WWW.PCACTION.DE

PC ACTION

DVD
8 GByte
+ Extra-CD-ROM
VOLL VERSION

UNZENSIERT: AB-16-DVD!



3D-GRUSEL-GARANTIE: 82% PC ACTION ÜBER 1.800 MEGABYTE!

9 TOP-DEMOS

ROME: TOTAL WAR, WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR, LARRY 8, SHADE U. V. M.

NEOCRON 2

CLIENT-SOFTWARE DES ONLINE-ROLLEN-SPIELS : 10 TAGE KOSTENLOS TESTEN!

PCA-TV: 23 VIDEOS

WIE GEIL IST DAS DENN?
MORROWIND 2
HEISST IN ECHT OBLIVION. EGAL!

ENDLICH: DIE MEGA-TESTS!

EXKLUSIV!
HALF-LIFE 2

+
COUNTER-STRIKE SOURCE

WEIHNACHTEN KOMMT FRÜHER, ALS DU DENKST.
AUF 15 SEITEN: ALLES ZUM BESTEN SHOOTER ALLER ZEITEN!

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

12/2004
NOVEMBER
€ 4,99



HEFT IM HEFT: SACK'S EIN!

12
4 195002 704998

PC Gamer [HU]:
85%
(Ausgabe Sept. '04)

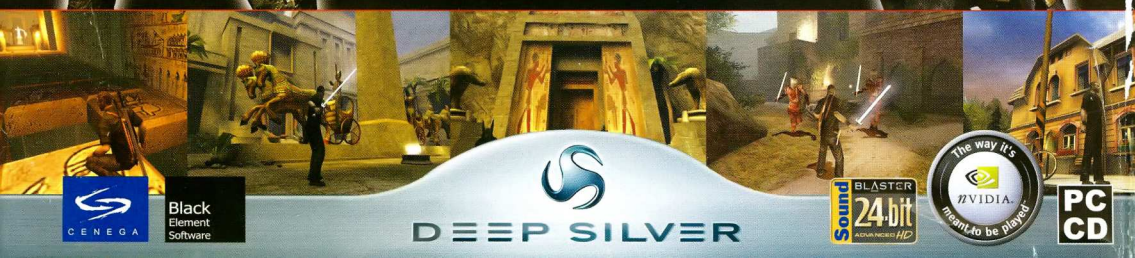
Gamestar [HU]:
82%
(Ausgabe Sept. '04)

„Silent Hill meets Indiana Jones"
PC Zone [BEL]
(Ausgabe Juli '04)

"3rd-Person Horror-Action-Adventure der neuesten Generation!"
GBase.ch

„Saubere Animationen, schöne Texturen und tonnenweise Spezialeffekte"
Krawall.de





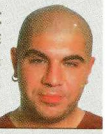
Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... steht im *Fußball Manager 2005* kurz vor der Meisterschaft mit dem BvB. Äh, dem virtuellen.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... zieht sich in seinen Sarg zurück, bis die DVD-Box zur zweiten Staffel von *Six Feet Under* erscheint.



AHMET ISCITÜRK
ACTION, STRATEGIE- UND RENNSPIELE
... möchte James Brown die Titten abschneiden und will nicht in die EU. Wo kann er unterschreiben?



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... zupft sich vor Nervosität die Barthaare aus, da seine Frau jeden Tag gebären könnte.



MARC BREHME
ACTION, STRATEGIESPIELE UND WISIMS
... sind im Urlaub Schwimmhäute gewachsen und ist nach einer Woche schon wieder urlaubsreif.



RALPH WOLLNER
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... macht seit *Half-Life 2* nur noch halbe Sachen, worüber seine Freundin nicht so glücklich ist.



LUKASZ CISZEWSKI
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... ist geheimer Wahlhelfer von John F. Kerry und freut sich auf ein Amerika ohne Bush.



HEINRICH LENHARDT
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... greift auf der Jagd nach der täglichen Espresso-Dosis zur Low-Fat-Half-Sweet-Raspberry-Latte.

Anglerglück!

Unser Herr Wollner testete als einer der ersten Redakteure weltweit Half-Life 2, verfiel fast dem Wahnsinn und war nur mit Mühe wieder einzufangen.



Lukasz Ciszewski: Haben Sie ihn, Chef? Gut. Wollner, wo ist eigentlich der Karton mit meinen *Half-Life 2*-Exemplaren? Und was machen Sie da mit dem Kreissägeblatt?

Ralph Wollner: (pfeift irre) Äh, nichts. Nur so. Und merken Sie sich eins: Ab sofort heiße ich Valph! (Zielt aus dem Augenwinkel und verpasst dem Polen eine neue, luftige Frisur).

Ahmet Iscitürk: Wollner, sind Sie verrückt geworden? Für glatte Frisuren bin hier immer noch ich zuständig.

Ralph Wollner: Das glauben auch nur Sie, Sie Döner fressende Bowlingkugel! (Zückt sein Brecheisen und verbeult dem Osmanen sein Türk-Ei). Und jetzt kümmere ich mich um das Frankfurter Riesenwürstchen.

Joachim Hesse: (bricht beim Zocken von *Rollercoaster Tycoon 3* zusammen) Oh Gott, wir werden alle sterben!

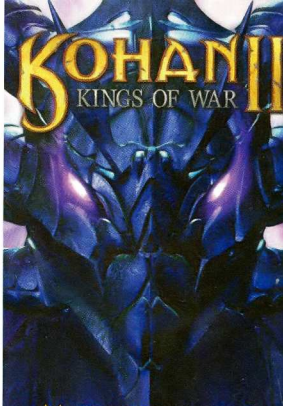
Christian Bigge: Ruhig Blut, Wookie! Erstens ist das mein Spruch und zweitens kann ich bei diesem Theater meiner Dortmunder Borussia nie die Meisterschale sichern. Der *Fußball Manager 2005* ist göttlich!

Ralph Wollner: (grinst diabolisch) Ha, diese beiden sind schon genug gestraft. Dann mache ich mich eben über den Ossi her. Ich stehe jetzt auf Brillenträger.

Marc Brehme: Nein! Und ausgerechnet heute habe ich meinen Keuschheitsgürtel auf dem Nachttisch liegen lassen! (Ergreift schreiend die Flucht).

Andreas Bertits: (verkriecht sich) Arghh, ein Erdbeben! Suchen Sie alle Schutz unter Ihren Tischen!

Christian Bigge: Genug, Volk! Wollner stecken wir wie gewohnt in den Abort. Und danach wird wieder malocht, bis die Tasten glühen. Der Einkaufsführer muss noch fertig werden, damit er Ihre Hackfressen auf der Auftaktseite verdeckt. Wir müssen unsere Leser schützen. Es kommt ja wohl kein Depp auf die Idee, so etwas rauszureißen.



MACH DICH BEREIT! FÜHRE DIE ARMEEN DER MENSCHHEIT IN EINE EPISCHE SCHLACHT GEGEN DAS BÖSE.



KONZENTRIERE DICH DANK DEM REVOLUTIONÄREN STRATEGIE- UND KAMPFSYSTEM AUF DAS WESENTLICHE - DAS EROBERN!



VERBESSERE DIE MAGISCHEN UND KÄMPFERISCHEN FÄHIGKEITEN DEINER TRUPPEN IM KAMPF GEGEN DIE ARMEEN

JETZT ERHÄLTLICH FÜR DEINEN PC

WWW.KOHAN2.DE

TIMEGATE STUDIOS

12

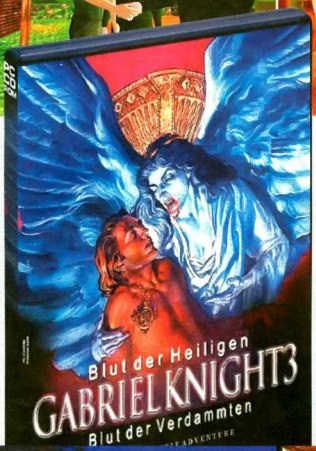
PC CD

GS

© 2004 TimeGate Studios, Inc. Globalstar, Take-Two Interactive Software and the Globalstar logo are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Kohan II: Kings of War, TimeGate Studios and the TimeGate Studios logo are trademarks of TimeGate Studios, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Developed by TimeGate Studios. Published by Globalstar. All rights reserved.

VOLLVERSION:



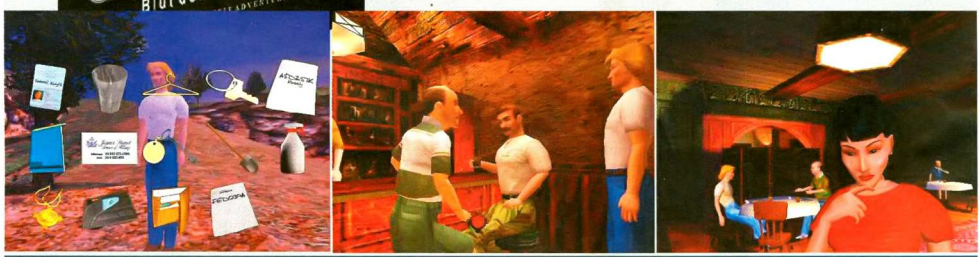


© 2004 Vivendi Universal Games Inc.

GABRIEL KNIGHT 3
BLUT DER HEILIGEN, BLUT DER VERDAMMTEN

3D-GRUSEL-GARANTIE: STELLEN SIE SICH IN DIESEM RÄTSEL-ABENTEUER GABRIEL KNIGHTS SCHWERSTEM FALL!

- VOLLVERSIONSUMFANG DREI CD-ROMS!
- ADVENTURE VON KULT-DESIGNERIN JANE JENSEN
- SPANNENDE GESCHICHTE VOLLER MYTHEN UND MYSTERIEN
- KOMPLETT IN 3D
- ZWEI SPIELBARE CHARAKTERE
- NICHTLINEARER SPIELABLAUF
- GELUNGENE SYNCHRONISATION
- PCA-WERTUNG: 82 %



©1999-2004 SIERRA ENTERTAINMENT, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. SIERRA, DAS SIERRA-LOGO, GABRIEL KNIGHT, BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED, GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHER UND THE BEAST WITHIN SIND MARKEN UND/ODER EINGETRAGENE MARKEN VON SIERRA ENTERTAINMENT, INC. © 1997-2002 RAD GAME TOOLS, INC. ALLE WEITEREN WARENZEICHEN 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:

23 VIDEOS AUF DVD!
1 VIDEO AUF CD-ROM!

REPORTAGE:
Half-Life 2



REPORTAGE:
Stronghold 2



JETZT IM HANDEL:
Tribes: Vengeance



VORSCHAU:
Medal of Honor: Pacific Assault



DEMOS:

9 DEMOS + ONLINE-CLIENT AUF AB-16-DVD!
8 DEMOS + ONLINE-CLIENT AUF AB-18-DVD!
2 DEMOS AUF CD-ROM

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE
Verteidigen Sie ein Waldstück gegen einen Angriff der Deutschen!



MEN OF VALOR
Behaupten Sie sich in einem Mehrspieler-Level des Vietnam-Shooters!



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
Hangeln und fechten Sie sich durch drei spielbare Levels!



LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE
Lust auf Sex? Labern Sie Damen an und bestreiten Sie Minigames!



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

frozen-silicon.de

TUNING ▸ STYLING ▸ COOLING

DER SUPERSTORE FÜR DEN SPORTLICHEN PC

Airliner Midi Server
Gehäuse mit Airtunnel-System



- Airtunnel-System
- bis zu 13 Laufwerke
- Aluminiumfront

NEUHEIT!
€ 89,90
Bestellnr.: 102301

Das beste Netzteil der Welt?
Antec NeoPower mit 480 Watt



- Advanced Cable Management
- Anschlüsse für PCI-Express
- mit Überlastungsschutz

BESTSELLER!
€ 129,95
Bestellnr.: 102154

Heatpipe-Kühler: leise und günstig!
Arctic Cooling Freezer



TOP-NEUHEIT

- Modelle für alle Prozessoren
- superleise: nur 1 Sone!
- 4 Heatpipes

NEUHEIT!
Jetzt nur noch **€ 24,90**
Bestellnr.: 102342

Ihre Basis für den Media PC!
CAntec Aria Micro ATX Cube mit 300 Watt



- mit 300 Watt Netzteil
- inkl. Cardreader
- nur 30 x 26 x 20 cm

ÜBER 25% REDUZIERT

Früher: € 134,95
Jetzt nur noch **€ 99,90**
Bestellnr.: 102077
Über € 35,00 gespart!

Die erste 7 in 1 Controller
Coolermate Commander 7



- Display mit 6-fach Farbwahl
- kontrolliert 7 Lüfter
- Edel: Aluminium

TOPMODELL!
Nur **€ 49,90**
Bestellnr.: 102312

Testsieger-Pads für Gamer
XRaypads reloaded: alle neuen Modelle



- Nagelneue Modelle
- höchste Präzision garantiert
- für alle Mäuse geeignet

Maximale Ergonomie

NEUE MODELLE!
Schon ab **€ 14,90**

frozen-silicon.de

FREECALL 0800-0-FROZEN
0800-0-376936
Email: info@frozen-silicon.de

- SuperStore mit über 1300 Top-Angeboten
- von Fachleuten und Powerusern empfohlen
- höchste Kundenzufriedenheit
- 24h Lieferservice ohne Aufpreis
- bequem bezahlen : auch per Bankeinzug
- ab 50,- EUR keine Versandkosten

Sicherheit beim Onlinekauf
Mit Geld-Zurück-Garantie
TRUSTED SHOPS GUARANTEE

Bei jeder Bestellung € 5,- geschenkt!
Ihr Gutscheincode exklusiv für Leser der PC Action:

P C A 1204

Einfach bei der Bestellung angeben!

Mindestbestellwert: EUR 25,00 (Nur ein Gutschein pro Kunde).

Gutschein

TEST DES MONATS

Half-Life 2 +Counter-Strike Source

ab Seite 66

Die Warterei hat ein Ende. Eine ganze Woche lang testeten zwei PC ACTION-Redakteure samt Technikmannschaft als einige der ersten Menschen weltweit das Spiel des Jahres vor Ort bei Valve auf Herz und Nieren und zockten es dabei fast dreimal durch. Ist *Half-Life 2* wirklich die erhoffte Offenbarung? Und was taugt der mitgelieferte Mehrspieler-Modus mit dem klangvollen Namen *Counter-Strike Source*? Antworten gibt's ab Seite 66.



THEMA DES MONATS



Morrowind 2 aka The Elder Scrolls: Oblivion

ab Seite 44

Ein Monster-Rollenspiel mit zig Nichtspielercharakteren, einer knackigen Fantasy-Geschichte, nichtlinearem Spielkonzept und Action-einlagen klingt für Sie nach dem Himmel auf Erden? Dann hat Bethesda da was für Sie, auf das wir einen intensiven Blick warfen – bis uns die Augäpfel aus den Höhlen quollen.

PC ACTION 12/2004

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

RUBRIKEN

Atari-Gewinnspiel	18
Auftakt	3
CD/DVD-Inhalt	4/8
CD/DVD-Umtauschcoupon	192
Darauf wartest du	43
Das Allerletzte	194
Die zock ich am liebsten	32
Gewinnspiele-Übersicht	20
Hersteller-Hotlines	192
Impressum	193
Inserentenverzeichnis	192
Leserbriefe	30
Redaktionsspiegel	65
Sperrmüllabfuhr	34
Spielereferenzen	65
Stimmzettel	193
Testphilosophie	65
www.pcaction.de	190

AKTUELL

Bioshock	15
Commandos Strike Force	15
Doom-3-Add-on	13
Duke Nukem Forever	15
Emergency 3	18
Fire Department 2	43
Joint Operations: Escalation	13
King Kong	18
Mortyr 2	16
MTX Mototrax	13
Origin of Species	18
Pacific Fighters	16
Painkiller: Battle out of Hell	12
Prince of Persia: Warrior Within	42
Roncalli Circus Tycoon	18
Sacred: Underworld	13
Stranger	43
Survivor	14
Top 10 Deutschland	13
Umfrage des Monats	18
VUD	13

SEITENSPRUNG

Burnout 3: Takedown	138
DefJam: Fight for New York	139
Fable	139
Gradius 5	139
King Arthur	138
Max Payne Advance	139
Operation Shadow	139
Rallisport Challenge 2	139

BLICKPUNKT

Jonathan „Fatality" Wendel 38
Man nennt ihn „Mr. Thirty-Cars", weil er in seiner Zockerkarriere fast alles gewann, was es zu gewinnen gab. Uns stand er Rede und Antwort.

SFT 39
Was zur Hölle bedeutet denn dieses magische Kürzel? Wissen Sie nicht? Dann blättern Sie mal schnell weiter ...

The Fall, Tagebuch 3. Teil 40
Endlich kommt unser Held Nathan der Heiße in die Puschen und mischt bei den Ratsculls kräftig auf. Dann kann die Testversion des Endzeit-Rollenspiels ja kommen.

World Cyber Games 2004: Finale 36
San Francisco: Nationalmannschaften aus aller Welt, viele coole Spiele im Programm, über 400.000 Dollar Preisgeld. Wir waren dabei.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Morrowind 2 aka The Elder Scrolls: Oblivion 44
Meine Güte! Bethesda lässt sich beim Nachfolger des Rollenspielhits kaum in die Karten blicken. Für uns machten die Jungs zum Glück eine Ausnahme.

Act of War 54
Die Siedler 5: Das Erbe der Könige 50
Dungeon Lords 52
Hermann Maiers Ski World Cup 2005 58
Shade: Wrath of Angels 60
Sid Meier's Pirates! 56
Stronghold 2 48

TEST

TEST DES MONATS:

Half-Life 2 66
Es ist da! Warum ab sofort nichts mehr so ist, wie es mal war, verraten wir in unserem Megatest.
Axis & Allies 104
Blitzkrieg: Rolling Thunder 110
Budget: Beyond Divinity 130
Budget: D-Day 129
Budget: Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs 129
Budget: Hitman: Contracts 128
Clever & Smart: A Movie Adventure 118
Club Football 2005 124
Conflict Vietnam 90
Counter-Strike Source 76
Future Tactics 124
GTR 112
Hanfbaron 126
Hidden & Dangerous: Sabre Squadron 92
Hyper Rails 126
Kampfgeschwader Roter Stern 126
Kao: 2nd Round 126
Madden NFL 2005 124
Meisterjäger XXL 2 126
Men of Valor 82
Myst 4: Revelation 122
Nexus: The Jupiter Incident 106
Novasphere 13 120
Pro Rugby-Manager 124
Rollercoaster Tycoon 3 102
Shadow Ops 94
Star Wars Battlefront 86
Tony Hawk's Underground 2 114
Top Spin 116
Tribes: Vengeance 96
World Championship Pool 2004 124

SPIELERFORUM

Battlefield 1942 144
Die Sims 2 142
Gratisspiele 146
Half-Life 2 144
Heroes of Might & Magic 3 145
Tribes: Vengeance 142
Unreal Tournament 2004 140

SPIELETIPPS

Call of Duty: United Offensive 155
Gabriel Knight 3 167
Knights of Honor 161
Kurztipps 150
Moment of Silence 165
Rome: Total War 157
Star Wars Battlefront 153
Tuning-Tipps: Counter-Strike Source 170
Tuning-Tipps: Star Wars Battlefront 169

HARDWARE

Aktuelles 174
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler
Einkaufsführer 188
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick
TEST: Einzeltest 184
Geprüft: Grafikkarte, Maus, Kühler
BLICKPUNKT: AMD Sempron gegen Intels Celeron D 182
Welche Günstig-CPU taugt für Spieler?
BLICKPUNKT: Geforce GT gegen Radeon X700 180
Preiswerte Grafikkarten: viel Leistung für wenig Geld
THEMA TECHNIK: DOS-Spiele 186
Klassiker machen auch mit WinXP noch Spaß. So geht's.
VERGLEICHSTEST: TFT-Monitore 176
17- und 19-Zoll-Bildschirme auf unserem Spiele-Prüfstand.



VOLLVERSIONEN AUF DVD

GABRIEL KNIGHT 3

BLUT DER HEILIGEN, BLUT DER VERDAMMTEN

3D-Grusel-Garantie: Stellen Sie sich in diesem Abenteuer Gabriel Knights schwerstem Fall!

