbehalten.

PLZ 0... BIGLINE Computer D-01069 Dresden-Süd **Computer** Dresden-Ost Tel.: 0351-4716271 • **Hitech Service GmbH** D-01917 Kamenz Tel.:03578-34330 • **Bekas Computer** D-01904 Neukirch Tel.: 35951/31656 • **Computertechnik & Mediaservice** D-02977 Hoyerswerda Tel.:03571-606213 • **Soluco Computer** D-06311 Helbra Tel.: 03472/33280 • **CSS Naumburg** D-06618 Naumburg Tel.: 0344 [illegible] 50245 • **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-10787 Berlin Tel.: 030/65496895 • **CominT Versandhandel** D- 13435 Berlin Tel.:030-41708816 • **UB- Computer 110 GmbH** D-13435 Berlin Tel.: 030/4961043 • **DG NETWORX International** D-15517 Fürstenwalde/Tel.: [illegible] • **Gotthun** D-17207 Gotthun Tel.: 039931/52198 **PLZ 2... Nimse Elektronik** D-21706 Drochtersen Tel.: 04143/911460 • **Gewecke Computertechnik** D-21717 Fredenbeck 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 • **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 & Kommtechnik Steffen Isbemer OHG** D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/ 5401056 • **PEGOCOM Elektronik-Handel** D-31535 Neustadt am Röbenberge Tel.: 05036/924496 • **CoCo Center** D-32257 Bünde Tel.:05223-[illegible]416 • **ATACOM Computersysteme** D-33098 Paderborn Tel.: 05251/7[illegible] **LOGOsoft** D-33332 Gütersloh Tel.: 05241/ 53 12 38 • **THOMAS** D-34346 Hann. Münden Tel.: 05541/989026 • **Bemi Computer KA** 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 • **KK PC & Netzwerkservice** D-35683 Dillenburg Tel.:02771-261761• **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.:0234/61016 96 • **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 • **Rupertigau Büroeysteme 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 Staffilangen 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.:09674/913157 • **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 Fambach Tel.: 036848/21667 • **Computer & Service Center Ilmenau** D-98693 Ilmenau Tel.: 03677/899155



BEMI

first in service

The way it's meant to be played. NVIDIA.

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

chili GREEN
HOT TOUCH · COOL PRICE

chiliGREEN Experience 3000 WX
AMD Athlon™ XP 3000+ Prozessor

chiliGREEN Experience 3000 WX black, AMD Athlon™ XP 3000+ Prozessor • 512MB DDR-RAM • 200GB HDD 7.200U/min. • FDD • NVIDIA GeForce FX 5500 TV-out/DVI VGA 128MB • DVD 16/52x • 8-fach Multi DVD+/-RW • LAN • 6 Ch. Sound System • 7-1 CardReader • Firewire • 2x front 2x back USB 2.0 • Microsoft® Windows® XP Home • Internet Tastatur black u. Wheel Maus black- • **Großes Softwarepaket:** PC Suite 2004 (Norton Antivirus 2004, Star Office 7, Corel Draw Ess. 2, Marco Polo Travel Routing) DVD Player, Brennersoftware, Spiel: Colin McRae Ralley 4, 2 Jahre Garantie (Pick-up Service)

200 GB Festplatte
512 MB DDR-RAM
8-fach Multi DVD+/-RW Brenner
NVIDIA GeForce FX 5500 128 MB mit TV-out/DVI
7-1 Cardreader
Windows® XP Home
Microsoft® Works 7.0
Großes Softwarepaket

AMD Athlon XP

777.- €

mit BEMI Card **20.-€** 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.

JVC GR-D 21 E - Videosystem Mini DV

Optischer Zoom 16 -fach • Digitaler Zoom 700 -fach • Wandlerchip Größe 1/6 " • Wandlerchip • Auflösung 800.000 Pixel • Bildstabilisator digital • Sucher Farbe • Autofokus • Manuelle Fokussierung • Filtergewinde 30,5 mm • LCD-Bildschirm Größe 6,4 cm • Ausgänge AV-, S-Video-, DV • Farbe silber • Abmessungen 71 x 91 x 118 BxHxT mm • Gewicht ohne Batterie ca. 500g

Auflösung 800.000 Pixel
Bildstabilisator

mit BEMI Card **13.-€** monatliche Mindestrate*

369.-€
NUR SOLANGE VORRAT REICHT

UVP des Herstellers ~~499,- €~~

NAVIGON **Komplettangebot von NAVIGON Fujitsu Siemens LOOX 410 PDA + NAVIGON MN4 + PDA Kit Bluetooth Navigation mit NAVIGON mobile Navigator 4 im Bundle mit PDA Loox 410**

NAVIGON Software Version 4 • Bluetooth GPS Receiver • Autohalterung für den PDA • 256-MB-SD-Card • Optionales Zubehör: TMC Module • Das TMC Modul (Staumelder) ist ein Upgrade für das Navigation Kit NAVIGON 4 und optional verfügbar. • MapExport: Komfortable Auswahl und Arbeit mit den Kartendaten • NAVTEQ Grundkarte beinhaltet westeuropäische Länder • Bluetooth: Mit MN4 werden Daten zwischen dem Bluetooth Handheld und dem GPS Receiver mit Bluetooth Modul über Funktechnologie ausgetauscht. • Modell: Pocket Loox 410 • Betriebssystem: Microsoft® Windows® Mobile Software 2003 für Pocket PC

Bluetooth Technologie

NAVIGON MobileNavigator 4

Weltweit einzigartig:
Der MobileNavigator|4 arbeitet mit der sprachlichen Zieleingabe Voice Command und ständig verfügbarem **Kartenmaterial von 21 westeuropäischen Ländern.** Also viele gute Neuigkeiten für ein neues Autofahren.

599.-€

mit BEMI Card **15.-€** monatliche Mindestrate*

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 informiert 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, the Powered by DDR Memory Logo and QuantiSpeed are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.

Mitmachen und abgreifen per SMS!



ATARI-GEWINNSPIEL

SEITE 28

Pünktlich zum Bundesliga-Start verlosen Atari und PC ACTION eine Sporttasche gefüllt mit EM-Ball, drei originalen Vereinstrikots (Werder, Bayern, BVB) und nagelneuen Fußballtretern. Was Sie tun müssen, um demnächst ordentlich gekleidet zu kicken? Beantworten Sie die Frage auf Seite 28 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 57" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 57 A) 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: „Atari-Fußball", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



D-DAY

SEITE 82

PC ACTION und Pointsoft hauen zum Strategie-Kracher *D-Day* fette Preise raus. Unter anderem können Sie drei Geforce-6800-Ultra-Grafikkarten und Miniaturpanzer abgreifen. Wie? Beantworten Sie die Frage auf Seite 82 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 58" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 58 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: „D-Day", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

SEITE 116

Kewl, Mann! PC ACTION schmeißt in Zusammenarbeit mit Beetween Us drei Fingerboards der offiziellen *Tony Hawk 4*-Kollektion unter das Volk. Beantworten Sie die Frage auf Seite 116 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 59" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 59 A) 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: „Tony", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



GRAFIKKARTEN VON GALAXY

SEITE 156

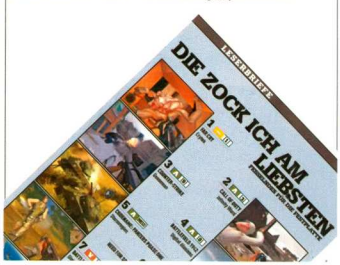
Zusammen mit dem Grafikkarten-Hersteller Galaxy, der soeben seine Deutschland-Vertretung eingeweiht hat, verlosen wir zwei Geforce-6800-Platinen mit Silent-Kühlsystem. Beantworten Sie die Frage auf Seite 156 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 60" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 60 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: „Galaxy", 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 40

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 55" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 55 Codename: Panzers) 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 49

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 56" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 56 SW: Battlefront) 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.

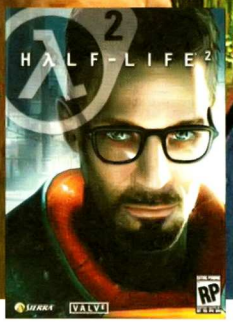


* € 0,49/SMS (alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12); ** € 0,60/SMS; *** sfr 0,70/SMS; **** € 0,41/Min.; ***** sfr 0,50/Min.

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

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

Alle Abo-Achtung!







Half-Life 2
Auch im Nachfolger eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten stapfen Sie als Gordon Freeman durch City 17, die von außerirdischen Invasoren heimgesucht wird. In der 13 Episoden umfassenden Kampagne erleben Sie packende Shooter-Duelle, lösen Rätsel unter Berücksichtigung einer fantastischen Spielwelt-Physik und steuern etliche Fahrzeuge. Erscheinungsdatum: September 2004. Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig*.
Prämien-Nr.: 002396

World of Warcraft
Vier Jahre nach den Ereignissen von Blizzards *Warcraft 3: Reign of Chaos* bedrohen erneut Zwietracht und Machtgier die Welt von Azeroth. Schlachten und Scharmützel drohen und Sie stecken mit Ihrem selbst erschaffenen Helden mittendrin. Erforschen Sie bisher unbekannte Landstriche, erfüllen Sie Aufgaben, leben Sie in einer übergangslosen, beständigen Online-Welt und gewinnen Sie Einfluss. Erscheinungsdatum: 4. Quartal 2004.
Prämien-Nr.: 002553

Medal of Honor: Pacific Assault
Als amerikanischer GI lassen Sie während des virtuellen Zweiten Weltkriegs im Südpazifik die Sau raus. Wie im erfolgreichen Vorgänger mimen Sie in *Medal of Honor: Pacific Assault* nicht den Superhelden, sondern sind ein x-beliebiger Soldat unter vielen. Dank der exzellenten Spielphysik und überragender Optik erwarten Sie in 25 Missionen packende Schlachten. Erscheinungsdatum: September 2004. Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig*.
Prämien-Nr.: 002400

Schnell entscheiden und angreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, kann unter diesen drei genialen Prämien sein kostenloses Dankeschön wählen.

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
WICHTIG: 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.

* Ausweiskopie zum Nachweis der Volljährigkeit des Prämienempfängers erforderlich

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

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 des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PAC 04 05

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

LESERBRIEFE

Spaß mit Innereien

Wer keinen flüsterleisen WaKü-Casemod besitzt, ist heutzutage in der Zocker-Szene so angesehen wie ein Leprakranker. Was tun?

Hach, was waren das noch für Zeiten, als paarungswillige Buben potenzielle Partnerinnen mit Briefmarkensammlungen zum Beischlaf bewegen wollten. Heute ist alles anders. „Darf ich dir meinen Casemod zeigen?", mag es in Kreisen verlauten, wo PCs die Herrschaft übernommen haben. „Ein kunstvoll gestaltetes Gehäuse muss her", überlegt da natürlich der neidische Außenstehende. Möglichst abgefahren aussehen soll's, man will ja was zum Protzen haben. Selbstverständlich ein WaKü-Silent-Mod, wie der Fachmann sagt. Wassergekühlt und so leise wie meine seit über 14 Jahren tote Oma eben. Da zuletzt Genannte wegen ihres Zustandes als Gehäuse nicht mehr infrage kommt – was schon lässig wäre, weil das nicht jeder hat – sog ich förmlich die Idee unseres Lesers Wolfgang Weber auf: „Wir nehmen einfach einen ausrangierten Kühlschrank! Da hat man auch prima viel Platz im Gefrierfach, für allen Schnick und Schnack, Bit und Byte, ROM und RAM. Radeon statt Pommes!" Ich beschloss, mich bei einem Hardwarefreak kundig zu machen, ob das möglich sei. Hey, ich mein: Wenn was cool und kühl ist, dann ja wohl ein Kühlschrank, nicht? Zugegebenermaßen fragte ich eher scherzhaft, was schmerzhaft war. Denn ich stellte fest, dass dem gemeinen Casemod- und Casecon-Wahnsinn verfallenen Homo Sapiens bei vermeintlichen ironischen Angriffen auf sein Hobby jegliches Spaßgefühl abhanden gerät. Ich erhielt jedenfalls eine bierernste Antwort: „Leider wird dieses Thema meiner Meinung nach nicht so ernst genommen, wie es sollte. Nur weil ein Kühlschrank sehr kalt sein kann, bedeutet das nicht, dass er viel Leistung hat. Eher die perfekte Abdämmung macht die Temperaturen möglich." Es ertönten noch so ominöse Worte wie „Dämmmatten", „Entkopplungs-Dämpfungs-Gummis", „Untervolten" und dann die traurige Wahrheit: „Die Abwärme eines PCs würde das verhältnismäßig kleine Kühlaggregat eines Kühlschranks überlasten – nach zwei Stunden hättest du statt Eis Wasser drin." Ja Scheiße, was mach' ich denn jetzt? Einen Rechner in einem Bierkasten hat doch jeder, da wundert's mich ohnehin, dass es die Dinger noch nicht bei Aldi gibt. Vielleicht finde ich einen Experten, der mir ein Gehäuse baut, das die Wärme des PCs richtig fett nutzt. So ein eingebautes Terrarium samt Guckloch wär' nicht schlecht. Da könnte ich dann meine Maurische Landschildkröte unterbringen. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.



Ihr Harald Fränkel

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de



Und das geschah vergangenen Monat...

BREMSSCHREIBEN

Hi, lieber Fränkel, nach einem anstrengenden Tag in der Schule, der meistens sechs oder sieben Stunden hat, versuche ich, wenn ich nach Hause komme, immer eure PC ACTION zu lesen. Doch mehr als zwei Seiten pro Tag schaffe ich einfach nicht. Entweder bleibe ich bei den Kommentaren der Screenshots hängen und lache mich halb tot, eher selten, oder bleibe in dem Wust von Infos stecken! Wenn ich mir meine neue PC ACTION kaufe, ist nicht einmal die alte durch. Also, entweder schreibt ihr weniger oder ich muss dringend was ändern.

JULIAN, PER E-MAIL

Auch wenn das Lesen etwas länger dauert: Wir freuen uns, dass unser Magazin selbst bei Sonderschülern Anklang findet.

TEILZEIT

Hallo erstmal! Ich hab mal 'ne Frage. Und zwar sieht die Sache so bei mir aus: Ich möchte gerne meine Festplatte teilen, hab' aber keinen blassen Schimmer, wie das geht. […]

MARCEL DUHR, PER E-MAIL

Frag Moses.

BRIEFWAHL

Hi Harald, du sach ma', wenn ich dir 'nen Brief schreibe und der ziemlich bescheuert ist (wie dieser hier z. B.), woher weiß ich,

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

dass der Brief im Heft erscheint? Sagst du inner Antwort, ob der abgedruckt wird oder muss man sich die PC ACTION kaufen, um zu sehen, ob der Brief abgedruckt ist?

TIM PRENZLER, PER E-MAIL

Nein, natürlich kriegt jeder extra ein Glückwunschtelegramm. Tim? Ist es eigentlich sehr schlimm, wenn deine Eltern ständig betteln, dass du dich auf die ICE-Gleise legen sollst?

UMSONST?

Hallo ich bin ein begeisterter Leser eurer Zeitschrift. […] Ich bekomme nur wenig Taschengeld und deshalb wollte ich euch fragen, ob ich eine PC ACTION umsonst bekommen könnte. […]

LUCA ROSENBERGER, PER E-MAIL

Unser Chef lässt ausrichten: Selbst wenn du dann tatsächlich gefragt hättest: nein.

SEHSCHWÄCHE



Foto: action press

Ihr verdammten Arschlöcher. Könnt ihr nicht einmal was Gescheites auf die DVD machen? Half-Life ist für mich tot. Es sieht scheiße aus und ich kann es bald nicht mehr sehen. […]

PETER FRINKE, PER E-MAIL

Tragisch, wenn man das Augenlicht verliert. Und sich einen Blindenhund zu kaufen, hilft beim Zocken dann ja auch nicht sooo viel.

ZUM KOTZEN



Foto: action press

Mahlzeit! Habt ihr's auch schon gemerkt? Diese Woche fällt das Wochenende wieder auf Samstag/Sonntag. Echt zum Kotzen, oder?

STEFFEN STRASCHEWSKI, PER E-MAIL

Und gestern war heute noch morgen.

GEILE MESSE

Hi. Hier is' euer Österreich-Korrespondent Michael Husak. Wollte nur mitteilen, dass ihr von 27. bis 29. August dieses Jahres einen eurer Leute nach Wien schicken sollt. Dort gibt's 'ne geile Computermesse. […]

MICHAEL HUSAK, PER E-MAIL

„Österreich" und „geil"? Schon klar. Die Wortkombination „Angela Merkel" und „sexy" ist ja auch sehr glaubwürdig.

TRAUERBOTSCHAFT

Sehr geehrte Damen und Herren, ich habe mir nach längerer Zeit mal wieder Ihre Zeitschrift gekauft. Ich bedauere, Ihnen mitteilen zu müssen, dass ich von zukünftigen Einkäufen absehen werde. Was im Heft an primitiven Sprüchen, anzüglichen Bildunterschriften und niveaulosen „Späßen" angehäuft wurde, ist traurig. […]

WERNER SCHMIDT, PER E-MAIL

Empfehlen Sie uns weiter! Einen Menschen mit Humor hat im Verwandten- oder Bekanntenkreis jeder, sagen Marktforscher.

SEKTE ODER SELTERS?

Hi, erstmal wollte ich sagen, dass eure Zeitung die beste ist. Um so viel Dummheit auf rund 200 Seiten zu bekommen, muss man ja nur so vor Schlauheit strotzen. Respekt!!! Dann wollte ich mal sagen, dass von euch ja keiner auf Linux umsteigen soll. Wenn das bei euch einer tut und ich erfahre es, werde ich zu euch kommen und euch mit meiner heiligen Windows-Aura, welche mich umgibt, den Linuxaus machen! Denn ich bin euer Windowsgott und beherrsche euch alle. Nieder mit den garstigen Linux-Usern! Übrigens, ich bete den ganzen Tag für Windows und habe einen Windows-Schrein und



REDAKTEURE AM PRANGER

Hallo erstmal! Christian Bigge schreibt im Artikel zu (T)raumschiff Surprise (S. 14), dass Bully Herbig im Film den Captain Kork spielt. Das ist falsch! Bully Herbig spielt den Mr. Spuck und Christian Tramitz den Captain Kork. […] Im Artikel darunter steht im Kästchen zu Mark Hamill am Ende, dass der Joker immer von Spider-Man aufs Maul bekommt. Das ist auch falsch, denn Joker bekommt von Batman aufs Maul.

THOMAS KREIM, PER E-MAIL

Zwei Fehler in einem Artikel – tja, bei uns schreibt der Chef noch selbst! Schade, dass **Christian Bigge** außer der genannten News-Meldung nur noch einen Mini-Test verfertigte. Andernfalls hätte ich mir die Arbeit mit den Leserbriefseiten diesen Monat sparen und nur Berichtigungen veröffentlichen können. Wie auch immer: Die Strafe musste hart ausfallen. Wir besorgten Bigge schon mal Eintrittskarten für Daniel Kübelböcks Kinofilm *Daniel der Zauberer*, der im August läuft, und freuen uns auf die Todesschreie.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Carola Giese	Baute auf Seite 30 in der Hitliste der beliebtesten Leserspiele einen falschen Screenshot ein. Statt eines Bildes von *Battlefield Vietnam* verirrte sich auf Rang 2 eines von *Battlefield 1942*. Unser Leser Patrick Stout vermutete als Fehlerquelle erneut eine der Layouterinnen, die wir vergangene Ausgabe – trotz Fehler – wegen ihrer großen Argumente nicht bestraft hatten. O-Ton Patrick: „In diesem Fall sei ihnen ein zweites Mal verziehen … zwei Titten … zwei Mal verzeihen." Das sehen wir genauso. Frau Giese kündigte indes an, sich sicherheitshalber weitere Brüste implantieren zu lassen, was wir begrüßen.	Patrick Stout, Jan-Eike Domeyer, Mathias Märtens, Nils Jüttemeier, Urs Hauser, Christian Höfer, Nils Hochleitner, u. a.
Benjamin Bezold	Behauptete in der News zu *Silent Hunter 3* auf Seite 13, dass der Spieler im dritten Teil der U-Boot-Serie erstmals einen deutschen Kapitän mimen dürfe. Stimmt nicht. Bereits in *SH2* gab es eine Mission, die den Angriff der U-47 auf Scapa Flow simulierte. Wir entzogen unserem Aushilfskapitän zur Strafe drei Monate sein gelbes Gummi-U-Boot, das er sonst mit in die Badewanne nimmt. Dass er während dieser Zeit nicht baden will, muss dummerweise jetzt seine baldige Frau ausbaden. Stinken ist auch eine Art von Safer Sex und wir wünschen viel Spaß beim Beschnuppern in der Hochzeitsnacht.	Ingo Räth und Benny Popp, u. a.

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 – (1)
FAR CRY
Crytek



2 ▲ (3)
CALL OF DUTY
Infinity Ward



3 ▲ (9)
COUNTER-STRIKE
Gooseman



4 ▲ (8)
BATTLEFIELD 1942
Digital Illusions



5 ▲ NEU
CODENAME: PANZERS PHASE ONE
Stormregion



6 ▲ (7)
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
EA Black Box



7 ▼ (2)
BATTLEFIELD VIETNAM
Digital Illusions



8 ▲ NEU
THIEF 3: DEADLY SHADOWS
Ion Storm



9 ▲ (12)
GTA VICE CITY
Rockstar Games



10 ▼ (4)
SACRED
Ascaron

11	▲	NEU	**JOINT OPERATIONS** Novalogic
12	▲	(16)	**SPELLFORCE** Phenomic
13	▼	(10)	**GOTHIC 2** Piranha Bytes
14	▼	(6)	**MAX PAYNE 2** Remedy
15	▼	(11)	**KNIGHTSHIFT** Reality Pump Studios/Zuxxez
16	▲	(17)	**DIABLO 2** Blizzard Entertaiment
17	▲	(19)	**WARCRAFT 3** Blizzard Entertainment
18	▼	(5)	**UNREAL TOURNAMENT 2004** Epic Games
19	▲	NEU	**DTM RACE DRIVER 2** Codemasters
20	▼	(15)	**SÖLDNER** Wings Simulations

DU HAST GEWONNEN!

Thomas Heinrich, Marschacht erhält ein Spiel



JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING
(Test des Monats 8/2004)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?
Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „PCA 95" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: PCA 55 Pac-Man) an die 81114* (aus Deutschland), 8908 101010** (Österreich) oder 72464*** (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 lieblings@pcaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.



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

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

ihr nicht! Und ich bin stolz drauf. Da ihr auf meine geistigen Worte jetzt bestimmt keine Antwort parat habt, empfehle ich euch mal www.linuxhasser.de.tf, denn da is' die Windows-Sekte zuhause.

THOMAS BELSER, PER E-MAIL

Warum hast du eigentlich die Psychotherapie abgebrochen, Thomas?

ICH WILL!



»Für ergonomische Fahrradständer opfert man gern ein wenig Platz.«

Foto: action press

[…] Könnt ihr mir mal 'n paar geile Games schicken? Ihr habt sie ja eh schon getestet und deshalb braucht ihr sie doch nicht mehr, oder? Ich hätt' gern Joint Operations! […]

FLORIAN WEHLE, PER E-MAIL

Wir überlegen grad, ob wir mit der gleichen famosen Argumentation bei Auto Bild einen Lamborghini abstauben sollen.

GETÜRKT? 1

Glückwunsch, Herr Bertits, Sie haben es geschafft, mit Ihrer neuen Frisur und mit Ihrem Bild über Ihrem Kommentar genauso auszusehen wie der türkische Gemüseverkäufer bei mir um die Ecke. […]

DIRK, PER E-MAIL

Das liegt daran, dass gewisse Schreibsklaven, die bei uns noch in der Lehre sind, sich bei Ihnen um die Ecke was dazu verdienen müssen.

AUF DVD

VORLESUNG DES MONATS



GETÜRKT? 2



Hat sich der Bertits nach dem Haarschnitt auch noch 'nen neuen Namen verpasst oder warum steht auf Seite 55 der aktuellen Ausgabe beim Kommentar, neben seinem mehr oder weniger schicken Face, „ALI MENTE"? Falls das ein Witz sein soll, dann hab ich ihn nicht verstanden. […]

DUSTIN HOFFMEISTER, PER E-MAIL

Wir haben versehentlich einen türkischen Gemüseverkäufer abgebildet. Dickes Sorry!

EINMAL EINTÜTEN BITTE!

Ich hab' eine Frage zu Far Cry: Ein Freund hat mir gesagt, im Vulkanlabor könnte man in einem geheimen Raum vor einem Spiegel eine Tüte bauen und dann rauchen. Er wollte mir aber nicht verraten, wo!

NICLAS JAEGER, WITZENHAUSEN

Du bist also aus Witzenhausen? Dann möchten wir erst gar nicht wissen, wie die Leute aus 14728 Ohnewitz drauf sind.

HER DAMIT! 1


»Immer wieder besinnlich: Weihnachtsfeier in der Bahnhofsmission.«

Betreff: Her damit! Hallo Harald, was hältst du davon, wenn ich morgen nach der Arbeit mal auf einen Sprung zu euch in die Red. komme und ein Überraschungspaket mitbringe? Dafür signiert ihr mir die aktuelle Ausgabe der PCA und ich tu weiterhin meinen Job und sag allen Leuten, wie scheiße eure Konkurrenz ist! Dann hätte ich noch gerne das Hawaii-Hemd Far Cry. Klingt komisch, ist aber so. Also bis morgen um 18.30 Uhr. […]

JULIAN KAUFMANN, FÜRTH

Soll mal einer behaupten, wir seien bestechlich! Na ja. Genau genommen brachte Julian uns Bier, Videos, Schokoladenriesen und einen Porno. Wir hatten keine Wahl.

BITTE FÜTTERN!



Diesen Brief samt Monster-Paket schickte uns Markus Ridder aus Olfen. Wir sagen „danke" für die Schokoriegel, die Haselnuss-Kakao-Waffeln, das Popcorn, die Kekse, die Zigarillos und all die anderen schönen Sachen, die uns hohe Cholesterinwerte und schwarze Lungen bescheren, damit wir früher sterben. Wir verzeihen sogar Aussetzer wie das *Sesamstraße*-Bügelbild und das Pokémon-Magazin. Hinweis: Du hast vergessen, eine Gegenleistung zu fordern, Markus. Ein Spiel oder so. Keine Ahnung, was dich so dumm macht, aber es funktioniert super! Trotzdem danke, danke, danke.

An alle anderen: Wir brauchen mehr. Fertiggerichte für die Mikrowelle wären nicht schlecht. Wir kennen bislang nur die von Küchenfee und Sonnen Bassermann und wir würden gerne unseren Horizont erweitern. Ach ja: Bier kommt natürlich immer gut. An die bekannte Redaktionsadresse, alles klar?

GROSSE ÜBERSETZUNG

Sehr geehrter Herr Fränkel, mit verstehenden Augen rezipierte ich den auf Seite 32/08/2004 gepublishten Comment zu dem auf Seite 33 geprinteten Brief. Wenn ein Brief in zu langer Form presented wird, entsteht ein Interessenskonflikt zwischen den Motivationen des Rezipienten und des Anfertigenden. Da ich beide Seiten zu verstehen imstande bin (Ihre und die des Anfertigenden), werde ich die thematischen Schwerpunkte von Herrn Wolfgang (Bruder im Namen und im Geiste) Zeiler wiedergeben. In syntaktisch abgeänderter Form. Um uns beiden Länge zu ersparen (wir wissen, dass Länge weh tun kann, an den richtigen Stellen), wird der von mir abgeänderte Brief zwar die Kernaussage zu transportieren wissen, aber mit weniger Worten hauszuhalten vermögen. Ellipsenartige Sätze, jedes fünfte Wort wurde einem alphabetischen „Diaphragma" zugeordnet und die Quersumme der Syntaxhypotenuse fallengelassen, immer in Zweierschritten. Hier der Brief in verkürzter Form: Test PC ACTION Codena: Nzers Vergleich Titel Scheiße Spielen gepanzerte System Müll Schrott haben will Kacka. Spiel, Spiel, Grafik, Popafik. Müll, Müll, Schrott, Mistikack (groß, Klammer zu. […]

WOLFGANG WEBER, PER E-MAIL

Danke, jetzt haben es sogar die Leser der Konkurrenz verstanden.

ER IST ENTBRÜSTET!



Liebe PC-ACTION-Redaktion, heute habe ich mir mal eure Zeitschrift gegönnt (Ausgabe Juli), aufgrund der netten Beilage von Das Ding und Herr der Ringe. […] Als ich die Artikel etwas genauer betrachtet und die Bildkommentare gelesen habe, fragte ich mich, ob irgendwelche notgeilen, völlig angekifften Teenager die Kommentare verfasst haben. […] Jeder zweite handelt von Titten, Menstruation und makabren Anspielungen, die meiner Meinung nach nichts in einem guten Spiele-

bewertungsheft zu suchen haben. […] Hier mal ein paar Auszüge von euren überaus „kreativen und qualifizierten" (haha) Kommentaren: z. B. beim Bericht zu Obscure: „Die Lichttherapie schlug bei Hannelore Kohl nicht an". Und auch der komplette Catwoman-Bericht setzt sich nur mit Menstruationsproblemen und Frauenarztgeschichten auseinander. Was hat solch eine dumme und kindische Bemerkung in einem Spielbericht zu suchen? Ich sag's euch: Gar nichts! […] Und so zieht sich das durchs ganze Schundblatt. Ich würde mal sagen, ihr seid die Coupé oder der Schlüsselloch-Report im PC-Spiele-Bereich und somit der letzte Müll. Nennt eure Zeitung doch einfach „PC WICHSEN", das Heft für den schnellen Schüttler. […].

STEFAN LIEBOLD, PER E-MAIL

Wir hatten *Das Ding und der Herr der Ringe* beiliegen? Da musst du uns mit einer der vielen anderen Schweinkram-Publikation verwechseln, die du scheinbar so liest.

HER DAMIT! 2

Betreff: Her damit! Ich hätte gerne die Obergenial-Trophäe. Dann könnte ich die Buchstaben umstellen und sie meinem irischen Freund O'Breinagel schenken. Oder meinem englischen Freund Nigel Obera. Oder meinem österreichischen Freund Berni Oegla. Oder meinem afrikanischen Freund Aberi Ngole. Oder meinem französischen Freund Rene Blogai. Oder …

CHRISTOPHER SCHECH, WÖRRSTADT

Besser: Mach 'nen Tampon-Werbeslogan draus („Geil, Erna: O.B.!"), werde reich und beteilige uns zu 50 Prozent. Ja? Dann geht's klar!

VERSTECKSPIEL

Hi! Wie schaffe ich die Operation „Magie" in Rainbow Six??? Ich werde immer entdeckt. […]

TOBIAS PAEPER, PER E-MAIL

Falls wir das aus der Ferne richtig einschätzen: Ja, daran könnte es liegen.

LIEBESERKLÄRUNG



»Nicht witzig: Tourette-Syndrom.«

Hallo Harry! Ich liebe die PC ACTION, ich hasse Gamestar, PC Games, Screenfun und den anderen Müll. Die PC ACTION ist die beste Zeitschrift der Welt, also wärst du so nett und schickst mir das Spiel Far Cry?

BENJAMIN SPAZIERER, PER E-MAIL

Ich liebe Anke Engelke, aber hat sie mir ihre Jungfräulichkeit geschenkt?

BIN ICH BLÖD?

Betreff: The-Thing-Vollversion aus 8/2004. Bin ich blöd oder habe ich keinen Plan, wie man bei dem Spiel speichern kann? Hab die komplette Tastatur abgeklappert und die Steuerung abgecheckt … erfolglos … bitte um Hilfe, da das Spiel an sich lustig ist (bis auf dass ich nu' immer von Neuem anfangen muss …). […]

DANIEL SEIFERT, PER E-MAIL

Sobald du's zum ersten Speicherpunkt geschafft hast, kriegst du 'nen Tipp, du Zockergott.

LESERBRIEF DES MONATS

Sehr geehrter Herr Fränkel, ich […] wüsste gerne: wie kommen Sie eigentlich an Ihre Wertungen der Spiele? Benutzen sie 17 Würfel und errechnen so die Wertungsergebnisse oder hat ein cleverer Mitarbeiter einen Zufallsgenerator programmiert? […] Es stellt sich doch die Frage, wenn Sie als Redaktion die Zeit haben, ein Game zu testen für eine Bewertung, dann wird dafür sicher nicht viel mehr Zeit bleiben als eine Woche. Wie allerdings soll man auf diese Art und Weise Langzeitspielspaß berechnen können? […] Des Weiteren sei Ihre Objektivität in Frage gestellt. Wollen Sie mir allen Ernstes weismachen, dass es reiner Zufall ist, dass das Spiel des Monats rein zufällig immer haufenweise Werbeanzeigen in Ihrer Zeitung hat. Ist es nicht vielmehr so, dass Firma XYZ mal eben etwas mehr für die Anzeige in Ihrem Heft bezahlt, damit auch gleich das Testergebnis etwas freundlicher ausfällt, obwohl jeder Käufer des Spiels nach 2 Stunden weiß, dass er sein Geld lieber im Klo heruntergespült hätte. So viel also zum Thema Ihrer viel gelobten Test-Neutralität. Wo also sehen Sie eigentlich noch eine Existenzberechtigung Ihrer Firma, wenn Sie nicht mehr die User über schlechte Games informiert, sondern nur noch als Werbeprospekt der mächtigsten Softwareschmieden fungiert und arme Endverbraucher abzockt, die es leider meistens auch nicht besser wissen. Können Sie mit einer solch moralisch verwerflichen Arbeit überhaupt leben? […]

DR. [redacted]
ANWALT FÜR STRAFVERFAHRENSRECHT, WIRTSCHAFTSSTRAFRECHT, KAPITALSTRAFRECHT

Lieber IPConfig@web.de! Sie tun uns Leid. Wir haben „Ihre" Kanzlei kontaktiert. Der Doktor, für den Sie sich ausgeben, ist längst tot. Ich denke, Sie hören von dessen Sohn, ebenfalls Anwalt, der den Namensmissbrauch nicht halb so witzig fand wie Sie sich.



KLUGSCHEISSER DES MONATS

In PCA 8/2004 schreibt Ralph Wollner auf Seite 97 im Test zum Autorennspiel Mashed: „Ausgeschiedene Fahrer bleiben im Wrack und dürfen vorbeifahrende Teilnehmer mit einem netten Abschiedsgeschenk in Form einer dicken Rakete beglücken. Auf diese Weise greifen Verlierer weiterhin in das Spielgeschehen ein und nehmen entweder persönliche Rache oder schießen den Führer von der Bahn." Den Führer?! Da ich nicht annehme, dass in dem Spiel ein kleiner Mann in brauner Uniform mit Rotzbremse und strengem Seitenscheitel am Streckenrand auf und ab rennt, gehe ich davon aus, dass Herr Wollner wohl den „Führenden" meint. Um diese Intelligenzleistung gebührend zu belohnen, schlage ich vor, Herrn Wollner mit ausgiebigstem Unterwasser-Bondage zu verwöhnen.

MICHAEL BLEYER, WIEN

Neulich bei der Redaktionskonferenz:
Wollner: „Das Wort Führer hab' ich absichtlich eingebaut. Als witziges Wortspiel."
Textchef: „Wenn aber wieder Korinthenkacker schreiben, weil sie den Gag nicht kapieren?"
Chefredakteur: „So dumm kann keiner sein. Wir lassen das so."

BRIEF KASTEN

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

An LESERBRIEFE@PCACTION.DE oder

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

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

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

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

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 176 und DVD-Papphülle).

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

SPERRMÜLL ABFUHR

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



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

Rucksack „Xpand Rally"
(Wie eine Wundertüte: Man weiß nicht, was drin ist.)

Figuren „Spider-Man"
(Ein Spinner und dessen größter Widersacher Dr. Octopus.)

T-Shirt „Team Killer"
(Das letzte der Kult-Hemdchen – eine frühere Aboprämie.)

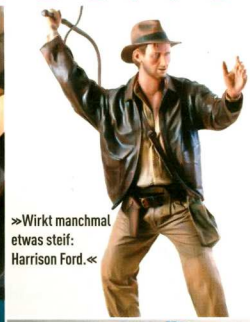
GEWINNER DER VORAUSGABE:
Julian Kaufmann, Fürth (Hemd „Far Cry"), **Christopher Schech, Wörrstadt** (Trophäe „Obergenial des Monats"), **Martin Zemlin, Remsdorf** (Spielfiguren „Celtic Kings")

VUD
LEIPZIGER MESSE
Messen nach Maß!
COME PLAY
SPIEL | SPASS | ABENTEUER | WISSEN
19.08.–22.08.04
DAS MESSE-EVENT FÜR GAMES, LERNSOFTWARE UND HARDWARE
G|C
GAMES CONVENTION
WWW.GC-GERMANY.COM
Offizielle Medienpartner: Offizielle Spiele, eBay, GIGA.DE, MTV, MCV GamesMarkt, CE Markt

BLICKPUNKT

Der Puppenspieler







Matthias Muckle hat das, was Victoria Beckham gern hätte: EINE GUTE FIGUR. Eine? Der 39-Jährige hat so viele, dass er sie in die ganze Welt verkauft. Wir waren für Sie in seiner Mannheimer Fabrik und wären am liebsten dort geblieben.

Beim Besuch der Firma Muckle Mannequins fühlten wir uns fast wie zu Hause in den PC-ACTION-Redaktionshallen. Überall stehen mächtige Gestalten in den Ecken herum. Nein, die Rede ist nicht von Herrn Hesse, sondern von den ebenfalls riesigen, aber obendrein auch noch hübschen Redaktions-Figuren. Die sind auch von Muckle. Das ist kein Wunder, denn bei der Optik und Qualität, die die Mannheimer bieten, kommt die Konkurrenz kaum hinterher.

VERPUPPUNG

Muckle Mannequins gibt es seit zwölf Jahren. In den Anfangszeiten kaufte man Schaufensterpuppenteile aus der Tschechei. Nach Fertigstellung verhökerte das junge Unternehmen die Nackedeis vor allem an Kaufhäuser. Daher auch das „Mannequins" im Firmennamen. Vor fünf Jahren kam es zu einer einschneidenden Veränderung. Während der Boss abends vor dem Fernseher abhing und Lara Croft im Musikvideo eines Ärzte-Songs entdeckte, kam ihm die Idee, die vollbusige Dame nachzubilden. Gemeinsam mit Marc Klinnert, einem mittlerweile in Australien lebenden Modellbauer, entwarf man den ersten Prototyp und präsentierte ihn der Spieleschmiede Eidos. Die waren von dem Ergebnis so begeistert, dass sie den Auftrag zur Serienproduktion gaben. Nach diesem Traumstart kam die Sache richtig ins Rollen. Viele Firmen zeigten Interesse an den werbewirksamen Großfiguren. Die Muckle-Truppe wurde mit Aufträgen überhäuft. Mittlerweile gehören Sony, Nintendo, Electronic Arts, Ubisoft und Lucas Arts zur Stammkundschaft. Das Risiko hatte sich für den gelernten Großhandelskaufmann und seine Mannen ausgezahlt.

DIE GRÖSSE IST ENTSCHEIDEND

Um lebensgroße Videospiel-Modelle herzustellen, braucht man das nötige Kleingeld. Schließlich kostet die Fertigung eines Prototyps zwischen zehn- und fünfzehntausend Euro. Eine Menge Holz für eine Statue. Aber in so einem Ding stecken jede Menge Zeit und Arbeit. Es kann über sechs Mo-



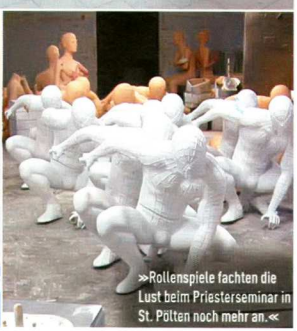
»Als die Arche voll war, stellten sich zwei Echsen blöd an.«



»Neues Beweisfoto aufgetaucht: Speisekammer von Armin M.«



»Unbequem: Quadratlatschen.«



»Rollenspiele fachten die Lust beim Priesterseminar in St. Pölten noch mehr an.«

nate dauern, bis die Modellbauer Muckle und Klinnert mit dem Rohling zufrieden sind und ihn für die Produktion freigeben. In den letzten fünf Jahren hat das kreative Duo buchstäblich viel auf die Beine gestellt. Die Ausstellungshalle gleicht einer stummen Party etlicher Größen der Videospielgeschichte. Ein mannsgroßer Solid Snake flirtet mit Aragorn, während Sam Fisher Erfahrungen mit Indiana Jones austauscht. In einer Ecke kauert Spider-Man, der mit kühlem Blick das Szenario im Auge hat. Alle Werke sehen so echt aus, dass man sich kaum traut, Ihnen den Rücken zuzukehren. Obwohl wir uns Schlimmeres vorstellen können, als von Pornomodell Queeny Love besprungen zu werden ...

KLEINVIEH MACHT AUCH MIST

Der Verkaufspreis einer Großfigur liegt zwischen 450 und 1.000 Euro. Gar nicht so teuer wie wir gedacht haben. Für den schmaleren Geldbeutel gibt es viele der Dinger auch in klein. Passend für Regal oder Vitrine. Da Muckle Mannequins hauptsächlich Großaufträge von Softwarefirmen annimmt, werden nur wenige Figuren vom Hersteller direkt veräußert. Näheres erfahren Sie auf den Internetseiten. Auf der Games Convention wird Muckle Mannequins mit einem Stand vertreten sein, wo viele neue Figuren vorgestellt werden. Schauen Sie doch mal vorbei! RALPH WOLLNER

INFO: WWW.MUCKLEFIGUREN.DE
WWW.STUDIOOXMOX.COM

INTERVIEW

„MIT LARA FING ALLES AN."

Matthias Muckle ist Gründer und Chef der Firma Muckle Mannequins. Das Unternehmen gibt es seit zwölf Jahren. Zu Beginn stellte die sympathische Truppe ausschließlich Schaufensterpuppen her. Seit fünf Jahren sorgt Mukkle Mannequins mit lebensgroßen, detaillierten Videospielfiguren für Furore. Der gebürtige Mannheimer und talentierte Steinmetz stand uns Rede und Antwort.



»Das kommt davon: Kostüm von Ebay.«

PC ACTION Wie kamen Sie auf die Idee, Videospielfiguren herzustellen?

MATTHIAS MUCKLE: Vor fünf Jahren sah ich auf MTV ein Musikvideo der Ärzte. Hinter den ulkigen Berlinern legte Lara Croft eine witzige Tanzeinlage aufs Parkett. In dem Moment kam mir die Idee, Lara als Großfigur zu erstellen und der Firma Eidos als Blickfang anzubieten. Kurioserweise kam Marc Klinnert vom australischen Studio Oxmox gleichzeitig auf die Idee. So begann die Zusammenarbeit zwischen Muckle Mannequins und Studio Oxmox. Noch heute arbeiten wir Hand in Hand, schließlich ist Marc ein begnadeter Modellbauer.

PC ACTION Machen Sie auch im Schlafzimmer eine gute Figur?

MATTHIAS MUCKLE: Meine Frau sagt, ich soll noch dran arbeiten. Ich gebe mir wirklich Mühe und von der Benotung ist es ein bisschen besser geworden. Ich hoffe, dass ich mich noch weiter steigere.

PC ACTION Gibt es spezielle Figuren für Männer?

MATTHIAS MUCKLE: Ja, wir haben einige Erotikfiguren in unserem Sortiment. Da wäre zum Beispiel unsere neue Figur Queeny Love, ein amerikanisches Pornomodell mit schlagenden Argumenten. Außerdem haben wir noch unsere Lula, eine traumhafte Figur mit herrlichen Rundungen und viel nackter Haut.

PC ACTION Welches sind die aktuellen und zukünftigen Projekte?

MATTHIAS MUCKLE: Wir sind in der heißen Phase von Spider-Man. Im Auftrag von Activision haben wir eine über zwei Meter große Figur produziert und sind gerade mit der Auslieferung beschäftigt. In naher Zukunft werden wir Superman und Batman modellieren.

PC ACTION Werden Muckle-Figuren in die ganze Welt geliefert?

MATTHIAS MUCKLE: Anfangs beschickten wir nur Deutschland. Nach und nach kamen Kunden aus ganz Europa dazu. Seit zwei Jahren liefern wir auch nach Japan und in die USA. Diese Märkte sind allein schon wegen ihrer Größe sehr interessant.

PREISWERT & SCHNELL & ZU

ALTERNATE™

COMPUTERVERSAND GMBH

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

MAINBOARDS

ASUS

	Sockel-Chip	RAM	€
A7N8X-X	S, L A-nForce2	D	69,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA A-nForce2	D	94,-
K8V	S, GL, sA 754-K8T800	D+	99,-
K8N-E Deluxe	S, GL, F, sA 754-nF3-250	D+	139,-
P5GD2 Deluxe	S, GL, F, sA 775-i915P	D2	219,- L
P5AD2 Premium	S, GL, F, R 775-i925X	D2	289,- L
P4P800 SE	S, GL, sA 478-865PE	D	99,-
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA 478-875P	D+	184,-

MSI

	Sockel-Chip	RAM	€
KT4AV-L	S, L A-KT400A	D	54,-
K7N2 Delta-L	S, L A-nForce2	D	69,-
915G Combo-FR	S, V, GL, R 775-i915G	D2	144,-
915P Neo2	S, GL, F, R 775-i915P	D2	169,- L
925X Neo Platinum	S, GL, F, R 775-i925X	D2	219,-
865PE Neo2-PFS	S, GL, F 478-865PE	D	89,-

GIGABYTE

	Sockel-Chip	RAM	€
7N400 Pro2	S, GL, F, sA, R A-nForce2 *	D	104,-
K8NSNXP939	S, GL, F, R 939-nF3-250		199,-
6VTXE-A	S FC-Pro133T	S+	69,- L
8IPE775-G	S, GL 775-i865PE	D	104,-
8I915P-G	S, GL 775-i915P	D	129,-
8IPE1000-G	S, GL 478-865PE	D	87,-

VIA

	Sockel-Chip	RAM	€
MII12000 inkl. VIA Eden Nehemiah 1,2 GHz CPU	M-ITX, S, V, L, F -CLE266	D	209,-
TC6006E inkl. VIA Eden 600 MHz CPU	M-ITX, S, V, L -CLE266	D	214,-

ASROCK

	Sockel-Chip	RAM	€
K7S41GX	µATX, S, V, L A-741	D	39,-
K7S8X R3.0	S, L A-746FX	D	34,-
P4i45PE R3.0	S, L 478-845PE	D	44,-

ECS ELITEGROUP

	Sockel-Chip	RAM	€
K7VTA3 Rev. 5	S, L, F, R A-KT333	D	38,-
K7VTA3 Rev. 6	S, L A-KT333	D	32,-
AF1 Deluxe	S, GL, F, sA A-KT600	D	97,-
865PE-A	S, L 478-865PE	D	62,-

D: Dual / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: S-ATA RAID

Athlon™ 64 3500+

AMD Sockel 939 CPU
ADA3500DEP4AW

- 2,2 GHz
- „Newcastle"
- 512 KB Level 2 Cache
- in-a-box



499,-

EPOX

	Sockel-Chip	RAM	€
EP-8K9A7I	S, L A-KT400A	D	52,-
EP-8KRAI	S, L, sA A-KT600	D	59,-
EP-8RDA3I	S, L A-nForce2	D	64,-
EP-8RDA3+	S, L, F, sA A-nForce2	D	89,-
EP-8KDA3+	S, GL, sA 754-nF3-250	D	159,-
EP-4PDA5+	S, GL, sA 478-865PE	D	114,-

ABIT

	Sockel-Chip	RAM	€
NF7-S 2.0	S, L, F A-nForce2	D	92,-
AN7	S, L, F, sA A-nForce2	D	99,-
IC7-MAX3	S, GL, F, sA 478 875P	D+	184,-

SHUTTLE

	Sockel-Chip	RAM	€
AN35N Ultra	S, L A-nForce2	D	52,-

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS

	MB / Chip	€
V9520 Magic/T	AGP 128-DD / GF FX5200	64,-
V9570/TD	AGP 256-DD / GF FX5700	149,-

MSI

	MB / Chip	€
FX5200-T retail	AGP 128-DD / GF FX5200	59,-
FX5200-TD	AGP 128-DD / GF FX5200	69,-
FX5200 Personal Cinema	AGP 128-DD / GF FX5200	144,-
FX5900XT-VTD	AGP 128-DD / GF FX5900XT	209,-

GAINWARD

	MB / Chip	€
FX Ultra/860LE	AGP 128-DD / GF FX5700LE	99,-
FX Ultra/1100XT GS	AGP 128-DD / GF FX5900XT	219,-
FX Ultra/1600XP GS	AGP 256-DD / GF FX5900U	328,-
FX Ultra/2600 GS	AGP 256-D3 / GF 6800U	599,- L
CoolFX Ultra/2600 GS inkl. Wasserkühlung	AGP 256-D3 / GF 6800U *	849,- L

AOPEN

	MB / Chip	€
MX4000-V	AGP 64-DD / GF MX4000	42,-
FX5200-DV	AGP 128-DD / GF FX5200	66,-
FX5900XT-DV bulk	AGP 128-DD / GF FX5900XT	179,-
FX6800GT-DV	AGP 256-D3 / GF 6800GT	449,- L

SPARKLE

	MB / Chip	€
SP7300M4	AGP 64-DD / GF4 MX440-8X	44,-
SP7310M4-T	AGP 128-DD / GF MX4000	49,-
SP8834T	AGP 128-DD / GF FX5200	59,-
SP8835XT-DT	AGP 128-DD / GF FX5900XT	189,-
AG40DT	AGP 128-DD / GF 6800	339,-

LEADTEK

	MB / Chip	€
A340 Ultra T	AGP 256-DD / GF FX5200U	79,-
A350 XT TDH	AGP 128-DD / GF FX5900XT	189,-
A400 TDH	AGP 256-DD / GF 6800	349,-
A400 Ultra TDH	AGP 256-D3 / GF 6800U	539,-

GIGABYTE

	MB / Chip	€
NX59128D	PCIe 128-DD / GF PCX5900	229,-
N59X128D	AGP 128-DD / GF FX5900XT	199,-

ATI-Chipsatz

ASUS

	MB / Chip	€
EAX300SE/T	PCIe 128-DD / Rad 300SE	89,-
EAX600XT/TD	PCIe 128-DD / Rad X600XT	249,-
A9550/TD	AGP 128-DD / Rad. 9550SE	67,-
A9200SE/T	AGP 128-DD / Rad. 9200SE	49,-
A9600XT/TD	AGP 128-DD / Rad. 9600XT	149,-
A9600XT/TVD	AGP 128-DD / Rad. 9600XT	179,-
AX800Pro/TD	AGP 256-D3 / Rad. X800 Pro	479,-

SAPPHIRE

	MB / Chip	€
Rage Mobility bulk	AGP 8-SD / Rage Mob.-L	19,-
9600 bulk	AGP 128-DD / Rad. 9600	99,-
9600 Lite retail	AGP 256-DD / Rad. 9600	114,-
9600XT U.E.	AGP 128-DD / Rad. 9600XT	209,-
9800 Pro Lite retail	AGP 128-DD / Rad. 9800 Pro	219,-
9800 Pro U.E.	AGP 128-DD / Rad. 9800 Pro	269,-
X800 Pro retail	AGP 256-D3 / Rad. X800 Pro	479,- L

CLUB3D

	MB / Chip	€
7000	AGP 32-DD / Rad. 7000	32,-
9200	AGP 128-DD / Rad. 9200	82,-
9200SE Low Profile	AGP 128-DD / Rad. 9200SE	49,-
9600 Pro	AGP 128-DD / Rad. 9600 Pro	139,-
9600XT	AGP 128-DD / Rad. 9600XT	159,-
9800 Pro	AGP 128-DD / Rad. 9800 Pro	209,-
9200 SE	PCI 128-DD / Rad. 9200SE	69,-

MSI

	MB / Chip	€
X600XT-TD	PCIe 128-DD / Rad. X600XT	229,-
RX9200 SE-T	AGP 128-DD / Rad. 9200SE	49,-
RX9800 Pro-TD	AGP 128-DD / Rad. 9800 Pro	219,-
RX800 Pro-TD	AGP 256-D3 / Rad. X800 Pro	499,- L

Diverse

	MB / Chip	€
ABIT 9200SE	AGP 128-DD / Rad. 9200SE	54,-
ABIT RX800 Pro	AGP 256-DD / Rad. X800 Pro	449,- L
GIGABYTE R9613 28D	AGP 128-DD / Rad. 9600	99,-
GIGABYTE R98P128D	AGP 128-DD / Rad. 9800 Pro	219,-
HIS 9800 Pro IceQ	AGP 128-DD / Rad. 9800 Pro	269,-
HIS X800 Pro IceQ	AGP 256-D3 / Rad. X800 Pro	529,- L

CPU

Tagespreise!

INTEL

	GHz	tray	in-a-box	€
Celeron® (So478) 400 128	2,4	74,-		77,-
Celeron® (So478) 400 128	2,6	87,-		96,-
Celeron® (So478) 400 128	2,8	94,-		124,-
Celeron® D (So478) 533 256	2,53			89,-
Celeron® D (So478) 533 256	2,66	94,-		99,-
Celeron® D (So478) 533 128	2,8			129,-
P4 (So478) 800 512	2,8	199,-		209,-
P4 (So478) Prescott 800 1.024	2,8E	179,-		189,-
P4 (So478) 800 512	3,0	234,-		244,-
P4 (So478) Prescott 800 1.024	3,0E	229,-		239,-
P4 (So478) 800 512	3,2	289,- L		299,-
P4 (So478) Prescott 800 1.024	3,2E	284,- L		289,-
P4 (So478) 800 512	3,4	429,- L		439,-
P4 (So775) Prescott 800 1.024	2,8			199,-
P4 (So775) Prescott 800 1.024	3,0			249,-
P4 (So775) Prescott 800 1.024	3,2			314,-
P4 (So775) Prescott 800 1.024	3,4			469,-
P4 (So775) Prescott 800 1.024	3,6			729,- L

AMD

	GHz	tray	PIB
Duron™ 266 Apo	1,6	44,-	
Duron™ 266 Apo	1,8	49,-	
Athlon™ XP 2200+ 266 Tho.	1,8	66,-	74,-
Athlon™ XP 2400+ 266 Tho.	2,0	73,-	79,-
Athlon™ XP 2600+ 333 Bar.	1,9	87,-	99,-
Athlon™ XP 2800+ 333 Bar.	2,08	134,-	144,-
Athlon™ XP 3000+ 400 Bar.	2,1	159,-	164,-
Athlon™ XP 3200+ 400 Bar.	2,2	194,-	209,-
Athlon™ 64 2800+ Clu.	1,8	169,-	184,-
Athlon™ 64 3000+ Newc.	2,0	199,-	229,-
Athlon™ 64 3200+ Newc.	2,2	274,-	294,-
Athlon™ 64 3400+ Clu.	2,2	389,-	424,-
Athlon™ 64 3500+ (So939)	2,2		499,-
Athlon™ 64 3800+ (So939)	2,4		699,-
Athlon™ 64 FX-53 (So939)	2,4		849,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM

		Kit	€
DDR	512 MB 333-CL2,5	96,-	90,-
DDR	512 MB 400-333	104,-	94,-
DDR	1,0 GB 333-CL2,5	174,-	209,-
DDR	1,0 GB 400-333	184,-	229,-

CORSAIR ValueSelect

		Kit	€
DDR	512 MB 400-CL3	118,-	106,-
DDR	512 MB 400-CL2,5	120,-	110,-
DDR	1,0 GB 400-CL3	209,-	259,-

GEIL

		Kit	€
DDR	512 MB 400-CL2,5	104,-	99,-
DDR	512 MB 400-233	154,-	149,-
DDR	512 MB 433-CL3	164,-	159,-

KINGSTON HyperX

		Kit	€
DDR	512 MB 333-222	124,-	119,-
DDR	512 MB 400-232	169,-	164,-
DDR	512 MB 466-344	189,-	184,-
DDR	512 MB 500-344	199,-	194,-
DDR	512 MB 533-344	209,-	204,-
DDR	512 MB 433-CL2,5	154,-	149,-
DDR	1,0 GB 466-344	359,-	349,-

BUFFALO

		Kit	€
DDR	512 MB 333-CL2,5	94,-	86,-
DDR	512 MB 400-CL3	100,-	90,-
DDR	512 MB 400-CL2,5	105,-	95,-
DDR	512 MB 466-CL3	119,-	114,-
DDR	1,0 GB 333-CL2,5	169,-	199,-
DDR	1,0 GB 400-CL3	174,-	219,-

Kit: Besteht aus zwei identischen Speichermodulen. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

FESTPLATTEN

IDE

WD

		GB	ms/Cache/UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	66,-
WD1200JB	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	87,-
WD1600JB	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	119,-

MAXTOR

		GB	ms/Cache/UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	49,-
6Y080P0	U-133	80	9 / 8.192 / 7.200	66,-
6Y120P0	U-133	120	9 / 8.192 / 7.200	89,-
6Y200P0	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	119,-
5A300J0	U-133	300	10 / 2.048 / 5.400	239,-

HITACHI

		GB	ms/Cache/UPM	€
HDS722580	U-100	80	9 / 2.048 / 7.200	57,-
HDS722512	U-100	120	8 / 8.192 / 7.200	87,-
HDS722516	U-100	160	8 / 8.192 / 7.200	92,-
HDS724040	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	399,-

SAMSUNG

		GB	ms/Cache/UPM	€
SV0802N	U-133	80	9 / 2.048 / 5.400	57,-
SP1203N	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	79,-
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	94,-

S-ATA

WD

	GB	ms/Cache/UPM	€
WD360GD	36	5 / 8.192 / 10.000	109,-
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	199,-
WD1600JD	160	9 / 8.192 / 7.200	109,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	134,-
WD2500JD	250	9 / 8.192 / 7.200	199,-

MAXTOR

	GB	ms/Cache/UPM	€
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	104,-
7Y250M0	250	9 / 8.192 / 7.200	199,-
6B300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	249,-

HITACHI

	GB	ms/Cache/UPM	€
HDS722580	80	9 / 8.192 / 7.200	69,-
HDS722516	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-
HDS722525	250	9 / 8.192 / 7.200	169,-
HDS724040	400	8 / 8.192 / 7.200	419,-

SAMSUNG

	GB	ms/Cache/UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	69,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	89,-
SP1614C	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-

DVD-RECORDER

HP dvd8301

2/4/8x DVD+R/+RW

- ATAPI
- bulk
- schwarz



54,-

DVD±RW ATAPI	Speed	bulk	Kit/ret.
BENQ DW-822A+	8x		87,-
BENQ DW-1600A *	16x		139,-
LG GSA-4082B	8x	79,-	
LG GSA-4120B *	12x		119,-
LITEON SOHW-832S *	8x		109,-
NEC ND-2500A	8x	79,-	
NEC ND-2510A *	8x	89,-	
PHILIPS DVDRW885K *	8x		94,- L
PIONEER DVR-106 OEM	4x	66,-	
PIONEER DVR-A07XLA	8x		104,-
PLEXTOR PX-712A	12x		154,-
SONY DRU-700A *	8x		114,-
TEAC DV-W58G-A	8x		84,-

* brennt 2,4x Double Layer DVDs

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-16 Uhr

PC-GEHÄUSE & BAREBONES

PC-Gehäuse

LIAN LI

	Farbe	Art	Netzteil	€
PC-3077B	schwarz	Midi	--	139,-
PC-50	silber	Midi	--	89,-
PC-60	silber	Midi	--	129,-
PC-6070B	schwarz	Midi	--	199,-
PC-6077B	schwarz	Midi	--	179,-
PC-6089A	silber	Midi	--	179,-
PC-7	silber	Midi	--	109,-
PC-V1000	silber	Midi	--	249,-
PC-V1200	silber	Midi	--	289,-
PC-V2000	silber	Midi	--	319,-
PC-70	silber	Big	--	209,-
PC-7077	silber	Big	--	269,-
PC-7077B	schwarz	Big	--	299,-

alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium

AOPEN

	Farbe	Art	Netzteil	€
QF50A	schwarz	Midi	300 W	49,-
QF50C	silber/schwarz	Midi	300 W	57,-
inkl. Window Kit				
H500A	grau	Midi	300 W	72,-
H600A	grau	Midi	300 W	89,-
H600B	schwarz	Midi	350 W	99,-
H600B	schwarz-hochglanz	Midi	350 W	119,-
H700A	grau	Big	350 W	119,-
H700B	silber	Big	350 W	119,-
H700C	schwarz	Big	400 W	139,-

THERMALTAKE

	Art	Netzteil	€
Xaser III V1000A *	schwarz	Midi	--	139,-
Xaser III V2000+	silber	Midi	--	169,-
Xaser III VM1000C	schwarz	Midi	--	89,-
Xaser III VM1000	schwarz	Midi	--	119,-
LANFire Steel *	schwarz	Midi	--	99,-
* inkl. Window Kit				

Diverse

	Farbe	Art	Netzteil	€
A-330	grau	Midi	300 W	39,-
SILVER-LINE	silber	Midi	300 W	44,-
BLUE-LINE	blau	Midi	--	29,-
BLACK-LINE	schwarz	Midi	300 W	44,-
CS-606	blau	Midi	--	99,-
AVANCE B031	grau	Midi	300 W	69,-
AVANCE B031	schwarz	Midi	--	47,-
CASETEK C-1018	beige	Midi	--	69,-
CHENBRO PC61166	silber	Midi	--	49,-
SHARKOON Acrylic-Showcase Kit				99,-

Barebones

Diverse

	Sockel	Chip	€
AOPEN XC Cube EX65	478	i865PE	199,-
BIOSTAR iDEQ 200V	A	KM400	149,-
MSI MEGA 180 Deluxe	A	nForce2	334,-
SHUTTLE SN85G4V2	754	nForce3	329,-
SHUTTLE SN45GV2	A	nForce2	234,-
SHUTTLE SK61G2V3	478	i865G	249,-
SHUTTLE SK41G	A	KM266	169,-

Taschen

		€
SHARKOON Gamer Bag Midi rot	für Midi/Big	24,-
SHARKOON Gamer Bag Midi blau	für Midi/Big	24,-
NATPAQ T-Paq 2.0 LAN Bag braun	für Midi/Big	84,-
NATPAQ T-Paq 2.0 LAN Bag silber	für Midi/Big	84,-
THERMALTAKE XaserBag LANFire	für Xaser II	29,-

THERMALTAKE LANMOTO

PC-Gehäuse

- ATX Midi-Tower
- Aluminium hochglanzpoliert
- extern: 2x 3,5", 4x 5,25"
- intern: 5x 3,5"
- inkl. 3 Lüfter, 21 dB(A)
- 2x USB & 1x FireWire in der Frontblende
- Window Kit
- ohne Netzteil
- in rot, blau, schwarz oder silber



Thermaltake

149,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

Komplett-PCs

	€
PC Duron 1600 Office 1,6 GHz, 128 MB DDR-RAM, 40 GB HDD, CD-ROM	269,-
PC Athlon XP 2200+ 2200+, 256 MB DDR-RAM, 80 GB HDD, DVD/CD-RW	419,-
PC Athlon XP 2500+ 2500+, 512 MB DDR-RAM, 160 GB HDD, DVD/CD-RW	649,-
PC Celeron 2400 2,4 GHz, 256 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD-ROM	379,-
PC Pentium 4 2600 2,6 GHz, 512 MB DDR-RAM, 80 GB HDD, DVD-ROM	649,-
PC Pentium 4 2800 2,8 GHz, 512 MB DDR-RAM, 120 GB HDD, DVD±RW	829,-

Notebooks

	€
ASUS A2536DCBH Athlon XP-M 2800+, 15.0" TFT, 256 MB, 40 GB, Combo, XP Home	1.049,-
ASUS L4504RBH Pentium-M 1,4 GHz, 15.0" TFT, 256 MB, 40 GB, Combo, XP Home	1.159,-
ECS ELITEGROUP EZ30D Transmeta 800 MHz, 8,4" TFT, 256 MB, 40 GB, DigiCam, WLAN	839,-
JVC MP-XV941DE Pentium-M 1,0 GHz, 8,5" TFT, 256 MB, 40 GB, Combo, XP Pro	2.399,-
MAXDATA Pro 7000ix Pentium-M 1,5 GHz, 15.0" TFT, 512 MB, 40 GB, DVD-RW, XP Pro	1.349,-
SAMSUNG X10plus XTC 1500 Pentium-M 1,6 GHz, 14.1" TFT, 512 MB, 60 GB, DVD-RW, XP Home	1.749,-

KOMMUNIKATION

Modems & Router

AVM

	Art	Anschluss	€
FRITZ!Card v2.1	ISDN	PCI	64,-
FRITZ!Card v2.1	ISDN	USB	69,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PCMCIA	174,-

NETGEAR

	Art	Anschluss	€
RP614 Router	DSL	RJ-45	39,-
FR114P Router	DSL	RJ-45	79,-
DG834B Router	DSL	RJ-45	99,-
FVS318 Router	DSL	RJ-45	134,-

D-LINK

	Art	Anschluss	€
DSL-360T	DSL	RJ-45	49,-
DI-304 Router	DSL	RJ-45	139,-
DI-604 Router	DSL	RJ-45	34,-

Diverse

	Art	Anschluss	€
56K Voice Modem	analog	PCI	14,-
128K ISDN Adapter	ISDN	PCI	27,-

Wireless LAN

D-LINK

	Mbit/s	Typ	€
DI-624 Router	108	Access Point	119,-
DWL-G520	108	PCI	69,-
DWL-G650	108	PCMCIA	57,-
DWL-2100AP	108	Access Point	114,-
DWL-7100AP	108	Access Point	179,-
DWL-G650+	54	PCMCIA	52,-

NETGEAR

	Mbit/s	Typ	€
WGT634U Router	54	Access Point	149,-
WGT624 Router	108	Access Point	119,-
WG111	54	USB	79,-
WG602	54	Access Point	94,-
WG511T	108	PCMCIA	69,-
WG311T	108	PCI	74,-

Diverse

	Mbit/s	Typ	€
ASUS WL-138g	54	PCI	32,-
ASUS WL-100g	54	Cardbus	44,-
ASUS WL-500g	54	Access Point	89,-

GAMES

Action

	€
Asterix und Obelix XXL	28,-
Battlefield Vietnam	46,-
Battlefield 1942	44,-
Battlefield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on)	29,-
Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on)	16,-
Conan	49,-
Dead Manis Hand	28,-
Delta Force Black Hawk Down	24,-
Der Herr der Ringe Die Rückkehr des Königs	54,-
Fluch der Karibik	44,-
Half Life	12,-
Half-Life Generation V3	29,-
Joint Operations	44,-
Prince of Persia	49,-
Raven Shield Gold Edition	32,-
Shrek 2	37,-
Splinter Cell Pandora Tomorrow	49,-
Thief: Deadly Shadows	47,-
Unreal Tournament 2004	47,-
Vietcong Purple Haze	35,-
Vietcong Fist Alpha	16,-
XIII	47,-

Strategie

	€
Africa Korps	56,-
Age of Mythology Titans (Add on)	27,-
Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
Anno 1503	29,-
C+C Generale	39,-
C+C Generale Die Stunde Null (Add on)	19,-
Commandos 3	44,-
Empires Die Neuzeit	44,-
Korea: Forgotten Conflict	43,-
Lords of Everquest	49,-
Medieval Battle Collection	25,-
Port Royale 2	44,-
Republic The Revolution	19,-
Spellforce The Order of Dawn	43,-
Warcraft 3 Reign of Chaos	18,-
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	25,-
Warcraft 3 Battlechest	36,-

Port Royale 2

Strategie



44,-

Rollenspiele & Adventures

	€
CSI Dark Motives	28,-
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	49,-
Sacred	47,-
Star Wars Knights of the Old Republic	44,-
UFO: Aftermath	49,-

Sport & Simulation

	€
Colin McRae Rally 4.0	47,-
Flight Simulator 2004	64,-
Die Sims Hokus Pokus	29,-
Die Sims Super Deluxe	49,-
Die Sims Super Deluxe XL	49,-
DTM Race Driver 2	45,-
Need for Speed Underground	49,-

Über 400 weitere Titel finden Sie auf www.alternate.de.

EINGABE & GAMING

Tastaturen

	Anschluss	€
CHERRY G83-6105 Business	PS/2	17,-
LOGITECH Cordless Desktop MX	PS/2 u. USB	99,-
MS WL Optical Desktop Elite	PS/2 u. USB	89,-
MS WL Opt. Desktop Elite Executive	PS/2 u. USB	99,-

Mäuse & Pads

	Anschluss	€
LOGITECH MX310 Optical Mouse	PS/2 u. USB	32,-
LOGITECH MX510 Optical Mouse	PS/2 u. USB	47,- L
LOGITECH MX900 Optical Bluetooth	USB	69,-
MS Wheel Mouse Optical 1.1 schw.	PS/2 u. USB	24,-
MS IntelliMouse Explorer Platinum	USB	39,-
SHARKOON Luminous Mousepad	USB	19,-
RATPADZ Gaming Surface Mousepad		20,-
COMPAD Speedpad verschiedene Farben		22,-

Joysticks

	Anschluss	€
SAITEK Cyborg EVO	USB	32,-
SAITEK X45 Flight Stick	USB	79,- L
THRUSTMASTER Afterburner FFB	USB	84,-

Gamepads

	Anschluss	€
LOGITECH Precision USB	USB	12,-
LOGITECH Dual Action GamePad	USB	24,-
LOGITECH Cordless RumblePad	USB	42,-

Headsets

	€
PLANTRONICS .Audio 90	34,-
SENNHEISER PC 150	74,-
SHARKOON Gaming GHS1	24,-
ZALMAN ZM-RS6F 5.1	44,-

MONITORE

TFT

	Farbe	Zoll		€
BELINEA 101536		15,0	Snd	314,-
BELINEA 101705		17,0	Snd	349,-
BENQ FP767 v.2		17,0	Snd	379,-
BENQ FP937S		19,0	+DVI-D	689,-
CTX S701A		17,0	Snd	359,-
CTX S960A		19,0	Snd	569,-
CTX S962G+	silber	19,0	+DVI-D/Snd	639,-
EIZO L557		17,0	+DVI-D/Snd	579,-
EIZO L885		20,1	+DVI-I	1.199,-
IIYAMA PL E431S-W		17,0	+DVI-D/Snd	449,-
PHILIPS 190S5CS	silber	19,0		559,-
SAMSUNG 710N	silber	17,0		429,-
SAMSUNG 193T AP		19,0	+DVI-D/Snd	659,-
SAMSUNG 910T	silber	19,0	+DVI-D	709,-

CRT

	kHz	Zoll		€
BELINEA 108035	125	21,0	Flat	479,-
CTX VL700T	72	17,0	"	99,-
IIYAMA HM903DT	130	19,0	Flat/Snd/USB	359,-
PHILIPS 109B50	97	19,0	Flat	209,-
SAMSUNG 795DF	85	17,0	Flat	149,-
SAMSUNG 957DF	96	19,0	Flat	219,-

L: Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit nicht sichergestellt werden. a.A.: auf Anfrage

DREAMBOX 7000S

Digitaler SAT-Receiver PVR

- Anschlüsse: 2x SCART, Audio-out (2x Cinch), S/PDIF (optisch), RJ-45, USB
- 1x Common Interface
- 2x SmartCard-, 1x CF-Kartenleser
- Festplatteneinbau vorbereitet
- silber



314,- DREAM multimedia

Über 10.000 Produkte aus den Bereichen Hardware, Software und Entertainment finden Sie unter www.alternate.de

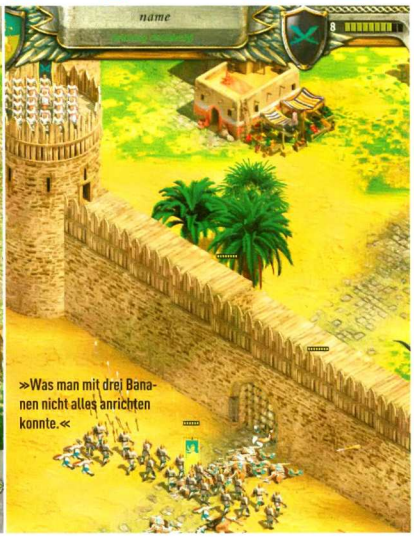
01805-905040*

* € 0,12/Minute

VORSCHAU



»Ganz schön hipp: Fransen am Penis.«



»Was man mit drei Bananen nicht alles anrichten konnte.«

Kein billiger Wusel!

Bei KNIGHTS OF HONOR kämpfen Sie mit großen Armeen um die Vorherrschaft in Europa. Und das ist gut so!

Echtzeit-Strategie | Als Herrscher eines Reiches in Sunflowers Echtzeit-Strategiespiel *Knights of Honor* gehört es zu Ihren Aufgaben, Kriege zu führen. Sie rekrutieren Männer aus der Bevölkerung, die den Feinden mit Mistgabeln, Schwert und Bogen zu Leibe rücken. Trifft Ihre Armee auf einen Feind, läuft der Kampf selbstständig ab oder Sie greifen als Kommandant in Echtzeit ein. In diesem Fall schaltet das Spiel auf eine Nahansicht des Schlachtfelds um, auf dem sich die Heere gegenüberstehen. 40 Einheitentypen wie Bogenschützen, Hellebardenträger, Reiter und Schwertkämpfer fassen Sie zu Gruppen zusammen und bestimmen die Formationen, die Sie für sinnvoll erachten. Einige der insgesamt zehn Kampftypen sind Auseinandersetzungen auf freiem Feld, die Belagerung einer Burg und Seekämpfe. Besonders spektakulär gestalten sich Blockaden, die an *Stronghold* erinnern. Taktiker werden ihre wahre Freude an den abwechslungsreichen Gefechten haben, spielt doch der Tag- und Nachtzyklus eine entscheidende Rolle. Greifen Ihre Truppen bei Dunkelheit an, erhalten sie einen Bonus. Ab September können Sie sich endlich in die Kämpfe stürzen. ANDREAS BERTITS

Info: www.knightsofhonor.com



BESSERWISSER

ANDREAS BERTITS ÜBER SELTSAME KOMMUNIKATION



»Au, di Alte ist wieder gefahren.«

Sprachstörungen

Irgendwie habe ich das Gefühl, dass immer mehr Leute unter Kommunikationsproblemen leiden. Statt persönlich miteinander zu reden, werden E-Mails und SMS getippt oder sie „unterhalten" sich in einem Chatroom. Ich selbst nehme mich dabei nicht ganz aus. Auch ich bin oft zu faul zum Aufstehen, um mit jemandem zu sprechen, oder den Telefonhörer in die Hand zu nehmen. Ist eben einfacher, schnell eine E-Mail zu schreiben. Die Krönung dessen habe ich kürzlich bei Ebay entdeckt. Ein Typ wollte seinen Audi loswerden, der jedoch schon recht mitgenommen aussah. Seine Frau habe den Wagen so zugerichtet, weil sie offenbar nicht Auto fahren kann. Die Antwort der Dame? Sie setzte eine Holzfigur bei Ebay rein, die sie als Voodoopuppe ihres Mannes versteigerte. Das Pärchen bekriegte sich nun virtuell mittels Kommentaren in den Auktionen. Äh, hallo? Wieso labern die nicht miteinander? Wenn ich meiner Frau mitteilen will, dass das Essen nicht schmeckt, brüll' ich ihr das direkt ins Ohr. Okay, nicht wirklich, denn ich hänge an meinem Leben und will gern weiterhin Nahrung zu mir nehmen – ohne Strohhalm. Besseres Beispiel: Angenommen, meine Frau würde schlecht Auto fahren (beachten Sie die politisch korrekte Benutzung des Konjunktivs), hätte ich kein Problem, ihr das ins Gesicht zu sagen, statt es im Internet in irgendeinem Forum zu posten. Reden ist doch was Schönes! ANDREAS BERTITS

Dauerbrenner

Auch in EMPIRE EARTH 2 führen Sie 10.000 Jahre lang Krieg.



Echtzeit-Strategie | 10.000 Jahre Kriegsführung mit 14 Zivilisationen in drei Kampagnen versprechen eine lange Spielzeit. *Empire Earth 2* von Mad Doc Software versetzt Sie in die Rolle eines Eroberers, der das größte Reich der Menschheit erschaffen möchte. Um Ihre Ländereien zu verwalten, beobachten Sie diese durch ein Bild-im-Bild-System. Wettereffekte und die KI der Gegner, die sich Ihrer Spielweise anpasst, machen Ihnen zu schaffen. *Empire Earth 2* wird in der ersten Jahreshälfte 2005 auf den Markt kommen. ANDREAS BERTITS

Info: www.empireearth2.com/empireearth2.jsp

Busenfeinde

In NIRVANA treiben dralle Frauen und derbe Gegner ihr Unwesen.



Action-Rollenspiel | Auf der nach diversen Kriegen verseuchten Erde kämpfen Sie ums nackte Überleben. Das Action-Rollenspiel *Nirvana* der deutschen Entwickler Nirvana-Team wartet mit Neuerungen auf. So schart Ihr Held eine Gang um sich und errichtet eine Siedlung. Das nichtlineare Spielgeschehen verspricht jede Menge Spaß. Je nachdem, ob Sie einen Kämpfer oder Händler verkörpern, spielt sich der Titel wie ein Ego-Shooter oder eine Wirtschaftssimulation. Allerdings müssen Sie noch bis mindestens Ende 2006 warten, um in die postnukleare Welt einzutauchen. ANDREAS BERTITS

Info: http://gfx.gamigo.de/nirvana

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 – (1)
HALF-LIFE 2
Valve Software,
September 2004



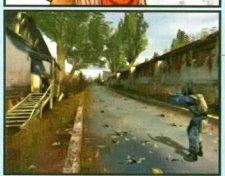
2 – (2)
DOOM 3
id Software,
12. August 2004



3 ▲ (4)
GOTHIC 3
Piranha Bytes,
2005



4 ▲ (8)
BATTLEFIELD 2
Dice,
Frühjahr 2005



5 ▼ (3)
S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL
GSC Game World,
September 2004



6 ▼ (5)
WORLD OF WARCRAFT
Blizzard Entertainment,
4. Quartal 2004



7 ▲ (10)
DER HERR DER RINGE: SCHLACHT UM MITTELERDE
EA L.A.,
September 2004



8 ▼ (7)
DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE
Blue Byte,
4.Quartal 2004



9 ▼ (6)
DIE SIMS 2
Maxis,
17. September
2004



10 ▲ (NEU)
COUNTER-STRIKE SOURCE
Valve Software,
3. Quartal 2004

11	▲	(NEU)	**GTA SAN ANDREAS** Rockstar Games, 2005
12	▲	(14)	**FUSSBALL MANAGER 2005** EA Sports, 4. Quartal 2004
13	▼	(9)	**MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT** Electronic Arts, September 2004
14	▲	(19)	**DRIVER 3** Reflections Interactive, September 2004
15	▲	(NEU)	**SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY** Ubisoft, 4. Quartal 2004
16	▲	(17)	**SID MEIER'S PIRATES** Firaxis, 4. Quartal 2004
17	▼	(16)	**VAMPIRE – THE MASQUERADE: BLOODLINES** Troika, 4. Quartal 2004
18	▼	(15)	**BROTHERS IN ARMS** Gearbox Software, November 2004
19	▼	(18)	**EARTH 2160** Reality Pump, 4. Quartal 2004
20	▼	(13)	**F.E.A.R.** Monolith, 2. Quartal 2005

DU HAST GEWONNEN!

Thomas Tiefenthaeler, Sonthofen

erhält ein Spiel



HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?
Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort [illegible] und darauf folgend [illegible] und den [illegible] (Beispiel: [illegible]) an die [illegible]* (aus Deutschland), [illegible]** (aus der Schweiz) oder [illegible]*** (aus Österreich).

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

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:
[illegible]
oder per E-Mail an [illegible]



*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.



- Von Monolith, den *NOLF*-Machern
- Neu entwickelte Grafik-Engine
- Neuartiges Nahkampfsystem
- Ragdoll-Effekte
- Bullet-Time-Modus
- Filmreife Charaktere
- Nichts für schwache Nerven
- Mischung aus Realität und Fiktion

»Alleinerziehende Väter müssen ihre Kinder mit auf die Arbeit nehmen.«

Kinderwahnsinn

Stellen Sie sich vor, The Ring trifft auf The Matrix. Was dabei herauskommt, nennt sich F.E.A.R. – ein Grusel-Shooter der blutigen Art.

Na, das kann ja heiter werden. Mit *Battlefield 2*, *Splinter Cell 3* und *Half-Life 2* erwarten uns potenzielle Spitzentitel, die bereits im unfertigen Zustand optisch mehr hermachen als Paris Hilton in ihrem schmucken Video. Damit nicht genug. Bereits auf der E3 zeigten die Jungs von Monolith, dass sich ihre Arbeit hinter den genannten Toptiteln nicht verstecken muss. *F.E.A.R.*, das neue Werk der *No One Lives Forever*-Macher, hinterließ nach der Vorführung sabbernde Journalisten und massig Gesprächsstoff. Für ähnlichen Jubel sorgte das brandneue Bildmaterial, dass in der PC-ACTION-Redaktion einschlug wie eine Bombe. Und – unser E3-Veteran Jo Hesse kann es bestätigen – das Spiel sieht tatsächlich so genial wie auf den Darstellungen aus. Die Belegschaft unseres schreibenden Irrenhauses überlegt ernsthaft, sich bis 2005 ins künstliche Kom(m)a versetzen zu lassen. Außer Herr Bezold, der befindet sich sowieso ständig im Dämmerzustand.

HAUS UND VORBEI

„Du musst der Neue sein. Ein richtiger Motherfucker. Hoffentlich stimmt das auch!" Nach dieser netten Begrüßung des Team-Häuptlings erhalten Sie Informationen über die Situation. Das luxuriöse Hauptgebäude des Armachem-Konzerns, ein riesiger Wolkenkratzer, wurde von Unbekannten infiltriert. Nach Angaben der Einsatzleitung ist es zu einer blutigen Geiselnahme gekommen. Genaues weiß niemand, denn der Kontakt zur ersten Befreiungstruppe ist bereits nach wenigen Minuten abgebrochen. Sie sind Mitglied des F.E.A.R.-Teams, wobei die Letter für „First Encounter Assault and Recon" stehen (frei übersetzt etwa „schnelle Eingreiftruppe"). Ratzfatz verfrachtet der Bandenanführer Sie und Ihre digitalen Kollegen in einen Hubschrauber, Minuten später seilt sich die Truppe auf das Dach des Betonklotzes ab.



»Hat ein breites Kreuz: Jesus.«

Es herrscht unheimliche Stille. Lediglich ein alter Ventilator gibt beim Kampf gegen den endgültigen Stillstand leise Quietschgeräusche von sich. Ein düsterer Schacht führt ins Innere. Die Dunkelheit verschluckt Sie und Ihre Männer. Taschenlampen flackern auf, modriger Geruch erfüllt die Luft. Überall liegen entstellte Leichen auf dem Boden, getrocknetes Blut verziert Wände und Fenster. Plötzlich versperrt Ihnen ein Rudel Kerle in Tarnklamotten den Weg. „Schickt sie in die Hölle", schreit der Befehlshaber. Sekundenbruchteile später steigt der Bleigehalt in der Luft stark an. Die Schreie der Unbekannten verschlingt sofort eine beklemmende Stille.

Da! War da nicht eben ein Mädchen? Nein, Ihre Sinne scheinen Sie zu täuschen. „Anscheinend bekommst du Gesellschaft", ertönt es aus Ihrem Kopfhörer. Sie wirbeln herum. Die Anzeige des Aufzugs rast. Ihr virtuelles Herz springt fast aus der Brust. Bis der Lift in Ihrer Etage hält, keuchen Sie bereits wie ein Asthmatiker in den letzten Zügen. „Jesus! Das ist ein Massaker", kommentiert der Anführer die Szene. In der Kabine liegt eine verstümmelte Leiche. Kaum haben Sie einen Fuß in den Aufzug gesetzt, stürzt er mit Ihnen in die Tiefe. Während Ihre Sinne schwinden, bemerken Sie, dass auch Ihr HUD seltsamerweise verrückt spielt. Alles gerät aus der Bahn. Die Türen öffnen sich. Vor Ihnen steht ein Mädchen. Das Gesicht durch die struppigen Haare verdeckt, die kleinen Hände zu Fäusten geballt. Einer Ihrer Kollegen versucht, das Kind zu greifen, doch es läuft andersherum. Mit einer blitzschnellen Bewegung schnappt sich die Kleine den Arm des Soldaten, trennt das Gelenk ab und bricht den Knochen. Sekunden später liegt die Gliedmaße zappelnd auf dem Boden. Während Sie zusammensacken, sehen Sie aus den Augenwinkeln, wie das kleine Fräulein den Kopf Ihres Teamkollegen vom Rumpf trennt. Dann überwältigt Sie die Ohnmacht endgültig ...