- Vollversionsumfang: 3 CD-ROMs!
- Adventure von Kult-Designerin Jane Jensen
- Spannende Geschichte voller Mythen und Mysterien
- Komplett in 3D, zwei spielbare Charaktere
- Nichtlinearer Spielablauf, gelungene Synchronisation
- PCA-Wertung: 82 %

AUCH AUF CD-ROM!

SPIELETIPPS



ab Seite 151

Call of Duty: United Offensive

So bekommen auch Sie den Abspann zu sehen, ohne virtuelles Gras zu kosten!

AUSSERDEM: STAR WARS BATTLEFRONT, ROME: TOTAL WAR, KNIGHTS OF HONOR, MOMENT OF SILENCE, GABRIEL KNIGHT 3 U. V. M.

HARDWARE



ab Seite 176

Voll flach, Mann!

Jawohl, einige TFT-Monitore eignen sich inzwischen für Spieler. Wir haben zehn Kandidaten verglichen.

PC-ACTION-GOLD-AWARD

PC-ACTION-PREISTIPP-AWARD



Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

8 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD • Vollversion: Gabriel Knight 3 (über 1.800 MByte) • 9 Spiele-Demos, darunter: Call of Duty: United Offensive, Men of Valor, Prince of Persia: Warrior Within (Alle nur auf Ab-18-Edition), Larry 8: Magna Cum Laude, Armies of Exigo, Rome: Total War (Nur auf Ab-16-Edition), Emergency 3 • PC-ACTION-TV, 23 Videos, darunter: Half-Life 2, Stronghold 2, Die Siedler: Das Erbe der Könige, The Fall, Tribes: Vengeance, Sid Meier's Pirates!, Dungeon Lords, Desperados 2 • Spielerforum, Gratisspiele, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT 3 CD-ROMS

Über 2 Gigabyte Daten • Vollversion: Gabriel Knight 3 (über 1.800 MByte) • 2 Spiele-Demos: Emergency 3, Sataan • Videos entfallen aus Platzmangel • Gratisspiele, Tools, Updates

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

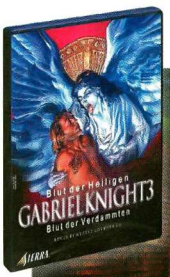
ACHTUNG: Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs DVD einfach im Laufwerk wenden!

VOLLVERSION: GABRIEL KNIGHT 3
BLUT DER HEILIGEN, BLUT DER VERDAMMTEN

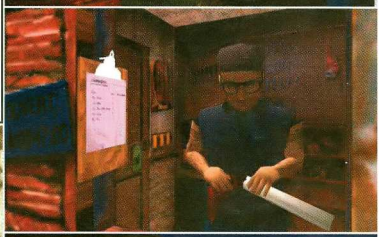
3D-Grusel-Garantie: Stellen Sie sich in diesem Rätsel-Abenteuer Gabriel Knights schwerstem Fall!

- Vollversionsumfang: Drei CD-ROMs!
- Adventure von Kult-Designerin Jane Jensen
- Spannende Geschichte voller Mythen und Mysterien
- Komplett in 3D
- Zwei spielbare Charaktere
- Nichtlinearer Spielablauf
- Gelungene Synchronisation
- PCA-Wertung: 82%

GENRE:	Adventure
VORAUSSETZUNG:	200 MHz, 32 MByte, Win95
HD-SPEICHER:	250 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS SPIEL:	–
PUBLISHER:	www.vugames.de









Achtung, Patches!

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

DVD/CD-INHALT

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

VOLLVERSION:
Gabriel Knight 3: Blut der Heiligen, Blut der Verdammten ✔

ONLINE-CLIENT: (Datenbereich der DVD-Videoseite)
Neocron 2: Beyond Dome of York

DEMOS:
Armies of Exigo
Call of Duty: United Offensive (Nur auf Ab-18-DVD!)
Colin McRae Rally 2005 (Nur auf Ab-16-DVD!)
Emergency 3 ✔
Hanfbaron
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Men of Valor (Nur auf Ab-18-DVD!)
Prince of Persia: The Sands of Time (Nur auf Ab-18-DVD!)
Rome: Total War (Nur auf Ab-16-DVD!)
Sataan ✔
Shade: Wrath of Angels
Warhammer 40.000: Dawn of War (Nur auf Ab-16-DVD!)

VIDEOS:
News:
Desperados 2
Dungeon Lords
RTL Ski Alpin 2005
Ski World Cup 2005 feat. Hermann Maier

Vorschau:
Armies of Exigo
Die Siedler: Das Erbe der Könige
Flatout
Medal of Honor: Pacific Assault
The Fall: Last Days of Gaia

Jetzt im Handel:
Shadow Ops: Mercury
Star Wars Battlefront
Tribes: Vengeance

Reportage:
Half-Life 2 ✔
Stronghold 2

Spezial:
Abspann + Compu-Babes
DOS-Spiele unter Windows
Oktober-Charts
Outtakes
PC Action bringt's
Vorlesung des Monats

Trailer:
Kinder des Nils
Rollercoaster Tycoon 3
Sid Meiers' Pirates!

SPIELERFORUM:
Battlefield
Half-Life
Gratisspiele ✔
Heroes of Might and Magic 3
Unreal Tournament 2004

TIPPS & TRICKS:
Die Sims 2
FIFA Football 2005
Full Spectrum Warrior
Fußball Manager 2005
Gabriel Knight 3
Warhammer 40k: Dawn of War

PATCHES:
Airline Tycoon Deluxe v1.02 (d) ✔
Arcanum v1.074 PCG-PCA-Version ✔
Conflict: Vietnam v1.1 (int)
Psychotoxic Ati-Hotfix
Psychotoxic v1.02 (d) ✔
Restricted Area v1.03 (d) ✔
Rome: Total War v1.1
Spellforce: The Breath of Winter editor v1.38 von v1.35
Spellforce: The Breath of Winther v1.38 von v.3x (int) (Nur auf Ab-18-DVD!)
Spellforce: The Order of Dawn v1.38 (int)
Star Wars Battlefront 1.00a (d) ✔
UT 2004 Win-Patch 3323 beta

HARDWARE-TREIBER:
Win9x_Me:
Ati Catalyst 4.7 Win9xMe
Nforce System-Utility 1.08.5 Win98ME2KXP
Nforce-Treiber 4.27 Win9xMe
Nvidia Forceware TNT2-Geforce Win9xMe
VIA Hyperion 4in1 4.43v Win9xMe

WinXP_2000:
Ati Catalyst 4.9 Win2KXP
Ati Control-Center
Nforce System-Utility 1.08.5 Win98ME2KXP
Nforce-Treiber 4.27 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 1.23 ✔
DirectX 9.0b
Fraps 1.9D ✔
Fraps 2.2.5 ✔
Gamers.IRC 4.20
Irfan View 391 ✔
moreBENCH LX 4.18 ✔
My IE 2 09.27 ✔
Pop-Up-Stopper Basic ✔
Prime95 23.8 ✔
Refreshforce 1.10 ✔
Refreshlock 2.02 ✔
Rivatuner 2 RC 15 ✔
rTool 0.9.9.8 RC0 ✔
Securepoint Firewall ✔
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

Wer spielt, braucht vor allem eines – einen schnellen Rechner.

Also warten Sie nicht bis Weihnachten auf Ihren XPS!

GRATIS:
Doppelter Speicher*
bei Online Bestellung von Dimension™ PCs und Inspiron™ Notebooks

*Angebot limitiert auf ausgewählte Dimension™ PCs und Inspiron™ Notebooks, max. 5 Systeme pro Kunde und gültig bis 23.11.04



Angebot ohne Monitor

Jetzt kaufen - erst ab Juni 2005 zahlen[6]

DELL™ DIMENSION™ XPS *PRIMUS*

- 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])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 19" TFT-Display, Dell™ 1901FP nur 637 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkanschluss
- 128 MB PCIe x16 ATi® Radeon™ X800 SE™, mit TV Out & DVI
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x DVD-ROM Laufwerk & 3.5" Floppy
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])
- Dell™ Tastatur, optische Maus (USB), 8x USB 2.0

1.599 € Systempreis ohne Monitor inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt +GRATIS 512 MB Speicher*

Krasse Upgrades

• 3 Jahre internationaler Vor-Ort-Service, nächster Arbeitstag[1]	+ 138 €[4]
• Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2])	+ 267 €[4]
• Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)	+ 174 €[4]
• 256 MB PCIe x16 nVidia® GeForce™ 6800 GTO, DVI & VGA	+ 139 €[4]

Finanzierung schon ab 51,16€ mtl.*

E-Value™: PPDE5-D1131

DELL™ INSPIRON™ 9100 *SUPERB*



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

1.499 € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt +GRATIS 256 MB Speicher*

Krasse Upgrades

• 3 Jahre CompleteCare™ Diebstahlschutz	+ 254 €[4]
• Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2])	+ 267 €[4]
• 15,4" UltraSharp™ WUXGA TFT-Display (1920x1200)	+ 81 €[4]
• AVM Fritz!Card PCMCIA ISDN Karte	+ 199 €[4]

Finanzierung schon ab 47,96 € mtl.*

E-Value™: PPDE5-N1151

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 23.11.04. 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. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Intel Centrino, das Intel Centrino Logo, Celeron, Intel XScale, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium und Pentium sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. **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 Einzelfällen aufgrund 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). [4]CompleteCare™ Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension™ Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare™ kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare™ kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare™ Schutzes ist LGI (London General Insurance). [5]Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. [6]Nutzen Sie unser spezielles Angebot im November: Kaufen Sie JETZT per Ratenfinanzierung und zahlen Sie die erste Rate erst ab Juni 2005. Effektiver Jahreszins nur 9,9 %. Gültig bis 30.11.04 ab 300 € Bestellwert für Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. 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. *Zubehörprodukte inkl. MwSt., zzgl. 13 € Versand, 17 € bei Druckern und 23 € bei CRT- und LCD-TV-Monitoren.

Und? Juckt es schon in den Fingern wegen des ganzen Spiele-Equipments, das Sie sich zu Weihnachten wünschen. Dell liefert Ihnen einen Grund, um schon früher aufzurüsten – sensationelle Sonderangebote bei unseren High-End Spiele-PCs und dem passenden Dell-Zubehör. Wie unsere pfeilschnellen Dimension™ XPS Systeme, vollgepackt mit atemberaubenden Spiele-Komponenten, wie dem Intel© Pentium© 4 Prozessor mit HT-Technologie, Microsoft® Windows® XP Home Edition und PCI Express Grafikkarten. Das Ganze in einem extrem coolen Chassis inklusive eingebautem Cyberlight und vielen Erweiterungs-möglichkeiten – damit ist der Dimension™ XPS auch für die Zukunft gerüstet. Ausgestattet mit außergewöhnlicher Rechenleistung und unglaublicher Performance. Zusätzlich können Sie 24 Stunden am Tag auf den Support unseres XPS-Experten-Teams zurückgreifen. Was wünscht man sich mehr?

Verbessertes thermisches Design 1 2 6
Separate, thermisch gesteuerte Kühllüfter sowie eine Gehäuse-belüftung halten die Betriebstemperatur von Netzteil, System-platine, Prozessor und Grafikkarte so gering wie möglich, so dass die Leistung nicht beeinträchtigt wird.

460 Watt Netzteil 3
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.

Grandios - Der Aufbau des Dell™ Dimension™ XPS



Optische Laufwerke 4
Drei 5,25"-Schächte für optische Laufwerke.

Festplatten 5
Durchbrechen Sie die Terabyte-Barriere! Der Dimension™ XPS kann bis zu drei 400 GB** Serial ATA-Festplatten aufnehmen.

Grafikkarten 7
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™ 4700 *MEDIUM*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3.00 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[3])
- 256 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 80 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" CRT-Monitor, Dell™ E772FT nur 127 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- Integrierte Intel® Extreme® Grafik 2 mit bis zu 64 MB
- Integrierte 5.1 Dolby® Digital Soundlösung
- 48x CD-Brenner & 16x DVD-ROM Laufwerk inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[3])
- Dell™ Tastatur & optische Maus, 8x USB 2.0

569 € Systempreis ohne Monitor inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt +GRATIS 256 MB Speicher

Krasse Upgrades

- 3 Jahre Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1] + 110 €[1]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[3]) + 267 €[1]
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, 1394 IEEE Anschluss + 70 €[1]
- Dell™ A425 Aktivboxen mit Subwoofer + 58 €[1]

Finanzierung schon ab 18,21 € mtl.*
E-Value™: PPDE5-D1143



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 (OEM[3]; CD[3])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display , Dell™ E172FP nur 405 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB PCI-Express ATI® Radeon™ X300 SE™, TV Out & DVI
- 16x DVD (+R/+RW) Dual-Layer Brenner & 16x DVD-ROM Laufwerk
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[3])
- Dell™ Tastatur & optische Maus, 8x USB 2.0

799 € Systempreis ohne Monitor inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt +GRATIS 512 MB Speicher

Krasse Upgrades

- Transfer my PC + 50 €[1]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[3]) + 267 €[1]
- APC Sicherheits-Steckdosenleiste + 28 €[1]
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt + 81 €[1]

Finanzierung schon ab 25,57 € mtl.*
E-Value™: PPDE5-D1144



DELL™ DIMENSION™ 8400 *SUPERIOR*

- 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[3])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display , Dell™ E172FP nur 405 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkanschluss
- 128 MB PCI-Express ATI® Radeon™ X300 SE™, TV Out & DVI
- Integrierte 5.1 Dolby Digital Soundlösung
- 16x DVD (+R/+RW) Dual-Layer-Brenner & 16x DVD-ROM
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[3])
- Dell™ A425 Aktivboxen mit Subwoofer

999 € Systempreis ohne Monitor inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt +GRATIS 512 MB Speicher

Krasse Upgrades

- Home Installation mit Internetanbindung und Datentransfer + 208 €[1]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[3]) + 267 €[1]
- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 174 €[1]
- Eicon DIVA ISDN PCI 2.02 Karte - internes Modem + 70 €[1]
- Symantec™ Norton AntiVirus™ Vollversion + 57 €[1]

Finanzierung schon ab 31,97 € mtl.*
E-Value™: PPDE5-D1125

DELL™ ZUBEHÖR

Axim™ X50v Wireless 624 MHz

- Intel XScale® Technologie mit 624 MHz
- 128 MB ROM, 64MB RAM
- Dockingstation
- Integriertes WLAN und Bluetooth®
- VGA Auslösung (640x480)
- VGA Ausgang
- CF und SD Kartenslots

NEU!

nur **532 €**
inkl. MwSt. +13 € Versand
Lieferbar ab Ende November

Axim™ X30 PAN/LAN 624 MHz

-10%

- Intel® XScale® Technologie mit 624 MHz
- 64 MB RAM, 64 MB Flash ROM
- Dockingstation
- Integriertes WLAN und Bluetooth®
- Windows® Mobile® 2003 Second Edition Software für Pocket PC

Statt 382 €
jetzt nur **344 €**
inkl. MwSt. + 13 € Versand

Dell™ W1700 LCD-TV[8]

17" TFT mit TV-Tuner, Speaker, 16:9 Format. VGA, DVI, Scart, S-Video, Video, Audio, Component-Video. 43 cm Diagonale

nur **679 €**
inkl. MwSt. + 23 € Versand

-10%

NEU: Dell™ W2600 LCD-TV[8]

Brilliante Bilder mit höchster Soundqualität. Der neue Dell™ 26" LCD TV verfügt über einen integrierten TV-Tuner, 16:9 Format und verschiedene Anschlussmöglichkeiten (VGA, DVI, Scart, S-Video, etc.). 66 cm Diagonale

Statt 1.699 €
jetzt nur **1.529 €**
inkl. MwSt. + 23 € Versand

*Dieses Gerät kann eine GEZ-Anmeldepflicht auslösen

www.dell.de
0800 / 1 94 33 55
Tel. Mo.- Fr. 8 -20 Uhr, Sa. 9 -18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif

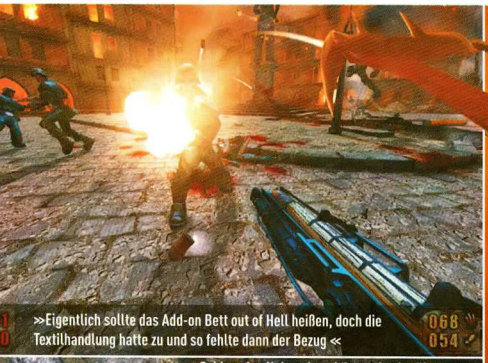
SAVE ONLINE
Zusätzlich jede Woche - attraktive Sparvorteile bei Online-Bestellung unter www.dell.de

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™



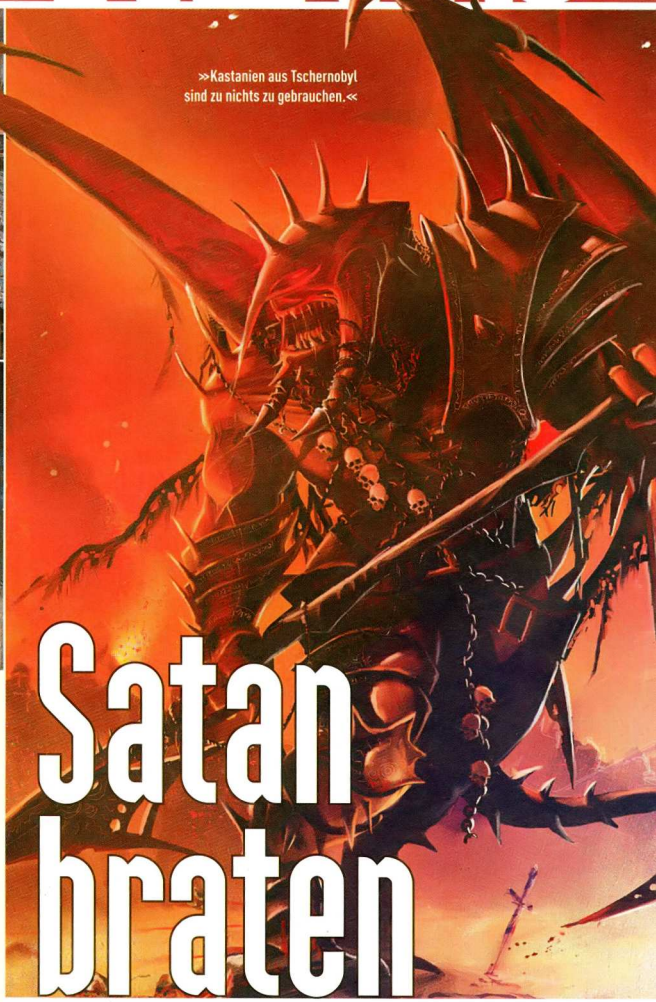
TOP NEWS



»Eigentlich sollte das Add-on Bett out of Hell heißen, doch die Textilhandlung hatte zu und so fehlte dann der Bezug «



»Schleswigs Holzstein gehört zu den berühmtesten Meisterwerken der Kunstgeschichte.«



»Kastanien aus Tschernobyl sind zu nichts zu gebrauchen.«

Satan braten



»Die neue Verpackung von Jacobs Krönung kommt bei Hausfrauen schlecht an.«

Duo infernale

Lieber zocken als Socken. Zu Weihnachten erscheint die fette PAINKILLER: BLACK EDITION.

Kurz vor Redaktionsschluss flüsterte uns eine Fee, dass pünktlich zum Weihnachtsfest die *Painkiller: Black Edition* in den Handel flattert. Darin befinden sich eine DVD, die die Vollversion von *Painkiller*, das Add-on *Battle out of Hell* und coole Extras wie ein Musikvideo und das *Painkiller*-Making-of. Das Allerbeste: Der Preis ist heiß! Das edle Paket geht für schlappe 39,99 Euro über die Ladentheke.

Nachdem Sie in PAINKILLER dem Wahrhaftigen die Hölle heiß gemacht haben, gehen Sie in BATTLE OUT OF HELL dessen Thronfolgern an den Kragen.

Ego-Shooter | *Painkiller* war die Rettung für jene Zocker, denen der Taktik-Schleich-Shooter-Trend zuwider ist. Schnörkelloses Geballer ohne Kompromisse lautete die Devise und dafür ließen wir eine Spielspaß-Wertung von 75 % springen. Am 22. November erscheint die lang ersehnte Erweiterung *Battle out of Hell* – inklusive zehn Einzelspieler-Leveln, zwei zusätzlichen Mehrspieler-Modi, frischen Gegnern und diversen Tools, um Mods und Maps zu erstellen. Eine der zwei neuen Waffen ist eine Kombination aus Maschinengewehr und Flammenwerfer. Verknüpft man beide Feuer-Modi, ist das Ergebnis verheerender als Jürgen Klinsmanns Rundumschlag bei der Nationalelf. Zu den neuen Mehrspieler-Arten gibt es bislang nur den Hinweis, dass eine besonders abgefahrene Capture-the-Flag-Variante dabei ist. Dass die Optik überarbeitet wurde, ist kein Geheimnis mehr, aber Grafik-Fetischisten freut's natürlich: Sobald Sie das Add-on installieren, wirkt sich das auf den Look des Hauptspiels aus. Neue Licht- und Schatteneffekte lassen *Painkiller* in noch prächtigerem Glanz erstrahlen. AHMET ISCITÜRK

Info: www.dreamcatchergames.com/dci/painkiller/expansion.html



Komm, Krad mal her!

Nach dem erfolgreichen Hauptprogramm dürfen Sie bald im Add-on JOINT OPERATIONS: ESCALATION weiteren Terroristen in den Arsch treten.

Action | In Südostasien ist die Hölle los. Nein, es ist kein weiterer virtueller Vietnam-Krieg ausgebrochen. Aber eine Rebellen-Allianz rüstet sich für die Auseinandersetzung mit den *Joint Ops*-Spezialkräften. Für Sie heißt das: 25 brandneue Karten, Kooperations- und Trainingsmissionen. Für Motorradfreaks wie Wollner gibt's nun heiße Dirt-Bikes, mit denen man durch die asiatische Pampa kurvt. Außerdem beschert Novalogic den Fans Hubschrauber, schwere Panzer und mächtigere Geschütze. Natürlich können Sie dabei in die Third-Person-Perspektive schalten. Wer Jürgen W. Möllemann nacheifern will, lässt sich per Flugzeug zum Einsatzort bringen und springt mit dem Fallschirm ab. Am 16. November wird abgehoben. LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.novalogic.com



Schlangenware

Mit SACRED: NEUE AUFLAGE liegen Sie garantiert richtig und metzeln sich durch Horden von Riesenreptilien.

Action-Rollenspiel | Über 150.000-mal hat sich das Action-Rollenspiel *Sacred* aus deutschen Landen bis jetzt verkauft. Als Dankeschön veröffentlicht Entwickler Ascaron nun mit *Sacred: Neue Auflage* eine verbesserte Version zum günstigeren Preis. Hier erforschen Sie erstmalig das Gebiet Tyr Hadar und ziehen den fiesen Eiselfen die Löffel lang. Während Ihrer Abenteuer sammeln Sie fünf neue Ausrüstungssets und machen Bekanntschaft mit noch gemeineren Monstern, darunter gigantischen Schlangenwesen. Besitzer des Originals laden sich die Neuerungen kostenlos aus dem Netz herunter – schon vor dem Verkaufsstart der Neuauflage am 29. Oktober. ANDREAS BERTITS

Info: www.sacred-game.de

LIES MICH!

DOOM-3-ADD-ON

Action | Die Knarren sind noch nicht abgekühlt, da hat id Software bereits ein Add-on für den Horror-Shooter *Doom 3* in der Mache. Nach Angaben von PlanetDoom.com bestätigte Tim Willits Entsprechendes gegenüber dem US-Magazin Computer Gaming World. Wo und wann Sie erneut die Wummen auspacken, steht in den Sternen. Die Bit-Schuster ließen sich keine harten Fakten entlocken, nicht mal gegen drei vom Redaktions-Osmanen Ahmet handgerollte Dürüm. (MB)

Info: www.doom3.com



VUD AUFGELÖST

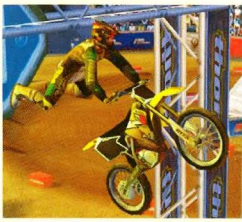
Vermischtes | Überraschend fasste die Mitgliederversammlung den Beschluss, den Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) aufzulösen. Nach Presseberichten gab es Querelen zwischen Umsatzriesen und kleineren Mitgliedern wegen der Stimmenverteilung. Die Branchenführer hatten zuletzt ein Konzept abgelehnt, nach dem Nachwuchsfirmen aus einem gemeinsamen Fördertopf Zuschüsse erhalten sollten. Laut Angaben von Spiegel online hat daraufhin ein Großteil der „Kleinen" präventiv die Mitgliedschaft zum März kommenden Jahres gekündigt. Offene Fragen: Was passiert mit dem Verbandsvermögen und was planen die zwölf größten deutschen Spiele-Unternehmen jetzt? (MB)

Info: www.vud.de

MTX: MOTOTRAX

Rennspiel | Genau das Richtige für Draufgänger! Anfang Dezember kommt mit *MTX: Mototrax* ein realistisches Motocross-Spiel auf den Markt. Damit ist die PC-Gemeinde ja nicht gerade üppig gesegnet. Mit von der staubigen Partie sind zwölf Profis, darunter X-Star Travis Pastrana. Herzstück ist der nichtlineare Karriere-Modus, bei dem Sie um den MX-Thron kämpfen. Die Disziplinen Motocross, Supercross und Freestyle lassen Fanherzen höher schlagen. Untermalt wird der actionreiche Titel durch einen deftigen Soundtrack von Bands wie Slipknot, Misfits, Metallica und Pennywise. (RW)

Info: www.aspyr.de



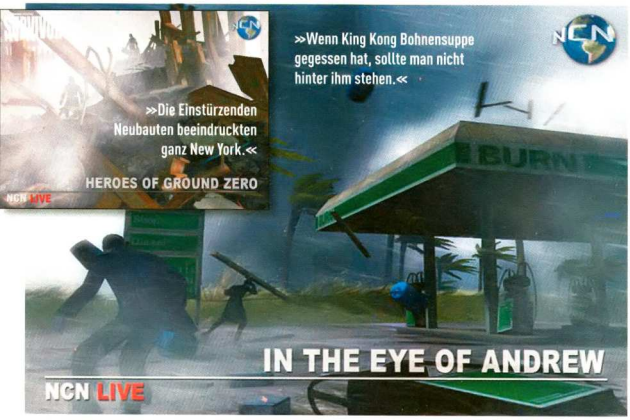
TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	–	1	Die Sims 2	EA
2	▲	NEU	Rome: Total War	Activision
3	▲	NEU	Star Wars Battlefront	Lucas Arts
4	▲	NEU	Call of Duty: United Offensive	Activision
5	▲	NEU	FIFA Football 2005	EA
6	▲	NEU	Warhammer 40k: Dawn of War	THQ
7	▲	NEU	Myst 4: Revelation	Atari
8	▲	NEU	Knights of Honor	Sunflowers
9	▲	NEU	Restricted Area	Vidis
10	▼	2	Doom 3	Activision

Quelle: SATURN

Sorge dich nicht, überlebe!

In SURVIVOR spielen Sie erstmals echte Katastrophen wie den Untergang der Titanic oder den 11. September nach. Oha!



Action-Adventure | Sie dachten, PC ACTION wäre makaber? Dann kennen Sie *Survivor* noch nicht. Erstmals in der Spiele-Geschichte zocken Sie in diesem Titel gleich mehrere reale Katastrophen nach. Entfliehen Sie dem nassen Grab der Titanic, machen Sie sich am Ground Zero nützlich, entkommen Sie dem Hurrikan Andrew oder überleben Sie den Atombomben-Abwurf auf Hiroshima. Ob Sie dabei den Helden geben oder rücksichtslos NPCs herumschubsen, steht Ihnen frei. Wichtig ist nur, dass Sie zum Zeitpunkt X eine von mehreren Überlebenszonen ausfindig gemacht und erreicht haben. Handfestere Fakten gibt es zwar noch nicht, doch bis zur Veröffentlichung 2006 ist es ja auch noch etwas hin. AHMET ISCITÜRK

Info: www.replaystudios.de

Retten, das!

Geheimen Informationen zufolge werden diese Katastrophen in SURVIVOR doch nicht realisiert. Schade eigentlich.

Der Mauerfall



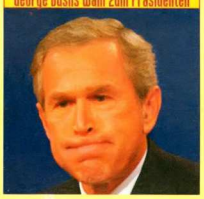
Riesige Ossi-Massen drohen über Deutschland herzufallen. Legen Sie eine Spur aus Bananen und falschem Begrüßungsgeld, um den sächselnden Pöbel zurück in die DDR zu lotsen. Verbünden Sie sich mit türkischen Gastarbeitern, damit diese die Mauer wieder hochziehen. Ostler, die es bereits über die Grenze schafften, bewegen Sie durch Drohungen wie „Bei uns im Westen musst du arbeiten!" zur Rückkehr.

Saddam Husseins Geburt



Saddams Eltern freuen sich auf ein Schäferstündchen, aber dazu darf es nicht kommen. Finden Sie heraus, welcher Bergziege Papa Hussein im Stall schöne Augen macht. Locken Sie das Tier mit „Mähhh"-Geräuschen und saftigem Stroh ins Freie, um es unauffällig zu sterilisieren. Stellen Sie dann den Kompass um, damit Papa Hussein in die falsche Richtung betet und es ein Mädchen wird, falls doch was schief geht.

George Bushs Wahl zum Präsidenten



Die Zeit drängt! Stellen Sie höher qualifizierte Kandidaten als George W. Bush auf. Sind gerade alle Schimpansen im Primaten-Fachgeschäft ausverkauft, tut es auch eine Wurst, die Sie in Stoff einwickeln. Beim Fernsehduell sollte Ihr Kandidat auf jeden Fall intelligentere Phrasen dreschen. Vor allem Sprüche wie „Gott schütze Amerika und sonst niemanden!" oder „Arbeit ist doch nur was für Idioten!" kommen gut.



Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT KANN SICH NICHT MEHR SEHEN ...



»Nach Band 18 war aus Harry Potter die Luft raus.«

Ich bin so schön, ich bin so toll!

Es ist strapaziös genug, der eigenen Visage im Rahmen morgendlicher Badezimmerspiegel-Aktivitäten ansichtig zu werden. Da muss ich mich mit meinem edlen Antlitz nicht auch noch in jedem zweiten Spiel selbst verwirklichen. Aber irgendeinen Grund muss es ja haben, dass uns immer mehr Neuheiten mit Editoren nötigen, höchsten Narzissmus-Ansprüchen zu genügen. Es sind nicht nur nahe liegende „Ich baue mir eine Familie"-Simulationen wie *Die Sims*, welche Kunden zutrauen, stundenlang mit Unterlippen-Wulstigkeit und Lidschatten zu experimentieren. Man kann sich auch kaum mehr ein Sportspiel ansehen, ohne dabei nicht im ersten Untermenü in die Tiefen des Spielfiguren-Editors zu plumpsen. Brauche ich wirklich einen Polygon-Nachbau meiner Rübe? Verdoppelt sich der Spaß, wenn ich Heini 2 mit Tätowierung und Nasenring ausstatte? Inzwischen sind auch Rollenspiele nicht mehr vor „Mach' mehr aus deinem Typ"-Exzessen sicher. Eines der am meisten diskutierten Features der Beta von *Everquest 2*: Bei 15 Rassen sind die Gesichtszüge in Dutzenden von Details festlegbar. Klar klicken Äußerlichkeiten-Muffel wie ich nur grunzend auf den „Zufällig"-Schalter. Hoffentlich stören sich die Kobolde nicht dran, wenn sie dann von einem grobporigen Gnom mit schütterem Haar erschlagen werden. Im Prinzip kann man diese Pappnasen-Konstruktions-Sets ja ignorieren, was mich aber nicht daran hindert, sie ebenso bescheuert zu finden wie Mikrofon-Headsets („Lenhardt an alle: Maul halten!") oder Flugsimulationen im Allgemeinen. Nur bitte, liebe Spieleindustrie: Muss man uns solchen Selbstzweck-Fluff mit immer neuen Phrasen als innovatives Feature verkaufen? Nur weil der Spieler zum Visagisten mutiert, macht ein Programm deswegen nicht automatisch Qualitäts-Freudensprünge. Da lobe ich mir Ego-Shooter als letzte Bastion der Gesichtskontrollen-Verweigerer: *Half-Life 2* fesselt bis zum Abwinken, ohne dass man den Helden auch nur ein einziges Mal von außen sieht.



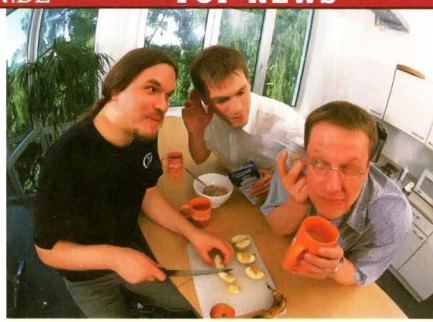
»Als er noch ein Kind war, sagte seine unterbelichtete Mutter immer zu ihm: „Ess, ess!"«

Manteltraining

Die COMMANDOS-Reihe kommt mit STRIKE FORCE doch tatsächlich im Ego-Shooter-Gewand daher.

Action | Die Commandos sind zurück. Wenn sich jetzt alle Echtzeit-Taktiker vor Freude nass machen, müssen wir sie enttäuschen. Denn jetzt erleben Sie die Abenteuer der Spezialeinheit im Zweiten Weltkrieg aus nächster Nähe. In *Commandos: Strike Force* schicken Sie die Pyro Studios Anfang 2005 in einem Ego-Shooter abwechselnd als Green Beret, Scharfschütze oder Spion los. Nazischiffe versenken, französische Freiheitskämpfer befreien oder einen General entführen steht auf dem Programm. Ganz ohne Taktik geht es nicht: Jeder der Charaktere spielt sich anders und eröffnet unterschiedliche Lösungswege. Nur wenn Sie die Fähigkeiten der drei Helden in den Aufträgen kombinieren, erreichen Sie das Ziel. ANDREAS BERTITS

Info: www.eidos.de



GERUCHTE KUCHE

Huch! Im Internet tauchten Gerüchte auf, dass Zocker sich nächstes Jahr auf System Shock 3 freuen können. Ist da was dran?



»Alkoholiker bekommen das Glas nie voll.«

Was war *System Shock 2* noch gleich? Genau, ein Grusel-Cyberspace-3D-Shooter-Rollenspiel, das sich um einen durchgeknallten Supercomputer drehte und dank seines offenen Spielkonzepts im seligen Jahr 1999 für Furore sorgte (PCA-Wertung 89%). Entwickelt hatte das Ganze eine Firma namens Looking Glass, deren Zampano kein Geringerer als Mister Warren Spector (*Deus Ex, Thief*) war. Looking Glass gibt's längst nicht mehr, Spector arbeitet bei Ion Storm (*Deus Ex 2*) und um die *System Shock*-Serie wurde es totenstill. Bis jetzt. Angeblich soll die Spieleschmiede Irrational Games (*Freedom Force, Tribes: Vengeance*), dessen Chef Ken Livine am Original mitzimmerte, an einem Nachfolger basteln. Das stimmt. Jedenfalls ein bisschen. Die Fakten: Irrational Games begann mit dem guten Ken bereits vor drei Jahren mit der Entwicklung von *Bioshock*, einem – äh – Grusel-Cyberspace-3D-Shooter-Rollenspiel mit offenem Spielkonzept, das sich optisch auf eine aufgebohrte Engine von *Tribes: Vengeance* stützt. In *Bioshock* geht's um ein Labor aus dem Zweiten Weltkrieg, welches man im 21. Jahrhundert wieder entdeckt und in dem ein paar biotechnische Genexperimente übel schief gehen. Da nun Herr Livine zum Originalteam gehörte, er weitere Leutchen von damals um sich scharte und das neue Spiel verdammt nach *System Shock 3* klang, kamen die Gerüchte um einen Nachfolger auf. Livine selbst gab dann sogar zu, dass sich sein Titel an Designprinzipien orientiere, die ehemals Looking Glass entworfen habe. Die Namensrechte an *System Shock* gammeln aber irgendwo bei Electronic Arts herum. Egal. Freuen Sie sich auf ein tolles Spiel. Auch wenn es nicht *System Shock 3*, sondern *Bioshock* heißt. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.irrational-games.com



»Gegen die ewigen Beleidigungen setzt sich Karl Dall nun zur Wehr.«



»Fortbildung für Ärzte: Schmerz gezielt ausschalten.«

DUKES ECKCHEN * DUKES ECKCHEN * DUKES

Duke Skywalker

In George Lucas' Episode 3 feiert ein neuer Super-Jedi Premiere: unser DUKE!

Ego-Shooter | Die seit einigen Wochen erhältliche *Star Wars Trilogie*-DVD-Box ist voll gestopft mit Ostereiern. Eines ist ein verstecktes Filmchen, in dem enthüllt wird, dass Duke Nukem in *Episode 3* mitspielt. Demnach taucht Lukes vermisster Bruder Duke Skywalker auf. Er plant den ultimativen Angriff auf das Imperium. Erst macht er einen Klingelstreich und als die Stormtrooper zur Tür eilen, malt er in großen Lettern „When it's done!" auf den gerade im Aufbau befindlichen Todesstern. Anschließend bezahlt er Prinzessin Leia eine Brust-OP, macht Han dadurch zum Solisten, buddelt Yodas Überreste aus und verkauft diese als Aphrodisiakum auf dem Thüringer Weihnachtsmarkt. Erscheinen wird der Streifen schon Weihnachten 2666. AHMET ISCITÜRK



»Gerüchten nach gehört Duke Skywalker zu den Mönchen Gladbachs.«

Waffenbande

Die Nazis bauen in MORTYR 2 eine Waffe, die die Welt in die Knie zwingen soll. Zum Glück hatten sie damals nicht Dieter Bohlen.

Ego-Shooter | Sven Mortyr ist ein britischer Offizier, der in elf Levels das halbe Europa des Zweiten Weltkriegs unsicher macht. Wie in einer schlechten Seifenoper sind natürlich Vater und Freunde des Geheimdienstlers in Machenschaften der Nazis verstrickt. Sollten Sie den Vorgänger nicht kennen, wundert uns das nicht: Die Bundesprüfstelle zog das Spiel vor fünf Jahren wegen Nazi-Insignien geradewegs aus dem Verkehr. Das soll *Mortyr 2* nicht passieren. Vivendi plant, Mitte November eine deutsche Version ohne Symbole aus der dunkelsten Zeit der deutschen Geschichte zu veröffentlichen. JOACHIM HESSE

Info: www.mortyr2.net



»Die vorgeschriebene Tiefe für Erdbestattungen wurde eingehalten.«



Auf dem Holzweg: Nazis.

Bitte Meer!

Einfach bombig! In PACIFIC FIGHTERS verwandeln Sie die Südsee-Idylle in ein Flammenmeer.



»Beim Streit um die besten Poolplätze reichen Handtücher nicht mehr.«

Flugsimulation | Früher flogen PC-ACTION-Redakteure höchstens auf die Schnauze oder von der Schule. Heute flattern wir genüsslich im PC-Cockpit durch virtuelle Kriegsszenarien. Bei *Pacific Fighters* erschlagen Sie nicht nur tausende realistischer Simulationselemente, sondern auch gut gezielte Raketen Ihrer Widersacher. Wahlweise kämpfen Sie aufseiten der Amerikaner, Japaner, Engländer oder Australier an geschichtsträchtigen Orten wie Midway, Okinawa und Pearl Harbor. Insgesamt warten mehr als 100 Ziele am Boden oder auf See. Gewaltige Mehrspieler-Schlachten stehen natürlich auch auf dem Plan. Die Testversion des Flugis erreicht uns höchstwahrscheinlich schon pünktlich zur nächsten Ausgabe. RALPH WOLLNER

Info: www.pacific-fighters.com

Wer zur Hölle ist eigentlich ...



»Ein Bild von einem Mann!«

BENEDIKT GRINDEL?

Wer behauptet, dass aus Mathematikstudenten nichts Anständiges werden kann, belehren wir jetzt eines Besseren. Verdammt!