MACH FLEISCHARBEITEN

F.E.A.R. ist für Menschen mit schwachen Nerven ungeeignet. In Kinderhände gehört der Titel definitiv nicht. Recht so. Bereits in diesem frühen Entwicklungsstadium glänzt *F.E.A.R.* durch detaillierte Leveltexturen und herrliche Partikeleffekte. Während der wilden Schießereien geht sämtliches Mobiliar zu Bruch. Und das dermaßen physikalisch korrekt, dass man glaubt, mitten im Geschehen zu stecken. Putz bröckelt von den Wänden, Einschusslöcher variieren je nach Projektil, und Schreibtische können in kamingerechte Häppchen zerschossen werden. Nach einer Bal-



lerorgie ist die Umgebung kaum noch wiederzuerkennen. Ein nettes Beispiel dafür finden Sie auf den Bildern. Das Miniaturbild (siehe Seite 55) zeigt den Zustand vor der Auseinandersetzung. Wie erwähnt, fließt das virtuelle Blut in Strömen. Je nach Trefferzone sprudelt der rote Saft in Stößen aus Wunden und besudelt die Umgebung großflächig. Gut möglich, dass *F.E.A.R.* auf dem Weg nach Deutschland ein wenig „ausblutet", sprich geschnitten wird.

FRISCHES HERZBLUT

Die *NOLF*-Macher zeigten sich fortschrittlich und schmissen die alte Lithtech-Technik über Bord. Für

Waren als Kind schon scheiße ...

Die Jungs von *F.E.A.R.* haben den schlimmsten Albtraum eines jeden klar denkenden männlichen Singles heraufbeschworen – nein, nicht Hella von Sinnen am FKK-Strand. Sondern kleine sabbernde Monster, die mit markerschütterndem Gekreisch Ohren zum Bluten bringen – Kinder. Hier einige der schlimmsten Bälger aller Zeiten:


F.E.A.R.-Göre

Kindheit: Von den Machern nach realen Vorbildern erschaffen. Herkunft unbekannt. Dem Benehmen nach müsste sie in engerer Verwandtschaft zu Mike Tyson stehen, denn die Süße ist mindestens genauso bissig wie der Ex-Weltmeister.
Nervfaktor: Niedrig, da nur von kurzer Dauer. Dem Satz: „Na Kleines, willst du'n Lutscher?" folgt die prompte Selbstbedienung sowie der Verlust eines mehr oder minder wichtigen Körperteils. Na lecker.



Heintje

Kindheit: Holländer, nicht zu verwechseln mit Ütlje, der MIT den Nüssen. Vor circa hundert Jahren malträtierte der Dreikäsehoch die gesamte Nation mit der schaurigen Hymne über seine Alte. Gerüchten zufolge arbeitet er jetzt als Darsteller in einer Geisterbahn. Mama!
Nervfaktor: Bei jungen Leuten beliebt. Allerdings nur, um endlich an die erhoffte Erbschaft von Omi zu kommen. Der Holländer verseuchte mit 40 goldenen und zehn Platin-Schallplatten die Erde und löste damit das Sterben der Dinosaurier aus.



Paris Hilton

Kindheit: Total verzogenes Ding stinkreicher Supersnobs. Mochte schon immer gern Spielchen. Vor allem die mit Bällen und passenden Keulen. Beschäftigte sich bereits in der Schule mit Blasrohren und schnitt bei mündlichen Prüfungen mehr als befriedigend ab.
Nervfaktor: Hübsch anzusehen und mit massig Kohle gesegnet, was will man mehr. Einigen Männern geht Paris kräftig auf den Sack – und das nicht zu knapp. Zu bewundern im temporeichen Turn-Video, erhältlich im Internet oder unter der Ladentheke.



»„So ein Hubschrauber" heißt auf fränkisch „Su a Heli".«

F.E.A.R. wurde eigens eine nagelneue Grafik-Engine entwickelt, die laut Entwicklungsleiter Chris Hewett noch leistungsfähiger sein soll. Rauch- und Splattereffekte können exakter dargestellt und actionreicher umgesetzt werden. Der Aufwand scheint sich zu lohnen, denn bereits die ersten bewegten Bilder verwöhnen das Zockerauge durch eine hohe Detailvielfalt. Hier rattert ein Ventilator, dort spuckt eine defekte Gasleitung Flammen. Es sind genau diese Kleinigkeiten, die *F.E.A.R.* eine erdrückende Atmosphäre verleihen. Den Gesichtern der Spielcharaktere spendierte man Unmengen an Polygonen, die verschiedene Mimiken zulassen. Sämtliche Schatten, Rauch- und Partikeleffekte sollen in Echtzeit berechnet werden und dem Gänsehaut-Titel noch mehr Realismus einflößen. Beim Kampfsystem haben sich die Herren von Monolith einige Überraschungen einfallen lassen. So kommt es bei diesem Ego-Shooter auch zu brachialen Prügeleinlagen. Wenn keine Munition mehr vorhanden ist, nutzt die Spielfigur Gewehrkolben, Fäuste und sogar Beine. Je nachdem, auf welches Körperteil Sie zielen, wird eine spezielle Bewegung ausgelöst. Mehr Infos zu diesem Punkt erhalten Sie im Extrakasten „Mach's bleifrei".

INTERVIEW

„ES GIBT VIELE MÖGLICHKEITEN, ANGST EINZUJAGEN."



»Deutsche mit roten Haaren nennt man Rotkrauts.«

Seit 1996 hat Craig Hubbard bei Monolith seine Hände im Spiel. Jetzt erschreckt er als leitender Game-Designer von *F.E.A.R.* hauptberuflich Menschen. Was für ein Job!

PCACTION **Seit wann geistert die *F.E.A.R.*-Idee in euren Köpfen herum? Wie wollt ihr die Story ohne Zwischensequenzen trotzdem spannend erzählen?**

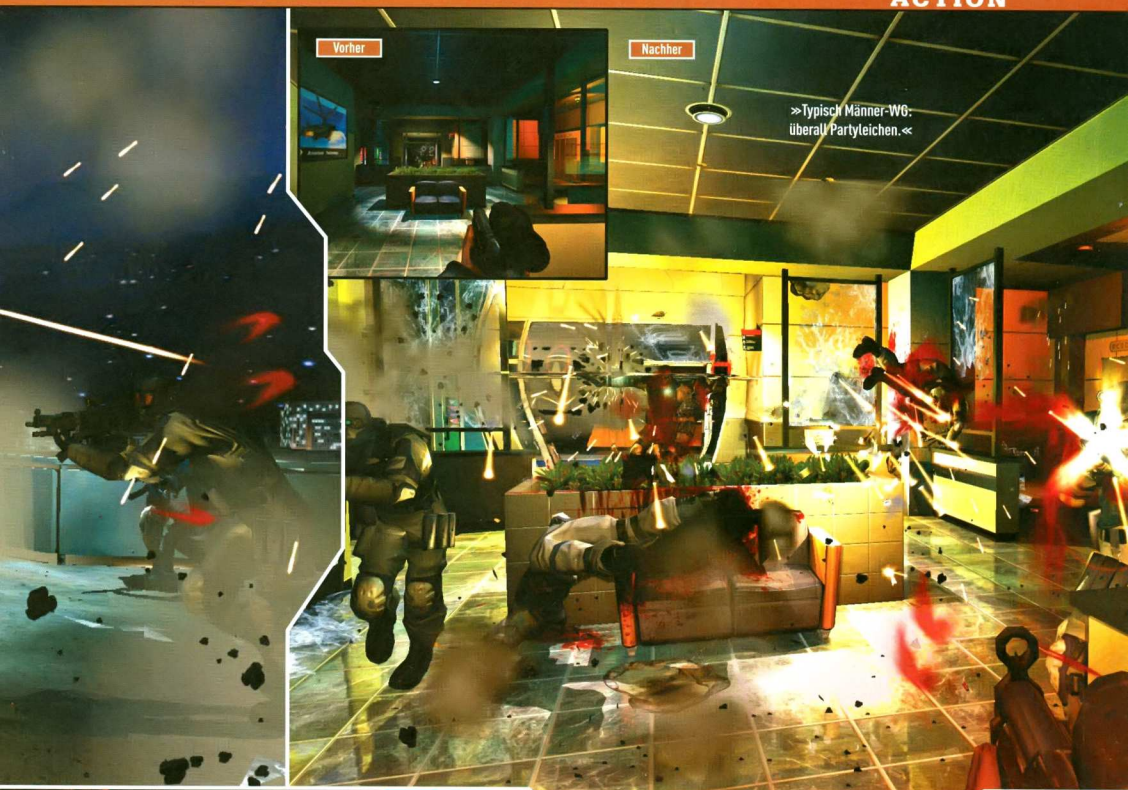
CRAIG HUBBARD: Das Grobkonzept entstand 1998. Also unmittelbar nach unserem Erfolg mit *Shogo: Mobile Armor Division*. Unser Ziel ist es, dir den Eindruck zu vermitteln, dass du der Held in einem Blockbuster bist. Zwischensequenzen reißen dich nur aus dem Spielfluss. Ebenfalls wirst du in *F.E.A.R.* nicht in einem Raum dumm rumstehen, um irgendeinen stinklangweiligen Dialog deiner Kollegen über dich ergehen zu lassen. Vielmehr „erspielst" du die Story.

PCACTION **Wir werden den Verdacht nicht los, dass ihr euch von diversen Filmen habt inspirieren lassen. Raus mit der Sprache, welche waren das?**

CRAIG HUBBARD: John Woos Hongkong-Streifen, allen voran *Hard Boiled*, waren eine riesige Inspiration für das Kampsystem. Aber auch die Lobby-Szene aus dem ersten *Matrix*-Film hat es uns angetan. Darüber hinaus wollten wir eine Reihe spektakulärer Action-Sequenzen einbauen, die dem Spieler denselben Adrenalinkick geben, wie ihn der Kinobesucher bei den Verfolgungsjagden in *Bad Boys 2* erlebt hat.

PCACTION **Mit welchen Mitteln wollt ihr die Spieler in *F.E.A.R.* erschrecken?**

CRAIG HUBBARD: Am besten gelingt dir das, wenn du zu Beginn nicht viel verrätst und gewisse Dinge der Fantasie überlässt. Sobald du ein Monster gut erkennst, ist es nicht mehr furchteinflößend. *Alien* ist hier ein sehr gutes Beispiel. Alles, was es lange Zeit zu sehen gibt, sind der schleimige Kiefer und riesige Schatten. Aber auch bei japanischen Horrorstreifen, etwa *Dark Water* oder *Ring*, tappt der Zuschauer lange Zeit im Dunkeln. Eben dieses Flair wollen wir mit *F.E.A.R.* einfangen. Natürlich werden wir auch Leute zu Tode erschrecken, die diese Filme kennen.



HERR SCHMERZ LÄSST GRÜSSEN

Bei *F.E.A.R.* geht es fast nur um das Eine: kompromisslose Mega-Action. Damit die fetzigen Schusswechsel nicht unübersichtlich geraten, hat Monolith ein nettes Element eingebaut, das vor allem bei den *Max Payne*-Spielen für Furore sorgte. Urplötzlich verschwimmt der Rand des Bildschirms und das Geschehen spielt sich in Zeitlupe ab. So fällt es wesentlich leichter, die verletzlichen Körperstellen der Widersacher anzuvisieren. Außerdem spart man durch das virtuelle Schneckentempo überlebenswichtige Munition und schont die Nerven. Wie und vor allem wie häufig der Spieler verlangsamt agieren kann, ist noch nicht bekannt. Genauso wenig Infos gibt es bisher zur künstlichen Intelligenz der vom Computer gesteuerten Figuren. Laut Hersteller ist es nicht möglich, den Teammitgliedern Befehle zu erteilen. Und Sie erhalten sämtliche





Mach's bleifrei

Machen Sie Mike Tyson Konkurrenz und schlagen Sie die Gegner k.o.



In *F.E.A.R.* brauchen Sie nicht gleich zu verzweifeln, nur weil der Munitionsvorrat zur Neige geht oder Sie im Gefecht nachladen müssen. Kevin Stephens, Technikexperte bei Monolith, hat nämlich ein geniales System gebastelt, mit dem Sie auch ohne Knarre Ihrem Gegenüber Kopfschmerzen bereiten. Nein, die Rede ist nicht von simplen Faustschlägen oder plumpen Hieben mit dem Gewehrkolben á la *Call of Duty*. Vielmehr erwarten Sie komplexe Attacken, die an Kampfszenen aus *Matrix* erinnern. Und das Beste: Lästige Tastaturkommandos brauchen Sie keine pauken. Stattdessen variieren Ihre Angriffe, je nachdem, welches Körperteil Sie ins Fadenkreuz nehmen. Zielen Sie beispielsweise auf die Familienjuwelen und drücken die Aktionstaste, gibt's einen Tritt in den Sack. Beim Bauch hingegen setzt es einen Ellbogencheck. Außerdem spielt es eine Rolle, ob Sie gerade knien, rennen oder springen. Mehr Informationen geschweige den Screenshots zum Nahkampfsystem wollte Monolith selbst unter Androhung von Cover-Entzug nicht rausrücken. Deswegen haben wir unsere Fantasie spielen lassen und an Kollege Bertits ein paar mögliche Attacken ausprobiert, die so in *F.E.A.R.* auftauchen könnten. Aber sehen Sie selbst.

Anweisungen per Funk direkt aus dem Hauptquartier. Dennoch sollen die Teamkollegen clever zu Werke gehen: Schwer bewaffnete Soldaten reihen sich automatisch in die Truppe ein und geben Feuerschutz, während die flinken Scouts neue Räume selbstständig inspizieren. Andere Gruppen geben Meldung und stimmen die Taktik je nach Standort mit Ihrer Crew ab. Über die mysteriöse Göre wollte uns das Entwicklerteam zum jetzigen Zeitpunkt keine Einzelheiten verraten. Es ist nur bekannt, dass die Kleine Wände hochgeht, an Decken entlangspaziert und durch und durch böse ist. Fast so wie der gesamte Titel. Die Feinde scheinen teilweise auch nicht von dieser Welt zu sein. Manche Spezialeinheiten haben die Fähigkeit, sich wegzubeamen oder in Luft aufzulösen. Natürlich bleiben wir für Sie am Ball. Mehr zu *F.E.A.R.* erfahren Sie in einer der nächsten Ausgaben. RALPH WOLLNER

F.E.A.R.

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Monolith/Vivendi Universal
FERTIG ZU:	65 %
ERSCHEINT:	2005
VERGLEICHBAR:	Max Payne 2, Far Cry
INTERNET:	www.lith.com

KOMMENTAR



RALPH WOLLNER

Wow! Die Macher vom fantastischen *F.E.A.R.* lassen es richtig krachen. Obwohl ich bis jetzt nur einen Level in Bewegung gesehen habe, bin ich mir sicher, dass der Titel zu den absoluten Top-Spielen des nächsten Jahres gehören wird. Bereits jetzt schießt die Spieldynamik und die dichte Atmosphäre den virtuellen Vogel ab. Vegetarier dürften wegen der animalischen Brutalität und der üppigen Blutsuppe ihre Last mit dem Teil haben. Aber die sind mir sowieso egal. Pflanzenfressern empfehle ich *Pac-Man*. Vielleicht helfen die Pillen gegen unangenehme Mangelerscheinungen.

HardwareRogge GmbH

Ihr Tuningpartner - Hardware & Computerzubehör

AeroCool AeroEngine

in schwarz oder Silber

ab 77.90€

... nur fliegen ist schöner !

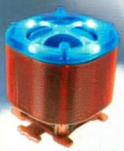


Arctic Cooling
Super Silent
4 Pro TC
8.90€

Zalman VGA Heatpipe
Kühler ZM80-D-HP
32.90€

CS-606 silber
59.00€





Gigabyte PCU31-VH
Heatpipe 3D-Cooler
48.90€

SilverStone SST-LC03B-V
Lascala - Schwarz



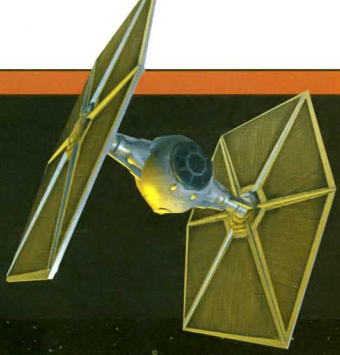
209.00 €

XilencePower 400W Netzteil
30.90€



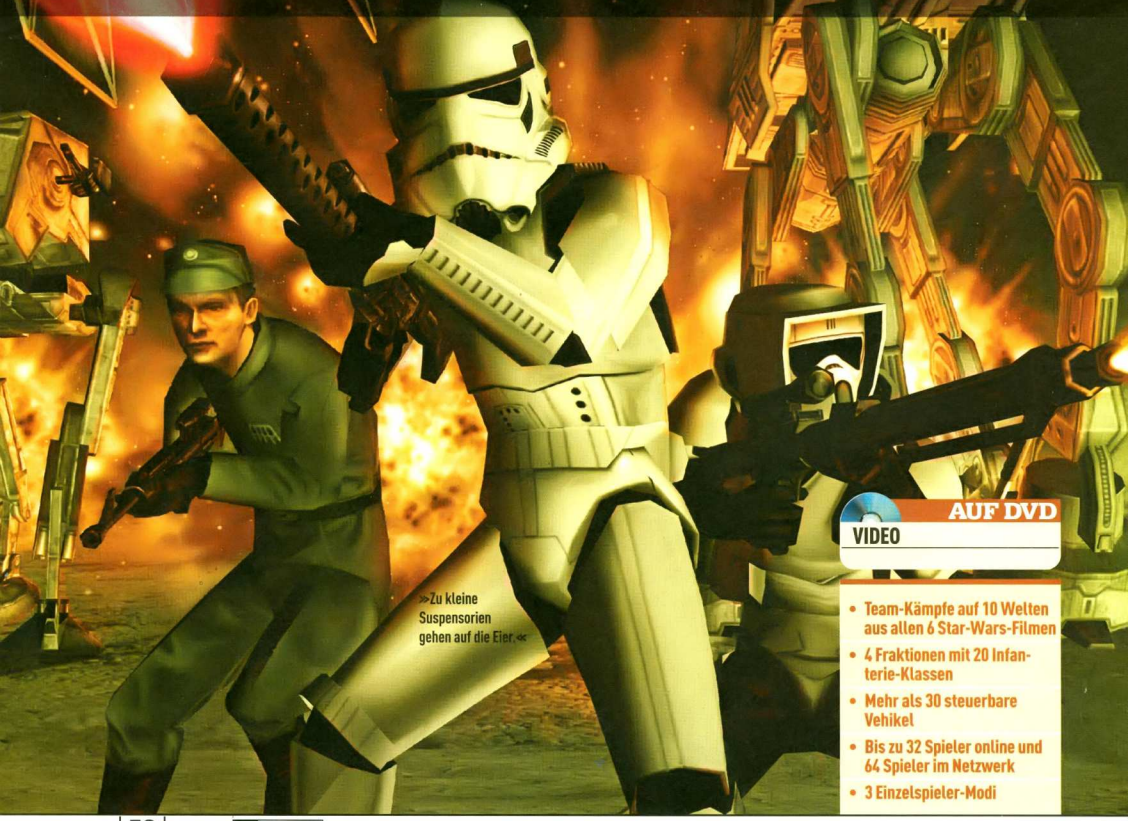
HardwareRogge GmbH, Geschäftsführer: Daniel Rogge - Schönhauser Str.28-34 - 13127 Berlin Tel.: 030/48621046 Fax: 030/48621047
Onlineshop: www.hardware-rogge.de eMail: info@hardware-rogge.de Gesprächszeiten:Mo-Fr 10.00-16.30 Uhr. Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.Alle Preise inkl. 16% MwSt. Sie haben auf alle Produkte 14 Tage Rückgaberecht laut Fernabsatzgesetz.

Sternhageltoll



Die Battlefielder des Zweiten Weltkriegs und Vietnams bekommen galaktische Konkurrenz. Wir spielten die PC-Version von Lucas Arts' Team-Getümmel STAR WARS: BATTLEFRONT ausführlich Probe.

Zelte im Grünen lösen bei PC-ACTION-Mitarbeitern alarmierende Erinnerungen aus. Primitive sanitäre Anlagen, blutrünstige Stechmücken und wenn dann noch Kollege Wollner an seinem Flammenwerfer-Grill steht, bucht man besser gleich ein Krankenhausbett samt Sauerstoffzelt. Ein zünftiger Zeltabend auf Endor ist da schon etwas ganz anderes. Vor allem, wenn man in besagten Zelten *Star Wars: Battlefront* im Netzwerk spielen darf. Lucas Arts scheute jedenfalls weder Mühen noch Stromgeneratoren, um ein Eukalyptus-Wäldchen in San Franciscos Presidio-Distrikt in den Ewok-verseuchten Mond aus *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* zu verwandeln. Dank der Komparsen in Filmkostümen und in Baumwipfeln versteckter Lautsprecher, aus denen immer wieder ein zünftiger imperialer Marsch dröhnte, kam schnell Metzel-Stimmung auf. Wer schon mal einen Team-Shooter der *Battlefield*-Reihe gespielt hat, sitzt nach fünf Minuten mit *Star Wars: Battlefront* fest im Sattel. Zwei Teams kämpfen um die Kontrolle über Stützpunkte. Je mehr davon unter der eigenen Flagge wehen, desto schneller verringert sich die Punkteanzeige der gegnerischen Fraktion. Das Szenario deckt alle sechs *Star Wars*-Filme ab: Bei der klassischen Trilogie stehen sich Rebellen und Imperium gegenüber, bei *Episode 1* bis *3* heißt die Paarung „Klon-Krieger gegen Droiden-Armee". Vor jedem Respawn wählen Sie eine von fünf Infanteristen-Klassen, die sich durch Bewaffnung und Spezialfähigkeiten voneinander unterscheiden.



»Zu kleine Suspensorien gehen auf die Eier.«

AUF DVD

VIDEO

- Team-Kämpfe auf 10 Welten aus allen 6 Star-Wars-Filmen
- 4 Fraktionen mit 20 Infanterie-Klassen
- Mehr als 30 steuerbare Vehikel
- Bis zu 32 Spieler online und 64 Spieler im Netzwerk
- 3 Einzelspieler-Modi


»Mama meinte es gut, als sie die Uniformen mit Vanish Oxy Action reinigte.«


»Rohrvergleich: Männer sind so.«

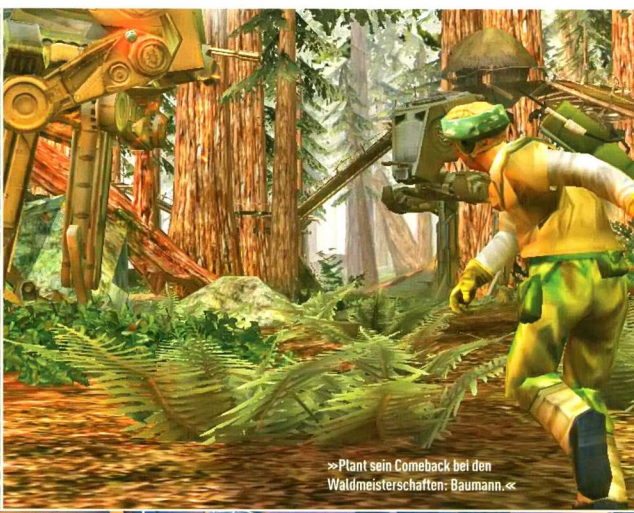
FÜHRERSCHEINKLASSE 1 - 6

Jede Spielfigur kann in herumstehende Vehikel hüpfen – egal, ob diese Freund oder Feind gehören. Die Vorlage erlaubt eine enorme Bandbreite an fahr- und fliegbaren Untersätzen. Auf Endor können Sie zum Beispiel mit dem Speeder Bike rasend schnell durchs Unterholz flitzen, aber angesichts der mickrigen Bewaffnung lachen sich selbst die Ewoks scheckig. Am anderen Ende des Spektrums locken lahme Zerstörungswunder wie das AT-AT, jenes furchteinflößende imperiale Metall-Kamel, ohne das die Invasion von Hoth nur halb so schön wäre. Viele Gefährte bieten Platz für mehrere Spieler, um diverse Bordkanonen zu bemannen. Generell tendiert die Spielbalance-Waage in Richtung „mächtige Vehikel". Die meisten Infanterieklassen haben zu Fuß ein schweres Leben gegen anrückende Kriegsmaschinen. Unter den Fußgängern besitzen die Schwere-Waffen-Klassen dank der Raketenwerfer die besten Aussichten, gegnerisches Metall zu knacken. Die schweren Jungs bewegen sich allerdings spürbar langsamer als andere Soldaten. Um einen Stützpunkt zu übernehmen, langt die vermeintliche Sicherheit eines Fahrzeugs aber nicht. Es müssen sich Infanteristen rund um den Flaggenmast tummeln – je mehr davon da sind, desto schneller klappt die Umpolung.

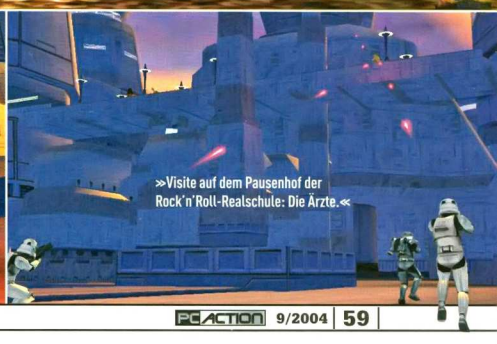
SO SPIELT'S SICH

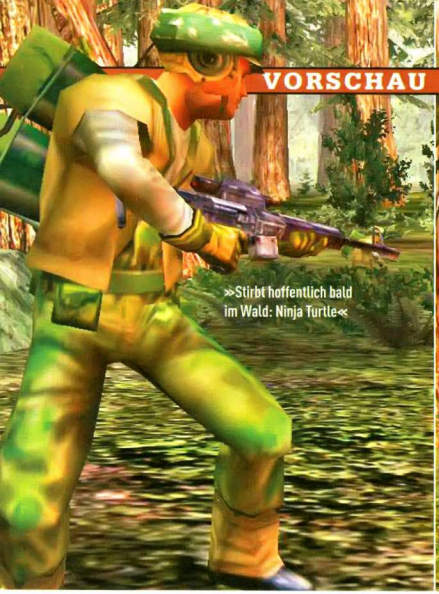
Die PC-Version bietet die Genre-übliche Ego-Ansicht. Mit der Q-Taste konnten wir bei unserem Probespiel auch auf eine Verfolger-Perspektive umschalten, was die Orientierung an Bord von Fahrzeu-


»Radlos: Motorrad in Polen.«


»Ptant sein Comeback bei den Waldmeisterschaften: Baumann.«


»Die Jahrestagung des Warme-Brüder-Vereins fand in Darmstadt statt.«


»Visite auf dem Pausenhof der Rock'n'Roll-Realschule: Die Ärzte.«



»Stirbt hoffentlich bald im Wald: Ninja Turtle«



»Alpecin After Shampoo Liquid hilft gegen brennende Kopfhaut.«

gen und Fliegern erleichtert. Die Sprungtaste sorgt kombiniert mit Links-Rechts-Manövern für elegante seitliche Hechtrollen. Die linke Maustaste dient zum Feuern. Neben einer klassenspezifischen Hauptknarre verfügen Sie über eine Blaster-Pistole als Erbsenschleuder in der Not. Mit der rechten Maustaste aktivieren Sie die selektierte Sonderfähigkeit. Bei Angreifern ist das in der Regel ein herzhafter Granatenwurf oder das Absetzen einer Mine. Piloten bauen zum Beispiel Munitionsspender, während Aufklärer eine fernsteuerbare Droiden-Drohne aussetzen. Mit der Steuerung ändern Sie die Haltung Ihrer Spielfigur (stehen, kauern, kriechen). Bei Partien mit Bots erteilen Sie den KI-Kollegen Anweisungen wie „Position halten", „ausschwärmen" oder „mir folgen".

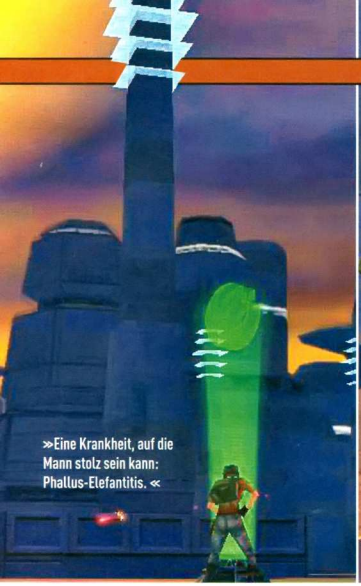
ALLEINSPIELER-AMÜSEMENT

Computergesteuerte Charaktere lassen sich nicht nur als Füller in dünn besetzten Mehrspieler-Partien verwenden. Das Einzelspieler-Erlebnis, nicht gerade ein Ruhmesblatt der konkurrierenden *Battlefield*-Serie, soll sich an der Battlefront der vollen Aufmerksamkeit erfreuen. Zum einen können Sie jede der ca. 16 Karten herauspicken, um eine Einzelschlacht zu bestreiten. Mehr Story-Atmosphäre versprechen die „Historical Campaigns". Hier spielen Sie in insgesamt 17 Missionen klassische Schlachten der Kinofilme nach, bei denen Prominenz wie Yoda oder Palpatine für die Einsatzbriefings sorgen. Am langfristig spannendsten klingt der Modus „Galactic Conquest", der ur-

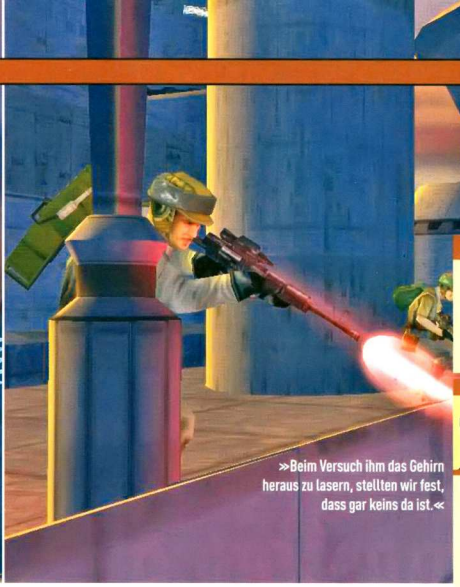
KLASSENTREFFEN

Die meisten Infanterie-Klassen unterscheiden sich von Fraktion zu Fraktion nur durch Bewaffnungsdetails. Für eine exklusive Note sorgen die Spezialeinheiten.

Eigenschaften	Angreifer - Flotter Allround-Kämpfer, ab an die Front - Blaster Rifle und Granaten	Aufklärer - Auf Dauerlauer mit Scharfschützen-Gewehr - Aufklärungssonde und Sprengsätze	Pilot - Repariert Vehikel automatisch - Munitions- und Lebensenergie-Spender	Schwere Waffen - Der Vehikel-Schreck kommt langsam, aber gewaltig. - Raketenwerfer und Sprengsätze	Spezialeinheit - Jede Partei hat eine exklusive Einheit mit besonderen Talenten.
Rebellen-Allianz	Rebel Soldier	Rebel Marksman	Rebel Pilot	Rebel Vanguard	Wookie-Schmuggler (Bowcaster und Zeitbomben)
Galaktisches Imperium	Stormtrooper	Scout Trooper	Imperial Pilot	Shock Trooper	Dark Trooper (Raketenrucksack erlaubt große Sprünge.)
Droiden-Armee der Separatisten	Super Battle Droid	Recon Droid	Droid Pilot	Assault Droid	Droideka (quasi ein mobiler Geschützturm, Schutzschild)
Klon-Krieger der Republik	Clone Trooper	Clone Sharpshooter	Clone Pilot	Arc Trooper	Jet Trooper (EMP-Waffe, kann kurzzeitig schweben)



»Eine Krankheit, auf die Mann stolz sein kann: Phallus-Elefantitis. «



»Beim Versuch ihm das Gehirn heraus zu lasern, stellten wir fest, dass gar keins da ist.«



STAR WARS: BATTLEFRONT

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER:	Pandemic Studios /LucasArts
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	September 2004
VERGLEICHBAR:	Battlefield 1942/Vietnam
INTERNET:	www.starwarsbattlefront.com

KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT

Es ist nicht nur die *Krieg der Sterne*-Lizenz, die diesem Herausforderer trotz starker Konkurrenz von *Battlefield Vietnam* bis *Söldner* günstige Macht-Schwingungen beschert. In Sachen Einzelspieler-Zeitvertreib gibt sich *Battlefront* mehr Mühe als die Konkurrenz, was der Einsteiger-Tauglichkeit keinesfalls schadet. Angesichts der Fülle an historischen Kriegsspielen möchte ich sowieso langsam desertieren, da sorgt die SF-Leichtigkeit für willkommene Frische. Die Probespielzeit verging jedenfalls wie im Fluge. Vertraute Welten und Vehikel, Rebellenabschaum und Sturmtruppen-Fieslinge – das Setting macht an. Jetzt hängt alles an der Spielbalance.

sprünglich für Mehrspieler-Kämpfe vorgesehen war, aber aufgrund von Speicherproblemen jetzt für Solo-Spieler realisiert wird. Erobern Sie durch siegreiche Schlachten eine Welt, gibt es dafür einen bestimmten Bonus wie Waffenverbesserungen oder den Auftritt von unterstützenden Filmhelden wie Darth Vader, die man aber nicht selber steuern darf.

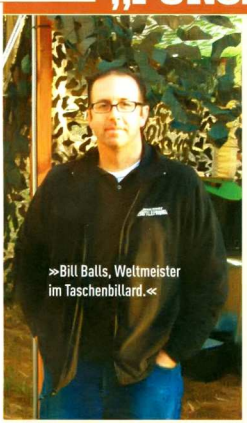
AUSSERIRDISCHE ABWECHSLUNG

Von den engen Brücken der kompakten Kamino-Karte über die Versteck-freundlichen Wälder Endors bis zu den ausgedehnten Ebenen von Geonosis versprechen die Karten für jeden Geschmack etwas. Auch wenn die höchst dynamische Mehrspieler-Action wenig Spielraum für Storyfeinheiten lässt, kommt schnell *Star Wars*-Stimmung auf. Ein Planet soll sogar einen Vorgeschmack auf *Episode 3* geben. Pandemic Studios arbeitete mit der Kinofilm-Spezialeffektefirma ILM zusammen, damit dieser noch geheime Schauplatz in *Battlefront* auch den richtigen Look hat. Das PC-ACTION-Wettbüro vermeldet Kashyyyk und Alderaan als Favoriten.

Heinrich Lenhardt

INTERVIEW

„FÜRCHTE DICH VOR DEN VEHIKELN!"



»Bill Balls, Weltmeister im Taschenbillard.«

Mit Eigenbau-Engine und „mächtiger" Lizenz wagt sich Entwickler Pandemic Studios aufs Minenfeld der Team-Shooter. Nachdem wir mit der Zerstörung Alderaans drohten, zeigte sich Entwicklungsleiter Greg Borrud gesprächsbereit.

PC ACTION Womit wollt ihr die Leute beeindrucken, wie hebt sich *Battlefront* von anderen Team-Shootern ab?

GREG BORRUD: Was uns das *Star Wars*-Universum erlaubt zu tun, macht den spielerischen Kern sehr eigen. Es sind die High-Tech-Waffen, die Umgebungsarten, die Einheitenklassen und Vehikeltypen. Wir unterliegen nicht den Einschränkungen herkömmlicher Kriegsführung. Wir haben Schauplätze wie die verschneiten Felder von Hoth oder die Wolkenstadt von Bespin, wo es zu großen X-Wing- gegen TIE-Fighter- Schlachten kommt. Da ist viel Abwechslung drin.

PC ACTION Das Programm wird parallel auch für Videospielsysteme entwickelt. Was zeichnet die PC-Version neben der besseren Grafik aus?

GREG BORRUD: Alle Versionen haben dieselben Inhalte, aber das Gameplay ist ziemlich unterschiedlich. Wir wollen nicht, dass sich die PC-Version wie eine Konvertierung der Konsolen anfühlt oder umgekehrt. Die Videospiel-Versionen sind designt für Außenansicht, du stirbst schnell, du spawnst schnell, der Ablauf hat viel Tempo. Die PC-Version ist mehr auf Leute zugeschnitten, die diese Art von Spiel gewohnt sind. Deshalb hast du Ego-Ansicht, einen etwas langsameren Ablauf, es geht mehr darum, wie ich meinen Charakter positioniere oder wie genau ich schieße. Im Gegensatz zu den Konsolen-Fassungen gibt es keine Zielhilfe.

PC ACTION Welche Überraschungen haben sich während der ersten Testläufe ergeben?

GREG BORRUD: Ich würde sagen, dass wir die größten Änderungen bei den Vehikeln gemacht haben. Wir haben sie nochmals überarbeitet, damit sie wirklich etwas Besonderes werden. Ursprünglich wollten wir sie so ausbalancieren, dass sie nicht zu stark sind, aber wir fanden heraus, dass das nicht befriedigend ist. Jetzt streben wir quasi das Gegenteil an: Wenn du ein Vehikel siehst, sollst du dich wirklich davor fürchten. Setzt du dich selber hinters Steuer, ist es fast so, wie eine Superwaffe auf dem Schlachtfeld zu haben.

PC ACTION Wie laut schreit *Star Wars: Battlefront* nach Fortsetzungen und Mod-Support?

GREG BORRUD: Ich könnte dir jetzt schon hundert Dinge nennen, die wir in zukünftigen Spielen gerne machen würden. Wir reden über solche Sachen und werden sehen, was daraus wird. Aber derzeit liegt unser Fokus darauf, *Battlefront* so gut wie möglich zu machen und eine Community aufzubauen, die wir unterstützen können. Denn wir haben nicht vor, das Spiel nur in eine Schachtel zu packen, auf den Markt zu werfen und es dabei zu belassen.





»Obdachlosenregel Nummer 1: Nie am Brenner übernachten.«

Brandgemenge

Ich bin ein Ami, holt mich hier raus! Bei CONFLICT: VIETNAM lotsen Sie vier gestrandete GIs aus dem Dschungel. Aber Vorsicht: Vietcong-Soldaten lauern überall!

Kaum zu glauben, aber wahr: Der dritte Teil der *Conflict*-Serie verschlägt Sie erstmals nicht in den Irak. Stattdessen unternehmen Sie eine Zeitreise ins Jahr 1968. Natürlich nicht um den King zu treffen, sondern um die amerikanischen Interessen in Vietnam zu vertreten. Einfallslosigkeit bei der Szenariowahl kann man dem britischen Entwickler also kaum vorwerfen. Immerhin diente die grüne Hölle in letzter Zeit so gut wie keinem Spiel als Schauplatz (Achtung, Ironie!). Genug geschwafelt, jetzt geht es ans Eingemachte. Als Kommandant eines vierköpfigen Pixeltrupps brechen Sie während der Tet-Offensive mit einem Huey in Richtung Front auf. Plötzlich pfeifen Ihnen Kugeln um die Ohren, der Hubschrauber fängt Feuer und schmiert ab. Glücklicherweise übersteht Ihr Team die Bruchlandung ohne größere Blessuren. Per Funk erhalten Sie die Meldung, dass ein Rettungseinsatz viel zu gefährlich sei und Sie sich gefälligst allein zum nächsten Stützpunkt durchschlagen sollen. Klasse, was? In 14 riesigen Levels suchen Sie einen Weg nach Hause. Dabei erhalten Sie nicht nur Sonderaufträge von Einheimischen, sondern holen obendrein für andere hilflose GIs die Kohlen aus dem Feuer.



»Armrohr verschießt seine Liebespfeile.«

VIER GEWINNT

Beim Spielprinzip setzt Pivotal Games ganz auf das bewährte System der Vorgänger. Während Sie einen Soldaten aus der Verfolgerperspektive steuern, erteilen Sie den anderen drei Befehle, etwa zum Punkt XY vorzurücken, die Flanke zu sichern oder einen Kollegen mit dem eigenen Leben zu schützen. Außerdem dürfen Sie jederzeit per Tastendruck Ihre Spielfigur wechseln und in die Rolle eines Kameraden schlüpfen. Im Gegensatz zu *Conflict: Desert Storm 1* und *2* sollten Sie sich in *Conflict: Vietnam* nicht wie die Axt im Walde aufführen. Behutsames Vorrücken und Gegner möglichst lautlos ausschalten ist angesagt. Denn die KI reagiert endlich auf Geräusche. Werden Sie entdeckt, kann es passieren, dass die Vietcong-Kämpfer davonrennen und um Hilfe rufen. Großes Lob verdient das rollenspielartige Erfahrungsprinzip Ihrer Soldaten. Für Abschüsse kassiert der jeweilige Krieger Punkte. Mit Letzteren bauen Sie am Ende einer Mission Charaktereigenschaften wie Schleichen oder Treffergenauigkeit am MG aus. Sehr motivierend! BENJAMIN BEZOLD

CONFLICT: VIETNAM

GENRE:	Taktik-Shooter
ENTWICKLER:	Pivotal Games/Ubisoft
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	September 2004
VERGLEICHBAR:	Conflict: Desert Storm 2
INTERNET:	www.conflict.com

KOMMENTAR



BENJAMIN BEZOLD

Das konsolenartige, lineare Leveldesign konnte mich bei unserer Beta-Version noch nicht komplett überzeugen. Von einem Dschungelspiel erwarte ich mehr als ein paar begrenzte Trampelpfade. Ich will das Terrain nutzen und mich in die Büsche schlagen können, wann immer ich darauf Bock habe. *Far Cry* ist der beste Beweis, dass so was technisch möglich ist. Hoffentlich bauen die Entwickler noch mehr spielerische Freiheit ein. Dann könnte *Conflict: Vietnam* richtig fett werden. Die Actionsequenzen, in denen Sie aus einem fliegenden Heli ballern oder mit dem Panzer durch die Pampa brettern, sind es schon jetzt.

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

- Nachfolger von PoP: The Sands of Time
- Nagelneues Kampfsystem
- Individuelle KI der Feinde
- Erhöhter Wiederspielwert
- Düsteres Spieldesign



»Bei der Metzgerprüfung gut abgeschnitten: Carl Cutter.«

Prinz nicht so blöd!

Der blaublütige Säbelschwinger ist zurück und zeigt sich in PRINCE OF PERSIA 2 von einer ungewohnt düsteren Seite.

Die Computerspielbranche schreibt manchmal komische Geschichten. Da erscheint mit *Prince of Persia: The Sands of Time* ein absolut stimmiger Titel mit märchenhafter Atmosphäre und brillanter Optik und kaum jemand will das Teil haben. Trotz der Lobeshymnen der Fachpresse. In den Studios von Ubisoft Montreal läuteten die Alarmglocken. Was hat man falsch gemacht? Nichts, einfach nur das richtige Spiel zum falschen Zeitpunkt herausgebracht. Dessen ungeachtet suchten die Entwickler den Fehler im scheinbar zu friedlichen, kindgerechten Spieldesign und befahlen dem königlichen Schönling eine härtere Gangart. Die Folge: *Prince of Persia 2* hat mit dem Vorgänger nur noch wenig gemein.

DOLCHE VITA

Der vom persischen Volk als Erlöser gefeierte adelige Lausbub rasselt von einer Schwierigkeit in die nächste. Nachdem er in *The Sands of Time* die heilige Sanduhr öffnete, hatte er ein ganzes Spiel lang nichts anderes zu tun, als diese wieder zu schließen. Hat er ja auch geschafft. Dumm nur, dass er sich dabei eines verhängnisvollen Tricks bediente. In ausweglosen Situationen drehte er die Zeit kurzerhand zurück Das Schicksal mag es nicht, wenn es überlistet wird. Schon gar nicht von einem Dreikäsehoch. Kurzum schicken die dunklen Mächte der Zeit ihren schrecklichsten Krieger ins Rennen: den Dahaka. Seine Aufgabe ist es, die Dinge wieder so herzustellen, wie sie hätten geschehen sollen. Bis jetzt ist es nicht einmal den größten Kämpfern gelungen, seinen Klauen zu entkommen. Somit sieht sich der geschundene Prinz nach seinem großen Sieg gegen den gemeinen Wesir einem neuen, noch mächtigeren Feind gegenüber. Sind Sie bereit, dem Schicksal erneut eins auszuwischen?

Prinzenparade

Wir wollten wissen, ob es echte Königsväter genauso drauf haben wie der virtuelle Kollege aus dem fernen Persien. Dazu haben wir verglichen, ob die Talente des Mattscheibenhelden auch auf die echten zutreffen. Hier das Ergebnis.



DER PRINZ VON PERSIEN

TURNVERMÖGEN: Unser Spiel-Held ist ein absolutes Sport-Ass. Er schwingt sich um Säulen, läuft Wände entlang und balanciert wie eine Katze. Ohne Probleme rutscht er Fahnenmasten herab und selbst ein Salto aus dem Stand ist für ihn ein Kinderspiel.

PRÜGELFAKTOR: Der Adlige langt gnadenlos hin. Mit etlichen Techniken rückt er Gegnern zu Leibe und zerlegt sie in ihre Einzelteile. Die mächtigen Kombinations-Attacken setzen gleich mehrere Feinde auf einmal außer Gefecht. Nicht schlecht, Herr Specht!



Foto: Action Press

PRINZ CHARLES

TURNVERMÖGEN: In seinen wilden Jahren turnte Charles gern auf frischen Prinzessinnen und alten Rottweilern herum. Mittlerweile kümmert er sich mehr um seine Ohren. Eine Komplettreinigung der Riesenlauscher dauert schließlich bis zu einem Tag.

PRÜGELFAKTOR: Wir wissen nicht, ob das an eigenartigen Telefonsex-Praktiken liegt, aber Charles' rechter Arm ist voll durchtrainiert. Diesen Vorteil nutzt er nicht, um mit lästigen Paparazzi fertig zu werden, sondern hauptsächlich auf dem Polofeld gegen arme indische Tagelöhner.



Foto: Action Press

DIE PRINZEN

TURNVERMÖGEN: Inzwischen hüpft und kreischt die Ossi-Truppe auf Möbelhauseröffnungsfeiern und Kindergeburtstagen. Im Gegensatz zu unserem virtuellen Prinzen haben es die fünf Frisurenlegastheniker nie geschafft, Mauern hochzulaufen.

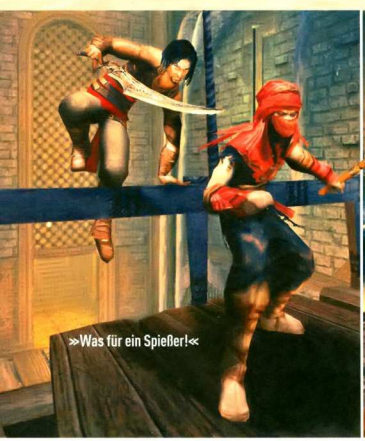
PRÜGELFAKTOR: Die Haarpracht der A-Cappella-Jungs schlägt einem noch heute voll ins Gesicht. Wir befürchten zudem, dass die Plattenfirma unsere Pop-Barden endgültig von der Bühne prügelt, sollte es beim momentanen Nieten-Ausstoß bleiben.



»PC ACTION erklärt Sprichwörter. Heute: Dem Herz einen Stoß geben.«



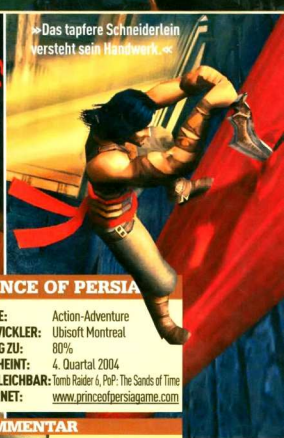
»Eine Plage in Persien: Wandratten.«



»Was für ein Spießer!«



»Einmaliger Schnappschuss: Conan der Barbier bei der Arbeit.«



»Das tapfere Schneiderlein versteht sein Handwerk.«

PRINCE OF PERSIA

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Ubisoft Montreal
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	4. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	Tomb Raider 6, PoP: The Sands of Time
INTERNET:	www.princeofpersiagame.com

TRENNKOST IN NAHOST

Vorbei ist es mit Märchenflair und orientalischer Idylle. Stattdessen dreht Ubisoft gewaltig an der Horrorschraube. Die harten Erfahrungen haben aus unserem Helden einen erwachsenen, abgebrühten Krieger gemacht. Das Gesicht zur Fratze verzerrt und zwei Kurzschwerter fest im Griff, schnellt er in Dahakas Zombiearmee, lässt Körperteile durch die Luft flattern und glänzt durch mächtige Spezialattacken. Waren die Schwertkämpfe in *The Sands of Time* noch einer der Hauptkritikpunkte, so stehen sie – stark verbessert – in *PoP 2* umso mehr im Vordergrund. Das neue System soll jedem Spieler erlauben, einen individuellen Kampfstil zu entwickeln. Da kommt man auch nicht drum herum, schließlich greift jede Gegnerart mit einer anderen Taktik an. Hiebe und Tritte können jetzt noch besser kombiniert werden, sodass riesige Schlagfolgen entstehen. Bei den blutigen Keilereien wird die Umgebung in Mitleidenschaft gezogen, was spontane Aktionen wie eine Turneinlage an abgebrochenen Balken ermöglicht. Ganz Geschickte schnappen sich einen der Moderheinis und benutzen ihn als lebendiges Schutzschild gegen Ferngeschosse. Farah, die Begleiterin mit dem Knackhintern aus *The Sands of Time*, ist bei *Prince of Persia 2* nicht mehr dabei. Arsche! RALPH WOLLNER

KOMMENTAR



RALPH WOLLNER

Endlich ist der DiCaprio-Verschnitt aus *The Sands of Time* erwachsen geworden. Gut, das Tausendundeine-Nacht-Flair bleibt bei *PoP 2* zwar größtenteils auf der Strecke, aber Märchen sind mir eh schnurz. Von denen habe ich seit den leeren Versprechungen auf eine Gehaltserhöhung nämlich genug. Dafür freue ich mich drauf, mit Ubisofts neuem Düsterprinzen ordentlich die Fetzen fliegen zu lassen. Das deutlich actionlastigere Spielgeschehen ist voll mein Ding.

- Traditionelles Echtzeit-Strategiespiel
- Über 30 Missionen
- 3 Kampagnen
- 3 spielbare Völker
- Über 200 Einheiten
- Kämpfe unter- und überirdisch gleichzeitig

AUF DVD
VIDEO



»Denkt immer noch in Ost-Marc: Brehme.«

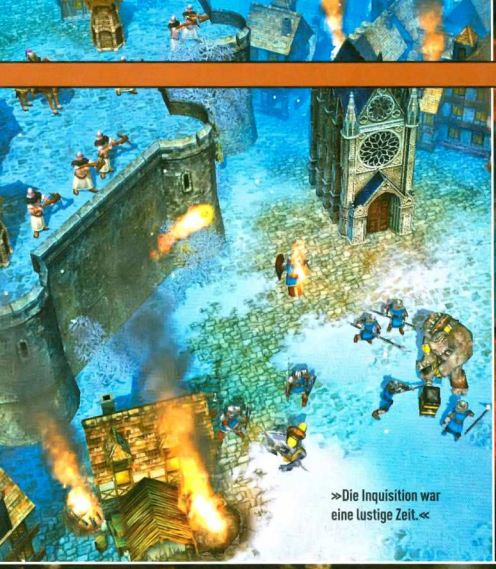
Ungestüm

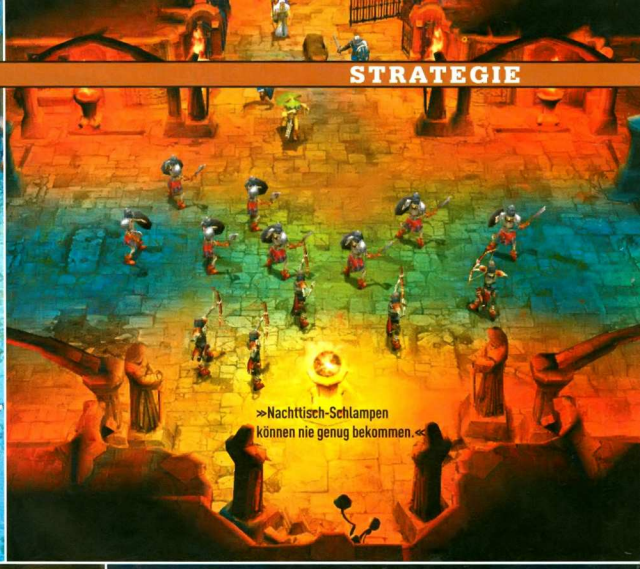
In ARMIES OF EXIGO brät man Ihnen nicht nur über, sondern auch unter der Erde eins über. Wir haben uns in Ungarn für Sie schon mal weich prügeln lassen.

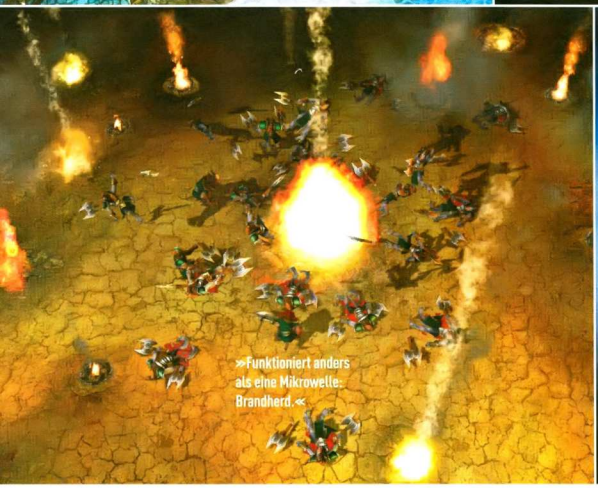
Mit Stolz geschwellter Brust schauen Sie auf Ihre virtuelle Siedlung. In der Schmiede wird an besseren Waffen gewerkelt, die Kaserne spuckt fleißig neue Krieger aus, die Arbeiter sind fleißig am Holzhacken. Alles läuft perfekt, Sie könnten einen Angriff planen – in einem anderen Strategiespiel. Denn hier bebt plötzlich das Gelände, Bauwerke stürzen ein, der Boden bricht auf und eine Horde insektenartiger Kreaturen fällt über Ihre Truppen her: Willkommen bei *Armies of Exigo*! Exigo ist ein Fantasyreich wie viele andere. Drei Völker buhlen um die Vorherrschaft: das Imperium, die brutalen Beasts und die unheimlichen Fallen. Das Wenige, das die Entwickler von Black Hole Entertainment über die Story verrieten, klang nach klassischem Standard-Szenario. Ein Krieg zwischen den verfeindeten Völkern entbrennt und Sie stecken mittendrin. So unspektakulär sich das anhört, so fantastisch ist die Geschichte durch gerenderte Zwischensequenzen in Szene gesetzt. Selbst Genre-König *Warcraft 3* muss sich den Renderkünstlern von Digic Pictures beugen. Die ungarische Abteilung der Cinergi-Studios in Hollywood spaltete sich früh von Black Hole ab, sitzt aber im selben Gebäude und hat am Kinofilm *Final Fantasy* mitgewirkt. Fast so detailliert wie der Science-Fiction-Streifen wirkt die unglaubliche Schlachtszene im Intro.

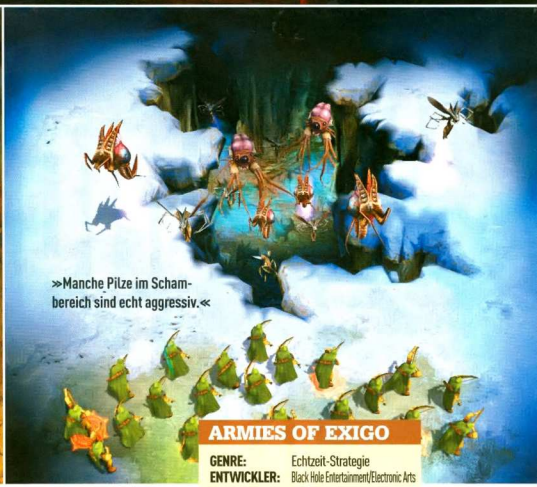
FANTASY-RETRO

Die Macher bezeichnen ihr Spiel bewusst als *Starcraft* in einer Fantasywelt. *Armies of Exigo* richtet sich an Fans traditioneller Echtzeit-Strategiespiele. Was wir in Budapest davon sahen, überraschte uns positiv. Die detaillierte 3D-Grafik begeistert mit wiegenden Bäumen und dynamischen Schatten. Jede Menge Viehzeugs streunt auf den umfangreichen Karten herum und suggeriert eine lebendige Welt. Auch die Musik törnt an. Der Komponist Jeremy Soule zeichnet für den Soundtrack verantwortlich. Er verwöhnte unsere Ohren schon in *Morrowind*, *Icewind Dale* und *Neverwinter Nights*. Spielerisch erwartet Sie Altbekanntes – aber mit Pfiff. Sie bauen Ihre Basis auf, tragen die Ressourcen Gold, Holz und Erz ab und erstellen eine Armee, um es den Feinden in der jeweiligen Mission zu besorgen. Doch Exigo ist eine Welt in zwei Ebenen. Unter der friedlichen Oberfläche erstreckt sich ein weitläufiges Höhlensystem voller Gefahren. Finden Sie einen Eingang oder erschaffen Sie einen, erforschen Ihre Truppen das dunkle Reich und kämpfen sich unterirdisch voran zur gegnerischen Basis, um diese in einem Überraschungsmoment zu überfallen. Vor allem in Mehrspielerpartien sorgt









ARMIES OF EXIGO

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Black Hole Entertainment/Electronic Arts
FERTIG ZU:	85 %
ERSCHEINT:	9. September 2004
VERGLEICHBAR:	Starcraft, Warcraft 3
INTERNET:	www.aox.ea.com

dies für neue taktische Möglichkeiten.

VÖLKERKUNDE

Jedes der drei Völker spielt sich anders. Während das Imperium prinzipiell auf All-round-Talente setzt, hauen die Beasts derart mächtig zu, dass kein Stein mehr auf dem anderen bleibt. Die Fallen hingegen sind Kommunisten und bauen auf Masse, ähnlich der Zerg in *Starcraft*. Von der Einzelspieler-Kampagne zeigten uns die Entwickler zwei abwechslungsreiche Missionen. Viele Nebenaufträge lockern das Spielgeschehen auf und bringen zusätzlichen Spaß. Auf Helden müssen Sie nicht verzichten. Diese besitzen im Gegensatz zu *Warcraft 3* keine besonderen Fähigkeiten, sind aber sehr stark und wichtig für den Verlauf der Geschichte. Segnet einer der Heroen das Zeitliche, ist die jeweilige Mission gescheitert. Besonders um die Wegfindungsroutinen haben sich die Programmierer gekümmert. Da Sie oft unter Tage unterwegs sind und sich durch enge Gänge kämpfen, wäre es blöd, wenn sich Ihre Einheiten gegenseitig den Weg versperren würden. In *Armies of Exigo* schubsen sich Ihre Kämpfer deshalb aus dem Weg, um ihr Ziel zu erreichen. Befehlen Sie einem Soldaten, sich von einem Punkt in der Unterwelt zu einem Ort auf der Oberwelt zu bewegen, klicken Sie Einheit und Zielgebiet an. Ihr Recke findet dann selbst eine Strecke. So macht's Spaß!

KLASSISCH GUT

Strategen, die keine allzu großen Neuerungen in ihrem geliebten Genre dulden, fühlen sich in *Armies of Exigo* wie zu Hause. Allerdings haben die Entwickler noch einiges in Sachen KI und Balancing zu tun. Als wir bereits nach fünf Minuten von einer Horde Fallen-Insekten überrannt wurden, ohne die Chance gehabt zu haben, eine eigene Armee aufzustellen, überrascht uns das doch. Für Bastler interessant: Auch ein Editor soll mitgeliefert werden, mit dem Sie kinderleicht neue Missionen und sogar ganze Kampagnen kreieren. ANDREAS BERTITS

KOMMENTAR



ANDREAS BERTITS

Zunächst war ich skeptisch. Einfach nur ein Fantasy-*Starcraft* mit einer Ober- und Unterwelt? Papperlapapp! Nach ein wenig Einspielzeit strahlte ich wie nach dem ersten Sex und konnte meine Finger nicht mehr von *Armies of Exigo* lassen. Die Atmosphäre saugt einen in eine Welt voller Monster und Magie. Hoffentlich stimmt die Geschichte, die atemberaubenden Rendersequenzen versprechen einiges. Wenn die Entwickler die KI noch etwas anpassen, öffnen nicht nur Anhänger klassischer Strategiespiele den Schampus.



Sprung in der Schüssel

Wir brausten für Sie in die Tiefgarage von Electronic Arts, um NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 unter die Motorhaube zu gucken. Diesmal gibt's serienmäßig eine offene Spielwelt, neue Rennvarianten und die Mutter aller Boxenluder.

Nichts ist aufregender für Fahrschüler als die erste Nachtfahrt: Das Fummeln mit dem Fernlicht-Schalter, das Notbremsen für lebensmüde Rücklichtverweigerungs-Radfahrer, dazu das Zähnegeklapper vom Beifahrersitz, wo sich der Fahrlehrer in die Christophorus-Plakette verkrallt. Eine weitere Steigerung schummriger PS-Freuden verspricht die Straßenrennen-Szene. Besonders enthusiastische Nachtmenschen arbeiten bei EA Blackbox, den Machern von *Need for Speed Underground*. Die haben nämlich ausbaldowert, dass sich die Kunstlichtkulisse von Großstädten prima für Grafiktechniken nutzen lässt, die dem Spieler ein höheres Geschwindigkeitsgefühl vorgaukeln. Wenn Neon-Reklame und Straßenlaternen an einem vorbeiwischen, erreicht die Tempogeilheit ihren Höhepunkt. Und das mit Rückfall-Option. Schon seit Sommer 2003 tüftelt man an einem Nachfolger des erfolgreichsten Rennspiels des Jahres 2003. Der sieht nicht nur gewohnt schnittig aus, sondern beult auch ein paar spielerische Dünnheiten des Vorgängers aus.

FREIHEIT AUF RÄDERN

„Beim ersten Spiel gab es keine offene Spielwelt", betont Produzent Chuck Osieja, „doch jetzt kannst du auf allem herumfahren, was auf der Mini-Map grau dargestellt wird." Damit meint er das Straßennetz, das fünf Nachbarschaften inklusive Stadtautobahn umfasst und dessen Umfang sich von rund 40 auf 200 Kilometer verfünffacht. Bei *NfS Underground 2* kommt auch eine fürs Rennspiel-Genre ungewöhnliche Komponente in den Tank: Erforschung. Entlang der Hauptdurchfahrtsstraßen gibt es auffällig beschilderte Zubehörläden, Tuner-Werkstätten und Event-Schauplätze. Wenn Sie unscheinbare Wege und Sackgassen erkunden, lässt sich so mancher versteckte Spezialitäten-Shop aufstöbern.

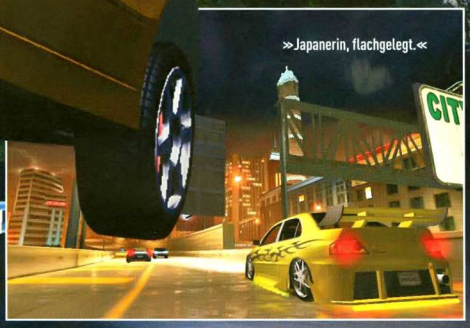
HAU AB!

So richtig lustvoll wird die offene Spielwelt bei den „Outrun"-Rennen ausgereizt. Während Sie die Stadt er-

- Neue nächtliche Spielwelt mit 5 Stadtbezirken
- 200 befahrbare Streckenkilometer
- Rund 150 Renn-Events
- Über 30 lizenzierte Autos

AUF DVD
VIDEO

»Am 10. September 2001 war in Manhattan noch alles senkrecht.«



»Japanerin, flachgelegt.«

gründen, begegnen Sie im Straßenverkehr automatisch Rivalen aus der Tuner-Szene. Kommt man denen zu nahe und lässt den Motor brünstig röhren, wird diese Herausforderung zu einem spontanen Verfolgungsrennen angenommen. Sieger ist, wer einen 300-Meter-Vorsprung herausfährt. Dabei gibt es keine feste Streckenführung – wer vorn liegt, gibt die Marschroute vor.

KOMPLEXERE FRISUREN

Statt des Hauptmenü-Einheitsladens sind rund 20 Werkstätten geplant, die auf verschiedene Autozubehör-Bereiche spezialisiert sind. Das bedeutet eine wesentlich größere Auswahl an Extras bei stets knappem Budget – bei *NfS Underground 2* sind strategische Kaufentscheidungen gefragt. Der Schwerpunkt soll nicht mehr so stark bei optischen Aufmotzungen wie Body Kits, Spoilern & Co. liegen. Performance-Tuning ist gefragt, und das beschränkt sich nicht auf den Kauf von Fertigteilen. Wer entsprechende Fummler-Ambitionen hat, darf sich auch in der manuel-

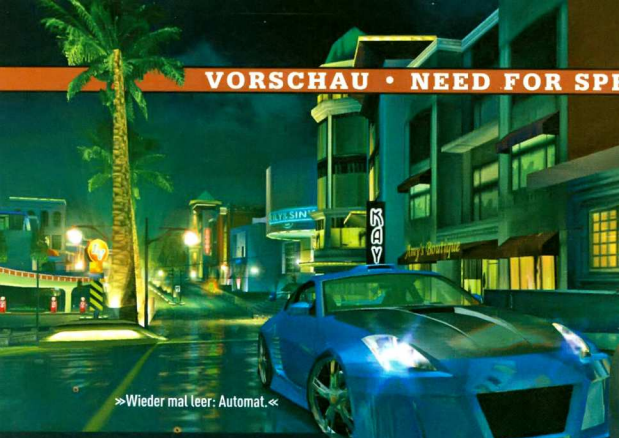
Puder das Luder!

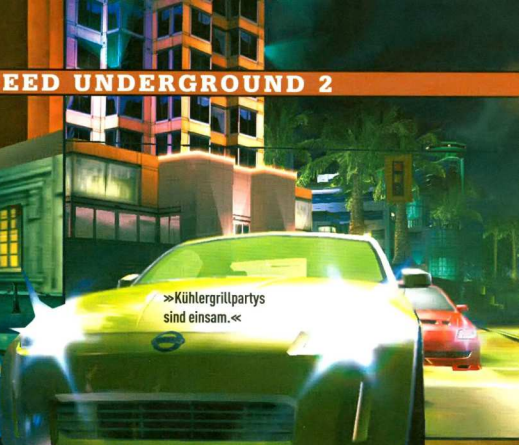


»In Verona ist es schön warm.«

Need for Speed Underground 2 enthält über 30 Autos. Die beste Karosserie hat allerdings Brooke Burke. Das amerikanische Bikini-Wunder versucht sich als „virtuelle Schauspielerin" und leiht der Rennorganisatorin Rachel Stimme und (vor allem) Aussehen.

Mensch, diese Spielemacher haben echt einen harten, entbehrungsreichen Arbeitsalltag. EA-Produzent Chuck Osieja müht sich um seine beste „Mein Hamster ist gerade gestorben"-Grabesstimme, als er gesteht, dass er letzte Woche einem Fototermin mit Brooke Burke beiwohnen „musste". Mann, wenn das die Arbeitnehmervertreter mitkriegen (von Chucks Frau ganz zu schweigen). Brooke ist jedenfalls die Geheimwaffe von Electronic Arts, um *NfS Underground 2* noch boxenludriger zu machen. Modernste Ganzkörper-Scantechnologie wird bemüht, um das semi-prominente Model nachzubauen. Als Rennorganisatorin Rachel kreuzt sie im Karrieremodus immer wieder die Wege des Spielers und hat wertvolle Tipps auf Lager. Wer jetzt verzweifelt „Brooke wer?" fragt, ist ein braver Junge, der sich nie mit Herrenmagazinen oder dem Download einschlägiger Luder-Bilder aus dem Internet befasst. Den restlichen 99,8 Prozent der PC-ACTION-Leser versichern wir, dass sich die gute Frau nicht nur wegen ihrer Vorliebe für knappste Fummel und ihrer (bedingt Grimme-Preis-verdächtigen) Moderatoren-Rolle der US-TV-Reisesendung *Wild on* angeboten hat. „Ich bin auch im wirklichen Leben ein Adrenalin-Junkie und Auto-Narr", ließ Brooke per Pressemitteilung verlautbaren. Und Chuck, wenn du nicht eine Kartoffel im Auspuff riskieren willst, dann nimmst du zum nächsten Foto-Shooting deine guten Freunde von der PC ACTION mit ...









len Konfiguration üben. Verschiedene Setups lassen sich speichern und je nach Renntyp anwenden.

SCHÖNE AUSSICHTEN

Gekauft und getunt werden neben den 20 Autos des Vorgängers rund ein Dutzend Neuwagen, die genaue Liste wird wegen Vertragsmodalitäten noch nicht verraten. Sie müssen nicht mehr Ihre liebevoll aufgebrezelte Starter-Rennsemmel verjubeln, wenn ein besseres Auto erschwinglich wird – die neue Garagen-Funktion bekräftigt den Trend zum Zweit- oder Drittwagen. Bei der gezeigten Pre-Alpha-Version waren auch einige dezente grafische Verbesserungen erkennbar. Mehr Glitzerdinge in der Spielwelt reflektieren das Scheinwerferlicht Ihrer Karre. Am Horizont sind Skyline und Lichtermeer weit entfernter Bezirke zu sehen – recht beeindruckend, wenn man durch einen Vorort brettternd Richtung Downtown blickt. HEINRICH LENHARDT

NFS UNDERGROUND 2

GENRE:	Rennspiel
ENTWICKLER:	EA Blackbox / Electronic Arts
FERTIG ZU:	60 %
ERSCHEINT:	November 2004
VERGLEICHBAR:	NFS Underground, Midnight Club
INTERNET:	www.needforspeed.com

KOMMENTAR



HEINRICH LENHARDT

Sie wollen eine Penibel-Simulation samt zickiger Steuerung und ultrarealistischem Schadensmodell? Dann spielen Sie mal lieber einen alten Formel-1-Schinken von Geoff Crammond, *NfS Underground* ist für „Ich will Spaß!"-Sonntagsfahrer wie mich gemacht. Tempoeffekt und Neon-Kulisse waren schon in Teil 1 so hübsch, dass man so manche spielerische Schlichtheit verzieh. Der Nachfolger verspricht mit erweiterten Tuning-Freiheiten und Großstadt-Erkundung jenseits des Rennbetriebs zusätzliche Motivation. Nicht zuletzt auch aufgrund der zusätzlichen Autos und Spielmodi dürfte die Rückkehr in den PS-Untergrund das (Kilometer-)Geld wert sein.

INTERVIEW

„GEH' AUF ENTDECKUNGSTOUR!"



Er entkam jeder Radarfalle, aber nicht den Fragen von PC ACTION: Scott Nielsen aus der *NfS Underground*-Produzentenriege sprach bei unserem Interview-TÜV vor.

PC ACTION: Was stellen wir im Handlungsverlauf eigentlich alles mit Brooke an?

NIELSEN: Ich habe hier eine Liste mit Dingen, über die ich noch nicht im Detail reden darf, und eines davon ist die Story [lacht]. Brooke Burkes Charakter hat mit deiner Laufbahn und den Fortschritten in der Handlung zu tun, in der es auch Spielfiguren geben wird. *NfS Underground 2* ist ein Rennspiel, das eine Geschichte hat, um dich bis zum Ende deiner Karriere zu motivieren. Das Fahren steht im Mittelpunkt und die Handlung unterstützt das – aber nicht umgekehrt.

PC ACTION: Beim neuen Modelljahr legt ihr viel Wert auf spielerische Freiheit?

NIELSEN: Es gibt fünf unterschiedliche Nachbarschafts-Gebiete mit einzigartigen Strecken und einem jeweils anderen Spielgefühl. Es dreht sich viel um die Erkundung der Welt. Wir wollen, dass du auf Entdeckungstour gehst und Dinge herausfindest. Wenn jemand nur auf den Hauptstraßen fährt, wird er nicht alles aufstöbern. Du kannst den Karriere-Modus spielen und dabei ein völlig anderes Erlebnis haben als ich. Die neue Karriere ist nicht-linear. Im Gegensatz zur Vorjahresversion, wo wir dich recht eng an die Kette gelegt haben.

PC ACTION: Liegt es an den Bedenken der Lizenzgeber aus der Autoindustrie, dass man die Wagen nicht detailliert verschrotten kann?

NIELSEN: Nicht alle Firmen sind dagegen, aber auch nicht alle dafür. Und es wäre nun mal sehr schwierig, wenn du einige Automodelle im Spiel schrotten könntest, andere aber nicht. Letztes Jahr nagelten uns einige Hersteller darauf fest, wie weit der Schaden begrenzt wird. Ich denke, dass die Firmen mit dem glücklich sind, was wir für das neue Spiel vorgeschlagen haben und unsere Beziehung mit ihnen ist gewachsen. Es ist ein schwieriger Diskussionspunkt, aber ich denke, dass es in dieser Hinsicht einige Verbesserungen in *NfS Underground 2* gibt.



Pack die Liga in die Tasche!

Alle Teams, Fakten und Termine zur Liga im praktischen Taschenformat.

Ab 30. Juli überall für € 3,95 erhältlich.



präsentiert von:

CMA Bestes vom Bauern.

SUZUKI AUTOMOBILE

Eine Publikation von

MEDIA CONSULTA Sportmarketing GmbH

www.media-consulta.com



»Die Sieger beim Schwulen-Paartanzball drehten eine Ehrenrunde.«



»Nicht allen bekannt: Asylanträge können auch online gestellt werden.«



»Francos Häscher wollten den weißen Fleck auf der Landkarte unbedingt ausradieren.«

Auf alle Bälle

Tante Käthe ist weg. Dass FIFA FOOTBALL 2005 antritt, ist dagegen so sicher wie Beckenbauer im Werbeblock. Unser Spielerbeobachter trainierte bereits fleißig.

Der große Philosoph Sepp Herberger sprach einst die weisen Worte „Nach dem Spiel ist vor dem Spiel". Denkt man sich auch im EA-Sports-Studio im kanadischen Burnaby, einem Vorort von Vancouver. Denn kaum haben die Kreativen eine *FIFA*-Entwicklungssaison abgeschlossen, heißt es schon wieder Features zusammenraffen fürs nächste Jahr.

GANZ DIREKT SEIN

Ganz oben auf der Optimierungsliste steht in der neuen Spielzeit die Ballannahme. Statt erst abzuwarten, bis die „Ich kriege den Ball unter Kontrolle"-Animation ihren mühsamen Lauf genommen hat, können Sie das Leder sofort gezielt verarbeiten. Bei der Annahme betätigen Sie den rechten Analogstick, um die Kugel in die entsprechende Richtung abtropfen zu lassen. Je nach Spielerfertigkeit und Position gelingen auf diese Weise auch halbhohe Volleys oder neckische Hackenspezialitäten. Die Manöver sind so leicht zu lernen, dass man sie schon nach einer Halbzeit beherrscht.

KARRIEREGEIL

Bei *FIFA 2005* hat das Designteam beim Karriere-Modus schwer nachgebessert und lässt Sie jetzt 15 Jahre lang Meisterschalen und Kündigungsschreiben sammeln. Karrierestart ist bestenfalls in der 2. Liga. Sie müssen erst Reputationssternchen sammeln, um das Interesse von Eliteclubs zu wecken. Jetzt haben Sie auch Personalverantwortung vom Torwarttrainer bis zum Sanitäter und bauen die Qualität einzelner Abteilungen in zehn Stufen aus. Lassen Sie einzelne Partien simulieren, wird ähnlich wie bei einem Manager der Ablauf im Zeitraffer kommentiert. Verursacht das Zwischenergebnis Magengeschwüre, greifen Sie selbst in eine laufende Partie ein.

SOMMERFUSSBALL?

Und sonst? Regenwetter macht sich stärker bemerkbar, es gibt wieder einen Turnier-Editor und die Grafik sieht dank neuer Animationen und verbesserter Kamerablickwinkel schnuckeliger aus denn je. In den 18 Original-Ligen warten 480 Vereine mit rund 15.000 Spielern, dazu kommen 38 Nationalmannschaften. Im Editor basteln Sie Fantasiekicker mit Gesichtsdetails. Wichtige Accessoires wie Ohr-Brilli oder Nasen-Piercing inklusive. HEINRICH LENHARDT

FIFA FOOTBALL 2005

GENRE:	Sportspiel
ENTWICKLER:	EA Sports/Electronic Arts
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	Oktober 2004
VERGLEICHBAR:	FIFA 2004, Pro Evolution Soccer 3
INTERNET:	fifafootball2005.ea.com

KOMMENTAR



HEINRICH LENHARDT

Mit der neuen „First Touch"-Kontrolle kann man richtig was anfangen. Flott und intuitiv lassen Sie das Leder gezielt abtropfen oder foppen den Gegner mit einem Schlenzerchen gegen die Laufrichtung. Das krönende Sahnehäubchen für geniale Tricksereien, der ganze Spielaufbau wirkt einen Tick spritziger. Viel komplexer als im Vorjahr ist der motivierende Karriere-Modus. Szenenapplaus auch für die Einwechslung von verdienten Features wie Spieler-Editor oder Tempoeinstellung. *FIFA 2005* wirkt nicht gerade revolutionär, verspricht aber ein gewohnt großartig aussehendes, unkompliziertes Fußballerlebnis mit geschmeidigerem Spielablauf.

AUF DVD

VIDEO

Im Angesicht des Tores

Als Beckham zum Elfer antrat, stand ihm Angst ins Gesicht geschrieben. Mehr Selbstbewusstsein erlebten wir bei der Präsentation vom FUSSBALL MANAGER 2005.







Die Miene von Gerald Köhler (Foto), Produzent von EAs *Fußball Manager 2005*, umspielt ein siegesgewisses Schmunzeln, während er die erste spielbare Version in der Redaktion vorstellt. „Nennt mir eine beliebige Stadt", fordert er uns auf. Und egal, welches Nest wir auch vorschlagen, von Oer-Erkenschwick bis Rückersdorf findet sich jedes Dörfchen im Programm. „Wir haben 17.000 deutsche Orte in unseren Manager integriert, europaweit über 40.000. In Deutschland kannst du in der Kreisklasse anfangen und einen eigenen Verein gründen." Beeindruckend, Gerald! Doch das ist beileibe nicht die einzige Änderung am 2005er *Fußball Manager*, dem Nachfolger der augenblicklichen Genre-Referenz.

DAS IST JA EINFACH!

1.500 Helfer sorgen für eine umfassende Spielerdatenbank, um jeden Kicker der sieben simulierten Top-Ligen Europas genauestens zu erfassen. Dank weit über 100 Lizenzen stimmen Outfit und Daten von Ballartisten, Teams und Stadien mit der Realität überein. Beim ersten Testspiel sticht zunächst die geänderte Benutzerführung ins Auge. Drei Klickebenen am unteren Bildschirmrand (Organizer, Mannschaft, Verein), inklusive zugehöriger Untermenüs, erleichtern die Navigation. Dazu gibt's stets einblendbare Schnellmenüs, etwa wenn Sie mal eben die aktuelle Tabelle begutachten möchten. Alles wirkt kinderleicht, logisch. Und fixer. „Der Arbeitsspeicher übernimmt jetzt Berechnungen im Hintergrund, das Programm ist 40 Prozent schneller als der Vorgänger", erläutert Master Köhler. Ach so, prima!

WO LAUFEN SIE DENN?

Auch am Stärkesystem der Kicker hat man geschraubt. Deren Qualitäten bewertet man jetzt in Stufen von 0 bis 99. 30 Spezialfähigkeiten und 26 Charaktereigenschaften (maximal vier pro Akteur) sorgen für ausgeprägte Persönlichkeiten. Und was ist das Beste am Jahrgang 2005? Gerald: „Sicher die taktische Tiefe und das 3D-Spiel. Du kannst zum Beispiel für Offensive und Defensive dank 25 Ballpunkten, die wir über das Spielfeld verteilt haben, die Laufwege aller Kicker selbst festlegen" (Foto oben rechts). Liebe Leser, das funktioniert sogar. Bei der Optik setzt der *FM 2005* auf die aktuelle Engine von *UEFA Euro 2004*. Die Präsentation ist in der Tat über jeden Zweifel erhaben. Das liegt nicht nur an der neuen Standardauflösung von 1.024x768 Bildpunkten. Mehr noch daran, dass Ruud van Nistelrooy und Co. tatsächlich so aussehen, wie sie aussehen. Die Spiele begutachten Sie wahlweise im Vollbild-Modus oder im Fenster, das Zusatzinformationen anzeigt. Per Tastatur brüllen Sie 16 Kommandos (etwa „Ball ins Aus schlagen!", „Flügelspiel") ins Feld. Wer das nicht will, wechselt zum erstklassigen Text-Modus oder begutachtet die neue TV-Show, die wie die samstägliche Sportschau Top-Szenen aus bis zu zwölf Begegnungen zeigt. Puh! Übrigens: Einen Lothar Matthäus hat die deutsche Nationalmannschaft beim *FM 2005* nicht nötig. Die können Sie optional selbst managen. Oder wollen Sie auch lieber die Griechen trainieren?

CHRISTIAN BIGGE

FM 2005

GENRE:	Sportmanager
ENTWICKLER:	Electronic Arts
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	Oktober 2004
VERGLEICHBAR:	FM 2004, Kicker Manager 2004
INTERNET:	www.fm2004.de

KOMMENTAR



CHRISTIAN BIGGE

Man muss kein Prophet sein, um schon jetzt festzustellen, dass der *FM 2005* souverän die Tabellenspitze der Fußballmanager erklimmen wird. Die Grafik-Engine von *UEFA Euro 2004* verzaubert mit wunderschönen 3D-Szenen, der Optionsumfang ist gewaltig, die Spielbarkeit verbesserte EA dank aufgeräumter Benutzerführung noch einmal. Was soll da schief gehen? Prima finde ich unter anderem, dass durch Hintergrundberechnungen kaum noch Ladezeiten anfallen. Reichen Sie für Oktober Urlaub ein!



»In jungen Jahren trug Wolfgang Petry nur ein Freundschaftsbändchen.«

Eine bittere Brille



»Neues VW-Modell: Kartoffelkäfer.«

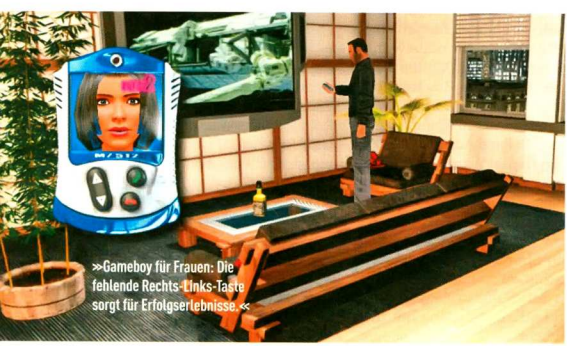


»Thekenschlampen sind auch nicht mehr, was sie mal waren.«

In THE MOMENT OF SILENCE weiß der Staat sogar, wann Sie aufs Klo gehen. Das ist voll daneben und sie beschließen, den Stasi-Agenten den Saft abzudrehen.