Kein Kind träumt davon, irgendwann französische Teppichböden zu vermarkten. Außer vielleicht Herr Hesse. Aber der ist ja auch nie Kind gewesen. Für den Wahl-Düsseldorfer Benedikt Grindel war dies aber der Beginn einer großen Karriere. Kämpfte er sich anfangs durch harte Nebenjobs wie Fremdenführer und Redakteur (igitt!), wurde Herr Grindel vor sechs Jahren auf eine Anzeige von Ubisoft aufmerksam. Dort durfte er wieder vermarkten. Diesmal Handyspiele. Doch der 35-Jährige wollte höher hinaus. Im März 2001 war es so weit, er machte sein Hobby zum Beruf: „Schon zu meiner Studienzeit zockte ich viel. Mein Lieblingsspiel war *Siedler 2*." Als Produzent von Blue Byte hat er nun bei *Die Siedler: Das Erbe der Könige* die Fäden in der Hand. Als wir wissen wollen, was neben der Arbeit seine Hobbys sind, antwortet er: „Im Moment habe ich keine." Ein langweiliger Mensch ist der *Siedler*-Kopf aber nicht. Er tritt regelmäßig als so genannter Close-up-Zauberer auf. „Ganz ohne Hut und Klischees. Ich zersäge auch keine Jungfrauen. Diese Art der Zauberei basiert auf Fingerfertigkeit und Psychologie." Das erinnert uns irgendwie an die Anmachen vom Kollegen Iscitürk. Grindel spielt zudem noch einen merkwürdigen Sport namens „Handball" und trainierte sogar eine Jugendmannschaft. Was ein Typ! LUKASZ CISZEWSKI

Rat-geber.com

www.xpandrally.com

Tunen, Gas geben & Karriere machen!

„Sehr gut – da kriegt es selbst Colin mit der Angst zu tun!“

„XR ist ein echter Hingucker und liefert eine Grafik, die sich gewaschen hat. […] Der mitgelieferte Editor beschäftigt Bastelfreunde für Monate.“

TESTURTEIL **85**

PC Action 11/2004

„Erstklassige Grafik und Super Arcade-Modus“

„Tolle Grafik, eine ordentliche Fahrphysik, abwechslungsreiche Spielmodi, variantenreiche sowie kreuz und quer befahrbare Strecken inklusive des mitgelieferten Editors überzeugen auf der ganzen Linie.“

TESTURTEIL **82**

PC Games 11/2004

„Grafisch definitiv eines der besten Spiele auf dem Markt“

„Die extrem reale Fahrphysik, die schöne Grafik und das tolle Spielgefühl machen diesen Titel wahrlich zu dem, was die Verpackungsrückseite verspricht: **Einem neuen Stern am Rallye-Himmel!**“

TESTURTEIL **87**

Justgamers.de 11/2004

„Das Need for Speed: Underground der Rallye-Spiele“

„Optisch weit besser als die Konkurrenz, spielerisch trotz aller Realismus-Ansätze doch eher simpel gestrickt und dank allerlei Tuning-Möglichkeiten ein Fest für Schrauber und Basteln.“

TESTURTEIL **84**

4Players.de 11/2004

„Ein neuer Stern am Rallye-Himmel “

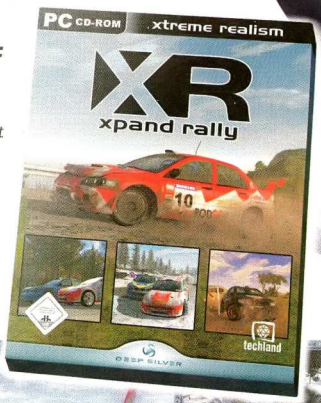
„XR lässt uns tatsächlich glauben, dass wir uns am Steuer eines mehrere Hundert PS starken Boliden befinden, der nur einen Wunsch kennt: **Lass uns das Gelände umpflügen.** “

TESTURTEIL **90**

gamezone.de 11/2004

Xpand Rally bringt neuen Schwung ins Rallye-Genre:

- *Unglaubliche Grafik-Effekte in zerstörbarer Umgebung*
- *Lebensnahes Fahrerlebnis mit fotorealistischen Szenarien*
- *Fahrphysik mit Rallye-Profis entwickelt*
- *Schadensmodell für Wagen UND Fahrer*
- *Editor für eigene Strecken, Autos und Mods*



PC CD

Jetzt im Handel erhältlich oder bestellen unter www.Softunity.com









DEEP SILVER

LIES MICH!

KING KONG

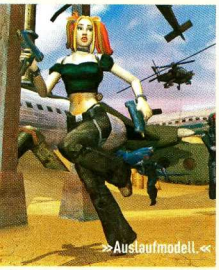
Vermischtes | Hat die Welt seit Joachim Hesse nicht genug von Riesenaffen? Nein. Regisseur Peter Jackson (*Herr der Ringe*, im Foto 2. v. r.) lässt ein weiteres haariges Vieh von der Leine: Ubisoft hat eine Spiele-Umsetzung des Kinostreifens *King Kong* angekündigt. Was in dem Titel genau abgeht, ist noch geheim. Frühestens im Dezember 2005 locken Sie den Affen mit Bananen aus seiner Zone. Beim Autor dieser Meldung hat das schon früher geklappt. (MB)


»Das erste Modell von King Kong ist schon fertig.«

Info: www.ubisoft.de

ORIGIN OF THE SPECIES

Action-Adventure | Wenn Ihnen beim Camping Rieseninsekten begegnen, gammeln entweder Ihre Essensvorräte vor sich hin oder Sie befinden sich mitten in einem militärischen Experiment.


»Auslaufmodell.«

So geht es acht Freunden in Nu-Generations *Origin of the Species*. In der Rolle eines fesch Madels ballern Sie sich aus der Verfolgerperspektive mit mehr als 20 Wummen durch Horden mutierter Kreaturen. Lüften Sie das Geheimnis der Regierungsexperimente in der Wüste von Nevada, dann überleben Sie. Anfang 2005 geht's los. (MB)

Info: www.nugenerationgames.com

RONCALLI ZIRKUS TYCOON

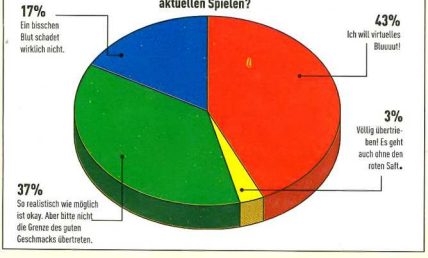
WiSim | Lassen Sie den Bären tanzen und streicheln Sie den Elefantenrüssel. In Zusammenarbeit mit Roncalli-Direktor Bernhard Paul beglückt Sie NBG Multimedia mit der WiSim *Roncalli Zirkus Tycoon*. Bauen Sie Ihren eigenen Traumzirkus auf und schicken Sie dressierte Affen und Clowns in die Manege. Ob der Drahtseilakt mit Kunterbunt-Grafik gelingt, erfahren Sie Ende Oktober. Eine Eintrittskarte lösen Sie für 30 Euro. (MB)


»Michael Jackson führt Kindern unter seinem Zelt Zaubertricks vor.«

Info: www.nbg-online.de

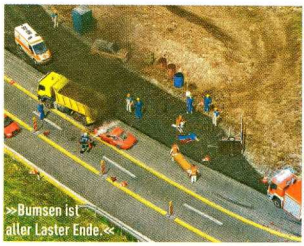
SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Wie beurteilen Sie Gewaltdarstellungen in aktuellen Spielen?



Unfallsucht

Im Gegensatz zu einer 1-Euro-Stelle erwartet Sie in EMERGENCY 3 ein sicherer Job. Katastrophen gibt es schließlich zur Genüge.


»Bumsen ist aller Laster Ende.«


»Christoph Baums Anwesen ist auch in der Türkei von jedem Postboten zu finden.«

Strategie | Sie verbinden mit dem Wort „Unfall" nur die Zeugung Ihres letzten Kindes? Dann sollten Sie sich – diesmal aber bitte in nüchternem Zustand – *Emergency 3* anschauen. In zwanzig buchstäblich katastrophalen Einsätzen herrschen Sie wie Otto Schily über Feuerwehr, Polizei, Rettungsdienst und THW-Einheiten. Wenn Blondinen ihren Corsa um die Laterne wickeln, Industriegebäude abfackeln, Après-Ski-Häschen unter einer Lawine statt dem Skilehrer liegen oder Bombenattentate die Neun-Live-Nachrichten bereichern, sind Ihre Führungsqualitäten gefragt. Koordinieren Sie den Einsatz der Rettungskräfte und seien Sie auf alles gefasst. Durch die überarbeitete Spielphysik stürzen etwa Gebäude spektakulär ein. Dem dritten Teil der Serie spendiert Sixteen Tons Entertainment ab 3. Dezember neben einer 3D-Grafik auch realistische Licht- und Wettereffekte sowie Tag-und-Nacht-Wechsel. MARC BREHME

Info: www.emergency3.de

ATARI gibt dir 'nen Korb!

Was kann man vernaschen?
A) Einen Pariser
B) Einen Amerikaner
C) Einer-Kanadier

Rechtzeitig zur kalten Jahreszeit und den langen Abenden beschert Ihnen Atari einen reichhaltigen Spielekorb. Machen Sie es sich gemütlich und freuen Sie sich über einen der folgenden Titel:



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

CALL OF DUTY™

UNITED OFFENSIVE™

EXPANSION PACK

CALL OF DUTY™ ERHIELT WELTWEIT MEHR ALS 80 GAME OF THE YEAR-AWARDS UND 50 SPIELE-AWARDS.



13 neue Einzelspieler-Missionen aus Sicht von amerikanischen, britischen und russischen Soldaten.



Neue Waffen, darunter Flammenwerfer und frei platzierbare MG-Stellungen – erstmals können auch Luftschläge veranlasst werden.



11 neue Mehrspieler-Karten und 3 neue Mehrspieler-Modi – jetzt auch mit steuerbaren Panzern und Jeeps.

VOLLVERSION VON



CALL OF DUTY™ BENÖTIGT!

DAS ADD-ON ZUM VIELFACH AUSGEZEICHNETEN CALL OF DUTY™

gray matter studios

The way it's meant to be played

ENTWICKELT VON CALL OF DUTY™

infinity ward

ACTIVISION

© 2003-2004 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Call of Duty und Call of Duty: United Offensive sind Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Gray Matter Interactive, Inc. Dieses Produkt enthält von id Software, Ind. lizenzierte Software-Technologie („Id Technology"). Id Technology © 1999-2000 Id Softwae, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

www.activision.de

Mitmachen und abgreifen per SMS!



ATARI-GEWINNSPIEL

SEITE 18

Das ist mal ein Ding! Atari und PC ACTION beglücken Sie mit vier fetten Weihnachts-Spielepaketen. Darin enthalten sind die Titel *Sid Meier's Pirates!*, *Kinder des Nils*, *Rollercoaster Tycoon 3* und *Axis & Allies*. Interessiert? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 18 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 1" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 1 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Atari x 4", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



TRIBES: VENGEANCE

SEITE 99

Endlich wieder ballern, bis der Arzt kommt. Wer sich heißen Einzel- oder Mehrspielergefechten mit *Tribes: Vengeance* stellen möchte, hat nun dank Vivendi Universal und PC ACTION die Möglichkeit dazu. Denn wir schleudern zehn Vollversionen ins Shooter-Volk. Beantworten Sie die Frage auf Seite 99 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 2" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 2 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Tribes", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

SEITE 115

Was hat der Tony mit dem Spider-Man zu tun? Auch zu Spidey gibt's von Activision ein actionlastiges PC-Spiel. Und da PC ACTION alles für seine Leser tut, konnten wir den großherzigen Activisions zum Start des coolen *Tony Hawk's Underground 2* eine lebensgroße Spider-Man-Figur aus dem Kreuz leiern. Wie Sie da rankommen? Beantworten Sie die Frage auf Seite 115 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 3" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 3 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Tony 2", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



CLEVER & SMART

SEITE 119

Eines der abgedrehtesten Adventures jüngerer Zeit kommt von Crimson Cow/Flashpoint und beschäftigt sich mit den Trottel-Agenten Clever & Smart. Wenn Sie von Jeff und Fred nie genug bekommen können, greifen Sie doch eines von fünf Comic-Jahresabos samt kultigem PC-Spiel ab. Beantworten Sie dazu die Frage auf Seite 119 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 4" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 4 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Clever + Smart", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



SPEEDLINK-SPIELERMÄUSE

SEITE 174

Wer Shooter zockt, braucht zwingend eine gute Maus. Zum Beispiel die rot leuchtende Razer Diamondback. PC ACTION und Speedlink verlosen gleich zehn der Turbo-Nager. Beantworten Sie dazu die Frage auf Seite 174 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 5" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 5 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Speedlink", 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 32

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 6" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 6 *Half-Life 2*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.

DARAUF WARTEST DU!

SEITE 43

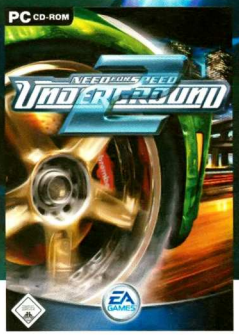
Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 7" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 7 Fear) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de.

* * € 0,49/SMS (ALLE NETZE! VODAFONE-D2-ANTEIL € 0,12); ** € 0,60/SMS; *** SFR 0,70/SMS

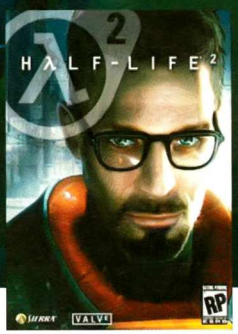
Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

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

Rasante Abo-Prämien!



Need for Speed Underground 2
Der Nachfolger des 2003 meistverkauften Rennspiels entführt den Spieler wieder in die aufregende Welt der Tuner-Szene. Das Spiel ist in einer großen, frei zugänglichen Stadt mit fünf verschiedenen und miteinander verbundenen Stadtteilen angesiedelt. Während der Spieler die Stadt erkundet, trifft er auf rivalisierende Fahrer, die ihm die Underground-Welt näher bringen und ihn zu den coolsten Renn-Treffpunkten der Stadt führen.
Prämien-Nr.: 002575



Half-Life 2
Auch im Nachfolger eines der erfolgreichsten Spiele aller Zei-ten 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: November 2004. Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig*.
Prämien-Nr.: 002396



Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde
In einem Echtzeit-Strategie-Epos der Superlative erleben Sie die Massenschlachten und Belagerungen der *Herr-der-Ringe*-Filme in nie gekannter Intensität. Begleiten Sie Arragon, Frodo, Sam, Gandalf und Gimli auf ihrer gefährlichen Reise durch Mittelerde, besuchen Sie Schauplätze wie Helms Klamm und Minas Tirith und seien Sie dabei, wenn riesige Ents auf Hunderte von Orks treffen. Erscheinungsdatum: November 2004.
Prämien-Nr.: 00002545

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)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 11, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA 24/08

1&1 DSL PLUS: ALLES



Große DSL-Aktion bis 31.12.2004 verlängert:

1&1 erlässt den DSL-Bereitstellungspreis!

Jetzt sensationell günstig in DSL einsteigen!

* Einführungs-Aktion für DSL-Neueinsteiger: Der einmalige Bereitstellungspreis in Höhe von 99,95 € entfällt bei Neuanmeldung eines 1&1 DSL-Anschlusses (1.024 für 16,99 €/Monat, 2.048 für 19,99 €/Monat, 3.072 für 24,99 €/Monat, in vielen Anschlussbereichen verfügbar) und eines 1&1 DSL PLUS-Zugangstarifes. 1&1 DSL PLUS-Zugangstarife gibt's ab 6,90 €/Monat inklusive 20 Freistunden bzw. 2.000 MB im Monat. Für Zeit-und Volumentarife gilt: jede weitere Minute bzw. jedes weitere MB kostet 1,2 ct. 100 Gesprächsminuten/Monat ins deutsche Festnetz sind in jedem 1&1 DSL PLUS-Zugangstarif enthalten. Hardwarepreise (zzgl. 6,90 € Versandkostenpauschale) gelten nur in Verbindung mit einer gleichzeitigen Neuanmeldung zu einem 1&1 DSL-Anschluss 2.048 und einem 1&1 DSL PLUS-Zugangstarif. Zugangswechsler-Aktion (gilt nur für alle, die in den letzten 3 Monaten keine 1&1 DSL-Kunden waren): Startgut-haben in Höhe von 99,95 € (das innerhalb der ersten 3 Monate versurft werden kann) und Hardwarepreise (zzgl. 6,90 € Versandkostenpauschale) gelten bei Neuanmeldung eines 1&1 DSL PLUS-Zugangstarifes zu o. g. Konditionen. Voraussetzung ist Ihr bestehender T-DSL Anschluss. Die Mindestvertragslaufzeit beträgt jeweils 12 Monate.

Member of united internet

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

AUS EINER HAND!

- ✓ 1&1 DSL-Anschluss ohne Bereitstellungspreis!*
- ✓ 1&1 DSL-Tarife ab 6,90 €/Monat!*
- ✓ 1&1 Mehrwert-Features inklusive!
- ✓ 1&1 WLAN-Modem ab 0,– €!*
- ✓ 1&1 Hotline mit 24 h-Service!
- ✓ Auf Wunsch: Internet-Telefonie ab 0 ct/Min.!*



1&1 DSL

Große DSL-Aktion bis 31.12.04

~~99~~ 95

Kein Bereitstellungspreis für den DSL-Anschluss!*

FairStart

Sie haben schon DSL? Jetzt zu 1&1 wechseln und richtig sparen!

Alle, die bereits mit DSL surfen und bis 31.12.2004 zu 1&1 DSL PLUS wechseln, erhalten ein Startguthaben von 99,95 € und steigen auf Wunsch kostenlos in WLAN ein!*



€ 99,95 Startguthaben!*

Detaillierte Infos zu 1&1 DSL PLUS-Tarifen im Internet oder per Telefon!

1&1

www.1und1.de/dsl

NET NEWS



»Knochenjob: Google-Suchanfragen werden jetzt persönlich beantwortet.«

Pannorama

Das größte Netz des Jahres war ein Totalausfall: 1.800 Zocker auf der THE ZENITH-LAN-Party in Göttingen mussten 20 Stunden mit sich selbst spielen.

LAN-Party | Fast zweitausend PCs in einem Netzwerk und jeder zockt allein: Was für eine Tragödie! Die Teilnehmer der *The Zenith* LAN-Party in Göttingen waren frustriert. Sie erwarteten ein spektakuläres Revival der legendären *gXp3:Arena*. In kürzester Zeit war der bundesweite Szenetreff mit 1.800 Zockern ausgebucht. Dann die Enttäuschung: 20 Stunden Netzwerk-Totalausfall ab Freitagabend. Spätestens Samstagmittag war die Stimmung trotz des schönen Ambientes der Lokhalle auf dem Nullpunkt. Das ließ auch die Techniker des Netzwerkverleihers Gigahertz verzweifeln, die alles ausprobierten, um das Problem in den Griff zu bekommen. Nachdem man einen Hardware-Defekt nach einigen Tests ausschloss, suchte Gigahertz Hilfe bei Hewlett-Packard. Techniker aus den USA klinkten sich live ins LAN ein: ohne Erfolg. Erst mit einem zusätzlich gelieferten Routing Switch und einer Netzwerk-Neustrukturierung brachte man Samstagabend Ordnung ins Chaos und setzte den Notfallplan für die Turniere in Kraft. Das Rahmenprogramm mit den Karaokeshows und dem Auftritt von Jan Hegenberg hob die Stimmung. Die letzte Nacht genossen die Zocker ohne Probleme. „Wir haben alles getan, um die Party zu retten und wir haben es geschafft", resümiert Hauptveranstalter Björn „jedi" Schmidt und will mit seinem Team in ein, zwei Jahren erneut durchstarten.

FELIX LOHMEIER

Info: www.thezenith.de

Fotos: Gerhard Liebel / F3

Schweizer Käse



Gleichzeitig zur The Zenith sollte in der Schweiz eine LAN-Party mit 1.600 Teilnehmern stattfinden – das wäre Besucherrekord im Alpenländle gewesen. Doch Veranstalter sLANp zog drei Wochen vor dem Start die Notbremse: Nur ein Viertel der Plätze war vergeben. Nicht genug, um die Fete abzufahren. Jetzt besinnen sich die Schweizer auf Beschaulichkeit: Das Team der Lanforce plant für den 17. bis 19. Dezember im berühmten Emmental ein Netzwerk für 473 Zocker und hat bereits genügend Anhänger gefunden. Auch sLANp will künftig kleinere LAN-Partys mit 400 bis 500 Zockern organisieren.

Info: www.slanp.ch
www.lanforce.ch

ASUS WWCL
Official LAN League of WCG

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

„Der Deutsche E-Sport Verband (DeSpV) hat mit Vertretern von sechs Ligen einen Rat gegründet. Das könnte der Beginn von einheitlichen E-Sport-Regeln werden. Eine spannende Entwicklung!"



Eine neue Gefahr bedroht die Bewohner Rubi-Ka's, als der Planet plötzlich von Aliens angegriffen und besetzt wird. Alle Bewohner werden zu den Waffen gerufen, um den Aliens Einhalt zu gebieten und die Städte gegen die eindringenden Alien-Horden zu verteidigen.

Die Highlights von Alien Invasion:
- ¬ Erbaue ganze Städte mit eigenen Häusern und Hauptquartieren
- ¬ Errichte Deinen eigenen Shop und betreibe Handel
- ¬ Entdecke neue Rüstungen, Waffen, Fluggeräte & Unmengen neuer Quests
- ¬ Installiere Radar- und Tarneinrichtungen zum Schutz vor den Aliens
- ¬ Verteidige Deine Städte gegen eindringende Aliens
- ¬ Entere und erforsche Alien-Raumschiffe
- ¬ Entwickle Deinen Charakter durch Alien Experience Points weiter

Das ist Anarchy Online: Seit Juli 2001 online » Mehr als 3 Millionen Spieler-Charaktere » Über 700.000 registrierte Spieler » Mehr als 480 Millionen Quadratmeter an Spielfläche, über 160.000 Objekte und über 500 einzigartige Kreaturen mit tausenden Variationsmöglichkeiten » Durchschnittliche Spielzeit je Spieler: 3 Std./Tag » Die Community besteht aus 85% Spielern und 15% Spielerinnen » Durchschnittliche Review-Bewertung seit der letzten Erweiterung „Shadowlands": 87 %

Clever gewinnt Smart

Als bester Warcraft-3-Spieler der 6. ASUS-WWCL-Saison darf der 17-jährige Zocker Philipp „kookian" Schaz mit einem nagelneuen Smart Roadster Gas geben – wenn er den Lappen schafft. Wir haben jetzt schon Angst.

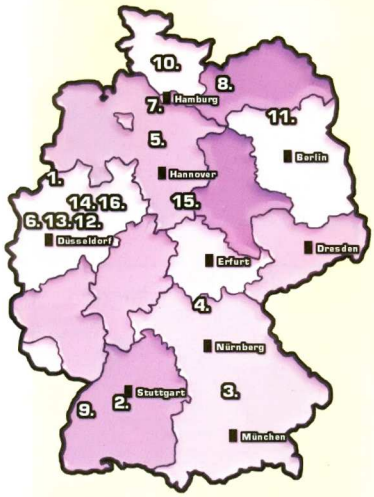
E-Sport | Die Finalspiele der *6. ASUS-WWCL*-Saison richtete Veranstalter PlanetLAN ohne begleitende LAN-Party oder Messe aus. Im Vergleich zum pompösen CeBIT-Auftritt der vorigen Saison bedeutete das zwar weniger Öffentlichkeit, aber mehr Spaß und Service für die Zocker. In die Veranstaltungshalle in Langenfeld bei Köln waren nur die Profis, ihre Manager und wenige Zuschauer eingeladen. In gemütlicher Atmosphäre sorgten die Spieler für Spitzenleistungen. Mit Überraschungen: Der junge Philipp „kookian" Schaz gewann mit einem 4:0 Sieg über mTw | LasH den Hauptpreis im *Warcraft 3*-Turnier, einen spritzigen Smart Roadster. Der 17-Jährige besitzt nur noch keinen Lappen. In dem hart umkämpften *Counter-Strike*-Turnier setzte sich das Team n!faculty mit 16:8 und 16:11 gegen die Österreicher von [AUT] durch und gewann fünf Komplettrechner. Im *Battlefield*-Turnier triumphierte Deutschlands Kranke Horde. Die Emotionen der Akteure während der dramatischen Spielszenen filmte „Kameramann" Michael Wegner. Auf der Internetseite der *ASUS-WWCL* steht das exzellente Video zum Download bereit. FELIX LOHMEIER

Info: www.wwcl.net



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	TEILN.	ANM.STATUS	URL
	DEUTSCHLAND					
1	CS_Doctors 10	12.11.2004	48739 Legden	536	✗	www.csdoctors-lan.de
2	Dimensions III 2004	12.11.2004	72768 Reutlingen	384	✗	www.dimensions.de
3	Thorne XXL	12.11.2004	85098 Großmehring	312	✗	www.thorne-lan.de
4	Invasion Deluxe	19.11.2004	96215 Lichtenfels	500	✗	www.invasion-deluxe.de
5	Alpha Ochto	03.12.2004	29221 Celle	472	✗	www.alpha-lanparty.de
6	cL3 featuring MCO	03.12.2004	47495 Rheinberg	1536	✗	http://lan.com-on.org
7	C-MaxX VIII	03.12.2004	21244 Buchholz i.d.N.	440	✗	www.c-maxx.net
8	Nclub Lanmasters 2K4	10.12.2004	19063 Schwerin	450	✗	www.nclub-lanmasters.de
9	X-Mas Circus Infernus	17.12.2004	77767 Appenweier	333	✓	www.circus-infernus.de
10	NorthCon Winter 2004	17.12.2004	24537 Neumünster	3150	✗	www.northcon.de
11	Lan-4u 16	17.12.2004	16798 Fürstenberg	250	✓	www.lan-4u.de
12	XS-LAN 17 X-MaS	17.12.2004	58644 Iserlohn	450	✓	www.xslan.de
13	RealLan Project X	07.01.2005	45147 Essen	220	✗	www.da-ruler-ev.de
14	Firetage unknown xp	14.01.2005	59457 Werl	300	✓	www.firetage.de
15	LANarena 9	11.02.2005	38871 Ilsenburg	666	✗	www.lanarena.de
16	LAN-Team Max 4	25.02.2005	59071 Hamm	400	✗	www.lan-team.de
	ÖSTERREICH					
	LAN @ FH Joanneum 3	12.11.2004	8605 Kapfenberg	150	✗	www.fhlan.info
	TerraLan Version 3.0	26.11.2004	9122 St.Kanzian	200	✗	www.terralan.at
	Heilige drei Camper 3	07.01.2005	4320 Perg	150	✗	www.hl3camper.gnx.at
	SCHWEIZ					
	Turicane 06	26.11.2004	6204 Sempach	300	✗	www.turicane.ch
	LANforce 7	17.12.2004	3000 Sumiswald (BE)	504	✗	www.lanforce.ch
	chAosLAN	31.12.2004	6231 Schlierbach	120	✗	www.chaoslan.ch

Beinhaltet Anarchy Online und Anarchy Online – Notum Wars. Internetzugang wird benötigt. Monatliche Gebühren fallen an.
FUNCOM
DEEP SILVER
Anarchy Online
ALIEN INVASION
Die heißersehnte Erweiterung des weltweiten #1 SciFi Online Rollenspiels www.anarchyonline.de


Jetzt im Handel oder unter www.Sofunity.com





Foto: ahnnovaLAN

Ihr Kinderlein kommet!

Am Wochenende vor Weihnachten sollen 3.150 Zocker nach Neumünster pilgern. Zur NORTHCON, der größten LAN-Party Deutschlands.

LAN-Party | Veranstalter innovaLAN will den Rekord für die größte LAN-Party Deutschlands brechen. Bisher hält diesen die *DarkBreed: breaking normality*. In Wiesbaden nahmen im Jahr 2000 rund 2.500 Zocker teil. Vom 17. bis 19. Dezember sollen 3.150 Spieler in die Holstenhallen nach Neumünster pilgern. Damit auch Anfänger eine Chance haben, werden die NGL-Turniere in verschiedene Leistungsklassen aufgeteilt. In einer abgetrennten Eventhalle plant innovaLAN Unterhaltung rund um die Uhr. Ob der Rekordversuch glückt, ist noch fraglich, denn schon bei geringeren Kapazitäten waren die vorigen Veranstaltungen der *Northcon* nie ausgebucht. Wer dabei sein will, zahlt im Vorverkauf 34 Euro für ein Ticket. Nur Volljährige sind zugelassen. FELIX LOHMEIER

Info: www.northcon.de

BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ FÜHLT SICH BESCHISSEN



Kleine Betrügereien

Als ich vor einigen Tagen im Internet *Counter-Strike* zockte und dauernd gekillt wurde, ist mir etwas aufgefallen: Die Leute da draußen bescheißen! Es wimmelt nur so von Cheatern. Was treibt eigentlich junge Menschen dazu, im Web zu betrügen? Wir alle haben wohl kriminelles Potenzial in uns. Ob wir wollen oder nicht, die Natur des Menschen scheint gesetzeswidrig veranlagt zu sein. Bei mir machten sich erste kleptomanische Züge im Sandkasten bemerkbar. Während die anderen Burgen bauten, war ich damit beschäftigt, ihre Förmchen zu verbuddeln. Im Kindergarten setzte sich dieses Verhalten konsequent fort. Alle malten Bilder, ich steckte Puzzleteile ein. Der Unterschied zwischen Erwachsenen und Kindern beim Klauen ist: Erwachsene rauben Dinge, die sie selbst nutzen können, Kinder greifen Sachen, die andere brauchen! Es hat mich schon damals mit Genugtuung erfüllt, wenn andere Bälger heulend vor ihren Puzzles saßen und noch einen Anschiss bekamen, weil sie angeblich Teile verschlampt hätten. Kriminelle Energien machen sich auch bei älteren Menschen immer wieder bemerkbar. Kennen Sie die Leute, die im Hotel alles mitnehmen, was nicht niet- und nagelfest ist? Ich erinnere mich an einen Typen, der sogar den Föhn abschraubte und einsteckte. Der Kerl hatte eine Glatze. Es geht nicht um den Besitz, es geht um den Drang. Wie bei Leuten, die bei McDonald's essen und 1.000 Servietten aus den Behältern zupfen. Wollen die den pazifischen Ozean austrocknen? Nein, Sie befriedigen kriminelle Energien. Wir erinnern uns an den Garten Eden. Gott sagt: Niemand rührt den Apfel an! Keine zwei Minuten später sitzt Eva mit voller Obstschale in der Hand auf Adams Schoß und spielt mit der Schlange. Ich meine, wenn nicht mal die von Gott aufgestellten Regeln eingehalten werden, dürfen wir dann erwarten, dass auf *Counter-Strike*-Servern alles mit rechten Dingen zugeht?



Mach den TEST!

Auf der vorhergehenden Seite geht es um:

a_eine Eierspeise

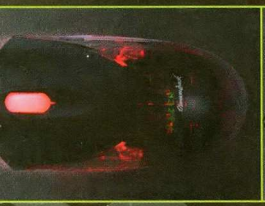
b_die Invasion von Aliens

c_keine Ahnung, ich schau mir nur die bunten Bildchen an

RAZER™

Ultimate Precision Gaming Mouse

Diamondback™









Die präziseste Maus der Welt!

1600dpi pure Sensorleistung - 4x präziser als bisherige High-End Mäuse

16Bit High Speed Datentransfer

5,8 Megapixel/s bei 6.500 Frames pro Sekunde

7 Tasten – individuell mit Makro-Funktionen programmierbar

Extrem kurze Reaktionszeit

RAZER DIAMONDBACK ist die ultimative Maus – entwickelt von Gamern für Gamer!



Inklusive hochwertiger Tasche aus Neopren

16BIT High Speed Wired Connection

1600DPI



RAZER — Official Mouse Supplier — WCG World Cyber Games

Offiziell im Vertrieb der
JÖLLENBECK GmbH
info@speed-link.com
www.speed-link.com

SPEED LINK

Art.-Nr. RZD-1600



Alter, Schweden!

Nordlichter dominierten die EUROPEAN NATIONS CHAMPIONSHIP.

E-Sport | Die Schweden setzten sich in der Finalrunde der ersten *European Nations Championship* (ENC)-Saison mit einem Doppelsieg durch. In *Counter-Strike* bügelten sie Österreich ab, das im Halbfinale Deutschland mit 16:13 bezwungen hatte. Unser Team besiegte im Spiel um Platz drei Finnland mit 16:5. Im Finale des *Warcraft 3*-Turniers verarbeiteten die Elche Frankreich zu Laich. Deutschland schied in der Gruppenphase aus. Die nächste Chance kommt im Frühjahr 2005.

FELIX LOHMEIER

Info: www.esl-europe.net/enc/encfinals1

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: Monika
Beruf: Bankkauffrau-Azubi
Alter: 18 Jahre
Nickname: Siikheard
E-Mail: Siikheard@aol.com
Homepage: -
Lieblingsgenre: Adventures, Rennspiele
Lieblingsspiele: *Tomb Raider*-Serie, *NfS*-Serie, *P.O.D*
Seit wann ich spiele: Seit 5 Jahren
Statement: Warum ich mich als Zockerweibchen beworben habe? Einmal, um damit alle anderen Zocker-Ladys zu grüßen. Außerdem konnte ich einfach nicht widerstehen, immerhin ist daddeln schon lange meine Leidenschaft.

Anm. d. Red.: Schön, dass es mal eine Randgruppen-Vertreterin ins Heft schafft. Bisherige Zuschriften von Parkbewohnerinnen konnten wir aus Verantwortung gegenüber unseren Lesern nie veröffentlichen. Deine Vorgängerinnen hatten wohl nie Geld für Körperhygiene und glichen daher oft *Silent Hill*-Monstern. Vorsicht also da draußen!

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!

E-SPORT IM FERNSEHEN

E-Sport | Von Internet Streams abgesehen, gab es bisher nur eine Fernsehsendung, die regelmäßig über E-Sport berichtete: *Giga Games* auf NBC liefert montags bis freitags ab 22 Uhr E-Sport-News. Nun ist im digitalen Kabelfernsehen ein neuer Sender gestartet, der jeden Tag E-Sport im Programm hat. G-TV ist in 13 Bundesländern (nicht in NRW, Hessen, BW) über das kostenpflichtige Kabel Digital Home zu empfangen. G-TV überträgt jeden Freitag ab 23 Uhr in Kooperation mit der ESL die Friday Night Games aus der Pro-Series. (AL)

Info: www.gamestelevision.net

XFIRE SPIELE-TOOL

AUF DVD BETA-SOFTWARE

Vermischtes | Mit dem *XFire*-Tool finden Sie kinderleicht Zocker, die die Leidenschaft für Ihr Lieblingsspiel teilen. Einfach starten und aus über 180 Titeln den gewünschten auswählen. Mit einem simplen Mausklick verbindet das Programm Sie automatisch mit dem nächsten Server. Über die integrierte „cross-game-chat"-Funktion quatschen Sie Spieler an, knüpfen Kontakte und werden informiert, wenn Kumpels online sind. Ausprobieren anhand der Betaversion auf unserer DVD! (AB)

Info: www.xfire.com

LAN-PARTY-EXPERIMENT



LAN-Party | Vom 3. bis 5. Dezember will der Verein com'on e.V. in Rheinberg eine LAN-Party mit 1.536 Zockern feiern. Der Veranstalter hat schon erfolgreich eine Fete mit 600 Teilnehmern durchgezogen, allerdings lässt die neue Halle in der Messe-Niederrhein (war mal undicht) und die Erhöhung der Teilnehmerzahl um fast das Dreifache Skepsis keimen. Pluspunkt: NGL-Turniere. Furchtlose Zocker zahlen im Vorverkauf 33,33 Euro für ein Ticket; Mindestalter 16 Jahre. (FL)

Info: http://lan.com-on.org

10 GUNJACK-BÜCHER ABZUGREIFEN



Gewinnspiel | Sie lachen sich bei unserem *Gunjack*-Cartoon in unseren Net News immer schlapp und möchten gern mehr davon? Kein Problem: Autor und Zeichner Frank Walczewski haut zehn seiner *Game-Toons Level #01*-Bücher raus. Sie möchten gewinnen? Dann schicken Sie uns einen guten Witz mit dem Betreff „Gunjack-Gewinnspiel" an folgende E-Mail-Adresse: gewinnspiel@pcaction.de. Die zehn lustigsten Witze sahnen ab. (AB)

Info: www.gunjack.de

Auswertung:

a_Du hast Hunger - iss was und schau nach, was Du vor 2 Seiten überlesen hast.

b_Hervorragend! Dann weisst Du sicher auch, wie lange ein Anarchy Online Spieler pro Tag durchschnittlich Anarchy Online spielt (falls nicht: Steht 2 Seiten von hier - blätter zurück!)

c_Alles klar, dann haben wir eine Überraschung für Dich: http://www.anarchyonline.de/dnw/media.

SCHLIEßE DICH ABERTAUSENDEN ANDEREN AN UND
BEREITE DICH AUF DIE EROBERUNG EINER NEUEN WELT VOR.

EVERQUEST II

WHERE ADVENTURE COMES ALIVE™





AB NOVEMBER 2005. KOMPLETT DEUTSCH.

12

PC DVD-ROM SOFTWARE

Besuche EVERQUEST2.COM für mehr Details.

SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT

UBISOFT

EverQuest is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Ubisoft under license from Sony Online Entertainment Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks of Sony Online Entertainment Inc.
©2004 Sony Computer Entertainment America Inc. All Rights Reserved. All other trademarks are properties of their respective owners.

LESER BRIEFE

Rechts vor links?

Heft 3 nach dem Weggang von Herrn Fränkel. Was im Straßenverkehr gang und gäbe ist, gilt noch lange nicht für die PC ACTION. Kollege Iscitürk besitzt noch nicht mal einen Führerschein.

HESSE: Tschitschedingsbums, sind wir eigentlich strunzblöd oder schon braun?

CISZEWSKI: Hesse, was meinen Sie mit „braun"? Soll das eine Anspielung auf mein penetrantes Darm-Problem sein oder was?

HESSE: Danke, das wollte keiner wissen. Nein, das wirft uns der Betreiber eines Internetforums vor.

CISZEWSKI: Erläutern Sie mal bitte.

HESSE: Er unterstellt unserem „Schmierblatt" rechtsradikale Tendenzen und meint, wir würden unsere Seiten mit „widerlichstem Gehirndreck" füllen. Und das alles, weil er wohl unsere Witze falsch interpretiert.

CISZEWSKI: Was ist an dem hohlen Humbug falsch zu verstehen? Bei unseren Leserstudien konnte selbst ein untergewichtiges, halbseitig gehirnamputiertes Pavian-Weibchen lachen.

HESSE: Jetzt lassen Sie mal Britney Spears aus dem Spiel und bleiben ernst.

CISZEWSKI: Wer ist denn nun dieser Ernst schon wieder?

HESSE: Ich denke, das beantwortet die eingangs gestellte Frage.

CISZEWSKI: Gut so, ich habe ohnehin nicht verstanden, was dieser Herr gemeint hat mit „ein paar impressionen aus der neuen ausgabe, in der die art, maximal daemliche bildunterschriften oder artikelueberschriften zu instanziieren im vordergrund steht und die nun auch noch durch randartikel und bildmaterial weiter verschaerft wird."

HESSE: Vielleicht erklärt er Ihrem Primatengehirn das ja mal in einem Leserbrief. Schicken Sie ihm aber bitte vorher eine Shift-Taste und ein paar zusätzliche Satzzeichen, Meister Dschicheffskowitz.

Mit geistreichen Grüßen
Lukasz „Mastermind" Ciszewski &
Joachim „The Brain" Hesse



Foto: action press/
Montage: Roland Gerhardt



Und das geschah vergangenen Monat ...