AUF DVD
VIDEO

Verschwörungen beschäftigen nicht nur die Filmemacher in Hollywood, sondern auch deutsche Spieledesigner aus Neunkirchen. Bereits im Herbst will uns die Softwareschmiede House of Tales mit dem Point&Klick-Abenteuer *The Moment of Silence* auf eine Reise in die mögliche Zukunft entführen. Im New York des Jahres 2044 sind die Staaten der Erde unter einer Weltregierung vereint. In den Metropolen geht weiter alles seinen gewohnten Gang. Verrückte Gurus predigen den Weltuntergang, Yuppies in gläsernen Hochhäusern entwerfen Werbestrategien, Gangs und Prostituierte lungern in Abrissvierteln herum, Terroristen werfen Bomben und Greise spinnen Verschwörungstheorien. Satellitenautos und mobile Mini-Computer erleichtern das Leben. Die Menschen sind abhängig von der Technik, anfällig für Terrorakten und werden nonstop überwacht. Sie schlüpfen in die Rolle des Kommunikationsdesigners Peter Wright. Seit dessen Frau und Kind bei einem Flugzeugabsturz ums Leben kamen, setzt der gebrochene Mann kaum noch einen Fuß vor die Tür. Stattdessen surft er stundenlang im Internet, kippt sich Jim Beam hinter die Binde und chattet mit dickbrüstigen Avataren. Wie ein PCA-Redakteur lebt er lustlos in den Tag hinein. Das ändert sich schlagartig, als ein Sondereinsatzkommando der Polizei die Wohnung seiner Nachbarfamilie stürmt und den dort hausenden Familienvater, einen Online-Journalisten, ohne Angabe von Gründen verhaftet. Peter Wright interessiert sich für den mysteriösen Vorfall und macht erstaunliche und zugleich beängstigende Entdeckungen.



»Gameboy für Frauen: Die fehlende Rechts-Links-Taste sorgt für Erfolgserlebnisse.«

HAU DOCH AB!

Sie klappern mehr als 500 hübsch gerenderte Bildschirme in 70 Handlungsorten ab, sammeln in gewohnter Adventure-Manier Gegenstände und reden mit mehr als 30 in Echtzeit berechneten 3D-Charakteren. Dabei kommen Sie dank Ihrer Nachforschungen auch ohne TUI in der Welt herum. Sie fliegen mit einem Luftschiff zu einer zweckentfremdeten Ölplattform, besuchen unterirdische Bunkeranlagen, das SETI-Institut, Bermuda-Dreieck und die Orbit-Station Lunar 5. Schließlich verschlägt es Sie ins ewige Eis Alaskas. Was hat es mit der Verschwörung um das Echolon-Projekt auf sich? Ob Orwells Visionen über den gläsernen Bürger bittere Realität geworden sind, finden Sie bald selbst heraus. Das Abenteuer erscheint am 1. Oktober ausschließlich auf DVD.

MARC BREHME

THE MOMENT OF SILENCE

GENRE:	Adventure
ENTWICKLER:	House of Tales/dtp
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	1. Oktober 2004
VERGLEICHBAR:	Black Mirror, Syberia 2
INTERNET:	www.themomentofsilence.com

KOMMENTAR



MARC BREHME

The Moment of Silence kombiniert traditionelle Rätselei mit einem spannenden Thriller und hinterlies in der uns vorliegenden Alpha-Version bereits einen sehr guten Eindruck. Die Grafik glänzt mit Spiegelungen und schicken Partikeleffekten, die Videos sehen ebenfalls schon cool aus. Wenn die professionelle Vertonung hält, was sie verspricht, geht ein neuer Stern am Adventure-Himmel auf.

JETZT MIT **KOMPLETTEM FILM** AUF DVD





„Intacto" – Fessender Mystery-Thriller
mit Max von Sydow 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.

- Fortsetzung von Neocron
- Überarbeitete Grafikengine
- Hacknet mit über 100 Karten
- Über 100 neue Gegenstände
- Enthält den Vorgänger

Ledermann, geh' du voran

Mit BEYOND DOME OF YORK kehren Sie ins 28. Jahrhundert von NEOCRON zurück und geraten mitten in einen Krieg.

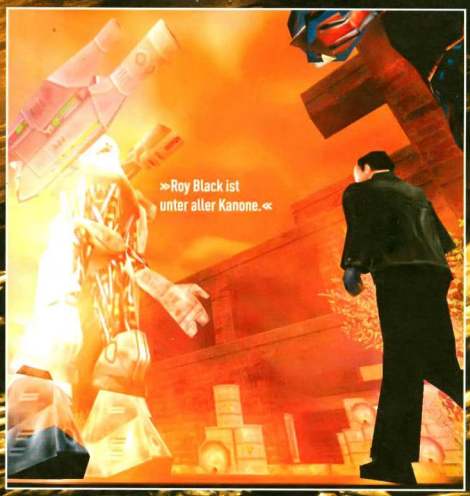


»Nach der Chemotherapie sah Keanu Reeves einfach scheiße aus.«

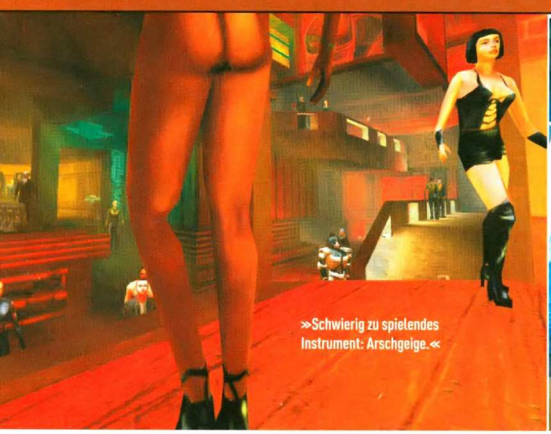
Einsam wandert der mysteriöse Typ durch die zerklüftete Felslandschaft, der Wind pumpt seinen schwarzen Mantel auf und treibt ihm Staub und Schmutz in die Augen. Noch wenige Schritte, dann hat er die Kuppe erreicht. Oben angekommen, erblickt er die gewaltige Metropole, die sich in der Ferne ausdehnt. Dort haust der Abschaum der Menschheit, der sich auf einen Krieg mit den Bewohnern von Neocron vorbereitet. Schreie sind zu hören. Auf dem steinigen Boden vor den Toren der Stadt entdeckt der Mann ein Blitzlichtgewitter. Ein Kampf! Er erkennt den grausigen Spinnenmutanten, den fünf oder sechs Krieger mit Laserwaffen umzingeln. Sein Gewehr im Anschlag, sprintet er hinab, dem Scharmützel entgegen …

ÜBERLEBENSKAMPF

Im 28. Jahrhundert hat die Menschheit den Kampf gegen Umweltprobleme lange verloren. Überleben in einer verwüsteten und verseuchten Welt ist das Motto. In der Wildnis lauern mutierte Monster auf Opfer, die gigantischen Städte platzen aus allen Nähten. Doch nun steht ein Krieg bevor. Die Einwohner der heruntergekommenen Metropole Dome of York machen sich bereit, sie sind Mittelpunkt in diesem Konflikt … Der Spieler kreiert zunächst ein Alter Ego und bestimmt, ob er martialischer Kämpfer, finsterer Spion oder geheimnisvoller Psioniker sein möchte. Diese



»Roy Black ist unter aller Kanone.«



»Schwierig zu spielendes Instrument: Arschgeige.«



»Sprich zu der Hand!«

NEOCRON 2

GENRE:	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Reakktor Media/Koch Media
FERTIG ZU:	85%
ERSCHEINT:	September 2004
VERGLEICHBAR:	Neocron, Anarchy Online
INTERNET:	www.neocron.de

KOMMENTAR



ANDREAS BERTITS

Alle Achtung, was Reakktor mit *Neocron2: Beyond Dome of York* auf die Beine stellt! Die Vereinfachung und Erweiterung des bewährten Spielsystems dürfte viele neue Anhänger in die dreckige Welt des Cyberpunk locken. Mir gefallen vor allem Szenario und Kampfsystem, dem selbst Ego-Shooter-Fans etwas abgewinnen. Wie bei jedem Online-Rollenspiel nervt mich nur eins wirklich: Umgeben von tausenden von Helden kann ich nie allein derjenige sein, der die Welt rettet. Aber das ist vielleicht ein Ego-Problem.

Figur kauert nach ihrer virtuellen Geburt in den schmutzigen Straßen der postnuklearen Metropole. Es liegt an Ihnen, wie Sie deren weiteren Lebensweg gestalten. Aufträge warten genügend. Wie in jedem Online-Rollenspiel zockt es sich in der Gruppe am besten, also machen Sie sich auf die Suche nach Gleichgesinnten, um die Wüste unsicher zu machen. Entgegen anders lautenden Gerüchten handelt es sich bei *Beyond Dome of York* nicht um eine Erweiterung von *Neocron*, sondern um eine echte Fortsetzung, die sogar den optisch überarbeiteten Vorgänger enthält. Dementsprechend sind die Neuerungen gestaltet. Zunächst fällt die verbesserte Grafik auf, mit detaillierten Modellen, hübschen Wetter- und Wassereffekten sowie komplett runderneuerten Animationen der zahlreichen Kreaturen. Größtes Augenmerk legten die Entwickler auf ein vereinfachtes Spielsystem, das sich vor allem durch die Unterteilung der Welt in „Gut" und „Böse" darstellt. Hier gibt ein Fraktionssystem an, ob Sie zum guten Neocron oder dem bösen Dome of York gehören. Ein umfangreiches Tutorial erleichtert Neulingen den Einstieg in die komplexe Welt des Online-Rollenspiels. Besonders interessant ist das so genannte Hacknet, ein *Matrix*-ähnlicher Cyberspace. Loggen Sie sich in diese virtuelle Welt ein, treten Sie gegen andere Hacker, Sicherungsprogramme und Viren an, um Codes und wertvolle Informationen zu finden. Am hervorragenden Kampfsystem hat sich nichts geändert. Dieses läuft in Echtzeit ab und erinnert stark an einen Ego-Shooter, was eine große Actionkomponente ins Spiel bringt.

STEIG EIN

Beyond Dome of York dürfte nicht nur für *Neocron*-Spieler interessant sein. Auch Einsteiger bekommen einiges geboten. Die postnukleare Welt hebt den Titel aus der Masse von Fantasy-Online-Rollenspielen heraus, Fans von Cyberpunk-Szenarien kommen voll auf Ihre Kosten. Ab September ziehen Sie in der Wüste gegen Mutanten in die Schlacht und treten dem Abschaum der Menschheit entgegen. ANDREAS BERTITS

INTERVIEW „DIE ZUKUNFT IST WIE EIN BLATT PAPIER."



»Der Kragenbär ist in Asien beheimatet.«

Im Interview zum neuen Online-Rollenspiel Neocron 2: Beyond Dome of York fand Holger Nathrath (Foto) von Reakktor Media klare Worte.

PC ACTION Wieso sind die Städte in *Neocron 2* so schmutzig? Gibt es kein Reinigungspersonal mehr im 28. Jahrhundert?

HOLGER NATHRATH: Im postnuklearen Szenario von *Neocron* ist die Verseuchung der Atmosphäre so weit fortgeschritten, dass sich der Schmutz überall ablagert. Die City Administration versucht zwar, dagegen vorzugehen, wird dem Problem jedoch nicht wirklich Herr. In *Dome of York* wütete ein Krieg und die Bewohner sind Banden, mafiose Gruppierungen und Terroristen. Verständlicherweise kümmern die sich kaum um den Wiederaufbau oder Sauberkeit Außerdem gehört Dreck in ein „Dark Future"-Szenario – es sieht einfach geiler aus.

PC ACTION Würdest du dir mutierte Haustiere halten? Wenn ja, welche?

HOLGER NATHRATH: Kommt drauf an. Wenn es nützlich sein soll, am besten eine Eier legende Wollmilchsau. Ansonsten vielleicht die Tarantel aus dem Spiel.

PC ACTION Welche Cyber-Implantate hättest du gern?

HOLGER NATHRATH: Cool wäre ein echtes Multitasking für das gute alte Gehirn. Am besten in einer Geschwindigkeit wie Nummer 5. Allerdings sollte es besser funktionieren als das Multitasking bestimmter heutiger Betriebssysteme. Röntgenaugen oder die Befreiung von der Pflicht, jede Nacht sechs Stunden schlafen zu müssen, wären auch nicht übel.

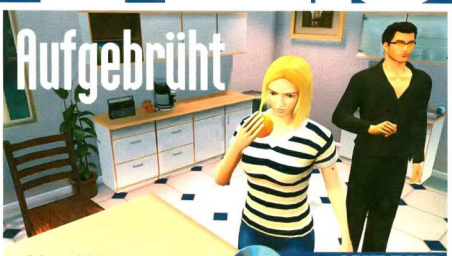
PC ACTION Was fasziniert an der Zukunft?

HOLGER NATHRATH: Die Zukunft ist wie ein Blatt Papier. Es ist nicht komplett leer, aber es gibt noch massig Platz. Jeder schreibt auf seinem eigenen Blatt und bestimmt, was in den Aufsatz reinkommt. Mit anderen Worten: Jeder hat es selbst in der Hand, aus der Zukunft etwas zu machen. Das ist das Geile.

PC ACTION Welche Neuerungen erwarten den Spieler in *Beyond Dome of York*?

HOLGER NATHRATH: Zentrale Änderungen sind diverse zusätzliche Sektoren, die der Spieler erforschen kann, wie die Stadt Dome of York und ein riesiger Cyberspace mit über 100 Karten für Hackspezialisten. Durch die Strukturierung des Szenarios in Gut und Böse wurde das Spielgeschehen angepasst und vereinfacht. Frisch animierte Charaktermodelle, über 100 Gegenstände zur Ausgestaltung der eigenen vier Wände, ein überarbeitetes Interface mit neuen Features sowie der Wegfall der Erfahrungspunkte-Obergrenze, die durch ein System von Spezialfertigkeiten ersetzt wurde, sorgen für ein spannendes Erlebnis.

TEST



In SINGLES: FLIRT FOR LIFE geben Sie sich endlich auch virtuell der Kaffeesucht hin. Lecker!

Simulation | Wenn man von Sex und Gewalt die Nase voll hat, besinnt man sich wieder auf die wirklich wichtigen Dinge des Lebens: Essen und Trinken. Zu diesem Schluss kamen auch die *Singles*-Spieler, die sich mehrheitlich eine Küchenerweiterung für ihr Spiel wünschten. Die liefern die Entwickler jetzt per Gratis-Patch nach. Mit Kaffeemaschine und Obstkorb dürfen Sie den Lastern Ihrer Spielfiguren frönen. Im neuen Radio lassen sich zudem eigene Musikdateien abspielen. Der Patch enthält alle nötigen Updates auf Version 1.5. Nur den Schminktisch müssen Sie getrennt davon installieren. JOACHIM HESSE

Info: www.singles-the-game.de

Startschuss

Sollte KREED auf Ihrem Rechner nicht laufen, lesen Sie bitte weiter!

Ego-Shooter | Peinlich, peinlich. Da erscheint *Kreed* mit einer Riesenverspätung doch noch in Deutschland und dann bricht das Spiel die Installation ab oder startet auf einigen Rechnern nicht. Und das, obwohl es frisch aus der Verkaufsverpackung in das CD-Laufwerk wanderte. Zum Glück liefert Herausgeber Acclaim in Windeseile einen Patch in den „Geschmacksrichtungen" Deutsch, Englisch und Französisch nach, der Abhilfe schafft. JOACHIM HESSE

Info: www.acclaim.de





BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER BESTECHLICHKEIT



»Der Schönheitschirurg von Angela Merkel hat's verdient.«

Käufliche Liebe?

Haben Sie gewusst, dass Sie notorisch misstrauisch sind? Das steht jedenfalls in einem Artikel auf Spiegel.de über die Spieler-Gemeinde. Selbst wenn das nicht immer stimmt: Auch unsere Redaktion erreichten bereits Briefe mit dem Inhalt „Was hat euch Hersteller XY bezahlt, damit ihr diese Wertung vergeben habt?" Aktuell werfen Mitglieder einschlägiger Internetforen das zwei britischen Konsolenmagazinen vor. *Xbox World* und *PSM2 Magazine* hätten *Driver 3* von Atari zu hoch bewertet. Als Belohnung dafür läge der Anleitung des Spiels ein Coupon für eine kostenlose Probeausgabe der Magazine bei. Misstrauen in allen Ehren, aber das ist Quatsch! Mir ist zumindest keine deutsche, halbwegs seriöse Zeitschrift bekannt, die sich so etwas leisten würde. Ich warte jedenfalls noch immer auf die Schecks von Spielefirmen, die mir endlich ein finanziell sorgenfreies Leben ermöglichen. Die Deals, die es in Deutschland zwischen Magazinen und Herausgebern von Spielen gibt, beschränken sich auf Seitenumfänge. Beispiel: „Ihr besorgt uns ein Artwork, neue Screenshots und Infos, dafür vergrößern wir unsere Vorschau von zwei auf vier Seiten." Manchmal gibt es noch oben drauf die Möglichkeit, eine Demo als Erstes zu veröffentlichen. Wertungen sind bei PC ACTION nie ein Teil des Geschäfts und ich kann mir ehrlich gesagt auch nicht vorstellen, dass das bei der Konkurrenz der Fall sein soll. Was sollte das auch bringen? Wir leben davon, dass Sie unsere Magazine kaufen. Das tun Sie aber nur, wenn wir glaubwürdig sind und Kaufberatung bieten. Die Erklärung von Nick Ellis, stellvertretender Chefredakteur besagter *Xbox World*, erscheint mir deshalb logisch: „Vielleicht waren wir ein wenig zu enthusiastisch." Wir sind schon gespannt auf die PC-Version von *Driver 3*, die wir voraussichtlich in der kommenden Ausgabe testen. Unabhängig, kritisch und ehrlich. JOACHIM HESSE

REDAKTIONSSPIEGEL

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



	Christian Bigge SPORT-, ONLINE- & ACTIONSPIELE	Harald Fränkel ACTION- & SPORTSPIELE	Joachim Hesse ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES	Ralph Wollner ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	Andreas Bertits STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	Benjamin Bezold ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN	Marc Brehme ADVENTURE, STRATEGIE & WISIMS
D-DAY	Fast so gut wie *Codename: Panzers*	D-onnerstag? D-ienstag? Mir wurst.	Wer A sagt, muss nicht D sagen.	Für mich als großen Denker genau das Richtige	Geschichtsstunde und Strategieknaller in einem	Das Thema hängt mir zum Hals raus.	Spannende Geschichte zum Mitspielen. Cool.
KREED	Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben.	Metzgereiware für zwischendurch	Wer braucht das, wenn er *Doom 3* haben kann?	Genau wie Haralds Frisur: extrem gruselig	Da weiß ich wieder, wieso ich nicht auf Shooter stehe.	Diese Monster sind mir zu zahm.	Da trink ich lieber einen guten Wodka.
SPIDER-MAN 2	Das hat PC-Spidey nicht verdient!	Die Konsolenkastration ist ein Skandal.	Ich schäme mich für die PC-Fassung.	Viel zu kurz, genau wie mein Gemächt	Fast so blöd wie das lächerliche Kostüm	Bei der Kameraführung wird mir übel.	Nö, meine Kollegen spinnen schon genug rum.
ALIAS	Wenn bloß diese Kameraführung nicht wäre ...	Ich schleich mich lieber mit *Thief 3*.	Bis auf die Hauptdarstellerin langweilig	Super Hintern + klasse Brüste = Gutes Spiel	Das ist mir schon im Fernsehen zu doof.	Trotz miserabler Steuerung ganz nett	Auf DVD gefallen mir Sidneys Rundungen besser.
SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2	Hart, härter, *Soldiers*. Was für mich.	Wenn schon eisenhart, dann beim Sex	Liegt schwerer im Magen als fünf Big Macs	Ist schwerer als Herrn Brehmes Wanst	Selbst für Profis wie mich hammerschwer	Nichts für Matschbirnen	Die Action in *Panzers* gefällt mir besser.

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 Vietnam	Digital Illusions	05/2004
Joint Operations:	Novalogic	09/2004
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
Civilization 3	Firaxis	03/2002
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004
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
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004

- 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 acht Spieler
- Karten-Editor
- Historische Dokumentation
- Soundtrack von Ervin Nagy und Tamàs Kreiner

AUF DVD
DEMO



»Tag der offenen Tür auf dem Asylbewerberschiff.«

Anlegeberatung

D-DAY muss sich mit Panzers messen. Beide Titel thematisieren den Zweiten Weltkrieg. Welches Spiel die höhere Durchschlagskraft besitzt, erfahren Sie in unserem Test.

So spielt sich D-Day

Virtueller Frontkurier vom 7. Juni 1944

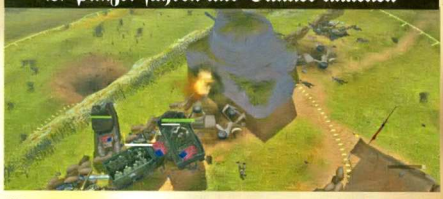
Am 6. Juni begannen unsere Streitkräfte mit der Befreiung Frankreichs vom Naziterror. Obwohl wir die Landung in der Normandie von langer Hand planten und sich eine Kriegsmaschinerie von bisher ungeahntem Ausmaß in Gang setzte, schlugen die Deutschen mit absoluter Härte und Brutalität zurück. Sogar Kriegsberichterstatter wurden beschossen und fürchteten um ihr Leben.

1. Minen räumen und sprengen



Nachdem unsere tapferen Pioniere mit schwersten Verlusten am Omaha Beach landeten, räumten sie unter schwerem Beschuss Dutzende von Minen. Dann kämpften sie sich Zentimeter für Zentimeter vor, um den wenigen Fahrzeugen, die es an Land geschafft hatten, einen Weg durch die Todeszone zu bahnen.

2. Panzer fahren und Bunker knacken



Mit wenigen Männern schaffte es eine Gruppe von Schützen endlich, die Klippen zu erklimmen und dort einen Panzer zu kapern. Damit jagten sie mehrere MG-Nester in die Luft und brachen mit den Bunkern der Krauts auch deren starke Verteidigungslinie.

3. Fahrzeuge reparieren und übernehmen



Die PAKs der Deutschen beschädigten unsere Panzer stark. Eine Kette riss und ein Geschützturm drehte sich nicht mehr. Bevor die Feiglinge fliehen konnten, hielten wir einen Reparatur-LKW der Nazis auf, der uns gute Dienste leisten wird. Damit können wir auch feindliche Fahrzeuge wieder instand setzen.

4. Verwundete heilen



Im Hinterland der Bunker kam es zu heftigen Stellungsgefechten. Der Gegner hatte sich in Häusern verschanzt. Einige Kameraden wurden verwundet. Todesmutig stürzten sich junge MG-Schützen auf die Straße und zerrten sie auf der Feuerlinie, damit sie von Sanitätern behandelt werden konnten.

Als sich die Klappe des Landungsbootes öffnet, bricht die Hölle los. Noch bevor Ihre Kameraden einen Fuß von der klapprigen Kiste setzen, werden sie von Maschinengewehrsalven niedergemäht. Direkt daneben explodiert ein Kahn. Geduckt sprinten Sie einige Meter vorwärts und hören schon wieder dieses unheilvolle Pfeifen. Mit einem ohrenbetäubenden Knall geht eine Granate hoch, Dreck wirbelt durch die Luft. Ihnen dröhnt der Schädel, Sie sind fast taub. Mühsam kriechen Sie vorwärts und versuchen, rostige Wrackteile als Deckung zu benutzen. Der Boden ist mit verwundeten Soldaten übersät. Sie haben Schiss – und drücken die Pause-Taste, um Ihren nächsten Zug zu planen.

ACH SO IST DAS!

Soviel vorweg: *D-Day*, inoffizieller Nachfolger von *Afrika Korps vs. Desert Rats*, bietet spannende Zweite-Weltkrieg-Echtzeit-Strategie. Weil es die Atmosphäre dieser gnadenlosen Zeit realistisch wiedergibt, wurde *D-Day* von der Organisation „Normandie Mémoire" zum offiziellen Spiel der Gedenkfeierlichkeiten zum 60. Jahrestag der Landung der Alliierten (6. Juni 1944) erklärt. Wer *Afrika Korps* kennt, wird auch dieses Werk von Digital Reality schätzen. Basisbau und Einheiten-Produktion gibt es nicht, schonen Sie also Ihre Kräfte. Jede der 12 Missionen startet mit einem festen Truppenkontingent, das sich wie bei *Panzers* aus Fahrzeugen, Artillerie und spezialisierter Infanterie zusammensetzt. Mehr als 60 Einheiten wuseln im Laufe der Kampagne über den Bildschirm.

RUMSFIDEL

Wie es sich gehört, rumpeln Sie mit verschiedenen Panzern durch die liebevoll und detailliert gestaltete 3D-Landschaft. Aber Vorsicht! Unter Grasbüscheln und Sträuchern sind Minen versteckt. Wenn Sie Wert auf ein funktionsfähiges Gefährt legen, sollten Sie Ihre Pioniere ranlassen, die Sprengsätze fachmännisch entsorgen. Sonst gibt es ein Problem, denn der ADAC wird die gerissene Kette kaum reparieren. Pioniere entschärfen und legen nicht nur Minen, sondern sprengen auch Gebäude. Unterstützt werden diese eher schlecht bewaffneten Spezialisten von Gewehr-, MG- und Bazooka-Schützen, die mit mehr Wumms dienen können. Dank der detaillierten Grafik

Tank-Gutschein

Damit Sie auch hardwaretechnisch für *D-Day* gerüstet sind, verlosen wir gemeinsam mit Pointsoft drei fette Geforce-6800-Ultra-Grafikkarten sowie drei Miniatur-Fahrzeuge, Nachbauten der an der Landung in der Normandie beteiligten Panzer. Denn wir wissen, was Ihnen beliebt!

Geben Sie es doch zu, genau wie George Bush den Irak, wollten Sie schon immer mal Ihren Garten mit einem Panzer dekorieren. Damit Sie weder den Zündschlüssel verlieren noch erfrieren, werfen wir zusätzlich 30 Schlüsselanhänger und zehn T-Shirts unters Volk. Wer einen der Preise abgreifen möchte, muss folgende Frage richtig beantworten – und ein Quäntchen Glück bei der Auslosung haben ...



WANN FAND DIE LANDUNG DER WESTLICHEN ALLIIERTEN, AUCH BEKANNT ALS D-DAY, IN DER FRANZÖSISCHEN NORMANDIE STATT?

A) 24.12.0000 B) 31.02.1944 C) 14.07.1789
D) 06.06.1944 E) 13.08.1961

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte dem Gewinnspielkasten auf Seite 36.



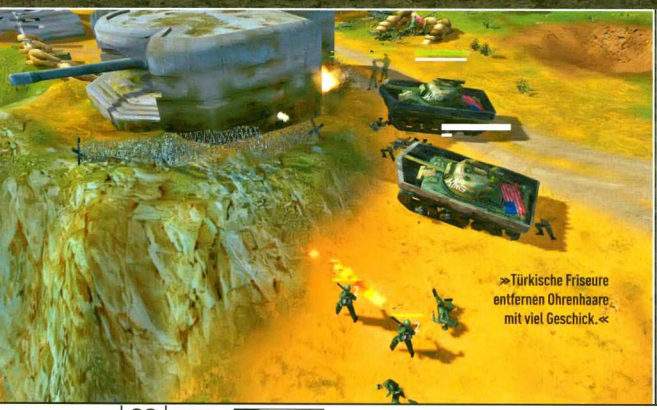
können Sie alle Soldaten gut voneinander unterscheiden. Um schnell voranzukommen, wählen Sie für Ihre Mannen aus sieben Fahrzeugkategorien ein passendes Transportmittel. Manchmal lassen Sie sie sogar gemeinsam aus Flugzeugen stürzen. Eine Sightseeing-Tour steht dabei allerdings nie auf dem Programm.

DA KANNST DU LANDEN!

D-Day setzt auf Taktik und actionreiche Kämpfe, Sie spielen authentische Schlachten der Landung der Alliierten in der Normandie nach. Wenn Sie Hitlers Schergen aus Frankreich verjagen wollen, sind die ersten Stunden der Invasion auf Omaha Beach zu überstehen. Sie koordinieren den Fallschirmjäger-Angriff auf Sainte Mère Église und befreien den Hafen von Cherbourg sowie die Stadt St. Lô. Und Sie kämpfen bei der Operation Cobra mit und ziehen in die Schlacht um den Kessel von Falaise. Zur Unterstützung fordern Sie Jagdbomber und Fallschirmjäger an oder heizen den Gegnern mit Flächenbombardements ein. Doch zunächst landete an jenem 6. Juni die 6. britische Luftlandedivision im Schutz der Dunkelheit fernab der Küste, um sechs Stunden vor der eigentlichen Invasion den ersten Schlag auszuführen. Ihre Aufgabe besteht darin, die Pegasus-Brücke einzunehmen, um die deutschen Nachschub- und Kommunikationslinien hinter dem Abschnitt Sword Beach zu kappen. So wird die Landung der Hauptstreitkräfte vereinfacht. Über die mehrere Bildschirme großen Karten steuern Sie Ihre Einheiten, die per Linksklick markiert und mit der rechten Maustaste zu ausgewählten Zielen geschickt werden.

ÜBERRASCHUNG!

Um den Überraschungsangriff auszunutzen, teilen Sie Ihre Soldaten auf. Von zwei Seiten nähern Sie sich der Brücke und sichern die Straße im Sü-









den. Den Gruppen voraus bewegen sich Späher, die für den Feind nur schwer auszumachen sind. Auf den letzten Metern robben Sie per Mausklick oder Tastendruck nur noch vorwärts. Da tauchen im Osten die ersten Deutschen aus den Schützengräben auf. Ein gefundenes Fressen für Ihren Scharfschützen, der gemeinsam mit einem Sanitäter zum Beobachter aufgeschlossen hat und die Nazis nun der Reihe nach ausknipst. So arbeiten Sie sich Graben für Graben an die Brücke heran, bis eine Flak in Sicht kommt. An dieser Stelle schwächelt die sonst recht clevere KI. Unverständlich, warum die Pixelkollegen eines erledigten Kameraden seelenruhig stehen. Selbst wenn die unseren Scharfschützen nicht sehen, sollte sie die Ausdünnung der eigenen Reihen wohl beunruhigen, oder?

DICKE DINGER

Unterdessen hat sich Ihr zweiter Trupp im Westen an zwei Gebäude neben der Brücke herangeschlichen und diese besetzt. Direkt daneben stehen ein Bunker und eine Flak der Deutschen. Bevor Sie den Feind in die Zange nehmen, kommt ein wichtiges Feature von *D-Day* ins Spiel. Mit der Leertaste unterbrechen Sie das Spiel und erteilen den Einheiten bis zu drei Befehle gleichzeitig, die dann der Reihe nach abgearbeitet werden. Prima: Während der Pause lässt sich die Karte weiterhin stufenlos drehen und zoomen. Nutzen Sie das, um ihre Planung in Ruhe abzuschließen!

HEILE, HEILE SEGEN

Jede Einheit ist durch zwei Balken markiert, die Gesundheits- und Nachladezeit anzeigen. Sie sehen also immer, wie es um Ihre Pixelschützlinge bestellt ist und wann Sanitäter oder Reparaturfahrzeuge loszuschicken sind. Der Medizinmann behandelt selbstständig Soldaten in seiner unmittelbaren Umgebung, sollte aber Kampfhandlungen umgehen. Ebenso wie der Pionier kann er sich nur begrenzt mit einem Enfield-Revolver verteidigen. Ihre Spezialisten mit dem Flammenwerfer toasten nicht nur Panzer, sondern fackeln auch die Flora ab. So nehmen Sie Gegnern die Deckung und finden versteckte Minen.

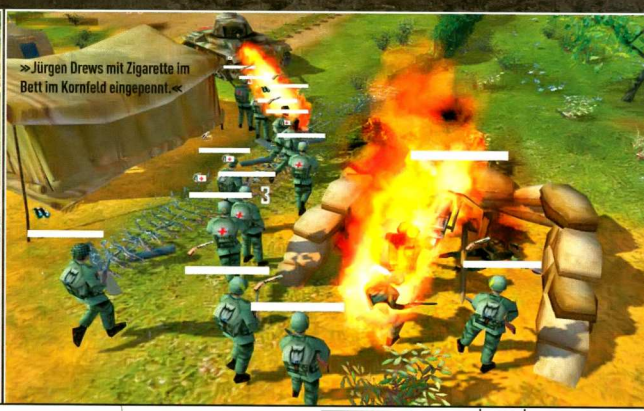
LEGAL GEKLAUT

Ab und zu dürfen Sie herrenlose Fahrzeuge kapern. Dabei ist es unerheblich, ob es sich um Panzer oder zivile Pkw handelt. Viele Gefährte sind schrottreif, andere noch zu reparieren. Die fahrenden Kisten in *D-Day* besitzen zerstörbare Einzelteile. Beim Spieldesign berücksichtigte man vordere, seitliche und hintere Panzerung. Gut gezielt, ist deshalb halb übernommen. Sprengen Sie Panzer nicht komplett, sondern zerbröseln Sie lieber die Ketten oder Geschütztürme, um sie nach der Reparatur in eigene Dienste zu stellen. Das ist nützlich, weil Sie innerhalb der Missionen nur spärlich mit Verstärkung rechnen können und wegen des fehlenden Basisbaus keine Einheiten nachproduzieren. Die feindliche Besatzung scheuchen Sie aus dem lädierten Tank spätestens dann raus, wenn Sie ihr mit dem Flammenwerfer Feuer unterm Hintern machen. Wichtig ist, dass Sie Ihre Fahrzeuge mit der maximalen Anzahl entsprechender Soldaten besetzen. Nur dann erreichen diese optimale Sichtweite, Feuerkraft und Geschwindigkeit. Durch einen Offizier an Bord ergattern Sie einen Extra-Bonus für Schussgenauigkeit und Durchschlagskraft.

SCHUTT UND ASCHE

Einheiten in Häusern besitzen zwar einen Verteidigungsbonus, doch nur solange das Gebäude steht. Durch Geschütze oder Panzer zerlegen Sie jedes Bauwerk Stück für Stück, bevor es komplett





D-DAY

VERGLEICH

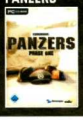
D-DAY



AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS



CODENAME: PANZERS



GESCHICHTE

88% Sie spielen authentische Schlachten strategisch anspruchsvoll nach.

75% Die spannende Storyline um zwei Freunde, die zu Feinden werden, ist frei erfunden.

86% Fiktive Helden auf authentischen Schlachtfeldern. Da kommt Spaß auf.

GRAFIK

88% Besonders das Wasser macht in *D-Day* ordentlich was her.

84% Die Wüstenei ist zwar eintönig, überzeugt aber mit fantastischen Effekten.

94% Ganz einfach: Zurzeit ist kein Echtzeit-Strategiespiel schöner.







TAKTIK

91% Selbst für Taktiker sind die historischen Schlachten sehr anspruchsvoll.

86% Eine ausgewogene Action- und Taktik-Mischung

89% Wer einfach drauflosrumpelt, hat aufgrund der guten KI schon verloren.

SPIELSPASS

84% Ausgefuchste Taktiker und Gelegenheitsstrategen kommen voll auf ihre Kosten.

82% (ABGEWERTET) Die spannende Geschichte und die anspruchsvollen Schlachten motivieren lange.

92% Noch immer das beste Weltkriegs-Echtzeit-Strategiespiel

80% 15% 5% | 55% 20% 25% | 40% 40% 20%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Taktik; ROT = Action; BLAU = Story

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

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



512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce FX 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 FX 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

Die größte Leistungsbremse bei *D-Day* ist die Darstellung der Schatten. Erst mit einer Geforce FX 5900 Ultra oder Radeon 9800 Pro sollten Sie die höchste Einstellung wählen. Bei DX7-Grafikkarten wie der Geforce2- oder Geforce4-MX-Reihe fehlt dieser Effekt, weshalb sie mit den Standardeinstellungen im Vergleich recht schnell aussehen. Zudem fehlen die Wasserreflexionen und die Schwarz-Weiß-Effekte.

PRO & CONTRA

- \+ Schicke Grafik
- \+ Taktisch anspruchsvoll
- \+ Authentischer historischer Hintergrund
- \+ Kooperativer Mehrspieler-Modus
- \+ Spannende Missionen
- \+ Fahrzeuge können repariert und übernommen werden
- – Verbesserungswürdige Wegfindungsroutinen
- – Teilweise hoher Schwierigkeitsgrad
- – Gewöhnungsbedürftige Kameraführung
- – Keine deutsche Sprachausgabe

zusammenfällt. Das gilt auch für Brücken und macht nicht nur optisch was her, sondern ist auch spielerisch relevant. Wie jedes Fahrzeug, lassen sich alle Gebäude besetzen. Auch vom Feind. Durch Rodungen der Umgebung schränken Sie die Möglichkeiten für Hinterhalte ein. Sich einzuigeln können Sie aber vergessen, genauso wie einen Frontalangriff mit allen Einheiten. Denn die künstliche Intelligenz in *D-Day* reagiert nicht nur auf Ihre Angriffe, sondern agiert eigenständig mit Vorstößen.

FUMMELEI

Die Steuerung des Spiels geriet etwas fummelig. Egal ob Sie Einheiten einzeln oder in Gruppen durch die Gegend scheuchen. Die Schaltflächen der Bedienoberfläche sind zu klein geraten. Am besten lernen Sie die Tastaturkürzel für die Befehle auswendig. Über Drehschalter regeln Sie das Verhalten Ihrer Einheiten. Überlegen Sie sich gut, ob Sie denen die Freiheit geben, nach eigenem Ermessen über die Karte zu wandern und wild durch die Gegend zu ballern. In den meisten Missionen sollten Sie die Steuerung selbst in die Hand nehmen, wenn Sie Erfolg haben wollen. Daran ändern auch die vier Schwierigkeitsgrade nicht viel, zwischen denen Sie wählen können. Warum Einheiten, denen „Feuer halten" befohlen wurde, trotzdem losballern, sobald Sie ein Gebäude betreten, ist uns allerdings unverständlich. Während Ihrer Missionen steht es Ihnen frei, bestimmte Sekundärziele zu erfüllen. Wenn Sie es in späteren Einsätzen nicht schwerer haben wollen, sollten Sie Ihre Gewehre sprechen lassen. Erreichte Ziele beeinflussen den Ausgang des nächsten Einsatzes. Uns machte zum Beispiel ein Eisenbahngeschütz zu schaffen, weil wir es eine Mission zuvor nicht gesprengt hatten. Erst als wir das monströse Rohr im nächsten Level vernichteten, stand uns Luft-Unterstützung mit Flächenbombardements zur Verfügung. Um alle Tricks und Kniffe der Karten kennen zu lernen, können Sie im Szenario-Modus sämtliche Einsätze mit den Einheiten Ihrer Wahl erneut durchspielen.



SCHAUT GUT AUS!

Dann haben Sie vielleicht mehr Zeit, sich die detaillierte Grafik von *D-Day* reinzuziehen. Panzer schaukeln beim Anfahren und ziehen dynamische Abgasfahnen hinter sich her, Bäume schunkeln im Wind, knicken bei Kontakt mit einem Kettenfahrzeug allerdings um, als wären sie aus Pappe. Die Fahrzeuge sind derart detailliert modelliert, dass jeder einzelne Soldat darin erkennbar ist. Wettereffekte wie Regen und Nebel sowie schicke Licht-, Schatten- und Partikeleffekte tun ein Übriges. Die Explosionen wirken entsprechend realistisch. Röhrende Panzer, krachende Einschläge von Granaten und die Schusswechsel der Infanterie dröhnen im 5.1-Sound aus den Boxen. Die unaufdringliche orchestrale Musik ist gut zu ertragen. Insgesamt erreicht die Präsentation von *D-Day* dennoch nicht ganz *Panzers*-Niveau.

SPIEL MIT ANDEREN RUM!

Die umfassenden Mehrspieler-Modi entwickelte man in Zusammenarbeit mit erfahrenen Pro-Gamern aus der E-Sports-Szene. Auf zwölf spezifischen Mehrspieler-Karten ziehen bis zu acht Spieler in die Schlacht. Dabei sind im Gegensatz zu *Afrika Korps vs. Desert Rats* keine Einschränkungen in Bezug auf die wählbaren Fraktionen gesetzt. Je nach Wunsch stehen sich auf dem Schlachtfeld Achsenmächte und Alliierte gegenüber. Eine Besonderheit bietet der so genannte Conquer-Mode. Dank Missionspunkten können Sie jederzeit Verstärkungstruppen an die Front rufen. Ein prall gefülltes Punktekonto erlaubt zu einem späteren Zeitpunkt den Einsatz mächtigerer Kampfeinheiten, was viele taktische Kniffe ermöglicht. Wer nach den LAN-Duellen noch nicht genug von *D-Day* bekommen kann, bastelt mit dem Editor eigene Mehrspieler-Karten. MARC BREHME

FAZIT

ANDREAS BERTITS

Interessant. Eigentlich hielt ich *D-Day* für einen Nachzügler, der sein Dasein im Schatten des übermächtigen *Codename: Panzers* fristen muss. Weit gefehlt. Zwar vermisse ich eine durchgängige Story, doch Geschichtsliebhaber kommen voll auf ihre Kosten. *D-Day* hat mich vor allem durch den sehr taktischen Ansatz überrascht. Hier musste ich sogar etwas mehr grübeln als beim derzeitigen Genre-König, da der Schwierigkeitsgrad mitunter gesalzen ist. Ach ja, glauben Sie Kollege Brehme kein Wort. Im Mehrspieler-Modus flehte er mich ständig mit Tränen in den Augen um Gnade an.

FAZIT

MARC BREHME

Obwohl ich eigentlich zurzeit von Strategiespielen im Zweiten Weltkrieg die Schnauze voll habe, hat mich *D-Day* nicht nur tagsüber, sondern auch einige lange Nächte an den Monitor gefesselt. Nach etwas mehr Action bei *Panzers* steht hier die Taktik voll im Vordergrund. Trotz der verbesserungswürdigen Steuerung hat es echt großen Spaß gemacht, Kollege Bertits im Mehrspieler-Modus mit meinen Flammenwerfern gehörig einzuheizen. Dank der ausführlichen historischen Enzyklopädie habe ich sogar noch etwas gelernt. Da sage noch einer, Spielen bildet nicht!

D-DAY

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 GByte RAM

GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Digital Reality/Monte Christo
VERTRIEB: Pointsoft
INTERNET: www.dday-game.com
SPRACHE: Englisch, deutsche Untertitel
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: 28. Juli 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Eroberung, Capture the Flag und Zerstörung; 1 Spieler pro CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	76%
GRAFIK	88%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	86%

EINZELSPIELER

84%

SEHR GUT – Taktisch forderndes Weltkriegs-Szenario für Panzers-Fans.







PC ACTION GOLD

Grasperle

Bei JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING fechten Sie mit bis zu 149 Spielern einen virtuellen Konflikt im indonesischen Dschungel aus. Das fetzt!

Sie halten *Joint Operations* für das größte Kiffertreffen der Welt? Dann ist Ihnen wohl die letzte PC ACTION entgangen. Dort schilderten wir Ihnen auf sechs Seiten unsere ersten Eindrücke des *Battlefield Vietnam*-Konkurrenten. Auf eine finale Wertung verzichteten wir, da bei Redaktionsschluss im virtuellen indonesischen Dschungel in etwa so viel los war wie bei einem Heimspiel des 1. FC Hintertupfingen. Das hat sich mittlerweile geändert. Loggen Sie sich jetzt bei Novalogics kostenlosem Online-Spieldienst Novaworld ein, treffen Sie zu jeder Tages- und Nachtzeit haufenweise Zocker. Top Voraussetzungen für einen kompetenten Test.

AUSGEBREMST

Server mit der maximalen Teilnehmerzahl von 150 Leuten sind rar. Die meisten Daddelkisten lassen rund 100 Krieger rein. Aus gutem Grund. Auf den größeren Karten wie Kombang Valley oder dem Stadt-Level Kutu Arms Market bricht bei Massenaufläufen die Bildwiederholrate trotz niedriger Pings der europäischen Server drastisch ein. Sobald mehrere Charaktere über den Monitor huschen, verkommt *Joint Operations* zu einer Ruckelorgie mit etwa 13 Bildern pro Sekunde (13 Fps). Und das selbst auf einem leistungsstarken 3,2-Gigahertz-Pentium mit einem Gigabyte Hauptspeicher und Geforce 5800. Hoffentlich schießt Novalogic bald einen Patch nach, der dieses Problem behebt. Ansonsten halten sich Programmfehler erfreulicherweise in Grenzen. Das Einzige, was uns wirklich stört, sind Granaten, die immer wieder auf wundersame Weise in Wänden verschwinden. Ein Ärgernis wie bei *Delta Force: Black Hawk Down*.

SPIELVERDERBER

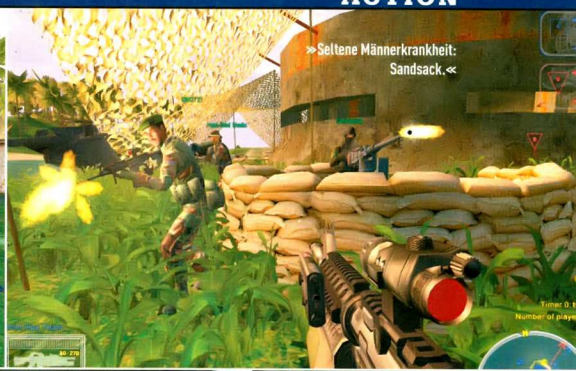
Was geht überhaupt auf Servern mit hundert und mehr Leuten ab? Regiert das Chaos oder dürfen Sie sich auf fesselnde Massenschlachten freuen? Kommt ganz drauf an, wer online ist. Falls da Typen am Werk sind, die gerade einen Clown vernascht haben, sollten Sie schleunigst Ihr Glück woanders probieren. Denn wenn Ihnen zum x-ten Male eine Blendgranate aus den eigenen Reihen vor die Füße fällt oder Ihre Kameraden es einfach nicht blicken, dass Fahrzeuge in *Joint Operations* als Taxis und nicht als Kamikaze-Geschosse einzusetzen sind, verliert man schnell die Nerven. Vor allem zu später Stunde oder vormittags haben Sie gute Chancen, rationale Kollegen anzutreffen. Nicht selten „opfern" sich sogar ein paar Spieler für den ungeliebten Job des Commanders, der mit knappen Befehlen Ordnung ins Wirrwarr bringt. Erstaunlich, da Anführer keine Punkte erhalten und somit stets am Tabellenende landen. Agieren Ihre Mitspieler im Team, entpuppt sich *Joint Operations* als motivierender Zeitkiller. Wenn mehrere Transporthubschrauber dutzende Soldaten an die Front schaufeln oder mit Schützenpanzern beladene Luftkissenboote eine Invasion vorbereiten, erleben Sie eine Gänsehautatmosphäre, wie Sie sie nur von *Planetside* her kennen.

DIÄT GEFÄLLIG?

Bei den Charakterklassen setzt Novalogic auf dieselben fünf wie *Battlefield 1942*. Mit einem Unterschied: Egal ob Sie als Pionier, Sanitäter oder Gewehrschütze durch die grüne Hölle robben, Sie haben immer eine faire Chance im Zweikampf. Der gelungenen Waffenbalance sei dank. Achten Sie beim Ausrüsten unbedingt auf Ihr Gewicht. Schleppen Sie zu viel Ballast mit sich rum, watscheln Sie langsamer umher als Marc Brehme nach dem dritten Frühstück. Das ist besonders nervig, wenn Sie



»Nach dem In-Kraft-Treten des Biowaffenabkommens wurde der mobile Donnerbalken verboten.«



»Seltene Männerkrankheit: Sandsack.«



»Ein Fall für zwei: palästinensische Selbstmord-Schleudersitze.«



»Die ersten Föne waren noch sehr unhandlich.«

keine Mitfahrgelegenheit bekommen und zu Fuß losmüssen. Denn die Karten sind in *Joint Operations* durch die Bank riesig. Kleinere Schlachtfelder für 30 oder weniger Spieler suchen Sie vergebens. Ebenso bleibt die Abwechslung auf der Strecke. Die adretten Dschungel-Levels sehen sich größtenteils zu ähnlich. Dafür entschädigt neben dem durchdachten Spielmodus Advance and Secure (wer alle Basen besetzt, gewinnt) eine kooperative Variante. Hier treten Sie gemeinsam gegen Bots an und erfüllen diverse Missionsziele. Beispielsweise sollen Sie einen Drogenbaron von seinem Pixelleben befreien. Auch wenn die KI-Gegner ein wenig unterbelichtet sind, bereitet die gemeinsame Hatz viel Laune.

HEB AB!

Einsteigen und Spaß haben. So in etwa lautet die Devise von *Joint Operations*. Es spielt keine Rolle, ob Sie wie der Schreiber dieser Zeilen zigtausend Flugstunden im *Flight Simulator* absolviert haben oder zum ersten Mal in ein virtuelles Hubschrauber-Cockpit klettern: Sie fühlen sich auf Anhieb sicher. Ähnliches gilt für die Bodenfahrzeuge und Schiffe. Realismus-Fanatiker winken vor Entsetzen ab, aber man kann es halt nicht jedem recht machen. Schließlich soll *Joint Operations* vielen Leuten gefallen. Den Waffen hingegen hätte eine etwas plausiblere Ballistik gut getan. Es ist viel zu einfach, den Feind auf größere Distanzen mit einem Schuss zu erlegen. Was teilweise an der ungenauen Treffererkennung liegt. Obwohl Kugeln offensichtlich knapp am Ziel vorbeifliegen, beißt Ihr Gegenüber ins Pixelgras. Auch wenn *Joint Operations* ansonsten nahezu perfekt wirkt, dieses Manko kostet Novalogic den Sieg. Immerhin brachte der Mehrspieler-Shooter den Thron von *Battlefield Vietnam* ins Wanken. Wir sind gespannt, wann der fällt ... BENJAMIN BEZOLD

JOINT OPERATIONS

MINDESTENS: 1,2 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 MByte RAM

GENRE: Mehrspieler-Shooter
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Novalogic
VERTRIEB: Electronic Arts
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

SEHR GUT – Einsteigerfreundlicher Massen-Shooter mit Suchtgefahr.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	86%
SOUND	83%
EINZELSPIELER	50%

MEHRSPIELER

87%

IM VERGLEICH

Battlefield Vietnam	91%
Joint Operations	87%
Battlefield 1942 (abgewertet)	86%
Söldner	73%

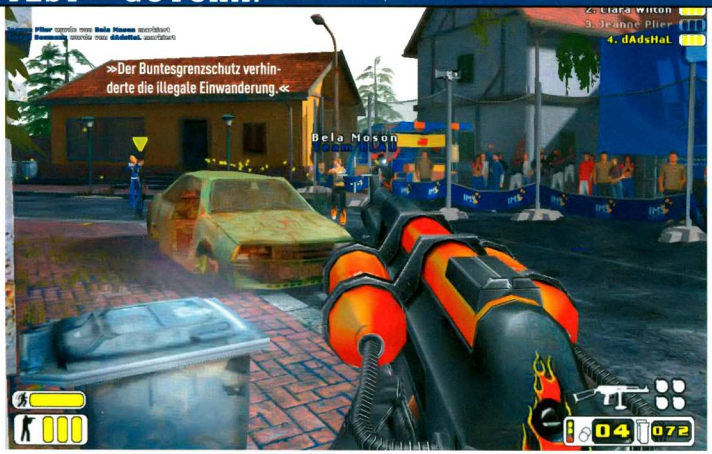
Battlefield Vietnam bietet dank des größeren Waffenarsenals und seines riesigen Fuhrparks mehr taktische Möglichkeiten als *Joint Operations*. Dafür schockt Novalogics Mehrspieler-Shooter die Konkurrenz bei der maximalen Teilnehmerzahl. *Battlefield 1942* ist immer noch erste Wahl. Auch wenn die Balance der Charakterklassen zu Wünschen übrig lässt. Die rote Laterne geht diesen Monat an das verbugte *Söldner*.

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Seit *Joint Operations* auf meiner Festplatte liegt, gehe ich *Battlefield Vietnam* immer häufiger fremd. Wenn sich über hundert Leute um eine Basis balgen, kommt halt eine wesentlich dichtere Atmosphäre auf als bei 32 oder 64 Pixelkriegern. Allerdings geht dieses Erlebnis auf vielen öffentlichen Servern immer wieder den Bach runter: Unmengen von Spawn-Punkt-Campern sorgen für Frust. Ganz schuldlos ist Novalogic hier nicht. Denn die simple Waffenballistik zieht Scharfschützen so stark an wie Angelina Jolie heiße Blicke.



FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Gotcha! macht Laune, obwohl es sich nicht um einen Weltkriegs-Shooter handelt, sondern eher um eine *Counter-Strike*-Light-Variante, ohne allzu viel taktischen Tiefgang. Der Karrieremodus besitzt keine großartige Hintergrundgeschichte und die Charaktere sind nicht besonders komplex. Trotzdem bereiten die kurzweiligen Schusswechsel auch den Leuten Spaß, die noch nie etwas mit Paintball am Hut hatten. Witzig stelle ich mir Gespräche auf LAN-Partys vor: „Du Arsch! Hast mich wieder markiert!"

Treib's mal bunt!

In GOTCHA! tun Sie niemandem weh. Sie „markieren" mit Farbkugeln Ihre Gegenspieler – ganz ohne Mündungsfeuer oder Blut. Trotzdem macht das Spaß.

Wie wir alle wissen, ist Gewalt total uncool. Nichtsdestotrotz sind actionreiche und immer realistischer werdende Ego-Shooter gefragter denn je. „Geht's denn nicht mal ohne Blut?", fragen sich Kirchenvertreter und besorgte Eltern. Es geht! Die Entwicklerschmiede Sixteen Tons Entertainment zeigt, wie ein gewaltfreier, aber trotzdem spaßiger Action-Titel ausschaut. *Gotcha!* kommt nämlich ganz ohne roten Saft aus. Statt mit authentischen Waffen und tödlicher Munition, wie in anderen Shootern, rücken Sie Ihren Gegnern mit Luftdruckwummen und Farbpatronen auf die Pelle. So was nennt sich dann Paintball. Wer zu faul oder unförmig ist, diesen Sport selbst auszuüben, macht sich an die digitale Alternative ran.

HAB DICH!

Das *Gotcha!*-Prinzip gestaltet sich nicht viel anders als bei üblichen Ballerspielen. Ungewohnt sind nur die in den Karten verteilten Farbmunitionssäulen, die Ihren Kugelvorrat aufladen. Acht Modi stehen zur Wahl, darunter das beliebte Capture the Flag und sämtliche Deathmatch-Varianten wie Team-Elimination oder Last Man Standing. Sie spielen allein gegen maximal elf KI-Gegner, zocken mit Ihren Kumpels im Netzwerk oder beweisen sich per Browserprogramm Gamespy im Internet. Was ist der Traum eines jeden Paintball-Spielers? Den Pokal der International Marker Sports League zu gewinnen! Dazu brauchen Sie ein geeignetes Team. Es stehen 28 Nationalmannschaften mit je sechs Spielern zur Verfügung. Dann beginnt in der Qualifikations-Liga der harte Weg zur Weltspitze. Haben Sie genug Erfolge gefeiert und Punkte gesammelt, dürfen Sie Ihr Team mit besseren Ballermännern ausstatten und steigen in höhere Ligen auf. Ab und an fordern Sie „Top-Untergrund-Spieler" zu illegalen Duellen auf einer der 17 gelungenen Karten auf. Die nett in Szene gesetzten Schauplätze reichen von verlassenen Dörfern in Weißrussland, französischen Metro-Stationen und japanischen Fischmärkten hin zum Schwarzwald. LUKASZ CISZEWSKI

GOTCHA!

MINDESTENS: 1,4 GHz, 128 MByte RAM, 900 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Mehrspieler-Shooter
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Sixteen Tons Entertainment
	VERTRIEB:	Take 2
SINNVOLL: 2 GHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.gotcha-the-game.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	30. Juli

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Diverse Deathmatch-Varianten, Capture the Flag; 1 Spieler pro CD

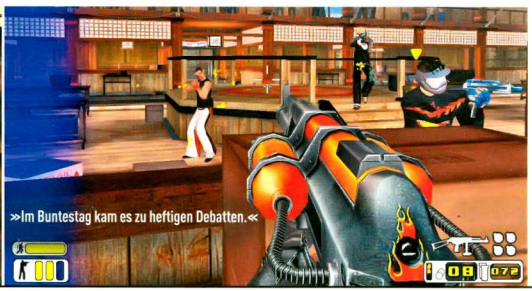
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 12 Spieler
INTERNET: 12 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	71%
SOUND	69%
EINZELSPIELER	68%
MEHRSPIELER	72%

GUT – Leichte Action-Kost. Nicht nur für Paintball-Anhänger einen Blick wert.





Ab 21. SEPTEMBER '04
erstmals auf DVD
HANA-BI FEUERBLUME
von & mit TAKESHI "BEAT" KITANO



Der KULTHIT
als Doppel DVD und
Doppel DVD - SPECIAL EDITION

Die Blutsaga geht weiter!

BATTLE ROYALE 2

Die BR2-Special Edition :

- 2 DVDs im Digipak mit Schuber
- hochwertiger BR-Militärtasche
- und DIN A1 Poster.
- LIMITIERT!
- DURCHNUMMERIERT!

Ungeschnittene Fassung!
FSK: Keine Jugendfreigabe







Ab 24. AUGUST '04
IM HANDEL

TOEI COMPANY, LTD.
DVD | DIE VIERTE DIMENSION

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

KINOWELT



»Der letzte Schrei: Nudisten-Altersheim.«

Voll verknallt

Tief im All gibt es eine Art Bermudadreieck, das KREED. Bis jetzt ist niemand aus dieser Zone zurückgekehrt. Wie sieht das mit Ihnen aus?

Das ist mal eine nette Geschichte: Mitten im Krieg gegen eine außerirdische Killer-Rasse macht sich ein mutloser, aber überaus wichtiger General aus dem Staub und türmt in eine seltsame Anomalie im All. Der Typ ist so unentbehrlich, dass Sie beauftragt werden, den feigen Wutz wieder einzufangen. Als Daniel Grok machen Sie sich mit einer Hand voll Leuten auf den Weg, mitten hinein in das mysteriöse Gebiet. Schon bald stoßen Sie auf seltsame Wesen und tödliche Viren. Was sich nach einem Vergnügen der okkulten Art anhört, entpuppt sich nach wenigen Minuten als 08/15-Ego-Shooter mit tumben Gegnern. Niemand erwartet, dass bei jedem Ballerspiel die Kugel neu erfunden wird, aber bei *Kreed* gewinnt man schnell den Eindruck, alles – wirklich alles – schon einmal gesehen zu haben. Keine hervorstechenden Monster, wenig Abwechslung und eine Rahmenhandlung, die spätestens seit Walt Disneys *Das schwarze Loch* keinen mehr hinter dem Ofen hervorlockt. Ob's daran liegt, dass der Russen-Shooter in eben jenem Land seit über einem Jahr erhältlich ist?

SCHOCKTHERAPIE

Dennoch hat *Kreed* auch starke Seiten. Etwa einen hohen Gruselfaktor. Während man durch die verworrenen Gänge der Raumstationen schleicht, rutscht einem des Öfteren das Spielerherz in die Hose. Ständig wird man aus dem Hinterhalt überrascht oder tappt in gemeine Fallen. Die Soundkulisse sorgt für zusätzliche Gänsehaut. Auch wenn die Feinde optisch nicht viel hermachen, verfügen sie immerhin über mehr Intelligenz als die Herren Bertits und Brehme zusammen. Wachen reagieren auf Geräusche und versuchen, deren Ursprung auszumachen. Die Typen gehen in Deckung, geben sich gegenseitig Feuerschutz und sind beängstigend treffsicher. Apropos Treffen: Die zwölf Waffen machen alle Spaß und hören sich ziemlich fett an. Wer *Kreed* durchspielt, ballert sich durch neun Missionen mit 24 Karten. Nicht schlecht. RALPH WOLLNER

FAZIT



RALPH WOLLNER

Sie wollen Blut? Bei *Kreed* bekommen Sie das im Überfluss. Nach einer Auseinandersetzung in engen Gängen klebt der rote Lebenssaft so ziemlich überall. Die Hintergrundgrafik kann sich einigermaßen sehen lassen. Egal in welcher Umgebung man sich befindet, überall dreht sich ein Rotor oder eine defekte Gasleitung spuckt Flammen. Das verleiht *Kreed* Atmosphäre. Ansonsten war ich von dem Titel eher enttäuscht. Wenig Abwechslung und die dröge Rahmenhandlung treten gewaltig die Motivationsbremse. Gänsehautsüchtige schlagen zu, Normalos spielen Probe.



»Glück gehabt: Darmkrebs-Test fiel negativ aus.«

KREED

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Burut/Russobit-M
	VERTRIEB:	Acclaim
SINNVOLL: 1 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.acclaim.de
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag. 1Spieler/CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-10 Spieler
INTERNET: 2-10 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	66%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	82%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	68%

EINZELSPIELER

68%

BEFRIEDIGEND – Altbackene Brutalo-Ballerei mit hohem Gruselfaktor und viel Blut.

Zockerprämie

Wenn Sie jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als kostenloses Dankeschön das Zboard-Starter-Kit von Bigben Interactive.



Zocken, schreiben, spielend siegen! Mit dem auswechselbaren Tastaturblock vom Zboard haben Sie gleichzeitig eine Tastatur und eine erstklassige Spiele-Hilfe! Einmal eingelegt, ist die beigelegte Standard-Tastatur die perfekte Basis für den alltäglichen Windows-Gebrauch. Selbst PC-Anfänger profitieren von dieser Tastatur, denn neben den Buchstaben finden Sie noch die wichtigsten aufgedruckten PC-Tastenkürzel. Zum Spielen bauen Sie im Handumdrehen das beiliegende Gaming Keyset ein – der Treiber merkt den Wechsel selbstständig. Durch die abgesetzten Spezialtasten können Sie beliebte Ego-Shooter wie *Battlefield: Vietnam*, *Far Cry*, *Call of Duty* und *Söldner – Secret Wars* deutlich besser steuern. Selbstverständlich unterstützt das Zboard auch alle anderen Spiele, die die Tastatur verwenden. Damit Sie in hektischen 3D-Gefechten nicht das Fluchen anfangen, verarbeitet das Zboard bis zu 8 Tastendrücke gleichzeitig. Darüber hinaus dient die Multifunktions-Tastatur auch als USB-Hub: An der Rückseite können Sie zwei USB-Geräte anschließen. Release 20.08.2004.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

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

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906710. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-882577

☐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 71,28/ 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.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 71,28/ 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 € 71,28/12 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:

Zboard (Art.-Nr. 002547)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

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

Gorky Zero: Beyond Honor

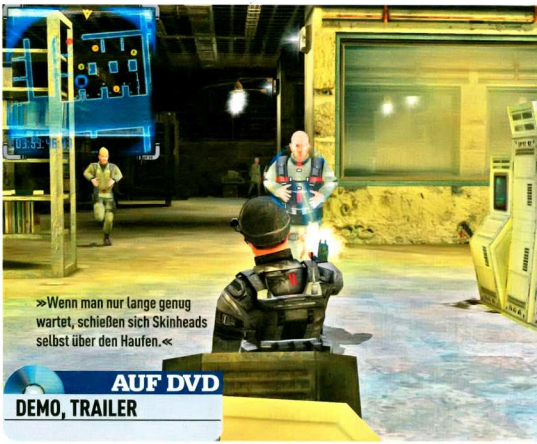
In der ehemaligen Sowjetunion soll eine Sekte in der Lage sein, Menschen in gehorsame Roboter zu verwandeln. Als Geheimagent Cole Sullivan schnüffeln Sie in *Gorky Zero: Beyond Honor* im Auftrag der NATO in einem Labor der russischen Militärforschung herum. Sie sollen der „Bruderschaft der Erlösung" in den Hintern treten. In *Splinter Cell*-Manier schleichen Sie durch die Anlage, hacken Computer, kriechen durch Lüftungsschächte und benutzen allerlei Hightech-Ausrüstung. Dank Radar und Fernglas erspähen Sie Wachen, denen Sie entweder aus dem Weg gehen oder aus eben diesem räumen. Vornehmlich mit Betäubungsgas, Elektroschocker und Messer. Bekanntlich machen Schusswaffen Krach und sind deshalb nur in Notfällen einzusetzen. Ein Manko von *Gorky Zero* ist die feste Kamera in der isometrischen Perspektive. Denn schräg von oben ist Ihre Sicht zu stark eingeschränkt. Wollen Sie nach vorn blicken, kann in eine Art Ego-Perspektive gewechselt werden. Dann schaut sich der Spieler allerdings selbst über die Schulter. Und mit der Umgebung interagieren Sie nur in der isometrischen Sicht. Blöd! Beim Benutzen der zeitgesteuerten Gas- und Sprengfallen wuchs uns übrigens die Schnellspeichertaste ans Herz, denn für ein gutes Timing war oft frustrierendes Trial & Error angesagt. MARC BREHME

FAZIT



MARC BREHME

So sehr ich mich sonst über Familienzuwachs freue, Cole Sullivan ist nicht der Bruder, den ich mir für Sam Fisher gewünscht hätte. *Gorky Zero* offenbart in spielerischen Belangen deutliche Schwächen und verkommt so zum billigen *Splinter Cell*-Klon. Nahezu jeder hackbare Computer öffnet eine verschlossene Tür und explosive Fässer stehen neben Gegneransammlungen. Gähn. Da lege ich lieber 10 Euro drauf und suche mit Sammy die Büchse der Pandora.



»Wenn man nur lange genug wartet, schießen sich Skinheads selbst über den Haufen.«

AUF DVD
DEMO, TRAILER

GORKY ZERO: BEYOND HONOR

MINDESTENS: 400 MHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action-Adventure
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Metropolis Software
	VERTRIEB:	Jowood
SINNVOLL: 800 MHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.gorky-zero.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Cole Sullivan ist nur sich selbst der Nächste.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	64%
STEUERUNG	62%
GRAFIK	70%
SOUND	65%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

60%

BEFRIEDIGEND – Mäßig spannende Stealth-Action mit Sam-Fisher-Aushilfsstar.

Chaos League

Sport? Action? Rollenspiel? Strategie? Weder noch! *Chaos League* ist eine wilde Mischung. Ziel des Football-ähnlichen Gebolzes: die goldene Pille hinter die feindliche Torlinie zu bugsieren. Sportlich fair geht es dabei nicht zu, Regeln gibt es kaum. Alle Spieler können von den 170 Zaubersprüchen Gebrauch machen und sich zum Beispiel tarnen. 70 Charaktere aus zehn Gattungen – von Menschen bis zu Orks – verleihen dem Spiel eine überraschend große taktische Tiefe. Sind die umfangreichen (und nötigen) Tutorials abgearbeitet, dürfen Sie in der Hauptkampagne eine Mannschaft managen und sich durch vier Ligen prügeln. Oder Sie versuchen in Freundschaftsspielen Ihr Glück. Mäßige künstliche Intelligenz, hakelige Steuerung und der recht abwechslungsarme Spielverlauf trüben den Gesamteindruck des ansonsten originellen Teils. Der Mehrspieler-Modus wird garantiert viele Liebhaber finden. OLE SUMFLETH

FAZIT



OLE SUMFLETH

„Eltern, holt eure Kinder vom Bildschirm – oder verbindet ihnen wenigstens die Augen!" Bei solchen Bemerkungen der Kommentatoren musste ich anfangs schmunzeln, inzwischen kann ich sie alle auswendig aufsagen. Der Genre-Mix ist den Jungs von Cyanide gelungen, aber die Umsetzung hätte in ein paar Bereichen besser sein können. Ich empfehle allen Interessierten, die Mehrspielerdemo aus dem Internet zu saugen.



»Vielen Wächtern sind die Grünen einfach zu kopftastig.«

CHAOS LEAGUE

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 32 MByte Grafik, 1 GByte HD	**GENRE:**	Sport
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Cyanide
	VERTRIEB:	Pointsoft Deutschland GmbH
SINNVOLL: 1.200 MHz, 256 MByte RAM, 64 MByte Grafik	**INTERNET:**	www.chaosleaguegame.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	16 Jahre
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativ, Einzelspiele, Meisterschaften, Liga-Tabellen

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	79%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	77%

EINZELSPIELER

71%

GUT – Netter Genre-Mix mit kleineren Schwächen. Für LAN-Partys brauchbar.

www.logowoPIXie

SO GEHTS PER SMS:
SCHICK DEN TEXT "ADG"
UND DIE BESTELLNUMMER AN:
83345*
BESTELLBEISPIEL: ADG50007
(DU BESTELLST PIX Nr.50007)

..ODER BESTELLE DIREKT:
0190 8662685 1,86€/min
0900 515168 (2,16€/min)
0901 599998 (4,23€/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. 598€

LOGO´S für
Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo !



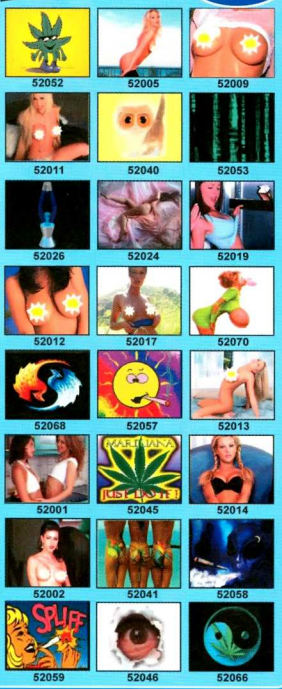
DISPLAY - MOVIES für
Nokia: 3330, 3510, 3410, 5210, 5510



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 ADG55000 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 (4,23€/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 M50, 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.
"Meher Suchtfaktor"
für alle Handys
Best.Nr: 10001



HELICAB
Jeder Passagier, der von Deinem Hubschrauber eingesammelt und sicher ans Ziel befördert wird, macht dich reich. Aber immer schön vorsichtig, denn Deine Gegner arbeiten mit allen Tricks
für alle Handys
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
für alle Sonst C F F G B
Best.Nr: 10012



SPEEDCHASER
Fahren wie eine besenkte Sau, fünf Strecken, drei verschiedene Autos. Ziel ist der jeweils nächste Checkpoint. Den wenigsten bleibt es erreichen ist wirklich kein Kinderspiel.
Wer bremst verliert !
für alle Handys
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
für BCDHJRS
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.
" Talle Grafik "
für ABFJROMES
Best.Nr: 10033

Registrierte Logos, SMS-Pix, Ausführlichen mit fast allen möglichen Farben, mit allen logofähigen und mit allen EMS-Pix fähigen Modellen der oben genannten Handyhersteller. Bei Unsicherheit schicke bitte vor der Bestellung ein Bild der Bestellungsgeräte bzw Deines Handys. Grundgebühr und Einheiten vorbehalten.



Foto: Columbia Tristar

»Fisting im Aids-Zeitalter: Fachleute empfehlen Handschuhe.«

Willkommen im Schwinger-Club!

Wenn ein Mann im Latexanzug Spinnweben webt und bösen Leuten eine klebt, dann hat bei SPIDER-MAN 2: THE GAME der Spieler Hand an eine Maus gelegt.

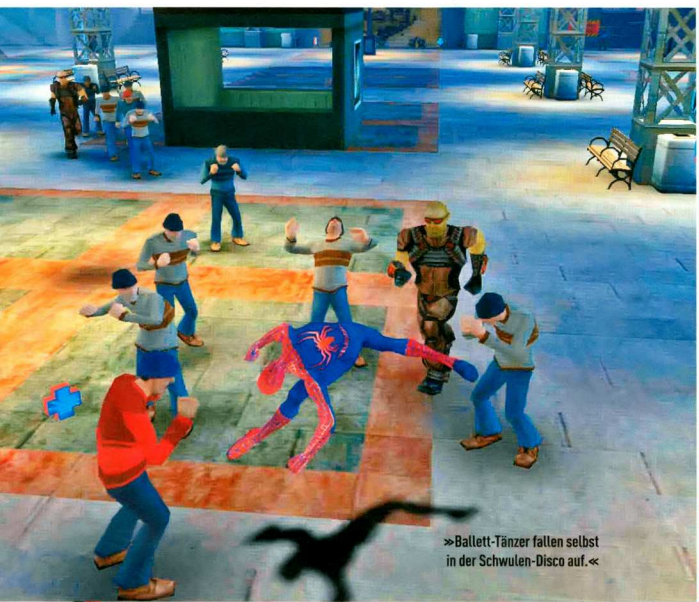
Ja, wir geben es zu: Wir standen schon immer auf knackige Männerkörper in hautengen, bunten Strampelanzügen. Nun denken Sie vielleicht, dass wir in unserer Redaktion einen merkwürdigen Fetisch exzessiv ausleben. Ganz falsch! Schließlich sind wir hier nicht bei der Konkurrenz. Wir sprechen von Peter Parker alias Spider-Man, der coolsten Sau ... äh ... Spinne in ganz New York. Jener maskierte Superheini feierte Anfang Juli mit *Spider-Man 2* seine Rückkehr in die Lichtspielhäuser dieser Welt. Und natürlich gehört zu jeder groß angelegten Werbekampagne eines Hollywoodstreifens ein Computer- und Videospiel, das zum Kinostart die Fans an die Monitore und Fernseher locken soll.

WEB WOHL?

Irgendwie kam uns die PC-Fassung auf Anhieb etwas merkwürdig vor. Im Vergleich zum zwei Jahre alten Vorgänger scheint die Grafik nicht wirklich hübscher geworden zu sein. Zudem hatte uns keiner vorher gesagt, dass es sich bei der PC-Spinnerei um ein simples Rumgehüpfe mit Maus und Tastatur handelt – mutmaßlich für die jüngere Zielgruppe gedacht. Spidey rennt rum, springt, schlägt und tritt zu und spritzt Netzfäden – das war's. Okay, gegen eine kinderleichte Bedienung gibt es nichts einzuwenden und einfacher gestrickten Persönlichkeiten machen die Kampfeinlagen sogar Spaß. Doch Hardcorezocker hätten sich mehr Variantenreichtum gewünscht. Auf nette Spezialfertigkeiten wie die schützende Netzkuppel aus Teil 1 müssen Sie verzichten. Auch Schlagkombinationen, die der Held im Lauf des Vorgänger-Abenteuers dazulernte, oder coole Effektspielereien fehlen. Lediglich die steigende Adrenalinanzeige bringt mehr Action ins Spielgeschehen: Mit glühenden Fäusten verdreschen Sie Bankräuber, entflohene Häftlinge und andere aufdringliche Typen. Für anspruchsvolle Prügelspielfans ist das monotone Verkloppen von Gegnern auf Dauer aber so motivierend, wie einer Scheibe Brot beim Schimmeln zuzugucken.

DAS IST DIR EIN RÄTSEL!

Dass *Spider-Man 2* eher in Kinderhände gehört, merken Sie spätestens bei den kleineren Rätseleinlagen. So droht der durchgedrehte Oberfiesling Dr. Otto Octavius (kurz: Doc Ock), mit acht versteckten Bomben ein Hochhaus hochzujagen. Sie entschärfen die explosiven Behälter, indem Sie eine vorgegebene Reihenfolge von Lichtsignalen „nachspielen". Hört sich doof an, ist es auch. Selbstverständlich gilt auch hier die Einschränkung: Es mag Menschen geben, die es so simpel mögen. Die Mini-Puzzles – obligatorisches Schalterdrücken inklusive – unter-



»Ballett-Tänzer fallen selbst in der Schwulen-Disco auf.«



»In der Antike war Kugelstoßen wenigstens noch anstrengend.«



Warnung: Falsches Spiel!

Wer keine Playstation 2, Xbox oder keinen GameCube zu Hause hat, sollte folgende Zeilen besser nicht lesen – wir wollen keinesfalls, dass Sie sich Ihren Monitor um den Hals binden und irgendwo ins Wasser gehen.

Die Konsolenversionen von *Spider-Man 2* machen deutlich mehr Spaß. Was daran liegt, dass Activision PC-Jünger mit einem anderen Spiel abfertigt, das nur denselben Namen trägt! Die ebenfalls im COMPUTEC-Verlag erscheinenden *Xbox Zone*, *Playzone* und *N-Zone* vergaben jeweils 85 % samt Auszeichnungen. Auf den Konsolen ist der Titel spielerisch mit dem Knüller *GTA: Vice City* vergleichbar, liefert wegen etlicher Nebenmissionen eine relative Handlungsfreiheit und mindestens die dreifache Spielzeit. Vom erweiterbaren Kampfsystem ganz zu schweigen. Christian Schönlein (*Xbox Zone*): „Von Schwing-Upgrades, die ihn schneller durch die Luft sausen lassen, über einen verbesserten Spinnensinn, mit dem er Angriffe vorausahnen und das Geschehen um sich herum sogar verlangsamen kann, bis hin zu coolen Special Moves, mit denen Spidey Schurken beispielsweise an einem Laternenmast aufhängen darf, ist alles dabei." Wer eine Konsole zu Hause hat, lässt die PC-Version also besser links liegen.



»Jemanden auf den Arm zu nehmen, ist nicht nett.«

SPIDER-MAN: THE MOVIE GAME

VERGLEICH

SPIDER-MAN: THE MOVIE GAME



HDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS



SPIDER-MAN 2: THE GAME



SCHLAG- UND BEWEGUNGSVIELFALT

76% Deutlich mehr als beim Nachfolger, aber nicht so ausgefeilt wie in *HDR*.

88% Pro Charakter über 15 Nahkampftricks. Außerdem gibt es die Fernwaffen.

53% Boxen, treten und mit Spinnenflüssigkeit spritzen – das war's dann auch.

GRAFIK

66% Ordentliche Animationen, aber armselige Details, was die Umgebung betrifft.

87% Herausragende Animationen und Massenszenen sind die größten Stärken.

67% Im Vergleich zum Vorgänger hat sich optisch nur marginal etwas getan.







FAIRNESS-FAKTOR

84% Fair gesetzte Speicherpunkte sind nach wie vor keine Selbstverständlichkeit.

49% Der hohe Schwierigkeitsgrad verhinderte auch eine bessere Spielspaßwertung.

77% Einzige Mankos: komplizierte Steuerung und unübersichtliche Kameraführung.

SPIELSPASS

70% (abgewertet) Wer *Spider-Man* am PC spielen will, kommt nach wie vor auf seine Kosten.

79% Für Profis erste Wahl, wenn's am PC etwas in Prügelspiel-Manier sein darf.

60% Nur für Hardcore-Spidey-Fans oder die jüngere Zielgruppe lohnenswert.

5%		5%		5%	
85%	10%	70%	25%	80%	15%

SPIEL-ELEMENTE: GRÜN= Kampf; ROT= Story; BLAU= Rätsel

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

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

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- **DURCH-SCHNITTS-SPIELER**
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

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

Damit *Spider-Man* mit allen Details ruckelfrei durch die Häuserschluchten schwingen kann, benötigen Sie eine CPU mit mindestens 2.100 MHz. Bei der Grafikkarte ist die Konsolen-Umsetzung weniger anspruchsvoll: Bereits eine alte Geforce3 Ti-200 oder die billige FX 5200 Ultra sorgen für spielbare Bildraten. Wie sie *Spider-Man 2* auch auf einem schwächeren PC spielen können, erfahren Sie im Tuning-Bericht.

PRO & CONTRA

- \+ *Spider-Man*-Flair
- \+ Tutorial
- \+ Kinderleicht zu bedienen
- \+ Coole Zwischengegner
- \+ Gut designte Mysterio-Levelabschnitte
- \+ Gelungene Sprachausgabe
- \+ Faire Speicherpunkte
- \+ Kleinere Rätseleinlagen
- \+ Versteckte Mini-Spiele
- – Mageres Kampfsystem
- – Stellenweise viel zu einfach
- – Rund vier Stunden Spielzeit
- – Sehr linear
- – Schwache Gegner-KI
- – Durchschnittliche Grafik

Spiel Film?

Das Spiel *Spider-Man 2* hat mit der Filmvorlage nur unwesentlich mehr gemein als Elton John mit Heterosexuellen.

Im Kino dreht sich alles um Spideys große Liebe Mary Jane. Die Zocker bekommen die Maid jedoch nur selten zu Gesicht. Im Spiel treffen Sie auf Zwischengegner wie Puma, Rhino und Mysterio. Auf der Leinwand fehlt von diesen Typen jede Spur. Die einzigen Gemeinsamkeiten sind lediglich die Jagd auf Obermotz Doc Ock und einige ähnliche Szenen wie der Kampf mit dem Bösewicht auf der fahrenden Straßenbahn.



Die echte Kirsten Dunst (links) macht mehr her als ihr digitales Pendant.

brechen wenigstens kurzzeitig die Einheitsbrei-Schlägereien. Die größte Herausforderung stellen noch die Kletterreinlagen dar, wenn es gilt, den Weg zum Levelausgang zu finden oder sich möglichst unbeschadet an Laserbarrieren oder Energiewänden vorbeizumogeln.

KRABBEL-STUNDE

Ab und an müssen Sie Ihr Geschick beweisen und bei kleineren Action-Sequenzen die angezeigten Tasten rechtzeitig drücken, um beispielsweise von herunterfallenden Objekten nicht erschlagen zu werden. Aber selbst Grobmotoriker sollten damit keine Schwierigkeiten haben. Die Kämpfe gegen Gegner wie den laufenden Rammbock Rhino, Katzenmann Puma oder Eierkopf Mysterio gestalten sich so schwierig wie das Lesen der Bild-Zeitung, und das im wahrsten Sinne des Wortes: Comicähnliche Grafiken vor den Kämpfen verraten Ihnen vorab, welche Schwächen der jeweilige Zwischenboss besitzt und wie Sie ihm am einfachsten den Hintern versohlen. Den meisten Spaß haben Sie beim Krabbeln an Wänden und beim Herumhangeln in Hochhaus-



SO SPIELT SICH SPIDER-MAN 2

Die meiste Zeit ziehen Sie bei *Spider-Man 2* prügelnd durchs Abenteuer. Nur Kleinigkeiten sorgen für Abwechslung.

KÄMPFEN



Zwei Tasten machen selig: Entweder Sie verhauen Feinde mit der Faust, oder Sie führen im Sprung einen Fußtritt aus.

SPINNEN



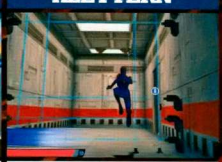
Das Netz dient nicht nur der Fortbewegung. Bei Kämpfen fesselt es Gegner, macht sie blind oder entwaffnet sie (Bild oben).

RÄTSELN



Schalterrätsel in *Spider-Man 2* sind schnell durchschaut. Hier schießen Sie in bestimmter Reihenfolge auf das Türschloss.

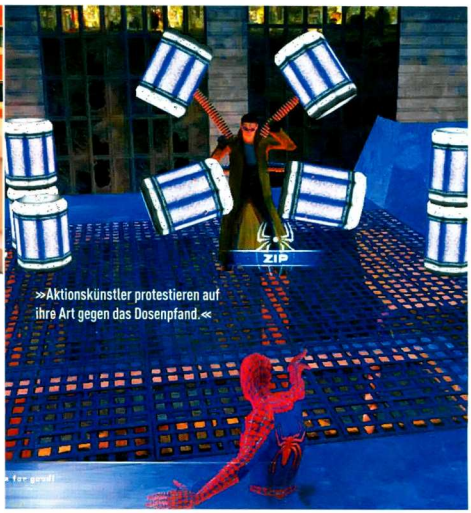
KLETTERN



Geschicklichkeit und Timing sind gefragt, wenn Sie Fallen wie diese Laserbarrieren unbeschadet passieren wollen.



»Hatte am Ende schwer zu kämpfen: Freddy Mercury.«



»Aktionskünstler protestieren auf ihre Art gegen das Dosenpfand.«

schluchten. Doch Sie dürfen sich nicht wie im Vorgänger überall und an jedem Haus hängen lassen. Sie sind auf kleine, in der Luft schwebende Netze angewiesen, die Sie beim Schwingen treffen müssen. Dadurch ist Ihre Bewegungsfreiheit eingeschränkt. Ärgerlich ist auch, dass Sie beim Hochklettern an Häuserfassaden oft an unsichtbare Wände gelangen, weil dort der Levelabschnitt zu Ende ist.

STIMMT SO!

Zwischen den Missionen gibt's Render-Abschnitte aus dem Film zu sehen. Doch größtenteils müssen Sie mit Zwischensequenzen in Spielgrafik mit sehr kantigen Figuren und unDetaillierten Umgebungstexturen vorlieb nehmen. Vorbildlich hingegen sind die deutschen Originalstimmen von Tobey Maguire als Spider-Man, Kirsten Dunst als Mary Jane und Alfred Molina als Doc Ock. Und auch der Sprecher, der Sie im Tutorial durch die grundlegenden Möglichkeiten von *Spider-Man 2* führt, hat nette Anweisungen auf Lager. So erklärt er Ihnen den zu erreichenden Kontrollpunkt auf dem Dach eines Hauses als „seltsam aussehendes Dingsda". Und umsichtig ist er auch noch: „Gehen wir noch mal die Grundlagen durch, falls du nicht der Allerhellste bist. Oh, ist nicht böse gemeint!" Na, vielen Dank!