FRAGEBOGEN

Tag! Ich weiß, ihr müsst den ganzen lieben Tag genug Kritik, Erniedrigungen und Schläge ertragen ... doch das, was jetzt kommt, stellt alles bisher Dagewesene in den Schatten. Ich mag euch; ihr mögt mich, weil ich für euch die Kohle springen lasse, aber diese Ausgabe der PC-Äktschn (11/04) ist so „GROTTEN"(nicht anfangen zu hecheln)SCHLECHT ... So kann das nicht weitergehen! Fangen wir mal an: Wieso zeigt ihr den geflüchteten Fränkel auf Seite 9? Seid ihr blöd? Wollt ihr an Zeiten erinnern, in denen das Heft noch Humor hatte? Ändert das oder sterbt. Weiter. Warum zum Teufel muss ich auf Seite 46 den halb nackten Isci-Türken erblicken? Seid ihr blöd? Und dann steht da noch was von „künstlicher Intelligenz"! Sagt mal, ... hat Isci jetzt doch einen Hauptschulabschluss? Weiter. Und warum sagt ihr, dass Hitler scheiße aussah (Seite 97)? Schaut euch doch nur mal im Spiegel an! Ihr Models! Weiter. Auf Seite 106 erzürnt mich die Prozentvergabe für „Chris Sawyers´s Locomotion"! Wieso gebt ihr dem armen Mann nur 64 %? Seid ihr blöd? Egal. Weiter. Mir scheint's, als wollt ihr uns alle nur verarschen. Auf Seite 130 werden fünf Games präsentiert. Zwei davon sind auf der DVD. Und genau diese zwei haben net mal mehr als 40 %! Seid ihr blöd? Wieso packt ihr das dann auf die DVD? Und warum wollt ihr auf Seite 193 unsere Meinung? Ihr macht doch sowieso, was ihr wollt, ihr

VORSICHT BISSIGE REDAKTEURE

Warmduscher! Fazit: Ihr seid Menschenhändler (Fränkel geht, Isci kommt), Geldräuber, Pornodarsteller, miserable Redakteure und vielleicht auch schwul. Trotzdem liebe ich euer Scheißgeschwätz. [...] Krieg ich das „Atari Schweißbandset"?

JEAN-PHILIPPE ENGLERT, PER E-MAIL

Viele Fragen, hier die Antworten. Nur so. Kommt drauf an. Ja. Weil wir ihn fotografiert haben. Kommt drauf an. Definitiv! Weil 63 zu wenig gewesen wären. Kommt drauf an. Kommt drauf an. Für mehr war kein Platz. Warum nicht? Nein.

WUNSCHKONZERT

[...] Auch wir von der PCA-Lesergewerkschaft wollen nun endlich die Gelegenheit nutzen, den neuen Schreibhengsten Ciszewski und Hesse zu ihrer Beförderung zu gratulieren! Wir hoffen allerdings sehr, dass ihr das bisherige Niveau von Herr Fränkel halten könnt, sprich weiterhin Leser verarschen, dummschwätzen und massenhaft Titten abdrucken! Dass die PC ACTION nicht bereit ist, ihr nicht vorhandenes Niveau zu steigern, beweist sie ja unter anderem mit der Wiedereinstellung des Herrn Iscitürk. Das finden wir gut und sagen: weiter so!

PCA-LESERGEWERKSCHAFT, i. A. MARCEL MÜLLER, PER E-MAIL

Dein Wunsch ist uns Befehl. Mann, sind wir ekelhaft demütig!

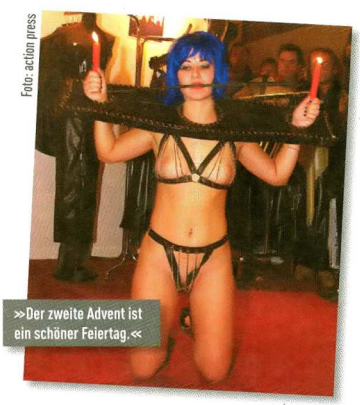


Foto: action press

»Der zweite Advent ist ein schöner Feiertag.«

WAS ERLAUBE STRUUUNZ?

[...] Nun, da ich mal wieder up to date sein wollte, was die Computergames-Szene betrifft, habe ich mir seit langem mal wieder ein PC-Magazin zugelegt! Und nun kommt's, fühlt euch geehrt: Es ist die PC ACTION. [...] Aber ich versteh beim besten Willen nicht, was diese absolut bescheuerten und teilweise wirklich strunzdummen Bildunterschriften sollen. [...] Zudem sind diese Kreationen teils übelst chauvinistisch und diskriminierend gegenüber so ziemlich allen Randgruppen, die unseren Planeten bevölkern.[...] Ich möcht ma wissen, welcher Kackvogel dazu seinen Segen gibt und so was drucken lässt. Sagt's mir bitte! [...]

CHRISTIAN BUCKEL, PER E-MAIL

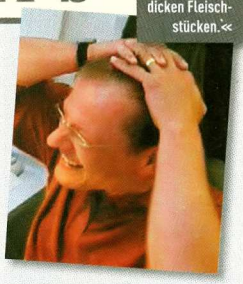
Der Kackvogel hört auf den Namen Bigge und sitzt zusammen mit einem Wookie im Chef-Büro.

TAUSEND DANK!

Ein Dankesschreiben an eure so genannte „Redaktion" aus Österreich. Danke, dass Evil Genius nur auf der „Ab 16"-DVD vorhanden war – habe mir wegen der eben genannten Demo

PC ACTION BRINGT'S

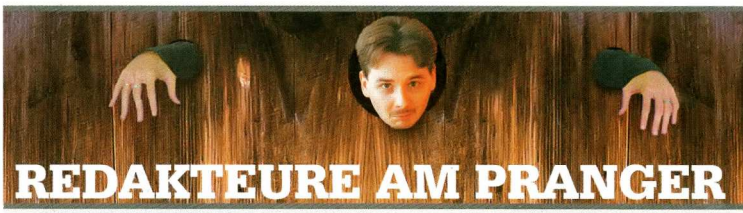
»Herzhafter Presskopf mit dicken Fleischstücken.«



WIR SIND ENTTÄUSCHT! VON IHNEN!

Jeden Monat erfüllen wir per Video in PC-ACTION-TV Ihre Wettvorschläge. Wir haben bewiesen, dass wir auf Tastaturen surfen können oder dass wir zu blöd sind, Wurstscheiben in ein CD-Laufwerk zu werfen. In diesem Monat dürfen Sie auf DVD bewundern, ob wir zu einem Screenshot aus unserem Test des Monats auch erklärende Bildunterschriften dichten können. Doch wir bekommen insgesamt eindeutig zu wenige Wettvorschläge geschickt. Deshalb sind Sie gefordert: Schicken Sie uns Wetten mit Aufgaben aus dem Redaktionsalltag, von denen Sie glauben, dass wir Sie nicht erfüllen können! Es soll Ihr Schaden nicht sein: Den Einsender der besten Wette begrüßen wir unter anderem persönlich im Video auf der Cover-DVD.

AUF DVD
PC ACTION TV



REDAKTEURE AM PRANGER

Hey, ihr Deppen, welch Freude es wieder war, euer schäbiges Magazin durchzublättern und über eure offenbar angeborene Inkompetenz zu stolpern. So las ich in eurem Test zu Rome: Total War auf Seite 95 in dem Kasten „Römische Errungenschaften", die Römer hätten wie James Bonds „M" viele hilfreiche Dinge erfunden. Nun bin ich weder ein großer Fan noch Freund vom englischen Gigoloagenten, doch selbst mir ist klar, dass der gute Erfinder „Q" heißt. „M" ist hingegen Mr. Bonds Boss. Neuerdings eine Frau. Na ja, ich kann's dem Andreas Bertits auch nicht verübeln. So wie er aussieht, wäre es auch zu viel erwartet gewesen, dass er ganze ZWEI Buchstaben auseinander halten kann. Da sind solche Verwechselungen sicher vorprogrammiert. Also, lasst ihn schön leiden und macht's gut.

JOHANNES MORDASCHEWITZ, PER E-MAIL

Im Grunde sind wir ja schon froh, wenn unser Schwabe überhaupt zusammenhängende Buchstabenkombinationen bildet. Trotzdem zeugt sein Fauxpas von tiefer Ignoranz gegenüber des wohl ältesten Geheimagenten der Welt. Da Bertits zusätzlich auf Seite 45 behauptete, *Counter-Strike Source* würde erst 2005 erscheinen, bedachten wir ihn mit einer besonders perfiden Strafe. Wir ließen ihn das Alphabet drei Mal hintereinander aufsagen. Nach 38 Stunden brachen wir den Versuch ab.

UND DER IST AUCH DOOF!

MITARBEITER
René Weinberg

VERGEHEN
Prima! Dieser Layouter schaffte es, beim Prüfstand des *United Offensive*-Tests (S. 78) das Anforderungsspektrum drei Mal mit „1.700 MHz, 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra" zu versehen. Doch das war nicht alles. Bei *Full Spectrum Warrior* (S. 98) und *Warhammer 40.000: Dawn of War* verhunzte er die Legende erneut. Wir haben daher unsere Anforderungen an Herrn Weinberg drastisch erhöht. Neben seiner normalen Tätigkeit muss er eine Liste mit mindestens 2.500 Synonymen für „Hohlkopf" erstellen.

ANTRAGSTELLER
Max Schlichtling, Martin Kutzner

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 – (1)
DOOM 3
id Software



2 ▲ (3)
CALL OF DUTY
Infinity Ward



3 ▼ (2)
FAR CRY
Crytek



4 ▲ (7)
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
EA Black Box



5 ▲ (6)
COUNTER-STRIKE SOURCE
Valve



6 ▼ (4)
GOTHIC 2
Piranha Bytes



7 ▲ (9)
BATTLEFIELD VIETNAM
Digital Illusions



8 ▲ (NEU)
DIE SIMS 2
EA Games



9 ▲ (NEU)
WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR
Relic Entertainment

10 ▼ (8)
GTA VICE CITY
Rockstar Games



11 ▼ (10) **WARCRAFT 3**
Blizzard Entertainment

12 – (12) **KNIGHTSHIFT**
Reality Pump Studios/Zuxxez

13 ▼ (11) **BATTLEFIELD 1942**
Digital Illusions

14 ▲ (17) **SACRED**
Ascaron

15 ▲ (16) **SPELLFORCE**
Phenomic

16 ▼ (5) **CODENAME: PANZERS PHASE ONE**
Stormregion

17 ▲ (NEU) **STAR WARS: BATTLEFRONT**
Pandemic Studios

18 ▼ (14) **DIABLO 2**
Blizzard Entertaiment

19 ▲ (NEU) **ROME: TOTAL WAR**
Creative Assembly

20 ▼ (18) **UNREAL TOURNAMENT 2004**
Epic Games

DU HAST GEWONNEN!

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?



Petra Reimann, Berlin
erhält ein Spiel
COD: UNITED OFFENSIVE
(Test des Monats 11/2004)



Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „PCA 6" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: PCA 6 Pac-Man) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (Österreich) oder 9292 *** (Schweiz). 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 liebling@pcaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

* 0,49 EUR/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37); ** 0,60 EUR/SMS; *** 0,70 SFR/SMS

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

euer hirnloses Magazin gekauft (aber die „Ab-18"-Version) [...] Danke für die vielen Spielvideos, die auf eurer DVD sind (ich hab sie nicht nachgezählt, aber ich glaube, es waren 12 à 10 Sek. = schon sehr schwach). Danke für Lukasz Ciszewski. Danke für eure geistreichen Bemerkungen (Mitleidsdanke). Danke, dass der Fußballmanager 2005 95 % verdient hat (hat er wirklich). Danke für Weihnachten.

GERALD ZWINGE, SALZBURG

Bitte!

KELLERKIND

Ich finde es sehr bemerkenswert, wie ihr es immer schafft, dass eure Zeitschrift so superlustig ist! Ich bin einer der Trottel, der sich jeden Monat eine PC ACTION kauft und wollte euch einfach mal schreiben. Ach ja, ich habe noch ein Problem: Immer, wenn ich an unserem Keller vorbeigehe, sehe ich, dass das Licht an ist. Dabei mache ich es immer aus. Und meine Familie meint immer, die hätten das Licht ausgemacht. Ich bin schon sogar eine Nacht lang nur im Keller gewesen, nur mit der Erkenntnis, dass nichts passiert ist. Aber immer, wenn ich dann mal nicht

U.E.B.E.R.-MENSCH

Hey Leute, ich geb's euch hiermit schriftlich: Eure Leser sind noch blöder als ihr. Dass sich irgendein Moralapostel über die bösen, bösen Bildunterschriften beschwert, gehört ja mittlerweile schon zur PC Action wie, äh, die bösen, bösen Bildunterschriften. [...] Ich meine, ihr seid ein ziemlich abgedrehtes Computerspielemagazin. Erwarten die da BUs mit analytischen Farbkompositionsbetrachtungen auf Basis der neusten Kunsttheorien?! ES SIND NUR SCREENSHOTS! Oder kriegen die Hohlfrüchte sonst nicht mit, was auf dem Bild passiert? Nein, dachte ich mir, so blöd ist doch niemand – wenn man blind ist und das Bild nicht sehen kann, dann nützen einem auch erläuternde BUs nichts, wenn die nicht in Braille geschrieben sind. Außerdem – ES SIND NUR SCREENSHOTS! Was gibt's darauf Tolles zu sehen außer der megaverbesserten Grafik mit fünf Milliarden Polygonen mehr und neuster Bump-Shade-Dither-Filter-Technologie, was am Ende auf dem heimischen Rechner sowieso alles gedrosselt werden muss? Das konnte es also auch nicht sein – dachte ich bis zur letzten Ausgabe, als ein Andreas Preuss Folgendes äußerte: „aber gerade, wenn es ein Spiel ist, das einen interessiert und man schnell mal wissen will ‚Hey, was passiert grad auf dem Bild, welches Feature wird da gezeigt?', dann steht da irgendein doofer Kommentar. Und das nervt mich." Nachdem ich fünf Stunden lang mit dem Kopf auf den Tisch geschlagen hatte, merkte ich, dass das nicht so weitergeht. Diesen armen Menschen muss geholfen werden! Und tatsächlich: In jahrelanger For-

in der Nähe vom Keller bin, geht das Licht an und schon sehe ich es. Verdammt, was soll ich machen?[...]

‚SEEDSQUALL@GMX.DE' NAME KOMMT?

Schließ deine Augen. Der nächste Rat kostet fünf Bier.

GRÜSSE AUS TAKA-TUKA-LAND

ihr schwein was geht fränkel einfach spinnt ihr omg ich boons das war der besste redakteur jetzt seit ihr nur noch scheisse aber egal ich kaufe euer magazin nicht mehr grusss tuktuk

RENÉ SAUERMOSER, PER E-MAIL

Prima, René, jetzt musst du nur noch lernen, uns auch nicht mehr zu schreiben.

SCHLUSS MIT LUSTIG

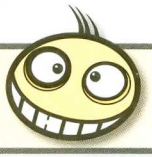
Hi. Ich war bis jetzt treuer Leser eures Mags. Aber wenn ihr nicht bald wieder lustig werdet, geh ich zur Konkurrenz. Mitteilung Ende.

MICHAEL JULIUS HUSAK, PER E-MAIL

Stimmt, die haben viel witzigere Wertungen.

EPILOG

Lukasz Ciszewski: Sie, Hesse, haben Sie eigentlich vorhin mit strunzblöd gemeint, dass ich dumm bin?
Joachim Hesse: Natürlich, Lukasz.
Lukasz Ciszewski: Ach so.



schung habe ich U.E.B.E.R. entwickelt, das Universal Einsetzbare Bild Erklärungsraster, ein modulares System, mit dem man auf einfachste Weise zu wirklich jedem Spiel den bösen PCA-Kommentar mit einer gehaltvollen, erläuternden BU ersetzen kann! Anleitung: einfach eine der untenstehenden U.E.B.E.R.-BUs ausschneiden und damit die böse PCA-BU zum passenden Spiel überkleben. ACHTUNG: NICHT die böse PCA-BU lesen, da man sonst verwirrt oder in seinem moralischen Empfinden gestört werden könnte!

Actionspiel: „Fett! Hier mähen wir einen Alien/Zombie/Söldner/Terroristen mit unserer Pistole/unserem Maschinengewehr/unserem Raketenwerfer nieder. Beachten Sie die geniale Grafik mit ihrer immensen Polygonzahl/ihrem genialen Bump Mapping/ihren realistischen Schatten."

Rollenspiel: „Zack! Hier vermöbeln wir einen Untoten/Ork/Dunkelelfen/Drachen mit unserem Schwert/Bogen/Zauberspruch. Beachten Sie die für Rollenspiele großartige Grafik/das gestraffte Inventarmenü/die geniale Party- und Befehlssteuerung."

Adventure: „Knifflig! Hier kombinieren wir Gegenstände/reden mit Personen/kombinieren Gegenstände mit Personen, um das Rätsel zu lösen. Beachten Sie, dass es tatsächlich noch Adventures gibt."

Strategiespiel: „Rumpel! Hier nehmen wir mit unseren Panzern/Fußtruppen/Flugzeugen die Basis des Gegners auseinander. Beachten Sie die geniale Grafik/die sinnvoll verbesserten Steuerungselemente."

Sportspiele: „Tor/Homerun/Slamdunk! Hier fegen wir die andere Mannschaft im Fußball/Basketball/Hockey/Bergziegenrammeln vom Platz. Beachten Sie die geniale Grafik/intuitive Steuerung." [...]

FELIX KRAUSE, HANNOVER

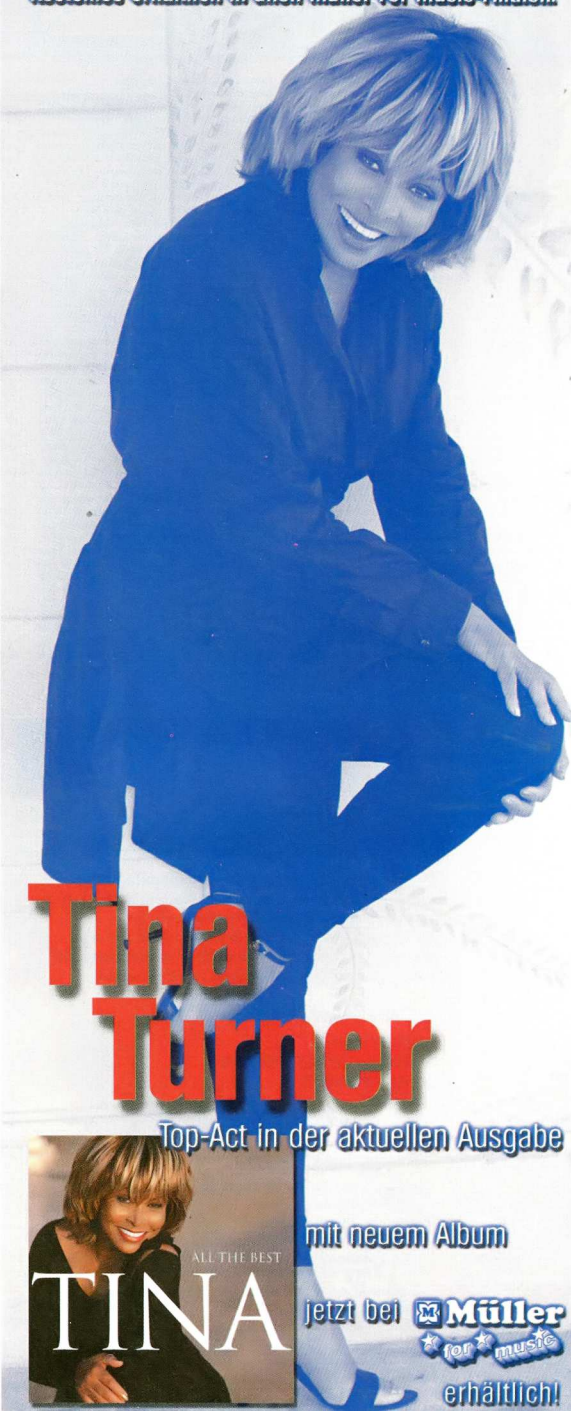
Das ist toll, Felix. Aber wie bist du an die geheimen Unterlagen der Konkurrenz gekommen?

www.musicprint.mueller.de

MUSIC PRINT

DIE Musikzeitung. Jeden Monat neu.

Kostenlos erhältlich in allen Müller For Music-Filialen.



Tina Turner

Top-Act in der aktuellen Ausgabe

mit neuem Album

jetzt bei Müller for music erhältlich!

LESERBRIEF DES MONATS

Foto: action press



»Seltenes Bild: Kelly Family im Freibad.«

Ich erleichtere euch mal den Tag, denn ihr kriegt zwei fertige Geschichten für den Witz des Tages. (...) Ich packe so gegen 11 Uhr an einem freien Mittwoch mein Handtuch, ein Buch, eine Flasche ALDI-Mineralwasser und eine Flasche Sonnencreme ein und setze mich ins Auto. Natürlich müsste ich nicht mit dem Auto fahren. Ich könnte ja auch mit dem Rad fahren. Aber Rad fahren ist genauso zum Kotzen wie Straßenbahn fahren ... Und zu Fuß geht nun wirklich nicht! Also, ich fahre zum Schwimmbad. Je näher ich dem Schwimmbad komme, umso größer wird die Zahl der Radfahrer, die mit sonnigem Gemüt kreuz und quer nebeneinander und sowieso überall auf der Straße herumschlingern, die Sonnenbrille auf der Nase und tonnenweise Krempel im Körbchen, wie zum Beispiel Luftmatratzen, Kühlboxen, Sonnenschirme oder ihren Nachwuchs. Man könnte glauben, manche wären aus ihren Häusern vertrieben auf dem Weg in die Freunde – aber nein, sie wollen tatsächlich nur einen Tag ins Schwimmbad. In tiefem Vertrauen auf den lieben Gott und meine Geduld rauschen sie also unkoordiniert vor meinem Auto herum. Aber ich lasse mich nicht entmutigen und suche einen Parkplatz. Schatten wäre toll. Am besten nicht zu weit weg. Ich suche ungefähr eine halbe Stunde und stelle mich dann siebeneinhalb Kilometer vom Eingang entfernt gegen die Fahrtrichtung im absoluten Halteverbot auf einen sonnendurchfluteten Radweg, den die oben erwähnten Bekloppten komischerweise eisern ignorieren. Vor der Kasse steht eine riesige Menschenmenge. Darunter auch fünf ältere Herren in „Team Telekom"-Outfits, die lauthals verkünden, dass sie nach 20 Kilometern Rad fahren jetzt noch 25 Bahnen schwimmen werden. Interessante Triathlon-Variante: mit dem Fahrrad ins Schwimmbad, mit dem Krankenwagen wieder zurück. Drei Teenies zwängen sich durch die Reihe nach vorn. Auf meinen freundlichen Hinweis, sie sollten sich doch bitte hinten anstellen, antwortet einer mit einem ebenso freundlichen: „Halt doch die Fresse, Schwuchtel!" Aber ich freu mich einfach nur weiter auf das kühle Nass und passe nebenbei auf, dass mir im Gedränge keiner den Geldbeutel klaut. An der Kasse mache ich meinen Anspruch auf Ermäßigung geltend. Die freundliche Dame bittet mich herein, lässt sich Studentenausweis, Personalausweis, Führerschein, EC-Karte, Organspender-Karte, Impfpass und Geburtsurkunde vorlegen und unterzieht mich einem Lügendetektor-Test. Nachdem das BKA meine Fingerabdrücke überprüft hat, gewährt man mir tatsächlich ermäßigten Einlass in den Badespaß-Park! Ich suche mir ein nettes Plätzchen auf der Wiese, lege mein original rotes Schwuchteltuch auf ein Ameisenloch und eine alte Portion Pommes und freue mich auf den schönen Tag. Die Vöglein singen, die Kinder schreien und die Kids nebenan erfreuen das ganze Schwimmbad mit dem lieblichen Geschrei von Rammstein, welches aus ihrem Ghettoblaster dröhnt. Dann erfreue ich die Bienen und Wespen, indem ich mich von Kopf bis Fuß mit einer pampigen, stinkigen Sonnencreme einschmiere. Sofort summen sie lustig um mich herum. Ach, das Leben ist schön! Nachdem ich mich eine halbe Stunde in der Sonne geräkelt habe, bekomme ich langsam Durst und greife zu meinem Wasser. Als ich gerade trinken möchte, donnert mir ein Fußball lustig hinten auf die Birne, was dazu führt, dass ich mir am Flaschenhals ein noch lustigeres kleines Stück vom Schneidezahn abschlage. Ich drehe mich um und da steht, so ein Zufall, das sympathische kleine Arschkind vom Eingang! Entschuldigend sagt der Kleine zu mir: „Gib mein Ball her, du Missgeburt!" Da kann ich natürlich nicht Nein sagen und werfe ihm den Ball zu. Im Schwimmbad ist es echt toll! Doch ein Schluck Wasser konnte mich nicht wirklich erfrischen. Zeit für einen Sprung ins kühle Nass! Nachdem ich einen netten Mann neben mir darum gebeten habe, doch ein Auge auf meine Sachen zu haben, während ich schwimme, schlendere ich zum Becken. Hier ist es toll! Viele kleine Kinder rennen herum. Eins rennt mir mit dem Kopf in die Eier und fängt an zu heulen. Die Mutter schreit mich ein wenig an, was mir einfiele, so einfach am Becken vorbeizugehen, wenn ihr Kind da herumtobt. Ja, das tut mir natürlich Leid ... hätte ich auch wirklich besser aufpassen müssen. Endlich bin ich im Wasser. Das ist echt schön! Das Sonnenöl von tausenden Leuten schillert auf der Wasseroberfläche, durch die Chlorverätzten Augen scheint die Welt in einen lieblichen Schleier gehüllt. Ich tauche unter und genieße gerade den Wechsel zwischen kaltem Wasser und warmem Pipi, als mir ein nettes kleines Kind vom 3-Meter-Brett auf den Rücken springt. Als ich japsend auftauche, um mich zu entschuldigen, sehe ich, dass es ja genau das gleiche Kind wie eben war! Hach, wie nett! Hoffentlich hat es sich nicht wehgetan! Es hört auch tatsächlich gleich auf zu weinen, nachdem ich ihm meine Uhr geschenkt habe. So ein liebes Kind! Raus aus dem Wasser, zurück zum Platz. Als ich dort ankomme, ist der nette Nachbar, der ein wenig auf meine Sachen aufgepasst hat, nicht mehr da. Mein Geldbeutel auch nicht. Dafür aber sein Hund, der gerade mein Schnitzelbrötchen frisst um danach in meinen Turnschuh zu scheißen. Netter Hund! Eigentlich bin ich sehr ausgeglichen ... aber jetzt ist es doch langsam genug. Ich packe meine Sachen zusammen und den blöden Hund in die Kühlbox seines freundlichen Herrchens. Selbige lasse ich feierlich im Wellenbecken zu Wasser und schaue mir belustigt den wilden Ritt an, während ich ein paar Takte „Surfin' USA" pfeife. Mit dem Handy des Herrchens rufe ich eine 0190-Nummer an und werfe es dann aufs Dach der Umkleidekabinen. Jetzt hab ich mich schon beinahe beruhigt. Ich schlendere zu meinem Fußball-Freund, nehme ihm den Ball ab und schieße ihn mit einem beeindruckenden Vollspann aus einem Meter Entfernung direkt in sein nettes Gesicht. Nachdem er blutüberströmt nach hinten umgefallen ist, nehme ich die Gelegenheit wahr, in seinen Rucksack noch ein kleines Feuerchen zu legen und mache mich auf den Weg zum Ausgang. Als ich am Beckenrand vorbeikomme, sehe ich meinen Kumpel vom 3-Meter-Brett. Da der Bademeister gerade dabei ist, einen Telekom-Opa aus dem Becken zu fischen, nutze ich den Moment, schnapp mir die Badehose des netten kleinen Schweinepriesters und hänge sie nicht weit entfernt an einen hohen Ast. Als ich am Ausgang ankomme, schau ich mich ein letztes Mal um: Der Fußball-Penner hüpft plärrend um seinen brennenden Rucksack herum (das Feuer hat inzwischen auf benachbarte Bastmatten übergegriffen), die kleine Nervensäge hüpft nackt unter dem Badehosen-Baum herum (umzingelt von kreischenden Mädchen) und der nette Nachbar sucht seinen Hund. Die fest verschlossene Kühlbox zieht immer noch ihre Bahnen im Wellenbecken und das Handy funkelt mir lustig vom Umkleidedach zu. Die Rechnung muss inzwischen bei etwa 98 Euro liegen. Als ich zum Auto zurückkomme, hängt ein Strafzettel dran. Ich nehme ihn ab, lese ihn aufmerksam durch und esse ihn auf. Dann steig ich in mein brütend heißes Auto und denke: Gar nicht so schlecht, so ein Besuch im Freibad.

LEONID REMMEL, PER E-MAIL

Danke, Leonid für den Erfahrungsbericht. Deine erste Geschichte haben wir entfernt, sie war uns zu kurz. Ein schönes Leben noch.



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 168 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 192/193 mit Hersteller-Hotlines.



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



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

POSTER „COUNTER-STRIKE SOURCE"
(Frisch aus den USA importiert!)

ANHÄNGER „CODEMASTERS"
(Mit Gangschaltung!)

SCHAL „CLUB FOOTBALL"
(Für wahre Fußballfans!)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Jochen Zirklewski, Beverungen (T-Shirt „Battlefield Vietnam"), **Georg Schmellmer, Göttingen** (Schweissbandset „Atari"), **Patrick Sommerweiß, Bergen** (Affenpuppe „Melvin Monkey")

PREIS/LEISTUNGSSIEGER!

L@hoo.de
...garantierte Qualität!

AMD Athlon XP 2600+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 2600+
- **Prozessorkühler:** Coolermaster CP5
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** DFI KM400-MLV
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** onboard Shared Memory 64MB
- **Laufwerke:** 16xDVD/CD-Rom Benq
- **Gehäuse:** 300W Midi Tower
- **Anschlüsse:** 8xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, LAN, ATA/133

299,- €

AMD Athlon XP 2800+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 2800+ T-Bred
- **Prozessorkühler:** Coolermaster CP5
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASROCK K7S8X
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9200Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerke:** 16xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 300W Midi Tower
- **Anschlüsse:** 4xUSB 2.0, 5.1 Kanal Sound, 6xPCI, LAN

399,- €

Originalverpackt und **24 Monate** Gewährleistung!

AMD Athlon XP 3000+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Coolermaster CP5
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASROCK K7S8X
- **Festplatte:** 120GB 2mb Cache ATA133,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9600Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerke:** 16xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 4xUSB 2.0, 5.1 Kanal Sound, 6xPCI, LAN

~~599,-~~ **499,- €**

AMD Athlon XP 3000+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Coolermaster CP5
- **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:** 16xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 4xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, 5xPCI, LAN

~~699,-~~ **599,- €**

AMD Athlon 64 3200+



- **Prozessor:** AMD Athlon 64 3200+
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M6
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC400
- **Mainboard:** ASUS K8V-X
- **Festplatte:** 160GB 2mb Cache ATA133,7200u/min.
- **Grafikkarte:** GeForce 6800LE, 128MB, DVI+TV-Out
- **Laufwerke:** 16xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, 5xPCI, LAN Dual Serial ATA/Raid

~~899,-~~ **859,- €**



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

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · D-26446 Friedeburg Tel. (0 44 65) 944-0

BLICKPUNKT



>>WC Games 2004: Den Teilnehmern der Kategorie Sitzpinkeln vertrieb man die Langeweile mit Fernsehern.<<

Ziel gerade!

Das größte Daddelturnier fand erstmals außerhalb Koreas statt. PC ACTION war vor Ort bei den WORLD CYBER GAMES in San Francisco.

Wenn man Niklas „Sliver" Timmermann über die Schulter auf den Monitor sieht, fühlt man sich wie ein Schluck Wasser in der Kurve. Der 16-jährige Schüler rast bei *Need for Speed Underground* mit einem Affenzahn über die Market Street und zieht eine Schneise der Verwüstung durch Gegnerscharen. Diesmal kostet die Geschwindigkeitsübertretung kein Bußgeld. Der Profi-Zocker steckt sogar 25.000 US-Dollar als Siegprämie ein. Sliver hat sich bis ins Finale der World Cyber Games 2004 in San Francisco vorgekämpft. „Ich fahre eigentlich am liebsten den Peugeot 206, da das Handling des Wagens besser ist. Aber im Wettkampf trete ich nur mit dem Mazda RX-7 an, da der Peugeot nicht stark genug ist." Im Endspiel hatte auch der Südkoreaner MyungChun Yoo mit dem vielsagenden Kampfnamen LordofGround keine Chance. Das Preisgeld kann Sliver gut gebrauchen – ein Lexus IS200 steht gleich nach dem Führerschein auf der Wunschliste. „Aber die kleinere Version mit 150 PS – schließlich bin ich Fahranfänger", grinst er.

EIN MANN VON FORMAT

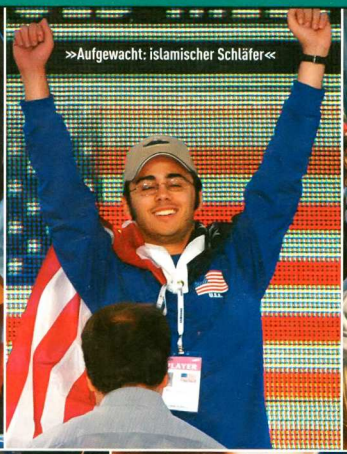
Timmermann ist so etwas wie ein Wunderkind der deutschen Profi-Zocker-Szene – er hat erst im November 2003 mit *Need for Speed Underground* begonnen und steht nun bereits auf dem Siegerpodest des weltweit größten und wichtigsten PC-Spiele-Turniers. „Ich war zuvor einer der Top-50-Spieler bei *Command & Conquer: Generäle*, aber irgendwie fehlte mir da die strategische Begabung", erzählt Timmermann. „Dass ich so schnell an einer Weltmeisterschaft teilnehme, hätte ich nie erwartet. Anfangs war ich nur als ‚Abschießer' verschrien."

EDLE HERBERGE

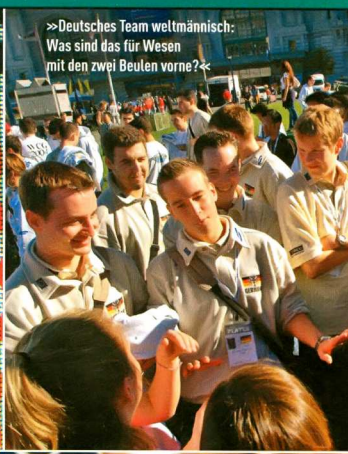
Das Bill Graham Civic Center, Arena für die diesjährigen World Cyber Games, beherbergte zwischen dem 6. und 10. Oktober 2004 über 700 Spieler aus 63 Nationen – und das ist nur die Crème de la Crème. Mehr als eine Million Spieler hatte sich in den Landesligen um eine Finalteilnahme bemüht. Das Ticket nach San Francisco hat sich auch Alex „gamerno1" Holzhammer in der Disziplin *FIFA Soccer 2004* erspielt. Der Sensenmann schlug jedoch in der zweiten Runde in Form des 19-jährigen Brasilianers Bruno Carrico zu. Der kegelte den Teutonen-Kicker durch einen umstrittenen Abbruchsieg aus dem Turnier. Das deutsche Team stellt trotzdem die gefürchtetsten Gegner bei *FIFA*. In der ersten Runde hatte Holzhammer – nomen est omen – alle fünf Matches locker gewonnen. „Bei uns in Deutschland ist die *FIFA*-Szene weiter entwickelt als in anderen Ländern", erklärt er die Teamstärke. „Da haben andere europäische Länder kaum eine Chance." Als späte Genugtuung für Alex verliert Bruno Carrico im Finale, das vor dem Rathaus in San Francisco auf einem gigantischen LCD-Schirm übertragen wurde, gegen den Südkoreaner Daehan Choi. Nach dem Ausscheiden von „gamerno1" bleibt jedoch Daniel „aL_smeyer" Rasche im Turnier und holt für Deutschland noch die mit immerhin 5.000 US-Dollar dotierte Bronzemedaille – gegen einen weiteren Deutschen, Stefan „aL_BroDo" Bromund. Ums Geld geht es den meisten Spielern bei der World Cyber Games erst in zweiter Linie. Frederik „Fisheye" Keitel trat für Deutschland bei *Starcraft: Broodwar* an und erläutert: „Natürlich sind 25.000 Dollar eine Menge Geld, aber das Gefühl, einfach der Beste der



»Udo Jürgens' erster Auftritt: Aber bitte mit Fahne.«



»Aufgewacht: islamischer Schläfer«



»Deutsches Team weltmännisch: Was sind das für Wesen mit den zwei Beulen vorne?«



»Willkommen bei Home-Order-Television, Ihre Bestellung bitte.«



Der 16-jährige Niklas Timmermann holte in *Need for Speed Underground* die einzige Goldmedallie für Deutschland.

Welt zu sein, ist mir mehr wert." Dafür langte es allerdings weder für Keitel noch für die deutsche Mannschaft. Nachdem das Team im letzten Jahr noch den Gesamtsieg für die erfolgreichste Mannschaft holte, reichte es in San Francisco „nur" für den vierten Platz. Neben dem Titel bei *NfS Underground* und der Bronzemedaille bei *FIFA Soccer 2004* ballerte sich Maurice „mouzAOpen_Burnie" Engelhardt bei *Unreal Tournament 2004* auf den zweiten Platz. Immerhin führte dieses Ergebnis zu abschließenden Ausschweifungen in der Player's Village des noblen Marriott-Hotels – bis der Hoteldirektor am frühen Morgen in bester Jugendherbergsvater-Manier persönlich ins Geschehen Eingriff und die wilden Umtrünke für beendet erklärte.

REBECCA RITTER

Goldregen: Der Medaillenspiegel der World Cyber Games 2004

Deutschland konnte im letzten WCG-Finale in der südkoreanischen Hauptstadt Seoul den Gesamtsieg abräumen. In diesem Jahr in San Francisco gewann jedoch das holländische Team.

G Gold S Silber B Bronze

Rangliste (Gold)	Nation	Counter-Strike	FIFA 2004	NfS Underground	Starcraft	UT 2004 (dt.)	Warcraft 3	Halo	Project Gotham Racing 2
1	Niederlande					G	G		G B
2	Südkorea	B	G	S	G S		S		
3	USA	G						G B	
4	Deutschland		B	G		S			
5	Brasilien		S	B					
6	Österreich								S
6	Kanada							S	
6	Dänemark	S							
9	Bulgarien				B				
9	Frankreich						B		
9	Ukraine					B			



>>Lassen sich nicht verstecken: errigierte Brustwarzen.<<

Ab-Zocker

WER ZUR HÖLLE IST ...

Name: Jonathan Wendel
Spielername: Fatal1ty
Geburtsdatum: 26. Februar 1981
Geboren in: Kansas City, Missouri
Jüngster Erfolg: 1. Platz im *Doom 3*-Turnier der Quakecon
Webseite: www.fatal1ty.com

Jonathan Wendel – besser bekannt als FATAL1TY – ist der Michael Jordan des E-Sports. PC ACTION nahm den Profi-Spieler ins Verhör.

Während wir Redakteure hart arbeiten, verdient Jonathan Wendel sein Geld spielend: Der 23-jährige Amerikaner ist professioneller Zocker und lebt vom Preisgeld diverser Turniere. Und das nicht schlecht. Nachdem er unter dem Namen Fatal1ty als bester *Q3*- und *UT*-Spieler bekannt wurde, ist er nun auch der berühmteste *Doom 3*-Profi. Derzeit tourt der E-Sportler durch die Welt, um bei „Shoot-outs" gegen Besucher anzutreten. Wer den Meister besiegt, erhält rund 100.000 Euro Preisgeld. Zudem floriert das Fanartikel-Geschäft. Neben Fatal1ty-Mauspads gibt es mittlerweile auch Klamotten mit seinem Logo. Der renommierte Platinen-Hersteller Abit bringt sogar ein entsprechendes Mainboard auf den Markt. Einen Test von dem Teil gibt's voraussichtlich in der nächsten Ausgabe.

PC ACTION Wie hat deine Karriere als professioneller Spieler angefangen?
FATAL1TY: Mit 18 war Spielen eher ein Hobby für mich. Doch dann belegte ich bei meinem ersten Profi-Turnier den dritten Platz und gewann 4.000 Dollar. Man lud mich danach zu diversen Veranstaltungen ein, wo die besten Spieler der Welt gegeneinander antraten. Irgendwann war ich dann selbst der Beste.