LUKASZ CISZEWSKI/HARALD FRÄNKEL

SPIDER-MAN 2: THE GAME

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 827 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM

GENRE: Action
PREIS: Ca. € 44,-
ENTWICKLER: Fizz Factor
VERTRIEB: Activision
INTERNET: www.sony.com/spider-man
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Keine. Spider-Man ist einsam.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	48%
STEUERUNG	73%
GRAFIK	67%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

60%

AUSREICHEND – Unkomplizierte, kurzweilige, aber auch kurze Spinnerei.

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Skandal! Ich bin frustriert, dass wir mit einer Light-Version von *Spider-Man 2* abgespeist wurden. Natürlich ist es ganz witzig, auf dem PC mit Spidey durch die Häuserschluchten von Manhattan zu schwingen und mit Spinnweben rumzuspritzen. Doch schielen meine Augen neidisch zu den Besitzern der grandiosen Konsolenfassungen, die einen komplexeren, schickeren und schlichtweg besseren Spinner-Titel spielen dürfen. Das ist doch nicht fair! Die enttäuschende PC-Fassung mit ihren vier Stunden Spielzeit wird der grandiosen Filmvorlage bei weitem nicht gerecht, so viel steht fest.

FAZIT



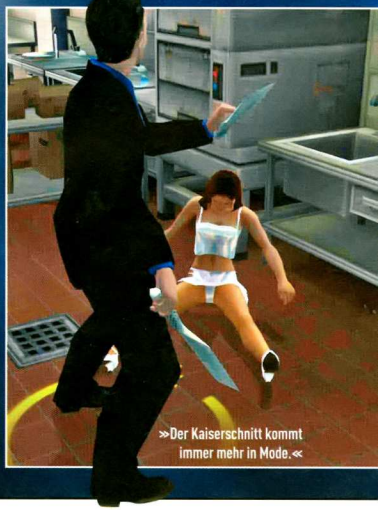
HARALD FRÄNKEL

Kollege Ciz ..., Cisz ..., ach scheiß drauf, Herr Cisdingensbums hat schon Recht: Die PC-Version scheint eher geeignet, die motorischen Fähigkeiten in Kindergarten-Krabbelgruppen zu schulen. Oder als Bewegungsübungen für Geriatrie-Patienten zu dienen – was mir als Zocker-Rentner ein bisschen Sorgen macht, denn ich fand *Spider-Man* unterhaltsam. Für zwischendurch. Kein großes Heckmeck, wenig Schnickschnack, quasi entspanntes Yoga ohne Verrenkungen. Ich mag eben einfach gestrickte Spinner – sonst würde ich es ja wohl kaum seit nunmehr fast acht Jahren mit meinen Arbeitskollegen aushalten.

»Damen wissen wenigstens, was sich gehört und furzen unauffällig.«

Ein Tritt

Für rund 40 Euro macht die sexy Agentin Sydney Bristow alles, was Sie wollen. Außer, die Serienheldin aus ALIAS hat gerade mal wieder ihre zickige Phase.



»Der Kaiserschnitt kommt immer mehr in Mode.«

AUF DVD
VIDEO

- Basiert auf Fernsehserie
- 6 Levels
- 1 Schwierigkeitsgrad
- 17 Nahkampfangriffe
- 21 Hightech-Geräte
- 1 Schusswaffenart

Grundsätzlich hat *Alias* viele realistische Ansätze. Die Frau, die Sie bei dem Spionage-Thriller steuern, ist zeitweise bockig und tut nicht, was Mann will. Sie wechselt ständig ihre Klamotten und kann prima mit Pfannen, Nudelhölzern und Besen umgehen. Allerdings nutzt sie die herumliegenden Utensilien, um vor allem Nichtmenstruierende zu verdreschen. So weit hat uns die Emanzipation also gebracht. Doch lassen wir philosophische Überlegungen und fragen: Was bietet die virtuelle Umsetzung der gleichnamigen TV-Reihe? Zunächst eine Story, die *Alias*-Drehbuchautoren ersonnen haben und die sie – mit authentischen Zwischensequenzen, Original-Synchronsprechern, den bekannten Serien-Charakteren und entsprechender Musik hervorragend arrangiert – inhaltlich ans Ende der zweiten Staffel setzten. Fans tanzen vor Freude. Außenstehende tippen sich unterdessen eventuell mit dem Zeigefinger an die Stirn und spielen vor sich hin.

SCHLAG-ANFALL

Es geht um einen Laser, der Gedankenkontrolle ermöglicht, irgendwelche Prismen und Knochen, die es zu finden gilt, und so weiter und so fort. Was der Kram genau soll, verstehen Nichteingeweihte wenig bis gar nicht, was aber schnuppe ist. Es existieren eben ein paar Böse, die es zu verhauen gilt. Sie tappen mit einer scharfen Braut durch die Gegend, meiden möglichst Überwachungskameras und hinterlassen im Ernstfall mit Ihrem Schuhwerk Abdrücke in den Visagen von Gegnern. Sydney beherrscht einen normalen und einen Spezialangriff, mit denen sie Kontrahenten mal mit dem Gebiss in eine Tischkante beißen lässt oder die Typen herumschleudert und anschließend am ausgestreckten Arm den Adamsapfel massiert. Meist malträtiert der Spieler dezent unkontrolliert die beiden Haudrauf-Knöpfe. Da die Heldin ähnlich läuft wie ein besoffener Russe und hin und wieder das Kamerakind versagt, so dass Sie gar nicht sehen, wen sie gerade vermöbeln, gerät die Sache manchmal planlos. Nicht selten schlägt Madam Luftlöcher statt Feinde. Besser klappen Kombiangriffe. Drücken Sie etwa die Block- und die Spezialangriffstaste, kann die Agentin Gegner mit einem Griff entwaffnen. Auch perfide Schleich- und Lauertricks (vgl. Kasten „Du bist so umwerfend!") bringen Erfolg und Glückseligkeit.

AUSHILFSGEHIRNE

Neben erwähnten Küchenutensilien leisten unter anderem

So spielt sich Alias

Alias will ein Schleichspiel sein. Ist es aber nur bedingt. In 90 Prozent aller Fälle ist es einfacher, Kontrahenten abzumurksen. Spannend: Bei ein paar Rätseln kommt Zeitdruck ins Spiel (Bild 2).

KÄMPFEN

Tipp: Am besten stellen Sie etwaig schlecht gelauntes Feindes-Gedöns mit Schlägen, Tritten und Nahkampfwaffen ruhig, statt zur Wumme zu greifen.



RÄTSELN

Mit dem Minispielchen „Schlossknacken" wie auf unserem Bild sollte niemand ein Problem haben. Zum Glück gibt's auch etwas anspruchsvollere Kost.



SCHLEICHEN

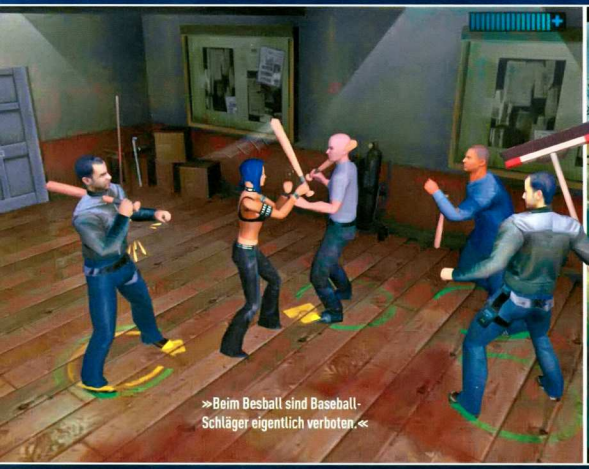
Wenn alle Katzen und Gegner grau sind, hilft das Thermalsichtgerät. Vorsichtig um Ecken zu spähen, ist aber auch bei Tagmissionen eine gute Idee.



TURNEN

Fräulein Bristow kann mit Stangen umgehen wie eine Table-Dancerin. Sie hangelt sich aber auch mal an Simsen entlang, um von A nach B zu gelangen.





»Beim Besball sind Baseball-Schläger eigentlich verboten.«



Dramaturgisch sehr gelungen: der ab und zu eingesetzte Splitscreen-Modus.

ALIAS

VERGLEICH

THIEF 3: DEADLY SHADOWS



ALIAS



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW



SOUND

89% Viele Gespräche von Nicht-spielercharakteren. Dazu Sounds, die Angst machen.

73% Musik und Sprachausgabe hervorragend. Sonst 08/15-Lauf- und Schuss-Gedöns.

90% Zu zahlreichen Gänsehaut-Tönen gibt's einen spannenden Soundtrack gratis.

GRAFIK

84% Arbeitet die KI, ruckelt es. Aber detailliert bis aufs letzte Fackel-Rauchfähnchen.

70% Das Wort „ordentlich" trifft es. Oft triste Oberflächen und ruckhafte Animationen.

90% Nicht so detailliert wie *Thief 3*. Aber wegen des Szenarios optisch superrealistisch.







KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

80% Selten Aussetzer (blind?). Meist suchen und patrouillieren die Gegner realistisch.

43% Gegner, die zu dämlich sind, Türen zu öffnen? Für ein Schleichspiel indiskutabel.

85% Minimale Schwächen. Wird der Held bemerkt, hat er dafür die ganze Welt am Arsch.

SPIELSPASS

87% Fast perfektes Schleichspiel für Leute, die mittelalterliche Szenarien mögen.

68% Für eine Filmumsetzung okay. Fans der TV-Serie greifen zu. Aber besser nur die.

90% So lieben wir's: Das schönste virtuelle Versteckspiel, das Sie kriegen können.

15% 70% 15% | 50% 30% 20% | 10% 75% 15%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Kämpfen; ROT= Schleichen; BLAU= Denken

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

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

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce FX 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 FX 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

Um *Alias* flüssig spielen zu können, benötigen Sie eine CPU mit einer Taktfrequenz von 1.900 MHz. Bei den Anforderungen an die Grafikkarte gibt sich das Spiel genügsam: Bereits mit einer Geforce FX 5200 Ultra oder Geforce3 Ti-200 können Sie ruckelfrei in 1.024x768 spielen. Da die Unterstützung von Pixel Shadern erforderlich ist, läuft *Alias* nicht mit einer DX7-Karte (Geforce2- oder Geforce4-MX-Serie).

PRO & CONTRA

- \+ Gutes Spionage-Flair
- \+ Splitscreen-Modus
- \+ Einige coole Kampfmanöver
- \+ Fair gesetzte Speicherpunkte
- \+ Abwechslungsreiche Aufträge
- \+ Steigender Schwierigkeitsgrad
- \+ Authentische TV-Präsentation
- \+ Original-Synchronsprecher
- \+ Coole Mucke aus der Serie
- – Störrische Steuerung
- – Zeitweiliges Kamerachaos
- – Seltsame Gegner-KI
- – So-la-la-Soundeffekte
- – Standard-Grafik
- – Inakzeptables Einstellungsmenü

Schwerter oder Elektroschocker gute Dienste. Die bringen meist mehr als Schusswaffen. Denn mit diesen – es gibt ohnehin nur Maschinenpistolen – kriegen Sie bei Nahkämpfen regelmäßig die Hucke voll. Die MPs haben einerseits wenig Feuerkraft. Andererseits werden Sie von den bösen Buben sowieso ständig zu Boden geschleudert, so dass Syd gar nicht groß zum Ballern kommt. Mit Verlaub, das ist Dumm-Design. Sinnvoll sind die Wummen auf Distanz. Dabei kommt Ihnen die künstliche Nichtintelligenz der Gegner zugute, die sich schön langsam abknallen lassen. Weil die Kerle offenbar erbärmlich kurzsichtig sind, reagieren sie nicht. Da die Aushilfsgehirne sich zudem als zu beschränkt erweisen, Leitern zu nutzen und Türen zu öffnen, kämpft Syd am besten mit der Salami-Taktik: Rein in einen Raum, zwei von sechs Dummbolzen zusammenschlagen, wegrennen. Hat sich die Heldin erholt (die Lebensenergie regeneriert sich selbstständig), geht es in Runde 2. Wer es sich noch leichter machen will, sichert in den Pausen an den fair gesetzten Speicherpunkten. Diese Möglichkeit ist zumindest während der ersten beiden Drittel des Abenteuers einfacher als zeitaufwendige Leisetreterei.

TECHNIK-MECHTEL

Die grafischen Oberflächenstrukturen gerieten bis auf Ausnahmefälle undetaillierter als von Vorschülern gezeichnete Stadtpläne. Außer ein paar Stöhnern der Agentin, Tapp-Tapp-Geräuschen und wenig abwechslungsreichen Alarmierungsrufen der Sprach-Legastheniker-Horden (wir haben neben „Feindliches Ziel gesichtet!" gerade mal drei Varianten gezählt) bleibt es zudem ruhig. Das bringt ähnlich viel Atmosphäre wie das Weltall. Wo sind beispielsweise knarrende Türen? Spannung entsteht oft nur, wenn der dramaturgisch nette Kniff in Form eines sich plötzlich teilenden Bildschirms einsetzt. In diesen Momenten sehen Sie auf einer Seite Ihr Alter Ego und auf der anderen, dass sich zum Beispiel in der Nähe irgendwelches Gesocks herumtreibt.

CHARMANTE CHARAKTERE

Super-Spionin Bristow kommt in einem Kasino, einem Museum, Ruinen, einer Nervenkli-

Du bist so umwerfend!

Sydney Bristow legt gern Männer und Frauen aufs Kreuz oder anderweitig ab. Wir zeigen Ihnen unsere Lieblingsattacke. Den „An-der-Ecke-lauern-und-dann-mit-einem-Griff-ausknips"-Salchow.



»Der auserwählte Partner erwies sich beim Abschlussball der Waldorfschule Blödesheim als Komplett-Versager.«

nik, Hongkong und Rio de Janeiro zum Einsatz. Sie mixt als Kellnerin Leuten heimlich seltsame Ingredienzien in Drinks, drückt Schalter, schiebt Kisten, klaut besagte Knochen oder schleust Viren in Computersysteme. Hilfreich sind 21 Technik-Spielzeuge, die ihr der auch für Nicht-Serien-Kenner witzige, weil treudoof-schusslige Marshall Flinkman bei Einsatzbesprechungen überreicht. Etwa einen Strahlunterbrecher, der Laserschranken deaktiviert. Oder ein Modem, mit dem Sie in Computersysteme eindringen. Nett, dass Sie beim Hacken jeweils ein vierstelliges Buchstabenrätsel im Stil von *Mastermind* lösen müssen.

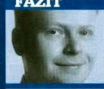
AUS DIE MAUS!

Um das Abenteuer überhaupt und ordentlich starten zu können, sind ungleich knifflige Rätsel zu lösen. Tipps: A) Legen Sie nie CD2 ins Laufwerk, selbst wenn die Software es verlangt. Der Titel läuft nur mit CD1 an. B) Versuchen Sie nicht, das grauenvolle Von-hinten-durch-die-Brust-ins-Auge-Benutzerinterface zu verstehen oder gar die Tasten umzubelegen. Das reißen höchstens Menschen mit abgeschlossenem Flugzeugbauer-Studium. Eine nähere Beschreibung schenken wir uns, alleine die wäre zu kompliziert. Legen Sie einfach Ihre Maus beiseite und schnappen Sie sich das vom Hersteller empfohlene Microsoft Sidewinder Pad. Außer, Sie finden Schreikrämpfe irgendwie erotisierend.

BONUS FÜR CHAUVIS

Alias macht nicht wirklich vieles schlecht. Hauptproblem: Das Meiste haben wir bei etlichen anderen Titeln deutlich besser gesehen. In *Splinter Cell* und *Thief 3* (vgl. Prüfstand) lässt es sich realitätsnäher und grafisch schöner schleichen. Der Fantasy-Prügler *Enclave* (PCA-Wertung 83 %) beweist, dass auch Xbox-Umsetzungen gut steuerbar sein und weniger Macken bei der Kamera haben können. Und sogar ein *Enter the Matrix* (65 %) ist in einem Teilbereich – der Inszenierung geschmeidiger Kampfeinlagen – überlegen. Aber *Alias*-Fans müssen derlei Vergleiche nicht jucken. Außerdem kriegt Syds wackelnder Knackarsch einen Chauvi-Bonus-Punkt. HARALD FRÄNKEL

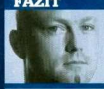
FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

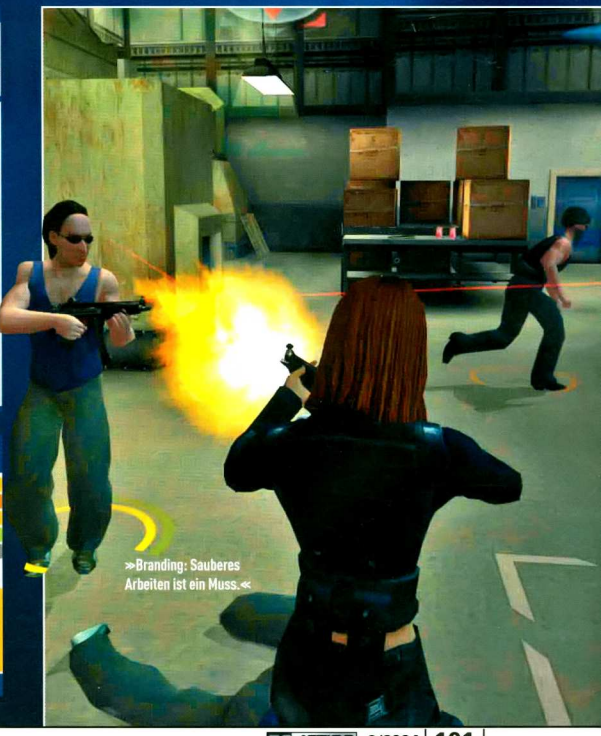
Ehrlich gesagt verpasse ich keine einzige *Alias*-Folge. Aber erzählen Sie das bloß nicht meiner besseren Hälfte. Die glaubt nämlich, dass ich Mittwochabends immer Fußball gucke und flüchtet vorsorglich. So kann ich ungestört Sydneys süßen Agtenhintern bestaunen. Für das Spiel würde ich allerdings keine Notlüge erfinden. Nicht etwa, weil mich die hölzernen Animationen stören, sondern weil die Steuerung schlichtweg in den Wahnsinn treibt. Die Story kommt allerdings einigermaßen spannend rüber.

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Gut, die als Minispiele integrierten Rätsel knacken wahrscheinlich selbst Laboraffen. Aber wenigstens bringen sie und das Missionsdesign Abwechslung in ein Spiel, dessen Steuerung ähnlich nervtötend ist wie der Jamba-Hippo aus der Viva-Klingelton-Werbung. Für ein Schleichspiel hat *Alias* zwei Macken: Gänsehaut-Soundeffekte müssen Sie mit dem Stethoskop suchen und die Gegner legen die Intelligenz einer Verona-Gummipuppe an den Tag. Um aber fair zu sein: Für eine Filmumsetzung ist der Titel geglückt.



»Branding: Sauberes Arbeiten ist ein Muss.«

ALIAS

MINDESTENS: 1,0 GHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Action-Adventure
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Acclaim Cheltenham
	VERTRIEB:	Acclaim
SINNVOLL: 2,0 GHz, 512 MByte RAM, Gamepad, Win XP	**INTERNET:**	www.acclaim.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

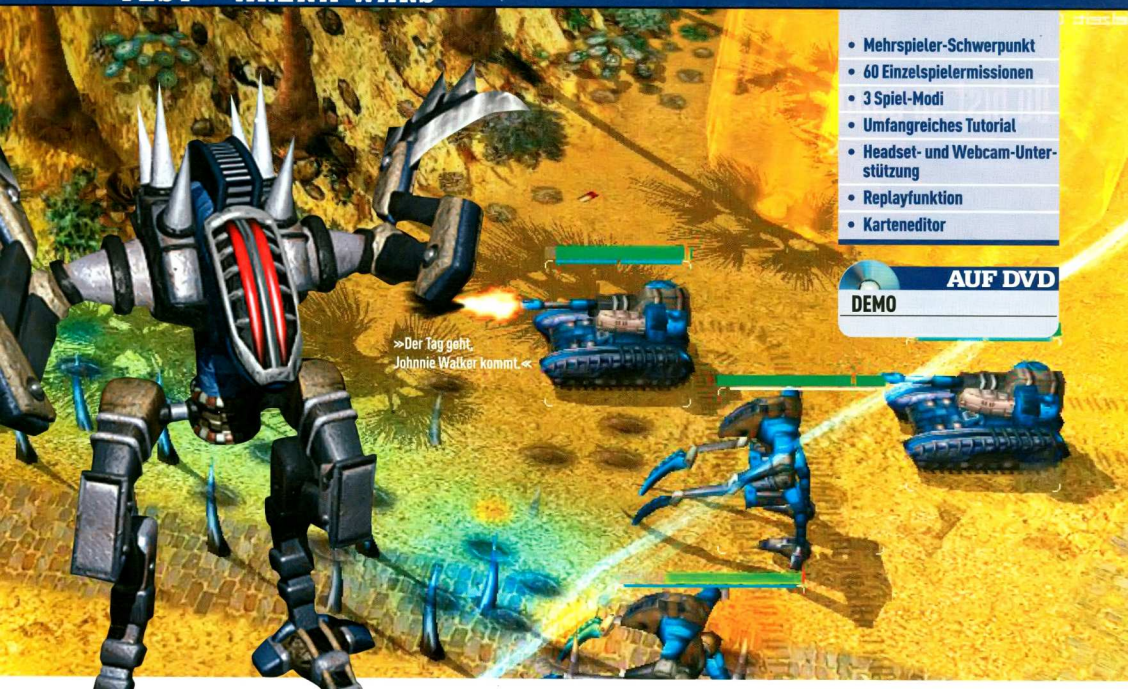
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Mit Sydney Bristow spielen Sie ganz allein.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

BEFRIEDIGEND – Fans der TV-Serie dürfen endlich selbst mitspielen.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	67 %
STEUERUNG	56 %
GRAFIK	70 %
SOUND	73 %
MEHRSPIELER	-
EINZELSPIELER	68 %



- Mehrspieler-Schwerpunkt
- 60 Einzelspielermissionen
- 3 Spiel-Modi
- Umfangreiches Tutorial
- Headset- und Webcam-Unterstützung
- Replayfunktion
- Karteneditor

AUF DVD

DEMO

Stahlemann und Söhne

Wenn sich bei ARENA WARS Blechbüchsen und Buggys bekriegen, haben Sie Grund zur Freude. Der Zwitter vereint Shooter-Action und Echtzeit-Taktik – was prima funktioniert und Ihre Pumpe in Schwung bringt.

PC ACTION PREISTIPP

Kreuzungsversuche sind immer eine heikle Angelegenheit. Als wir versuchten, einen Pavian mit einem Wookie zu kreuzen, kam Kollege Hesse dabei heraus. Doch nicht jedes Experiment muss in die Hose gehen und schlecht aussehen. Dies beweist das vierköpfige (!) deutsche Entwicklerteam von Exdream, das Elemente von Mehrspieler-Shootern kurzerhand in ein Echtzeit-Strategiespiel gepackt hat. Und das funktioniert? Aber sicher! Die sonst typischen Shooter-Modi Capture the Flag (Flaggen erobern), Double Domination (Punkte besetzen) und Bombing Run (gegnerische Punkte wegbomben) bilden die Grundlage für die actionreichen und taktischen Echtzeitgefechte in *Arena Wars*. Und diese machen eine Menge Laune. Vorausgesetzt, Sie denken nicht so langsam wie Rudolf Scharping spricht. Bei *Arena Wars* geht's nämlich verdammt schnell zur Sache!

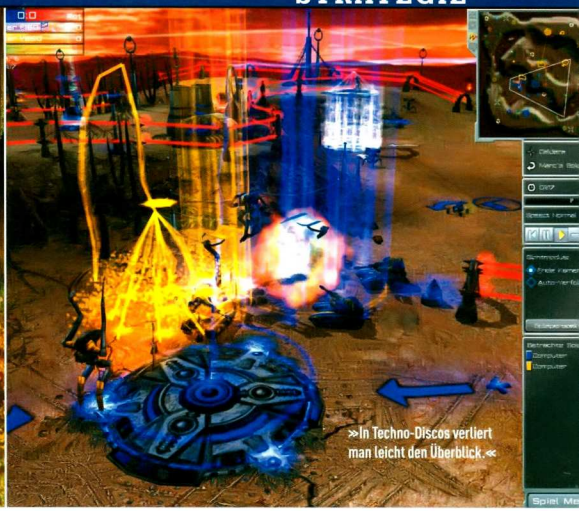
DIE DEUTSCHE EINHEIT

Das hohe Tempo ist dem eingängigen, aber trotzdem komplexen Spielprinzip zuzuschreiben. Eine Basis aufbauen, große Armeen produzieren, Ressourcen sammeln – das alles gibt's bei *Arena Wars* nicht. Zum Glück! So was bieten schon alle anderen Echtzeit-Strategiespiele. Beim vorliegenden Titel geht's folgendermaßen ab: Bereits zu Beginn eines Duells stehen Ihnen ein Hauptgebäude und ein Tausender zur Verfügung, wobei die Kohle nur eine Beschränkung der Truppengröße bedingt. Verlieren Sie nämlich eine Ihrer Einheiten, geht das Geld sofort wieder an Sie zurück und Sie dürfen neu investieren. Die im Hauptgebäude produzierten Truppen können dank der umliegenden Teleporter schnellstens auf der Karte verteilt werden. Apropos Einheiten: Davon gibt's gerade mal sechs. Da wären der wendige Buggy, der vierbeinige Spider, ein Mech namens Walker, der mächtige Destroyer-Panzer, der stachelige Berserker und die träge, aber effektive Artillerie. Jede der Einheiten hat Vor- und Nachteile. So kann der Walker beispielsweise Panzern ordentlich auf den Sack gehen, zieht aber gegen den Spider den Kürzeren. Zusätzlich verfügt jede Einheit über eine individuelle Bonusfertigkeit. Ist die entsprechende Spezial-Leiste aufgeladen, kann sich der Buggy in der Nähe von Gegnern selbst zerstören und damit Gegner schädigen oder der Berserker kann Blitze verschießen.

AB IN DIE KISTE!

Wie erwähnt, spielen Ressourcen und Geldmanagement keine Rolle in *Arena Wars*. Das Hauptaugenmerk liegt auf den in den Karten verteilten Kisten, die verschiedenste Boni





bereithalten. Die erlauben es, allerlei Schabernack mit den Gegnern zu treiben. Wie wär's mit einem kleinen Asteroidenangriff oder dem Einsatz der Ionenkanone? Auch fies ist's, die Waffen der Feinde zu blockieren oder die Zeit einzufrieren. Manchmal liefern die Kisten ferner Nützliches für Ihre Truppen oder verstärken sie. Hier sind Unverwundbarkeit und Vierfach-Schaden besonders erwähnenswert. Sind die Kisten aufgesammelt, dauert es eine gewisse Zeit, bis neue Boni nachkommen. Um an dieser Stelle mal einen abgedroschenen Spruch herauszukramen: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.

WAS GUCKST DU?!

Es gibt Leute, die haben entweder kein Internet oder keine Freunde – oder beides, doch das tut gerade nichts zur Sache. Was wir sagen wollen: Solisten dürfen sich an den 60 Einzelspielermissionen versuchen. Bewältigen Sie die KI-Gegner, erhalten Sie als Belohnung zusätzliche Spielerlogos, die als Markierung für Sammelplätze dienen. Sie können aber auch Ihre eigenen Logos erstellen und ins Spiel portieren. Die genaue Anleitung dafür finden Sie im Verzeichnis von *Arena Wars* im Ordner „PlayerLogos". Eine weitere interessante Idee ist die Möglichkeit, beim Zocken seinem Gegenüber in die Visage schauen und seinen Flüchen lauschen zu können. Webcam und Headset machen's möglich. Für alle bastelfreudigen Zocker haben die Jungs von Exdream einen umfangreichen Karteneditor ins Spiel gepackt. Mit einer kurzen Eingewöhnungsphase können Sie nach Belieben kleine, große, schöne und hässliche Karten erstellen. LUKASZ CISZWESKI

ARENA WARS

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 200 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,4 GHz, 512 MByte RAM

GENRE: Action-Strategie
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Exdream Entertainment/Ascaron
VERTRIEB: Take 2
INTERNET: www.arenawars.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: CTF, Double Domination, Bombing Run; 1 Sp./CD

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

GUT – Actionreicher Mehrspieler-Genre-Mix mit Abhängigkeitspotenzial.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	76%
GRAFIK	80%
SOUND	70%
EINZELSPIELER	72%
MEHRSPIELER	80%

FAZIT



LUKASZ CISZWESKI

Arena Wars hat mich positiv überrascht. Für läppische 30 Tacken bekommen Sie nicht nur eine feine und detaillierte Optik, sondern auch ein forderndes und dynamisches Spielprinzip, das vor allem gegen menschliche Mitspieler überzeugt. Wenn Sie Genre-Experimente aus deutschen Landen nicht scheuen, eine schnelle Auffassungsgabe besitzen und auf einen zusammenhängenden Einzelspieler-Modus verzichten können, ist *Arena Wars* ein heißer Tipp. Innovative Ideen sollten belohnt werden.

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

Alias	DV	39,50	Devastation	DV	10,50	Half-Life 2 *	DV	i.V.	No one lives forever 2	DV	9,90	Star Wars: Battlefront *	DV	i.V.
Arena Wars *	DV	26,90	Diablo 2 GOLD	DV	20,50	Halflife - Gen. Pack v3	DV	26,75	Operation Flashpoint	DA	14,50	Star Wars: Galaxies	DA	21,50
Baldurs Gate Doublep.	DV	10,50	Die Gilde Gold - DVD	DV	18,90	Joint Operations: Typh.	DA	41,90	Project IGI 2	DV	14,50	Star Wars: Jedi Academy	DV	21,50
Battlefield 2 *	DV	i.V.	Die Siedler 5 *	DV	i.V.	Knights o.t.old Republic	DV	25,50	Radsport Man.04/2005	DV	32,50	Syberia 2	DV	44,90
Battlefield Vietnam	DV	45,90	Die Sims 2 *	DV	i.V.	Kn. O.t. old Republic 2 *	DV	i.V.	Rainbow Six 3 GOLD	DV	30,50	Thief 3 - DVD	DV	45,50
Beyond Good & Evil	DV	12,90	Driver 3 *	DV	42,90	Knights of the Temple	DV	18,90	Sacred	DV	44,50	Trackmania	DV	33,90
Black Mirror	DV	33,50	DTM Race Driver 2 DVD	DV	42,50	Kreed	DV	35,50	Secret Weapon o. Norm.	DV	21,50	Transport Gigant	DV	38,90
Brothers in Arms *	DV	i.V.	Dungeon Lords *	DV	i.V.	Lineage 2 Gametime		30,50	Silent Hunter 3 *	DV	i.V.	UT 2004 - DVD	DV	44,50
C+C 3: Renegade	DV	11,50	Dungeon Siege 2 *	DV	i.V.	Mafia - DVD	DV	11,50	Singles	DV	26,90	URU Path of the Shell	DV	22,50
Call of Duty United Off. *	DV	i.V.	Enclave - DVD	DV	15,90	Mashed	DV	31,90	Söldner - Secret Wars	DV	39,90	Vampire 2 *	DV	i.V.
City o.Heroes Gametime		30,50	Full Spectrum Warrior *	DA	i.V.	Medieval - Battle Coll.	DV	25,50	Soldiers Heroes o. WWII	DV	42,50	Warcraft 3 Frozen Thr.	DV	19,99
Codename: Panzers	DV	46,50	Gothic 2 Gold Edition	DV	35,50	Morrowind G.o.t.Y.	DV	30,90	Spellforce	DV	24,90	Warcraft 3 Battlechest	DV	36,90
Crusader Kings	DV	34,90	Gothic 2 Nacht d.Raben	DV	27,90	Need f.Speed Underg2*	DV	i.V.	- Breath of Winter	DV	25,90	Warlords Battlecry 3	DV	40,50
D-Day *	DV	40,50	Gothic 3 *	DV	i.V.	Neverwinter Nights	DV	14,90	Splinter Cell	DV	12,90	World of Warcraft *	DV	i.V.
DAoC - Trials of Atlantis	DV	27,90	Ground Control 2	DV	43,90	- Gold Edition	DV	35,90	- Pandora Tomorrow	DV	44,50	X2	DV	38,90
Deadmans Hand	DV	28,90	- Limited Edition	DV	43,90	- Hordes o.t. Underdark	DV	28,90	Stalker *	DV	i.V.			
Deus Ex: Inv. War DVD	DV	27,90	Half-Life	DV	13,24	NHL 2005 *	DV	48,90	Star Trek: Elite Force 2	DV	16,99			

ab 75 Euro Lieferwert versandkostenfrei (Inland), Vorauskasse 3,25, Nachnahme 6,50 zzgl. Zahlkartengeb., * Vorbestellung erwünscht.

13.7.2004

www.OKAYSOFT.de

- 30 Missionen
- 4 Kampagnen
- Direkte Steuerung
- Kooperativer Mehrspieler-Modus
- Über 100 Fahrzeuge
- 25 Waffen

AUF DVD
VIDEO



Ruhig Glut!

Bei SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2 beißen Sie sich an heftigen Taktikschlachten die Zähne aus. Oft jedenfalls.

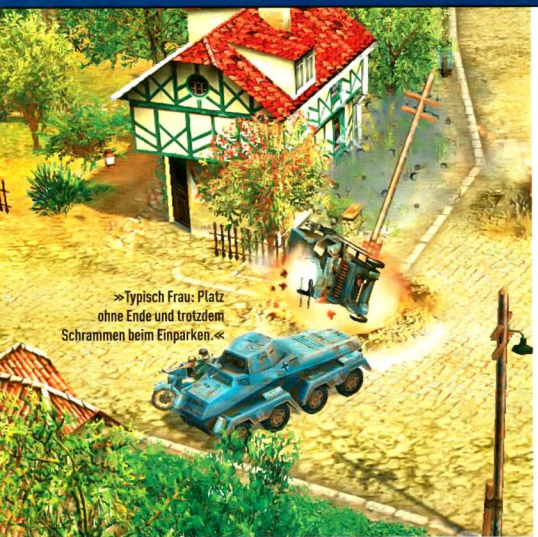
Eng presst sich der englische Soldat an die schmutzige Hauswand. Sein Herz rast. Durch ein Fenster sieht er schemenhaft Gestalten: deutsche Offiziere. In der Hocke schleicht der Tommy unter dem Fenster hindurch. Geschafft! Jetzt bloß keinen Mucks von sich geben. Der Mann lugt um die Ecke des Hauses, erkennt drei Wachposten, die um das PAK-Geschütz herumstehen. Von hier aus kann er seine Granate nicht werfen. Vorsichtig robbt er durch den Dreck zu einem Busch. Nach einer kurzen Verschnaufpause kriecht er weiter hinter ein paar Kisten. Von hier aus müsste es klappen. Während er seine Granate vom Gürtel löst, schaut er sich nach einem geeigneten Fluchtweg um. Hinter ihm parkt in einer kleinen Scheune ein Motorrad. Das könnte funktionieren. Mit einem Stoßgebet entschärft der Soldat die Granate und wirft sie. Die Schreie der Deutschen nimmt er nicht wahr, als er zum Schober spurtet. Ein ohrenbetäubender Knall: das PAK-Geschütz ist explodiert. Schnell schwingt sich der Engländer auf das Motorrad und startet die Zündung. Während die Alarmsirenen losheulen, rast der Saboteur davon. Das Chaos nach der Explosion ist die ideale Deckung. Nun können die Panzer einfallen.

HELDEN DES KRIEGES

Dass einzelne Helden Großes bewirken und unter Umständen einen ganzen Krieg entscheiden, macht uns nicht nur Hollywood weis. In *Soldiers: Heroes of World War 2* übernehmen Sie das Kommando über eine kleine Einheit Soldaten, die in vier Kampagnen hinter feindlichen Linien den Bösewichtern einheizen. Klingt nach *Commandos 3*? Fast. Es bleibt Ihnen überlassen, wer zuerst in den Krieg zieht: Russen, Engländer, Amerikaner oder Deutsche. Starten Sie in der vorgegebenen Reihenfolge, erleben Sie Schlachten des Zweiten Weltkriegs in chronologischer Reihenfolge. Zu Beginn jedes Auftrags stehen ein paar Hansel allein auf weiter Flur. Vage Missionsbeschreibungen geben an, was zu tun ist. Die Hinweise hinterlassen oft den Eindruck, als hätte eine Frau sie verfasst – oft verstehen Sie nur Bahnhof. „Befreien Sie den Spetznaz!", lautet eine Aufgabe. Doch wie Sie die russische Spezialeinheit retten, bleibt Ihnen überlassen. Spielerische Freiheit nennt man das. Glücklicherweise zeigt das Spiel bei Klick auf ein Augensymbol die Stelle, zu der sich Ihre Soldaten begeben sollen. Sonst wären Sie aufgeschmissen.

DER TEUFEL IM DETAIL

Zunächst sind Ihre Mannen auszurüsten. In einem Fenster sehen Sie Ihren ausgewählten Charakter und dessen Inventar. Bekommt dieser eine Knarre in die Hand, scheint er gewappnet. Doch Ihre Helden greifen auch in Kampfsituationen nicht selbst zur Waffe, sondern lassen sich lieber erledi-



»Typisch Frau: Platz ohne Ende und trotzdem Schrammen beim Einparken.«



»Die Explo 1945 war ein durchschlagender Erfolg.«

gen. Selbst ist der Mann. Es gestaltet sich schwierig, zur Ausrüstung eines anderen Teammitglieds zu wechseln, da dies nicht durch einen speziellen Schalter geschieht, mit dem Sie zwischen den Truppenmitgliedern hin- und her schalten. Nein, das offene Inventar-Menü muss erst geschlossen werden, um anschließend einen weiteren Soldaten auswählen zu können. Ähnlich kompliziert war es nur, als ich den BH-Verschluss meiner ersten Freundin knackte. (Anm. der Red.: Da warst du doch schon 20!) Das Spiel pausiert nicht, wenn Sie Ihre Helden ausrüsten. Echtzeit! Also kann es passieren, dass Sie erledigt werden, während Sie im Rucksack nach einer Granate kramen. Dafür schleichen Sie durch eine stets hübsche, sehr detaillierte Pampa. Bäume wiegen sich im Wind, Wasser reflektiert die Wolken, Hühner und Kühe watscheln umher. Haben Ihre Helden sich einen Weg durch Flora und Fauna gebahnt, verstecken sie sich hinter Büschen, Mauern, Häusern und Heuhaufen vor den Feinden.

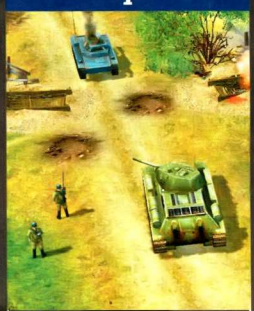
SCHAU MAL!

Großes Manko: Im Gegensatz zu *Commandos* gibt's keine Sichtkegel, die Ihnen anzeigen, in welche Richtung die Gegner spähen. So ist es mitunter reine Glückssache, unerkannt zwischen feindlichen Soldaten hindurchzuschleichen. Die Schurken scheinen auch eine Art Radar zu besitzen, denn werden Ihre Mannen entdeckt, wissen alle an-

So spielt sich Soldiers

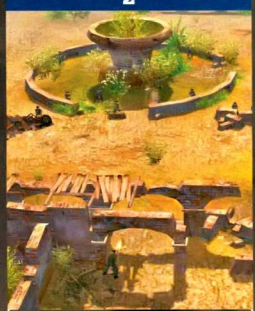
In *Soldiers* lauert der Bildschirmtod hinter jedem Grasbüschel. Anhand der russischen Kampagne zeigen wir Ihnen den typischen Spielverlauf.

1



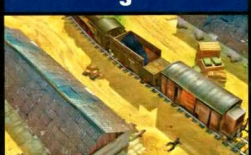
Es gilt, das Dorf Chepel zurückzuerobern. Sie greifen mit einer kleinen Einheit an und bekommen es mit einer Menge feindlicher Soldaten und Panzer zu tun. Diese erste Mission ist so schwer, dass Sie an sich selbst zweifeln werden.

2



Sie sollen einen Spetznaz befreien, der sich in einer Klosterruine verschanzt hat. Aufgrund der gegnerischen Horden scheint das beinahe unmöglich. Dieser zweite Auftrag hat es wirklich in sich. Zum Glück wird's später etwas leichter.

3



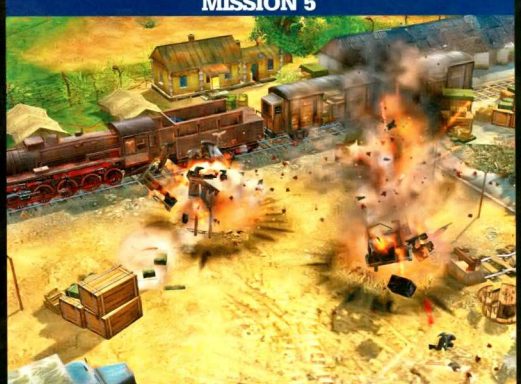
Sie müssen sich mit einem Informanten treffen und schließlich ungesehen mit dem Zug entkommen. Schleichen hilft hier nicht weiter. Alle Gegner müssen eliminiert werden. Wie Sie das anstellen, verraten unsere Tipps ab Seite 147.

4



Bringen Sie das Katyusha-Geschütz in Ihre Gewalt. Massen an Widersachern stellen sich Ihnen in den Weg, die Sie erst einmal unschädlich machen, bevor Sie mit der Waffe abhauen. Eine sehr interessante Mission.

MISSION 5



Das gefährliche Katyusha-Geschütz muss vernichtet werden. Doch zunächst räumen Sie die Feinde aus dem Weg und finden einen geeigneten Platz, um die Waffe aufzustellen. Eine richtig gute Mission, die Ihnen taktisch viel abverlangt.

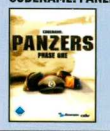
SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2

VERGLEICH

SOLDIERS: HEROES OF WW 2



CODENAME: PANZERS



COMMANDOS 3



REALISMUS

82% So realistisch, wie es eben geht, allerdings leidet darunter der Spielspaß.

71% Der Spielspaß steht ganz klar im Vordergrund, was auch gut ist.

76% *Commandos 3* bietet eine gute Mischung aus Fun und Realismus.

GRAFIK

88% Die heißen Explosionen und coolen Wassereffekte sehen richtig fantastisch aus.

94% Absolut brillant! Eine solche Grafik bietet momentan kein anderes Strategiespiel.

82% Die festgelegte Auflösung von 800x600 Bildpunkten trübt den Gesamteindruck.







TAKTIK

89% Nichts für Draufgänger. Hier heißt es gut durchdacht Stück für Stück vorrücken.

90% Ohne taktisches Geschick kommen Sie nicht weit. Die KI lässt Ihnen kaum Luft.

86% An vielen Missionen knobeln Sie sehr lange. Ohne Taktik ist das Spiel schnell vorbei.

SPIELSPASS

80% Zu viel Realismus und der hohe Schwierigkeitsgrad dämpfen die Motivation.

92% Spannende Missionen, tolle Geschichte, geile Grafik. Was wollen Sie mehr?

83% (abgewertet) Spielt sich eher wie ein schweres Action-Adventure denn ein Strategiespiel.

60%	25%	15%
60%	20%	20%
60%	15%	25%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Taktik; ROT= Action; BLAU= Geschichte

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

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



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

Erst mit 2.400 MHz laufen Schlachten mit zahlreichen Panzern flüssig. Bei Explosionen kommt es trotzdem zu kurzen Bildrucklern. Setzen Sie die Darstellung der Schatten auf den zweithöchsten Wert herab – so läuft das Spiel deutlich schneller. Die unteren beiden Werte bringen kaum Leistung, sehen aber schlechter aus. Auch DX7-Karten (Geforce2/4 MX) können alle Details darstellen.

PRO & CONTRA

- \+ Interessanter Mix aus Strategie, Action und Rollenspiel Detailverliebte Grafik
- \+ Tag- und Nachtmissionen
- \+ Kooperativer Mehrspieler-Modus
- \+ Innovative direkte Steuerung
- \+ Gute Physik-Engine
- – Extrem hoher Schwierigkeitsgrad
- – Kein Sichtkegel der Feinde
- – Umständliches Ausrüsten der Einheiten
- – Niedriger Zoom
- – Ungenaue Missionsbeschreibungen
- – Zu kleine Gegenstände

deren in der Umgebung, wo sie sind. Kommt es zum Kampf, beballern sich die Kontrahenten, bis einer das Zeitliche segnet. In einigen Missionen tauchen Widersacher in Intervallen immer wieder auf. Alle erledigen und dann gemütlich durch die gesäuberte Karte laufen ist also nicht. Überleben Ihre Soldaten, durchsuchen Sie die virtuellen Leichen nach nützlichen Gegenständen. Utensilien sind auf freiem Feld mit dem bloßen Auge kaum zu erkennen. Selbst per Markierung mit der TAB-Taste ist ein Adlerblick nötig. Finden Sie einen Gegenstand, steckt Ihr Held diesen nicht im Liegen ein, sondern steht dazu auf. Fatal, wenn Feinde in der Gegend lauern. Besonders kurios ist es, wenn einer Ihrer Soldaten an einem feindlichen Lager vorbeischleicht und sich möglichst lautlos verhalten sollte. Ihren Befehl quittiert der Depp mit einem gebrüllten „Yes, Sir!" oder „Hail the Revolution!" Zum Glück scheinen die bösen Buben taub zu sein. Die Soundeffekte und Musik erfreuen Ihre Ohren. Die Sprachausgabe sorgt mit Sprüchen wie „Want to play Katze und Maus?", „Don't worry, in the evening we'll get some Schnaps to ease the pain" oder „Eat this, Schweine!" für häufiges Schmunzeln.

HEAVY METAL

Ohne taktisches Geschick und Glück beißen Sie sich schon an den ersten Missionen im einfachsten Schwierigkeitsgrad die Zähne aus. Jagen Ihre Leute beispielsweise einen Panzer spektakulär in die Luft, kann es sein, dass die herabfallenden Trümmer Ihre Soldaten erschlagen. Das zeigt, dass eine gute Physik-Engine ihren Dienst im Spiel tut. Lustig wird es, wenn Ihre Helden einen Panzer „besteigen". Gemächlicher als Rudolf Scharping klettern sie auf den Stahlkoloss, selbst wenn um sie herum die Hölle tobt. Klar, Fahrzeuge benötigen auch Sprit und Munition. Geht das Zeug während einer Schlacht aus, ist das blöd. Solche Situationen treiben den ohnehin heftigen Schwierigkeitsgrad zusätzlich in die Höhe. Selbst Könner sind gefordert. Klasse ist die direkte Steuerung, über die Sie in unserem Kasten

„Die totale Kontrolle" mehr erfahren. Besonders an einem stationären MG richten Soldaten damit eine Menge Schaden an. Dies ist auch bitter nötig, denn lassen Sie Ihre Mannen selbstständig ballern, sind die so treffsicher wie die deutsche Fußball-Nationalmannschaft. Schaden nehmen Ihre Truppen vor allem, wenn sie mit Fahrzeugen unterwegs sind. Rumpeln Sie mit einem Panzer über ein Minenfeld, zerbröselt die Explosion nicht nur die Ketten. Aber nicht verzagen, denn mit einem Reparaturkasten, Geduld, Spucke und ein paar geladenen Spielständen lässt sich jedes Problem lösen.

ZU VIEL DES GUTEN

Soldiers: Heroes of World War 2 hätte mit der fantastischen Grafik und der Unmenge an taktischen Möglichkeiten ein *Commandos*-Killer werden können. Doch der für Einsteiger unfaire Schwierigkeitsgrad, nicht vorhandene Eigenschaften wie Sichtkegel der Feinde sowie die fehlende Schnellspeicher-Funktion trüben den Spaß. Der Titel ist für Gelegenheitszocker beinahe unspielbar. Zählen Sie sich zu den richtig guten Strategen, erwartet Sie mit *Soldiers* ein Taktik-Hammer mit abwechslungsreichen Einsätzen und spielerischer Freiheit. Reparieren Sie den feindlichen Panzer, um die Gegner kurzerhand zu überrumpeln oder greifen Sie zu Fuß von hinten an? Taktische Möglichkeiten bietet der Titel zuhauf. Süchtlingen empfiehlt sich der kooperative Mehrspieler-Modus, bei dem Sie Einsätze aus den Feldzügen mit bis zu drei Freunden zocken. Der aktuelle Patch behebt übrigens einige Programmfehler und fügt eine Befehlskette hinzu, mit dessen Hilfe Ihre Mannen bequem mehrere Aufgaben hintereinander ausführen. Außerdem regenerieren sich Ihre Soldaten nun langsam von selbst.

ANDREAS BERTITS



Die totale Kontrolle

Um in *Soldiers* erfolgreich zu sein, müssen Sie von den Möglichkeiten der direkten Kontrolle Ihrer Einheiten regen Gebrauch machen. Halten Sie die Steuerungstaste gedrückt, mit den Cursortasten lenken und mit der Maus zielen Sie. Das Fadenkreuz bewegen Sie dann direkt auf eine gegnerische Einheit und bestimmen so die Trefferzone. Bevor Sie mit der linken Maustaste feuern, werden wahrscheinliche Schusslinie und Distanz angezeigt. So sehen Sie schon im Vorfeld, ob die Reichweite Ihrer Waffen ausreichend ist und Sie treffen.

SOLDIERS: HEROES OF WW 2

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
SINNVOLL: 2,2 GHz, 512 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Best Way
	VERTRIEB:	Codemasters
	INTERNET:	www.codemasters.de/soldiers
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativ; 1 Spieler pro CD	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** 4 Spieler **INTERNET:** 4 Spieler	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	88%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	83%

EINZELSPIELER

80%

GUT – Grafisch opulentes Weltkriegsszenario für Hardcore-Strategen.





FAZIT



ANDREAS BERTITS

Ich habe selten ein schwereres Spiel gezockt. Gut, *Soldiers* macht mit der Zeit richtig Spaß. Aber mal ehrlich, wer hat schon die Geduld, tagelang an ein und derselben Mission zu hocken, in der Hoffnung, das Spiel wird mit der Zeit besser? Fast scheint es so, als hätten die Entwickler Realismus mit Spielspaß verwechselt. Dafür begeistern die taktischen Möglichkeiten und die detaillierte Grafik. Als meinem Soldaten der Helm heruntergeschossen wurde, saß ich erst mal ein paar Sekunden mit offenem Mund da. Da ich viele Missionen zig Mal starten muss, bevor der Lösungsweg ersichtlich ist, heißt es bei *Soldiers* für mich öfter Frust statt Lust.

FAZIT

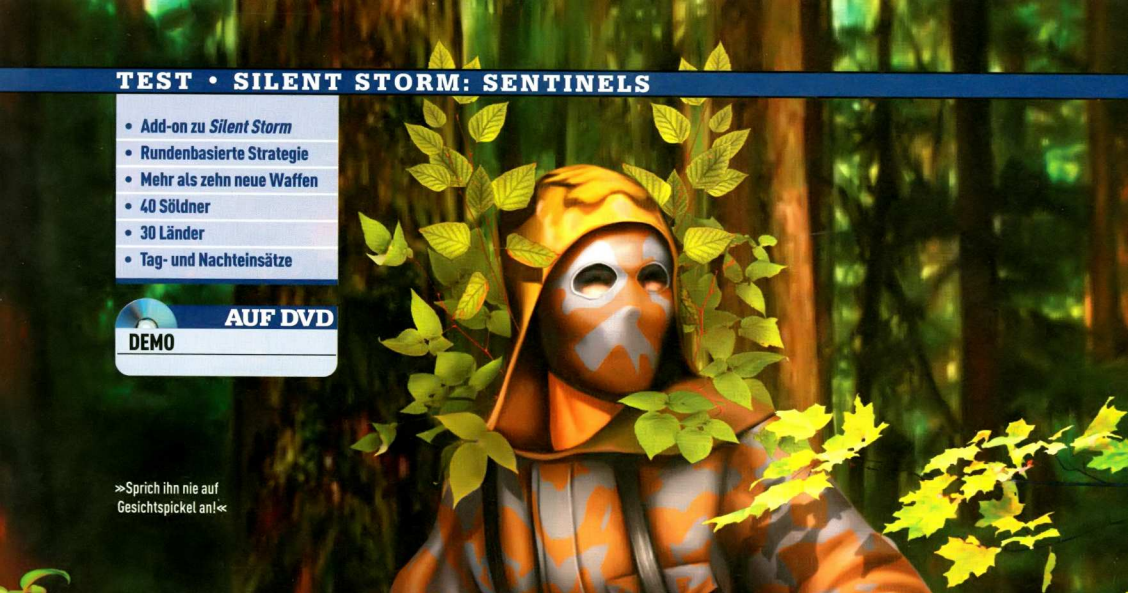


MARC BREHME

Geduld ist angesagt, wenn *Soldiers* Freude machen soll. So oft, wie ich den Schwierigkeitsgrad in den ersten Missionen verflucht habe, so viel Spaß hat das Spiel im späteren Verlauf gemacht. Die taktischen Möglichkeiten sind vielfältig und müssen ebenso wie die direkte Steuerung auch intensiv genutzt werden, um erfolgreich zu sein. Das gilt insbesondere bei Mehrspieler-Partien. Die bringen durch den kooperativen Vier-Spieler-Modus frischen Wind ins Genre, machen mir aber trotzdem etwas weniger Spaß als in *Panzers*. Dem Genre-Primus kann *Soldiers: Heroes of World War 2* also nicht gefährlich werden.

- Add-on zu *Silent Storm*
- Rundenbasierte Strategie
- Mehr als zehn neue Waffen
- 40 Söldner
- 30 Länder
- Tag- und Nachteinsätze

AUF DVD
DEMO



»Sprich ihn nie auf Gesichtspickel an!«

Gebrüder Blattschuss

Böse Buben wollen Ihnen in SILENT STORM: SENTINELS ans Leder. Schützen Sie sich, so gut es geht.

Der Zweite Weltkrieg ist zu Ende. Doch der Konflikt schwelt weiter. Im Vorgänger und Hauptspiel *Silent Storm* kamen Sie 1943 einer Verschwörung auf die Spur und entlarvten den Geheimbund „Thor's Hammer". Im Glauben, die Organisation sei ausgelöscht, bezahlte Ihr Alter Ego seinen Einsatz mit dem virtuellen Leben. Doch er hatte versagt, Thor's Hammer gibt's immer noch! Im Add-on *Sentinels* übernehmen Sie zwischen 1946 und '47 die Rolle eines neuen Agenten, der die Organisation ein für alle Mal zerschlagen soll. Kenner finden sich im Add-on gleich zurecht, denn an Benutzeroberfläche und Spielgeschehen änderte Entwickler Nival nichts. Warum auch? Als frisch gebackener Anwärter der Sentinels nimmt Ihr Held zunächst allein Aufträge an. Zugriff auf Akten, mit deren Hilfe Sie weitere Soldaten anheuern können, gibt's erst im Laufe des Spiels. Von der Basis aus wählen Sie auf einer Karte das Einsatzgebiet, reisen dort hin und werden schnell in Gefechte verwickelt. Diese laufen gewohnt rundenbasiert ab, in über 30 Ländern, bei Wind und Wetter, Tag und Nacht. Ihr Held verfügt über eine gewisse Zahl Bewegungspunkte, die er für Aktionen wie Laufen, Schleichen oder Schießen verbraucht. Erfolgreiche Aktionen oder Missionen fügen Ihrem Konto Erfahrungspunkte hinzu, wodurch sich die Helden verbessern. So erhöhen sich Treffsicherheit und Lebensenergie.

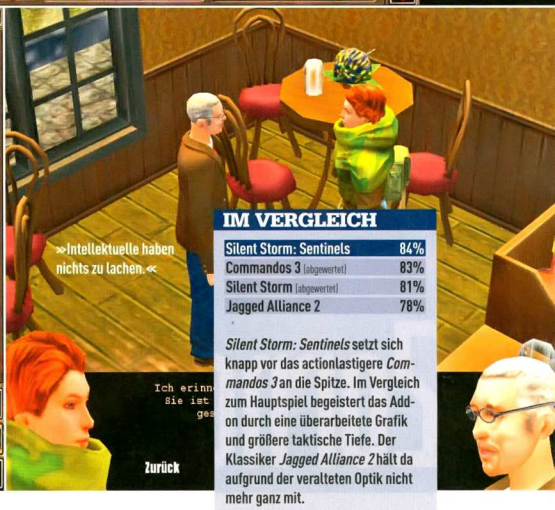
INVESTITIONEN

Nach jedem absolvierten Auftrag verscherbeln Ihre Helden gewinnbringend die Gegenstände Ihrer erledigten Feinde. Das Geld investieren Sie in neue Gruppenmitglieder, um eine schlagkräftige, kleine Armee aufzubauen. Sie wählen aus 40 Elitekämpfern diejenigen aus, die am besten zu Ihnen passen und die Sie finanzieren können. Schließlich arbeitet auch im Militärbereich niemand umsonst. Um den wirklich fiesen Schurken Paroli bieten zu können, greifen Ihre Soldaten zusätzlich zu den aus dem Hauptspiel bekannten Waffen auf zehn neue Schießeisen zurück, wie etwa eine AK-47, das Sterling SMG oder Granatwerfer. Knarren sind allerdings nicht 100-prozentig vertrauenswürdig: Es kann gut sein, dass Ihr Gewehr in der Hitze des Gefechts Ladehemmungen produziert. Hoffentlich haben Ihre Mannen dann Ersatzwaffen oder Werkzeug im Gepäck. Grafisch bohrte man das Spiel etwas auf, was Sie vor allem an den detaillierten Modellen erkennen. Allerdings führt die Kamerasteuerung mitunter zu durch Frust bedingten Haarausfall. Eine ordentliche Sicht zu erwischen, ist schwer. Auch der Schwierigkeitsgrad (vier Varianten) ist nicht von schlechten Eltern. Schon „Normal" kann Kopfzerbrechen bereiten und „Unmöglich" macht seiner Bezeichnung alle Ehre. Zartbesaitete Gemüter sollten bei *Silent Storm: Sentinels* vorsichtig sein, denn es ist keine Seltenheit, dass einem virtuellen Gegner kurzerhand die Rü-









be weggeschossen wird. Um die bösen Buben gezielt auszuschalten, bestimmen Sie Trefferzonen wie Körper, Arme, Beine, Kopf.

DAS VOLLE BRETT

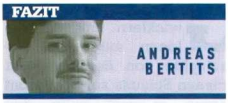
Wer auf Runden-Strategie steht, kommt mit dieser Erweiterung auf seine Kosten. Taktisch ausgeklügelter kann es kaum zugehen: Züge planen, Deckung im Gebüsch oder hinter Kisten suchen und den Feind in die Zwickmühle nehmen – das sorgt für Adrenalinschübe. Aber aufgepasst: Nicht selten ballern Ihnen die Gauner den Schutz direkt unter dem Hintern weg. Während sich einer Ihrer Soldaten eben noch hinter einer Tür in Sicherheit wähnte, kann diese durch einen Kugelhagel im nächsten Augenblick in tausend Stücke zerspringen. Möchten Sie die Missionsziele auf leisen Sohlen erfüllen, steht Ihnen das frei. Ihre Truppe greift auf Utensilien wie Kabelschneider und Dietriche zurück, um jedes Hintertürchen zu benutzen. *Silent Storm: Sentinels* fordert Sie auf hohem Niveau. Sprachausgabe, Sound und Musik sind sehr gut gelungen und fördern die Atmosphäre noch. Wie beim Vorgänger fehlt zwar ein Mehrspieler-Modus, doch die spannende Geschichte macht dieses Manko wett. Wer des Wartens auf *Jagged Alliance 3* müde ist, muss sich dieses Add-on gönnen. ANDREAS BERTITS

IM VERGLEICH

Silent Storm: Sentinels	84%
Commandos 3 (abgewertet)	83%
Silent Storm (abgewertet)	81%
Jagged Alliance 2	78%

Silent Storm: Sentinels setzt sich knapp vor das actionlastigere *Commandos 3* an die Spitze. Im Vergleich zum Hauptspiel begeistert das Add-on durch eine überarbeitete Grafik und größere taktische Tiefe. Der Klassiker *Jagged Alliance 2* hält da aufgrund der veralteten Optik nicht mehr ganz mit.

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Wieder ein Runden-Strategiespiel, das richtig Spaß macht. Wie ich das vermisst habe, merkte ich erst beim Spielen. Zwar ließen mich die Kamera und der saftige Schwierigkeitsgrad des Öfteren vor Wut in die Tastatur beißen, aber die taktischen Herausforderungen und die stimmige Geschichte von *Silent Storm: Sentinels* packten mich trotzdem. Schnell kommt so was wie Nur-noch-diese-Mission-Sucht auf. Einen Mehrspieler-Modus würde ich allerdings begrüßen, auch wenn die sehr intelligenten Computergegner einem viel abverlangen. Trotzdem: Dieses Add-on ist ein Muss für Strategen und solche, die es werden möchten!

SILENT STORM: SENTINELS

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98, Silent Storm
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 MByte RAM

GENRE: Runden-Strategie
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Nival Interactive
VERTRIEB: Jowood/Koch Media
INTERNET: www.silentstorm-online.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gegen die Schurken ziehen Sie nur mit computergesteuerten Helfern zu Felde.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	85%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

84%

SEHR GUT – Runden-Strategie-Knaller für Könner.

- 40 Gebäude
- 50 Einheiten
- 12 Levels
- Tag-und-Nacht-Zyklus
- Unterschiedliche Wetterverhältnisse

IM VERGLEICH

Warcraft 3	92%
Stronghold: Crusader	81%
Castle Strike	75%
Besieger	67%

Warcraft 3 ist nicht totzukriegen. Die spannende Geschichte und das ausbalancierte Spielgeschehen motivieren noch immer. *Stronghold: Crusader* gewinnt zwar keinen Schönheitswettbewerb, bietet aber taktischen Tiefgang. *Castle Strike* überzeugt durch die hübsche Grafik, verliert jedoch in Sachen KI an Boden. Aufgrund einiger Mängel kommt *Besieger* an keines der genannten Spiele heran.



»Das neue Freudenhaus blieb nicht lange ein Geheimtipp.«

Zornochsen

In BESIEGER ärgern Sie sich mit unfähigen Truppen und einfältigen Gegnern in einem Fantasy-Land herum, um Ihre böse Schwester vom Thron zu stoßen.

Gehen einigen Spieleentwicklern langsam die Ideen aus? Die Geschichte von *Besieger* lässt diesen Schluss zu. Dort mimt Konin – ja, nicht Conan – den Anführer der Kimmerer und begibt sich auf die Suche nach dem magischen Schwert des Gottes Krom. Konin lässt seine Schwester Mara auf dem Thron zurück und reist ab. Doch die weibliche Kratzbürste zettelt sogleich einen Krieg an und schickt eine gewaltige Armee aus, um die Welt zu erobern. Geschwisterliebe? Geschwisterhass! Sie verbünden sich nämlich mit den wilden Wikingern und ziehen gegen Ihre Schwester in die Schlacht.

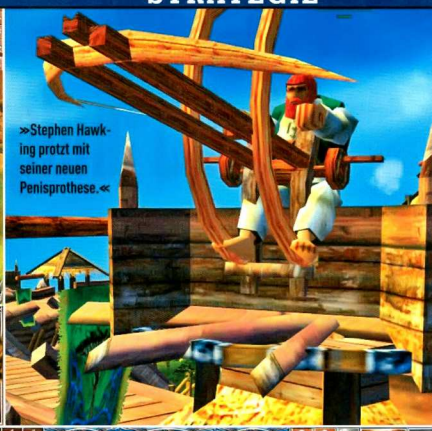
IM FANTASY-LAND NICHTS NEUES

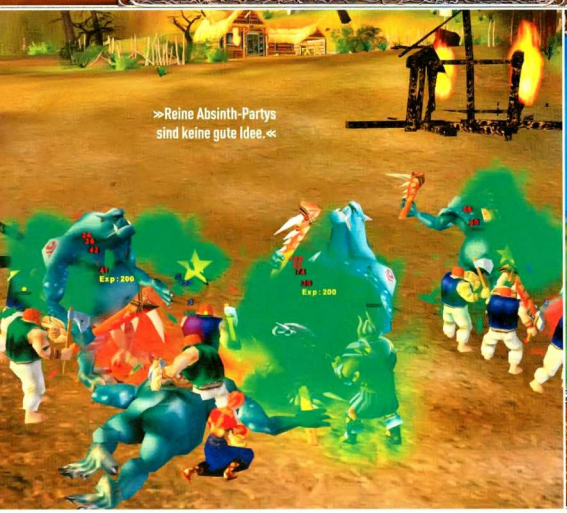
Besieger unterteilt sich in zwei Kampagnen: Wikinger und Kimmerer. Beide Feldzüge erzählen dieselbe Geschichte, nur eben aus unterschiedlicher Sicht. Beginnen können Sie nur als Fürst Barmalay, dem Anführer des bärtigen Seevolks, und stranden auf einer Insel. Es gilt, das Land zu erforschen und eine Siedlung zu errichten. *Besieger* spielt sich wie gängige Echtzeit-Strategietitel, grundsätzlich nicht verkehrt. Nach dem Bau einer Basis steht zunächst die Ausbildung von Kämpfern an. Ihre Armee zieht anschließend gegen fiese Finsterlinge in den Kampf. Allerdings macht Ihnen die völlig verhunzte Kameraführung einen Strich durch viele Rechnungen. Die 3D-Ansicht lässt sich zwar zoomen, neigen und drehen, um aus jedem erdenklichen Blickwinkel die hübsche Welt zu präsentieren, doch die Kamerakontrollen reagieren sehr störrisch. Deshalb artet es nicht selten in einem Geduldsspiel aus, bis Sie endlich die Sicht erwischen, mit der Sie ordentlich zocken können. Glücklicherweise gibt es eine Pausenfunktion, sonst würden Ihre Einheiten schnell das Zeitliche segnen. Dafür wartet die detaillierte Landschaft mit Wasserfällen, wilden Tieren und jeder Menge Grünzeug auf. Viel Platz ist nötig, um ein Haus zu bauen. Bäume und Felsen in der Umgebung müssen erst beseitigt werden. Sie sitzen derweil vor dem Monitor und sehen zu, wie Ihre Arbeiter ranklotzen. Ihre Armee rekrutieren Sie, indem Sie Arbeiter zu Kämpfern umfunktionieren. Die Malocher kommen von selbst aus einem Haus, bauen dann entweder Rohstoffe ab oder begeben sich ins Trainingslager, ganz so, wie Sie befehlen. Steht die Armee, sind Missionen zu erfüllen. Doch bei Beschreibungen wie „Schlagen Sie alle Angreifer auf das Dorf" ist nicht immer ganz klar, was zu tun ist.

DUMM WIE BROT

Kommt es zum Kampf, sind Sie meist im Vorteil, da sämtliche Feinde alles andere, aber nicht die Weisheit mit Löffeln gefressen haben. Die Trottel benutzen immer die gleichen Strategien und lassen sich blitzschnell erledigen. Einzig große Gegnermassen heizen dem Spieler mitunter ein. Ihre Einheiten erhalten durch besiegte Bösewichte Erfahrungspunkte, was sie noch stärker macht. Individuelle









Helden sind besonders stark und bringen den gewöhnlichen Truppen Bonuspunkte wie höhere Kampfstärke oder bessere Verteidigung. Stirbt ein Heroe, ist die Mission gescheitert. Mit dem Titel *Besieger* (sprich: Bisietscha) ist das englische Wort gemeint, übersetzt heißt das „Belagerer". Und so attackieren Sie im Stil von *Stronghold* auch diverse Burgen oder verteidigen die eigene. Die Belagerungen sind ansehnlich in Szene gesetzt und es macht Laune, wenn Katapulte die Mauern einer Festung zum Einsturz bringen. Aber auch hier dämpft die Kameraführung den Spielspaß. Ebenso lassen die Wegfindungsroutinen Ihrer Einheiten zu wünschen übrig. Stapft eine Truppe aus der Burg, kann es passieren, dass sie draußen stehen bleibt oder im Kreis herumläuft. Fatal für Sie, gut für den Gegner, dessen Bogenschützen Ihre Reihen mit Leichtigkeit lichten. Die Arbeiter machen es oft nicht besser, nehmen die längste Strecke zum Rohstoffabbau oder versperren sich selbst den Weg.

CHANCENTOD

Besieger hätte größeres Potenzial gehabt. Davon wurde einiges verschenkt. Da rettet auch der Mehrspieler-Modus nichts, selbst wenn Sie Burgen eines Mitspielers belagern können oder gegen maximal acht Freunde in die Schlacht ziehen. Zudem nervt der dudelige Soundtrack auf Dauer eher. Ausgehungerte Strategen gewinnen *Besieger* dennoch etwas ab. ANDREAS BERTITS

BESIEGER

MINDESTENS:	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie	
1,0 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 35,-	
	ENTWICKLER:	Primal Software	
	VERTRIEB:	Flashpoint	
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.besiegergame.com	
1,8 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch	
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren	
	TERMIN:	Erhältlich	

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deatchmatch, Belagerung, Capture the Flag; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 9 Spieler
INTERNET: 9 Spieler

BEFRIEDIGEND – Hübsche Belagerungen, aber einige spielerische Mängel.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	65%
GRAFIK	76%
SOUND	58%
MEHRSPIELER	69%

EINZELSPIELER **67%**

FAZIT

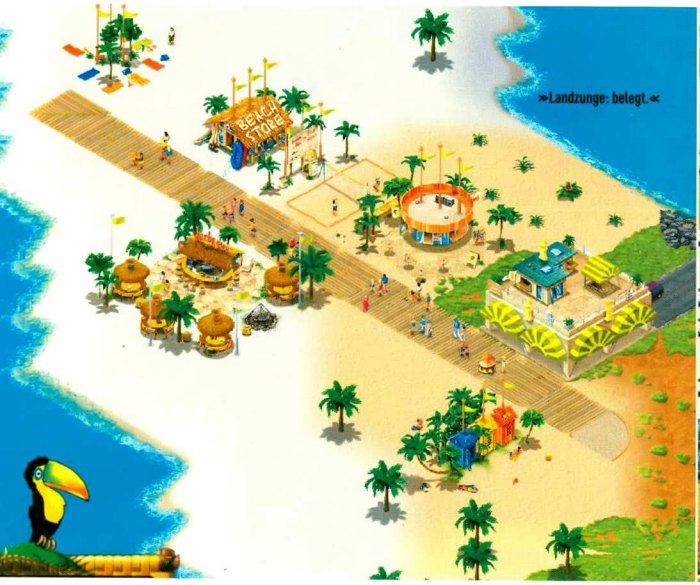


ANDREAS BERTITS

Besieger hätte das Zeug zum Hit gehabt. Das Fantasy-Setting sticht trotz der dünnen Story wohltuend aus der Flut der Weltkriegs-Strategicals heraus. Dummerweise nerven spielerische Mängel. So gut wie keine KI und eine Kameraführung, bei der einem speiübel wird, ziehen das Spiel runter. Wer nicht auf heiße Belagerungen verzichten will, weil er als Kind mit Vorliebe die Sandburgen der Spielkameraden zerstörte, sollte vorher Probe zocken.

Für Strandgruppen

Wenn auf Trauminseln Touristiktempel wachsen, hat nicht immer TUI Schuld. In HOLIDAY WORLD verdienen auch Sie an schönen Ferien anderer Leute.







Der typisch deutsche Tourist ist anspruchsvoll und sauer, wenn er nicht auf Kommando seine Currywurst bekommt oder eine Runde Minigolf spielen kann. Also sorgen Sie als Chef einer Hotelkette für Zufriedenheit. Damit das gelingt, kloppen Sie in der Kampagne oder im Endlosspiel von *Holiday World* mit Architekten 60 Gebäudetypen in die Natur, sorgen mit Animateuren für Stimmung und mit Beratern für Auslastung Ihrer Bettenburgen und Vergnügungseinrichtungen. Weil Urlaub durchaus vielseitig sein kann, basteln Sie nicht nur Strandparadiese, sondern auch Safari-Welten und Unterwasser-Eldorados.

UND NOCH EIN GEBÄUDE ...

Der Spielablauf bleibt bei allen Szenarios gleich. Nach ein wenig Marketing trudeln Urlauber automatisch am Flughafen ein, stürzen sich auf die Einrichtungen und überlassen Ihnen freudig erregt die Ersparnisse. Viel falsch machen können Sie gar nicht. Denn die Preise für alle Gebäude legt das Programm selbst fest, Zufallsereignisse gibt es nicht. Und gegen die bis zu drei computergesteuerten oder menschlichen Gegner lassen Sie Ihren Spion ran, der mit Wanderbaustellen oder Giftwolken der Konkurrenz das Geschäft vermiest. Wenn alles so einfach ist, was tun Sie dann die ganze Zeit? Sich über stets zu wiederholende Aufgaben ärgern zum Beispiel. Ihre Animateure gelüstet es etwa alle drei Minuten nach einem neuen Einsatzbefehl, sonst lungern die Typen nutzlos in der Gegend herum. Ärgerlich!

KANN ICH DAS MAL SEHEN?

Geschickt platzierte Touri-Informationen erweitern auf den isometrischen, vierstufig zoombaren 3-D-Karten Ihren Einflussbereich. Den erschließen Sie als erfahrener *Theme Park*-Kenner mit Wegen. Dumm ist, dass sich die Karte nicht drehen lässt und aufgrund der mehrstöckigen Gebäude nicht jeder Fleck einsehbar ist. Immerhin wuseln Ihre Urlauber während des Spiels nett umher, was geneigte Wirtschaftssimulanten trotz nicht allzu hohem Detailgrad der Grafik eine Zeit lang erfreut. Und das Steel-Drum-Bongo-Hintergrund-Geleiere lässt sich ja abschalten. Neulinge finden eine Karriere als Tourismusmanager launig, alte Hasen erinnern sich an bessere Alternativen wie *Rollercoaster Tycoon*.

CHRISTIAN BIGGE

FAZIT



CHRISTIAN BIGGE

Holiday World macht nicht wirklich viel falsch. Okay, die 3D-Karte hätte ich dank besserer Übersicht gern drehen können und die Dudel-Musik nervt. Die Kampagne ist aber logisch aufgebaut und stellt zunächst vor neue Herausforderungen. Dumm nur, dass diese hauptsächlich darin bestehen, neue Gebäude aus der Pampa zu stampfen. Das prickelt heutzutage nicht mehr, ist auf Dauer langweilig.

HOLIDAY WORLD

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 740 MByte HD, Win98SE	**GENRE:**	Wirtschaftssimulation
	PREIS:	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	Island Games
	VERTRIEB:	Take 2
SINNVOLL: 2 GHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.holiday-world-game.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	30. Juli 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu vier Spieler streiten sich um die fettesten Hotels, kooperativ möglich; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: –

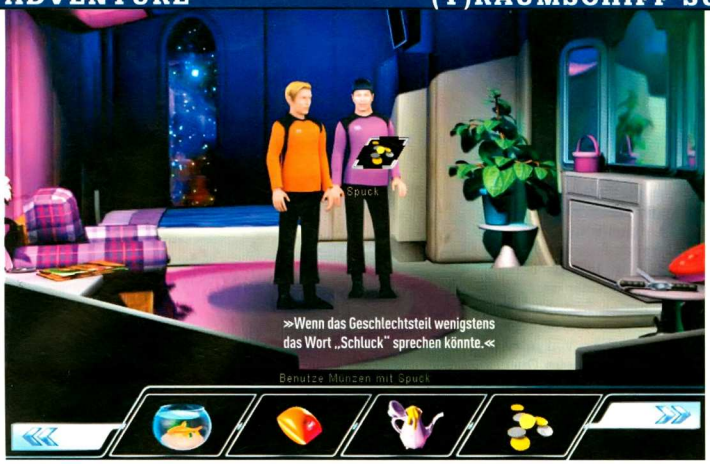
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	66%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	60%
SOUND	54%
MEHRSPIELER	65%

EINZELSPIELER

62%

BEFRIEDIGEND – Tourismusmanager mit Wusel-Faktor und veralteter Technik.



AUF DVD
VIDEO

FAZIT



MARC BREHME

(T)Raumschiff Surprise bietet leichte bis mittelschwere Rätsel für Adventure-Freunde aller Altersklassen. Obwohl die Grafik altbacken ist, macht es Laune, sich mit den drei animierten Helden durch die Zeit zu knobeln. Weil's witzig ist. Daran hat die gute Sprachausgabe großen Anteil, denn die meisten Originalschauspieler haben auch ihren Pixelhelden die Stimme geliehen. Und die bewegen sich herrlich tuntig wie im Film. Für Bully-Fans ein Muss.

Einschwulung

Wie Sechsjährige ihre Zuckertüte lieben alle „Bully"-Fans den aktuellen Streifen (T)RAUMSCHIFF SURPRISE – PERIODE 1. Doch nicht nur im Kinosaal, auch auf dem Computer-Bildschirm treiben die drei warmen Brüder ihr Unwesen.

Wer lässt sich nicht gern überraschen? Ist doch toll, wenn plötzlich eine besonders ehrenvolle Aufgabe auf einen zukommt. Und einen dankbareren Job, als die Welt zu retten, gibt es nicht! Daran hat sich auch im Jahre 2304 nichts geändert, als sich die Nachkommen der ersten Mars-Siedler auf den Weg zurück zur Erde machen – um sie zu unterjochen. Nur eine Zeitreise kann das drohende Unheil abwenden. Ein Fall für die Crew des (T)Raumschiffs Surprise – die gerade am Arsch der Welt angekommen ist. Im klassischen Adventure zu Michael „Bully" Herbigs Kinofilm steuern Sie Captain Kork, Mr. Spuck und Schrotty mit der Maus durch vorgerenderte 2D-Bildschirme. In Point&-Klick-Manier rätseln Sie sich in sechs Kapiteln durch vier Spielwelten. Sie sammeln und kombinieren Gegenstände und kauen anderen Figuren ein Ohr ab. Dabei lösen Sie Aufgaben der Art „Besorge erst dieses, damit du jenes erhältst" und zocken zwischen den Kapiteln actionreiche Minispiele.

RAT UND TAT

Um zu Beginn des Spiels Spuckys Kostüm für die „Miss Waikiki"-Wahl zu komplettieren, müssen Sie unter anderem einen Schraubenzieher organisieren. Der liegt unter einem Lüftungsgitter. Den Versuch, es mit bloßen Händen zu öffnen, blockt die warme Vulcanette vehement mit dem Hinweis auf ihre empfindlichen Fingernägel ab. Was tun? Vielleicht mit dem Glücksbringer des Captains ...? Aber wir wollen nicht zu viel verraten, es soll ja spannend bleiben. Wie im Film gilt auch im Spiel: Die Surprise kommt erst am Schluss, den ausgefuchste Rätselknacker nach etwa sechs Stunden über den Bildschirm flimmern sehen. Anfänger sollten zehn Stunden einplanen. Auch nicht gerade viel Zeit, um die ganze Welt zu retten. MARC BREHME

(T)RAUMSCHIFF SURPRISE

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 700 MByte HD, Win95
SINNVOLL: 1.200 MHz, 512 MByte RAM

GENRE: Adventure
PREIS: Ca. € 25,-
ENTWICKLER: Phenomedia
VERTRIEB: Take 2
INTERNET: www.periode1.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kaum zu glauben, aber die Crew steht nicht auf gemeinsame Spielchen.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

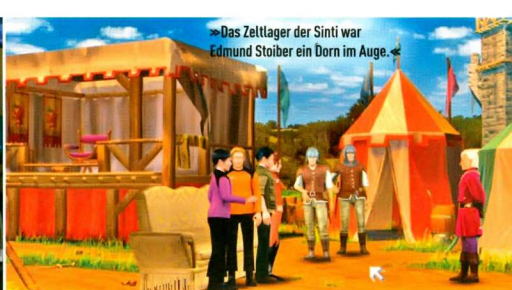
PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	67%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

73%

GUT – Lauwarmes und kurzweiliges Lizenz-Abenteuer mit Originalsprechern.





WC Snooker 2004



Sie wissen wer Ronnie O'-Sullivan, Stephen Hendry und Steve Davis sind und halten die Herren nicht für Mitglieder von Boyzone? Dann freuen Sie sich darauf, dass Sie diesen Billard-Heroen dank offizieller Lizenz nicht nur beim Spielen über die Schulter schauen können, sondern direkt gegen Sie antreten. Zum Beispiel bei der Weltmeisterschaft oder im Karriere-Modus bei allen wichtigen Turnieren der World Tour, wie den British Open. *World Championship Snooker 2004* macht's möglich und darüber hinaus vieles richtig. So sorgt eine detaillierte 3D-Optik samt runden Spieleranimationen für Atmosphäre. Die perfekte Kugelphysik ist über jeden Zweifel erhaben, die Steuerung lässt kaum Wünsche offen. Mit der Maus initiieren Sie Karambolagen, mithilfe von Hotkeys zaubern Sie Effet auf die Murmeln oder blenden die Tischübersicht ein. Anfänger lassen sich Hilfslinien für Abprallwinkel anzeigen oder trainieren zunächst am einfacher zu beherrschenden Pool-Tisch. Könner versuchen sich später an Trickshots. Wer zielgenau stößt (Sie Schwein!), schaltet Videos von Match-Klassikern oder neue Queues und Shirts frei. Na, wenn das nicht motiviert! CHRISTIAN BIGGE

FAZIT



CHRISTIAN BIGGE

Ich stehe auf so was. Aber nur, weil ich privat gern zum Queue greife. Wer das nicht tut, langweilt sich zu Tode. Obwohl *WC Snooker 2004* eigentlich nichts falsch macht. Ballphysik, Steuerung und Optik stimmen. Obendrauf gibt's herrlich nasale, englische Spielkommentare.

WC SNOOKER 2004

MINDESTENS:	800 MHz, 128 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win98SE	**GENRE:**	Sportspiel
SINNVOLL:	1,2 GHz, 256 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 45,-
		ENTWICKLER:	Blade Interactive
		VERTRIEB:	Codemasters
		INTERNET:	www.codemasters.de/snooker2004
		SPRACHE:	Englisch/Dt. Handbuch
		USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
		TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Lust auf ein Stößchen zu zweit? 1 Spieler pro CD
PC: 2 Spieler
NETZWERK: 2 Spieler
INTERNET: 2 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	69%
STEUERUNG	92%
GRAFIK	83%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	82%

EINZELSPIELER

80%

GUT – Profi-Billard vom Feinsten. Nicht mehr, nicht weniger.

Caveman Zac



Schwule und ihren Darm entleerende Saurier, impotente Höhlenmenschen, barbusige Steinzeitluder, Hormonspritzen: Was sich anhört wie der Alltag eines PCA-Redakteurs, ist der Spielinhalt von *Caveman Zac*. Im Gegensatz zu *Dick Sucks* macht die Jump&Run-Orgie anfangs Spaß, weshalb wir knapp den Titel „Schrott des Monats" versagen. Mankos: keine Langzeitmotivation und katastrophale Steuerung. Wallpaper und Bildschirmschoner werden zwar mitgeliefert. Trotzdem: Nein, danke! OS

MINDESTENS: 300 MHz, 32 MByte RAM, 90 MByte HD
HERSTELLER: Red Fire Software
GENRE: Jump & Run
PREIS: Ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	39%
STEUERUNG	30%
GRAFIK	44%
SOUND	61%
MEHRSPIELER	

EINZELSPIELER

38%

Schlacht um Troja



Im Krieg und in der Liebe ist alles erlaubt. Allerdings führte in der Antike die Liebe oft zum Krieg. So attackiert der griechische König Troja, da sich seine Frau in den Herrscher des verhassten Volkes, Paris (nicht Hilton!), verliebte. Als Angreifer oder Verteidiger erschaffen Sie auf den 3D-Karten Soldaten und Baracken, sammeln die einzige Ressource Gold und ziehen in die Schlacht. Für Einsteiger ist der Titel interessant, Strategie-Veteranen schlafen bereits nach der zweiten Mission ein. AB

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Zono/THQ
GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	58%
STEUERUNG	61%
GRAFIK	62%
SOUND	55%
MEHRSPIELER	

EINZELSPIELER

56%

German Railroads 4



Der vierte Teil der *German Railroads*-Reihe ist der romantischen Zugtrasse zwischen Koblenz und Trier gewidmet. Mit typischen Lokomotiven aus den 70er-Jahren passieren Sie Sehenswürdigkeiten und ziehen am Schiffsverkehr der Mosel vorbei. Die Umwelt wirkt für Train-Simulator-Verhältnisse sehr plastisch und entschädigt für das einschläfernde Spielprinzip. Eisenbahnfans freuen sich zudem über umfangreiches Bonusmaterial wie gedruckte Gleispläne oder einen Buchfahrplan. BB

MINDESTENS: 1,2 GHz, 128 MByte RAM, 450 MByte HD, Train Simulator
HERSTELLER: Freudenreich & Tollknaepper/Koch Media
GENRE: Simulation
PREIS: Ca. € 35,-

PREIS/LEISTUNG	66%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	71%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	

EINZELSPIELER

67%

World Airports 2



Sie sehnen sich in Microsofts *Flight Simulator 2004* nach mehr Realismus bei Starts und Landungen? Dann ist *World Airports 2* Ihr Ding! Vorausgesetzt, Sie wagen 'nen Abstecher auf einen der elf enthaltenen Flughäfen (darunter New York JFK, Frankfurt/Main, Rom Da Vinci). Der Detailgrad dieser Airports ist phänomenal. Sogar Fluggastbrücken docken auf Wunsch punktgenau an Ihren Ferienflieger an. Größter Kritikpunkt: Die Framerate leidet beträchtlich unter der Erweiterung. BB

MINDESTENS: 1,4 GHz, 512 MByte RAM, 500 MByte HD, FS 2004
HERSTELLER: Simflyers/Just Flight
GENRE: Simulation
PREIS: Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	60%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	82%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	

EINZELSPIELER

68%

DEIN HANDY KICHERT ...



REAL SOUNDS

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

36020	Nymphomaninnen
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



Sounds nur für geeignete Handys, siehe Bedienungsanleitung

Power Ringtones

Genial: Polyphon und monophon

Monophon: Für alle gängigen Nokia, Siemens Polyphon: Für alle Poly-Klingeltones fähigen Handys

CHART-BREAKER

82489	Dr alte Holzmichl
82496	Save your kisses for me
82495	F U Right Back
82494	Breaking the habit
82493	Unnatural Blond
82492	Mein Block
82491	Consequence of love
82490	Sunshine after Rain
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

MOVIE und KULT

82520	10 kleine Negerlein
82519	Alf
82518	Biene Maja
82517	Bonanza
82516	Bugs Bunny Show
82515	Come On Eileen
82514	Die Tagesschau
82513	Heidi
82512	Mendocino
82511	Relax
82510	Rocky
82509	YMCA
82508	Bezaubernde Jeannie
82507	Bob der Baumeister
81653	Bacardi Feeling
81041	Deutsche Hymne
82473	Ghostbusters
82472	Hein York
82471	It's raining men
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

Und so wird bestellt

www.handyfutter.de

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

z.B. PAO 42149 für den Tiger



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

und spare jeden Tag mit unserem genialen regelmäßigen Abonnement

oder telefonisch wähle einfach **0190 861257*** 1,86 €/min
:0900545424 €1,63/Min :0900902324 SFR 4,25/Min

WAP Sende eine SMS mit "WAP" an die 86688

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PAO + urspr.Abo name 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 PAO + LOVE + NAME1 + NAME2 an **86688***



Display Movies

Mega-Geile Farbige Animated Movies auf Deinem Display

Für alle Handys mit Farbdisplay



Personal PIX

Schicke eine SMS mit:"PAO",Bestellnummer und einem kurzen Namen an: 86688* z.B.: "PAO 42564 Tanja"



GENIAL:Schicke einfach ein Namens-Bild an Deine Freunde: Schreibe hinter Deine Bestellung die Zielrufnummer...fertig! Beispiel: "PAO 42564 Tanja 0171-123456"

GIGA-GEILE COLORED PIX



Für alle Handys mit Farbdisplay

Display-Cleaner 41016



Für Nokia mit Farbdisplay ausser 3650,7650

Colored Logos



Für alle Nokia mit Farbdisplay ausser 3650,7650

BUDGET



Achterwahn

Sie müssen ganz schön was draufhaben, um in TONY HAWK'S PRO SKATER 4 nicht mit der roten Laterne durchs Ziel zu kommen.

PC ACTION GOLD

Abgreifen!

Auch Sesselfurzer können jetzt zum Super-Skater werden. Gemeinsam mit Between Us! verlosen wir drei Fingerboards der offiziellen *Tony Hawk 4*-Collection. Jedes Board hat ein anderes Motiv, einen griffigen Belag, die Räder sind an- und abschraubbar. Damit Sie sich dabei nicht die Finger brechen, liefern wir passendes Werkzeug mit. Wenn Sie eins der heißen Teile abgreifen wollen, beantworten Sie unsere Gewinnspielfrage:

Wodurch wurde Tony Hawk berühmt?

A) Durch seine Vorliebe für Falken.
B) Weil er ständig von der Rolle ist.
C) Durch einen zweieinhalbfachen Salto.
D) Durch seine Frau.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte dem Gewinnspielkasten auf Seite 36.

Tony Hawk hat es – wie wir – geschafft, aus Scheiße Gold zu machen. Der Typ wurde durch das Skateboardfahren zum Millionär und bekam seine eigene Spiele-Serie. Ein Schlag ins Gesicht jedes Fließbandarbeiters? Egal, wir sind nicht hier, um über den Stand der Welt, sondern über Spiele zu richten. Aus der Verfolger-Perspektive steuern Sie Ihren Skater durch verschiedene Parcours. Sie erfüllen Aufgaben, sammeln Punkte und knacken mit Geschick den Highscore. Per Tastendruck führt Ihre Spielfigur Tricks aus, die Sie mit etwas Übung zu Kombinationen verketten können. Die Software schaltet nach und nach neue Boards und Levels frei, sorgt so für höchst gelungene Abwechslung. Da Skateboarden auf Dauer etwas langweilig ist, gaben die Entwicklerdie Devise aus: „Realismus raus, Spielspaß rein"! Per Board fette Erdbeben auszulösen, kommt einfach besser als simpel über Bordsteine zu hoppeln.

ALLE ZEIT DER WELT

Der überaus unterhaltsame Wahnsinn überrascht immer wieder. So dürfen Sie zum Beispiel die Knastinsel Alcatraz besuchen oder beim Dombesuch die Achterbahn für ausgedehnte Monster-Grinds missbrauchen. Der vierte Teil der *Tony Hawk*-Serie ist der abwechslungsreichste und wartet mit grundlegenden Neuerungen auf. Die wichtigste: das fehlende Zeitlimit. Wenn Sie bei den Vorgänger-Versionen einen Level starteten, tickte die Uhr. War die Zeit abgelaufen, landeten Sie wieder im Auswahlmenü. Es gab daher kaum Gelegenheit, die riesigen Levels in Ruhe auszukundschaften.

PLAUDERTASCHEN

Neu ist auch die Möglichkeit, Passanten ansprechen zu können. Diese sind über alle Levels verstreut und mit Markierungen versehen. Die Pixelheiner haben spezielle Anliegen, deren Schwierigkeitsgrade im Spielverlauf zunehmen. Die Langzeitmotivation ist sowohl in den spaßigen Solo-Modi als auch im Mehrspieler enorm und wer möchte, darf sich auch im Editor austoben. Grafisch kann *THPS 4* ein „Gut" einheimsen, der Soundtrack ist auch wieder vom Feinsten.

MARC BREHME

FAZIT



MARC BREHME

Nach *Tony Hawk's Pro Skater 3* wurden Stimmen laut, dass die *THPS*-Reihe in einer Sackgasse gelandet sei. Dank Teil 4 kommt der Ausweg! Mehr Tricks, mehr Geheimnisse, mehr Action, bessere Grafik und verstärkte Langzeitmotivation. Um den guten Tony fachgerecht zu steuern, empfehlen wir ein Joypad.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 700 MByte HD, Win95
TEST IN AUSGABE: 11/2003

GENRE: Sportspiel
PREIS: Ca. € 25,-
ENTWICKLER: Aspyr
VERTRIEB: Application Systems Heidelberg
INTERNET: www.application-systems.de/tonyhawk4
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN: 1. August 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Trick-Turnier, Punkte-Challenge, Kombo-Mambo, Slap!, Lord of the Board usw./2 Spieler pro CD
PC: 2 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	79%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	88%

EINZELSPIELER

89%

SEHR GUT – Tony ist der Beste, nie war Skaten schöner.

Knights of the Temple: Infernal Crusade



Als Kreuzritter Paul müssen Sie im Hack & Slay das Burgfräulein Adelle befreien. Das Mädel besitzt geheimnisvolle Kräfte und wurde deshalb von einem Schurken entführt. Sie als Spieler sollen den Wahnsinnigen stoppen und verkloppen Hunderte von Gegnern. Als obercooler Ritter, der noch herumliegende Heiltränke und Pfeile aufhebt, während Feinde schon auf ihn eindreschen. Sie finden Schwerter, Äxte und Bögen, deren Qualitäten im Spielverlauf besser und besser werden. Anfangs beherrscht der Recke zwei Schlagvarianten und kann blocken. Dann lernt er Spezialangriffe und entwickelt zudem göttliche Kräfte. Während die Qualität der Umgebungsgrafik zwischen eher tristen Innenszenarien und spektakulären Abschnitten, wie etwa der Lava-Hölle, wechselt, bewegen sich die Animationen auf höchstem Niveau. Paul taumelt bei Stößen oder Treffern realitätsnah, Säbel schwingende Sarazenen-Krieger schlagen akrobatische Rückwärtssalti. Trotz des Speicherpunkt-Systems kommt bei dem Gemetzel selten Frust auf. Das liegt an den gut balancierten vier Schwierigkeitsstufen, zudem sind die Levels sehr klein. MARC BREHME

FAZIT



MARC BREHME

Hier nerven keine aufgesetzten Rätsel, die meinen schneidigen Tatendrang aufhalten. Neben dem üblichen „Schwert raus und drauf" muss ich nicht nur kämpfen, sondern auch vier göttliche Kräfte taktisch einsetzen. So gefällt mir das.

KNIGHTS OF THE TEMPLE

MINDESTENS:	**GENRE:**	Action
600 MHz, 192 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Starbreeze Studios
	VERTRIEB:	TDK Marketing GmbH
TEST IN AUSGABE:	**INTERNET:**	www.knightsofthetemple.com
5/2004	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt es nur bei der PS2 und Xbox-Version. Schade!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

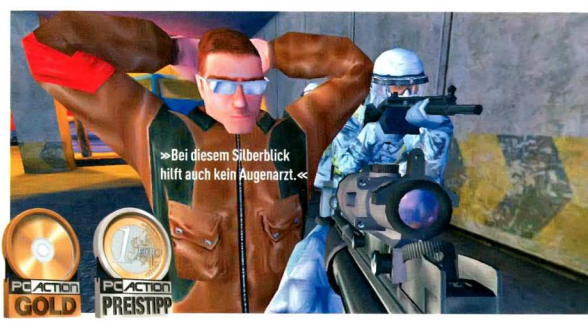
PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	80%
SOUND	86%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

78%

GUT– Hack&Slay-Fans werden trotz kleiner Mängel ihre Freude haben.

Rainbow Six 3: Raven Shield



In *Rainbow Six 3: Raven Shield* kommandieren Sie Frauen und Männer der internationalen Spezialeinheit Rainbow. Bevor Sie Ihre Einsätze beginnen, ist Kopfarbeit gefragt. Die kartoffelsackschwere Planungsphase der Vorgänger empfanden wir beim Testen nicht mehr als Qual, sondern als taktische Herausforderung. Gut geplant ist halb gewonnen: Jederzeit speichern geht in *Raven Shield* nicht. Im echten Leben gibt es schließlich auch kein Zurück. Nach dem Befehl zum Vorrücken geht es ans Eingemachte. Zielen Sie per Fadenkreuz auf einen Punkt und drücken Sie die Leertaste. Schon eilen die Kameraden dorthin. Halten Sie besagte Taste gedrückt und visieren eine Tür an, erscheint ein Menü. Nun entscheiden Sie, ob Ihre Untergebenen die Pforte öffnen und den Bereich dahinter gleich mit sichern sollen. Oder lieber erst eine Blendgranate werfen? Das Waffenarsenal bietet Masse und Klasse. Bei der optischen Präsentation scheiden sich die Geister. Obwohl hier die gleiche Engine werkelt, macht der Taktik-Shooter lange nicht so viel her wie *Splinter Cell* oder *Unreal 2*. MARC BREHME

FAZIT



MARC BREHME

So spannend wie es ist, so viel Frust kommt wegen der fehlenden Speicherfunktion auf. Dennoch kreieren die Soundeffekte und der gelungene Soundtrack in *Raven Shield* eine dichte, bedrohliche Atmosphäre. Auch der Mehrspielerpart ist richtig gut.

RAINBOW SIX 3

MINDESTENS:	**GENRE:**	Taktik-Shooter
P 800, 128 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Red Storm
	VERTRIEB:	Rondomedia
TEST IN AUSGABE:	**INTERNET:**	www.ravenshield.de
3/2003	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: U. a. Geiselbefreiung, Bombe legen, Eskorte (auch mit Bots); 1 Spieler/CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	80%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	88%

EINZELSPIELER

86%

SEHR GUT– Mit Spannung und Realismus gewürzter Taktik-Shooter.

Secret Weapons over Normandy

Das Wichtigste zuerst: *Secret Weapons over Normandy* ist keine Flugsimulation, sondern ein Actionspiel. Wer auf Realismus abfährt, bekommt bei Lawrence „X-Wing" Hollands neuestem Streich einen Lachkrampf. Die 24 historischen Maschinen sehen ihren Vorbildern zwar sehr ähnlich, besitzen jedoch die Flugphysik eines Raumschiffs. Ihr Vaterland schickt Sie als US-Elitepilot über den großen Teich: Hitlers Luftwaffe sollen die Flügel gestutzt werden. Die Engländer sind begeistert und teilen Sie den Battlehawks zu. Mit denen bereisen die halbe Welt. So eilen Sie in 16 Missionen zum Beispiel nach Pearl Harbor, unterstützen russische Truppen vor Stalingrad, heizen Rommels Mannen in Afrika ein und überwachen die Landung der Alliierten in der Normandie. Die Secret Weapons, die Wunderwaffen, tauchen erst im letzten Spieldrittel auf. Bedauerlich, wie auch der abrupte Schluss. Kaum ist der letzte Bomber über Omaha Beach abgeschossen, flackert der Abspann über den Monitor. Bei der Grafik hat sich Totally Games nicht mit Ruhm bekleckert. Die Landschaft ist okay, die Flugzeuge aber detailarm und das Meer ähnelt einem zugefrorenen See. Sehenswert sind Explosionen und Spezialeffekte. Außerdem gibt's Spielspaß satt.

MARC BREHME



FAZIT



MARC BREHME

Ein Flug-Actionspiel, bei dem wirklich mal was abgeht? Bevor ich Rostdach Bezold nicht mit eingeschlafenen Armen auf dem Joystick erwische, habe ich fast nicht mehr daran geglaubt. Aber in *Secret Weapons over Normandy* geht es richtig zur Sache und die abwechslungsreichen Missionen sind große Klasse. Bei dem Schwierigkeitsgrad hätte eine echte Speicherfunktion anstelle der Checkpunkte aber Sinn gemacht.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

MINDESTENS: 850 MHz, 256 MByte RAM, 2,5 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 25,-
	ENTWICKLER:	Totally Games
	VERTRIEB:	Activision
TEST IN AUSGABE: 2/2004	**INTERNET:**	www.overnormandy.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Über der Normandie sind Sie auf sich allein gestellt.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	69%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

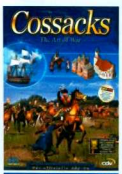
81%

SEHR GUT – Dieser Action-Flieger lädt zum Abheben ein.

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK



Secret Weapons



Cossacks



Grom



Combat Mission 1



Combat Mission 2



Knights of the Temple



Fluch der Karibik

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Secret Weapons over Normandy	Action	Activision	81%	€ 25,-
Cossacks: The Art of War	Strategie	Pointsoft	77%	€ 10,-
Grom	Adventure	Pointsoft	53%	€ 5,-
Combat Mission 1	Strategie	Pointsoft	45%	€ 8,-
Combat Mission 2	Strategie	Pointsoft	63%	€ 10,-
Knights of the Temple	Action	Ubisoft	78%	€ 20,-
Fluch der Karibik	Adventure	Rondomedia	77%	€ 15,-
Rainbow Six 3: Raven Shield	Action	Rondomedia	87%	€ 15,-
Republic – The Revolution	Strategie	AK Tronic	58%	€ 10,-
Railroad Tycoon 3	WiSim	AK Tronic	85%	€ 10,-
Starlancer	Action	Green Pepper	80%	€ 7,-
Roller Coaster Tycoon	WiSim	Green Pepper	74%	€ 7,-

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Tony Hawk's Pro Skater 4	Sportspiel	Application Systems Heidelberg	89%	€ 25,-
Knightshift	Strategie	Koch Media	80%	€ 10,-
URU: The Complete Chronicles – Gold Edition	Adventure	Ubisoft	69%	€ 50,-
Freedom Fighters Classic	Action	EA	77%	€ 15,-
Madden NFL 2004 Classic	Sportspiel	EA	85%	€ 15,-
Harry Potter Quidditch WM Classic	Sportspiel	EA	58%	€ 15,-
Sim City 4 Classic	WiSim	EA	82%	€ 15,-
Tiger Woods PGA Tour 2004 Classic	Sportspiel	EA	85%	€ 15,-
Chicago 1930	Strategie	Flashpoint	69%	€ 15,-

NEU: DAS VOLLE PROGRAMM

VON PREMIERE BIS RTL



SEITENSPRUNG

Außen Hut, innen gut

Baseballkappen sind out, in RED DEAD REVOLVER sind Hüte in. Und Colts.

Xbox | Endlich gelingt es einem Computerspiel, das 19.-Jahrhundert-Cowboy-Flair einzufangen! Sie selbst verlegen sich statt aufs Fangen mehr aufs Abschießen: Als Kopfgeldjäger Red Harlow spendieren Sie bösen Buben (und Mädels) blaue Bohnen. Ab und an schlüpfen Sie sogar in die Rolle anderer Protagonisten. Es warten 27 Kapitel voll wilder Schießereien. Wer all das überlebt, schaltet neue Spielmodi frei. Sie hechten von Deckung zu Deckung, eliminieren weiter entfernte Gegner mit Hinterlader & Co. und pumpen Nahestehenden in Zeitlupe mit den Zwillingsrevolvern Blei zwischen die virtuellen Rippen. Clint Eastwood wäre stolz auf Sie! Neue Waffen sammeln Sie unterwegs ein oder kaufen die Dinger beim Händler. Mehrspieler-Modi wie High Noon sind das i-Tüpfelchen auf dem kurzen, aber gelungenen Western-Spaß. Wer *Max Payne 2* mochte und auf Wild-West-Streifen steht, hat seine Freude. Selbst die biedere Grafik macht der aus alten Spaghetti-Western stammende Soundtrack locker wett. JOACHIM HESSE



RED DEAD REVOLVER
HERSTELLER: Rockstar San Diego/Take 2
INFO: www.reddeadrevolver.de
WERTUNG: ★★★★★

Baller Balla

Nicht nur die deutsche Nationalelf trifft das Tor nicht. Sie könnten bei TURBOKICKER das gleiche Problem bekommen.

Ferngesteuertes Auto | Für *Turbokicker* brauchen Sie keinen Bildschirm. Eine glatter Boden und zwei gesunde Hände genügen. Mit einem ferngesteuerten Auto sollen Sie einen Ball ins Tor befördern. Falls Ihnen das zu langweilig klingt, freuen Sie sich: Die Vorderachse Ihres Vehikels überschlägt sich bei Seitwärtsbewegungen und so geht die Fahrt nicht immer in die gewünschte Richtung. Da hilft nur ein ordentliches Trainingslager. Und falls Sie einen Kumpel überreden können, sich ein zweites Gerät zu kaufen, steht einer chaotischen Fußballschlacht (ohne Fuß) nichts mehr im Wege. Pro Set (16 Euro) sind eine Fernsteuerung, Auto, Ball und Tor enthalten. JOACHIM HESSE/RALPH WOLLNER





TURBOKICKER
HERSTELLER: Active People Gmbh
INFO: www.zweizwei.biz
WERTUNG: ★★★☆☆

Nur nicht hängen lassen

Niemand hat behauptet, dass Sport leicht sei. Auch in ATHENS 2004 müssen Sie Leistung bringen. Sogar auf der Tanzmatte, wenn Sie das möchten.



»Trotz Handikap kann es Christopher Reeve einfach nicht lassen.«



»Die männlichen Pornodarsteller machen sich noch außerhalb des Bildes warm.«

Playstation 2 | Aus ihrer Jugend erinnern sich männliche Spieler über 30 Jahre vielleicht noch an Krämpfe im rechten Unterarm. Das lag meist eher nicht an den ersten Selbsterfahrungen mit dem eigenen Körper, sondern an Spielen wie *Summer Games*, *Track & Field* oder *Decathlon*. Durch wildes Hin-und-her-Rütteln des Joysticks und einem gut getimten Knopfdruck kämpften sich Sportbegeisterte damals durch die Disziplinen. *Athens 2004* greift passend zu den Olympischen Spielen im August das Oldie-Prinzip auf und kombiniert es mit guter Grafik. Wer will, darf sich sogar auf einer Tanzmatte seine Krämpfe besorgen. 25 Sportarten fanden Ihren Weg zur PS2. Das Spielprinzip ist zwar alt, überfordert dafür aber niemanden. JOACHIM HESSE



ATHENS 2004
HERSTELLER: Eurocom Entertainment/Sony
INFO: www.playstation.de
WERTUNG:

Hier hat's gefunkt

Liebe auf den ersten Blick gibt es nur selten. Schon gar nicht bei SAMURAI WARRIORS. Doch wahre Schönheit kommt ja bekanntlich von innen.



»Mit Stäbchen essen will gelernt sein.«



»Imker stehen nicht auf Bienenstich.«

Playstation 2 | Es kann durchaus befriedigend sein, wenn es nach einem harten Arbeitstag zu Hause mal direkt und ohne Umschweife zur Sache geht: Konsole an, DVD rein, Charakter auswählen und dem Schlagknopf-Stakkato lauschen. Das Ziel von *Samurai Warriors* ist, anhand einer Karte ein Schlachtfeld abzugrasen und tausende von Digi-Japanern ins virtuelle Jenseits zu schicken. Stellen Sie sich das wie eine Ameisenkolonie vor, die einen Artgenossen mit Schwert beackert. Inklusive Special Moves, Reitpferden und mehr. Die matschig graue Grafik sieht zwar aus wie das Ruhrgebiet in den 50ern, aber auf Combo-Jagd zu gehen, macht Laune. Erst recht zusammen mit einem Freund am geteilten Bildschirm. JOACHIM HESSE



SAMURAI WARRIORS
HERSTELLER: Koei/Electronic Arts
INFO: www.koei.com/SamuraiWarriors
WERTUNG:

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR



»Wenn ich groß bin, fresse ich Tigers Wutz.«

Gamecube | In Japan und den Vereinigten Staaten griffen Hobby-Golfer bereits im vergangenen Jahr zum Eisen. Nintendo Deutschland zögerte seinen Beitrag zum Golfkrieg bis heute hinaus. Jetzt endlich lochen auch hierzulande bis zu vier Spieler ein. Schön, doch die Konkurrenz von EA ist besser. (JO)



HERSTELLER: Camelot Software/ Nintendo
INFO: www.nintendo-europe.de
WERTUNG: ★★★★☆

ANCIENT RUINS 1 & 2



»Der Fakir hatte sein Bett im Keller vergessen.«

Handy | Für ein Handyspiel erstaunlich komplex präsentieren sich die beiden ersten Teile von *Ancient Ruins*. Sie kloppen sich wie in *Diablo* durch eine isometrische Landschaft und weichen Fallen aus. Nur die Steuerung hakt ein wenig. Der Clou: Ihren lieb gewonnenen Charakter übertragen Sie in andere Episoden des Spiels. Sechs Teile sind geplant. Danach sind alle Rätsel gelöst und die Horden der Hölle geschlagen. (JO)



HERSTELLER: Handy Games GmbH
INFO: www.handy-games.com
WERTUNG: ★★½☆☆

BOMBERMAN



N-Gage | Die goldene Bomber-King-Statue ist verschwunden. Sie haben 40 Levels lang Zeit, den Verantwortlichen aufzustöbern. Als kleines Männchen legen Sie auf einem bildschirmgroßen Spielareal Bomben und lassen störende Mauern und Gegner explodieren. Geschlampt haben die Entwickler beim Herzstück, dem Mehrspieler-Modus: Nur zwei Spieler dürfen gegeneinander antreten. Schade. (JO)



HERSTELLER: Hudson/Nokia
INFO: www.n-gage.com/de-DE/games
WERTUNG: ★★★½☆

GHOST RECON: JUNGLE STORM



N-Gage | Wer auch unterwegs nicht auf Taktik-Shooter verzichten möchte, sollte sich ein N-Gage besorgen. Im Jahr 2010 sorgen Sie bei *Ghost Recon* in Kolumbien mit Waffengewalt für Ordnung. Alle Karten und Missionen entwarf Gameloft speziell für das N-Gage. Die 3D-Grafik sieht sogar ausnahmsweise nicht so aus wie Daniel Kübelböcks Gesicht während der Pubertät. Acht Spieler mischen im Mehrspieler-Modus mit. (JO)



HERSTELLER: Gameloft/Nokia
INFO: www.n-gage.com/de-DE/games
WERTUNG: ★★★★☆

SPIELER FORUM



Alter Schwede!

PC ACTION SUPER-MOD

Ziehen Sie sich warm an! In SILENT HEROES verschlägt es Sie ins Land der Elche und Ikea-Möbel.

Battlefield 1942 | Die Jungs und Mädels von Digital Illusions sind nicht die einzigen Schweden, die was vom Programmieren verstehen. Das beweisen diesen Monat 30 Nordlichter eindrucksvoll mit ihrem Mod *Silent Heroes*. Okay, die Erweiterung geistert bereits seit geraumer Zeit durchs Netz. Aber die neueste Fassung 0.35 ist noch mal ein ganzes Stück cooler als die Vorgänger. Das Beste: Im Gegensatz zur Konkurrenz besitzt *Silent Heroes* eine riesige Fangemeinde. Zu fast jeder Tages- und Nachtzeit tummeln sich Zocker auf den Servern. Ist doch mal niemand online, installieren Sie den Patch von der DVD. Dann können Sie gegen überraschend clevere Bots antreten. Bei Waffenarsenal und Fuhrpark setzt *Silent Heroes*, ähnlich wie *Desert Combat*, auf modernstes Kriegsgerät. Sie heben mit dem Eurocopter Tiger ab oder holen Flieger mit dem deutschen Flugabwehrpanzer Gepard vom Himmel. Ahnungslose Infanteristen nehmen Sie mit dem Scharfschützengewehr PSG90 aus sicherer Entfernung aufs Korn. Und wo? In Skandinavien. Da staunen Sie, was? 2007 graben schwedische Generäle einen geheimen Plan aus dem frühen 20. Jahrhundert aus und überfallen den Nachbarstaat Norwegen. Dem Spielspaß tut die etwas dünne Story keinen Abbruch. Endlich dürfen Sie auch mal an einem anderen Kriegsschauplatz und nicht schon wieder im Irak oder in Vietnam die virtuelle Sau rauslassen. Spielerisch ist *Silent Heroes*, abgesehen von den neuen Ballermännern und Vehikeln, bis auf eine Ausnahme identisch mit *Battlefield 1942*: Wurden Sie getroffen, verändert sich Ihr Sichtfeld zu einem Tunnelblick. Tolle Sache, vor allem wenn Sie schon immer mal wissen wollten, wie unser Quotenossi Marc Brehme seine Umwelt wahrnimmt. Ein Dankeschön an unsere Kooperationspartner von Extreme Players, dass sie uns auf diese Perle aufmerksam gemacht haben. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.silentheroes.se, www.extreme-players.de

AUF DVD

Mod zu: Battlefield 1942

Autor: Team Silent Heroes

Filenamen: Silentheroes.Beta.0.35.exe, SH0.35-COOP2.zip

Voraussetzung: Battlefield 1942

Pro + Contra:

- Unverbrauchtes Szenario
- Viele neue Waffen und Fahrzeuge

Fazit: „Ich glaub, mich tritt ein Elch!"

Cape der guten Hoffnung



Im Vampir-Mod HELLSING pumpen Sie Ihre Gegner voll Blei. Und tragen einen Mantel.

Max Payne 2 | Sie verpassen keine Folge der Anime-Serie *Hellsing* auf Viva? Dann haben wir genau das Richtige für Sie: den gleichnamigen Mod zum Fernsehspektakel. Die Erweiterung für *Max Payne 2* sieht nicht nur verdammt schick aus, sondern bietet ein wahrhaft höllisches Spielvergnügen. In Person des Vampirjägers Alucard begeben Sie sich auf die Suche nach dem wahnsinnigen Professor Hojo. Dieser Schurke will mittels mysteriöser Computerchips eine künstliche Zombiearmee ins Leben rufen, um die Weltherrschaft an sich zu reißen. Da wir *Hellsing* aus lizenzrechtlichen Gründen nicht auf die DVD pressen dürfen, müssen Sie sich die brandneue Version 0.7 aus dem Netz saugen. Die 130 Megabyte sind den Aufwand wert. BENJAMIN BEZOLD

Info: http://maxpayne.gamevision-network.de, www.hellsingmod.de.vu



Eine Rasse für sich

Bei ATLANTIS: FIGHT FOR EARTH retten Sie den blauen Planeten vor einer todbringenden Außerirdischen-Schar.

UT 2004 | Kaum noch Mod zu nennen, eher schon eigenständiges Spiel – so kommt der neue Renner aus der *UT 2004*-Szene daher, den uns die Kollegen von Extreme Players empfohlen haben. In *Atlantis* verschlägt es Sie ins Jahr 2006. Der Menschheit droht der Exitus durch eine schon vor Jahrtausenden unbemerkt eingewanderte Alien-Rasse, den Atlanten. Die Geschichte ist logisch und brillant erzählt und sorgt für eine dichte und stimmige Atmosphäre. In puncto Spielgeschehen setzt das Entwicklerteam auf den *UT*-Spielmodus Assault, wobei das Missionsziel für beide Parteien – Atlanten und Menschen – je nach Karte variiert. Der Clou: Jedes Team hat ein virtuelles Konto, von dem der Gegner Punkte abzieht, sobald er einen Ihrer Kollegen oder einen Auftrag erledigt hat. Wer als Erstes Bankrott geht, hat verloren. Das sorgt für spannende Partien. Zudem gibt es unterschiedliche Rüstungen (schwere für Scharfschützen, leichte und mobile für Stürmer) und Fahrzeuge, welche für taktischen Tiefgang sorgen und stark an *Tribes 2* erinnern. Sämtliche Waffen, Karten, Charaktere und Vehikel gestalteten die Entwickler neu. Achtung: Um in den Genuss von *Atlantis* zu kommen, benötigen Sie den neuesten *UT 2004*-Patch. RALPH WOLLNER/OLE SUMFLETH

Info: www.atlantis.jolt.co.uk, www.extreme-players.de

AUF DVD

Mod zu: UT 2004

Autor: The Atlantis:-Fight-For-Earth-Team

Filename: Atlantis_Alpha_1.0.exe

Voraussetzung: UT 2004

Pro + Contra:

- ✚ Innovatives Spielgeschehen
- ➖ (Noch) kein Einzelspieler-Modus

Fazit: „Herrlicher Mod mit taktischen Elementen."

INHALT

BATTLEFIELD 1942

Silent Heroes 122
Dead Cities 127

Max Payne 2 123

UT 2004

Atlantis 123
Domain 2049 124

FIFA 2004 124

NFS: Underground 125

Far Cry 125

Neverwinter Nights 125

C&C Generäle 126

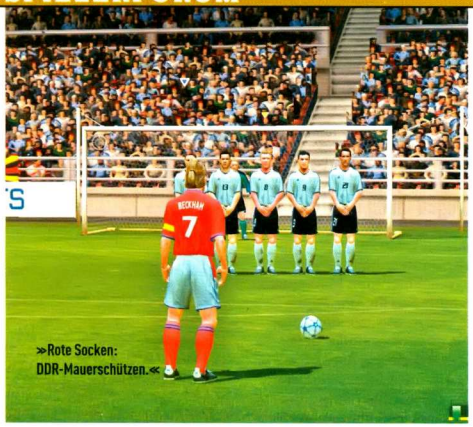
Surf doch mal da rum! 127

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.



Kleidmittel

Der Euro-2004-Patch verpasst Ihrem FIFA 2004 das perfekte EM-Outfit. Zurück ins virtuelle Portugal!

FIFA 2004 | Da macht das Fanherz einen Freudensprung! Mit dem *Euro 2004*-Update lassen Sie die Europameisterschaft des Rasenschachs in Ihren eigenen vier Wänden stattfinden. Authentischer könnte es dabei kaum zugehen. Sämtliche Trikots und Stadien wurden aktualisiert und sehen Ihren Original-Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Hinzu kommen die echten Nationalhymnen und Fangesänge. Das ist aber noch nicht alles. Das Aussehen und die Werte der Fußballer wurden aktualisiert. Insgesamt gibt es über 150 neue Gesichter. RALPH WOLLNER

Info: www.fifa4fans.de

PC ACTION SUPER-MOD

Vorzeitiger Erschuss

Beim Mod DOMAIN 2049 liegt die Zukunft in Ihrer Hand – so wie Ihr Gewehr.



AUF DVD

Mod zu: UT 2004
Autor: Domain-Team
Filename: Domain2049-2.0.zip
Voraussetzung: UT 2004
Pro + Contra:
+ Taktisches Vorgehen
– Gelegentliche Grafikfehler
Fazit: „Fetziger Mod mit viel Sarkasmus."





UT 2004 | Damit der virtuelle Terror beginnen kann, extrahieren Sie die Datei von der DVD in das *UT 2004*-Stammverzeichnis. Starten Sie *UT 2004* und klicken Sie sich in das Community-Menü. Aktivieren Sie Domain 2049 im Benutzermods-Ordner. Das Szenario spielt in der nahen Zukunft. Die United States of the Earth, kurz USE, versetzen die Weltbevölkerung in Angst und Schrecken. Keiner traut sich, gegen die Übermacht anzugehen. Keiner? Nicht ganz. Eine kleine Separatistengruppe trotzt der Großmacht und versucht, diese mit gezielten Anschlägen zu schwächen. Die Mitglieder der Untergrundorganisation hausen in dreckigen Slums fernab jeglicher Zivilisation. Nach und nach schließen sich immer mehr Keimzellen des Terrors zusammen – ein Krieg entbrennt.

ABSOLUT BUMMBASTISCH

Während Frontschwein Bezold sich natürlich auf die Seite der starken USE stellt, gesellt sich meiner Einer zu den Yalla-Yalla-Buben. Solange die USE damit beschäftigt ist, die Stellung zu halten, versucht das Bombenleger-Pack möglichst alles in die Luft zu jagen. Das Ganze lässt sich als aufgebohrter Assault-Modus beschreiben. Das Spektakel spielt auf acht ausgeklügelten Karten, die genau die richtige Größe für eine ordentliche Mehrspielerballerei besitzen. Bei den Waffen warten die Programmierer mit zwölf nagelneuen Schießprügeln auf, die mit den ursprünglichen *UT 2004*-Wummen nichts zu tun haben. Fieslinge schnappen sich einen Baseball-Schläger und ziehen den Gegnern von hinten eins über die Birne. Feige, aber spaßig. RALPH WOLLNER

Info: www.domain2049.com



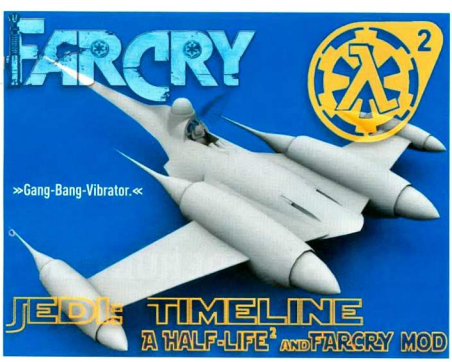
NFS: Underground | Auf LAN-Partys war *Need for Speed: Underground* nie der Renner. Warum? Weil es keinen Netzwerk-Modus gibt! Dank des Mods von Herrn vdlgnome (kein Witz!) ist das jetzt anders. Das 130 kByte kleine Tool erlaubt Ihnen spannende Duelle mit fixen Netzwerkverbindungen. Die Tage, an denen die wilden Heizorgien ausschließlich im Internet stattfanden, sind somit endgültig gezählt. Das Programm finden Sie auf unserer DVD. Viel Spaß! RALPH WOLLNER
Info: www.nfs-planet.de

AUF DVD

Mod zu: NfS: Underground
Autor: vdlgnome
Filename: nfsu_lan.1.0.1.zip
Voraussetzung: NfS: Underground
Pro + Contra:
✚ Netzwerk-Modus
✚ Einfache Bedienung
Fazit: „Ein Muss für jede LAN-Party."

Ausgemodst

Schlechte Nachrichten für alle Modder. Der FAR-CRY-EDITOR wurde bis auf weiteres verschoben.



Far Cry | Zustände wie im öffentlichen Dienst! Nachdem Ubisoft und Crytek die Veröffentlichung des *Far Cry*-Patches 1.2 (enthält das Software Development Kit) auf unbestimmte Zeit verschoben haben, ist die gesamte Modding-Szene um den Coburger Ego-Shooter in den Streik getreten. Die Gesamte? Nein! Ein unbeugsames Grüppchen macht unbeirrt weiter und hat jetzt erste Screenshots zu *Jedi: Timeline* ins Netz gestellt. Dieser Mod ist im *Star Wars*-Universum angesiedelt und soll neben *Far Cry* auch für *Half-Life 2* kommen. Wir halten Sie auf dem Laufenden. OLE SUMFLETH
Info: http://jeditimeline.com, www.farcryrevolution.de.vu

Schöner Klonen

Juhu! Bald machen sich die Schreibsklaven von der PC ACTION zum dritten Mal in PCA-ADVENTURES zum Deppen.

Neverwinter Nights | Auf die Jungs von Dragon Productions ist Verlass. Schon im August wollen die Mod-Experten das dritte und finale Kapitel der beliebten *Neverwinter Nights*-Erweiterung *PCA-Adventures* fertig haben. Für Sie heißt das: Endlich laufen Ihnen neben den alten PC-ACTION-Schreibbarbaren auch die neuen, schönen Redakteure Ralph Wollner, Andreas Bertits, Marc Brehme und sogar Rebecca Ritter über den Weg. Ihre neue Hauptaufgabe ist es, das Lager der Österreicher gründlich aufzuräumen und den Frieden im virtuellen Fürth wieder herzustellen. Leicht wird das nicht. Denn auf Ihrer Reise zu den Ösis treffen Sie den berüchtigten Dreckball-Z-Clan, der Ihnen Manga-Gegner auf den Hals hetzt. Mehr Infos im Diskussionsforum der Dragon-Prouductions-Webseite. BENJAMIN BEZOLD
Info: www.dragon-productions.de





Strahlende Sieger

Die Gewinner unseres C&C-GENERÄLE-Mapping-Wettbewerbs der Ausgabe 6/2004 stehen fest.

C&C Generäle | In zig Nachtsitzungen trennte die Jury um HerzZorro die Spreu vom Weizen. Kein leichter Job für die *Generäle*-Experten, da der Großteil der Einsendungen richtig fett war. Aber es gab Ausnahmen. Drei Kandidaten disqualifizierten sich „dank" Regelverstößen selbst. Auf dem Siegerpodest landete dagegen Funkelchen mit *Impressions* für das Add-on *Die Stunde Null*. Diese 6-Spieler-Karte war der Konkurrenz in allen Belangen überlegen. Herzlichen Glückwunsch! Das Meisterwerk enthalten wir Ihnen ebenso wenig vor wie die übrigen Maps: Sie finden auf unserer DVD sämtliche Kandidaten des Wettbewerbs (mit Ausnahme der schwarzen Schafe). Doch das ist nicht alles, was wir für die Hobby-Generäle auf den Datenträger gebrannt haben. Wie jeden Monat erwartet Sie auch diesmal ein riesiges Map-Pack von Planet-Generals.

BENJAMIN BEZOLD

Info: www.planet-generals.info

AUF DVD

Mod zu: C&C Generäle/Die Stunde Null

Autor: Diverse

Filename: map-contest-2004.rar, PG_PCA_Mappack_ZH_GEN_7_21.06.04.rar

Voraussetzung: C&C Generäle/Die Stunde Null

Pro + Contra:

- Deutsche Wertarbeit
- Aufwendige Texturen

Fazit: „Strategen feiern schon jetzt Weihnachten."

»Beim Beamen macht Scotty keine Gefangenen.«

Landschaftspflege

Die Top Ten unseres Wettbewerbs sollte sich kein PC-Stratege entgehen lassen. Alle Karten sind optisch ansprechend und bieten ein durchdachtes Leveldesign. Worauf warten Sie noch? Schmeißen Sie die geilen Teile auf Ihre Platte!

Platz	Karte	Autor
1	Impressions	Funkelchen
2	Green Province	Voodoo
3	Lost-Desert	Fragger
4	Desert Combat	Raven_noDC
5	Aggertal	Lord_Basti
6	Cg_DoomHammer	Christopher
7	X-A City around a Sea-X	MasterX3x
8	Palm_Paradise	Awacs
9	Great Plateau	Rauno
10	Vietnam War	Tyran

INTERVIEW

„ICH SUCHE IMMER NEUE HERAUSFORDERUNGEN."



Dumm gelaufen: Eine Lady ließ bei unserem Mapping-Wettbewerb die Herren der Schöpfung hinter sich! Und Heike „Funkelchen" Schmidt (links) aus Konstanz am Bodensee programmiert erst seit Anfang des Jahres. Von wegen „Frauen und Technik".

PC ACTION Wie lange hast du für *Impressions* benötigt?
FUNKELCHEN: Das war ein hartes Stück Arbeit. Ich habe etwa vier Wochen lang täglich ein bis zwei Stunden an der Karte gesessen. Dabei war es mir besonders wichtig, dass die Spielumgebung realistisch wirkt. Eben so, als ob ich aus meinem Fenster auf den Bodensee blicke.

PC ACTION Bist du mit deinem Werk zufrieden?
FUNKELCHEN: Eigentlich ja. Bei einem zweiten Versuch würde ich nichts groß ändern.

PC ACTION Übst du dich schon länger als Freizeit-Leveldesignerin? Willst du dein Hobby zum Beruf machen?
FUNKELCHEN: Das Planet-Generals-Team hat mich Anfang des Jahres zum „Mappen" ermutigt. Am 13. Februar habe ich meine erste Karte online gestellt. Wenn ich ein Angebot bekomme, sage ich ja und steige bei den Profis ein.

PC ACTION Welche Spiele hast du neben *C&C Generäle* auf deinem PC installiert?
FUNKELCHEN: *Commandos 3* und *Codename: Panzers*. Bei zuletzt Genanntem hoffe ich, dass endlich mal ein Map-Editor raus-kommt.

PC ACTION Hast du schon einmal mit dem Gedanken gespielt, einen Mod zu basteln? Oder bist du mit den aktuellen Projekten zufrieden.
FUNKELCHEN: Ich suche immer neue Herausforderungen. Deswegen werde ich mich auf jeden Fall mit dem „Modden" befassen und eine Erweiterung basteln.

PC ACTION Was machst du neben deiner Tätigkeit in der Hotel- und Gastronomiebranche?
FUNKELCHEN: Mein größtes Hobby ist natürlich das Map-Erstellen. Wenn dann noch Zeit bleibt, lese ich gern Romane von Henning Mankell oder baue meine Clown-Sammlung aus. (Anm. d. Red.: Du hast sie wohl nicht alle!)

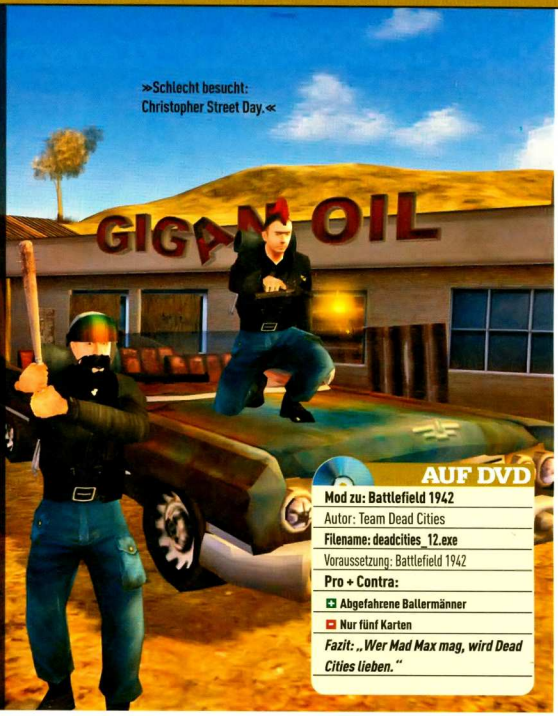
PC ACTION Warum liest du die PC ACTION?
FUNKELCHEN: Sie ist informativ, sehr aktuell und es liegen gelungene Datenträger bei. Außerdem finde ich die Tipps und die Leserbriefe klasse.

Schlagzeug

In DEAD CITIES kämpfen Sie nicht nur mit abgefahrenen Knarren, sondern teilen auch mit Baseballschlägern aus.

Battlefield 1942 | Da sich *Half-Life* langsam aber sicher in die Gruft verabschiedet – diesen Monat ist kein einziger erwähnenswerter Mod erschienen – stellen wir Ihnen neben *Silent Heroes* (siehe Seite 122) eine weitere exzellente *Battlefield 1942*-Erweiterung vor: *Dead Cities*, das ähnlich wie der Kinostreifen *Mad Max* auf ein düsteres Endzeitszenario setzt. Auf vier leicht veränderten Karten des Hauptspiels und einer komplett neuen Spielumgebung hauen Sie Ihrem Gegenüber mit Molotowcocktails, Armbrüsten und Baseballschlägern die Pixelrübe ein. Außerdem laden diverse Fahrzeuge, etwa ein Strandbuggy oder ein amerikanischer Straßenkreuzer, zur Spritztour ein. Wer hoch hinaus will, klemmt sich ins Cockpit eines Hubschraubers oder wirft aus einem rostigen Propellermaschinchen überdimensionale Bomben ab. Auf unserer DVD finden Sie die aktuelle *Dead Cities*-Version 1.2. Viel Spaß! BENJAMIN BEZOLD

Info: www.extreme-players.de
http://dynamic6.gamespy.com/~deadcities



AUF DVD

Mod zu: Battlefield 1942
Autor: Team Dead Cities
Filename: deadcities_12.exe
Voraussetzung: Battlefield 1942
Pro + Contra:
+ **Abgefahrene Ballermänner**
– **Nur fünf Karten**
Fazit: „Wer Mad Max mag, wird Dead Cities lieben."

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!
Half-Life 2	www.Halflife-2.INFO	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Webseite 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.seriousam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Sehr aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Flight Simulator	www.flugsimulation.com	Große Webseite zu Microsofts *Flight Simulator*-Serie. Hier finden Sie neben News auch neue Flugzeuge und Szenarien.
PES 3	www.proevolutionline.com	Hier finden Sie alles zur Nummer 1 unter den Fußball-Spielen.
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





Farmer Bob's Gun 1 & 2

Ja, wir haben ein Herz für Gestörte. Wie sollten wir es anders erklären, dass ein Schwabe in unserer Redaktion arbeiten darf und wir ein Spiel wie *Farmer Bob's Gun* auf die DVD nehmen? Im Nachhinein verstehen wir ohnehin nicht, wie wir solch eine geniale Spielserie so lange übersehen konnten. Wir packen deshalb in einem Akt der Kasteiung gleich beide Teile für Sie auf die DVD. Sie spielen darin den Landwirt Bob. In Teil 1 verschwindet Ihr Lieblingsschwein. Da das FBI offensichtlich unfähig ist, erschießen Sie kurzerhand alle Ihre Nachbarn. In Teil 2 versuchen Außerirdische, mit einer neuartigen Rübe Ihr Wurzelknollenmonopol zu brechen. Mit der Maus klicken Sie sich mit Ihrem Bob durch die bildschirmgroßen Levels, ballern mit dem rechten Mausohr, was das Zeug hält und weichen Minenfeldern aus. Im Notfall hilft natürlich immer Dynamit! JOACHIM HESSE

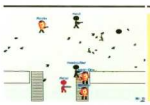
Info: www.ami-door13.at.tf

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

Wenn Schwachsinn wie Sand wäre, dann wären die Entwickler von Amidoor13 die Wüste. Allein die Zeitungsartikel der Farmer News zwischen den Levels sind witziger als es Stefan Raab je sein wird. Da ignoriere ich sogar die furchtbar schlechte Optik.

	Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
	**BASTARD** Action 1,1 MByte (Spiel auf DVD)	Befördern Sie Ihre Gegenspieler mittels acht Schießprügeln ins Jenseits. Wer das angegebene Frag-Limit erreicht, gewinnt. Jeder von Ihnen zerlegte Gegner zählt. Neun Levels warten auf Sie.	Gratisspiel *Soldat* mit noch weniger Grafik.	www.shit-seite.de Eine faszinierend simple Plattform-Ballerei von Stefan Hübner. Schwarzer Humor inklusive.
	**CLONK ENDEAVOUR** Strategie 26 MByte (Spiel auf DVD)	In alter *Siedler*-Manier steuern Sie Clonks durch eine 2D-Welt. Verteidigen Sie Ihre Heimatbasis inklusive Kraftwerk und Waffenfabrik und eliminieren Sie Ihren Gegner.	Mixtur aus *Die Siedler* und *Lemmings*.	www.clonk.de Auch bei der neuesten Version von *Clonk* bekommen Sie mehr Spiel, falls Sie sich registrieren.
	**FLECKBUSTER 2** Action 2,8 MByte (Spiel auf DVD)	In einer Zeit, in der die Zahl der freiwilligen Hausfrauen stetig sinkt, greifen fiese Flecken die Erde an. Sie sollen die wirr umherschwirrenden Schmutzdinger in die ewige Klärgrube befördern.	Ein Scheibenwischer bei der Arbeit.	www.colorarts.de/fleckbuster2 Wenn uns Flecken privat auch egal sind, lassen wir uns am PC einen umweltschonenden *Moorhuhn*-Klon gern gefallen.
	**FRUTTI FREAK** Geschicklichkeit 4,2 MByte (Spiel auf DVD)	Millionen DDR-Bürger kennen das: Sie haben vom Land mit den süßesten Bananen der Welt gehört und wollen dort unbedingt hin. Als Herr Frutti Freak sammeln Sie in fünf Levels Obst und Gemüse.	Bonk (mit langen Haaren) beziehungsweise Reinhold Messner auf Futtersuche.	www.fruttifreak.de Jochen Kärchers hungriger Naturbursche beißt sich bestimmt bis in Ihr Herz durch. Mehr Klons gibt es gegen Geld.
	**THE LOST EGG** Geschicklichkeit 2,5 MByte (Spiel auf DVD)	Wer ein Ei verliert, fühlt sich meist unmännlich. So auch der Osterhase. Bringen Sie deshalb sein Ei heil zurück! In 30 Levels sammeln Sie nebenbei grüne Kristalle und weichen Feinden aus.	Super Mario frisch geschlüpft.	www.colorarts.de/thelostegg Dank angenehmem Schwierigkeitsgrad beschert Ihnen Thomas Görtler das Passende für Zwischendurch.
	**TANK 3** Echtzeit-Strategie 1,5 MByte (Spiel auf DVD)	Terroristen besetzen ein Gebiet. Es gilt, das Territorium zurückzuerobern. In zwölf Szenarien beweisen Sie Ihr strategisches Geschick im Umgang mit knappen Ressourcen.	Ein feuchter Traum von George W. Bush.	www.infinitecode.com So gehört sich das: Christian Reimann vereint Taktik und Strategie gekonnt in einem Spiel.
	**WARBALLS** Action 2,1 MByte (Spiel auf DVD)	Wenn Bälle böse sind, platzt ihnen entweder ein Ventil oder sie beschießen sich wie in *Warballs*. Mit der linken Maustaste feuern Sie per MG auf den Feind, mit der rechten mit Raketen.	Pac-Man auf Pillenentzug.	www.raoudi.de.vu Spiele von Rudolf Unruh sind meistens das Nonplusultra in Sachen Spieldesign. So auch *Warballs*. Har, har, har ...

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

Nude Patch folgt...











Anlauf. Drüberspringen. Abschiessen - Feiern!



www.sommerspiele-game.de

digital tainment pool
www.dtp-ag.com
6
shoe box
© 2004 dtp entertainment AG. © 2004 Independent Arts Software. All rights reserved.

DER Perry Rhodan-KALENDER 2005



NEU

28 Seiten
Rückendrahtheftung
Format 29,5 x 29,5
€ 11,90/sfr 21,90
ISBN 3-8118-7670-8

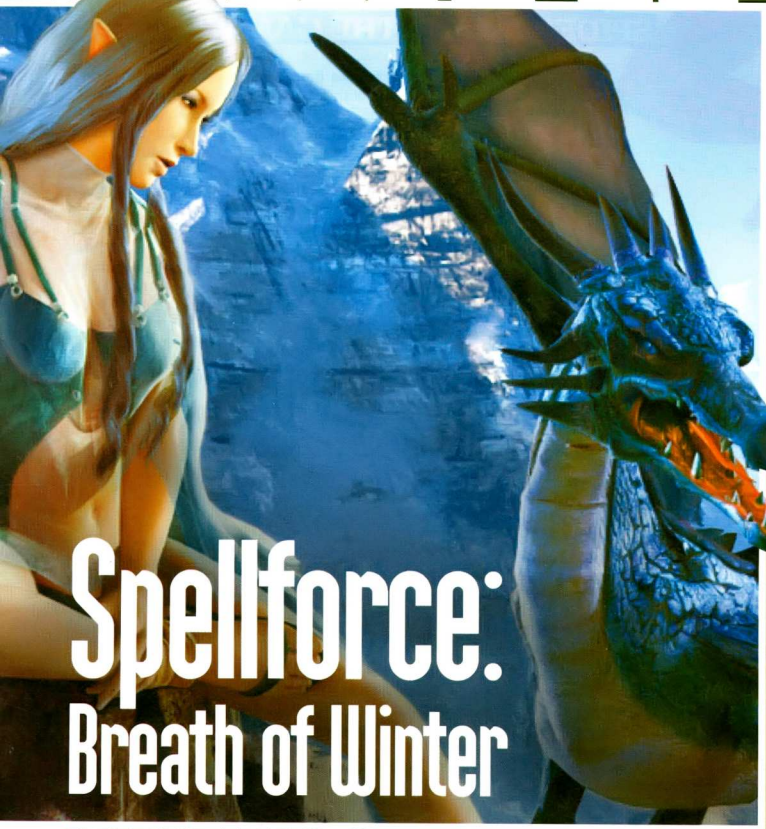


Der Kalender zur größten Science Fiction-Serie der Welt. Zwölf großformatige Bilder präsentieren die gigantische Welt von PERRY RHODAN – faszinierende Aliens, eindrucksvolle Zukunftswelten und packende Weltraum-Action.

Gezeichnet wurden die Bilder vom PERRY RHODAN-Illustrator Dirk Schulz. Er ist einer der beliebtesten Comic-Künstler Deutschlands, seine Serien »Indigo« und »Parasiten« sind auch im Ausland bekannt.

ÜBERALL, WO ES GUTE BÜCHER GIBT!
Direkt bestellen im Internet unter www.Perry-Rhodan.net

SPIELE TIPPS



Spellforce: Breath of Winter

KURZTIPPS

Call of Duty	133
Das Ding	134
Der erste Kaiser	132
Far Cry	133
Ground Control 2: Operation Exodus	133
Marine Sharp Shooter 2	133
Mashed	132
Port Royale 2	134
Sacred	134
Schlacht um Troja	132
Spellforce: Breath of Winter	133
Spider-Man 2: The Game	132
Star Wars: KOTOR	134
Thief 3: Deadly Shadows	133, 134

SPIELETIPPS

D-Day	151
Komplettlösung Teil 1	
Soldiers: Heroes of World War 2	147
Komplettlösung Teil 1	
Spellforce: Breath of Winter	135
Komplettlösung	

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

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

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, 8/04
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
Sacred	4/04, 5/04
Silent Storm	1/04
Singles	4/04
Söldner: Secret Wars	8/04
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, 8/04
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!

SPIDER-MAN 2: THE GAME

Starten Sie das Spiel und speichern Sie Ihren Spielstand. Im Ordner Spider-Man 2\System müssen Sie zwei Dateien manipulieren. Öffnen Sie die Datei Gamestate.ini und suchen Sie den Eintrag: MaxHealth=100 // 200 is upgraded value. Hängen Sie an die Zahlen jeweils eine weitere 0 an. Danach öffnen Sie die game#.ini. Für „#" steht die Nummer der Speicherung. In der Datei suchen Sie nach dem Eintrag Health=x MaxHealth=100. Je nachdem, wie viel Lebensenergie Sie am Ende des Levels noch hatten, steht anstelle des x die Gesamtzahl der Lebensenergie. Ändern Sie den Eintrag in Health=1000 MaxHealth=1000. Spider-Man besitzt jetzt das Zehnfache der eigentlichen Lebensenergie. Sie können diesen Trick bei jeder folgenden Speicherdatei wiederholen.

»Empfindlich: Netzhaut.«

SCHLACHT UM TROJA

Mit diesen Helfern brauchen Sie nicht erst ein Schaukelpferd zu zimmern, um die Schlacht für sich zu entscheiden. Gehen Sie wie folgt vor, um Cheat-Codes in *Schlacht um Troja* einzusetzen:

1. Führen Sie einen Klick mit der rechten Maustaste auf der Verknüpfung zu *Schlacht um Troja* aus, die bei der Installation des Spiels auf Ihrem Computer angelegt wurde. Sollte keine existieren, legen Sie diese an.
2. Klicken Sie auf Eigenschaften und wählen Sie Verknüpfung.
3. Fügen Sie ein **„Leerzeichen"** sowie den Parameter **„/c"** ans Ende der Zeile Ziel ein.
4. Starten Sie ein Spiel über die bearbeitete Verknüpfung. Nun können Sie jederzeit folgende Tasten benutzen, um die entsprechenden Cheats zu aktivieren.

Taste:	Cheat:
F1	Feindliche Einheiten anzeigen
F2	Nebel ausschalten
F3	Schlacht gewinnen
F5	Einheitenlimit erhöhen
F6	250 Einheiten Gold
F7	Mehr getötete Feinde
STRG + K	Einheit eliminieren

MASHED



»Lady Di macht Ihrem Namen gleich alle Ehre.«

Bei dem Mini-Fummel-Racer schalten Sie blitzschnell alle Strecken frei. Gehen Sie dazu in den Level-Auswahlbildschirm. Sie bekommen Zugriff auf alle Szenarien inklusive der Boni, wenn Sie mit den **„Pfeiltasten"** folgende Kombination eingeben:

Hoch, rechts, runter, links, hoch, links, runter, rechts, hoch, runter, hoch, runter.

DER ERSTE KAISER

Drücken Sie die Tastenkombination **„Strg+Alt+C"**, damit sich das Cheat-Eingabefenster öffnet. Dort geben Sie folgende Befehle ein.

Cheat	Wirkung
Black Death	Alle Fußgänger verschwinden.
CeramicsForElite	Jedes Elite-Haus erhält 100 Einheiten Keramik.
Chinese Flu	Ein Haus wird infiziert.
Delian Treasury	5.000 Einheiten Gold
FunForElite	Elite-Häuser entwickeln sich ohne die nötige Unterhaltung.
Gimme Goods	Freie Güter
Glub Glub	Flut
Great Heat	Dürre
HempForElite	Jedes Elite-Haus erhält 100 Einheiten Hanf.
IgnoreDesire	Wünsche werden ignoriert.
Lizardman	Der Held wird zu einer Echse.
Shake Shake	Erdbeben
SilkForElite	Jedes Elite-Haus erhält 100 Einheiten Seide.
SpawnBandit	Ein Bandit erscheint.
SpawnMugger	Ein Räuber erscheint.
TeaForElite	Jedes Elite-Haus erhält 100 Einheiten Tee.
Uncle Sam Tax	Steuereintreiber wird zu „Uncle Sam".
WaresForElite	Jedes Elite-Haus erhält 100 Einheiten Bronze-Ware.



»Auf der Hauptstraße bildete sich eine lange Schlange.«

GROUNDCONTROL 2: OPERATION EXODUS

Drücken Sie zweimal die **„Zirkumflex"-Taste (^)** und geben Sie folgende Cheats in die Konsole ein:

Cheat	Wirkung
GODMASSIVE	Unverwundbarkeit
GOMASSIVE	Alle Level freischalten
FPS	Bildwiederholrate anzeigen

MARINE SHARPSHOOTER 2: JUNGLE WARFARE

Öffnen Sie die Konsole mit der Taste **„9"** und geben Sie die folgenden Cheats ein:

Cheat	Wirkung
mpgod	Unverwundbarkeit
mpguns	Alle Waffen und volle Munition

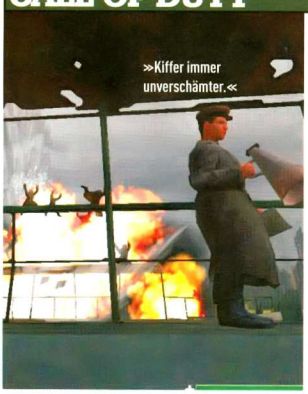
SPELLFORCE: BREATH OF WINTER



Drücken Sie während des Spielens gleichzeitig die Tasten **„STRG"** und **„+"**, um die Konsole zu öffnen und folgende Cheats einzugeben:

Cheat	Wirkung
Application:SetGodMode(1)	Spieler ist unverwundbar.
Application:SetBuildingFastBuildMode(1)	Schnelles Bauen
Application:FastHeroCast(1)	Helden werden schneller erschaffen.
Application:SetNoManaUsage(1)	Unendlich Mana
Application:GiveMeGoods(x)	x = Anzahl Einheiten von jedem Rohstoff

CALL OF DUTY



Im Kriegsepos können Sie bequem zu einem beliebigen Level springen. Schalten Sie in den Spieloptionen unter **Steuerung, Speichern/Interaktion** bei Konsole aktivieren auf **ja**. Während des Spielens öffnen Sie mit der **„Zirkumflex"-Taste (^)** die Konsole und geben dort **„spdevmap"** oder **„map"** mit einem Kartennamen aus unserer Liste ein. Um den Schwierigkeitsgrad jederzeit anzupassen, tippen Sie **„ui_debug 1"** ein und ändern anschließend den Schwierigkeitsgrad mit:

Befehl	Schwierigkeit
difficultyFu	Sehr hart
difficultyHard	Hart
difficultyMedium	Mittel
difficultyEasy	Leicht
difficultyGimp	Sehr leicht

Die Liste der Einzelspieler-Karten:

airfield	powcamp
berlin	railyard
brecourt	redsquare
burnville	rocket
chateau	sewer
dam	ship
dawnville	stalingrad
factory	tankdrivecountry
hurtgen	tankdrivetown
pathfinder	training
pavlov	trainstation
pegasusday	truckride
pegasusnight	

Sequenzen

allied_end	Enddialog (ohne Video)
allied_start	Startdiashow der alliierten Kampagne
ru_stalingrad	Einleitung der russischen Kampagne
uk_6ab	Einleitung vor Pegasusnight
uk_sas	Einleitung vor Dam
us_intro	Einleitung vor Pathfinder
us_mid	Einleitung vor Chateau

KURZ & KNACKIG

THIEF 3: DEADLY SHADOWS



Wenn Sie sich im westlichen Teil von Stonemarket am Fuß des Glockenturms umsehen (auf der Karte markiert), entdecken Sie hinter einem höher gelegenen Gitter einen Elementarpfeil. Dabei handelt es sich um einen sehr wertvollen und nützlichen Gaspfeil. Normalerweise erreichen Sie diesen erst, wenn Sie sich im Hafen die Kletterhandschuhe gekauft haben. Mit einem kleinen Trick können Sie sich die überaus nützlichen Eigenschaften dieser Waffe bereits zu Nutzen machen, wenn Sie das erste Mal nach Stonemarket kommen. Dazu nehmen Sie an der Straße bei der Kneipe ein kleines Fass mit. Dieses legen Sie unter das Gitter am Glockenturm auf den Boden. Draufklettern, nach oben gucken, springen und „Benutzen" drücken. Mit Glück und richtigem Timing schaffen Sie es beim ersten Versuch und das Objekt der Begierde gelangt in Ihren Besitz.

DOMINIK SCHULTEBRAUCKS

FAR CRY

Wer sich kurz vor Schluss auf der Karte *Volcano* im Krater an den Raketen schießenden Monstern die Zähne ausbeißt, sollte das letzte Tor zum Vulkan-Tal geschlossen lassen. Wenn Sie sich etwas Zeit nehmen und ein paar Steine dagegenwerfen, locken Sie die Viecher an. Durchs Tor kommen diese nicht, aber glücklicherweise lugen ihre Raketenwerfer ab und zu durchs Metall und sie sind so verwundbar. Wenn der Raketenwerfer wieder verschwindet, werfen Sie Steine an verschiedene Stellen des Tores, bis wieder ein Ungetüm an der richtigen Stelle steht. Auf diese Weise schalten Sie mit der Zeit die ersten drei Raketenmonster aus, ohne einen Kratzer abzubekommen. Danach ist das Vulkan-Tal bis zum nächsten Speicherpunkt kein Problem mehr.

MARCUS RICHTER

THIEF 3: DEADLY SHADOWS

Wenn Sie sich gleich zu Beginn der Mission „Die Tatze der Heiden" nicht die Hände an den beiden Räubern schmutzig machen wollen, gehen sie wie folgt vor: Kurz nach Ende des Gesprächs gehen die Räuber in verschiedene Richtungen. Im Normalfall wird einer der Halunken schnell von einem Heiden entdeckt und angegriffen, worauf ihm sein Komplize zu Hilfe eilt. Mit etwas Glück kann Garrett zusehen, wie sich gleich drei seiner Feinde verabschieden, ohne dass er auch nur den Finger gerührt hat.

MIRKO FAKLER

KURZ & KNACKIG

SACRED

Haben Sie einen Fernzauber (etwa Meteoritenhagel), vernichten Sie auch sehr starke Gegner im Handumdrehen. Stellen Sie sich in ein eingezäuntes Areal, wie etwa einen Friedhof, und verschließen Sie alle Zugänge. Greifen Sie nun den gewünschten Gegner mit dem Fernzauber an. Dieser kann nicht zu Ihnen gelangen, da Sie sich „eingesperrt" haben. Es dauert etwas länger als normal, dafür kommen Sie selbst bei großen Monsterhorden mit heiler Haut davon. Das funktioniert auch in Höhlen, wenn die Gegner eingeschlossen sind. SAMUEL HITZ

THIEF 3: DEADLY SHADOWS

Wenn Ihnen einmal das Weihwasser ausgeht, können Sie alternativ Flashbombs benutzen. Sie sind billig, immer zu gebrauchen und erledigen mehrere Untote auf einmal, wenn diese im selben Raum sind. Für normale Untote benötigen Sie zwei Flashbombs, bei „gepanzerten" Exemplaren drei, jeweils auf mittlerer Schwierigkeitsstufe. Außerdem können Sie Moospfeile benutzen, die die Steinkreaturen für einige Zeit erstarren zu lassen. So haben Sie genug Zeit, sich zu verstecken, da diese ansonsten sehr schnell sind. SÖREN DÜSTERHÖFT

PORT ROYALE 2

Folgendermaßen kommen Sie ganz schnell zu drei eigenen Städten:

1. Wählen Sie nie Spanien als Nationalität.

2. Wenn eine Nation Krieg gegen Spanien führt, kaufen Sie sofort einen Kaperbrief.

3. Erbeuten Sie Kriegsgaleonen (drei bis fünf Konvois wären günstig) und erstellen Sie Kampfkonvois (günstige Zusammenstellung: drei Kriegsgaleonen, eine Militärfregatte, eine Militärkorvette oder, wenn der Vorrat reicht, fünf Kriegsgaleonen).

4. Warten Sie, bis alle Nationen Krieg mit Spanien führen. Bis dahin dezimieren Sie die spanischen Militärkonvois.

5. Zwischenzeitlich gründen Sie mit den eigenen Handelskonvois (müssen gut geschützt werden) in den Vizekönigsstädten eine Niederlassung und bauen ein Lagerhaus.

6. Wenn Spanien Krieg gegen alle Nationen führt und der Status schwach ist (Frankreich, Holland, England müssen „stark" sein), bitten Sie sofort bei den Vizekönigen (Frankreich=Biloxi, Holland=Grand Bahama, England=Guadeloupe) um Annektierung.

7. Sie bekommen drei Aufträge zur Annektierung einer Stadt, die Sie abarbeiten können.

Diesen Vorgang wiederholen Sie und haben drei eigene Städte. THOMAS POPPE

DAS DING

Öffnen Sie das Fenster **Ausführen** und geben Sie **Regedit** ein. Suchen Sie in der Registry nach dem Eintrag: **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Computer Artworks\The Thing\1.0**.

Drücken Sie die rechte Maustaste und wählen Sie unter **Neu** den Eintrag **Zeichenfolge**. Benennen Sie den Eintrag mit dem Namen des Cheats und tragen Sie den **Wert 1** ein. Die Cheats werden erst wirksam, wenn ein neues Spiel gestartet wird.

Cheat	Wirkung
PlayerInvulnerable	Unbegrenzt Energie
NPCInvulnerable	Unbegrenzt Energie für Teammitglieder
FullWeaponEquip	Alle Waffen
DoInGameLoadSave	Laden und speichern

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Öffnen Sie im Spielverzeichnis die Datei **swkotor.ini** mit einem Texteditor. Unter der Überschrift Game Options fügen Sie die Zeile **„EnableCheats=1"** hinzu. Während des Spielens öffnen Sie die Konsole mit der **„Zirkumflex"-Taste** (^) und geben dort die Cheats aus unserer Liste ein. Sollte die Konsole nicht erscheinen, halten Sie die **„Alt"**-Taste gedrückt und Tippen auf dem Ziffernblock die Zahl **„96"** ein. Das **x** ersetzen Sie durch die gewünschte Menge.

Cheat	Wirkung
adddarkside x	X Punkte für die dunkle Seite
addexp x	X Erfahrungspunkte erhalten
addlevel	Erfahrungsstufe aufsteigen
addlightside x	X Punkte für die helle Seite
bright	Es werde Licht.
dancedancemalak	Malak wird zur Tanzmaus.
givecomspikes	99 Computerspikes erhalten
givecredits	99 Credits erhalten
givemed	99 große Medikits erhalten
giverepair	99 große Reparaturkits erhalten
givesecspices	99 Sicherheitsspikes erhalten
givesithармor x	Sithrüstung erhalten
heal	Heilen
infiniteuses	Gegenstände beliebig oft benutzen
invulnerability	Unverwundbarkeit
revealmap	Karte aufdecken
setawareness x	Aufmerksamkeit auf x setzen
setcharisma x	Charisma auf x setzen
setcomputeruse x	Computerwissen auf x setzen
setconstitution x	Verfassung auf x setzen
setdemolitions x	Sprengstoffwissen auf x setzen
setdexterity x	Ausdauer auf x setzen
setintelligence x	Intelligenz auf x setzen
setpersuade x	Überzeugungskraft auf x setzen
setrepair x	Reparaturkenntnisse auf x setzen
setsecurity x	Sicherheitswissen auf x setzen
setstealth x	Tarnung auf x setzen
setstrength x	Stärke auf x setzen
settreatinjury x	Wundheilungsfähigkeit auf x setzen
setwisdom x	Weisheit auf x setzen
turbo	Schneller rennen
whereami	Aktuelle Position anzeigen

Über den Befehl **„giveitem x"** erhalten Sie beliebige Gegenstände. Für **x** setzen Sie eine Bezeichnung aus unserer Inventarliste ein. Teilweise bekommen Sie Abarten des gewünschten Gegenstands, wenn Sie die Nummer am Ende ändern.

Bezeichnung	Gegenstand
Schwerter	
g_w_blstrcrbn001	Blaster-Karabiner
g_w_blstrpstl001	Blaster-Pistole
g_w_bowcstr001	Wookiee-Bogen
g_w_dblsbr001	Doppel-Lichtschwert
g_w_dsrptrfl001	Disruptor-Gewehr
g_w_hldoblstr01	Spezial-Blaster
g_w_hvrptbltr01	Schwerer Repeating-Blaster
g_w_hvybltr01	Schwerer Blaster
g_w_ionblstr01	Ionen-Blaster
g_w_ionrfl01	Ionen-Gewehr
g_w_lghtsbr01	Lichtschwert
g_w_lngswrd01	Langschwert
g_w_rptnblstr01	Leichter Repeating-Blaster
g_w_sbrcrstl01	Schwertkristall
g_w_Shortswrd01	Kurzschwert
g_w_vbroshort01	Vibroklinge
g_w_vbroswrd01	Vibroschwert
Zubehör	
g_i_belt001	Tapferkeitsgürtel
g_i_frarmbnds01	Energieschild-Armband
g_i_gauntlet01	Stärkehandschuhe
g_i_implant201	Heilungs-Implantat
g_i_implant304	Gegengift-Implantat
g_i_mask01	Visor
Granaten	
g_w_adhsvgren001	Haftgranate
g_w_cryobgren001	Eisgranate
g_w_firegren001	Feuergranate
g_w_fraggren01	Splittergranate
g_w_iongren01	Ionengranate
g_w_poisngren01	Giftgranate
g_w_sonicgren01	Knallgranate
g_w_stungren01	Betäubungsgranate
g_w_thermldet01	Thermaldetonator
Rüstung	
g_a_class4001	Kampfanzug
g_a_class6007	Daviks Kampfanzug
g_a_class7001	Leichte Rüstung
g_a_jedirobe01	Jedi-Robe
g_a_kghtrobe01	Jediritter-Robe
g_a_mstrrobe01	Jedimeister-Robe
Droidenmaterial	
g_i_drdcomspk001	Computersonde
g_i_drdltplat001	Panzerung 1
g_i_drdshld001	Energieschild 1
g_i_drdtrgcom001	Zielcomputer
g_i_drdutldev002	Betäubungsstrahl 2
g_i_drdutldev007	Flammenwerfer 2

Spellforce: The Breath of Winter

Eisige Kälte im dicksten Sommer? Das Add-on zu Spellforce macht's möglich. Damit Sie in den hitzigen Gefechten dennoch einen kühlen Kopf bewahren, finden Sie alles Wissenswerte dazu in unseren Tipps.

SPIELEINSTIEG

Neue Helden braucht das Land

Leider müssen Sie Ihrem alten Charakter aus dem Hauptprogramm Lebewohl sagen. Für Ihre neue Figur gilt noch mehr als bisher, sich gezielt weiterzuentwickeln, da Sie sich recht schnell mit höherstufigen Gegnern auseinandersetzen müssen. Überlegen Sie sich gut, welche Klasse Sie spielen wollen, und beschränken Sie sich nur auf wenige Fähigkeiten, die Sie konsequent ausbauen.

MIRRAW THUR

Der Weg zum Widerstand

Gleich nach dem Start lauert ein Stufe-2-Goblin auf Sie. Gut, dass Sie Begleiter an Ihrer Seite haben, die Ihnen helfen, Roflin schnell ins Jenseits zu befördern.

Im Flüchtlingslager

Bedienen Sie sich ruhig an den drei Truhen im Lager (5) und reden Sie mit Anführer Aedar. Willit versorgt Sie daraufhin mit Informationen, wo Sie Dunhan finden können.

Erfahrung sammeln

Kämpfen Sie sich nach Norden zum Portal durch. Zu Beginn können Sie noch nicht viel von der Karte erkunden, lediglich zwei Kithar-Lager lassen sich dem Erdboden gleichmachen. Allerdings lauern im nördlichen Camp (8) schon Kreaturen der Stufe 5 und 6. Geduldige Spieler können allerdings die starken Gegner einzeln anlocken – ein zwar mühsames, aber auch lohnenswertes Unterfangen.

Die Suche nach Reowys

1. Wenn Sie Ihre Aufgaben in den Sturmfelsen erledigt haben, kehren Sie nach Mirraw Thur zurück. Dort erwartet Sie eine neue Aufgabe. Im Norden ist jetzt der Durchgang nach Osten frei – auf dem Weg zum Portal stellen sich Ihnen neben Monstern auch feindliche Eiselfen in den Weg. Wenn Sie möchten, können Sie die Spitzohren abseits der Straße umgehen. Ansonsten sollten Sie inzwischen auch keine Probleme mehr haben, die Elfen zu besiegen.

2. Machen Sie im Orklager Halt, falls Sie Handel treiben wollen. Außerdem bietet Ihnen Kongar eine Quest an – den Wumpus aus den Sturmfelsen zu besiegen (Karte Sturmfelsen, Nummer 18). Reisen Sie zum Heldenmonument (14) weiter, dort benutzen Sie die Rune des gefallenen Dunhan, um ihn schon einmal für später auszurüsten.

Hauptquartier der Eiselfen

1. Nach Ihrem Ausflug in die Echosümpfe heißt es wieder: zurück nach Mirraw Thur. Beschwören Sie Ihre verfügbaren Helden am Monument und treffen Sie sich mit dem Widerstand im östlichen Lager (15).

2. Sie haben nur begrenzt Truppen; setzen Sie daher Dunhans Zone der Heilung ein, um Ihre Einheiten am Leben zu erhalten. Locken Sie die Eiselfen möglichst von den Frostbringer-Türmen weg, das erspart Ihnen Verluste.

3. Beim Gefängnis (17) müssen Sie diese Taktik noch intensivieren. Schicken Sie am besten nur die Helden gegen die beiden Türme, während die Widerstandskämpfer sich um die Elfen am Gefängnistor kümmern.

4. Nach der Zwischensequenz müssen Sie fliehen – bleiben Sie dicht bei den Elfen, um eine Chance gegen die imperialen Patrouillen zu haben. Eilen Sie schleunigst zum Portal nach Frostfall.

STURMFELSEN

Janinas Fluch

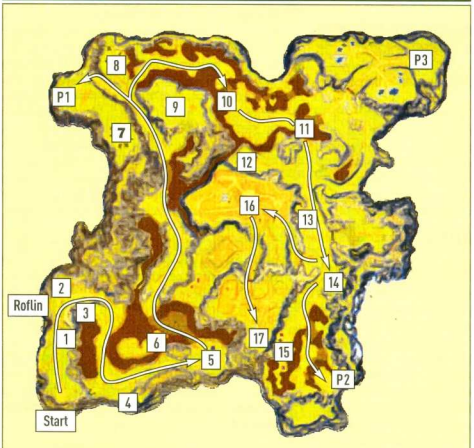
1. Zwei Skerg bitten Sie sofort nach Ihrer Ankunft um Hilfe – natürlich nehmen Sie den Auftrag an. Nehmen Sie das Orkmonument ein und errichten Sie eine kleine Basis. Stellen Sie einen Trupp Orkschläger zusammen. Gegenangriffe müssen Sie vorerst keine fürchten, also benötigen Sie zunächst keine Verteidigung.

2. Zusammen mit den Schlägern vermöbeln Sie den Drachling Bagzirra (Stufe 5) und befreien Janina. Danach müssen Sie mit vereinzelten Attacken seitens der Kithar rechnen – behalten Sie daher Ihre Basis im Auge.

3. Gleich hinter dem Felsdurchgang ist eine Kithar-Basis (8), die nicht sofort einsehbar ist. Mit zehn gesunden Orks ist das Lager jedoch schnell ausgelöscht.

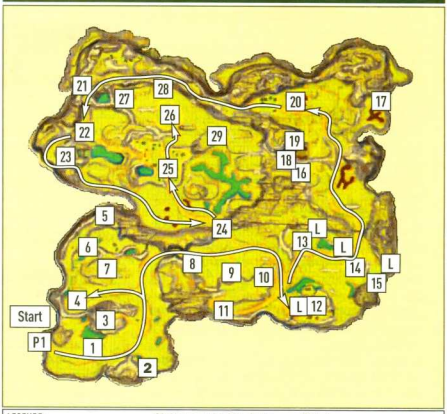
4. Reden Sie mit Hulu im Lager der Skerg (12) – er kann Janina leider nicht helfen, Sie müssen also nach Nordosten weiter, zu Setrius (20).

Mirraw Thur



LEGENDE:
1 Truhe
2 Truhe
3 Truhe
4 Truhe
5 Flüchtlingslager
6 Truhe
7 Kithar-Lager
8 Kithar-Lager
9 Knochenaltar
10 Feindliche Elfen
11 Feindliche Elfen
12 Orklager, Kongar
13 Elfenpatrouille
14 Heldenmonument
15 Lager der Waldläufer, Aedar
16 HQ der Eiselfen, Truhe (Leerer Runenstein)
17 Gefängnis
P1 Portal in die Sturmfelsen
P2 Portal in die Echosümpfe
P3 Portal nach Frostfall

Sturmfelsen



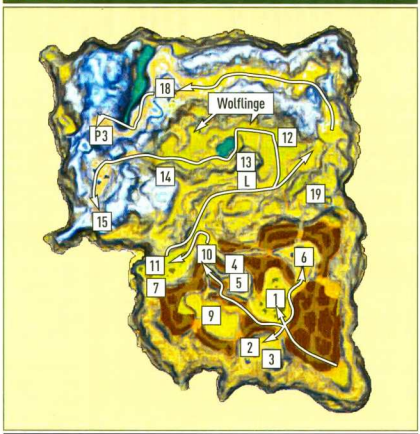
LEGENDE:
P1 Portal nach Mirraw Thur
L Lenya
1 Monument der Orks
2 Truhe
3 Bagzirra, Truhe
4 Janina, Truhe
5 Truhe
6 Truhe
7 Truhe
8 Kithar-Basis
9 Kithar-Basis, Truhe
10 Monument der Orks, Truhe
11 Truhe
12 Skerg-Lager, Truhe (Bauplan für Kleines Haupthaus der Orks)
13 Kithar-Basis
14 Kithar-Basis, Truhe
15 Truhe
16 Truhe mit drei Mulden
17 Truhe
18 Wumpus (Monster, Stufe 9)
19 Truhe
20 Setrius' Lager
21 Truhe
22 Riese Sturmschreiter (Stufe 8), Truhe
23 Quelle
24 Tor zur Festung
25 Kithar-Feste, zwei Truhen (enthalten unter anderem den Schlüssel des Generals)
26 Dunhan
27 Zolowin
28 Renya
29 Gruolun

Echosümpfe



LEGENDE:
P1 Portal nach Mirraw Thur
A Aria
M Mondsilber
1 Monument der Dunkelelfen, zwei Truhen mit Bauplänen der Orks für Trommler, Kämpfer, Mittleres Haupthaus, Mine, Schmiede, Ruhmeshalle und Rune für Dunkelelfensklaven, Stufe 3
2 Ogerlager, Eisenvorkommen
3 Der Maskierte
4 Ogerlager
5 Ogerposten
6 Orklager
7 Ogerlager, zwei Truhen, der gefangene Hortar
8 Tor zum Nachschublager
9 Händlerlager
10 Monument der Dunkelelfen
11 Sveras Lager (Flöte), drei Truhen
12 Orklager, Truhe
13 Orklager, zwei Truhen
14 Spinnenflüsterer, Menhir
15 Orklager
16 Truhe
17 Truhe
18 Giftkriecher, Truhe (Teile eines Eisernen Soldaten)
19 Giftkriecher, Truhe
20 Whorims Lager, 6 Truhen
21 Steingolems, Stufe 8, Truhe
22 Gitzo

Frostfall



LEGENDE:
P1 Portal nach Mirraw Thur, Truhe (Rune für Orkarbeiter, Stufe 3, Rune für Elfenarbeiter, Stufe 4)
P2 Portal nach Shal'Dun
P3 Portal nach Tirganach
L Lenya
1 Monument der Orks
2 Uroklager
3 Truhe (in der kleinen Höhle)
4 Truhe (hinter dem Felsbogen)
5 Lagerplatz der Flüchtlinge
6 Uroklager, Truhe
7, 8 Truhe
9 Jagdlager
10 Tor zur Elfenfestung
11 Monument der Elfen
12 Heldenmonument
13, 14 Truhe
15 Schlüsselbewahrerin, Truhe
16 Nordost-Tor
17 Truhe
18 Garnison
19 Gultark (hinterlässt Essenz für eine Rune)

5. Bevor Sie losstürmen, bauen Sie erst einmal das nun verfügbare Kleine Haupthaus und erhöhen die Truppenstärke auf 30 Einheiten.

6. Bauen Sie Lenya im Dorf der Skerg ab, um Totem-Einheiten beschwören zu können. Entwickeln Sie jedoch zuvor noch das Vipernschild in Ihrer Schamanenhütte.

7. Greifen Sie zuerst die nördlich gelegene Basis (13) und dann das östlich gelegene Lager (14) an. Kämpfen Sie sich durch die schleimigen Kriecher und die Waldlinge nach Nordosten und zu Setrius' Lager.

8. Denken Sie daran, dass Orks und Menschen verfeindet sind – halten Sie daher mit Ihren Kämpfern Abstand zum Lager von Setrius.

Die Quelle der Kithar

1. Sie verlieren nach der Zwischensequenz Ihre Monumente, das lässt sich nicht verhindern. Kümmern Sie sich nicht darum, sondern verfolgen Sie konsequent den Auftrag, die Quelle zu vergiften. Die Spinnen stellen keine Bedrohung dar, doch der Riese (22) ist ein harter Brocken. Speichern Sie am besten ab, wenn Sie auf den Burschen treffen. Sie müssen ihn zwar nicht bekämpfen, aber wenn Sie wenigstens Stufe 6 erreicht haben, lässt sich der Knabe mitunter bezwingen – versuchen Sie es. Falls es nicht klappt, rennen Sie einfach nach Osten den Pfad zur Quelle entlang.

2. Folgen Sie von der Quelle aus dem Pfad nach Südosten, so gelangen Sie an das Tor (24). Stürmen Sie nun die Festung. Teilen Sie die Waldläufer auf und zerlegen Sie zuerst die Türme am Eingang. Räumen Sie erst mit dem südlichen Teil der Basis auf und speichern Sie ab. Im nördlichen Teil wartet der General, ein Stufe-12-Kithar – konzentrieren Sie Ihre Angriffe sofort auf ihn, danach kümmern Sie sich um den Rest.

Die drei Magier

1. Mit dem Schlüssel des Generals lassen sich nach dem Treffen mit Dunhan die drei Magier in der Festung befreien. Sprechen Sie mit allen Magiern an deren Häusern. Jeder gibt Ihnen einen der drei Schlüsselsteine, die Sie für die magische Truhe (16) benötigen. Ziehen Sie zusammen mit den Waldläufern zur Truhe – auf dem Weg dahin erledigen Sie die marodierenden Kithar gleich mit.

2. Zolowins Stein gehört in die erste Mulde, Gruoluns Stein in die dritte und Renyas Stein in die zweite Mulde. Jetzt liegt es an Ihnen, wem Sie den Fetisch überreichen.

Magier	Belohnung
Gruolun	Zauber Schwarze Essenz, zwei Münzen
Renya	Zauber Elementare Essenz, zwei Münzen
Zolowin	Zauber Weiße Essenz

3. Egal, wie Sie sich entscheiden, unmittelbar danach kommt es zu einer heftigen Magierschlacht. Wenn Sie es schaffen, die beiden Angreifer zu besiegen, gibt Ihnen der beschützte Magier zum Lohn eine Schädelmünze. Sollte Ihnen das noch zu schwer sein, heben Sie sich die Magierquest eben für später auf.

DIE ECHOSÜMPFE

Die Rune von Whorim

1. Erobern Sie das Dunkelelfenmonument und errichten Sie eine Basis. Sichern Sie vor allem nach Norden ab (Orks) und achten Sie auf den Zugang von Südosten her. Errichten Sie alles, was nötig ist, um wenigstens Nekromanten beschwören zu können.

2. Stocken Sie Ihre Nahrungsvorräte auf, um das Militär auszubauen. Schaffen Sie sich zuerst das kleine Ogerlager (2) vom Hals. Belassen Sie jedoch wenigstens vier gute Kämpfer in der Basis und bei der Aria-Quelle zur Verteidigung. Entwickeln Sie die Basis weiter, um auch Hexer ins Leben zu rufen.

3. Stellen Sie einen gemischten Kampfverband von 20 Elfen zusammen und räumen Sie damit das Ogerlager im Südosten (4) auf. Sichern Sie sich dort das Mondsilbervorkommen.

4. Vergessen Sie auch nicht, den Ogerposten südwestlich im Tal (5) und den Orkvorposten (6) zu zerstören. Danach können Sie etwas verschnaufen und fleißig Mondsilber abbauen.

5. Greifen Sie das zweite Lager der Oger an (7) und reden Sie dort mit Hortar. Bevor Sie ihm in die nächste Schlacht folgen, rüsten Sie weiter fleißig auf – Kriegsherren und Todesritter machen sich für die bevorstehende Schlacht besonders gut. Erhöhen Sie die Truppenstärke auf 50 Einheiten.

6. Postieren Sie Ihre Armee bei dem Orklager (6) im Nordwesten, bevor Sie mit Hortar hinter dem Tor reden. Sofort nach dem Gespräch öffnet sich das Tor im Nordwesten und Orks greifen Sie an. Gut, dass Sie dort schon Ihre Truppen stationiert haben. Marschieren Sie in Richtung des nördlichen Orklagers (15) und erledigen Sie dabei auch alle Waldschrate. Sobald die Schrate am Boden liegen, kommt Hortar zum Tor vor den Kriechern (18). Ziehen Sie sich und Ihre Kampftruppe nach Westen hinter den Felsbogen zurück, sonst öffnet Hortar das Tor nicht.

7. Hortar überlebt die Aktion leider nicht – nehmen Sie seiner Leiche den Ring ab und plündern Sie die Kiste im Kriechergehege. Folgen Sie dem Flussbett und stürmen Sie Whorims Lager. Nachdem Sie Whorim besiegt haben, nehmen Sie Reowys' Rune an sich.

Der Menhir

In den Sümpfen stoßen Sie auf den Menhir-Stein. Opfern Sie ein Goldstück und berühren Sie zwei Symbole, Sie erhalten dann eine Belohnung.

Berührte Symbole	Belohnung
Auge, Auge	Defensive Mentalmagie Mana-Entzug Stufe 4
Auge, Schädel	Todesmagie Auslöschung Stufe 4
Auge, Kröte	Sonnenmünze
Auge, Hand	Fluchmagie Aura der Starre, Stufe 4
Schädel, Schädel	Mondmünze und 2x Todesmagie Schwarze Allmacht, Stufe 8

Schädel, Auge	Segnungsmagie Aura der Gewandtheit, Stufe 4
Schädel, Kröte	Erdmagie Zersetzen, Stufe 4
Schädel, Hand	Sternenmünze
Kröte, Kröte	Nekromantie Untoter Diener, Stufe 4
Kröte, Auge	Feuermagie Feuerball, Stufe 4
Kröte, Schädel	Offensive Mentalmagie Amok, Stufe 4
Kröte, Hand	Schädelmünze
Hand, Hand	Lebensmagie Göttliche Heilung, Stufe 4
Hand, Auge	Bezauberungsmagie Unsichtbarkeit, Stufe 4
Hand, Schädel	Naturmagie Aura des Lebens, Stufe 4
Hand, Kröte	Eismagie Einfrieren, Stufe 4

Der Maskierte

1. Am Seeufer treffen Sie auf einen merkwürdigen Knaben (3), dessen Diener festgehalten wird. Wenn Sie den Hügel stürmen (22), konzentrieren Sie sich sofort auf den Anführer Gitzo (Stufe-9-Goblin). Ziehen Sie ruhig mit einem Dutzend Kämpfer los, um mit der Goblinhorde schnell fertig zu werden. Nehmen Sie Gitzos Runenstein an sich. Reden Sie mit Lucius, der nach seiner Befreiung als Händler fungiert.
2. Kehren Sie zum Maskierten zurück und holen Sie sich Ihre Belohnung ab. Auf der Karte finden Sie bei den Giftkriechern (18) Teile eines Eisernen Soldaten. Zeigen Sie dem Maskierten diesen Fund und er wird Ihnen eine weitere Rune herstellen.

FROSTFALL

Beschützt die Flüchtlinge

1. Schnappen Sie sich die Runen aus der Truhe am Start und reden Sie mit Lena. Bevor Sie jedoch das Monument einnehmen, tun Sie sich selbst einen Gefallen und machen das kleine Uroklager (2) platt. Säubern Sie auch den Sumpfpfad zum künftigen Flüchtlingslager (5) von den Waldschraten. Dann haben es die nachfolgenden Widerständler leichter. Ihre Figur sollte dazu aber schon wenigstens Stufe 9 oder 10 erreicht haben, sonst haben Sie etwas Probleme mit den Monstern. Falls Sie mit den Verdorrten Waldwächtern (Stufe 11) noch nicht klarkommen, lassen Sie diese Viecher erst mal in Ruhe.
2. Kümmern Sie sich zuerst um das Uroklager in der Nähe Ihrer Basis (6). Sobald Sie Kämpfer und Trommler beschwören können und Ihre Truppen auf wenigstens 15 Einheiten erhöht haben, räumen Sie mit den Waldwächtern auf.
3. Um möglichst rasch an die erforderliche Nahrung zu gelangen, errichten Sie auf dem Plateau im Südosten ein Nahrungslager und zwei Jagdhäuser (9). Sobald Ihnen nur noch 300 Nahrungseinheiten fehlen, erscheinen die Imperialen auf der Karte. Stellen Sie Ihre Streitkräfte zur Verteidigung in der Basis ab.

Verteidigung gegen die Imperialen

1. Begleiten Sie die Flüchtlinge schnell zum Tor der Festung (10). Die Orks können Sie nicht retten, bauen Sie vielmehr rasch eine Elfenbasis auf. Besetzen Sie schleunigst alle Gebäude und entwickeln Sie sofort das Einheiten-Upgrade Elens Gabe (Schule der Alten). Die Kosten für das Upgrade Schild (Waffenkammer) können Sie sich sparen, da Sie kaum Wachen benötigen.
2. Im Nordosten befindet sich ein Heldenmonument (12) – besetzen Sie es rasch, da Sie die Hilfe der Recken gut gebrauchen können.
3. Beschwören Sie hauptsächlich Waldläufer und Eismagierinnen sowie vier bis fünf Heiler. Nach den ersten Angriffen seitens der Imperialen taucht nach einiger Zeit eine Armee mit Stufe-16-Gegnern auf. Diese Attacke können Sie nicht abwehren – ziehen Sie sich mit den Flüchtlingen weiter nach Nordosten zurück; achten Sie einfach darauf, wann wieder ein Ausrufezeichen über Lenyas Kopf erscheint, damit Sie die Story fortsetzen können.

Die Schlüsselbewahrerin

1. Eilen Sie mit den Helden zum Außenposten und holen Sie die Schlüsselbewahrerin (15) ab. Das Ganze wird ein Wettrennen, da nach einigen Angriffen ein Stufe-16-Imperialer bei den Flüchtlingen vor dem Tor (16) erscheint.
2. Achten Sie darauf, den Wolflingen im Norden möglichst aus dem Weg zu gehen; marschieren Sie südlich am Teich entlang, um wenigstens eine Gegnergruppe zu umgehen.
3. Belassen Sie die Elfengruppe an ihrem Platz, um damit die anrückenden Angreifer abzufangen, während Sie den Schlüssel besorgen.
4. Flüchten Sie weiter zur Garnison (18). Belassen Sie die Truppen in der Anlage. Sobald Lena es Ihnen sagt, betreten Sie das Portal.
5. Falls es zum Kampf mit Dracon Arach kommt, wird es heftig. Auch wenn er übermächtig scheint: Sofern Sie etwas Geduld mitbringen, schaffen Sie es mithilfe der Bogenschützinnen, den Kerl zu besiegen. In unserem Testspiel besiegten wir den Unhold mit einem Stufe-10-Nekromanten und den Elfen am Portal. Der Kampf lohnt sich, da Arach jede Menge gute Items fallen lässt (unter anderem einen Lichtring, eine Schädelmünze und eine Rune Hexer Phobor, Stufe 9).

TIRGANACH

Das verschlossene Tor

1. Die Wolflinge, die den Schlüssel besitzen, halten sich gleich rechts vom Tor auf (2). Am gefährlichsten ist Anführer Rowor (Stufe 10). Schalten Sie ihn zuerst aus, dann haben Sie es leichter.
2. Gehen Sie mit den Elfenkriegern vor den Flüchtlingen her und räumen Sie die frostigen Gegner aus dem Weg. An der Abzweigung zum Elementarpunkt (3) der Eiswesen kommt es zu einem erbitterten Gefecht. Die Derwische machen Ihnen das Leben schwer – zum Glück erscheinen verlorene Elfeneinheiten wieder am Startportal. Drängen Sie die Eiswesen bis zum Elementarpunkt zurück und zerstören Sie ihn. Es ist durchaus möglich, dass Sie dafür mehrere Anläufe benötigen.
3. Bleiben Sie dem Untotenlager (4) im Westen zunächst fern und konzentrieren Sie sich darauf, die Flüchtlinge in die Stadt zu bringen. Sprechen Sie mit Lena, Elune und Aedale. Nutzen Sie die Pause für einen ausgiebigen Stadtbummel. Es gibt jede Menge interessanter Händler in der Stadt, darunter auch Gambrin (Arbeiterrunen) beim Seelenfels in der Stadt, Solveig (Top-Gegenstände), ebenfalls beim Seelenfels, und Snaedis (Heldenrunen) im Südwesten der Stadt.

Eis und Feuer

1. Begeben Sie sich zuerst zum Heldenmonument (8). Problematisch wird es bei der Gruppe Urok-Schläger (10). Doch auch diese Viecher machen irgendwann Feierabend, nämlich abends. Warten Sie einfach, bis es dunkel ist. Marschieren Sie nun mit Ihrem Avatar zur Trollstatue (7). Die Gegner tummeln sich vor der Statue – befehlen Sie mithilfe der Statue, dass die Uroks Ihnen einen Gegenstand geben (Hammer der Verzweiflung), danach befehlen Sie den Untergang der Trolle.
2. Die Untotengruppe mit dem Entdärmer (Stufe 15) attackieren Sie am besten mit Ihren Helden. Weiter im Nordosten lauert eine Untotenarmee auf Sie. Konzentrieren Sie sich zuerst auf das dortige Grab (13), danach vernichten Sie die übrigen Untoten. Rücken Sie Stück für Stück zum Portal vor – die fliegenden Schädel sollten dabei immer die primären Ziele darstellen.

Knochenschnitzer

Vor dem kleinen Garten mit dem zentralen Turm in der Stadt steht eine Bogenmaid, die eine Quest parat hat. Den gesuchten Ork Ashgork (6) finden Sie in der Nähe des Startportals. Die Quest, die er Ihnen anbietet, können Sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht lösen, da die Truppen des Imperiums noch zu stark für Ihren Charakter sind. Unter Stufe 15 sollten Sie auch schön die Nase aus Mirraw Thur lassen.

WINTERTAL

Vertreibung der Geister

1. Marschieren Sie zum Zwergenmonument (5) und errichten Sie dort eine Basis. Sie müssen mit Angriffen aus östlicher Richtung



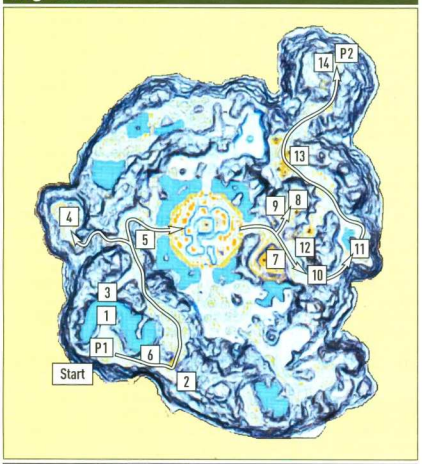
Nutzen Sie den engen Torbereich der Festungsanlage zur Verteidigung. Bleiben Sie mit Ihren Einheiten hinter dem Tor und lassen Sie die Imperialen anrücken.


Auch wenn Dracon Arach Tolkiens Oberfiesling recht ähnlich sieht, ist er doch ziemlich leicht zu besiegen, wenn Sie ihn von mehreren Seiten aus attackieren.



Verwickeln Sie die Eiselementare ins Gefecht (1), um unbemerkt Kämpfer zum Spawn-Punkt (2) zu führen. Zerstören Sie den Elementarpunkt so schnell wie möglich.

Tirganach



LEGENDE:
P1 Portal nach Frostfall
P2 Portal ins Wintertal
1 Truhe (enthält unter anderem Rune Priester Gyllenhaal, Stufe 8)
2 Truhe
3 Elementarpunkt Eiswesen
4 Untotenlager, Truhe
5 Der Maskierte
6 Ashgork
7 Trolltstatue
8 Heldenmonument
9 Truhe
10 Urok-Schläger (max. Stufe 19)
11 Zwei Truhen
12 Truhe
13 Untote (Grab)
14 Drei Kisten (eine davon enthält Arbeiterrunen, Stufe 8)

Wintertal



LEGENDE:
P1 Portal nach Tirganach
P2 Portal nach Fastholme
M Mondsilber
1 Heldenmonument
2 Truhe
3 Devus
4 Truhe
5 Monument der Zwerge, Truhe (Pläne für Zwerge: Großes Haupthaus, Attester, Pläne für Elfen: Hüterin, Wanderin, Mittleres Haupthaus, Bogenturm)
6 Truhe
7 Mosaikwächter
8 Eiszorn, Stufe 15, Truhe von Devus
9 Winterfaust, Stufe 18 (besitzt eine Hexenrune, Stufe 12)
10 Skelett-Posten, Truhe
11 Geisterlager, drei Truhen
12 Rogras, Garvyn, jeweils Stufe 18
13 Truhe (erstes Mosaik-Teil)
14 Geheimes Tal, Truhe (enthält unter anderem eine Hexer-Rune, Stufe 15).
Verteidigungslinie

rechnen, postieren Sie daher Ihre Truppen bei dem Felsbogen. Erhöhen Sie Ihre Truppe auf 25 Einheiten – Kriegspriester und Wachmänner genügen fürs Erste.

2. Nutzen Sie eine Angriffspause, um die Untoten bei dem Mondsilbervorkommen (4) auszulöschen. Mithilfe des edlen Metalls lassen sich nun bessere Einheiten beschwören. Errichten Sie auch fleißig Schweinefarmen, um die Nahrungsproduktion anzukurbeln. Am Portal nach Tirganach haben Sie bequem Platz, um ein weiteres Nahrungslager und zwei Schweinezüchter zu platzieren.

3. Bauen Sie auch ein Großes Haupthaus und rufen Sie einen Zwergentitanen herbei. Wenn Sie 40 Einheiten beisammen haben, ziehen Sie nach Süden zu den feindlichen Lagern.

4. Nehmen Sie sich zuerst den kleinen Vorposten (10) zur Brust. Danach geht es mit voller Kraft ins Geisterlager (11). Verwickeln Sie die Geisterarmee mit dem größten Teil Ihrer Truppe inklusive Helden ins Gefecht. Lassen Sie den Zwergentitanen und vier bis fünf Zerstörer auf die Gebäude los. Schützen Sie diese Gruppe mit Priestern. Zerstören Sie schnell alle Gebäude, damit die Geister keinen Nachschub mehr erhalten.

5. Kämpfen Sie sich durch den Hohlweg weiter. Bevor Sie die Ruine (12) betreten, ersetzen Sie Ihre Verluste. Die beiden Stufe-18-Gegner sind schnell zu Kleinholz verarbeitet; vergessen Sie nicht, ihre sterblichen Überreste zu plündern. Etwas schwieriger wird es mit den Untoten, die das Portal bewachen. Mit den Zwergen im Gefolge schaffen Sie aber auch diese Hürde.

6. Mithilfe von Garvyns Schlüssel lässt sich das Tor zum geheimen Tal (14) öffnen. Wappnen Sie sich, im Tal warten Stufe-14-Elfen und ihre Anführerin Kyra (Stufe 16) auf Sie. Kyras Essenz lässt sich beim Maskierten in eine Rune einweben.

Devus

Zwerg Devus (3) benötigt Ihre Hilfe. Den Heiltrank finden Sie in der Kiste bei dem Eiszorn-Monster (8). Leider können Sie nicht beide NPCs retten, Sie müssen eine Wahl treffen, ob der Zwerg oder die Elfe überleben soll. Wenn Sie sich für den Bartträger entscheiden, erhalten Sie als Belohnung die Axt des Galeritus (gute Nahkampfwaffe). Wer mit der Elfe liebäugelt, bekommt eine Elfenbrosche (lässt in Tirganach NPC Huldis zum Händler werden).



Postieren Sie Ihre Spielfigur hinter der Statue, damit die Trolle Sie nicht bemerken. Aktivieren Sie die Statue, um den Trollen Befehle zu erteilen.



Diese klapprigen Bogenschützen bereiten Ihnen später im Hohlweg Ärger. Vermeiden Sie dies, indem Sie die Skelette vorzeitig aus dem Verkehr ziehen.

FASTHOLME

Die Verteidigung von Fastholme

1. Besetzen Sie so schnell wie möglich alle Zwergengebäude, auch die in der südlichen Basis (3). Sobald die Rohstoffproduktion anläuft, versetzen Sie die Fahne des Monuments nach Süden, wo die Untoten angreifen. Ragnars Leute halten das Südtor von alleine, konzentrieren Sie sich auf die Angriffe vom nördlichen Lager (4).

2. Mischen Sie Priester oder Älteste in Ihren Kampfverband, um verwundete Krieger zu heilen und deren Kampfkraft aufzuwerten. Mit 15 Zwergen im Gefolge lässt sich die kleine Untotenbasis (4) schnell zerstören. Sammeln Sie danach Ihre Truppen am Südtor, während Sie zu Ragnar zurückeilen.

3. Spurten Sie eilends zum Zwergensprengmeister Uram (5). Falls Sie selber keine Heilmöglichkeit haben, nehmen Sie zur Sicherheit einen Priester mit. In der Zwischenzeit behalten Sie die Südbasis im Blick und schicken dort stetig Verteidigungstruppen hin. Entsenden Sie nach Möglichkeit nur die besseren Einheiten (Krieger, Verteidiger, Elite und Älteste) sowie Priester an die Front.

4. Denken Sie daran, Ihre Truppenstärke zu erhöhen, ein oder zwei zusätzlich platzierte Schweinefarmen helfen Ihnen dabei. Errichten Sie auch ein großes Haupthaus, um mehr Einheiten beschwören zu können.

5. Der Rückweg zur Basis mit Uram ist nicht so leicht, da Ihnen nun Skelette auflauern. Eilen Sie schnell zur Zwergenstatue (6). Dort erhalten Sie „geistliche" Unterstützung durch die Statue selbst. Auf dem Weg zum Sprengplatz (7) warten noch mehr Untote auf Sie; bleiben Sie dicht bei Guram und beschützen Sie ihn.

6. Sobald der Talweg gesprengt ist, beordern Sie alle Truppen zur östlichen Statue (10). Meiden Sie auf jeden Fall die große Armee im Süden (11), da die Truppen dort viel zu stark sind (Stufe 27).

7. Falls Sie es nicht schon getan haben, entwickeln Sie spätestens jetzt alle Einheiten-Upgrades und stocken Sie Ihr Heer auf die Größe von mindestens 70 Einheiten auf. Arbeiten Sie sich durch die Talwege zum südlichen Zwergenmonument vor (14), dann ist der Nachschubweg für Ihre Truppen wesentlich kürzer.

8. Falls Ihre Vorräte an Mondsilber knapp sind, errichten Sie beim Monument (14) eine weitere Mondsilbermine.

9. Räumen Sie nun von hinten das Untoten- und Schlurferlager (15 und 16) aus dem Weg.

10. Dringen Sie weiter nach Osten vor und kümmern Sie sich um das Scheusal Gorg (16). Vorsicht: Kurz, nachdem Sie mit dem Angriff begonnen haben, erscheinen noch Ahnengeister (Stufe 21). Konzentrieren Sie sich zuerst auf Gorg und ziehen Sie sich – wenn nötig – zum südlichen Zwergenmonument zurück und sammeln dort neue Kräfte. Mit 80 Zwergen und dem Titanen in der Hinterhand bekommen Sie auch die Riesengeister klein.

11. Geleiten Sie Windjalf in die Stadt zurück. Achten Sie darauf, dass Sie noch eine kampfstarke Truppe haben, bevor Sie den Zwerg befreien, da der Weg mit Wolflingen gespickt ist.

WIEDER IN TIRGANACH

Ins rote Imperium

1. Suchen Sie Elune und Lena am Westeingang der Stadt auf und sprechen Sie mit ihnen. Verlassen Sie die Stadt durch das Nordtor und gehen Sie nach Westen. Vergessen Sie nicht, Helden am Monument (8) zu rekrutieren. Locken Sie die Wächter Zanzaars möglichst einzeln weg. Sobald die Garde aus dem Verkehr gezogen ist, knöpfen Sie sich den Obermotz vor. Nutzen Sie die Heldenfähigkeiten, um sich mit Auren zu heilen und den Gegner zu schwächen.

2. Zeigen Sie Elune den Schlüssel. Jetzt können Sie die Stadt nach Süden verlassen. Zerstören Sie sofort die Hütten (Spawnpunkte) der Wolflinge (19) und erledigen Sie die Pelzträger einen nach dem anderen. Wenn Sie Probleme damit haben, locken Sie die Biester in Stadtnähe, dann erhalten Sie Unterstützung von den Elfen. Wenn Sie trickreich sind, schleichen Sie unbemerkt an den Patrouillen vorbei und zu den Spawn-Hütten.

Levelorgie

Das Untotenlager (4) im Westen ist ideal geeignet, um den eigenen Charakter ein paar Stufen hochzuleveln. Lassen Sie ein oder zwei Gebäude des Lagers übrig, sodass im-



Gorg ist nicht nur hässlich anzuschauen, sondern obendrein auch noch fies. Wenn Sie ihn nicht sofort weglocken, müssen Sie sich zusätzlich mit starken Riesengeistern herumplagen.

Fastholme



LEGENDE:
P1 Portal ins Wintertal, Truhe (enthält Arbeiterrunen, Stufe 10)
1 Ragnar
2 Zwei Truhen an der Festungsmauer
3 Südliche Zwergenbasis
4 Untotenlager, zwei Truhen
5 Uram Gursam, Truhe
6 Heilige Zwergenstatue
7 Sprengplatz
8 Karren mit Waren
9 Truhe
10 Heilige Zwergenstatue
11 Untotenarmee
12 Truhe
13 Truhe
14 Monument der Zwerge, Truhe (enthält die Menschenpläne Großes Haupthaus, Schützenturm und Paladin)
15 Untotenlager
16 Schlurferlager
17 Gorg, Truhe
18 Schatz aus Tiondra (nicht gleich verfügbar)
19 Skelettgruppe (Tiondra-Quest)
20 Skelettgruppe (Tiondra-Quest)

Tirganach



LEGENDE:
P1 Portal nach Frostfall
P2 Portal ins Wintertal
P3 Portal zur Schattengrenze
P4 Portal in den Gletscherbruch, Bluttatze (Stufe 30)
1 Truhe (enthält unter anderem Rune Priester Gyllenhaal, Stufe 8)
2 Truhe
3 Elementarpunkt Eiswesen
4 Untotenlager (eines der Skelette besitzt eine Schädelmünze), zwei Truhen (enthalten unter anderem zwei Heldenrunen, Stufe 12 und 13)
5 Der Maskierte
6 Ashgork
7 Trollstatue
8 Heldenmonument
9 Truhe
10 Urok-Schläger (max. Stufe 19)
11 Zwei Truhen
12 Truhe
13 Untote (Grab)
14 Drei Kisten (eine davon enthält Arbeiterrunen, Stufe 8)
15 Flink McWinter
16 Untote mit dem Buch von Darius, Truhe
17 Zanzaar (Stufe 23) und seine vier Wächter (Stufe 17)
18 Schneedrachlinge (Stufe 20)
19 Wolflinge
20 Truhe
21 Südost-Tor
22 Eisdiener (Stufe 15), zwei Truhen (enthalten Top-Gegenstände, unter anderem eine Schädelmünze, einen leeren Runenstein, Rune Priesterin Nova, Stufe 17)
23 Truhe (Schädelmünze)



KNOCHENBRECHER Lassen Sie keine Gelegenheit aus, Monstercamps weidlich auszunutzen, um Ihren Avatar hochzuleveln. Es kostet zwar viel Zeit, lohnt sich aber.



ENGPASS Die Werwölfe haben sich geschickt an diesem Pfad postiert. Meiden Sie den verlustreichen Kampf auf dem Weg selbst und ziehen Sie sich lieber etwas zurück.



RINGTANZ So klappt's am besten – umringen Sie den Dracon mit Ihren starken Nahkämpfern. Unser Magier im Hintergrund gibt dem Bösewicht den Rest.

mer wieder ein paar Untote erscheinen. Postieren Sie Ihren Avatar – unterstützt von den Helden – im Lager und schauen Sie in aller Ruhe zu, wie sich Ihr Protagonist weiterentwickelt.

Der Schatz aus Tiondra

1. Suchen Sie den gefangenen Flink McWinter auf (15). Von ihm erhalten Sie eine attraktive Nebenquest. Das gesuchte Buch ist in den Händen von Untoten (16). Der gefährlichste Gegner dort ist ein Schlächter, Stufe 16 – erledigen Sie diesen Knochenmann zuerst. Bringen Sie das Buch zu Darius – leider fehlen ein paar Seiten. Flink hat diese in Frostfall „vergessen".

2. Bevor Sie gleich nach Frostfall aufbrechen, seien Sie gewarnt: Die drei Seiten werden jeweils von einem Rudel Werwölfe bewacht. Die Wölfe finden Sie im nördlichen Teil von Frostfall. Jede Gruppe wird von einem Stufe-20-Wolf angeführt – das wird also kein Zuckerschlecken. Wenn Sie noch zu schwach dafür sind, errichten Sie doch einfach eine Orkbasis, um Truppen zu produzieren. Mit 35 Einheiten (je 15 Kämpfer und Totems, garniert mit fünf Trommlern) klopfen Sie die garstigen Wölfe weich.

3. Kommen Sie bloß nicht auf die Idee, die Elfenbasis wieder aufzubauen, denn dort campiert eine große und starke Imperialenarmee. Sobald Sie alle drei Seiten des Buches haben, kehren Sie zu Darius in Tirganach zurück. Befreien Sie Flink aus der Zelle – das nächste Reiseziel für die Quest lautet Glutfänge.

4. Den Obelisken finden Sie ganz im Osten der Glutfänge (Karte Glutfänge, Kartenpunkt 13). Nachdem Sie dort den Schlüssel von McFlink benutzt haben, marschieren Sie zu der Bodenkarte (15). Das Feuer markiert den Schatzpunkt in Fastholme. Berichten Sie McFlink in Tirganach davon.

5. Der Schatz wird von einer Horde Skelette gehütet, die erst spawnt, wenn Sie kurz vor dem Zielpunkt sind. Alleine haben Sie kaum eine Chance gegen die Klappergestelle – errichten Sie daher zuvor eine Zwergenbasis. Es sind weit mehr als die von Flink angegebenen 15 Skelette, die auch noch von einem Stufe-28-Knochenmann angeführt werden. Wer auf der sicheren Seite sein will, entwickelt die maximale Armeegröße und alle Upgrades. Zu allem Übel spawnen auch noch zwei kleinere Skelettgruppen im Norden und Süden von der Hauptarmee, die von Stufe-27-Untoten angeführt werden.

Knochenschnitzer

1. Nachdem Sie die Karten Wintertal und Fastholme erfolgreich abgearbeitet haben, ist Ihr Avatar stark genug, um sich an Ashgorks Quest heranzumachen. Reisen Sie nach Mirraw Thur und rufen Sie dort Ihre Helden am Monument. In unserem Testspiel bestand die „Befreiungstruppe" aus:
dem Mentalisten Garbarius, Stufe 10,
der Kriegerin Ylvie, Stufe 11,
dem Kämpfer Tileth, Stufe 12,
dem Priester Carmelius, Stufe 13,
der Kämpferin Ragna, Stufe 14,
sowie unserem Avatar, einer Schwarzmagierin, Stufe 16.

2. Knöpfen Sie sich die imperialen Patrouillen vor. In der Stadt warten als dickste Gegner Stufe-21-Gladiatoren sowie Dracon Sohal Za-hal (Stufe 20) auf Ihre Recken. Locken Sie zuerst die Gruppe am Tor weg. Heilen Sie Ihre Verwundeten nach dem Gefecht und stürzen Sie sich erfrischt auf den Dracon und seine Beschützer.

3. Erzählen Sie Ashgork (der jetzt am Eingang der Orksiedlung steht) von Ihrem Sieg. Nach der Unterweisung in der Kunst des Knochenformens heißt die nächste Station Echosümpfe.

4. Auch wenn es übel für Narzosh aussieht: Ohne eine Basis und Truppen haben Sie kaum eine Chance gegen die Horde von Baumwesen. Locken Sie die Ent-Doubles einzeln aus dem Lager, dann haben Sie die wenigsten Verluste.

5. Sobald Sie das erste Knochenstück von Narzosh eingesackt haben, geht es zu Ashgork zurück. Um an den zweiten Knochen zu gelangen, reisen Sie zum Knochenaltar im Westen der Karte. Der Gegner dort ist ein Stufe-22-Knochenwächter. Sie benötigen die Hilfe Ihrer Helden, um mit ihm fertig zu werden. Erleichtern Sie das Monster um sein Knochenfragment – jetzt fehlt Ihnen nur noch das dritte Stück.

6. Wieder bei Ashgork, stellt sich heraus, dass Sie seine Knochen benötigen. Folgen

Knochenwaffen

Im Verlauf der Nebenquest „Knochenschnitzer" lassen sich am Knochenaltar auf Mirraw Thur verschiedene, einzigartige Waffen schmieden. Für jede Waffe, die Sie herstellen möchten, benötigen Sie ein Knochenschnitzermesser, ein Knochenfragment und einen Blutedelstein.

Knochenschnitzermesser gibt es bei folgenden Händlern:
- Mumugg in Mirraw Thur
- Panchesi in Tirganach
- Sorenia in den Echosümpfen
- Luciusin den Echosümpfen
- Ebonie in Tirganach
- Knoblin in Shal'Dun
- Vestenrar in Shal'Dun

Liste der Fragmente:

Karte	Gegner	Fragment
Mirraw Thur	Knochenwächter	Panzerfragment
Mirraw Thur	Ashgork	Kieferfragment
Mirraw Thur	Ashgork	Langes Knochenfragment
Echosümpfe	Nazhosh	Schädelfragment
Tirganach	Togo	Schenkelknochen
Tirganach	Knochentänzer	Rippenknochen
Tirganach	Munch	Knochensplitter
Shal'Dun	Novarg	Echsenschädelfragment

Liste der Blutedelsteine:

Blutedelstein	Fundort
Blaugrüner Stein	Mirraw Thur, Knochenwächter
Brauner Stein	Echosümpfe, Händler Lucius
Schwarzer Stein	Echosümpfe, Händler Lucius
Blauer Stein	Tirganach, Händlerin Panchesi
Violetter Stein	Tirganach, Eiswolf
Grüner Stein	Tirganach, Entdärmer
Roter Stein	Frostfall, Werwolfsanführer
Weißer Stein	Wintertal, Golem Winterfaust
Gelber Stein	Schattengrenze, Kiste mit Schädel eines Prinzipals
Grauer Stein	Schattengrenze, Kiste mit Schulterplatten eines Prinzipals

Knochenrezepte

AHNEN-WAFFENSATZ:
Knochenstab:
Langes Knochenfragment und violetter Blutedelstein
Schädelhelm:
Schädelfragment und gelber Blutedelstein
Knochenpanzer:
Panzerfragment und blauer Blutedelstein

BERSERKER-WAFFENSATZ:
Sägeschwert: Kieferfragment und violetter Blutdedelstein
Schädelhelm: Schädelfragment und gelber Blutedelstein
Knochenpanzer: Panzerfragment und blauer Blutedelstein

Weitere Rezepte

Feuerspeier-Schädelarmbrust:
Echsenschädelfragment und brauner Blutedelstein
Frostwerfer-Schädelarmbrust:
Echsenschädelfragment und grauer Blutedelstein
Schenkelknochenkeule:
Schenkelknochen und schwarzer Blutedelstein
Giftgrüner Rippenbogen:
Rippenknochen und grüner Blutedelstein
Feuerroter Rippenbogen:
Rippenknochen und roter Blutedelstein
Arkaner Knochensplitterdolch:
Knochensplitter und blaugrüner Blutedelstein
Astraler Knochensplitterdolch:
Knochensplitter und weißer Blutedelstein

ACHTUNG: Sobald Sie einen Gegenstand des Ahnen- beziehungsweise Berserkersatzes hergestellt haben, können Sie den entsprechend anderen Satz nicht mehr herstellen. Wenn Ihr Satz komplett ist, lassen sich die übrigen Gegenstände herstellen.



Der Knochenwächter am Altar ist ein heftiger Gegner. Setzen Sie alle verfügbaren Helden ein, um zusammen mit dem Avatar dem Monster den Garaus zu machen.



Augen auf: Der menschliche Stadtwächter ist hinter dem Heldenmonument kaum zu erkennen. Drehen Sie die Kamerasicht ein wenig, um ihn aufzustöbern.

Sie der Grünhaut in gebührendem Abstand zum Portal nach Frostfall. Nehmen Sie auch alle Ihre Helden mit. Speichern Sie vor dem Kampf besser ab, da der Ork jede Menge Skelette beschwört (Stufe 12 bis Stufe 16). Die beste Taktik: mit einer Figur einzelne Skelette anlocken und so die große Gegnergruppe nach und nach dezimieren.

7. Wenn Sie alle drei Knochenfragmente beisammen haben, begeben Sie sich zum Knochenaltar, um Ihre ersten Knochenartefakte herzustellen.

Mord der Hohen Priesterin

Zur Abwechslung dürfen Sie sich als Ermittler in einer Mordsache betätigen. Beteiligte Personen: Lithere befindet sich am Westeingang der Stadt. Baetha ist beim Seelenfels in der Stadt zu finden. Fennair hält sich am Tatort auf, Sie finden ihn hinter dem Heldenmonument bei der toten Aedale.

Verhören Sie alle drei Personen und untersuchen Sie vor allem Aedales Körper. Die Schnittwunden sind der Schlüssel zur Lösung – dazu nur so viel: Elfen tragen keine Panzerrüstungen.

SCHATTENGRENZE

Die Menschenbasis

1. Keine Frage, bei dieser Karte bekommen Sie alle Hände voll zu tun. Beginnen Sie die Mission am besten am Tage – wenn Sie in der Dunkelheit das Menschenmonument einnehmen, müssen Sie sich gleich gegen Werwölfe behaupten, was die Verteidigung erschwert.

2. Sobald Sie das Monument der Menschen (1) eingenommen haben, bauen Sie hauptsächlich Steine und Holz ab. Errichten Sie so schnell wie möglich am östlichen Zugang eine Verteidigungslinie aus wenigstens fünf Schützentürmen. Entwickeln Sie Ihre Basis schnell weiter, um baldmöglichst Paladine und Landsknechte produzieren zu können. Kleriker und Scharfschützen vollenden die Truppe. Vergessen Sie nicht, auch alle Upgrades durchzuführen.

3. Kurbeln Sie danach die Nahrungsproduktion mithilfe von Getreidefarmen und Viehzüchtern an. Sobald Sie Ihre Truppenstärke auf 25 oder 30 Einheiten erhöht haben, arbeiten Sie sich in Richtung des Urok-Lagers (3) vor. Falls Sie Probleme damit haben, errichten Sie eine zweite Verteidigungslinie in der Nähe des Schreins (2).

4. Platzieren Sie eine zweite Eisenmine samt Schmelze am Eisenvorkommen beim Urok-Lager, um den Erzfluss aufrechtzuerhalten.

5. Drängen Sie die Angreifer immer weiter zurück und errichten Sie schließlich kurz vor der Kreuzung einen befestigten Verteidigungspunkt (5). Statten Sie ihn mit Türmen und zwei Weiße-Hand-Gebäuden aus.

6. Erhöhen Sie die Truppenstärke weiter, am besten auf 60 Einheiten. Wenn Sie es sich schon leisten können, rufen Sie auch den Menschentitanen herbei. Sammeln Sie Ihre Truppen und schlagen Sie mit einem Großangriff das Lager der Dunkelelfen (6) nieder.

7. Extra-Tipp: Wenn Sie erst einmal Ihre Verteidigungs-Bastion errichtet haben, nutzen Sie die Gelegenheit, um fleißig Erfahrung zu sammeln. Sie haben genügend Zeit, Ihren Avatar auf Stufe 19 oder 20 hochzuleveln.

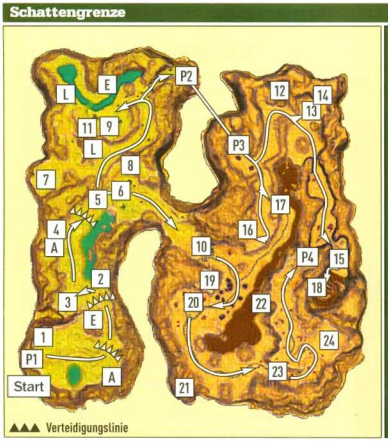
8. Arbeiten Sie sich durch die Canyons nach Norden zur Urok-Basis (9) vor. Überfallen Sie das Lager am besten von der Ostseite her. Konzentrieren Sie sich auf die Steinwerfertürme. Teilen Sie dazu Ihre Nahkämpfer (Landsknechte und Paladine) am besten in Gruppen von fünf bis sechs Einheiten je Trupp auf. Das übrige Heer beschäftigt in der Zwischenzeit die Uroks.

9. Wenn Sie alle Camps besiegt haben, sammeln Sie Ihre Truppen vor der Finsterwehr (10), jedoch ohne anzugreifen. Belassen Sie aber auch Truppen am Eingang zur Menschensiedlung, um in der Nacht das wehrhafte Pelzgetier abzufangen. Ihr Avatar begibt sich derweil zum Portal nach Süden (P2).

10. Kämpfen Sie sich zum Heldenmonument (13) vor, das von zahlreichen Goblins (Stufe 9) bewacht wird. Zusammen mit den Helden machen Sie die Weißspinnen (12) spielend platt. Begeben Sie sich nach Südosten zum Zwergendorf (15), die lästigen Urok-Camps unterwegs hauen Sie natürlich kurz und klein. Säubern Sie auch gleich den Weg bis zum Tor (17) für die Zwerge. Ebnen Sie zusammen mit Ihren Helden den Weg zur Finsterwehr und zerstören Sie dort alle Hexentürme, bevor Sie die Zwerge anweisen, das Finsterwehr-Tor zu zerstören.

11. Führen Sie danach Ihre Streitmacht zum Lager der Dunkelelfen (20). Eine gemischte Armee von Elfen und Menschen ist dabei besonders effektiv. Reizen Sie die Truppenstärke von 80 Einheiten ruhig aus, dann ist die Schlacht leicht gewonnen. Rücken Sie weiter nach Osten vor – bei der Schlucht mit

Schattengrenze



▲▲▲ Verteidigungslinie

LEGENDE:
P1 Portal nach Tirganach
P2 Portal nach Süden
P3 Portal nach Norden
P4 Portal nach Shal' Dun
A Aria
L Lenya
E Eisen
1 Monument der Menschen, zwei Truhen (Baupläne Dunkelelfen für Hexerturm, Geistbrecher, Großes Haupthaus, Arbeiterrunen, Stufe 12)
2 Schrein
3 Urok-Lager
4 Keram
5 Verteidigungspunkt
6 Lager der Dunkelelfen
7 Menschensiedlung, Carvus
8 Schrein
9 Urok-Basis
10 Finsterwehr
11 Monument der Elfen
12 Weißspinnen (Stufe 12 und Stufe 18)
13 Heldenmonument
14 Gargoyle
15 Zwergendorf, Borondir, Truhe (Leerer Runenstein)
16 Gargoyle
17 Tor
18 Zwei Truhen
19 Schrein
20 Dunkelelfen-Basis, Truhe
21 Gargoyle
22 Truhe
23 Steinwerfer
24 Urok-Lager



SCHLACHTFEST Stellen Sie sich auf einen harten Kampf ein – die Sternenstadt entsendet ihre Dunkelelfen in schneller Abfolge. Nur eine massive Abwehr hält dem Ansturm stand.



EINZELGÄNGER Keine Bange – der Sonnenelementar ist absolut immun gegen die Attacken der Mondstadt-Türme. Damit sind die lästigen Abwehrstellungen im Nu beseitigt.

Schal'Dun



LEGENDE:
P1 Portal zur Schattengrenze
P2 Portal nach Frostfall, Menhir
P3 Portal nach Mirraw Thur, Menhir
P4 Portal zum brennenden Fels
P5 Portal zum brennenden Fels
P6 Portal in die äußeren Städte
P7 Portal zum brennenden Fels
P8 Portal in die Glutfänge
P9 Portal in den Abgrund
L Lenya
E Eisen
T Turmwehre
1 Monument der Okrs, Kalid Zhar, drei Truhen – enthalten Pläne für:
- Trolle: Vernichter
- Champion
- Eisenhaus
- Großes Haupthaus
- Waffenlager
- Berserker
- Schleuderer
- Mittleres Haupthaus
- Leichensammler
- Nahrungslager
- Felsenschleuderer
- Orks: Feuerwerfer
- Arbeiterrunen, Stufe 14

2 Sternenstadt
3 Wüstendrachen, Stufe 18, Truhe
4 Archon Shil'Zhar
5 Truhe, Skelette, Gargoyles (Stufe 22)
6 Monument der Trolle
7 Sonnenschlüssel
8 Truhe
9 Truhe
10 Archon Gul Zaldure
11 Monument der Orks
12 Truhe
13 Truhe
14 Truhe
15 Archon Zhaal Tuor, Truhe (beim Großen Haupthaus)
16 Heldenmonument
17 Vier Truhen
18 Fünf Truhen
19 Weißspinnen, Stufe 18, Truhe
20 Truhe
21 Der Maskierte
22 Feuermeister
23 Neun Truhen
24 Weißspinnen, Stufe 18, Truhe
25 Shar Arduin (liefert Essenz für eine Rune)
26 Truhe
27 Grim

den vielen Steinwerfern schicken Sie am besten Ihren Avatar plus Helden in die Schlacht, um die Türme zu zerstören. So riskieren Sie keine Verluste. Ziehen Sie mit Ihrer Streitmacht nach und machen Sie das große Urok-Lager (24) dem Erdboden gleich. Jetzt ist der Weg zum Portal nach Shal'Dun (P4) frei.

Siegel der Bestie

1. Tagsüber können Sie in der nordwestlichen Siedlung (7) mit Carvus reden. So erfahren Sie, was es mit den Werwölfen auf sich hat. Suchen Sie nach dem Gespräch Keram (4) auf, um weitere Hinweise zur Quest zu erhalten.

2. Die Gargoyles befinden sich alle im Ostteil der Karte. Bei dem Stufe-22-Gargoyle (14) finden Sie die Phiole. Auf dem Weg zum zweiten Gargoyle (16), der die Sanduhr besitzt, räumen Sie gleich die lästigen Hexentürme aus dem Weg. Das dritte Steinmonster (21) finden Sie mitsamt der Kerze ganz im Süden. Jetzt müssen Sie nur die Artefakte den richtigen Schreinen zuordnen:

Artefakt	Schrein
Sanduhr	Nr. 2 auf der Karte
Phiole:	Nr. 8 auf der Karte
Kerze:	Nr. 19 auf der Karte

3. Kehren Sie anschließend zu Carvus zurück und berichten Sie von Ihrem Erfolg.

SHAL'DUN

Die drei Städte

1. Dracon Craig gibt Ihnen Hinweise, wie Sie die Mission angehen müssen. Marschieren Sie zum Monument der Orks (1) und hören Sie sich Kalids Angebot an. Es liegt an Ihnen, ob Sie den Pakt annehmen oder nicht. Zweifelsfrei haben Sie es etwas leichter, wenn Sie Kalids Vorschlag zustimmen. Falls Sie dennoch auf die Erfahrungspunkte im Kampf gegen die Mondstadt aus sind, brechen Sie einfach später den Pakt, indem Sie die Mondstadt angreifen.

2. Übernehmen Sie das Orkmonument und bringen Sie die Wirtschaft in Schwung. Sichern Sie sich schnell das große Waldgebiet im Süden und das dortige Lenyafeld. Bleiben Sie aber der Sternenstadt (2) fern.

3. Sichern Sie den südwestlichen Engpass mit einer Verteidigungslinie aus drei bis vier Feuerwerfertürmen sowie einem Orkverband, bestehend aus Kämpfern, Totems und drei bis vier Trommlern. Die Dunkelelfen und Ihren Avatar postieren Sie in ausreichender Entfernung vor dem Tordurch-

gang zur feindlichen Sternenstadt (2). Errichten Sie auch dort fleißig Feuerwerfer-Türme.

4. Wenn die Verteidigung steht, rüsten Sie erst einmal auf, bis Sie 50 Einheiten befehligen können. Locken Sie nun die Truppen aus der Sternenstadt zu Ihren Türmen. Stürmen Sie anschließend die Stadt und brennen Sie alles nieder. Sprechen Sie mit dem Archon der Stadt (4). Danach sind Sie in der Lage, die Geheimgänge in die anderen Städte zu benutzen.

5. Extra-Tipp: Wenn Sie je zwei Sonnen-, Mond- und Sternmünzen haben, können Sie die beiden Elementare in der Sternenstadt befreien. Die Elementare stellen eine wertvolle Bereicherung für Ihre Truppen dar. Probieren Sie es aus – die verschiedenen Elementare eignen sich besonders dafür, die gegnerischen Turmbastionen auseinander zu nehmen. Beispielsweise ist der Sonnenelementar völlig immun gegen die Attacken der Mondstadt-Türme.

6. Öffnen Sie nun mithilfe des Hand-Artefakts die Geheimtür nach Süden. Die Stufe-22-Gargoyles stellen ein kleines Problem dar, das Sie mithilfe der verbündeten Dunkelelfen jedoch schnell in den Griff bekommen.

7. Übernehmen Sie das Trollmonument (6), um eine zweite Basis im Süden zu errichten. Dringen Sie weiter nach Osten vor und holen Sie sich den Sonnenschlüssel (7). Wenn Sie mit dem feindlichen Heer dort nicht klarkommen, errichten Sie auf der Ebene davor Türme der Orks und Trolle.

8. Locken Sie nun das Heer herunter – das vereinfacht die Schlacht. Kämpfen Sie sich bis zu Gul Zaldure (10) vor und reden Sie mit ihm.

9. Wenn Ihnen der Sinn danach steht, können Sie sich erst noch um die Mondstadt (11) kümmern, bevor Sie zum brennenden Fels vordringen.

Der brennende Fels

1. Aktivieren Sie als Erstes das Heldenmonument (16), damit Sie nicht alleine kämpfen müssen. Es gibt hier jede Menge Truhen, für die Sie die verschiedenen Münzen benötigen.

2. Im Zentrum treffen Sie einen alten Bekannten, den Maskierten (21). Allerdings ist er von vielen Gegnern umringt.

3. Wenden Sie die bewährte Anlocktaktik an, um so die Feinde nach und nach zu eliminieren. Achten Sie auf den Feuermeister (22). Sobald er Sie angreift, konzentrieren Sie sich zunächst auf ihn, danach auf die restlichen Dunkelelfen.

Der Menhir beim Portal nach Frostfall

Je nachdem, welche Münzkombination Sie benutzen, erhalten Sie eine andere Belohnung.

MÜNZKOMBINATION	BELOHNUNG
3x Sonnenmünze	Panzer der Kathai
2x Sonnenmünze, 1x Mondmünze	Helm der Kathai
2x Sonnenmünze, 1x Sternmünze	Helm der ehernen Falken
1x Sonnenmünze, 1x Mondmünze, 1x Sternmünze	Flammenauge
3x Mondmünze	Windwisper-Bogen
2x Mondmünze, 1x Sonnenmünze	Panzer der ehernen Falken
2x Mondmünze, 1x Sternmünze	Flammenklingenschwert
3x Sternmünze	Schädelmünze
2x Sternmünze, 1x Sonnenmünze	Scharfschützenarmbrust
2x Sternmünze, 1x Mondmünze	Beinplatten der ehernen Falken

Truhenliste Shal'Dun

Sie werden wahrscheinlich nicht alle Truhen öffnen können, da die benötigten Sonnen-, Mond- und Sternmünzen teilweise nur als Zufallsbeute erhältlich sind. Damit Sie einen Überblick bekommen, welche Truhen für Ihren Charakter interessant sein könnten, geben wir Ihnen eine Liste an die Hand.

Shal'Dun, Kartenpunkt 17

Truhe unten links (Mond- und Sternmünze)
- Drachenmaul (Große Schlagwaffe, Schaden 13-16, Effekte Feuerschlag und Resistenz ausbrennen)
- Lichtbringer (Weißmagierstab, Schaden 11-14)
- Ring der Hexenmeister (RK 12, Ausdauer, Wendigkeit und Intelligenz je +10, Resistenz + 10 Mentalmagie)
- Zeichen des äußeren Zirkels (Mana +45, Ausdauer, Intelligenz und Charisma je +10, Resistenzen Feuer- und Eismagie je +7)

Truhe unten rechts (Sonnen- und Sternmünze)
- Feuerband-Kampfschild (RK 60, Stärke und Ausdauer je +10, Resistenz Feuermagie +10)
- Weltenbrecher (Schlagwaffe, Schaden 14-18)
- Riesenfäller (Schlagwaffe, Schaden 13-16)
- Chaosaxt (Zweihänder, Schaden 14-22)

Truhe oben links (Mond- und Sternmünze)
- Samthose (RK 17, Wendigkeit +3, Geschicklichkeit +2)
- Rüstung des Eliteschützen (RK 85, Stärke, Wendigkeit und Geschicklichkeit je +7, Set-Item)
- Brigantenhelm (RK 30, + 30 Lebenspunkte, Geschicklichkeit und Wendigkeit je +7)
- Robe der finsteren Stunden (RK 93, Wendigkeit, Intelligenz, Weisheit und Charisma je +15, Ausdauer +10)

Schädeltruhe (fünf Schädelmünzen)
- Rune Schützin, Stufe 25, Voraussetzung ist Stufe 28
- Robe des Pestlords (RK 120, Mana +25, Intelligenz, Weisheit und Charisma je +27, Resistenz schwarze Magie +25)
- Stab der Erzmagier (Schaden 16-21)
- Beinpanzer der Elite (RK 70, Ausdauer und Wendigkeit je +10)
- Eisenstern (Schlagwaffe, Schaden 18-23)
- Sumpfstachel (Stichwaffe, Schaden 10-15, Effekte Gift, Pestilenz)

Shal'Dun, Kartenpunkt 18

Truhe oben links (Sonnen- und Sternmünze)
- Äonenalte Rüstung (RK 55, Charisma +10)
- Fokusrobe (RK 85, Intelligenz, Weisheit und Charisma je +18, Set-Item)
- Krieger-Stahlhelm (RK 40, Stärke, Ausdauer, Wendigkeit und Geschicklichkeit je +5, Resistenzen Feuer- und Eismagie je +5)
- Sternmünze

Truhe oben rechts (Mond- und Sternmünze)
- Zeichen des äußeren Zirkels (Mana +45, Ausdauer, Intelligenz und Charisma je +10, Resistenzen Feuer- und Eismagie je +7)
- Uralter Nordhelm (RK 27, Ausdauer, Geschicklichkeit und Weisheit je +5, Kampfgeschwindigkeit + 5%)
- Rune Schützin Jennifer, Stufe 18, Voraussetzung Stufe 21
- Meistersäbel (Klingenwaffe, Schaden 16-20)

Schädeltruhe (fünf Schädelmünzen)
- Bogen der Hexenjäger (Schaden 15-20, Reichweite 2-15, Effekt: Schock, Manaentzug)
- Lähmstab (Schaden 12-17, Effekt: Verzweiflung)
- Adamantinum-Brustplatte (RK 140, Stärke +20, Ausdauer +10, Resistenzen Feuer- und Eismagie je +25, Kampfgeschwindigkeit +5%)
- Prächtige Stahlkappenhose (RK 90, Stärke und Ausdauer je +10, Resistenzen Feuer- und Eismagie je +15)
- Schlachtenhelm (RK 50, Ausdauer +20, Resistenzen Feuer-, Eis-, Mental- und Schwarze Magie je +10)
- Rune Hexer Darko, Stufe 25, Voraussetzung Stufe 28

Truhe unten links (Sonnen- und Sternmünze)
- Zweischlag (Große Schlagwaffe, Schaden 15-28)
- Ring der Gnade (RK 15, Lebenspunkte +25, Geschicklichkeit und Weisheit je +7)
- Rune Kriegerin Mignon, Stufe 20, Voraussetzung keine
- Sonnenmünze

Truhe unten rechts (Sonnen- und Mondmünze)
- Rune Kämpferin Yonie, Stufe 18, Voraussetzung Stufe 21
- Eisenband (RK 9, Weisheit +9, Charisma +3)
- Elfischer Edelholzbogen (Schaden 12-15, Reichweite 2-16)
- Mondmünze

Shal'Dun, Kartenpunkt 23

Schädeltruhe (fünf Schädelmünzen)
- Stab der Erzelemente (Schaden 10-14, Effekte Feuer- und Eisschlag)
- Rune Mentalistin Eydis, Stufe 25, Voraussetzung Stufe 28
- Sturmbrecher (RK 80, Stärke, Stärke, Ausdauer und Wendigkeit je +15, Geschicklichkeit +5, Kampfgeschwindigkeit +5%)
- Essenzhelm (RK 30, Intelligenz, Weisheit und Charisma je +15, Resistenzen Feuer-, Eis-, Mental- und Schwarze Magie je +10)
- Dunkle Beinschienen (RK 50, Stärke und Geschicklichkeit je +10)
- Faust der Elemente (Große Schlagwaffe, Schaden 15-18, Effekte Feuer- und Eisschlag)

Truhe oben ganz links (Sonnen- und Sternmünze)
- Dunkle Sichel (Klingenwaffe, Schaden 10-14)
- Elfischer Silberbogen (Schaden 9-15, Reichweite 2-18)
- Zeremonienstab (Schaden 11-15)
- Schädelmünze

Zweite Truhe oben links (Mond- und Sternmünze)
- Beintinge der Paladine (RK 48, Stärke, Ausdauer und Geschicklichkeit je +7)
- Gildenring (RK 17, Stärke und Ausdauer je +4, Wendigkeit und Geschicklichkeit je +5)
- Magische Meisterkugel (Intelligenz und Charisma je +12, Weisheit +14, Resistenz Mentalmagie +20, Zaubergeschwindigkeit +10%)
- Rune Mentalist Zerebros, Stufe 19, Voraussetzung Stufe 22

Truhe oben ganz rechts (Sonnen- und Sternmünze)
- Kampfkeule der Nordmänner (Große Schlagwaffe, Schaden 16-24)
- Sonnenmünze
- Mondmünze
- Sternmünze

Zweite Truhe oben rechts (Sonnen- und Mondmünze)
- Utraner Meisterarmbrust (Schaden 10-17, Reichweite 2-18)
- Zwergischer Mauerbrecher (Kleine Schlagwaffe, Schaden 12-16)
- Malachit
- Beinpanzer des Eliteschützen (RK 65, Ausdauer und Geschicklichkeit je +9, Set-Item)

Truhe unten ganz links (Sonnen- und Mondmünze)
- Hartleder-Beinpanzer (RK 42, Ausdauer, Geschicklichkeit, Weisheit und Charisma je +5)
- Helm aus Elfenstahl (RK 25, Ausdauer, Wendigkeit, Geschicklichkeit und Weisheit je +5)
- Glutband (RK 15, Ausdauer, Geschicklichkeit und Weisheit je +5, Resistenz Feuermagie +10)
- Rune Hexe Amber, Stufe 20, Voraussetzung Stufe 23

Zweite Truhe unten links (Sonnen- und Sternmünze)
- Zwergischer Mauerbrecher (Kleine Schlagwaffe, Schaden 12-16)
- Nordischer Spitzhammer (Große Schlagwaffe, Schaden 13-19)
- Schlachtenring (RK 20, Stärke und Ausdauer je +7)
- Essenzhelm (RK 30, Intelligenz, Weisheit und Charisma je +15, Resistenzen Feuer-, Eis-, Mental- und Schwarze Magie je +10)

Truhe unten ganz rechts (Sonnen- und Mondmünze)
- Rune Magier Stig, Stufe 19, Voraussetzung Stufe 22
- Kappe des Entkommens (RK 35, Ausdauer und Geschicklichkeit je +8, Resistenzen Feuer- und Eismagie je +10, Kampfgeschwindigkeit +5%)
- Blauer Drachenschild (RK 70, Ausdauer und Geschicklichkeit je +15)
- Beinpanzer der Elite (RK 70, Ausdauer und Wendigkeit je +10)

Zweite Truhe unten rechts (Mond- und Sternmünze)
- Ring der Erzmagier (RK 12, Intelligenz und Charisma je +12)
- Hoher Glaubensring (RK 17, Charisma +17, Resistenz Schwarze Magie +20)
- Helm der Eliteschützen (RK 30, Ausdauer und Geschicklichkeit je +6, Set-Item)
- Obsidianmaske der Erzmagier (RK 20, Wendigkeit und Intelligenz je +10, Resistenzen Mental- und Schwarze Magie je +5, Zaubergeschwindigkeit +5%)

Der Menhir beim Portal nach Mirraw Thur

Je nachdem, welche Münzkombination Sie benutzen, erhalten Sie eine andere Belohnung.

MÜNZKOMBINATION	BELOHNUNG
3x Sonnenmünze	Zauber Hypnotisieren, Stufe 8
2x Sonnenmünze, 1x Mondmünze	Zauber Schockwelle, Stufe 8
2x Sonnenmünze, 1x Sternmünze	Zauber Spiegelbild, Stufe 8
1x Sonnenmünze, 1x Mondmünze, 1x Sternmünze	Schädelmünze
3x Mondmünze	Zauber Aura des Zorns, Stufe 8
2x Mondmünze, 1x Sonnenmünze	Zauber Eiswelle, Stufe 8
2x Mondmünze, 1x Sternmünze	Zauber Aura des Lebens, Stufe 8
3x Sternmünze	Zauber Zone der Schmerzen, Stufe 8
2x Sternmünze, 1x Sonnenmünze	Zauber Steinwelle, Stufe 8
2x Sternmünze, 1x Mondmünze	Zauber Aura des Lebensraubs, Stufe 8



Die Verteidigung der vier Bannfeuer ist recht knifflig. Errichten Sie massiv Hexertürme, das erleichtert Ihnen die Sache enorm. Mit einigen fleißigen Arbeitern beheben Sie die Kampfspuren an den Verteidigungsanlagen.

GLUTFÄNGE

Das Schattenschwert

1. Bevor Sie das Monument der Dunkelelfen (1) aktivieren, holen Sie sich Heldenhilfe vom Monument (2) weiter westlich. Wehren Sie damit die starken Stufe-20-Schatten ab. Teilen Sie sich auf, da Sie unbedingt Ihre Produktionsstätten und Arbeiter mit Helden und Avatar beschützen müssen, bis Sie eine wirksame Verteidigung errichtet haben.

2. Lassen Sie die Helden in Ihrer Basis am Monument. Die Schatten greifen dort zunächst am heftigsten an. Ihr Avatar kümmert sich derweil um den Schutz der Ariaquellen im Westen.

Errichten Sie dort mindestens drei bis vier Hexertürme, die recht effektiv gegen die Schatten sind. Schützen Sie auch das zweite Steinvorkommen südlich des Startplateaus mit Türmen.

3. Als Nächstes sichern Sie das Mondsilbervorkommen. Errichten Sie alles, was nötig ist, um Nekromanten, Todesritter und Hexenmeister erschaffen zu können. Setzen Sie zwischen die Gebäude immer wieder Hexertürme, um Ihre Verteidigung weiter auszubauen.

4. Auf den Eisenabbau können Sie erst einmal verzichten. Intensivieren Sie lieber zuerst die Nahrungsmittelproduktion, um Ihr Heer aufzustocken. Bauen Sie Züchter und Pilzfarmen am besten auf dem Plateau am Startpunkt, dort ist genügend Platz für die Gebäude.

5. Sobald Sie mindestens zwanzig Kämpfer befehligen, marschieren Sie mit diesem Trupp nach Nordwesten und postieren Sie sich entweder nördlich oder südlich der großen Schattengruppe. Greifen Sie noch nicht an, sondern errichten Sie bei Ihrem Heer ein paar Hexertürme zur Unterstützung. Wer möchte, platziert dort noch ein Nahrungsla-

Vorsicht, „Käfergefahr"!

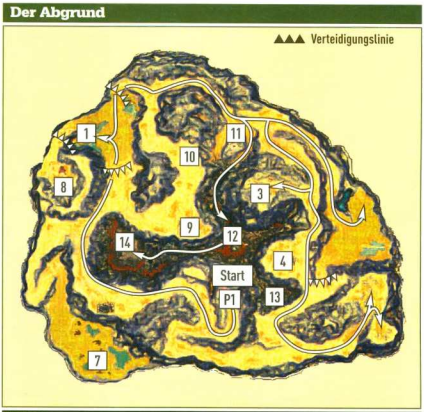
Stellen Sie sicher, dass Sie alle nötigen Einkäufe getätigt haben, bevor Sie die Glutfänge betreten. In der vorliegenden Verkaufsversion kann es mitunter zu einem Bug kommen, der die Hauptquest unlösbar macht, falls Sie die Glutfänge noch einmal verlassen sollten. Phenomic arbeitet aber schon mit Hochdruck an einem Patch, der diesen Fehler behebt.

Glutfänge



LEGENDE:
P1 Portal nach Shal'Dun
S Steine
E Eisen
M Mondsilber
T Hexertürme
1 Monument der Dunkelelfen, drei Truhen (Elfenpläne: Großes Haupthaus, Frostbringer, Eismagierin, Druide, Windschütze
Orkpläne: Dunkle Schmiede, Wildschweinzucht, Veteran, Hornbläser, Orkpläne: Schmelze, Blutheiligtum, Großes Haupthaus, Speerträger, Brander
2 Heldenmonument
3 Truhe
4 Viele Schatten
5 Chosain, der Einsiedler
6 Truhe
7 Chosains altes Lager, Truhe
8 Flamme Arachs
9 Bannfeuer
10 Bannfeuer
11 Bannfeuer
12 Bannfeuer
13 Farnhardts Obelisk
14 Feuerengel, Truhe

Der Abgrund



LEGENDE:
P1 Portal nach Shal'Dun
1 Monument der Elfen
2 Monument der Orks
3 Feuerelementare, Flammagor (Stufe 21), Truhe
4 Imperialer Posten, zwei Truhen
5 Feuerelementare
6 Feuerelementar, Koliprag (Stufe 21), zwei Truhen
7 Lager der Frostwölfe, Ahrr, zwei Truhen
8 Lager der Frostwölfe, Grorr, zwei Truhen
9 Imperialer Posten, zwei Truhen
10 Feuersteine, Lavagolem
11 Seelenfels
12 Imperialer Posten, Truhe
13 Feuerdrachlinge (angeführt von Stufe-27-Drachen)
14 Cenwen, Fial Darg

ger, das quasi als Lazarett fungiert. Locken Sie nun die Schattenarmee zu den Türmen.

6. Im Prinzip ist jetzt der Weg zu Einsiedler Chosain (5) frei. Bevor Sie mit ihm reden, machen Sie jedoch erst einmal mit dem Schattenheer an Chosains altem Lager (7) kurzen Prozess. Nehmen Sie dafür eine Truppe von 30 Dunkelelfen (Todesritter, Nekromanten, Hexenmeister) und den Titanen mit.

7. Sobald der Weg frei ist, ziehen Sie Ihre Truppen zurück und verteilen diese an den Bannfeuern (Kartenpunkte 9 bis 12).

8. Sprechen Sie nun mit Chosain und begleiten Sie ihn zum Lager. Bevor Sie den Schattenring annehmen, speichern Sie am besten ab, da unmittelbar danach alle Schatten aktiviert werden und Ihre Einheiten und Gebäude angreifen. Wer bis zu diesem Zeitpunkt fleißig Hexertürme gebaut hat, braucht sich jedoch keine Sorgen um die Abwehr zu machen.

9. Marschieren Sie mit Ihrem Avatar schnurstracks zum Feuerschrein (8). Lassen Sie Ihre Figur dort stehen, bis alle vier Flammengeister aktiviert sind. Sie brauchen sich keine Sorgen um die Feuerelementare zu machen, da sie nicht von den Schatten attackiert werden. Führen Sie jeweils einen Feuerelementar ganz nahe an ein Bannfeuer heran – damit wird es entzündet. Sobald das erste Feuer brennt, kann Ihr Avatar den zweiten Elementar herbeirufen und so weiter.

10. Sie müssen die Bannfeuer etwa drei Minuten halten. Wer 80 Einheiten befehligen kann, verteilt je 20 Kämpfer an den Bannfeuern. Dazu gesellen Sie etwa sechs bis acht Arbeiter, die sich um die Reparatur der Hexertürme kümmern, die Sie hoffentlich errichtet haben.

11. Sobald die Schatten nicht mehr erscheinen, sammeln Sie Ihre Truppen im Südosten am dortigen Bannfeuer (9).

Der Kampf mit dem Feuerengel

1. Keine Frage, der Bösewicht mit den feurigen Flügeln (14) ist ein harter Bursche (Stufe 28). Dummerweise beschwört er ständig Stufe-20-Monster, die den Kampf zusätzlich erschweren. Helfen Sie sich, indem Sie vor dem Gespräch mit dem Feuerengel einfach rotzfrech so viele Hexertürme um ihn herum platzieren, wie es geht. Konzentrieren Sie sich im anschließenden Gefecht zuerst auf den Feuerengel selbst.

2. In dem bunten Durcheinander dürfte es schwer sein, einzelne Einheiten per Mausklick herauszufiltern – benutzen Sie daher die richtigen Hotkeys!

DER ABGRUND

In den Abgrund

1. Auf dieser Karte müssen Sie die Kräfte der verfeindeten Rassen Elfen und Orks geschickt einsetzen. Wenn Sie die Monumente aktivieren, werden die Spitzohren von Frostwölfen (hohe Eisresistenz) attackiert, während sich die Orks mit Feuerelementaren (hohe Feuerresistenz) anlegen. Verteidigen Sie daher mit den elfischen Kräften die Wege zur Orkbasis und umgekehrt.

2. Aktivieren Sie zunächst nur das Elfenmonument. Errichten Sie so schnell wie möglich zwei Förstereien, eine Sägemühle, ein Haupthaus und danach Meisterholzfällereien. Treiben Sie die Holzproduktion schnellstens voran. Bauen Sie anschließend ohne Unterlass Bogentürme. Vor allem nach Süden platzieren Sie eine starke Abwehrbatterie. Das nordwestlich gelegene Camp riegeln Sie auf dem engen Bergpfad ebenfalls mit acht bis zehn Bogentürmen ab. Halten Sie diese Verteidigungsanlagen unbedingt in Schuss. Erweitern Sie Ihre Basis schnell bis zum Großen Haupthaus, damit Sie genügend Arbeiter beschwören können.

3. Wenn die Verteidigung soweit steht, kommt das Militär dran – Windschützinnen, Druidinnen und Eismagierinnen sind am effektivsten. Marschieren Sie mit einem 20 bis 25 Kopf starken Trupp plus dem Elfen-Titanen den nördlichen Pfad hinüber zum Orkmonument. Säubern Sie den Pfad von den Manticoren und bleiben Sie den imperialen Patrouillen fern. Schicken Sie Elfenarbeiter rüber und errichten Sie vorab zur Verteidigung der Orkbasis Frostbringer-Türme am südlichen Engpass.

4. Noch besser ist es, die Feuerelementarlager (3, 5, 6) zu zerstören, bevor Sie überhaupt das Orkmonument aktivieren. Wer auf die Erfahrungspunkte durch fortwährendes Spawning nicht ganz verzichten mag, lässt den Elementaren eben einen oder zwei solcher Punkte. Es empfiehlt sich, jeweils vor dem Zugang zu einem Feuerelementarlager Frostbringer-Türme zu errichten. Garnieren Sie diese Abwehrstellungen zusätzlich mit je einem Nahrungslager, damit Ihre Einheiten sich regenerieren.

5. Nutzen Sie die Gelegenheit, dabei gleich auch imperiale Posten (4) zu zerstören.

6. EXTRA-TIPP: Errichten Sie im nördlichen Bereich der Orkbasis eine Försterei – so haben die Orks auch eine nachwachsende Rohstoffquelle zur Verfügung. Halten Sie jedoch Ihre Ork-Truppen davon fern, damit das Elfengebäude nicht aus Versehen angegriffen wird.

7. Sichern Sie Ihre Orkbasis nach Süden mit Feuertürmen, der nördliche Zugang kann unbewacht bleiben, da dort keine Gegner zu erwarten sind. Entwickeln Sie das Orklager bis zum Maximum – inklusive aller Truppen-Upgrades und des Titanen.

8. Stellen Sie einen Orkverband von 50 Einheiten plus Titan zusammen und ziehen Sie damit los, um die Lager der Frostwölfe (7, 8) zu zerstören. Passen Sie beim Elfenlager etwas auf, damit die Orks dort nicht aus Versehen angreifen. Wenn es nötig wird, reißen Sie störende Türme einfach ab.

9. Sobald alle Lager der Wölfe und Feuerelementare vernichtet sind, sammeln Sie Ihre Truppen am nördlichen Seelenfels (11). Da es zwei Canyons gibt, können Sie auch beide Heere (Orks und Elfen) dort versammeln. Rüsten Sie beide Heere nach Möglichkeit bis zum Maximum auf.

10. Die Elfen haben sich im Testspiel als etwas widerstandsfähiger gegen die Imperialen erwiesen. Schicken Sie daher die Orks zuerst in den Canyon zum imperialen Lager (12) hinein. Beißen Sie sich dort fest und rücken Sie mit den Elfen nach. Die Orks werden in aller Regel aufgerieben, hinterlassen jedoch einen geschwächten imperialen Stützpunkt. Setzen Sie mit den Elfen nach und zerstören Sie die drei Spawnpunkte. Jetzt haben Sie etwas Ruhe, um Arbeiter nachzuziehen. Errichten Sie am besten eine Hand voll Frostbringertürme, um damit die stetig nachrückenden Imperialen zu dezimieren.

11. Arbeiten Sie sich nach Westen vor. Wenn Sie es geschickt anstellen, können Sie zuerst die Geistbrecher zerstören und dann dort weitere Frostbringertürme errichten. Locken Sie die Imperialen zu sich hin – wenn diese geschwächt sind, stürzen Sie sich auf deren Spawnpunkte.

12. Wenn Sie alle Truppen besiegt haben, gehen Sie noch nicht sofort zu Cenwen, da dort der Fial Darg erscheint und Sie einen schweren Kampf vor sich haben. Erleichtern Sie sich die Sache, indem Sie vorher die große Fläche vor Cenwen mit Türmen zupflastern. Verteilen Sie elfische Frostbringer und Bogentürme auf dem gesamten Platz. Durch diese Vorbereitung benötigen Sie keine weiteren Truppen, um mit dem Dämon fertig zu

Im Abgrund

Die vorletzte Karte kann recht frustrierend werden, wenn Sie die folgenden Punkte nicht beachten:

1. Patrouillen im Blick haben



Gerade zu Beginn müssen Sie den starken Patrouillen des Imperiums aus dem Weg gehen, um herbe Verluste zu vermeiden.

2. Verteidigung maximieren



Schützen Sie den südlichen Zugang zur Elfenbasis mit einer Vielzahl an Bogentürmen; so brauchen Sie keine zusätzlichen Einheiten einzusetzen.

3. Rassen sinnvoll einsetzen



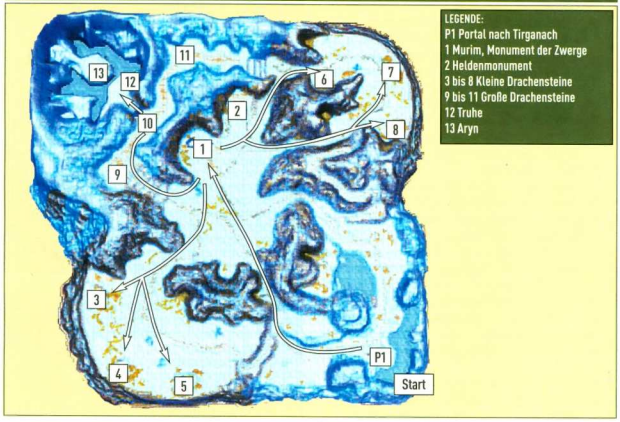
Setzen Sie die richtigen Kräfte gegen die Gegner ein – die Feuerelementare bekämpfen Sie effektiv mit den Truppen der Eiselfen.

4. Vorposten errichten



Verlegen Sie die Fronten von Ihrer Basis weg, hin zu den jeweiligen Spawnpunkten der Gegner. Halten Sie dort die Abwehranlagen in Schuss – sobald Sie genügend Truppen beisammenhaben, zerschlagen Sie den gegnerischen Stützpunkt.

Gletscherbruch



werden. Vergessen Sie auch nicht, den Onyxschrein zu zerstören, sonst erscheint der Fial Darg immer wieder. Achtung: In der Testversion konnte es an dieser Stelle zu einem Bug kommen: Wenn man den Standort des Schreins mit einem Turm besetzte, erschien der Dämon ebenfalls endlos.

13. Denken Sie daran, Ihren Avatar mit dem Schattenschwert auszurüsten, bevor Sie zu Cenwen gehen. Nur mit dieser magischen Waffe lässt sich der Fial Darg besiegen. Während die Frostbringertürme den Fiesling kurzzeitig einfrieren, kloppen Sie auf ihn ein, was das Zeug hält.

GLETSCHERBRUCH

Winterdrache

1. Bereiten Sie sich auf ein großes Finale vor – eilen Sie zunächst zum Heldenmonument (2), um Ihre besten Helden zu rekrutieren. Beginnen Sie dann mit dem Aufbau der Zwergenbasis, OHNE jedoch schon mit Murim (1) zu reden. Legen Sie sich schon mal einen Vorrat an Steinen und Eisen zu, bevor Sie das Gespräch beginnen.

2. Ihre Aufgabe besteht darin, die kleinen Drachensteine (3 bis 8) zu bannen. Konzentrieren Sie sich am besten zunächst auf die Steine 3 bis 5. Teilen Sie Ihre Heldengruppe auf, um möglichst viele der Bergleute zu schützen. Ignorieren Sie dabei die Zwerge, die nach Norden marschieren. Keine Bange, es kommen immer neue Bergleute.

3. Sobald ein Zwerg einen Feuerkristall gefunden hat, sehen Sie zu, dass dieser heil die Basis erreicht. Postieren Sie sich in der Nähe eines Drachensteines und warten Sie, bis der Stein in Ihrem Inventar auftaucht. Schicken Sie nun die Helden und eventuell schon verfügbare Truppen gegen einen Drachentrupp an einem Stein. Ihr Avatar kümmert sich erst einmal nicht um den Kampf, sondern benutzt zuerst den Feuerkristall am jeweiligen Drachenstein.

4. Sobald ein Stein vernichtet ist, ziehen Sie sich zur Basis zurück, da dort in der Regel ein Stufe-27-Drache erscheint, nachdem Sie Erfolg an einem der kleinen Steine hatten. Mit dieser Taktik bannen Sie nach und nach die kleinen Steine. Nutzen Sie die Kampfpausen, um fleißig aufzurüsten.

5. Investieren Sie schnell in die Schweinezucht, um Ihre Truppenstärke schnell aufstocken zu können.

6. Bevor Sie sich an die großen Drachensteine (9 bis 11) heranwagen, sollte Ihr Heer mindestens 30 Einheiten umfassen. Verteidiger, Elite, Älteste und Priester haben sich als effektive Mischung gegen die Eisdrachen erwiesen.

7. Bevor Sie den letzten der großen Drachensteine bannen, bringen Sie Ihr Zwergenheer auf die Maximalgröße. Entwickeln Sie auch alle Upgrades für die Einheiten sowie den Titan. Ihr Avatar sollte für die letzte Schlacht mindestens Stufe 28 besitzen. Wenn Sie diese Stufe noch nicht erreicht haben, lassen Sie einen der großen Drachensteine unberührt, um Ihren Avatar anhand der erscheinenden Drachen hochzuleveln.

8. Kurz nachdem Sie den letzten Drachenstein bannen, startet ein großer Angriff auf Ihre Basis. Alle möglichen Kreaturen tauchen auf – ziehen Sie Ihre gesamte Truppe in die Basis, die Sie hoffentlich mit mehreren Nahrungslagern ausgestattet haben, die als Lazarett dienen.

Kampf mit Aryn

1. Die letzte Schlacht will gut vorbereitet sein. Errichten Sie einfach dreist ein Nahrungslager auf dem kleinen Plateau vor dem Drachen, um ein Lazarett vor Ort zu haben.

2. Der Vorteil, dass Aryn Sie nicht direkt im Nahkampf angreifen kann, ist gleichzeitig ein Nachteil, da Sie selbst dem Schuppentier nur mit Fernkampf oder Magie Schaden zufügen können. Außerdem sind nur der Avatar und die Helden in der Lage, dem Drachen zuzusetzen. In der Kiste (12) finden Sie aber zum Glück noch entsprechend wertvolle Runen für Fernkämpfer beziehungsweise Magier.

3. Postieren Sie Ihre Heiler etwas abseits. Die Zwergenarmee stellen Sie an den Eingang zu Aryns Bereich – dort tauchen immer wieder Eisdrachlinge auf, die Ihren Helden in den Rücken fallen wollen.

4. In unserem Testspiel setzten wir die beiden Schützen Zichorias (Stufe 21) und Marcea (Stufe 25) ein. Mithilfe der Talente Zielschuss und Salve ist Aryn schnell genügend geschwächt. Die Zone der Heilung sowie der Feuerball der Heldin Sondra (Stufe 22) erwiesen sich als äußerst effektiv. Die Aura des Lebens des Carmelius (Stufe 13) sowie die Heilsprüche der Mentalistin Eydis (Stufe 25) hielten dabei die Kämpfer am Leben.

STEFAN WEISS

Händlerliste

Sie wissen mal wieder nicht, wo es Elementarzaubersprüche zu kaufen gibt oder wo Sie eine neue Rüstung erwerben können? Kein Problem, mit unserer Händlerliste können Sie bequem die nächste Einkaufstour planen.

Karte Mirraw Thur

Händler	Waren
Rasmus	Waffen für Einsteiger
Teitur	Rüstungen für Einsteiger
Famke	Gemischte Zaubersprüche der Stufen 1 und 2
Nafuur	Zaubersprüche Schwarze Magie und Mentalmagie, Stufen 3 bis 4
Mumugg	Verbesserte Waffen
Grobor	Zaubersprüche Elementarmagie und Weiße Magie, Stufen 3 bis 4
Gnuronk	Verbesserte Rüstungen

Karte Sturmfelsen

Venya	Verschiedene Waffen
Imbrogio	Verschiedene Rüstungen
Haggis	Verbesserte Waffen
Shinatra	Ringe und Orbs

Karte Echosümpfe

Rexitius	Verbesserte und magische Waffen
Sorenia	Verbesserte Rüstungen und Schilde
Auric	Zaubersprüche Weiße Magie und Mentalmagie, Stufen 5 bis 6
Lucius	Verschiedene Top-Gegenstände

Karte Tirganach

Snaedis	Heldenrunen
Huldis	Gemischtes Warensortiment
Bryndis	Zaubersprüche Weiße Magie, Stufen 7 bis 9
Svava	Zaubersprüche Schwarze Magie, Stufen 7 bis 9
Panchesi	Zaubersprüche Mentalmagie, Stufen 7 bis 9
Ebonie	Zaubersprüche Elementarmagie, Stufen 7 bis 9
Blyss	Arbeiterrunen
Sporan	Zaubersprüche Elementar- und Schwarze Magie, Stufen 5 bis 6
Byrrhena	Verbesserte Waffen
Liane	Verschiedene Waffen
Gambrin	Arbeiterrunen
Solveig	Verschiedene Rüstungen
Mina	Verschiedene Waffen und Schilde

Karte Shal'Dun

ACHTUNG: DIE HÄNDLER SIND ERST VERFÜGBAR, NACHDEM SIE GRIM BESIEGT HABEN.

Vestenrar	Verschiedene Rüstungen
Gromorku	Verschiedene Waffen
Molchus	Zaubersprüche Schwarze Magie, Stufen 10 bis 12
Hellmark	Zaubersprüche Mentalmagie, Stufen 10 bis 12
Knoblin	Zaubersprüche Weiße Magie, Stufen 10 bis 12
Snaigrom	Zaubersprüche Elementarmagie, Stufen 10 bis 12
Grorek	Verschiedene Waren

Nebenquest in Wintertal

Der Mosaikwächter

1. Bevor Sie sich an die eigentliche Quest machen, aktivieren Sie am besten das Heldenmonument und rufen dort Ihre besten Recken herbei. Nachdem Sie den Wächter am Mosaik des Todes beseitigt haben, setzen Sie das erste Mosaikstück ein, das Sie in der Kiste westlich vom Portal nach Fastholme finden.

2. Sobald das Mosaik eingesetzt ist, erscheinen am Heldenmonument Skelette. Darunter ist auch der Hüter des zweiten Fragments. Nachdem Sie das zweite Fragment benutzt haben, erscheint der Hüter des dritten Stücks und so weiter.

Soldiers: Heroes of World War 2

Das neue Kriegsspektakel von Codemasters bietet einen raffinierten Mix aus Strategie und handfester Action. Wir begleiten Sie durch zwei der vier Kampagnen.

WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Durchsuchen Sie Ihre Feinde

Nehmen Sie sich stets die Zeit, Ihre gefallenen Gegner nach brauchbaren Waffen und Gegenständen zu durchsuchen. Sofern Ihr Widersacher bereits im Kampf war, finden Sie seine Waffe nicht im Inventar, sondern sie liegt neben ihm auf dem Boden. Um Waffen und andere Gegenstände besser zu sehen, drücken Sie die Tabulator-Taste.

Die wichtigsten Waffen

Es gibt unzählige Waffen im Spiel – richtig wichtig sind davon neben Granaten nur die MGs und Präzisionsgewehre. In fast jeder Mission finden Sie Maschinengewehre und jede Menge Munition, um Ihre Truppe damit auszurüsten.

Die unterschiedlichen Granaten

Normale Eier- und Splittergranaten sind gegen Infanterie bestens geeignet. Hin und wieder finden Sie auch geballte Ladungen und Anti-Panzer-Granaten. Nur diese gewaltigen Sprengladungen sind in der Lage, einen Panzer komplett zu vernichten. Die kleinen Granaten können Fahrzeuge jedoch lahm legen, indem sie Ketten oder Räder zerstören.

Fahrzeuge durchsuchen

Mit dem Auge-Symbol können Sie nicht nur Fußtruppen, sondern auch Fahrzeuge durchsuchen. Aus bewaffneten Gefährten lassen sich die MGs ausbauen und als normale Infanteriewaffe benutzen. Natürlich darf das Fahrzeug vorher nicht explodiert sein. Aus stationären MGs können Sie leider nur die Munition und nicht die Waffe entwenden.

DAS INVENTAR

Warum habe ich keine Waffe mehr?

Wenn einer Ihrer Soldaten in ein Fahrzeug steigt, versucht er seine Waffe im Inventar zu verstauen. Wenn dort nicht genug Platz ist, lässt er das Schießeisen kurzerhand auf den Boden fallen. Halten Sie also stets so viel Platz im Gepäck frei, dass die Waffe noch hinein passt.

Den Rucksack aufräumen

Schleppen Sie nicht tonnenweise überflüssigen Kram mit sich herum. Neben Ihrer Hauptwaffe und ausreichend Munition sollte jeder Kämpfer einige Erste-Hilfe-Kits und Granaten im Gepäck haben. Bedenken Sie, dass ein schwerer Rucksack Ihre Männer langsamer macht.

Ausrüstung in die nächste Mission mitnehmen

Wenn Sie die Einsätze einer Kampagne nacheinander spielen, wird Ihre Ausrüstung in die nächste Mission mitgenommen. Wenn Sie die Missionen im Kampagnenbildschirm direkt anwählen, starten Sie mit einer vorgegebenen Standardausrüstung.

DIE STEUERUNG

Mit der Direktsteuerung schießen

In der direkten Steuerung schießen Ihre Soldaten weitaus schneller und genauer. Nutzen Sie die Direktsteuerung also ausgiebig. Wenn Sie selber schießen, können Sie auch eine Trefferzone anwählen. Bei Soldaten können Sie auf den Torso oder den Kopf schießen. Auch wenn es sich komisch anhört: Zielen Sie stets auf den Oberkörper. Der Feind ist dort einfacher zu treffen und nicht durch einen Helm geschützt. Gepanzerte Fahrzeuge haben drei Trefferzonen: die Ketten oder Räder, den Rumpf und den Turm. Bei starken Gegnern ist ein Schuss auf die Ketten sehr hilfreich – der Panzer ist zwar noch intakt, kann Ihnen aber nicht folgen. Die empfindlichsten Stellen aller Panzer sind die Rumpfrückseite und der Turm. Ein direkter Treffer im Turm kann die halbe Besatzung ausschalten und den Panzer in Brand setzen.

Mit der Direktsteuerung fahren

Gewöhnen Sie sich an, Ihre Panzer im Kampf direkt zu steuern. Wenn Sie beispielsweise ein Stück vom Feind wegfahren wollen, wird Ihr Panzer bei normaler Steuerung wenden und so dem Gegner die verwundbare Rückseite zuwenden. Wenn Sie sich selber ans Steuer klemmen, kommen solche Patzer nicht vor.

Einheitenverhalten: Taktische Kommandos

Stellen Sie das Bewegungsverhalten Ihrer Einheiten stets auf „Stellung halten". Im freien Modus rennen Ihre Soldaten wild und nicht besonders überlegt in der Gegend herum. Das Feuerverhalten müssen Sie situationsbedingt einstellen. Wenn Sie Einheiten gerade nicht benutzen, stellen Sie diese an eine sichere Stelle und geben Sie den „Feuer einstellen"-Befehl.

TAKTIKEN

Granaten richtig werfen

Ihre Gegner werfen Granaten stets sofort. Das gibt Ihnen in vielen Fällen die nötigen Sekunden, um sich in Sicherheit zu bringen. Um dem Feind diese Chance zu nehmen, halten Sie die Maustaste so lange gedrückt, dass Ihre Granate beim Aufprall explodiert. Üben Sie das richtige Timing, bis es Ihnen in Fleisch und Blut übergeht.

Taktisch nachladen

Laden Sie Ihre Waffe nicht erst nach, wenn Sie den letzten Schuss abgegeben haben. Besonders Maschinengewehre brauchen einige Zeit, um neu geladen zu werden. Nutzen Sie Feuerpausen, um Ihren Munitionsvorrat aufzustocken.

Die Mini-Map

Schauen Sie sich die kleine Übersichtskarte immer genau an. Jeder Gegner ist dort verzeichnet. Im Hauptbildschirm sind versteckte Feinde besonders bei Nacht schlecht zu erkennen. Befindet sich ein roter Punkt auf einem Gebäude, hat sich dort ein Feind versteckt. Verschanzte Feinde lassen sich mit gezielten Granatwürfen durch Fenster und Türen beseitigen. Im Spiel ist es oft nötig, die Ansicht zu rotieren, um Gegner am Kartenrand ausfindig zu machen.

FLORIAN WEIDHASE



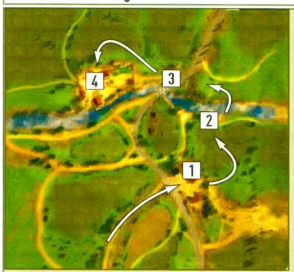
Besonders Ihren wertvollen Kampfpanzern werden derart versteckte Infanteristen schnell zum Verhängnis. Schießen Sie kurzerhand mit der Hauptkanone auf das Fenster: Das Haus samt störendem Besetzer sind dann futsch.

Basiswissen

- Unsere Lösung wurde mit dem ersten Patch auf Version 1.12.2 angefertigt. Dieses Update beseitigt viele Fehler und macht das Spiel sehr viel einfacher.
- *Soldiers* ist stellenweise sehr schwer: Die Lösung ist für den normalen Schwierigkeitsgrad.
- Sichern Sie Ihr Spiel oft ab. Benutzen Sie dabei stets einen neuen Spielstand, um zur Not einige Schritte zurückgehen zu können. Die Speicherstände werden vom Spiel automatisch nach Missionen geordnet.
- Benutzen Sie Tastatur-Kommandos. Besonders in hektischen Situationen sind Sie mit Tasten schneller als mit der Maus.
- Spielen Sie unbedingt die Trainings-Einsätze. Hier lernen Sie den Umgang mit Waffen und besonderen Gegenständen.

Die deutsche Kampagne: Der Zorn des Tigers

Mission 1: Unterwegs



1. Fahren Sie alle drei Panzer in die große Scheune. Fieser Trick: Nach Ablauf des Countdowns können Sie nur noch das Inventar des ersten Panzers einsehen. Stellen Sie daher in den Spieloptionen „Pause im Inventar" ein. Fahren Sie nun mit dem zweiten und dritten Panzer jeweils an die Kiste vor dem kleinen Haus. Ein Besatzungsmitglied kann nun tonnenweise Munition und die beiden MGs innerhalb des Zeitlimits von den Panzern in die Kiste räumen. So haben Sie gleich zu Beginn drei schwere MGs.

2. Gehen Sie mit einem Mann hinter dem Felsen in Deckung. Von hier aus schaffen Sie es gerade, eine Stabgranate zwischen die beiden Steinbrocken auf dem anderen Ufer zu werfen (siehe Screenshot). So schalten Sie die Tommys hinter der Deckung aus. Die restlichen Soldaten lassen sich prima quer über den Fluss erledigen. Bringen Sie anschließend Ihre Leute auf dem Hügel in Stellung. Nehmen Sie dem nunmehr verblichenen Roger Chapman, der vergeblich hinter dem Karren Deckung gesucht hat, sein M1 samt Munition ab.

3. Überraschen Sie die Wachen an der Brücke vom Hügel aus mit MG-Feuer.

4. Begeben Sie sich bis auf MG-Reichweite (MG-34: 60m) zu dem Bauernhof und nehmen Sie die erstbeste Wache unter Beschuss. So locken Sie fast alle Soldaten vom Hof zu Ihrer Position. Sobald der Gegnerstrom verebbt, nähern Sie sich dem Hof über die Felder. Das große Haus dient als Deckung. Vom Holzstapel neben dem Bauernhaus aus können Sie eine geballte Ladung zum Funkwagen schleudern und so die Mission erfolgreich beenden.



Mission 2: Aufklärung



1. Lassen Sie zwei Panzerfahrer mit ihren MGs aus der vorherigen Mission auf der Straße in Stellung gehen. Wenn Sie kein MG haben, bauen Sie kurzerhand eins aus dem Tiger aus. In der Zwischenzeit schicken Sie schon den einzelnen Soldaten von der Straße zu den Ölfässern, um den Panzer 4 (ganz links) zu betanken.

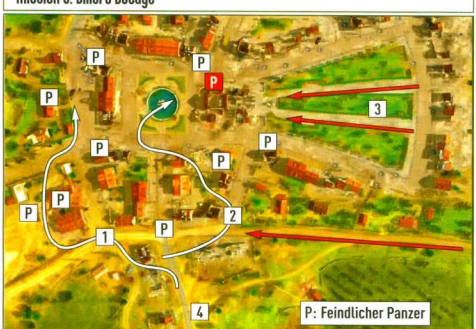
2. Eröffnen Sie mit den MGs das Feuer auf den ersten Aufklärer. Einmal getroffen, bleibt die Kolonne stehen und alle Gegner steigen aus. Im Maschinengewehrfeuer hat der Feind keine Chance.

3. Bewegen Sie Ihre Männer schnell zurück zu den Panzern. Zwei Mann steigen in den Tiger, vier in den mittlerweite wieder voll getankten Panzer 4 und zwei Soldaten mit MGs bleiben draußen. Postieren Sie die MG-Schützen an der Flanke.

4. Mit dem Tiger schießen Sie mit panzerbrechender Munition auf die anrollenden Panzer. Zielen Sie auf die Geschütztürme – nach zwei Treffern sind die Gegner hin. Die beiden MG-Schützen halten Ihren Panzern die Infanterie vom Leib. Der Panzer 4 unterstützt den Angriff und kümmert sich mit dem Bord-MG ebenfalls um Infanterie. Konzentrieren Sie sich stets auf die Bazooka-Schützen. Der Kampf ist nicht leicht und die feindlichen Fußtruppen sind Ihre größte Sorge. Mit etwas Übung in der Direktsteuerung knacken Sie die englischen Panzer aber schnell.

5. Nach erfolgreicher Schlacht rüsten Sie alle acht Soldaten neu aus. **Tipp:** Bauen Sie aus den Wracks der Shermans die M1919A4-MGs aus. Neben tonnenweise MG-Munition finden Sie auch Bazookas.

Mission 3: Villers Bocage



Taktischer Hinweis: Es wimmelt hier von versteckten Bazooka-Schützen. Diese Jungs sind die eigentliche Gefahr für Ihren Tiger. Inspizieren Sie die Karte genau, um versteckte Gegner auszumachen. Ein gezielter Schuss auf das Haus des Heckenschützen löst das Problem.

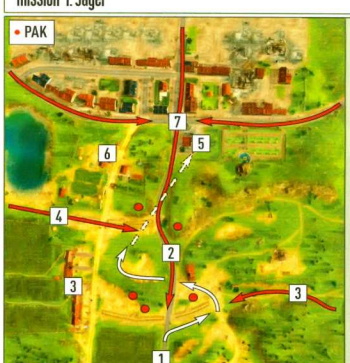
1. Nachdem Sie die Infanterie und den ersten Panzer direkt vor sich erledigt haben, lassen Sie Ihre Soldaten zum Panzer 4 vorrücken. Sobald auch hier die Luft rein ist, reparieren Sie den Koloss. Erledigen Sie nun mit dem Tiger die Panzer westlich des Stadtkerns. **Tipp:** Entfernen Sie aus dem Panzer 4 die Granaten für die Hauptkanone und stellen Sie das Verhalten auf aggressiv. So fungiert dieser Panzer nur als gut geschütztes MG. Dank der schnellen Turmdrehgeschwindigkeit hält der Kleine so die feindliche Infanterie vom Tiger fern.

2. Fahren Sie zurück zum Ausgangspunkt und stoßen Sie von dort in den westlichen Teil der Stadt vor. Sparen Sie sich den rot markierten Panzer bis zum Schluss auf.

3. Vernichten Sie den letzten Panzer vom Stadtkern aus. Es erscheinen nun zwei weitere Shermans im Osten. Bleiben Sie außer Reichweite und kümmern Sie sich zunächst um die Infanterie, die mit den britischen Panzern angekommen ist.

4. Ihr Tiger erleidet nach der Zerstörung der letzten Panzer unweigerlich einen kapitalen Motorschaden. Bringen Sie daher Wittmann vor dem letzten Gefecht zu Punkt 4. Sobald der Tiger nun die letzten beiden Panzer erledigt, ist die Mission gewonnen. Wer mag, kann natürlich auch die aus Osten anrückende Verstärkung herzlich in Empfang nehmen.

Mission 4: Jäger



1. Zerstören Sie aus größtmöglicher Entfernung die drei Panzerabwehrkanonen (PAKs) mit Explosivgeschossen. Ihre Infanterie hält sich vornehm zurück. Mit gezielten Schüssen auf den vorderen Rand der Schützengräben können Sie deren Bewohner ins Jenseits schicken.

2. Aus Norden tauchen drei mutige Panzer auf, die mit Ihrer Raubkatze spielen wollen. Verpassen Sie den ersten beiden gezielte Schüsse in den Turm. Sobald der dritte Panzer hinüber ist, stürmen Bazooka-Schützen aus den Häusern bei Punkt 3. Kommen Sie diesem Angriff zuvor, indem Sie die Häuser aus der Distanz zerstören.

3. Wenn alle Hausbesetzer erledigt sind, machen Sie einen der Shermans wieder flott. Da Ihre Männer keine Ausrüstung von der letzten Mission mitnehmen konnten, rüsten Sie sich in der Feuerpause mit MGs und Munition aus den Panzerwracks aus. Wagen Sie sich nicht weiter vor: Aus Osten rückt eine weitere Welle Panzer an.

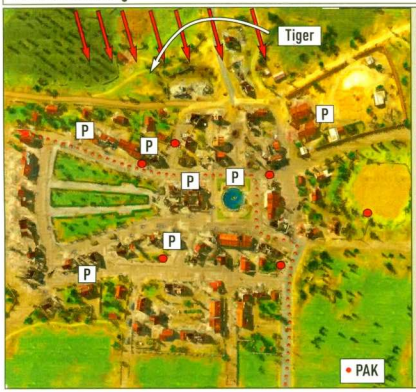
4. Attackieren Sie die PAKs und die Fahrzeuge in der zweiten Verteidigungslinie. Nach kurzer Zeit erscheinen von Westen zwei weitere Shermans. Erledigen Sie die Panzer aus größtmöglicher Distanz. Dank des eroberten Shermans bereitet die Infanterie kaum Probleme.

5. Nehmen Sie nun den Sherman am Haus rechts ins Visier – zerstören Sie bei der Gelegenheit auch gleich das kleine Haus. Dort versteckt sich nämlich ein Bazooka-Schütze.

6. Wenn Sie sich ein kleines Stück Richtung Punkt 5 bewegen, ruft dies den Sherman bei Punkt 6 auf den Plan. Ziehen Sie sich ein Stück zurück und zerstören Sie den Feind.

7. Fahren Sie langsam auf die Kreuzung zu. Die Infanterie aus Norden wird von Ihren Bord-MGs besiegt. Gleichzeitig rückt von Osten und Westen je ein Sherman an. Die Panzer zeigen ihre verwundbare Seite, in die Sie natürlich sofort ein 88mm-PB-Geschoss feuern.

Mission 5: Befreiung



Taktischer Hinweis: In Villers Bocage kennen Sie sich ja bereits bestens aus. Obwohl Ihr Einsatzbefehl nur lautet, den verlassenen Tiger zu bergen, tun Sie gut daran, die gesamte Stadt von Feinden zu säubern. Wir empfehlen, dass Sie sich von außen ringförmig bis zu den Einheiten im Stadtkern vorarbeiten. Behalten Sie die Mini-Map stets gut im Auge – die Feinde sind in der Dunkelheit schwerer zu erkennen. Die Panzer und PAKs haben wir für Sie auf der Karte markiert. Einer der Panzer patrouilliert durchs Dorf. Zu allem Überfluss fährt circa alle sieben Minuten ein Jeep mit Bazooka-Schützen entlang der rot gepunkteten Route.

Die Stadt halten: Sobald Sie den Tiger wieder in Schuss gebracht haben, greift ein großer feindlicher Verband an. Um diese Schlacht zu bestehen, bringen Sie vor der Reparatur einen Ihrer Tiger an die markierte Position. Den frisch instand gesetzten Panzer lassen Sie, wo er ist.

Der Angriff: Am oberen Kartenende geht der Großangriff los, wenn der Countdown auf 9 Minuten 30 Sekunden steht. Mit dem Tiger in der oberen rechten Ecke können Sie dem Feind in die Seite fallen und viele oder alle Angreifer noch vor dem Dorfgebiet zerstören. Kommt doch ein Panzer durch, kann der zweite Tiger im Zentrum die Aufgabe locker bewältigen. Wer den Feind erst im Dorf angreift, muss sich mit dutzenden herumwuselnden Infanteristen herumschlagen und sich in einer schier ausweglosen Situation wiederfinden.

So gewinnen Sie die Schlacht: Zuerst erscheinen zwei leichte Fahrzeuge voller Infanterie. Zerstören Sie beide mit je einem Explosivgeschoss. Laden Sie anschließend panzerbrechende Munition. Es rollt die erste von zwei Sherman-Wellen mit fünf Panzern an. Der Feind zeigt Ihnen die Seite, was Ihre Aufgabe enorm erleichtert. Sie können so wenigstens zwei oder drei der gegnerischen Panzer noch vor dem Dorf zerstören. Versuchen Sie stets den nahe gelegensten Sherman komplett – inklusive Infanterie – zu vernichten, bevor Sie sich um das nächste Ziel kümmern. Sobald die erste Angriffswelle neutralisiert ist, reparieren Sie etwaige Schäden und bringen den Tiger am Dorfrand für die zweite Attacke wieder in die Ausgangsposition. Circa drei Minuten vor Ende des Countdowns erscheinen die letzten fünf Shermans aus der gleichen Richtung wie zuvor.

Die russische Kampagne: Katyusha

Mission 1: Chepel



1. Greifen Sie mit dem T-34 die Infanterie vor dem Dorf an. Bleiben Sie dabei aber unbedingt außer Reichweite der PAKs. Ihr Schützenpanzer sorgt im aggressiven Modus dafür, dass Ihnen kein deutscher Soldat zu sehr auf die Pelle rücken kann. Halten Sie den BA-20M jedoch stets hinter dem T-34. Den deutschen Panzer und den Truppentransporter schaltet der T-34 aus. Anschließend nehmen Sie die drei PAKs aus größtmöglicher Entfernung aufs Korn.

2. Attackieren Sie den Panzerwagen östlich vom Dorf. Verpassen Sie dann dem Panzer 3 einen Schuss in die Ketten. Ziehen Sie sich so weit wie möglich an den Fluss zurück, um die anpreschenden Infanteristen nicht zu nahe kommen zu lassen. Versuchen Sie den Panzer 3 nicht zu zerstören – reparieren Sie ihn und lassen Sie die Mannschaft Ihres Schützenpanzers und die beiden Infanteristen einsteigen. Aus Norden rücken nun zwei Panzer 4 an.

3. Fahren Sie mit beiden Panzern über den Fluss. Dies ruft Infanterie und einen der neuen Panzer 4 auf den Plan. Sie haben am Bauernhof jedoch eine wunderbare Schussposition.

4. Nehmen Sie von diesem Ufer die beiden Spähfahrzeuge nahe der Brücke unter Feuer. Zerstören Sie auch alle besetzten Häuser in Reichweite. Durch die große Entfernung und den Fluss können Sie nahezu alle Infanteristen im östlichen Dorfteil sicher eliminieren. Wenn die Gefahr durch die Infanterie gebannt ist, können Sie den bei Punkt 3 zerstörten Panzer 4 reparieren und die Besatzung aus dem zuvor gekaperten deutschen Panzer umsteigen lassen.

5. Stoßen Sie nun ins Zentrum vor. **Vorsicht:** Sobald die Infanterie im Dorfkern erledigt ist, erscheint aus Norden erneut ein Panzer 3. Fangen Sie diesen an der Brücke ab.

6. Vernichten Sie nun den letzten Panzer 4 und die restliche Infanterie im Dorf.

7. Sie müssen nun lediglich noch die restlichen Gegner von der Karte fegen. Die beiden Artillerie-Stellungen auf der Anhöhe greifen Sie von hinten an. Vernichten Sie anschließend den Trupp am Bauernhof im Südwesten und die Einheiten am Nachschubdepot. Schauen Sie genau auf die Mini-Map: Erst wenn kein roter Punkt mehr zu sehen ist, haben Sie es geschafft.

Mission 2: Kloster



Taktischer Hinweis: Diese Mission ist sehr actionlastig und äußerst schwer. Wenn es nach den Entwicklern geht, kämpfen Sie sich mit Ihren beiden Panzerfahrern zum Kloster vor, greifen die Soldaten im Innenhof an und retten den Spetznatz. Für die Flucht lassen sich an den mit X markierten Stellen die Türen aufsprengen. Da von Westen ständig neue Soldaten eintrudeln, kann es durchaus passieren, dass Sie sich an Ihrem Auftrag die Zähne ausbeißen und es – wenn überhaupt – nur mit sehr viel Glück schaffen. Wir haben einen einfacheren Weg gefunden:

1. Durchsuchen Sie die Körper Ihrer Kameraden und den T-26. Sie finden neben dem Panzer-MG ein PTRS-Anti-Panzer-Gewehr und einige Granaten. Laufen Sie in das Feld links.

2. Der MG-Schütze schaltet mit einigen gezielten Salven den Bordschützen des SdKfz aus. Sobald der Fahrer sich hinter das MG klemmt, erledigen Sie auch ihn. Mit der verbliebenen Munition und Ihren Granaten kümmern Sie sich um die Infanterie.





3. Fahren Sie nun mit dem gepanzerten Wagen an die Rückseite des Klosters. Mit der Direktsteuerung rammen Sie mit Ihrem Fahrzeug einfach die Wand ein. Sie sehen eine Zwischensequenz und können dann den Fallschirmjäger einladen. Mit voller Pulle geht's dann rückwärts wieder aus dem Gemäuer raus. Etwaige Verfolger erledigen Sie mit dem Bord-MG.

4. Wer noch ausreichend Munition hat, kann auf den Fahrer aus dem Schützenpanzer, der hier entlangfährt, schießen. Ist das Fahrzeug leer, können Sie ein weiteres deutsches Maschinengewehr für die späteren Missionen erbeuten.

5. Fahren Sie bis zum Fluss. Vergessen Sie nicht, das MG und die restliche Munition aus Ihrem fahrbaren Untersatz zu entwenden. Die restliche Strecke bis zum Fluchtpunkt schwimmen Ihre Männer. So erreichen Sie ohne viel Aufwand die dritte Mission.

Mission 3: Letzte Fahrt



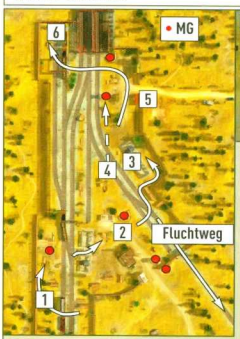
Taktischer Hinweis: Vergessen Sie die Missionsbeschreibung lieber gleich sofort. Abgesehen davon, dass es sehr schwer ist, unentdeckt zum Haus zu kommen: Wenn Sie dort ankommen, haben Sie noch vier Minuten, um alle Ihre Männer in den Zug zu bekommen. Das ist ohne einen Kampf schlicht und einfach nicht möglich.

1. Der Güterbahnhof: In den Zug, der hier steht, werden Sie am Ende einsteigen müssen. Sie müssen also alle Wachen auf diesem Gelände eliminieren. Durch eine Lücke im Zaun kommen Sie herein (siehe Pfeil). Schießen Sie genau – wenn Ihre Kugeln am Ziel vorbei den großen Bahnhof treffen, rufen Sie noch mehr Gegner auf den Plan. Den regelmäßig aufkreuzenden Tankwagen sollten Sie lahm legen, aber nicht hochjagen. Auch das ruft unerwünschte Gesellschaft herbei. In den Kisten südlich der Benzintanks finden Sie ein Mauser-Gewehr samt Munition, Granaten und zwei geballte Ladungen.

2. Das Dorf: Es ist möglich, unerkannt durchs Dorf zu schleichen (gepunktete Linie). Richtig schwer ist es jedoch, innerhalb der vier Minuten zum Zug zu gelangen. Unser Vorschlag: Nehmen Sie die Brechstange. Mit Granaten oder MG-Feuer holen Sie die Soldaten aus den markierten Hütten. Sind die Kerle erst mal weg, können Sie in der Deckung des Klohäuschens und des Strohhaufens nah genug an den Spähpanzer heran, um ihn mit einer geballten Ladung (vom Bahnhof aus) zu vernichten. Kämpfen Sie sich den Weg bis zum Haus frei.

3. Die Flucht: Lassen Sie zwei Männer schon am Zug warten. Sobald der Countdown läuft, können diese Soldaten bereits in den Waggon steigen. Mit dem letzten Mann machen Sie sich auf schnellstem Weg zum Zug, um vor den neuen Wachen dort zu sein.

Mission 4: Diebstahl





1. Ihr erstes Ziel ist das fest montierte MG. Problematisch sind dabei die gegenüberliegenden Häuser, in denen sich gute Schützen verschanzt haben. Erledigen Sie alle sichtbaren Wachen vom Startpunkt aus. Die Häuser lassen sich mit Granaten räumen. Sobald einer Ihrer Männer am MG steht, geht's heiß her. Etliche Gegner stürmen auf Ihre Position zu. Sichern Sie die Flanken mit den anderen beiden Soldaten. So lange kein Deutscher in Wurfweite kommt, sind Sie am MG relativ sicher.

2. Eliminieren Sie die MG-Wache im Turm und den Schützen im Haus mit der Flagge. Anschließend schicken Sie einen mit Granaten voll gepackten Soldaten hinter die Kisten beim Schützenpanzer in Deckung. Werfen Sie erst eine Granate auf den MG-Schützen. Wenn Sie nun Granaten auf die Reifen des Schützenpanzers werfen und so alle vier Räder zerstören, kippt dieser entweder leicht oder ganz auf die Seite. Wie das Bild zeigt, kann man sich nun gefahrlos neben den Panzerwagen begeben. Im Haus mit der Flagge finden Sie etwas Dynamit – geben Sie dem Schützenpanzer damit den Rest. **Tipp:** Die Minen, die Sie neben dem Dynamit in der Kiste finden, erweisen sich in der kommenden Mission als sehr hilfreich!

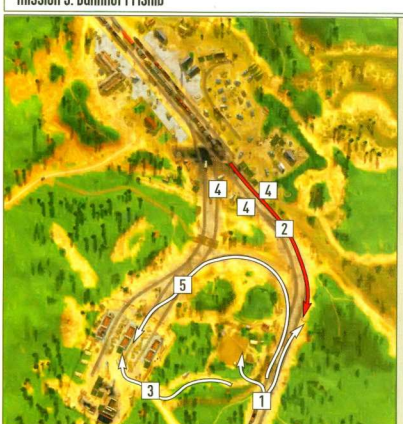
3. Stürmen Sie die beiden weißen Häuser. Hier finden Sie ein Scharfschützengewehr und geballte Ladungen. Heben Sie sich die Granaten für die nächste Mission auf.

4. Mit dem Scharfschützengewehr können Sie nun die Wache im Turm erledigen.

5. Der LKW vor dem Osttor ist voll beladen. Um sich die Sache einfach zu machen, werfen Sie eine Granate über den Zaun auf den Laster. Eine weitere Granate sprengt das Häuschen.

6. Vernichten Sie die übrigen Gegner. Wenn Sie sich der Lokomotiv-Halle nähern, stürmen etliche Soldaten heraus: Ein Mann am Turm-MG bannt diese Gefahr. Erst wenn kein Gegner mehr auf der Karte ist, besteigen Sie die Lokomotive. Stellen Sie die Weichen so um, dass Sie zunächst die Katyusha ankoppeln und anschließend durch das Tor entkommen können.

Mission 5: Bahnhof Prishib



1. Erledigen Sie alle Gegner an den Bauernhäusern und entlang der Schienen bis zum MG-Nest.

2. Nach einiger Zeit wird ein Zug im Bahnhof losfahren. Wenn dieser zur Katyusha kommt, verlieren Sie Ihre Fracht an den Feind. Damit das nicht passiert, stellen Sie dem Zug eine hochexplosive Falle:

Der Zug-Trick: Auf dem Gehöft direkt links neben der Bahnstrecke finden Sie drei Benzinfässer. Stellen Sie ein Fass auf den rechten Schienenstrang. Die beiden anderen Fässer legen Sie ein Stück weiter vor zwischen die Schienen. Wenn die Lok das Fass auf den Schienen rammt, explodiert sie samt dem geschobenen MG-Waggon. Im Personenwagen am Ende des Zuges sitzen etliche schwer bewaffnete Infanteristen. Wenn Sie auf das Fass zwischen den Schienen schießen, wenn der letzte Waggon vorbeifährt, explodiert er mitsamt seiner Ladung. Wer die Minen aus der vorherigen Mission noch hat, kann Sie statt des Benzinfasses auf die Schienen legen.

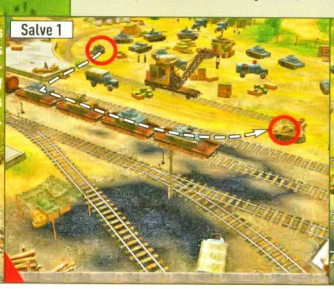
3. Gehen Sie vor dem seitlichen Tor des Depots in Deckung und erledigen Sie zunächst den MG-Schützen im Turm. Ballern Sie anschließend wild ins Lager, bis auch wirklich jeder weiß, dass Sie da sind. Früher oder später wird ein Soldat das Tor öffnen und nach Ihnen suchen. Klappt das nicht, nehmen Sie den LKW, um damit ein Loch in den Zaun zu fahren. Ihr Hauptaugenmerk muss auf den drei MG-Türmen liegen. Besetzen Sie diese so früh wie möglich. Von der erhöhten Position aus können Sie viele Feinde in ihren Deckungen attackieren.

4. Wenn alle Gegner vor und im Depot eliminiert sind, geht's zurück zum Zug. Bevor Sie abfahren können, muss der Scharfschütze die Weiche neben dem MG-Nest umlegen, damit Sie nicht in den schwer bewachten Bahnhof tuckern. Anschließend nehmen Sie die drei MG-Schützen auf den Türmen am Rande des Bahnhofs aufs Korn. Diese sind leider in Reichweite der Bahnstrecke und würden ansonsten die Katyusha beschädigen.

5. Fahren Sie nun den Zug – am besten manuell – ins Depot. Halten Sie erst ganz am Ende des Gleises.

6. Sie haben vier Salven à acht Schuss. Die auf den Bildern unten rot markierten Einheiten sind besetzt und holen zum Gegenangriff aus. Deshalb ist es wichtig, dass Sie diese Gefahr mit den ersten beiden Salven bannen. Sie müssen manuell schießen und das Fadenkreuz über die Ziele wandern lassen. Speichern Sie nach jeder erfolgreichen Salve ab. Die letzten beiden Raketenangriffe richten Sie gegen die geparkten Panzer. Um das Missionsziel zu erreichen, müssen alle Panzer komplett zerstört sein. Ist das geschafft, vernichten Sie die Katyusha.







D-Day

Als „der längste Tag" wird die Landung in der Normandie bezeichnet. Damit Sie keine langen Tage vor ein und derselben Mission verbringen müssen, haben wir für Sie die erste Kampagne vorbildlich gelöst und mit anschaulichem Kartenmaterial versehen.

Basiswissen

Diese Komplettlösung wurde im Schwierigkeitsgrad „normal" erstellt.

Sie können bis zu viermal Schnellspeichern, ohne dass Ihnen alte Spielstände verloren gehen. Beim fünften Schnellspeichern wird ein alter Spielstand überschrieben.

Machen Sie sich schon früh mit den Tastenkürzeln vertraut. So sparen Sie sich während hitziger Gefechte die Suche nach den Schaltern.

Bei aktivierter Pausen-Funktion können Sie Ihren Truppen Befehle erteilen. Auf diese Weise können Sie in Ruhe die Lage beurteilen.

ALLGEMEINE TAKTIKEN

Eine starke Truppe

Der Scharfschütze, der Sanitäter und der Aufklärer sind ein unschlagbares Team. Der Aufklärer hat von allen Einheiten den größten Sichtbereich und kann frühzeitig Gefahren erkennen. Diese Ziele gibt er an den Scharfschützen weiter, dessen Waffe die größte Reichweite besitzt. Für den Fall, dass sie einen Treffer abbekommen, steht der Sanitäter bereit.

Spezialfähigkeiten

Machen Sie sich mit den Spezialfähigkeiten Ihrer Soldaten vertraut. Gerade in kniffligen Situationen kommt man häufig nicht mehr weiter, wenn man die Spezialfähigkeiten nicht verwendet.

Wo postiere ich meine Sanitäter?

Postieren Sie die Sanitäter in Gebäuden. Andere Soldaten im gleichen Haus werden dann automatisch geheilt.

Wie sichere ich Gebäude?

Sobald Sie ein Gebäude gesäubert haben, sollten Sie es mit mindestens einem Ihrer Soldaten besetzen. Erstens bietet ein Gebäude guten Schutz vor Angreifern und zweitens gehen Sie sicher, dass das Gebäude nicht erneut durch den Feind besetzt wird.

Welche Einheiten greife ich zuerst an?

Zerstören Sie immer zuerst die für die Instandsetzungs-Einheiten des Gegners: Sanitäter und Reparatur-LKWs.

Wie erobere ich feindlich Fahrzeuge?

Erobern Sie die feindlichen Fahrzeuge, indem Sie auf den Geschützturm schießen. Am besten klappt dies mit dem Scharfschützen.

Wie besetze ich die Fahrzeuge?

Die wichtigste Person in einem Artilleriegeschütz ist der Kundschafter. Mit ihm als Insassen steigt der Sichtradius des Geschützes enorm an. Bei einem Panzer ist dieser Vorteil eher zu vernachlässigen. Hier ist eine hohe Feuerrate und Durchschlagskraft gefragt. Diese erzielen Sie, indem Sie einen Offizier in das Fahrzeug setzen. Die verschiedenen Boni werden allerdings nur einmalig vergeben. Es bringt Ihnen also nichts, zwei Offiziere in einen Panzer zu setzen, da nur der Bonus eines Offiziers zählt.

Wie überrumple ich die Gegner?

Häufig sind Wachen nicht in Gebäuden oder MG-Nestern stationiert, sondern nur in deren Nähe. Wenn Sie diese Gegner in einen Schusswechsel aus unmittelbarer Nähe verwickeln, bleiben diese stehen und besetzen nicht die Abwehranlagen.

Wissen ist Macht

Der Gegner steht immer auf der gleichen Position. Sondieren Sie zu Beginn einer Mission die Position der feindlichen Einheiten und starten Sie den Level erneut. Da Sie nun wissen, wo sich der Gegner befindet, können Sie eine gute Taktik vorbereiten.

Tastenkürzel

Gewöhnen Sie sich daran, für bestimmte Einheiten immer die gleichen Tastenkürzel zu vergeben. Auf diese Weise müssen Sie nicht lange nachdenken, wenn Sie zum Beispiel schnell auf Ihre Panzer zugreifen wollen.

Feuermodi

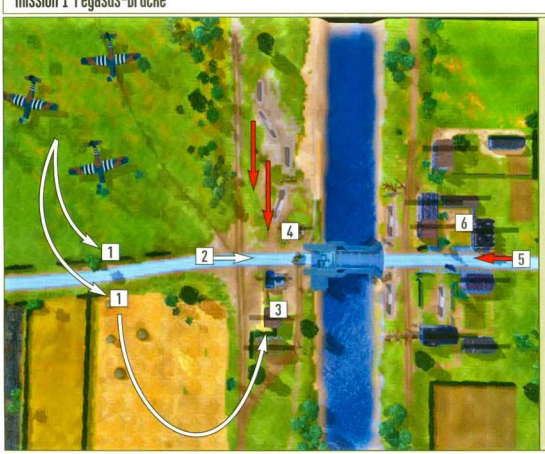
Machen Sie ausgiebigen Gebrauch der drei Feuermodi. An einigen Stellen im Spiel macht es Sinn, an den feindlichen Einheiten vorbeizuschleichen. In diesem Fall sollten Sie auf „Feuer zurückhalten" schalten, damit Ihre Soldaten nicht ihre Position verraten.

DIE EINHEITEN

Offizier: Entfaltet seine Fähigkeiten nur dann, wenn er in einem Fahrzeug sitzt. Durch ihn verbessert sich die Feuergenauigkeit und Feuerrate.
MG-Schütze: In Fahrzeugen verbessern diese Einheiten die Feuerrate des Bord-Maschinengewehrs.
Bazooka-Kämpfer: Sie eignen sich besonders, um Hinterhalte in Häuserschluchten zu legen. In Fahrzeugen verbessern diese Einheiten die Feuerrate der Hauptkanone.
Schütze: Lassen Sie diese Einheiten aufgrund ihrer schwachen Panzerung in Gebäuden Stellung beziehen.
Pionier: Als kämpfende Einheit nicht besonders brauchbar. Seine eigentlichen Fähigkeiten liegen darin, Minen zu legen und zu entschärfen. In einigen Missionen wird die Fertigkeit „Detonation" benötigt, um Missionsziele zu erfüllen.
Scharfschütze: Kann über große Distanz Gegner ausschalten, die sich in Gebäuden oder Fahrzeugen mit schwacher Panzerung befinden.
Sanitäter: Aktivieren Sie den Feuermodus „Feuer zurückhalten", damit der Sanitäter sich um die Verletzten kümmert und nicht kämpft.
Kundschafter: Verfügt über einen großen Wahrnehmungsbereich und kann unbemerkt dicht an den Gegner herankommen. Durch diese Fähigkeit kann er der Artillerie Ziele zuweisen.
Flammenwerfer: Diese Einheiten sind besonders gegen Bunker und gepanzerte Fahrzeuge effektiv. Vorsicht: Wenn sie getroffen werden, explodiert der Benzintank und verletzt Einheiten, die in der Nähe stehen.

LARS THEUNE

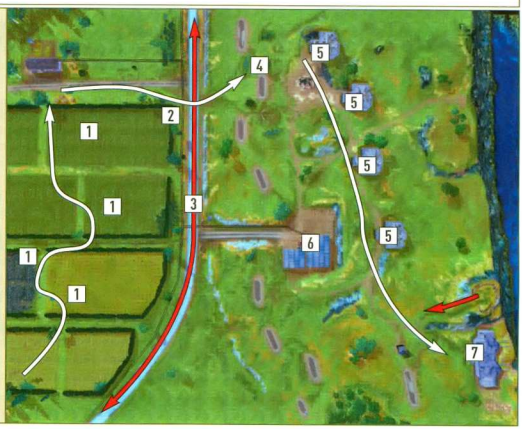
Mission 1 Pegasus-Brücke



1. Postieren Sie jeweils eine Mannschaft auf jeder Straßenseite. Dort warten Sie, bis die beiden gepanzerten Fahrzeuge auftauchen und erledigen deren Fahrer. Alternativ können Sie auch Scharfschützen am Straßenrand postieren, die den Fahrer ausschalten und das Fahrzeug übernehmen. Mit dieser Taktik nehmen die Fahrzeuge kaum Schaden und Sie können beide gegen die Deutschen einsetzen. Achten Sie aber darauf, dass die Scharfschützen nicht zu dicht an der Straße liegen, da sie sonst überrollt werden.
2. Die Fahrzeuge besetzen Sie mit MG- und Scharfschützen, damit die Zielgenauigkeit zunimmt. Beim Bunker schleppen Sie die Flak-Geschütze mit den beiden SdKfz 250 ab. Bemannt postieren Sie die beiden Geschütze in sicherer Entfernung zum Feind, damit Ihr Hinterhalt nicht zu schnell auffliegt.
3. Stellen Sie einen Trupp aus Flammenwerfern zusammen und besetzen Sie eines der Häuser am Fluss. Von dort aus können Ihre Pyromanen zuerst die Flakstellungen beharken und anschließend den Bunker. Sobald der Bunker gesäubert wurde, besetzen Sie ihn und wehren die heranstürmenden Truppen ab.
4. Die Flak-Stellung an der Brücke schalten Sie entweder mit Ihren Flaks oder einem Scharfschützen aus. Dahinter befinden sich Schützengräben, aus denen die Gegner strömen, sobald Sie das Geschütz angreifen.
5. Auf der anderen Seite des Flusses wartet ein Panzer darauf, von Ihren Geschützen zerlegt zu werden. Postieren Sie Ihre Flak-Batterien vor der Brücke und schicken Sie einen Soldaten auf die andere Seite. Sobald der Panzer ihn gesichtet hat, befehlen Sie den Rückzug. Der Panzer verfolgt Ihren Soldaten und fährt geradewegs in den Hinterhalt.
6. In den Häusern und in der Wachstube befinden sich Gegner. Wenn Sie auf Nummer Sicher gehen wollen, reißen Sie die Häuser mit der Flak ein. Sobald Sie die Gegend von Feinden befreit haben, haben Sie die Mission gewonnen.

Mission 2 Die Merville-Geschützstellung

1. Bevor Sie richtig loslegen können, müssen Sie zuerst Ihre verschollenen Teammitglieder einsammeln. Diese sind über die Felder verstreut und können erst dann gesteuert werden, wenn Sie in deren Nähe kommen.
2. Versteckte Aufgabe: Hier finden Sie ein Motorrad. Erledigen Sie die Wache mit einem MG-Schützen, da sie sonst mit dem Motorrad flüchtet. Fahren Sie es zum Haus und stellen Sie es dort ab. René Artois fährt dann fort und Sie haben die versteckte Aufgabe erledigt. Als Belohnung stoßen später ein Sanitäter, ein Pionier, ein MG-Schütze und ein Scharfschütze zu Ihnen. Außerdem erhalten Sie in der nächsten Mission zusätzlich Zeit, um Ihr erstes Missionsziel zu erreichen.
3. Auf der Straße patrouilliert ein gepanzertes Fahrzeug. Locken Sie es in den Feldweg, wo Ihre Mannschaft schon wartet. Die PIAT-Kämpfer und den Flammenwerfer setzen Sie nicht ein, um unnötige Schäden am LKW zu vermeiden. Erledigen Sie den Fahrer und besetzen Sie das Gefährt mit Ihren Soldaten.
4. Diese Wachen müssen Sie schnell überwältigen, damit sie es nicht schaffen, das MG-Nest zu bemannen. Setzen Sie dazu den Panzerwagen ein.
5. Der Pionier sprengt mit seiner Spezialfähigkeit „Detonation" die Strandgeschütze. Folgen Sie der Küste und locken Sie die feindlichen Einheiten an. Meist flüchten die Gegner erst vor Ihnen. Nach einiger Zeit kehren sie aber wieder zurück. Postieren Sie Ihre Soldaten so, dass jeder ein freies Schussfeld auf die Gegner hat.
6. In der Basis finden Sie außer einem LKW zum Ziehen von Geschützen und einem Kübelwagen nichts Missionsrelevantes. Sie können diese Mission auch gewinnen, ohne diese Basis anzugreifen. Sie müssen nur Ihre Soldaten unbemerkt vorbeischleusen.
7. Den letzten Bunker müssen Sie entweder einnehmen oder mit Ihrem Pionier in die Luft jagen. Falls der Bunker besetzt ist, können Sie ihn auch mit der Flak in Schutt und Asche legen, um Opfer in den eigenen Reihen zu vermeiden.



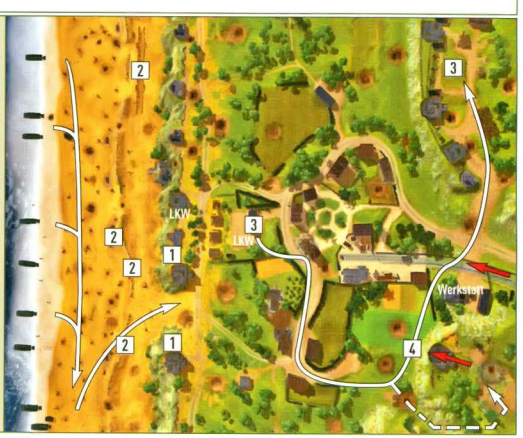
Mission 3 Ste-Mère-Eglise



1. Versteckte Aufgabe: Deaktivieren Sie den Alarm und schnappen Sie sich den LKW. Laden Sie die Widerstandskämpfer in den Laster und setzen Sie jeweils einen an den durch x markierten Wegmarken ab. Den defekten Panzer reparieren Sie mithilfe des Lastwagens und fahren ihn zur Straße im Süden. Dort bringen Sie ihn in Stellung, um Ihre Fallschirmjäger zu schützen.
2. Drücken Sie die Pause-Taste, sobald die Fallschirmjäger abgesprungen sind. Jetzt können Sie in Ruhe Ihren Soldaten Befehle geben. Die Truppen an der Brücke sind Kanonenfutter. Nur mit viel Glück und einem leichten Schwierigkeitsgrad ist es möglich, die erste Brücke einzunehmen.
3. Ziehen Sie die Truppen zusammen, damit diese nicht in Kämpfe verwickelt werden. Die beiden Flaks schalten Sie mit einem Scharfschützen aus. Um die Flak schnell in Krisengebiete zu transportieren, organisieren Sie den Opel. Das besetzte Haus daneben legen Sie mit dem Panzer in Schutt und Asche, um Verluste unter Ihren Soldaten zu vermeiden.
4. Die Soldaten in der Kirche befreien Sie mithilfe des Panzers, indem Sie ihn neben das Gotteshaus stellen. Schicken Sie die befreiten Kameraden in eines der Häuser am Fluss, damit diese die anrollenden Gegner abwehren können. Der Panzer sichert den Vorhof der Kirche. Anschließend befehlen Sie Ihre restlichen Truppen in die Stadt und besetzen die Häuser.
5. Den Zug halten Sie auf, indem einer Ihrer Pioniere die Brücke mit der Spezialfähigkeit „Detonation" in die Luft jagt. Auf dem Weg dorthin treffen Sie auf eine Panzermannschaft, die ein brennendes Haus löscht. Sorgen Sie mit dem MG Ihres Panzers dafür, dass sie ihr Gefährt nicht erreichen. Die besetzten Häuser säubern Sie mit dem Panzer, da dieser immun gegen Kugeln ist. Um die Befreiung zu beschleunigen, können Sie zusätzlich noch den Scharfschützen einsetzen.
6. Die besetzte Brücke nehmen Sie mit dem Panzer und den 88er-Flak-Geschützen ein. Zur Unterstützung weisen Sie dem Reparatur-LKW an zu folgen. Besetzen Sie auf der anderen Seite des Flusses die MG-Nester und bringen Sie Ihre Panzer in Position. Nach einigen Minuten starten die Deutschen einen Gegenangriff aus dem Norden, den Sie abwehren müssen. Sobald die Zeit abgelaufen ist, haben Sie die Mission gewonnen.

Mission 4 Der längste Tag

1. Vergeuden Sie Ihre Luftangriffe nicht für die 150-mm-Artillerie im Nordwesten. Dort stehen so viele Flak-Stellungen, dass der Pilot nur einen Angriff fliegen kann, bevor er vom Himmel geholt wird. Setzen Sie die Angriffe stattdessen gegen die Artillerie am Strand oder die MG-Stellungen auf dem Hügel ein. Konzentrieren Sie die Luftangriffe auf das Gebiet, in dem Sie durchstoßen wollen: also rund um die Auffahrt zum Strand. Vor allem die Pak-40 neben dem Bunker sollten Sie zerstören.
2. Sie können zu Beginn der Mission nicht verhindern, dass viele Ihrer Soldaten das Zeitliche segnen. Sie werden zwar eine Zeit lang mit Nachschub versorgt – insgesamt kommen aber nicht mehr als 21 Landungsboote. Gehen Sie also nicht allzu sorglos mit Ihren Soldaten um. Postieren Sie zuerst die Scharfschützen hinter den Panzersperren am Strand. Von dort aus können diese dann das Feuer auf die MG-Nester und Artillerie eröffnen und somit das erste Hindernis beseitigen. Die Pioniere werden erst relativ spät am Strand abgesetzt. Sorgen Sie dafür, dass diese die Minen entfernen, damit sich die Sherman-Panzer frei bewegen können.
3. Fassen Sie Ihre Soldaten zu einer Gruppe zusammen und überfallen Sie das Hauptquartier der Deutschen. Sobald Sie die Flagge eingenommen haben, verfügen Sie über Artillerieunterstützung vom Schiff. Diese setzen Sie gegen die 150-mm-Kanonen des zweiten Hauptquartiers ein.
4. Auf dem Plateau stehen weitere 150-mm-Kanonen. Fahren Sie mit Ihren Panzern dicht an den Berg, damit Sie nicht im Schussfeld stehen. Falls Sie keinen LKW dabei haben, der die Panzer repariert, müssen Sie zu der Werkstatt fahren. Sie können Ihre Infanterie auch über den Trampelpfad auf den Berg schicken. Auf dem Weg zum Hauptquartier werden Sie von den 150-mm-Kanonen angegriffen, die das Artilleriefeuer überstanden haben. Fahren Sie schnell die Auffahrt hinauf, damit die Bunker kein Schussfeld auf Sie haben. Die Bunker schalten Sie von hinten aus.



D-Day

Um erfolgreich in der virtuellen Normandie zu landen, benötigen Hobby-Generäle bei D-DAY einen schnellen Prozessor. Oder nutzen einfach unsere Tuning-Kniffe.

Das Strategiespiel von Digital Reality verwendet die gleiche Grafik-Engine wie der nur wenige Monate alte Vorgänger *Afrika Korps vs. Desert Rats*. Bis auf geringe kosmetische Änderungen hat sich bei der Optik nichts getan. Auch die Hardware-Anforderungen von *D-Day* sind ähnlich: Hauptlast bei der Rechenarbeit trägt der Prozessor. Wenn Sie mit allen Details spielen wollen, benötigen Sie eine CPU mit mehr als 2.400 MHz. Ansonsten wird die Invasion besonders bei Gefechten in größeren Städten und mit zahlreichen Einheiten zur Ruckel-Partie. Trotzdem können Besitzer einer schwächeren CPU mit weniger als 2.000 MHz flüssig spielen. Deaktivieren Sie dazu die Einstellung „Drahtgitterphysik" und setzen Sie die „Partikeldetails" auf „Niedrig".

SCHATTENDASEIN

Selbst mit einer Geforce4 MX-440 läuft *D-Day* flüssig. Auf die Schatten müssen Sie allerdings verzichten. Die Lichtreflexionen auf der Wasseroberfläche und die Schwarz-Weiß-Szenen zu Beginn einer Mission werden von Pixel-Shadern erzeugt. Da eine DX7-Grafikkarte wie die Geforce4 MX-440 keine Shader beherrscht, fehlen diese Effekte. Wenn Sie die Darstellung der Schatten deaktivieren, können Sie auch mit einer Geforce FX 5200 Ultra oder Geforce3 Ti-200 spielen. Besitzer einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5900 XT aktivieren bedenkenlos zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotrope Texturfilterung im Treibermenü. Mit einer Radeon 9800 Pro oder Geforce FX 5950 Ultra reicht die 3D-Leistung für vierfache Kantenglättung. So sieht *D-Day* deutlich besser aus. DANIEL MÖLLENDORF



Alle Einheiten und die Bäume werfen Schatten. Kleine Büsche verzieren die Landschaft und die Fahrzeuge wirken detailliert.



Landschaftsobjekte wie Büsche und Gräser sind verschwunden. Sämtliche Schatten fehlen und die Umgebung sowie die Einheiten verfügen nur über detailarme Texturen.

TUNING

UM *D-DAY* IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.400 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Radeon 9600 XT

MIT 1.600 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ Bei „Texturdetails" den Wert „Hoch" auswählen
- ☐ „Partikeldetails" auf „Niedrig" setzen
- ☐ Für „Schattenauflösung" „Aus" wählen
- ☐ „Drahtgitterdetails" abschalten

MIT 2.000 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT BESSER:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ Bei „Texturdetails" den Wert „Hoch" auswählen
- ☐ „Partikeldetails" auf „Mittel" setzen
- ☐ Für „Schattenauflösung" „Aus" wählen
- ☐ „Drahtgitterdetails" einschalten

MIT 2.400 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 PRO ANGESAGT:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ Bei „Texturdetails" den Wert „Hoch" auswählen
- ☐ „Partikeldetails" auf „Mittel" setzen
- ☐ Für „Schattenauflösung" „Aus" wählen
- ☐ „Drahtgitterdetails" einschalten

DAS MENÜ „VIDEO OPTIONEN" VON D-DAY



1. TEXTURDETAILS: Regelt die Auflösung der Figuren- und Umgebungstexturen. Bereits eine Geforce4 MX-440 reicht für die höchste Stufe aus.
2. PARTIKELDETAILS: Für die Berechnung der Partikel ist die CPU verantwortlich. Bei weniger als 2.000 MHz wählen Sie einen niedrigen Wert. Dadurch wird etwa die Darstellungsqualität von Regen und Mündungsfeuer reduziert.
3. SCHATTENAUFLÖSUNG: Hat den größten Einfluss auf die Performance. Sofern Sie keine Radeon 9800 oder FX 5900 besitzen: Einstellung herabsetzen. *D-Day* läuft bis zu 300 Prozent schneller.
4. WASSER: Ist diese Option aktiviert, wird per Pixel Shader eine Lichtreflexion auf der Wasseroberfläche vorgegaukelt. Das beeinflusst die Spielgeschwindigkeit nur gering – also können Sie diese Option getrost aktivieren.
5. DECALS: Mit dieser Einstellung schalten Sie Einschusslöcher ab. Die Performance steigt dadurch nur minimal – also den Wert aktivieren.
6. NEBEL: beschränkt die Sichtweite. Aktivieren Sie diese Einstellung für eine bessere Spielgeschwindigkeit.
7. DRAHTGITTERPHYSIK. Physikberechnungen werden grundsätzlich von der CPU ausgeführt. Taktet Ihr Prozessor mit weniger als 1.900 MHz, schalten Sie die Drahtgitterphysik ab.
8. GRAS: blendet größere Grashalme und Büsche ein. Lassen Sie diese Einstellung getrost an, da die Performance nur geringfügig schlechter wird.

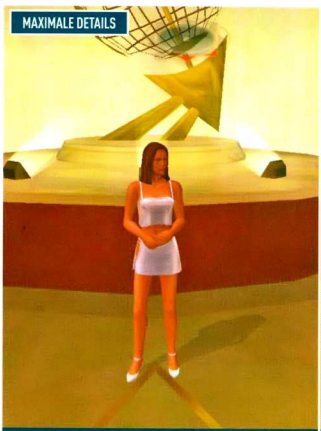
Alias

Wer mit Jennifer Garner in ALIAS eine Verschwörung aufdecken will und dabei jede Menge Schurken verprügelt, hat es dank unserer Hinweise leichter.

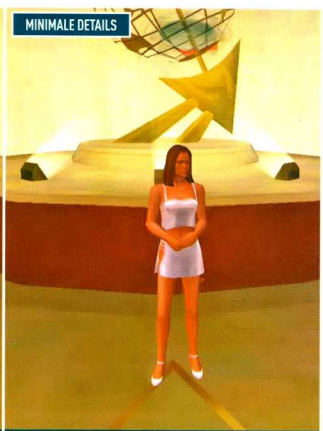
PC ACTION NUTZT HARDWARE DER FOLGENDEN HERSTELLER IM TESTLABOR:

- Aopen
- Asus
- Be Quiet
- Corsair
- Creative
- Innovision
- Leadtek
- MSI
- TakeMS
- Terratec
- TwinMos
- Tyan

Alias kann zwar bei der Grafikqualität seine Konsolen-Herkunft nicht verbergen, die Hardware-Anforderungen sind jedoch sehr ungewöhnlich für eine Portierung. So ist nicht die verwendete Grafikkarte die wichtigste Einzelkomponente, sondern der Prozessor. Erst mit 1.900 MHz laufen die Kämpfe in der höchsten Detailstufe flüssig ab. Wer eine schwächere CPU besitzt, sollte im externen Optionsmenü die Schatten deaktivieren. Rufen Sie dazu im Installationsverzeichnis die Datei „Configuration" auf. Keinen merklichen Geschwindigkeitsvorteil bringt dagegen die Einstellung „Skins hoher Qualität". Bei der Grafikkarte ist der Action-Titel weniger anspruchsvoll: Bereits mit einer günstigen Geforce FX 5200 Ultra spielen Sie ohne Bildruckler. Wer eine Radeon 9600 XT oder eine Geforce FX 5700 Ultra besitzt, aktiviert im externen Einstellungsmenü „Vollbild-Anti-Aliasing". Damit Kantenglättung tatsächlich angewendet wird, muss der entsprechende Schalter im Treibermenü Ihrer Pixel-Platine auf „Application Controlled" (Nvidia) oder „Standardeinstellung" (Ati) stehen. Dadurch verschwindet das Bildflimmern und *Alias* sieht gerade bei Bewegungsabläufen deutlich besser aus. Mit einer DirectX7-Karte (Geforce2- oder Geforce4-MX-Serie) kann nicht gespielt werden. DANIEL MÖLLENDORF



Die optische Stärke von Alias ist die Darstellung der Figuren. Da die Anforderungen an die Grafikkarte sehr gering sind, können Sie bedenkenlos Kantenglättung aktivieren.



Lediglich die Schatten sind verschwunden, bei den Figuren und der Umgebung ändert sich nichts. Ab einer CPU mit 1.900 MHz wählen Sie deshalb die höchste Detailstufe.

Spider-Man 2

Wenn Sie sich mit SPIDER-MAN 2 durch Häuser-Schluchten schwingen wollen, gilt für einen flüssigen Spielablauf: Gut getunt ist halb gewonnen!

Genau wie *Alias* wurde *Spider-Man 2* ursprünglich für Spielkonsolen entwickelt. Die Einstellungsmöglichkeiten für die Grafikqualität sind aber wesentlich umfangreicher. Auf diese Weise können Sie sowohl den Prozessor als auch die Grafikkarte einfach und effektiv entlasten. Bei einer CPU mit weniger als 1.800 MHz schalten Sie die „Charakter Shadows" ab und setzen die „World Details" auf „Normal". Das sorgt für ein flüssiges Spiel. Nicht empfehlenswert: die niedrigste Stufe bei den „World Details". Sie schränkt die Sichtweite stark ein und so wird beispielsweise das Netzschwingen nahezu unmöglich. Erst ab 2.000 MHz wählen Sie den höchsten Detailgrad aus.

GRAFIKKARTEN-ANFORDERUNGEN

Im Gegensatz zu *Alias* läuft *Spider-Man 2* auch mit einer DX7-Grafikkarte. So können auch Besitzer einer Pixel-Platine der Geforce2- oder Geforce4-MX-Reihe spielen. Für einen flüssigen Bildaufbau den Wert für „Texture Detail" auf „Normal" setzen. Mit einer Radeon 9600 oder Geforce FX 5700 läuft auch die höchste Detailstufe flüssig. Arbeitet in ihrem Rechner eine FX 5900 oder Radeon 9800, kann die Darstellungsqualität durch vierfache Kantenglättung und 4:1 anisotrope Filterung aufgewertet werden. DANIEL MÖLLENDORF

DAS „VIDEO"-MENÜ VON SPIDER-MAN 2



1. World Detail: Verringert die Sichtweite und entlastet so den Hauptprozessor. Ab 2.000 MHz wählen Sie „High". Auf der niedrigsten Stufe wird die Spielbarkeit deutlich beeinträchtigt, vermeiden Sie diese Einstellung.
2. Texture Detail: Bestimmt den Detailgrad der Texturen auf den Figuren und der Umgebung. Mit einer Grafikkarte der Geforce4-MX-Reihe wählen Sie „Normal".
3. Charakter Shadows: Bei der höchsten Stufe wirft Spider-Man einen Echtzeit-Schatten. Wenn Ihre CPU weniger als 1.800 MHz hat, sollten Sie diesen deaktivieren.
4. Dynamic Lighting: Für die Berechnung der dynamischen Lichtquellen ist die Grafikkarte zuständig. Da der Geschwindigkeitsvorteil sehr gering ist, diese Option stets aktivieren.
5. Texture Smoothing: Um schwächere Grafikkarten wie die Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra zu entlasten, schalten Sie diese Option ab.
6. Decals: Sind diese aktiviert, bleiben zum Beispiel die Spinnweben des Helden an den Wänden kleben. Die Performance wird dadurch kaum schlechter.



Infos & Bestellung: www.com-online.de

HARDWARE



»So starben die Saurier wirklich: Moulinette.«

Maul nicht!

Stimmen die Gerüchte aus dem Internet, bringt Ati eine günstige Variante seiner Top-GPU X800 mit dem Namen X800 SE auf den Markt. PC ACTION fragte nach.

Grafik | In der geräumigen Gerüchteküche des Internets wird derzeit über einen dritten X800-Grafikchip von Ati spekuliert. Diese Annahmen scheinen nicht ganz unbegründet zu sein, da der US-Computerhersteller Dell bereits eine entsprechende Platine in seinen Online-Shop aufgenommen hat. So soll die *128 MB DDR Ati Radeon X800 SE* für PCI-Express über einen Grafikchip mit 425 MHz Taktfrequenz verfügen. Bei dem verbauten Speicher handelt es sich angeblich um einen normalen DDR-Speicher, der aber ebenfalls mit einer 256-Bit-Schnittstelle angebunden ist. PC ACTION fragte bei Ati nach. „Die Radeon X800 SE ist ein reines OEM-Produkt für Systemintegratoren wie Dell. Wir planen nicht, die Karte als Retail-Produkt in den Handel zu bringen", kommentierte Pressesprecher Chris Hook. (FM)

Info: www.ati.de



»Gibt's nur für kurze Zeit: Ritter Sport Fakir.«

Alte Schale, neuer Kern

Intel stellt mit dem CELERON D eine neue Version der Billig-CPU mit Prescott-Kern vor.

Prozessor | Der *Celeron D* für den Sockel 478 ist beim L2-Cache beschnitten. Hier greift der Billig-Chip nur auf 256 kByte zurück (P4 Prescott: 1.024 KByte). Der FSB ist ebenfalls reduziert und liegt statt 800 MHz bei 533 MHz effektiv. Die schnellste Variante *Celeron D 335* (2,8 GHz) ist bereits für 124 Euro erhältlich. Ob sich der neue Celeron auch für Spieler eignet, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe. (FM)

Info: www.intel.de

Kleine Kistensäue

Shuttle stellt mit dem XPC SB81P und dem SB83G5 fixe MINI-PCs für den P4 auf dem Sockel 775 vor.

Infrastruktur | PCI-Express, 8-Kanal Audio, Gigabit-LAN und integrierte Grafik sind einige Merkmale der neuen Mini-PCs mit Intels 915G-Chipsatz. Shuttle spricht mit dem 439 Euro teuren *SB81P* Hardcore-Spieler an – das 350-Watt-Netzteil reicht für die dicksten Grafikkarten. Der *SB83G5* mit Heatpipe-Kühltechnik und 250-Watt-Netzteil stellt für rund 319 Euro die günstigere Alternative dar. (OLE)

Info: de.shuttle.com



»R2D2 hat eine Erektion.«

ZWEI FREIKARTEN

PC ACTION verlost zusammen mit Galaxy zwei Grafikkarten mit Geforce-6800-Grafikprozessor im Gesamtwert von über 800 Euro.



Die Geforce-6800-Platinen des Herstellers Galaxy, der kürzlich seine Deutschland-Vertretung eingeweiht hat, verfügen über ein Silent-Kühlsystem, das eine besonders leise und effiziente Kühlung des Grafikprozessors ermöglicht.

Wenn Sie an der Verlosung teilnehmen möchten, bitte folgende Frage beantworten:

„Über welches Thema berichten wir in der aktuellen Ausgabe von PC ACTION TV in den Tuning-Tipps?"

A) Kantenglättung aktivieren
B) Faltenglättung, aber richtig
C) Quilineare Filterung von rot-blauen Mip-Map-Übergängen

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 36!

Scheibenmeister

Benq bringt mit dem FP783 einen neuen 17-Zoll-TFT mit einer Schaltzeit von nur zwölf Millisekunden auf den Markt.



Monitor | Der Monitor mit analogem RGB- und digitalem DVI-Eingang verfügt über ein Panel der neuesten Generation, das mit einer Helligkeit von 300 Candela pro Quadratmeter und einem Kontrastverhältnis von 500:1 auch anspruchsvolle Spieler überzeugen soll. Der Blickwinkel liegt horizontal wie vertikal bei 140 Grad. Benq liefert den *FP 783* als Standard-Variante (529 Euro) sowie inklusive Webcam und Lautsprecher (549 Euro). Beide Geräte verfügen über einen USB-2.0-Hub für den bequemen Anschluss von Peripherie-Geräten auf dem Schreibtisch. (FM)
Info: www.benq.de



Alle Tasten im Schrank

Ideazon versucht sich mit einem neuen Konzept an einer TASTATUR für Spieler.

Eingabegeräte | Mit dem *Z-Board* bringt der kanadische Hersteller eine innovative Tastatur für Zocker. Das Keyboard kann mit faltbaren Tastatur-Matten dem aktuellen Software-Titel angepasst werden. So ist neben einer Oberfläche für Schreibbetrieb auch eine Shooter-Matte enthalten. Volle Kontrolle soll zudem durch 17 Multimediatasten und neun programmierbare Schnelltasten gewährleistet sein. Die USB-Tastatur bietet wie einst das Microsoft-Keyboard zwei zusätzliche USB-Steckplätze, an die Sie Maus, Digitalkamera und ähnliche Geräte anschließen. Das *Z-Board* soll in Kürze für knapp 50 Euro erhältlich sein. (FM)
Info: www.bigben-interactive.de

Protzblitz!

Sony entwickelt einen TURBO-PC für Spieler mit Top-Hardware.

Komplett-PC | Der 2.700-Euro-PC verfügt über einen P4 Prescott mit 3,6 GHz auf einem Sockel-775-Mainboard mit i925X-Chipsatz. Die eigenwillige Gehäuseform gehört zum integrierten Kühlungs- und Belüftungssystem, das die Wärme effektiv ableitet. Neben 250-Gigabyte-SATA-Festplatte und Dual-Layer-DVD-Brenner (DVD-9) verfügt der *Vaio* über eine Radeon X600-XT. Die DDR2-RAM-Bestückung ist noch nicht bekannt. Dank TV-Karte mit elektronischem Programm-Guide (EPG) inklusive tvtv-Software dient das Gerät auch als digitaler Videorekorder. (FM)
Info: www.sony.de



»Tetris: Fehlstart.«

LIES MICH !

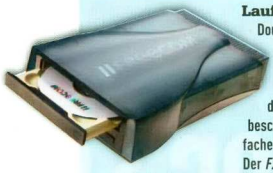
MAUSMATTE X-BOARD V



Zubehör | Mit dem neuen *X-Board V2* legt Hersteller Kryptec Games seine beliebte Mausmatte neu auf. Die Nager-Unterlage aus stabilem Kunststoff mit einer nutzbaren Fläche von 25 x 30 Zentimetern bietet nun eine noch bessere Oberflächenstruktur für optische Mäuse mit hohen Abtastraten. Das *X-Board V2* ist in fünf verschiedenen Farben für rund 20 Euro zu haben. (FM)
Info: www.kryptec-games.com

»Ekelhaft: Spermien machen sich über den Mutterkuchen her.«

DVD-BRENNER FREECOM FX-50



Laufwerke | Der Freecom *FX-50* Double Layer brennt 8,5-GByte-DVDs (DVD-9) wahlweise über die USB-2.0- oder die Firewire-400-Schnittstelle. DVD(+)-R- und DVD(-)-R-Medien werden mit achtfacher Geschwindigkeit beschrieben, CDs und DVDs mit bis zu 40-facher (gelesen mit bis zu zwölffacher). Der *FX-50* Double Layer ist ab sofort für rund 250 Euro erhältlich. (FM)
Info: www.freecom.de

»Kiefer-Prothese von Mick Jagger.«

AUF DVD PATCH: ATI CATALYST 4.7

Grafik | Der neue *Ati Catalyst 4.7* verspricht ein deutliches Leistungsplus und beinhaltet interessante neue Funktionen wie das Temporal Anti-Aliasing (optimierte Kantenglättung). Leider lässt sich diese Option in der deutschen Variante, die sich auch auf der Heft-DVD findet, aufgrund eines Fehlers nicht aktivieren. Laden Sie daher zusätzlich den nur 67 KByte großen Patch unter der folgenden URL auf Ihr System. (FM)
Info: www.driverheaven.net/index.php?s=#article_15142

»Kamm für Einhaarige.«



CORSAIR: DDR2-SPEICHERRIEGEL

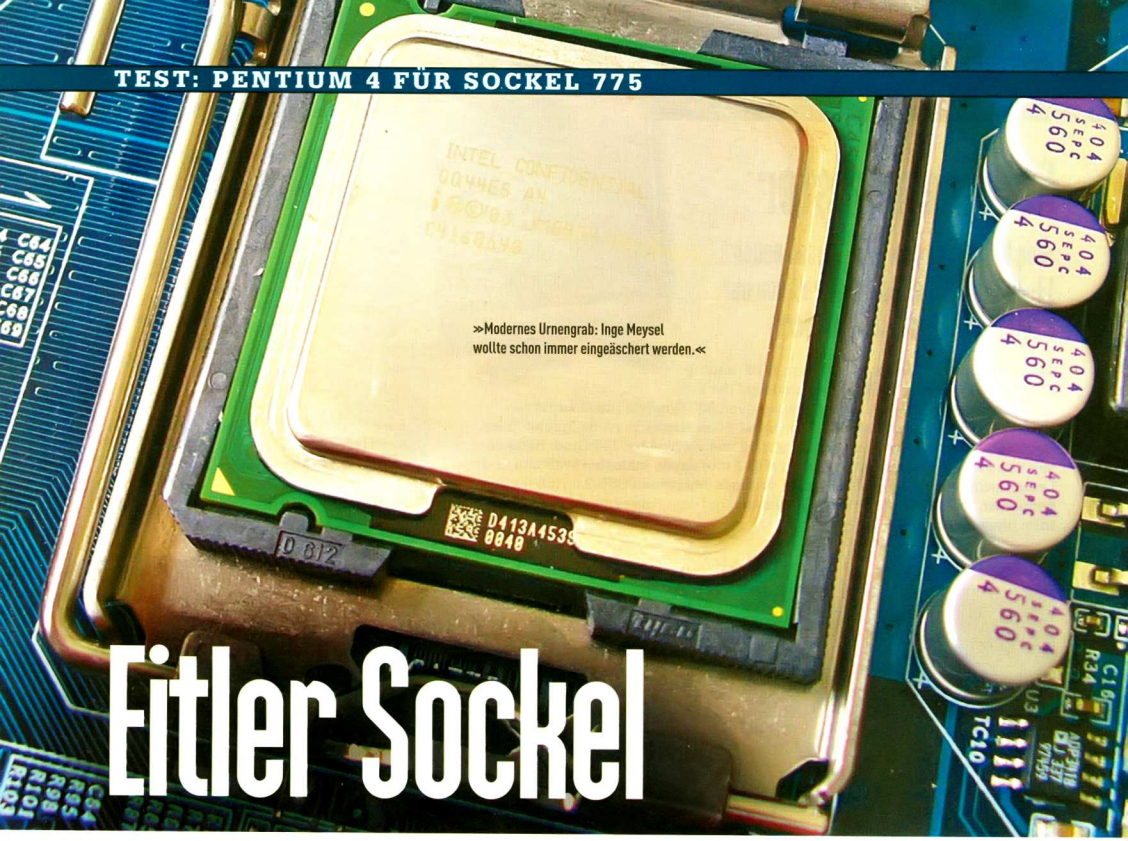
Infrastruktur | Der Speicherhersteller Corsair hat nach dem Erscheinen der neuen Sockel-775-Plattform sein DDR2-Speicherportfolio weiter ausgebaut. So konnte der Takt bei den neuen Speicherriegeln auf 667 MHz angehoben werden. Der RAM wird in den Paketen *TWIN2X512-5300C4* und *TWIN2X1024-5300C4* in zwei Riegeln mit je 256 beziehungsweise 512 MByte angeboten. (FM)
Info: www.corsairmemory.com

MICROSOFT: MAUS-DESIGN

Eingabegeräte | Der französische Designer Philippe Starck hat einige Mäuse für Microsoft gestaltet. Das Flaggschiff, die *Optical Mouse by STARCK*, ist ein silberner Drei-Tasten-Nager, der sich für Links- und Rechtshänder eignet. Das Gerät soll ab sofort für knapp 40 Euro erhältlich sein. (FM)
Info: www.microsoft.com



»Willig, aber nicht ganz billig: Hightech-Seemansbraut.«



»Modernes Urnengrab: Inge Meysel wollte schon immer eingeäschert werden.«

Eitler Sockel

Ein neuer Sockel, DDR-2-Speicher und PCI-Express-Slots – INTEL will alle wichtigen Komponenten in Ihrem PC austauschen. Was Sie davon haben? Wir verraten es Ihnen!

Der Chip-Koloss und Geldbeutel-Schreck Intel stellt neue Pentium-4-Prozessoren mit einer Taktfrequenz von bis zu 3,6 GHz in die Händlerregale. Das Besondere an den neuen CPUs ist nicht die Taktrate, sondern das Drumherum. Während AMD bei den Athlon-64-CPUs nur die Sockel-Basis wechselt, fährt Intel das volle Programm: Sockel, Speicher, Grafikkarten-Slot – alles frisch.

WÄHLT DIE CPU!

Die Pentium-4-CPUs für den Sockel 775 verwenden den Prescott-Kern, der bereits bei Intel-Prozessoren für den P4-Sockel 478 zum Einsatz kommt. Dieser verfügt über 1.024 KByte L2-Cache und einen Frontside-Bus (kurz: FSB) von 200 MHz QDR. Später sollen CPUs mit einem FSB von 266 MHz QDR auf den Markt kommen. Der Prescott hat jedoch eine hohe Verlustleistung und wird daher sehr heiß. Im Gegensatz zu bisherigen Intel-Prozessoren wird die neue CPU-Reihe nicht mehr mit der Taktzahl betitelt. Stattdessen hat man sich für eine abstrakte Modellbezeichnung entschieden, während das so genannte Performance-Rating von AMD nach wie vor die Leistungsfähigkeit des Prozessors angibt. Intel sorgt dadurch zunächst für Verwirrung. So heißt beispielsweise der neue P4 mit 3,2 GHz schlicht Pentium 4 540. Das vorläufige Top-Modell ist der Pentium 4 560 mit 3,6 GHz. Die Namensänderungen betreffen auch die Celeron-Prozessoren für den Sockel 775. Ein entsprechender Prozessor mit 2,8 GHz wird als Celeron 335 verkauft. Neben Pentium-4- und Celeron-CPUs schafft auch der Pentium 4 Extreme Edition den Sprung auf den neuen Sockel 775. Da Intels Top-Modelle nicht auf den Prescott-Kern zurückgreifen, trägt die Extreme Edition keine Modellbezeichnung. Eine Auflistung der neuen Intel-CPUs finden Sie im Extrakasten „Zahlendreher".

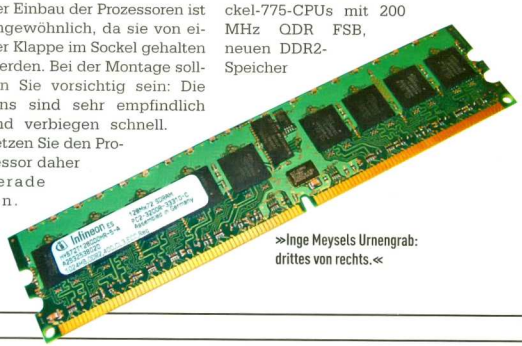
DIE SOCKEL-WENDE

Absolutes Novum bei den neuen CPUs für den Sockel 775: Erstmals finden sich die Pins nicht an der Prozessor-Unterseite, sondern sind in den Sockel eingelassen. Auch der Einbau der Prozessoren ist ungewöhnlich, da sie von einer Klappe im Sockel gehalten werden. Bei der Montage sollten Sie vorsichtig sein: Die Pins sind sehr empfindlich und verbiegen schnell. Setzen Sie den Prozessor daher gerade ein.

Alte Kühler für den Pentium 4 können mit dem Sockel 775 übrigens nicht mehr verwendet werden.

CHIPS FRISCH

Mit dem Sockel-Wechsel werden neue Mainboard-Chipsätze fällig. Die ersten Modelle kommen von Intel selbst und sind vollgestopft mit Innovationen. Das Topmodell 925X (Codename: Alderwood) unterstützt ausschließlich Sockel-775-CPUs mit 200 MHz QDR FSB, neuen DDR2-Speicher



»Inge Meysels Urnengrab: drittes von rechts.«

und PCI-Express-Grafikkarten. Als einziger Chipsatz für den Sockel 775 verfügt der 925X über einen optimierten Speicherzugriff, der die Geschwindigkeit verbessern soll. Der 915P muss zwar auf dieses Leistungsplus verzichten, dafür gibt sich der unter dem Codenamen Grantsdale entwickelte Chipsatz großzügiger bei der Rechner-Konfiguration. Auf manchen Mainboards mit 915P-Chip lassen sich auch DDR1-Speichermodule und CPUs mit einem 133 MHz QDR schnellen FSB verwenden. Beim 915G handelt es sich um eine Grantsdale-Variante, die, wie das „G" in der Bezeichnung andeutet, über Onboard-Grafik verfügt. Zwar beherrscht der Grafikchip mit der Bezeichnung „Graphics Media Accelerator 900" (kurz: GMA 900) Pixel-Shader 2.0 (DX9), für aktuelle Spiele ist er trotzdem zu langsam. Der 915GV eignet sich ebenfalls nicht für Spieler, da er nicht über einen PCI-Express-x16-Slot verfügt und somit keine Grafikkarte eingebaut werden kann. Lediglich die Onboard-Variante GMA 900 ist vorhanden.

MAUERBAU

Während die 915-Chipsätze auch mit aktuellem DDR1-Speicher zurechtkommen, müssen es für den 925X DDR2-Module sein. Der neue Speicher ist intern niedriger getaktet, überträgt jedoch doppelt so viele Daten wie der Vorgänger. Zudem sind Speicherspannung und Abwärme geringer. Somit sind deutlich höhere Taktraten möglich. Die ersten Module kommen als DDR400- und DDR533-Speicher auf den Markt. Allerdings leiden diese an hohen Latenzzeiten von 4-4-4-12, gute DDR1-Module laufen mit 2-3-3-6. Im direkten Leistungsvergleich ist der neue Speicher daher noch nicht schneller. Im kommenden Jahr soll sogar DDR800-Speicher erhältlich sein.

EXPRESSIONISMUS

Alle Intel-Chipsätze für den Sockel 775 verfügen über fünf PCI-Express-Steckplätze. Diese gibt es in verschiedenen Ausführungen. Die ersten Mainboards mit den neuen Intel-Chipsätzen haben vier x1-Slots und einen x16-Steckplatz. Die x1-Variante ist für Sound- und Gigabit-Netzwerkkarten gedacht. Entsprechende Modelle lassen allerdings noch auf sich warten. Daher finden sich auf allen Platinen auch Steckplätze für gewöhnliche PCI-Karten. Ein AGP-Slot ist bei den neuen Intel-Chipsätzen nicht vorgesehen. Stattdessen ist der PCI-Express-x16-Slot für Grafikkarten geeignet. Gegenüber AGP bietet dieser eine höhere Übertragungsgeschwindigkeit und eine bessere Stromversorgung. Nvidia setzt auf einen so genannten Bridge-Chip, dank dessen Hilfe sowohl Geforce-6800- als auch Geforce-FX-Karten für den neuen Slot geeignet sind. Ati unterstützt mit den Grafikkarten Radeon X800, X600 und X300 PCI Express direkt.

DAS IST AUCH NEU

Als wären ein umgekrempelter Sockel, neuer Speicher und



Damit das klar ist!

L2-CACHE

Auch: L2-Zwischenspeicher. Ein besonders schneller Speicher, in den der Prozessor häufig benötigte Daten schreibt. Je größer der Cache, desto schneller arbeitet die CPU.

FRONTSIDE-BUS (FSB)

Datenweg, der den Prozessor mit der Northbridge des Mainboards und so mit dem Speicher und der Grafikkarte verbindet. Ein hoher FSB-Takt sorgt für eine schnelle Datenübertragung und damit für eine bessere Systemleistung.

QUADROPUMPED (QDR)

Pentium-4-Prozessoren übertragen beim Frontside-Bus vier Datenpakete pro Takt. Daher spricht man von einem Quadropumped-FSB. Beträgt der Takt 100 MHz QDR, spricht man von 400 MHz effektiv.

CPU-PIN

Kleine Beinchen an der Prozessor-Unterseite verbinden diesen mit dem Sockel auf dem Mainboard. Beim neuen Sockel 775 befinden sich diese nicht mehr am Prozessor, sondern direkt im Sockel.

SHADER

Ein Shader ist eine programmierbare Hardware-Einheit in Grafikchips, über die aufwändige Effekte (etwa spiegelndes Wasser mit Wellengang) erzeugt werden. Bei Grafikkarten mit DirectX-7-Unterstützung (Geforce2/4 MX) sind keine Shader-Effekte möglich.

LATENZZEITEN

Die Latenzzeit gibt bei Arbeitsspeicher an, wie viel Zeit verstreicht, bevor dieser nach einer Zugriffsanforderung die Daten bereitstellt. Bei niedrigen Latenzzeiten arbeitet der Speicher schneller.

RAID

Ein RAID-System vereint zwei oder mehr Festplatten zu einem logischen Laufwerk. Der Modus RAID 0 teilt die Daten auf und sorgt so für eine bessere Systemleistung. Bei RAID 1 werden die Informationen stattdessen gespiegelt, um eine höhere Datensicherheit zu erhalten.

Was können die neuen Chipsätze?

	925X	915P	915G	915GV
Geeignete Prozessoren	P4 Prescott-Kern, P4 EE	P4 Prescott-Kern, P4 EE	P4 Prescott-Kern, P4 EE	P4 Prescott-Kern, P4 EE
Sockel	775	775	775	775
Frontside-Bus	200 MHz QDR	133/200 MHz QDR	133/200 MHz QDR	133/200 MHz QDR
Arbeitsspeicher	DDR2-400/533	DDR2-400/533 & DDR1-333/400	DDR2-400/533 & DDR1-333/400	DDR2-400/533 & DDR1-333/400
Anzahl Speichermodule	4 Module (Dual-Channel)	4 Module (Dual-Channel)	4 Module (Dual-Channel)	4 Module (Dual-Channel)
Onboard-Grafik	Keine	Keine	Graphics Media Accelerator 900	Graphics Media Accelerator 900
Onboard-LAN	Intel Gigabit-LAN	Intel Gigabit-LAN	Intel Gigabit-LAN	Intel Gigabit-LAN
Onboard-Sound	HDA & AC97	HDA & AC97	HDA & AC97	HDA & AC97
PCI-Express-Slots	(1) x16, (4) x1	(1) x16, (4) x1	(1) x16, (4) x1	(4) x1
IDE-Laufwerke	2	2	2	2
SATA-Laufwerke	4	4	4	4
USB-Anschlüsse	8 x USB 2.0	8 x USB 2.0	8 x USB 2.0	8 x USB 2.0
Besonderheiten	Hyperthreading	Hyperthreading	Hyperthreading	Hyperthreading, kein Grafikkarten-Slot



»Noch ganz schön heiß: Inge Meysel im Hochofen.«

ein fortschrittlicher Grafikkarten-Slot noch nicht genug, bieten die neuen Intel-Chipsätze weitere Innovationen. Eine davon ist High-Definition-Audio (kurz: HDA), das AC97 als Standard für Onboard-Sound ablöst. Die Klangqualität ist dank 32 Bit und 192 kHz deutlich besser als bei aktuellen Mainboards. Zudem ist es gleichgültig, welches Kabel Sie in welchen Anschluss stecken – HDA nimmt die Konfiguration automatisch vor. Die Technik „Matrix Storage" ermöglicht es, sowohl RAID 1 als auch RAID 0 gleichzeitig auf zwei Festplatten anzuwenden. Somit werden die Datenlager gespiegelt und arbeiten dank RAID 0 schneller. Ein weiteres Extra ist, dass alle 925- und 915-Mainboards bereits für Wireless LAN vorbereitet sind.

WAS BRINGT MIR DAS?

Was leisten die neuen Techniken im Spieleralltag? Um diese Frage zu beantworten, ließen wir Intels Top-Modell Pentium 4 Extreme Edition mit 3,4 GHz auf dem neuen Sockel gegen die gleiche CPU für den alten P4-Sockel 478 antreten. Zudem vergleichen wir den P4 560 (3,6 GHz) mit dem teuren 925X- und dem preiswerten 915P-Chipsatz. Mit den AMD-CPUs Athlon 64 3800+ und Athlon 64 FX-53 halten die Intel-Prozessoren nicht ganz mit. Nur bei *Call of Duty* erzielt der P4 Extreme das beste Ergebnis. Die alte Sockel-478-Variante mit DDR1-Speicher und AGP-Grafikkarte liefert ebenfalls sehr gute Ergebnisse ab. Das Pendant für den Sockel 775 ist trotz DDR2-Speicher und neuem Grafikkarten-Slot höchstens vier Prozent schneller. Der 925X-Chipsatz berechnet Spiele bis zu sieben Prozent schneller als der günstigere 915P. Offenbar zahlt sich der optimierte Speicherzugriff bei Intels Spitzen-Chipsatz aus und ermöglicht eine bessere Spieleleistung.

HOSEN RUNTER!

Intels neue CPU- und Chipsatz-Generation bringt derzeit keinen spürbaren Vorteil bei der Spieleleistung gegenüber aktuellen P4-Prozessoren für den Sockel 478. Was bleibt, sind zahlreiche Verbesserungen wie High Definition Audio und die bessere RAID-Technik. Dafür ist die neue Infrastruktur noch sehr kostspielig: Während etwa der P4 550 (3,4 GHz) mit rund 440 Euro kaum teurer ist als ein alter Pentium 4 mit 3,4 GHz, gehen vor allem entsprechende Mainboards und DDR2-Speicher richtig ins Geld. Eine Platine mit 925X-Chipsatz kostet 250 Euro, für ein GByte DDR2-Speicher verlangen Online-Versandhäuser mehr als 340 Euro. Wir rechnen aber mit Preissenkungen – warten Sie daher mit dem Kauf. Der lohnt sich allerdings, denn Sockel-775-Systeme sind sehr zukunftssicher. Dank des so genannten „Corporate-Stable"-Programms von Intel bleibt die neue Technik für mindestens ein Jahr aktuell. Für den „alten" Sockel 478 erscheinen zudem bis auf weiteres keine neuen Hochleistungs-Prozessoren mehr.

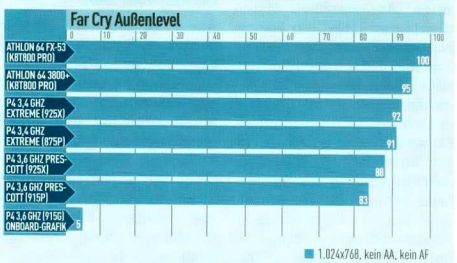
DANIEL MÖLLENDORF

Zahlendreher

Alle neuen Intel-CPUs für Sockel 478 und Sockel 775 in der Übersicht.

Prozessor	Taktfrequenz	L2-Cache	L3-Cache	FSB-Takt
Sockel 775				
Pentium 4 Extreme Edition 3,4 GHz	3,4 GHz	1.024 kByte	2.048 kByte	200 MHz QDR
Pentium 4 560	3,6 GHz	1.024 kByte	-	200 MHz QDR
Pentium 4 550	3,4 GHz	1.024 kByte	-	200 MHz QDR
Pentium 4 540	3,2 GHz	1.024 kByte	-	200 MHz QDR
Pentium 4 530	3,0 GHz	1.024 kByte	-	200 MHz QDR
Pentium 4 520	2,8 GHz	1.024 kByte	-	200 MHz QDR
Celeron 335	2,8 GHz	256 kByte	-	133 MHz QDR
Sockel 478				
Celeron 330	2,66 GHz	256 kByte	-	133 MHz QDR
Celeorn 325	2,53 GHz	256 kByte	-	133 MHz QDR

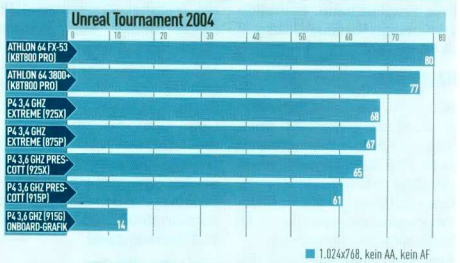
LEISTUNG: DIRECTX-9-SPIEL



Settings: Geforce 6800 Ultra, 1.024 MByte Speicher, Windows XP Pro, DirectX 9.0b, Spielversion 1.1

Fazit: AMDs Spitzenmodelle liegen knapp vor Intels Top-CPUs. Der 925X ist sechs Prozent schneller als der 915P. Die Onboard-Grafik ist bei Far Cry viel zu langsam.

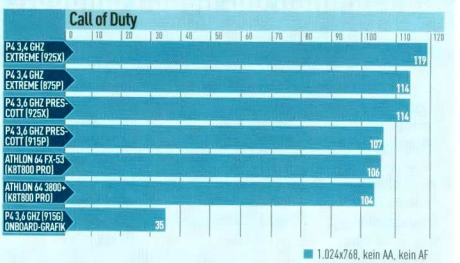
LEISTUNG: DIRECTX-7-SPIEL



Settings: Geforce 6800 Ultra, 1.024 MByte Speicher, Windows XP Pro, DirectX 9.0b, Spielversion 3186

Fazit: Der Leistungsvorsprung der AMD-CPUs ist hier am größten. Der P4 Extreme ist mit dem 925X-Chipsatz kaum schneller als das Modell für den alten 875P-Chipsatz.

LEISTUNG: OPEN-GL-SPIEL



Settings: Geforce 6800 Ultra, 1.024 MByte Speicher, Windows XP Pro, DirectX 9.0b, Spielversion 1.1

Fazit: Bei Call of Duty ist der 925X-Chipsatz besonders schnell und liegt mit gleicher CPU deutlich vor dem 915P. Die AMD-CPUs können hier erstmals nicht mithalten.



DIE REVOLTEC UFOS SIND GELANDET: KLEIN, ABER LEISTUNGSSTARK VERBINDEN DIESE SCHNELLEN USB 2.0-HUBS MIT 480 MBPS EINE VIELFALT VON USB-FÄHIGEN GERÄTEN WIE Z.B. SCANNER, DVD- UND CD LAUFWERKE, DIGITAL-KAMERAS USW. AUßERIRDISCH GUT!



DER CARDMAGIC LIEST UND BESCHREIBT NAHEZU JEDE SPEICHERKARTE DIE ES GIBT UND DANK USB 2.0 SOGAR IN REKORDZEIT! ABER DAS IST NOCH NICHT ALLES: EINMAL GEDREHT UND SCHON HAT MAN EINEN 3-PORT USB HUB AM START. ERHÄLTLICH IN ZWEI SCHICKEN VARIANTEN.



DIESE KOMPAKTEN USB HUBS IN FORM EINER RAUMSTATION SIND ALS 4-PORT-, 7-PORT- UND ALS USB/FIREWIRE COMBO-VERSION ERHÄLTLICH. MIT DEM MAGNETFUß IM HALTER LASSEN SIE SICH FAST ÜBERALL BEFESTIGEN UND SIND SOGAR STAPELBAR!

REVOLTEC AUF DER GAMES GC CON 04

REVOLTEC
REVOLUTION TECHNOLOGY
REBOOT YOUR MIND

19.-22.8 LEIPZIG
REVOLTEC STAND
HALLE 3 E27

WWW.REVOLTEC.COM



SPIELEN BIS DAS LICHT ANGEHT, ARBEITEN BIS ES AUSGEHT! MIT DEM NEUEN LIGHTBOARD XL (107 TASTEN) MACHT SELBST DER JOB NACH FEIERABEND WIEDER LAUNE. GIBT'S AUCH IN WEIß



MAL WIEDER LUST AUF EIN GUTES BUCH? HIER SIND GLEICH DREI! DIE EDLEN REVOLTEC ALU BOOKS IM RETRO-LOOK SIND EXTERNE MOBILE KOMPAKT-GEHÄUSE MIT USB 2.0 SCHNITTSTELLE UND HELFEN FIX, WENN MAL ZUSÄTZLICHER SPEICHERPLATZ BENÖTIGT WIRD. DIE ALU BOOKS GIBT ES ALS 2,5", 3,5" UND 5,25"-EDITION.



KLEIN, LEICHT, MOBIL UND EDEL IM DESIGN: DIE LIGHTBOARD COMPACT ALUMINIUM EDITION IST PERFEKT FÜR UNTERWEGS UND LAN PARTYS. DAS STILVOLLE ALU-GEHÄUSE IST ZUDEM NOCH SEHR ROBUST. ZU BEKOMMEN IN SILBER UND METALLIC SCHWARZ.



»Volksempfänger: Kommunisten-Edition.«

Irgendwann erfrischt es jeden!

Damit das klar ist!

HYBRID-KÜHLER

Bei Hybrid-Kühlern ist der Kühlblock aus Aluminium und Kupfer zusammengesetzt. Meist bestehen die Kühlrippen aus billigem Aluminium, lediglich die Bodenplatte ist aus Kupfer gefertigt. Vollkupferkühler sind gewöhnlich leistungsstärker als Hybridkühler.

HEATSPREADER

Eine Metallplatte über dem Prozessor-Kern, die für eine bessere Verteilung der Abwärme sorgt. Derzeit verfügen Pentium-4- und Athlon-64-CPUs über einen Heatspreader.

POTENTIOMETER

Ein Potentiometer, als Lüftersteuerung eingesetzt, wird zwischen den Lüfter und die Stromquelle gesetzt. Durch einen integrierten Widerstand lässt sich die Versorgungsspannung stufenlos herabsetzen. Dadurch sinkt die Drehzahl und somit die Geräuschentwicklung. Allerdings verschlechtert sich auch die Kühlleistung.

PRIME 95

Durch aufwendige Berechnungen bringt Prime 95 den Prozessor ans Leistungsmaximum. So wird ermittelt, ob die CPU auch bei sehr starker Auslastung noch stabil arbeitet und nicht überhitzt. Sie finden das Programm auf der Heft-CD.

Der Sommer ist da und das PC-Thermometer klettert in den roten Bereich? Abhilfe schafft eine optimierte PC-KÜHLUNG durch Luft- oder Wassersysteme. PC ACTION sorgt für den Durchblick und eine kühle Brise im Rechner.

Wenn das Thermometer steigt, geht vielen Heim-PCs die Puste aus. Bei Raumtemperaturen jenseits der 25 Grad ist die Wärme von Prozessor, GPU und Laufwerken kaum noch aus einem Midi-Gehäuse abzutransportieren – Abstürze sind die Folge. Wir erklären Ihnen, wie Sie Ihren Rechner fit für den Sommer machen. Ein Temperaturstau lässt sich in drei Schritten beheben: Anfangs sorgen Sie im PC für eine aufgeräumte Verkabelung. Im zweiten Schritt installieren Sie eine Gehäuselüftung oder optimieren die bestehende. Zuletzt wird der Prozessor-Kühler aktualisiert. Damit Sie sich auch für die richtige Frostbeule entscheiden, ließen wir vier Luft- und zwei Wasserkühlungen gegeneinander antreten.

ORDNUNG IST DAS HALBE LEBEN

Auch wenn Sie es auf Ihrem Schreibtisch nie schaffen, zumindest im Inneren Ihres PCs sollte es aufgeräumt zugehen. Dies hat vor allem einen Grund: Durch „herumhängende" Kabel entstehen nicht nur Wärmestaus und Luftverwirbelungen, die Stränge geraten auch gern mal in einen Lüfter. Alle Kabel werden daher mit Kabelbindern auf die richtige Länge gebracht und so befestigt, dass sie den Luftstrom durch das Gehäuse nicht stören. Bei breiten IDE-Kabeln empfiehlt es sich, auf Rundkabel umzusteigen.

SAUGEN UND BLASEN

Nachdem Ihr Gehäuse so modifiziert ist, geht es an die Installation beziehungsweise das Optimieren der Gehäuselüftung. Moderne Tower verfügen in der Regel über zwei oder mehr Lüfterhalterungen. Mindestens ein Lüfter sollte am unteren Ende der Gehäusefront kalte Luft in das System saugen, während ein weiterer oben an der Rückseite des Towers die erwärmte Luft

wieder hinausbläst. So entsteht ein konstanter Luftstrom, der kalten Wind über kritische Komponenten wie Grafikkarte und Prozessor bläst und diese zusätzlich kühlt. Die für die Gehäuselüftung benötigten Propeller gibt es in vier Größen: mit 60, 80, 92 und 120 Millimeter Durchmesser. Ein großer Lüfter fördert bei gleicher Drehzahl deutlich mehr Luft als die kleinere Variante. Somit bringt ein 92- oder 120-Millimeter-Lüfter bereits bei niedriger Drehzahl eine gute Leistung, während ein 80er-Modell für den gleichen Luftdurchsatz schneller arbeiten muss und folglich lauter ist. Des Weiteren erzeugen größere Lüfter ein tiefes, unauffälliges Betriebsgeräusch, während kleinere Propeller hochfrequent und damit störend ihre Runden drehen. Also verwenden Sie immer die größtmöglichen Lüfter. Beim Neukauf des Gehäuses achten Sie am besten gleich darauf, dass große Halterungen vorhanden sind.

PROPELLERWAHL

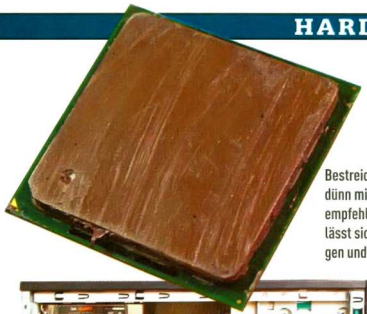
Die größte Hitzequelle im PC ist der Prozessor. Aktuelle CPUs für den Heimanwender-Bereich verfügen über bis zu 169 Millionen Transistoren und erzeugen daher eine immense Wärme – ein guter Prozessor-Kühler muss sein. Für dessen Qualität sind das Material des Kühlkörpers und der verwendete Lüfter ausschlaggebend. Grundsätzlich leitet Kupfer Wärme besser als Aluminium. Ein Kühlkörper, der komplett aus Kupfer gefertigt ist, sorgt daher für bessere Ergebnisse als die Aluminium-Variante. So genannte Hybrid-Kühler verfügen lediglich über eine Kupferplatte an der Unterseite, die auf dem CPU-Kern aufliegt und so entstehende Wärme aufnimmt. Der eigentliche Kühlblock ist dagegen aus Aluminium. Für Mittelklasse-Prozessoren mit moderater Hitzeentwicklung sind diese Modelle eine günstige Alternative. Wer eine aktuelle Top-CPU kühlen oder gar übertakten will, investiert besser gleich in einen Vollkupferkühler. Der verwendete Propeller sollte mindestens einen Durchmesser von 80 Millimetern besitzen. Die kleinen 60-Millimeter-Wirbler erreichen erst mit sehr hoher Drehzahl ordentliche Kühlergebnisse und sind in den meisten Fällen viel zu laut. Vereinzelt werden Hochleistungskühler mit 92-Millimeter-Lüfter angeboten. Gut ausgestatteten Angeboten liegt ein Potentiometer bei. Damit lässt sich stufenlos die Lüfterspannung von zwölf Volt herunterregeln und dadurch die Drehzahl herabsetzen. So machen Sie lärmende Lüfter deutlich leiser. Vor der Kühlermontage bestreichen Sie für einen optimalen Wärmetransfer die CPU möglichst dünn mit Wärmeleitpaste. Athlon 64 und Pentium 4 verfügen über einen Heatspreader, der komplett mit Wärmeleitpaste bedeckt werden muss. Bei Athlon-XP-CPUs tragen Sie dagegen die Paste nur auf den CPU-Kern auf.

FEUCHT UND KALT

Wasserkühlungen sind leistungsstark und leise – und folglich eine interessante Alternative zur Luftkühlung. Viele PC-Anwender schreckt allerdings der Montageaufwand ab. Daher war die Wasserkühlung lange Zeit nur unter erfahrenen PC-Bastlern verbreitet. Die Funktionsweise einer Wasserkühlung ist eigentlich simpel: Die Modelle bestehen aus einem CPU-Kühlblock, einer Pumpe, einem Radiator und einem Ausgleichsbehälter. Alle Komponenten sind durch Schläuche zu einem Wasserkreislauf miteinander verbunden. Es wird destilliertes Wasser verwendet, da es nicht elektrisch leitet. Kanister gibt es im Baumarkt. Ein Wasserzusatz verhindert Korrosionsschäden. Um den Einbau zu vereinfachen, integrieren zahlreiche Hersteller alle benötigten Komponenten in einem einzigen Gerät.

KAUFBEFEHL

Um Ihnen die Auswahl beim Kühlerkauf zu erleichtern, haben wir aus dem voluminösen Marktangebot vier Luftkühler und zwei Wasserkühlungs-Komplettsets ausgesucht und gegeneinander antreten lassen. Als Erstes wollten wir wissen, ob der Kupfer-Koloss Hyper 6 von Coolermaster hält, was die protzigen sechs Heatpipes versprechen. Die Montage war bei unserer Sockel-478-Platine sehr einfach. Über das mitgelieferte Poten-



Bestreichen Sie den Heatspreader dünn mit Wärmeleitpaste. Wir empfehlen die Artic Silver 3, diese lässt sich besonders einfach auftragen und verstreichen.



Binden Sie alle überflüssigen Kabel sorgfältig mit Kabelbindern zusammen. Nur so können Sie Wärmestaus und Luftverwirbelungen verhindern.

DIE KÜHL-SPEZIALISTEN

Gute Kühlkomponenten findet man nicht im Elektrofachmarkt. Sehen Sie sich am besten bei spezialisierten Online-Shops um. Wir haben sechs Versender mit besonders großer Auswahl herausgesucht.

ONLINE-SHOP	WEBSEITE	TELEFONNUMMER
Alternate	www.alternate.de	0 180 5 - 90 50 40
Hardware Rogge	www.hardware-rogge.de	0 30 - 48 62 10 46
PC Cooling	www.pc-cooling.de	0 43 92 - 9 16 10
Tiger Electronics	www.tiger-electronics.biz	0 60 81 - 98 32 30
Listan	www.listan.de	040 - 73 67 68 60
Frozen Silicon	www.frozen-silicon.de	0 51 08 - 6 42 00

WASSER MARSCH!

Die Installation einer Wasserkühlung muss nicht mit einer Flutwelle biblischen Ausmaßes in Ihrem PC-Gehäuse enden. Wir zeigen Ihnen am Beispiel der externen Lösung EC 600/H von Xice, wie die Montage schnell und vor allem trocken vonstatten geht.



SCHRITT 1: Schrauben Sie zunächst die Überwurfverschraubungen an der externen Wasserkühlung los und entfernen Sie die Plastikabdeckungen. Schieben Sie anschließend die beiden Schläuche auf und befestigen Sie diese mit den Schraubverschlüssen.

SCHRITT 2: Über die mitgelieferte PCI-Slotblende führen Sie die beiden Schläuche aus dem Gehäuse. Suchen Sie einen freien Steckplatz, entfernen Sie die alte Blende und setzen Sie die neue ein. Schieben Sie danach die Schläuche durch die beiden Aussparungen.





SCHRITT 3: Befestigen Sie die freien Schlauchenden auf die gleiche Weise wie bei der externen Wasserkühlung am CPU-Kühler. Um die beste Kühlleistung zu garantieren, achten Sie unbedingt darauf, dass Sie wie in unserem Bild den linken Anschluss des Kühlkörpers (A) mit dem rechten Anschluss der Wasserkühlung (A) verbinden – die kleine Bohrung im unteren Bereich des Kupferblocks muss dafür in Ihre Richtung zeigen.

SCHRITT 4: Schalten Sie nun die Pumpe der Wasserkühlung ein, indem Sie den Stecker reinstecken. Die anfänglichen Knackgeräusche sind normal. Tipp: Um zu verhindern, dass Sie den Rechner einschalten, ohne dass die Pumpe arbeitet, sollten Sie für die Wasserkühlung dieselbe Steckdosenleiste wie für den PC verwenden. Wir empfehlen eine schaltbare 6er-Leiste, die sie für 4 Euro im Elektromarkt bekommen. So sparen Sie ganz nebenbei auch Stromkosten durch Stand-by-Schaltungen.





SCHRITT 5: Bevor Sie die Kühlflüssigkeit einfüllen, sorgen Sie dafür, dass der CPU-Kühlblock außerhalb des Gehäuses liegt. Ansonsten können durch eine undichte Stelle an den Anschlüssen die Komponenten Ihres PCs Schaden nehmen.

SCHRITT 6: Entfernen Sie den Deckel und gießen Sie vorsichtig die mitgelieferte Kühlflüssigkeit Xice Fluid in die Öffnung. Da die Pumpe diese zunächst in den Schläuchen verteilen muss, warten Sie, bis die Flüssigkeit abgelaufen ist, gießen Sie dann erst nach. Die Pumpe ist beim Einschalten am stärksten, entfernen Sie daher mehrmals den Stecker und stecken Sie ihn anschließend ein.



tiometer, das dank passender Blenden auf der Rück- oder Vorderseite des Gehäuses angebracht wird, regulieren Sie die Lüfterdrehzahl. Auf der höchsten Stufe (3,0 Sone) wurde der Test-P4 2,4 GHz mit Prescott-Kern bei maximaler Auslastung 60 Grad Celsius warm. Mit der niedrigsten Drehzahl (1,2 Sone) war die Lautstärke deutlich angenehmer, der Intel-Hitzkopf erwärmt sich allerdings auf 65 Grad. Der Preis ist mit 60 Euro für dieses Ergebnis relativ hoch. Mit knapp 32 Euro ist der HPS3 von Sharkoon wesentlich günstiger. Er besitzt zwei Heatpipes, die in den Vollkupferkühler eingelassen sind. Der Lüfter ist mit 1,7 Sone sehr leise. Beim Prime 95-Belastungstest las unser Test-Mainboard stolze 71 Grad Celsius aus. Für die neuen Prescott-Modelle oder eifrige Übertakter ist der P4-Kühler daher nicht geeignet. Wer allerdings einen leisen und preiswerten Kühler für einen P4 mit Northwood-Kern sucht, wird mit dem HPS3 glücklich. Der CNPS7000A-Cu erstaunt mit einer im Kühler-Markt unüblichen Langlebigkeit – kein Wunder, denn das etwa ein halbes Jahr alte Modell von Zalman gehört weiterhin zu den besten verfügbaren Luftkühlern und ist mit rund 37 Euro vergleichsweise günstig. Die extrem feinen Kupferlamellen sind fächerartig angeordnet, ein wuchtiger Lüfter mit 92 Millimetern Durchmesser ist direkt in die Kupferkonstruktion eingelassen. Ein weiterer Vorteil der innovativen Bauform ist die Kompatibilität. So ist der CNPS7000A-Cu für alle aktuellen CPUs von AMD und Intel geeignet (Athlon XP, Athlon 64, Athlon 64 FX, Pentium 4). Neben Wärmeleitpaste befindet sich ein Potentiometer im Lieferumfang. Bei der höchsten Drehzahl wurde die CPU bei 2,0 Sone 66 Grad Celsius warm. Unter den Luftkühlern liegt das Zalman-Modell somit auf dem zweiten Platz hinter dem Hyper 6. Mit niedriger Drehzahl las unsere Testplatine allerdings bedenkliche 72 Grad aus. Ebenfalls ohne Heatpipe, dafür aber mit zahllosen sehr feinen Kupferlamellen, beeindruckt Thermalrights SLK-948U. Wahlweise können 70-, 80- oder sogar 92-Millimeter-Lüfter auf den Kühlblock montiert werden. Die Standardvariante für knapp 38 Euro wird ohne Lüfter geliefert. Wir entschieden uns für den mit 1,2 Sone sehr leisen 92er-Lüfter 3412 N/2GLE von Papst. Beim Torture Test von Prime 95 erreichte unsere Prescott-CPU 72 Grad Celsius. Wer einen Top-Prozessor kaltstellen will, soll-

Übersicht Kühler: Vier Luftkühler und zwei Wasserkühlungs-Komplettsets im Vergleich

Produktname:	Hyper 6	HPS3	SLK-948U
			
Kühlerart	Luftkühler	Luftkühler	Luftkühler
Versender	www.pc-cooling.de	www.hardware-rogge.de	www.listan.de
Hersteller	Coolermaster	Sharkoon	Thermalright
Preis	59,90 €	31,90 €	37,90 € (ohne Lüfter)
Preis-Leistung	Befriedigend	Gut	Befriedigend
Geeignete CPUs	Pentium 4, Athlon 64 (FX)	Pentium 4	Pentium 4, Athlon 64 (FX)
Material	Kupfer	Kupfer	Kupfer
Lüftergröße	80 mm	80 mm	70 mm, 80 mm oder 92 mm
Lüfteranschluss	4 Pin	3 Pin	Je nach Lüfter
Montage	Einfach	Einfach	Aufwendig
Lieferumfang	Wärmeleitpaste, Potentiometer	Wärmeleitpaste	Wärmeleitpaste
Besonderheiten	Sechs Heatpipes	Zwei Heatpipes	Wird ohne Lüfter geliefert
Lautstärke (Sone/dB(A))	Regelbar: 1,2 - 3,0 Sone/31 - 40 dB(A)	1,7 Sone/34 dB(A)	1,2 Sone/31 dB(A)
Temperaturentwicklung*	60 °C/65 °C (niedrigste Drehzahl)	71 °C	72 °C
Kommentar:	*Sehr leistungsstarker Kühler für Übertakter und Top-CPUs, allerdings sehr teuer.*	*Günstig und leise – für Mittelklasse-Prozessoren sehr empfehlenswert.*	*Mächtiger Kühlblock, auf den bis zu 92mm-Lüfter montiert werden können.*

*P4 Prescott-Kern 2,4 GHz, gemessen mit Mainboard-Sensor von Abit IC7

te einen leistungsstärkeren Lüfter wählen. Wenn Sie einen möglichst leisen Kühler für einen Athlon 64 oder P4 mit Northwood-Kern suchen, ist die Kombination aus SLK-948U und dem 92-Millimeter-Lüfter von Papst das Richtige für Sie.

FEUCHTE TRÄUME

Auf der Wasserkühlungsseite zeigte zunächst der Reserator 1 von Kühlungsspezialist Zalman sein Können: Der runde Aluminium-Turm mit edler Optik überragt locker handelsübliche Midi-Gehäuse und ist ein echter Blickfang. Der Konkurrent EC 600/H ist deutlich kompakter. Hersteller Xice hat Pumpe, Radiator und Ausgleichsbehälter in einem schmucken, schwarzen Gehäuse untergebracht. Der Einbau ist denkbar einfach – alles, was Sie benötigen, liegt dem Set bereits bei. Schließen Sie die zwei Schläuche an die externe Wasserkühlung und den CPU-Kühlblock an. Eine genaue Einbauanleitung finden Sie im Extrakasten „Wasser marsch". Beide Kandidaten kühlten den P4 mit Prescott-Kern zuverlässig, das Zalman-Modell konnte sich jedoch deutlich in Führung setzen, erreichte mit 51 Grad Celsius das beste Ergebnis aller geprüften Kühler und war dabei nahezu lautlos. Lediglich die Pumpe brummte sehr leise. Der Preis hat sich jedoch gewaschen: Für den blauen Kühlriesen zahlen Sie rund 230 Euro. Der EC 600/H ist mit rund 250 Euro sogar noch teurer. Zudem bietet Xice eine Variante mit leistungsfähigerer Pumpe an: Der EC 900 bewegt 900 Liter pro Stunde anstelle von 600 Litern, kostet dafür jedoch auch exorbitante 340 Euro. Für beide Kontrahenten wird ein zusätzlicher Kühlkörper für die Grafikkarte angeboten. So können Sie Ihre 3D-Platine ebenfalls mit der bestehenden Wasserkühlung kaltstellen.

FAZIT

Wer preisgünstig eine Mittelklasse-CPU kühlen will, der kauft den HPS3 von Sharkoon. Thermalrights SLK-948U mit Papst-Lüfter (92 mm) ist für besonders geräuschempfindliche Spieler geeignet. Die beste Kühlleistung erzielt Coolermasters Schwergewicht Hyper 6. Der CNPS7000A-Cu von Zalman ist dank Drehzahlregelung und guter Ergebnisse weiterhin eine gute Wahl für alle aktuellen CPUs. Die beiden getesteten Wasserkühlungen lassen sich in kürzester Zeit aufbauen und arbeiten beinahe lautlos. Der Reserator 1 bietet jedoch die bessere Kühlleistung.

FRANK MISCHKOWSKI / DANIEL MÖLLENDORF



SCHRITT 7: Sobald Kühlflüssigkeit aus der kleinen Bohrung austritt, befüllen Sie die Wasserkühlung nur noch bis zu dieser Bohrung. Der Wasserkreislauf ist damit vollständig gefüllt. Lassen Sie die Pumpe anschließend etwa eine Stunde laufen, um eventuell undichte Stellen ausfindig zu machen. Wenn während dieser Zeit keine Kühlflüssigkeit austritt, ist der Wasserkreislauf dicht und Sie können den CPU-Kühler einbauen.



SCHRITT 8: Bestreichen Sie den CPU-Kern (Athlon XP) beziehungsweise den Heatspreader (P4, Athlon 64) dünn mit Wärmeleitpaste. Stecken Sie die Druckfeder in die Aussparung auf dem Kühlkörper und legen Sie die X-Klammer darauf. Setzen Sie den Kühler zentral auf die CPU.

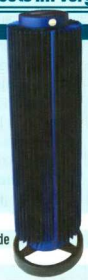


SCHRITT 9: Beim Pentium 4 (Bild) befestigen Sie den Kühler, indem Sie die Haltebleche in die X-Klammer einhängen und in der Haltevorrichtung um den Sockel (Retention Modul) einrasten lassen. Die Athlon-XP-Variante wird über die sechs Sockelnasen befestigt.



SCHRITT 10: Die Wasserkühlung ist nun einsatzbereit. Auf den Webseiten unserer Kühl-Spezialisten finden Sie eine große Auswahl an Zubehör. So können Sie beispielsweise die Grafikkarte oder die Northbridge des Mainboards ebenfalls mit dem EC 600/H kühlen.

Übersicht Kühler: Vier Luftkühler und zwei Wasserkühlungs-Komplettsets im Vergleich

Produktname:	CNPS 7000A-Cu	Reserator 1	EC 600/H
			
Kühlerart	Luftkühler	Wasserkühler	Wasserkühler
Versender	www.frozen-silicon.de	www.hardware-rogge.de	www.pc-cooling.de
Hersteller	Zalman	Zalman	Xice
Preis	36,90 €	229,- €	249,- €
Preis-Leistung	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Geeignete CPUs	Pentium 4, Athlon XP, Athlon 64 (FX)	Pentium 4, Athlon XP, Athlon 64 (FX)	Pentium 4
Material	Kupfer	CPU-Kühler: Kupfer	CPU-Kühler: Kupfer
Lüftergröße	92 mm	–	–
Lüfteranschluss	3 Pin	–	–
Montage	Einfach	Einfach	Einfach
Lieferumfang	Wärmeleitpaste, Potentiometer	Schläuche, Durchflusskontrolle	Schläuche, Kühlflüssigkeit
Besonderheiten	Lüfter ist in den Kühlkörper eingelassen	Passive Kühlung	Passive Kühlung
Lautstärke (Sone/dB(A))	Regelbar: 0,6 - 2,0 Sone/22 - 36 dB(A)	–	–
Temperaturentwicklung*	66 °C/72 °C (niedrigste Drehzahl)	51 °C	64 °C
Kommentar:	*Leistungsfähiger Kühler für alle aktuellen CPUs, dank Lüftersteuerung sehr leise.*	*Sehr gute Kühlleistung ohne störendes Lüftergeräusch; einfache Montage.*	*Problemloser Einbau und Wartung; ordentliche Kühlleistung bei fast lautlosem Betrieb.*

*P4 Prescott-Kern 2,4 GHz, gemessen mit Mainboard-Sensor von Abit IC7







Gamers Wear MTW Mousepad XXL

Ein gutes Mauspad gehört zu den wichtigsten Waffen jedes Spielers. Auf der von Gamers Wear produzierten Matte prangt das Clan-Logo von MTW – ein Qualitäts-Siegel für erfolgreiche Shooter-Duelle? Das *Mousepad XXL* beeindruckt zunächst durch seine enorme Größe von 35 x 44,5 Zentimetern. Mit diesen verschwenderischen Maßen wendet sich der Hersteller vor allem an Zocker, die mit einer äußerst niedrigen Mausempfindlichkeit spielen und für exzessive Bewegungen nie genug Platz bekommen können. Die angenehme Höhe von 2,7 Millimetern sorgt für ermüdungsfreies Spielen, ebenso die rutschfeste Beschichtung auf der Unterseite und Oberfläche aus abriebfestem Material. Unsere Testnager wie die *Logitech MX510, die MX700* und die *Razer Viper 1000* arbeiteten im Test mit aktuellen Action- und Strategie-Blockbustern auf der Riesenmatte präzise und ohne Aussetzer. Alle Mäuse bewegten sich schnell über die Oberfläche und erlaubten daher eine optimale Spielkontrolle. Der PC-ACTION-Gold-Award für das beste Spieler-Mauspad! *(fm)*

Produktname:	MTW-Mousepad XXL
Hersteller:	Gamers Wear
Preis/Termin:	€ 30,-/Erhältlich
Webseite:	www.gamerswear.com
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung: 95%
Eigenschaften: 94%
Spieletauglichkeit: 94%
Gesamt: **95%**

„Das derzeit beste Mauspad für Profi-Zocker."

Creative S750

Creative schickt mit dem *S750* ein analoges 7.1-Soundsystem in unser Testlabor. Das Mehrkanal-Set soll sich aber nicht nur für den PC, sondern auch als Wohnzimmer-System eignen, beispielsweise für DVD-Player mit eigener Dekoder-Einheit. Mit einem Preis von 399 Euro spielt das *S750* in der Oberliga und muss sich auch mit kleinen Heimkino-Anlagen zu diesem Tarif messen lassen. Der Aufbau des THX-zertifizierten Systems geht schnell und reibungslos von der Hand. Auch bei der Ausstattung gibt es nichts zu meckern: Die Kabellängen sind großzügig bemessen, neben der Kabelfernbedienung liegt auch eine Infrarot-Fernbedienung bei. Der erste Hörtest fiel bei Testredakteur und Gästen sehr positiv aus. Die 70-Watt-RMS-starken Satelliten lieferten ein sauberes und brillantes Klangbild, das der hölzerne Subwoofer mit seinen 210 Watt RMS eindrucksvoll unterstützt. Für Stereo-Musik besitzt das *S750* eine so genannte Upmix-Funktion, die die Musik auf acht Kanäle „hochrechnet" und somit optimal auf dem System präsentiert. Das Set ist sehr gut verarbeitet und hinterlässt einen stabilen Eindruck. Fazit: Derzeit gibt es kein besseres analoges 7.1-System. *(fm)*

Produktname:	S750
Hersteller:	Creative
Preis/Termin:	€ 399,-/Erhältlich
Webseite:	www.europe.creative.com
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung: 82%
Eigenschaften: 93%
Leistung: 92%
Gesamt: **90%**

„Bestes Soundsystem der analogen 7.1-Generation."

Raidsonic Icy Box IB-350

Alte Festplatten einfach Wegschmeißen? Wie wäre es stattdessen mit einem mobilen Datenspeicher? Mit dem USB-Festplattenrahmen *IB-350* verwandeln Sie alte und neue IDE-Festplatten in eine mobile USB-2.0-Disk. Das tragbare Komplettpaket für 42 Euro beinhaltet neben dem Gehäuse die passende Stromversorgung, ein USB-Kabel und eine Win98-Treiber-CD. Windows Me, 2000 und XP erkennen den Massenspeicher selbstständig. Der Einbau einer Festplatte ist einfach: Sie müssen nur vier Gehäuseschrauben lösen und eine Seitenplatte entfernen und die Disk mit zwei Schrauben direkt auf der Bodenplatte befestigen. Die HD sitzt relativ locker im Gehäuse, durch die fehlende Pufferung werden alle Vibrationen und Laufwerksgeräusche direkt an das Gehäuse weitergegeben. Durch den Kontakt von Festplatte und Aluminium-Gehäuse wird die Festplatte aber auch ohne aktive Lüftung ordentlich erfrischt. Die Datentransferraten sind gut. Mit einer *WD1600* schafften wir 23,7 MByte/s Lesegeschwindigkeit und 19,5 MByte/s Schreibgeschwindigkeit. *(fm)*

Produktname:	Icy Box IB-350
Hersteller:	Raidsonic
Preis/Termin:	€ 42,-/Erhältlich
Webseite:	www.icybox.de
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung: 66%
Eigenschaften: 63%
Leistung: 73%
Gesamt: **70%**

„Mobiler Datentransporter mit kleinen Schwächen."

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 64MB
- **Laufwerke:** 52xCD-Laufwerk Samsung,3,5"Floppy
- **Gehäuse:** 300W Midi Tower mit Front USB
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0, 5.1 Kanal Sound, LAN

~~2X9~~,- **269,-** €

AMD Athlon XP 2600+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 2600+ T-Bred
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** DFI KM400MLV
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** onboard Shared Memory 64MB
- **Laufwerke:** DVD/CD 16x/48x MSI, 3,5" Mitsumi
- **Gehäuse:** 300W Midi Tower mit Front USB
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, LAN, Serial ATA/Raid, 8xAGP

299,- €

Originalverpackt und **24 Monate** Gewährleistung!

AMD Athlon XP 2800+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 2800+ T-Bred
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASROCK K7S8X
- **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:** 300W Midi Tower mit Front USB
- **Anschlüsse:** 4xUSB 2.0, 5.1 Kanal Sound, 6xPCI, LAN

~~3X9~~,- **389,-** €

AMD Athlon XP 3000+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASROCK K7S8X
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9600Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerke:** 8xMulti DVD-Brenner, 3,5"Mitsumi
- **Gehäuse:** 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise)+Frontbeleuchtung, Front USB
- **Anschlüsse:** 4xUSB 2.0, 5.1 Kanal Sound, 6xPCI, LAN

~~5X9~~,- **499,-** €

AMD Athlon XP 3000+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M1
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASUS A7N8X-X
- **Festplatte:** 160GB 2mb Cache ATA133,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9600Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerke:** 8xMulti DVD-Brenner, 3,5"Mitsumi
- **Gehäuse:** 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise)+Frontbeleuchtung, Front USB
- **Anschlüsse:** 4xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, 5xPCI, LAN

~~6X9~~,- **599,-** €



Versandkostenfreie Lieferung ab
199,- €
(bei Zahlung per Vorkasse)

Versandkosten nur
9,90 €
(bei Zahlung per Nachnahme)

Alle PC-Systeme werden standardmäßig ohne Betriebssystem ausgeliefert!

Windows XP Home zzgl. 95,- € inkl. Installation
Windows XP Pro zzgl. 149,- € inkl. Installation

++++ GRATIS-AKTION VERLÄNGERT !!! ++++

Ein *Riesen-Softwarepaket* gibt es beim Kauf eines PC's bei uns *Gratis für Sie* dabei!



Sie sparen: **224,85 €**

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

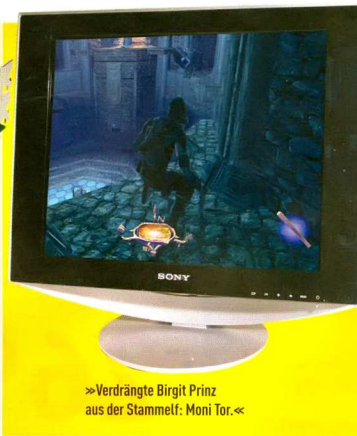
AD & Shop by Dynamic Pixels www.dpxs.de



»Spiralen für Elefantenkühe machen beim Einsetzen Mühe.«



»Anleitung fehlt: Ikea Etagenbett Gudvik.«



»Verdrängte Birgit Prinz aus der Stammelf: Moni Tor.«

QTechnology QT-02400 G

Mit dem *QT-02400 G* will Hersteller QTechnology an die Spitze der Hardware-Referenzlisten. Im Testlabor fallen zunächst die sehr gut bemessenen Kabellängen des Netzteils mit insgesamt zwölf Geräteanschlüssen auf. Das Gerät ist solide verarbeitet und verfügt über eine optimierte Wärmeabgabe, die durch das Lochblech in der Rückwand erreicht wird. Laut Hersteller leistet das Netzteil in der Spitze 400 Watt – entsprechende Belastungstests meisterte es ohne Probleme. Die Geräuschentwicklung des temperaturgesteuerten 120-Millimeter-Lüfters im Geräteboden erreicht unter hoher Belastung lediglich 1,2 Sone. Damit ist das Netzteil auch für Silent-Systeme attraktiv. Im Testsystem erreicht das *QT-02400 G* unter Volllast eine Temperatur von nur 37,5 Grad Celsius – ein hervorragender Wert. Negativ fällt einzig der mit 0,14 Ampere recht hohe Stand-by-Verbrauch ins Gewicht. Mit einem Preis von 90 Euro liegt das Gerät zudem in der Oberklasse. Wenn Sie auf der Suche nach einem starken und leisen Netzteil sind, können Sie hier zugreifen. *(fm)*

Produktname:	QT-02400 G
Hersteller:	QTechnology
Preis/Termin:	€ 90,-/Erhältlich
Webseite:	www.qtechnology.net
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung: 86%
Eigenschaften: 79%
Leistung: 80%
Gesamt: **81%**

„Stabilität und niedrige Lautstärke zeichnen das derzeit beste Netzteil aus."

Zalman ZM80D-HP

Zalman stellt mit dem *ZM80D-HP* ein neues Kühlsystem für Grafikkarten vor. Auffälligste Neuerung im Vergleich zum beliebten Vorgänger ist eine zweite Heatpipe, mit der zusätzlich die Wärme von der GPU zu zwei großen Kühlflächen aus Aluminium geleitet wird. Im Betrieb arbeitet das System beinahe lautlos, da auf einen Lüfter verzichtet wird. Für High-End-Grafikkarten empfehlen wir dennoch den optionalen Propeller ZM-OP1 für 9 Euro. Im 3D-Betrieb erhitzt sich unsere Testkarte (Nvidia Geforce FX 5950 Ultra) ohne Lüfter auf befriedigende 92 Grad Celsius. In einem schlecht belüfteten Gehäuse kann dieser Wert durchaus höher liegen. Im Lieferumfang sind alle benötigten Werkzeuge und Bauteile enthalten. Nehmen Sie sich Zeit für die Montage, da diese trotz umfangreicher Anleitung recht kompliziert ist. Ob Ihre Grafikkarte kompatibel zur Heatpipe ist, erfahren Sie auf der Webseite www.zalman.co.kr. Beachten Sie, dass beim Umbau der Kühlung die Garantie für die Grafikkarte erlischt und dass der oberste PCI-Slot zudem nicht mehr nutzbar ist. *(fm)*

Produktname:	ZM80D-HP
Hersteller:	Zalman
Preis/Termin:	€ 34,-/Erhältlich
Webseite:	www.alternate.de
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung: 91%
Eigenschaften: 84%
Leistung: 89%
Gesamt: **86%**

„Gute Kühl-Lösung für lärmende High-End-Grafikkarten."

Sony SDM-HS73

Sony setzt mit dem Spiele-TFT *SDM-HS73* auf extravagantes Design und innere Werte. Kabel und Anschlüsse, die die sonst makellose Optik stören würden, verschwinden daher hinter einer Abdeckung. Um eine gute Arbeits-Ergonomie zu gewährleisten, lässt sich der Monitor um bis zu 25 Grad neigen. Genial ist die Vorwahltaste zur Einstellung der Helligkeit: Sie können zwischen den Stufen High (340 Candela pro Quadratmeter), Middle (200 Candela), Low (140 Candela) und Manual (130 bis 270 Candela) wählen. Die Farbbrillanz des Sony *SDM-HS73* ist sehr gut, die Bildschärfe bewerten wir mit gut. Mit einer gemessenen Reaktionszeit von 23 Millisekunden eignet sich das LC-Display uneingeschränkt für Action-Spiele. Gut gefiel uns auch der niedrige Energieverbrauch: Im eingeschalteten Zustand verbraucht das LCD lediglich 25 Watt (Helligkeit auf Stufe „Middle"). Zwei Makel gibt es dennoch zu beklagen: Zum einen ist die Helligkeitsverteilung teilweise sehr unregelmäßig und weicht bis zu zehn Prozent vom Mittel ab, zum anderen fehlt ein DVI-Eingang. *(fm)*

Produktname:	SDM-HS73
Hersteller:	Sony
Preis/Termin:	€ 499,-/Erhältlich
Webseite:	www.sony.de
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung: 78%
Eigenschaften: 77%
Leistung: 88%
Gesamt: **84%**

„Gutes Zocker-TFT – allerdings ohne DVI-Eingang."

AUGUST

www.metys-shop.de

TRAUMSCHIFF SURPRISE

PERIODE 1

DAS OFFIZIELLE COMPUTERSPIEL ZUM FILM!



I750116

PC CD 24,95 €



JETZT BESTELLEN! WWW.METYS-SHOP.DE



Logitech® Z3e
Stereolautsprechersystem mit echten 40-Watt sinus in coolem Alu-Design; Phase Plugs-Technologie für extrem klaren Klang und Zweikammer - Subwoofer für besonders satte Bässe.
L970085

Logitech® Extreme 3D Pro
Joystick mit 12 programmierbaren Tasten, präzisem Drehgriff und gummiüberzogenem 8-Wege-Rundblickschalter.
L963290

Logitech® Dual Action Gamepad
mit zwei 360 Grad-Analog-Joysticks, 8-Wege-Richtungsblock und 12 programmierbaren Tasten.
L963292

Logitech® Rumblepad
Gamepad mit 9 programmierbaren Tasten, digitalem 8-Wege-Richtungsblock, zwei analogen 360 Grad-Sticks, Vibration Feedback u.v.m.
L963233

Logitech® Cordless Desktop MX
Kombination aus ultraflacher, kabelloser Tastatur und der preisgekrönten, wiederaufladbaren kabellosen und optischen MX 700.
L967300

Logitech® MX510 Performance Optical Mouse
Mit optischem System, das 5,8 Megapixel pro Sekunde erfasst, reagiert die MX 510 blitzschnell, selbst auf die schnellsten Bewegungen. Inkl. einzigartigem Holographie-Design.
L931162

Ausführliche Beschreibung zu allen Produkten 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 inkl. gesetzl. MWSt.



Nimm dir Zeit!

Mein Haus, mein Pferd, mein Auto – das Leben ist voller Vergleiche. Da bildet auch die PC-Software-Welt dank schöner BENCHMARKS keine Ausnahmen. PC ACTION gibt Tipps für das Nachmessen daheim.



Damit das klar ist!

VSYNC

Ist VSync aktiviert, zeigt die Grafikkarte nicht mehr Bilder an, als der Monitor mit seiner Wiederholfrequenz pro Sekunde darstellen kann. Beim Benchmark wird der Dienst deaktiviert, da er den 3D-Beschleuniger unter Umständen bremst.

WINDOWS-NACHRICHTENDIENST

Ermöglicht es, im Netzwerk kleine Botschaften an alle Rechner zu verschicken. Wird gern von Spammern genutzt und sollte daher nicht nur für Benchmarks deaktiviert werden.

BILDSCHIRMFREQUENZ

Zahl der Bilder, die der Monitor pro Sekunde darstellen kann. TFT-Displays haben in der Regel eine Frequenz von 75 Hertz, CRT-Monitore gelten ab 75 Hertz als flimmerfrei.

FRAPS

Kostenlose Software, die die Framerate in einem Spiel misst und durch gelbe Ziffern in der linken oberen Ecke anzeigt. Das Programm finden Sie auf der Heft-CD/DVD.

In fast jedem Hardware-Teil der PC ACTION konfrontieren wir Sie mit Benchmark-Ergebnissen. Doch wie kommen diese Werte zustande? Wir erklären es Ihnen anhand der Benchmark-Funktionen des populären Titels *UT 2004*. Außerdem zeigen wir, wie Sie die dargestellten Bilder pro Sekunde (Fps) des heimischen Rechners ermitteln und geben mit zwei Tabellen für Intel- und AMD-Systeme Vergleichsmöglichkeiten. Für alle, die keine *UT*-Version besitzen, haben wir einen Bench mit der kostenlosen *X2*-Demo ermittelt. Dazu gibt es einige Checklisten, falls Ihr System nicht mit dem entsprechenden PC-ACTION-Referenz-System mithalten kann.

SYSTEM-VORBEREITUNGEN

Um ein optimales und vor allem vergleichbares Referenz-Ergebnis für ein System zu bekommen, müssen einige grundsätzliche Eigenschaften erfüllt sein. Alle Treiber, DirectX und Windows befinden sich auf dem neuesten Stand. Für unsere Benchmarks haben wir Windows XP mit Service Pack 1 und DirectX 9.0b sowie folgende Treiber verwendet: Ati Catalyst 4.5, Nvidia Forceware 56.72/Nforce Unified Driver 4.24, Via Hyperion 4.51 und Intel INF Update Utility 5.1.1.1002. Besonders wichtig ist es, die Bildsynchron-Funktion, den so genannten VSync, abzuschalten. Ist dieser aktiviert, wird die Grafikkarte unter Umständen gebremst: Sie darf dann nicht mehr Bilder anzeigen, als der Monitor aufgrund der Wiederholfrequenz pro Sekunde darstellen kann. Da aber Titel wie *UT 2004* in einigen Szenen deutlich schneller laufen, wird die Rechnerleistung künstlich beschnitten und der Benchmark-Wert verfälscht. Bei Ati-Grafikkarten finden Sie den Schalter in den Anzeige-Eigenschaften unter „Einstellungen" – „Erweitert" – „3D". Wählen Sie „3D-Einstellungen für Direct3D" – „Benutzerdefiniert". Stellen Sie den Schalter „Vertikale Synchronisation" auf „Immer Aus". Klicken Sie anschließend auf „Übernehmen". Wiederholen Sie die Schritte bei den „3D-Einstellungen für OpenGL". Speichern Sie Änderungen mit Klick auf „Ok". Nvidia besitzt im Treibermenü unter „Leistungs- & Qualitätseinstellungen" ebenfalls einen Schalter, mit dem Sie VSync ein- und ausknipsen können. Der Schalter funktioniert bei Direct3D- und OpenGL-Anwendungen.

WINDOWS BESCHLEUNIGEN

Windows XP startet nach der Installation einige Dienste und Programme, die den Rechner bremsen. Für den Benchmark-Test sollten Sie diese abschalten. Eine Liste der Dienste finden Sie unter „Systemsteuerung" – „Verwaltung" – „Dienste". Deaktivieren Sie sowohl Nachrichtendienst, IMAPI-CD-Brenn-COM-Dienste und Indexdienst. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den jeweiligen Dienst und wählen Sie nach „Eigenschaften" „Beenden". Für das dauerhafte Abschalten klicken Sie unter „Starttyp" auf „Deaktiviert". Das ist vor allem beim Nachrichtendienst sinnvoll – Spammer haben diese Sicherheitslücke entdeckt und versenden darüber nervige Werbebotschaften. Bestätigen Sie die Änderungen mit „Ok". Die automatischen Updates gehören ebenfalls ausgeschaltet: Rechtsklicken Sie auf den Arbeitsplatz, wählen Sie „Eigenschaften". Entfernen Sie das Häkchen bei „Automatische Updates" – „Den Computer auf dem neuesten Stand halten [...]". Übernehmen Sie und rufen Sie anschließend die Registerkarte „Systemwiederherstellung" auf. Dort setzen Sie das Häkchen vor „Systemwiederherstellung auf allen Laufwerken deaktivieren".

MONITOREINSTELLUNGEN

Die Bildschirmfrequenz sollte bei Benchmarks einheitlich sein. Denn je höher die Rate, desto häufiger greift die Grafikkarte auf den RAMDAC zu, was Speicherbandbreite kostet. Bei aktuellen Karten spielt das zwar fast keine Rolle mehr, sicherheitshalber sollten Sie die Einstellung aber prüfen. Wir haben alle Monitore auf 85 Hz eingestellt. Tippen Sie unter „Start" – „Ausführen" „dxdiag" ein, bestätigen Sie ein etwaiges Hinweisfenster mit „Ja". Klicken Sie auf „Weitere Hilfe" – „Außer Kraft setzen" – „Wert für Außerkraftsetzung". Jetzt können Sie einen Wert für alle Auflösungen angeben. VORSICHT! Der eingetragene Wert darf keinesfalls höher sein als die Zahl der Bilder, die der Monitor maximal darstellen kann. Viele Flachbildschir-

me können zum Beispiel höchstens 75 Bilder pro Sekunde darstellen. Tragen Sie also je nach Monitor 85 oder 75 ein. Dieser Wert gilt nur für Direct3D-Spiele. Für OpenGL-Spiele sollten Sie die Bildwiederholfrequenz über die Anzeige-Eigenschaften ändern. Wählen Sie dort unter „Monitor" die passende Frequenz aus. Einige Ati-Karten akzeptieren den Wert nur dann, wenn der Monitor im Grafikkarten-Treiber korrekt eingetragen wurde. Prüfen Sie die Einstellung unter „(Ati) Anzeige" – „Monitor" und installieren Sie gegebenenfalls den Monitor-Treiber von der Hersteller-Webseite.

BENCHEN MIT DER X2-DEMO

Nach diesen recht umfangreichen Vorbereitungen ist Ihr System fit für den Benchmark. Nach der Installation der *X2*-Demo benötigen Sie die Software Fraps von der Heft-CD. Hier wählen Sie die Registerkarte „FPS" und definieren einen Hotkey, um den Benchmarkvorgang zu starten (Standard: F11). Damit der Benchmark automatisch stoppt, aktivieren Sie „Stop benchmark after x seconds" und geben als Wert 60 ein. Starten Sie die Demo mit der „X2-Demo.exe" aus dem Installationsverzeichnis. Im darauf folgenden Fenster setzen Sie einen Haken vor „Run as Benchmark" und betätigen den Button „Graphic resolution". Mit „Start X2" wird der Benchmark ausgeführt, wobei Sie Fraps erst starten, wenn die 3D-Szene beginnt und ein Raumschiff zu sehen ist. Das Ergebnis wird in der Datei „FRAPS LOG.TXT" gespeichert, die Sie im Installationsordner von Fraps finden.

UT 2004 ALS BENCHMARK

Besitzer von *UT 2004* legen zunächst im Hauptverzeichnis des Spiels einen Ordner namens „Demos" an (Beispiel: „C:\UT2004\Demos"). Öffnen Sie nun die Datei „utbenchmark.zip", die Sie auf der PC-ACTION-Webseite unter www.pcaction.de/?article_id=326627 zum Download finden. Kopieren Sie daraus die Datei „vga.demo4" in den erstellten Ordner. Die Datei „vga" kopieren Sie in den Ordner „UT2004\ System". Öffnen Sie in diesem Verzeichnis die Datei „UT2004.ini" und suchen Sie nach dem Eintrag „MinDesiredFrameRate=x". Beachten Sie, dass dieser Eintrag zweimal zu finden ist, und setzen Sie den Wert je auf „0.000000". Starten Sie das Spiel und stellen Sie unter „Anzeige" – „Optionen" alles so ein, wie es auf dem Screenshot zu sehen ist. Mit der „Ö"-Taste öffnet sich die Konsole, hier tippen Sie für die VGA-Demo „exec vga" ein. Nach dem Benchmarkvorgang öffnen Sie die Konsole erneut und lesen das Ergebnis rechts unten in der Klammer ab.

FRANK MISCHKOWSKI

DA IST MEHR FÜR SIE DRIN

PC zu lahm? Überprüfen Sie Ihr System anhand dieser Checkliste.

1 FSB und Kerntakt richtig einstellen

Überprüfen Sie, ob Ihr Prozessor mit der richtigen Taktfrequenz läuft und ändern Sie gegebenenfalls den FSB im BIOS.

2 L1- oder L2-Cache überprüfen

Der Rechner wird zur Schnecke, wenn der L1- oder L2-Cache deaktiviert ist. Kontrollieren Sie diese Einstellung unter den „Advanced BIOS Features".

3 Fehlerkorrektur bei CPU und Speicher

Falls es das BIOS erlaubt, empfehlen wir, die Fehlerkorrektur bei CPU und Speicher zugunsten der Performance auszuschalten.

4 Speichertakt und Latenzen einstellen

Der Speicher sollte bei Nforce2-Boards immer synchron zum FSB getaktet sein. Viel Tuning-Spielraum bieten außerdem die Latenzen (siehe Text).

5 BIOS-Version und Chipsatztreiber überprüfen

Vermeiden Sie Probleme und eventuelle Leistungsverluste, indem das aktuelle BIOS und der aktuelle Chipsatztreiber installiert sind.

6 AGP-8X-Modus nutzen

Unterstützen Ihr Mainboard und Ihre Grafikkarte AGP 8X, sollte dieser Modus auch aktiviert sein, um keine Leistung zu verschenken.

7 Wichtige BIOS-Einstellungen

128 MByte AGP Aperture Size sind empfehlenswert, wenn der Hauptspeicher im PC dies zulässt. Fast Writes und Sideband-Adressing können Sie dagegen getrost deaktivieren.

8 Treibereinstellungen kontrollieren

Sollten Ihre Benchmark-Resultate zu langsam sein, überprüfen Sie, ob FSAA und AF im Treiber oder Spiel eventuell aktiv sind. Auch angeschaltetes VSync bremst den Benchmark.

9 Stromanschluss auf Grafikkarte nicht vergessen

Nvidia-Grafikkarten laufen nur mit reduzierter Taktfrequenz, wenn der Stromanschluss auf der Grafikkarte (falls vorhanden) nicht mit dem Netzteil verbunden ist.

10 PCI-Slot unter dem AGP-Steckplatz freilassen

Da bei einigen Mainboards der IRQ für den ersten PCI-Slot mit dem darüber befindlichen AGP-Steckplatz geteilt wird, sollte dieser PCI-Slot immer frei bleiben. Positiver Nebeneffekt: Dadurch verbessern Sie auch die Kühlung.

VERGLEICH MACHT REICH

Wir haben für Sie die Ergebnisse von jeweils vier AMD- und Intel-Referenz-Systemen zusammengestellt.

BENCHMARKS BENCHMARKERGEBNISSE DER PCGH-KOLLEGEN

FPS-WERTE INTEL-RECHNER

Spiel	Gemessen	Optimal	Durchschnittlich	Zu langsam
Settings Rechner 1: Pentium 4 3,06 (FSB 133), 1.024 MByte, Radeon 9800 Pro (128 MByte), i875P, Audigy2				
X2	42	über 38	35-38	unter 35
UT 2004 (dt.) CPU	38	über 36	33-36	unter 33
Settings Rechner 2: Pentium 4 2,8 (FSB 200), 1.024 MByte, Geforce FX 5900 Ultra (256 MByte), i875P, Audigy2				
X2	49	über 46	42-46	unter 42
UT 2004 (dt.) CPU	38	über 36	33-36	unter 33
Settings Rechner 3: Pentium 4 2,8 (FSB 200), 1.024 MByte, Geforce 4 Ti-4200 (128 MByte/256-bit), i875P, Audigy2				
X2	27	über 25	22-25	unter 22
UT 2004 (dt.) CPU	35	über 33	30-33	unter 30
Settings Rechner 4: Pentium 4 2,4 (FSB 200), 512 MByte, Radeon 9600 Pro, i875P, Audigy2				
X2	31	über 29	26-29	unter 26
UT 2004 (dt.) CPU	31	über 29	26-29	unter 26

FPS-WERTE AMD-RECHNER (1)

Spiel	Gemessen	Optimal	Durchschnittlich	Zu langsam
Settings Rechner 1: Athlon 64 3400+ (2200/1024), 5754, 1.024 MByte, Geforce FX 5900 Ultra (256 MByte), K8T800, Audigy2				
X2	57	über 54	49-54	unter 49
UT 2004 (dt.) CPU	49	über 45	41-45	unter 41
Settings Rechner 5: Athlon XP 2800+ (2083/Barton), 1.024 MByte, Geforce FX 5900 Ultra (256 MByte), Nforce2, Audigy2				
X2	39	über 37	34-37	unter 37
UT 2004 (dt.) CPU	32	über 29	26-29	unter 26
Settings Rechner 3: Athlon XP 3200+ (2200/Barton), 1.024 MByte, Radeon 9800 Pro (128 MByte), Nforce2, Audigy2				
X2	40	über 38	35-38	unter 35
UT 2004 (dt.) CPU	38	über 36	33-36	unter 33
Settings Rechner 12: Athlon XP 1800+ (1533/Palomino), 512 MByte, Geforce 4 Ti-4200 (128 MByte/256-bit), Nforce2, Audigy2				
X2	21	über 20	18-20	unter 18
UT 2004 (dt.) CPU	22	über 20	18-20	unter 18

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
Excalibur 9800 Pro IceQ	HIS	Radeon 9800 Pro	€ 240,-	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/338 MHz DDR	75
Excalibur 9800 Pro	HIS	Radeon 9800 Pro	€ 229,-	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/338 MHz DDR	73
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 5900 XT Golden Limited	Pixelview	Geforce FX 5900 XT	€ 199,-	128 DDR [2,9 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
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

Grafikkarten über 250 Euro

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER/ ZUGRIFF	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
NX6800-TD2256	MSI	Geforce 6800 Ultra	€ 539,-	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	93
Winfast A400 GT	Leadtek	Geforce 6800 GT	€ 459,-	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	91
V999 Ultra Deluxe	Asus	Geforce 6800 Ultra	€ 539,-	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	91
Trinity 6800 Ultra	Albatron	Geforce 6800 Ultra	€ 539,-	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	91
AX 800 XT	Asus	Radeon X800 XT	€ 539,-	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	91
Radeon X800 XT	Sapphire	Radeon X800 XT	€ 499,-	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	90
RX800 Pro-TD256	MSI	Radeon X800 Pro	€ 439,-	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/446 MHz DDR	90
Radeon X800 Pro	Tul Powercolor	Radeon X800 Pro	€ 459,-	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/446 MHz DDR	90
AX 800 Pro	Asus	Radeon X800 Pro	€ 439,-	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/446 MHz DDR	90
Radeon X800 Pro L.E.	Gecube	Radeon X800 Pro	€ 439,-	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/446 MHz DDR	90

Der Einsteiger-PC

Alle drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/ Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz



€ 670,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon XP 2600+ (Barton)	€ 71,-
Kühler	Spire Vulturespin	€ 11,-
Hauptplatine	MSI K7N2 Delta-L (Nforce2 Ultra 400)	€ 69,-
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 (bei Gehäuse enthalten)	€ 0,-
Gehäuse	Intertech 2011 Black	€ 68,-
Pauschale		€ 265,-

Der Preistipp-PC



€ 1.131,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon XP 3000+ (Barton)	€ 149,-
Kühler	Thermalright ALX-800 (mit Y.S.-Tech-Lüfter)	€ 31,-
Hauptplatine	MSI K7N2 Delta-ILSR (Nforce2 Ultra 400)	€ 97,-
Arbeitsspeicher	Geil 2x 256 MByte, DDR400, CL2	€ 146,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 Pro, 128 MByte	€ 199,-
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,-

Der High-End-PC



€ 2.641,-

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	MSI NX6800U-TD2256 (Geforce 6800 Ultra)	€ 539,-
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,-

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/5/6xSATA150	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)



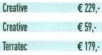
MODELL	HERSTELLER	PREIS	AGP/PCI/SATA	CHIPSATZ	WERTUNG
A7N8X-E Deluxe WE	Asus	€ 115,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Nforce2 Ultra 400	84
KT6 Delta-FISR	MSI	€ 85,-	AGP 8X/5/2xSATA150	KT400	84
AK79D-400 Max	Aopen	€ 130,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Nforce2 Ultra 400	84
A7N8X-X	Asus	€ 75,-	AGP 8X/5/0	Nforce2 400	82
AN7	Abit	€ 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 (fest)	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
Scaleeview 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

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: 0451-4906710. 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 € 60,10/12 Ausgaben; Österreich € 59,20/ 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.]; Ausland € 60,10/12 Ausgaben; Österreich € 59,20/ 12 Ausgaben

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 60,10/12 Ausgaben; Österreich € 59,20/12 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. 002465)

❒ **TerraTec Mystify Viper** (Art.-Nr. 002466)

(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 PA 11

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 4. August, 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 nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele auch unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und die Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Unter allen Teilnehmern verlosen wir ein aktuelles Computerspiel. Der virtuelle Stimmzettel liegt unter der Rubrik „Spielerforum" bei den „Lesercharts".

Top News

Was gibt es Neues aus der Welt der Spiele? Unsere Top News verraten es! Hier erhalten Sie laufend aktualisierte Meldungen rund um Ihr Hobby. Ob Valve neue Screenshots zu *Half-Life 2* veröffentlicht hat oder ein weiterer Patch zu *Söldner* erschienen ist – hier steht's. Damit Sie sofort wissen, was im Moment Gesprächsstoff Nummer 1 ist, werden die wichtigsten Nachrichten in leuchtendem Gelb hervorgehoben.



Spielerforum



Unser Spielerforum erfreut sich nicht nur in der Print-Ausgabe der PC ACTION großer Beliebtheit. Auch auf unserer Homepage hat diese Rubrik ihren festen Platz. Neben aktuellen Mod-News halten wir für Sie zahlreiche Links zu kostenlosen Downloads bereit. Haben Sie selbst etwas, das unbedingt hier aufgenommen werden sollte? Null Problemo – schicken Sie einfach eine Mail an bb@pcaction.de.

Spiele-Datenbank

Wer kennt das nicht? Sie wollen ein Spiel kaufen, haben aber keinen Schimmer, ob es was taugt oder auf Ihrem System läuft. Ein Blick in unserer Spiele-Datenbank genügt und Sie sind 'ne Ecke klüger. Denn dort sind über 1.000 Datensätze zu PC-Titeln abrufbereit. Mit Screenshots und Links zu sämtlichen auf www.pcaction.de erschienenen Artikeln, die mit dem jeweiligen Produkt zu tun haben. Wie Sie hingelangen? Simpel: Die Rubrik „Spezial" aufrufen, dann „Spiele-Datenbank" anklicken.



Das andere Ufer der Macht!



©2004 by E.C. Publications, Inc. All rights reserved.

MADs WELTRAUM (B)ANALITÄTEN
JETZT ÜBERALL ERHÄLTLICH!

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 9/2004

❑ DVD ❑ CD 1 (Video-CD) ❑ CD 2 (Vollversion 1) ❑ CD 3 (Vollversion 2) ❑ DVD „Ab-18"

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung:

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision Deutschland GmbH 29, 179
Alternate Computerversand GmbH 46/47
Bauer Media KG 119
Bemi Computer GmbH 35
Codemasters GmbH 4
COMPUTEC MEDIA AG 19, 37, 63, 75, 91, 173
Dell Computer GmbH 10/11
Eidos GmbH 21
Electronic Arts Deutschland GmbH 30-32, 34
Hardware Rogge 57
Jöllenbeck GmbH 33
Kinowelt Home Entertainment GmbH 89
Lahoo Computer Wiesmoor 167
Leipziger Messe GmbH 43
Media Consulta 71
Metys Verlag GmbH 169
Neue Mediengesellschaft Ulm mbH 155
Okay Soft 103
Panini Verlags GmbH 175
Pointsoft Deutschland GmbH 27
Revoltec GmbH 161
SMS Online GmbH 115
Take 2 Interactive 2, 5, 180
VPM KG 130
WCom 93

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

Textchef PC Action
Wilfried Barbknecht

Leitender Redakteur
Joachim Hesse

Redaktion
Benjamin Bezold, Andreas Bertits, Marc Brehme, Ralph Wollner

Freie Mitarbeiter
Heinrich Lenhardt, Rebecca Ritter, Lukasz Ciszewski, Alexander Krug, Ole Sumfleth

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 Computec
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/Activision
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

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 570.000 Leser.

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem
Videoschau, Games, N-ZONE, PLAYZONE, Hardware, MCV, Xbox Power

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg.

DIE PC ACTION 10/2004 ERSCHEINT AM 25. AUGUST 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
☐ 1.501 bis 2.000 MHz ☐ 2.001 bis 2.500 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

Blickpunkt: Doom 3	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt: Muckle-Figuren	A	1	2	3	4	5
Vorschau: F.E.A.R.	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Star Wars: Battlefront	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Prince of Persia 2	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Need for Speed Underground 2	A	1	2	3	4	5
Vorschau: The Moment of Silence	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Armies of Exigo	A	1	2	3	4	5
Test: D-Day	A	1	2	3	4	5
Test: Joint Operations	A	1	2	3	4	5
Test: Alias	A	1	2	3	4	5
Test: Catwoman	A	1	2	3	4	5
Test: Spider-Man 2	A	1	2	3	4	5
Test: Besieger	A	1	2	3	4	5
Tipps: Kurztipps	A	1	2	3	4	5
Tipps: Spellforce: The Breath of Winter	A	1	2	3	4	5
Tipps: Soldiers: Heroes of World War 2	A	1	2	3	4	5
Hardware: CPUs	A	1	2	3	4	5
Hardware: Kühlsysteme	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:

Generell: PC-ACTION-TV	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Brothers in Arms	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Medieval Lords	A	1	2	3	4	5
Reportage: Need for Speed Underground 2	A	1	2	3	4	5
Reportage: Armies of Exigo	A	1	2	3	4	5
Reportage: Star Wars: Battlefront	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Alias	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Soldiers: Heroes of WW 2	A	1	2	3	4	5
Tuning-Tipp	A	1	2	3	4	5
PC ACTION bringt's	A	1	2	3	4	5
Vorlesung des Monats	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 wirken Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mit. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag damit, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 9/04
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



BEKIM MORINA
aus Rösrath darf sich auf das Spiel *Ground Control 2* freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

DIE SCHRÄGSTEN SPIELE-HELDEN



PLATZ 1

Hugo

Als Star vieler Spiele bringt der bescheuerte Kobold Kinderaugen zum Leuchten und Redakteure zum Weinen. **4,2**

Er rennt, hüpft, springt. Ohne Schweiß eben kein Preis. Hugo könnte auch locker beim Iron-Man mitmachen. **62,00**

Wer sich in Danny DeVito, Lachsack Kalle Pohl oder einen schwangeren Pygmäen hineinversetzen kann, dem gelingt das auch mit Hugo. **12,0**

21,7



PLATZ 2

Shrek

Groß, grün, dick und trotzdem nicht der Hulk. Früher nur Statist bei *Warcraft 3*, hat er jetzt seine eigene Show. **4,7**

Rückt Gegnern mit „U. N. Ausstehlich-Stinketrank" und einem furzenden Esel zu Leibe. Pfui! **18,5**

Identifizieren? Mit dem Typ? Lieber nicht! Wer will schon fett und grün sein? Sogar Joschka speckte zwischendurch ab. Obwohl ... **5,0**

17,4



PLATZ 3

Bob

Der Engel aus *Messiah* hat von Gott den Auftrag bekommen, die verkommene Welt zu säubern – und Satan zu zerstören. **8,5**

Ihm wurde die Macht gegeben, Lebewesen zu besetzen, so dass er direkt ihre Seelen übernehmen kann. Cool! **100,00**

Erinnern Sie sich an ihre Pubertät zurück. Da waren Sie ein richtiges Engelchen. Jedenfalls bis Ihnen zum ersten Mal *Bravo* in die Hände fiel. **85,0**

10,0



PLATZ 4

Worm S.

Team 17 hat Würmer. Und das schon seit längerer Zeit und mehreren Spielen. Nun kommen die Dinger auch noch in 3D daher. **6,3**

Die wirbellosen Kriechtiere sind stinkfaul. Statt zu graben, ballern sie Löcher mit schwerem Kriegsgerät in den Boden. **71,5**

Für Männer besitzen diese Viecher einen gewissen Reiz. Die vergleichen sie nämlich gern mal mit ihren ... Daumen. Glauben zumindest Frauen. **50,0**

9,0



PLATZ 5

Rotkäppchen

Ist bekannt aus *World Fables*. Lebt im Westen der Fabelwelt und lässt ihren Bären vom bösen Wolf bürsten. **2,8**

Die Lady mit dem Faltenröckchen ist heiß und macht den drei kleinen Schweinchen mächtig Dampf unterm Hintern. **66,0**

Mit Müntes Töchterchen ein Spielchen wagen? Da wäre man doch wohl viel lieber das Lebkuchenmännchen mit Stöckchen in der Hand. **73,5**

2,5

	GENAUER?	TAGEWERK?	IDENTIFIKATIONSFAKTOR	GESAMT
PLATZ 1	4,2	62,00	12,0	21,7
PLATZ 2	4,7	18,5	5,0	17,4
PLATZ 3	8,5	100,00	85,0	10,0
PLATZ 4	6,3	71,5	50,0	9,0
PLATZ 5	2,8	66,0	73,5	2,5

Formel: („Genauer" x „Tagewerk") : Identifikationsfaktor = Ergebnis

Sodom und Gonorrhöe



Umfrage der Zeitschrift „Das Haus": 75 Prozent der Befragten würden alles für ihr Haustier tun.

In der vergangenen Ausgabe wurde an dieser Stelle bereits das merkwürdige Verhalten geschlechtsreifer Soldaten in der Paarungszeit dokumentiert. Nun die Fortsetzung. Wenn wir das schockierende Material begutachten, das unser Leser Serhat Cal per E-Mail schickte, gehört *Splinter Cell* wohl auf den Index. Woody Allens *Was Sie schon immer über Sex wissen wollten* lässt grüßen. Scheinbar hat der Wächter ein arg inniges Verhältnis zu seinem Dobermann und selbst Sam Fisher kann ihn nicht stören. Oder trauert er doch nur etwas sehr intensiv um seinen an Gonorrhöe verendeten Wauwau?

BLUT UND DRUCK

LADUNG

Sehr geehrter Herr Bigge,

die beim 13. Polizei-Präsidium München geführten Ermittlungen machen es erforderlich, Sie als Zeugen zu einem Sachverhalt zu hören. Mit Ihrer Aussage können Sie zur Aufklärung des Sachverhalts und zur Wahrheitsfindung wesentlich beitragen.

Wir bitten Sie deshalb, am

Freitag, den 02.07.2004, ab 21:15 Uhr

„Wer von euch Heckenpennern hat sich wieder den Dienst-Porsche ausgeliehen?", war die erste Reaktion von Sklaventreiber Bigge, als ein Schreiben vom 13. Münchner Polizeipräsidium eintrudelte. Ein Kommissar Winter lud unseren Redaktionsboss offiziell vor! Nachdem Bigges Blutdruck mit dem Lesen jeder weiteren Zeile in bedrohliche Höhen stieg, suchten alle Redakteure ihr Heil in der Flucht. Bevor unserem Oberindianer aber die Halsschlagader platzte, gab es Entwarnung. Das „offizielle" Schreiben war von einer PR-Agentur – und die Einladung zu einem Presse-Event. Bigge haben wir vorsorglich einen Termin beim Kardiologen verschafft ...

IN LETZTER MINUTE*



Die Sims 2

Diesmal war's schon verdammt knapp. Im nächsten Heft gibt's den Test zu *Doom 3* bestimmt. Außerdem sind wir ganz heiß auf *Medal of Honor: Pacific Assault* und die lang erwartete Lebenssimulation *Die Sims 2*. Und für den nächsten Datenträger haben wir uns auch eine Überraschung einfallen gelassen. Neugierig?

Außerdem ...

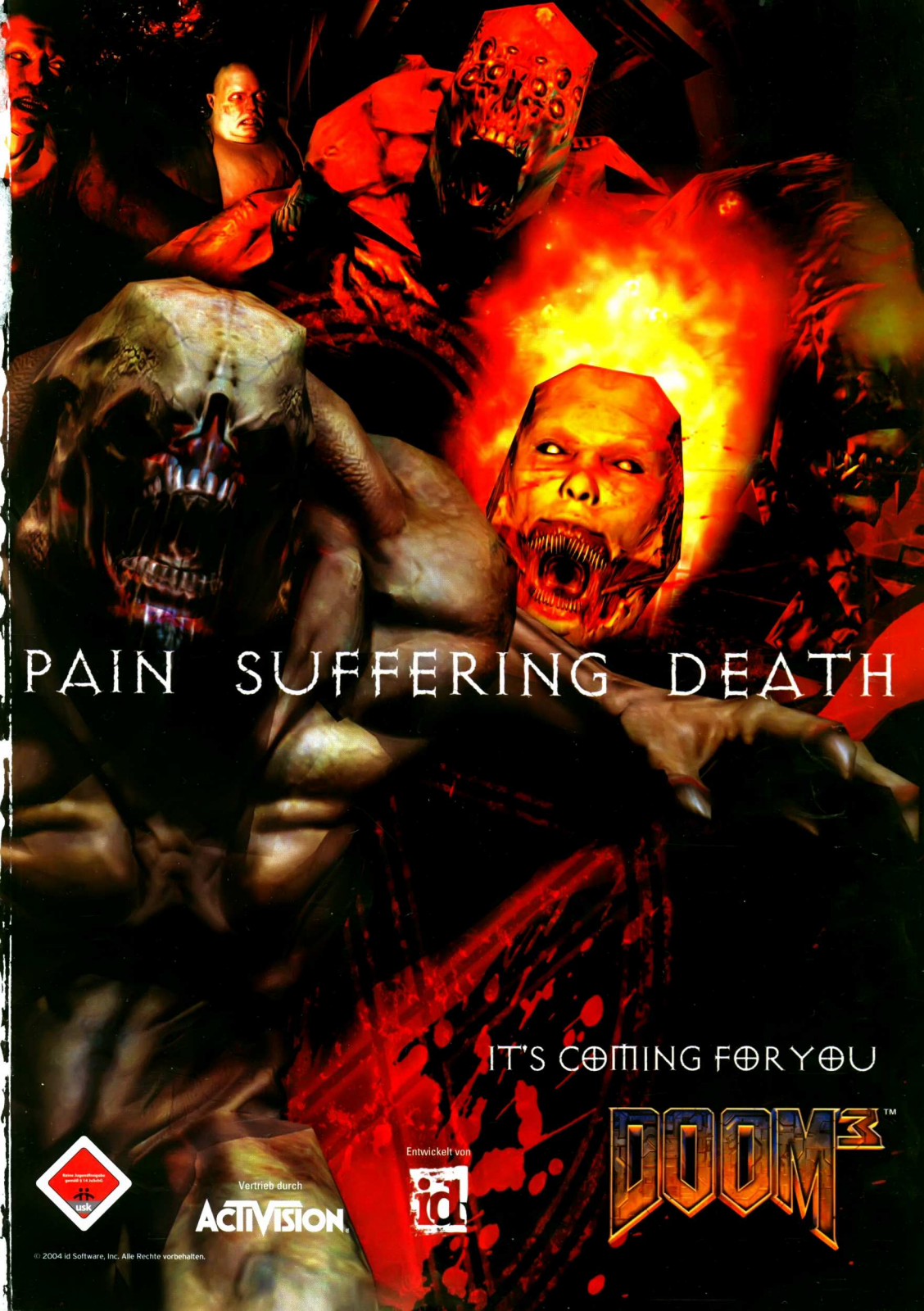
Tipps und Tricks zu *Doom 3*, *D-Day* und vieles mehr!

* Alle Angaben ohne Gewähr



Medal of Honor: Pacific Assault

DIE NÄCHSTE PC ACTION 10/2004 ERSCHEINT AM 25. AUGUST 2004



© 2004 id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Dein Job ist Urlaub „machen" – im neuen Aufbauhit für PC

Holiday World

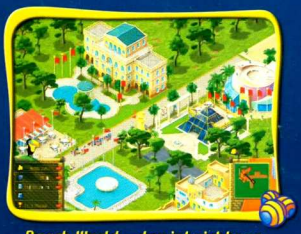


Ferien unter Wasser: U-Boote aufgetankt?



Underwater World – baue dein Ferienparadies in Neptuns Reich. Und denke daran: Nicht alle wollen unbedingt mit Haien schwimmen. Urlauber sind anspruchsvoll.

Die Familien kommen: Wasser in den Pools?



Beach World – das ist nicht nur Strand und Sangria. Die Gäste wollen Animation, Entertainment und Urlaubsspaß. Deren Glück liegt in deinen Händen.

Safari in der Wildnis: Wer füttert die Löwen?



Serengeti World – Safari beim König der Tiere samt Gefolge. Die wollen alle gepflegt werden. Kümmere dich um deine wichtigste Attraktion. Und um das Wohl deiner Besucher.

GATHERING

Nur 24,95 €
unverb. Preisempfehlung

PC CD

www.holiday-world-game.de

island GAMES