PC ACTION Hast du einen bestimmten Trainingsplan?
FATAL1TY: Vor wichtigen Turnieren trainiere ich etwa acht Stunden am Tag – fast wie bei einem gewöhnlichen Job. Allerdings habe ich viel Spaß daran, also ist es für mich doch nicht wie normale Arbeit. Außerdem trainiere ich oft gemeinsam mit Freunden.

PC ACTION Was rätst du jemandem, der auch Profi werden will?
FATAL1TY: Der- oder diejenige sollte auf jeden Fall LAN-Partys und größere Turniere besuchen, online spielen und an Online-Ligen teilnehmen. Zum Programm gehört es auch, Teil der Community zu werden. Sprecht mit Profis, um zu erfahren, welche Eingabegeräte sie benutzen und was sie sonst noch für Tipps haben.

PC ACTION Was sagst du, wenn einer die Schule abbricht, um professioneller Spieler zu werden?
FATAL1TY: Das empfehle ich niemandem. Man sollte auf jeden Fall versuchen, zunächst einen Abschluss zu schaffen. Zudem finde ich es sehr wichtig, Sport zu treiben, sogar während eines Wettkampfs – eben wie ein professioneller Athlet.

PC ACTION So was treibst du also, wenn du nicht vor dem PC hockst?
FATAL1TY: Ja, ich liebe Sport. Derzeit spiele ich einmal in der Woche Beach-Volleyball und Tennis. Hehe, außerdem bin ich verrückt nach *Mario Golf*.

PC ACTION Stell dir vor, du hättest im Mittelalter gelebt. Was wäre dein Job gewesen?
FATAL1TY: Wahrscheinlich Herumtreiber, der Leute bei Glücksspielen ausnimmt.

PC ACTION Auf der Quakecon hast du das erste wichtige *Doom 3*-Turnier gewonnen. Glaubst du, *Doom 3* hat eine große Zukunft im E-Sport-Bereich?
FATAL1TY: Ich denke, *Doom 3* wird mindestens bis Ende 2005 gespielt, aber sobald *Quake 4* auf den Markt kommt, steigen die meisten Spieler darauf um.

PC ACTION Wie ist dein privater Spiele-PC ausgestattet?
FATAL1TY: Er ist sehr schnell. Wirklich sehr, sehr, sehr schnell. Ich benutze für verschiedene Spiele unterschiedliche Mäuse, da ich der Meinung bin, dass manche Mäuse besser für bestimmte Titel geeignet sind. Und ich verwende natürlich das Fatal1ty-Mauspad.

PC ACTION Jetzt gibt es neben den Mauspads auch T-Shirts, Polohemden, demnächst ein Mainboard. Wann können wir die ersten Fatal1ty-Poster kaufen?
FATAL1TY: Ich kann mir vorstellen, dass die irgendwann kommen. Derzeit konzentrieren wir uns aber eher darauf, was Spieler wirklich brauchen.

DANIEL MÖLLENDORF



>>Amis lesen wirklich jeden Scheiß.<<

Stellungs-Wechsel

Haben Sie sich eigentlich schon mal gefragt, was ehemalige PCA-Redakteure jetzt so treiben? Die sind bei SFT!



»Gut beim Knöpfen: Carstens Janker.«



»Gremlins nicht nach zwölf Uhr füttern.«

CHRISTIAN MÜLLER war Heft-Gründungsmitglied und PCA-Chefredakteur von 1996 bis Mitte 2001. Danach wechselte er in gleicher Position zu PC Games und leitet jetzt die SFT-Redaktion.

»Viagra-Fehlpressung erwischt.«

HARALD FRÄNKEL verbreitete nicht zuletzt als Leserbriefonkel von 1997 bis Mitte 2004 gute Laune bei PC ACTION und verantwortet jetzt den Spielebereich von SFT.



»Danach investierte er in einen Käseschneider.«

ALEXANDER GELTENPOTH, auch Gründungsmitglied der PCA, kennt Strategie- und Rollenspiele noch immer besser als seine Freundin. Deshalb ist er nun mitverantwortlich für Spiele bei SFT.

FLORIAN WEIDHASE leitete die Tipps&Tricks-Redaktion der PCA von 1998 bis Mitte 2004, kauft jeden Monat neue Handys, Notebooks und PDAs und betreut deshalb die Technik-Sparte von SFT.

Fränkel ist weg! Wer schreibt jetzt die Leserbriefe für PC ACTION? Und wo ist der Knabe eigentlich hin? Was wurde aus diesem Strategie- und Rollenspiel-Heini Alexander Geltenpoth? Aus welchem Nirwana tauchte Iscitürk wieder auf und warum tut man uns das an? Fragen, die uns in den letzten Monaten immer wieder gestellt wurden. Schluss mit der Raterei, jetzt dürfen wir endlich Antworten geben. Pudels Kern und Rätsels Lösung verbergen sich hinter der kryptischen Buchstabenkombination „SFT". Nein, das ist nicht die Abkürzung für Saufen, Fernsehen, Titten, sondern steht schlicht für die Wörtchen Spiele, Filme und Technik.

FAKTEN, FAKTEN, FAKTEN

SFT ist das neue Magazin der Computec Media AG, das erstmals am 27. Oktober am Kiosk liegt und dank einer Startauflage von einer Million Exemplaren sowie umfangreicher Werbemaßnahmen kaum zu übersehen sein wird. Die nackten Fakten lassen aufhorchen: Zu einem Preis von 1,99 Euro gibt's monatlich 200 Seiten Lesespaß plus Praxis-Beilage plus komplettem Spielfilm plus starkem PC-Spiel auf DVD. So schmücken den Silberling der Erstausgabe der Kult-Film *Jackie Brown* von Regisseur Quentin Tarantino und das Strategie-Western-Epos *Desperados*. Und was steht nun im Heft? Es geht eben um den Themenmix, den *SFT* im Titel trägt, also um das weite Feld des Electronic Entertainment. Geboten wird Spaß, verknüpft mit Kaufberatung. Im Erstling zum Beispiel zu neuen Megapixel-Handys, Digitalkameras oder Multimedia-Notebooks, zu Kauf-DVDs, Kinofilmen und Spiele-Blockbustern. Dazu Chefredakteur Christian Müller: „Wer bisher etwas über Spiele, Filme und Technik wissen wollte, musste sich entweder mit oberflächlichen Produktberichten in Männermagazinen zufrieden geben oder stapelweise schwer verständliche Fachpresse für teures Geld erwerben. Dafür bekam er dann entweder Spiele oder Filme; Technik oder Spaß; Unterhaltung oder Elektronik. Wir haben uns gefragt: Warum entweder/oder, wenn UND so viel besser ist? Die meisten interessieren sich doch für alles, was Spaß macht und Strom braucht." Stimmt. Viel Erfolg, Herr Müller!

CHRISTIAN BIGGE



»Theo Waigels Sohn leidet an Fettsucht.«

AHMET ISCITÜRK tippte eifrig an der Nullnummer von SFT mit und kehrte zur PCA zurück, als er merkte, dass er nur in unserer Spiele-Postille ungestraft über Penisgrößen sinnieren darf.





»Ohne Hundemarke erwischt: Jean-Paul Bell-Mondo.«

Hundstage

Die Pechsträhne unseres Helden Nathan der Heiße reißt in THE FALL einfach nicht ab. Doch das Wort „aufgeben" fehlt in seinem Sprachschatz.

DRITTER TAG – MORGENS:
Nachdem wir das Dorf New Safford von den Ratskulls gesäubert haben, suchen wir am Morgen noch mal Ben auf. Es kann doch nicht angehen, dass wir absolut nichts für unsere Mühen bekommen sollen! Außerdem war da doch noch was ... Ach ja, Davids Tochter wohnt in diesem schäbigen Kaff. Da werden wir Ben gleich mal drauf anlabern. Der alte Sack steht neben seiner gammeligen Hütte und unterhält sich mit irgend so einem Fuzzi. Wir drängen uns kurzerhand dazwischen. Ben berichtet, dass Davids Tochter von den Ratskulls entführt wurde! Klasse! Hätte der Penner das nicht früher sagen können? Das bedeutet Überstunden. Die Ratskulls haben ein Lager im Südosten, so viel kriegen wir von dem Suffkopp raus. Ist die Kleine dorthin verschleppt worden? Unsere Frage nach der Gage beantwortet der Kerl mit einem kalten Lächeln. Bei nächster Gelegenheit gebe ich mal einer Horde Abschaum 'nen dezenten Hinweis, wo sie Beute einfahren können ... Nun ab zum Ratskulls-Lager. Die sengende Hitze macht allen zu schaffen. Vor allem mir wegen meiner Verwundung.

DRITTER TAG – MITTAGS:
Butch entdeckt ein paar Hirsche, die zwischen knorrigen Bäumen äsen. Mir läuft das Wasser im Mund zusammen, mmh, so ein leckeres Steak ist schon was Feines. Butch zielt und erwischt eines der Viecher: Blattschuss; Mittagsmahl gesichert. Wir häuten das Tier und nehmen es aus. Während die anderen Feuer machen, portionieren Butch und ich das Fleisch. Ein Festschmaus vom Edelsten. Eigentlich sind wir viel zu vollgefressen, um weiterzuziehen,

EINTRITTSPREIS

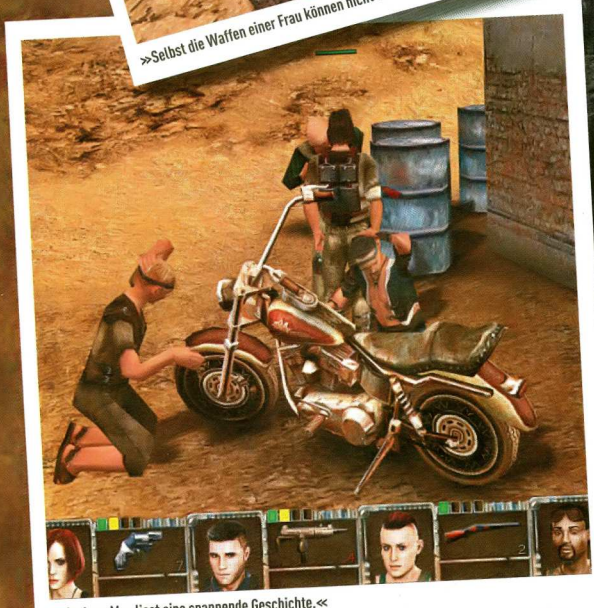
GEWINNSPIEL

In Ausgabe 10/04 versprachen wir, Sie in eine postapokalyptische Welt zu schicken. Ihre Fahrkarte: ein Foto, das Sie in Endzeitpose zeigt.

Das Rennen machte Ralf Schmitt aus Fürth im Odenwald. Er darf sich auf den Weg nach Berlin machen und in der deutschen Spieleschmiede Silver Style auf Infojagd gehen. Platz 2 holte Merlin Heckelmann aus Esslingen, der uns mit seiner PCA-Ausgabe 7/2062 überzeugte. Der Nachwuchs-Layouter bekommt von Silver Style eine Ati Radeon 9800 Pro. Roland Heuer aus Wittstock, der offensichtlich eine Metzgerausbildung bei Wiesenhof absolviert, taucht mit einem *The Fall*-T-Shirt und einer Version des Spiels in die Endzeitwelt ab.



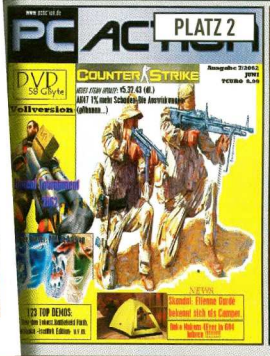
»Selbst die Waffen einer Frau können nicht alle Männer zum Sex zwingen.«



»Corinna May liest eine spannende Geschichte.«



PLATZ 1





PLATZ 3

aber es hilft nichts. Von selbst kommt Davids Tochter bestimmt nicht frei.

DRITTER TAG – NACHMITTAGS:
In der Ferne steigt Rauch auf. Wir haben das Lager gefunden. Ivana, Carmen, Butch und ich schleichen von der linken Seite ran, während Francis und Viktor von rechts angreifen wollen. Wir hören zwei der Typen reden. Und checken: Sie wollen einer Frau an die Wäsche – Davids Tochter! Als ich sehe, dass Francis und Viktor unbemerkt über den Zaun klettern, gebe ich den Befehl zum Angriff. Die Lumpen wissen gar nicht, wie ihnen geschieht. Einem nach dem anderen blasen wir das Licht aus. Als alle platt sind, kümmere ich mich um Davids Mädchen. Sie heißt Sara und ist völlig fertig. Stammelnd kommt ihr ein Dankeschön über die Lippen. Doch selbst in diesem Zustand ist sie noch ganz Frau – und schiebt eine Bitte nach. Wir sollen ihrem Vater sagen, dass alles in Ordnung ist und sie wieder nach New Safford zurückgeht. Als wenn das Leben ein Wunschkonzert wäre. Aber mal ehrlich, ich kann einer Lady einfach nichts abschlagen.

DRITTER TAG – ABENDS:
Mit guten Nachrichten im Gepäck spiele ich gern mal den Kurier. David ist überglücklich, dass Sara gerettet ist. Zur Belohnung verrät er uns, wo sich das Drogenlabor der Ratskulls befindet. Wenn das nichts ist. Langeweile kommt also auch in den nächsten Tagen nicht auf. Aber jetzt wird gepennt. Außerdem habe ich gehört, dass die Typen von PC Action nächste Ausgabe einen Test von *The Fall* bringen. Endlich mal ein Lichtblick!

ANDREAS BERTITS

VORSCHAU



Zum Schädele hinaus



Wie im Vorgänger drehen Sie in PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN am Rad der Zeit. Aber diesmal fließt mehr Blut.

Action | Wie Sand zwischen den Fingern verrinnt das Leben des persischen Prinzen – buchstäblich. Hätte der fesche Bursche nicht illegalerweise an der Zeit herumgespielt, müsste er jetzt nicht vor dem fiesen Dämon Dhakara flüchten. Der Wächter der Zeit fand die Aktionen des Königssohns im letzten Abenteuer nicht lustig und will ihm eine Lektion erteilen. So schickt der Finsterling in *Prince of Persia: Warrior Within* böse Monster los, um die Drecksarbeit zu erledigen. Denen erwehrt sich unser Held mit allerlei Angriffen, die sich sogar kombinieren lassen. Außerdem rätselt er sich wieder durch zahlreiche Gebiete, die er in zwei Zeitebenen besucht. Unterstützt wird er von der hübschen Kailina, der im Original die italienische Schauspielerin Monica Bellucci (*Matrix: Revolutions*, *Tränen der Sonne*) ihre Stimme leiht. Ein Weichzeichnereffekt sorgt für zusätzliche Erotik. Kämpfe, Action, Sex – was wollen Sie mehr? Am 24. November schickt Sie Ubisoft in das Land aus 1001 Nacht. ANDREAS BERTITS

Info: www.princeofpersiagame.com



BESSERWISSER

ANDREAS BER-TITS STEHT AUF DICKE DINGER



Foto: action press

Wachstumsschub

Normalerweise machen sich Japaner durch unterdurchschnittlich kleine Geräte einen Namen und wollen trotz dieses Handicaps alles immer noch verkleinern. Verstehe das, wer will. Aber es ist noch nicht alles verloren. Einen der Asiaten küsste jetzt die Muse, er erhörte alle Hetero-Männer dieser Welt. Hideto Tomabechi erfand einen Handy-Klingelton, der angeblich die Oberweite von Frauen wachsen lässt. Wenn es Sie also tierisch nervt, dass Ihre Liebste zu Hause permanent die Muschel am Ohr hat, haben Sie jetzt wenigstens auch was davon. Laden Sie ihr einfach heimlich diesen Ton aufs Handy, köpfen Sie ein kühles Bier und sehen Sie gelassen zu, wie sich die Dinge entwickeln. Scheiße, hätte ich das doch nur eher gewusst! Ich musste meine Frau noch in Schwerstarbeit schwängern, um pralle Argumente vorzufinden. Nur Gott weiß, was für einen Preis ich dafür bezahlen muss. Aber egal. Vielleicht lässt sich dieser ominöse Klingelton mit der großen Wirkung ja auch auf unsere Verlags-PCs übertragen. Die Dinger laufen hier Tag und Nacht und könnten in dieser Zeit sicherlich wahre Wunder vollbringen. Der Traum aller Männer: In kürzester Zeit würden dann hier nur noch Riesendinger mit etwas Rebecca Ritter dran durch die Gänge hüpfen. Manchmal beschleicht mich allerdings das Gefühl, dieser Ton ist hier schon längst im Einsatz. Wie sonst wollen die Kollegen Brehme und Iscitürk ihre Oberweite erklären? Okay, der Ossi ist in Wahrheit eine gedopte DDR-Gewichtheberin, aber unser Osmane? Hmmm ... Wie dem auch sei, der Erfinder will noch weiter gehen und Töne gegen Vergesslichkeit, Haarausfall und andere Wehwehchen auf den Markt bringen. Eventuell hilft so was ja sogar Männern mit Potenzproblemen. Statt eine Pille einzuwerfen, lässt Herr Ciszewski dann sein Handy klingeln und die Post geht wieder ab. Prima, oder? Nein, doch nicht.

Feuer-Zeuge

Löschen Sie Ihren Brand in FIRE DEPARTMENT 2.



Strategie | Wenn die Hütte brennt, ist nicht immer Party angesagt. Manchmal handelt es ich auch um echtes Feuer. In Monte Christos *Fire Department 2* kommen Ihnen in diesem Fall sogar mal die Roten zu Hilfe. Damit meinen wir natürlich Feuerwehrleute. In 15 Einsätzen rücken Sie Katastrophen mit allerlei technischem Schnickschnack zu Leibe. Die Brände breiten sich durch die Physik-Engine entsprechend der Umgebung und der Witterung aus und sorgen so ab Ende November für explosive Stunden. ANDREAS BERTITS

Info: www.firedepartment2-game.com

Fremdenverkehr

In STRANGER dringen Sie von oben und unten ein – in Basen.



Strategie | Ähnlich wie im Strategiespiel *Armies of Exigo* schickt Sie Entwickler Fireglow (*Sudden Strike 3*) auch in *Stranger* sowohl unterals auch oberirdisch in taktische 3D-Schlachten. Eine Fantasy-Welt steht vor dem Abgrund und Sie entscheiden, auf welcher Seite Ihre Helden in den Kampf ziehen: Für die Dunkelheit oder das Licht? Oder ist eine Grauzone mehr Ihr Metier? Ein Veröffentlichungstermin steht noch in den Sternen. ANDREAS BERTITS

Info: www.fireglowgames.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 ∧ (3)
GOTHIC 3
Piranha Bytes, 2005



2 – (2)
BATTLEFIELD 2
Dice, 1. Quartal 2005



3 ∧ (8)
GTA SAN ANDREAS
Rockstar Games, 2. Quartal 2005



4 ∧ (NEU)
QUAKE 4
Raven Software, 2005



5 ∧ (9)
S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL
GSC Game World, 1. Quartal 2005



6 ∨ (4)
F.E.A.R.
Monolith, 2005



7 ∧ (10)
DHDR: SCHLACHT UM MITTELERDE
EA LA, 9. Dezember 2004



8 ∨ (6)
WORLD OF WARCRAFT
Blizzard Entertainment, 1. Quartal 2005



9 ∧ (14)
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
Electronic Arts, 11. November 2004



10 ∧ (11)
DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE
Blue Byte, 25. November 2004

11 ∨ (5) **EARTH 2160**
Reality Pump/Zuxxez, Dez. 2004

12 – (12) **BROTHERS IN ARMS**
Gearbox, 1. Quartal 2005

13 ∧ (15) **NFS: UNDERGROUND 2**
EA Black Box, 18. November 2004

14 ∧ (17) **DUKE NUKEM FOREVER**
3D Realms, Winter 2666

15 ∧ (NEU) **DUNGEON LORDS**
Heuristic Park, 19. November 2004

16 ∧ (18) **SC 3: CHAOS THEORY**
Ubisoft, Dezember 2004

17 ∧ (20) **PRO EVOLUTION SOCCER 4**
Konami, 19. November 2004

18 ∧ (NEU) **THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION**
Bethesda Softworks, Ende 2005

19 ∨ (13) **SID MEIER'S PIRATES**
Firaxis, 17. November 2004

20 ∨ (19) **THE FALL: LAST DAYS OF GAIA**
Silver Style, November 2004

DU HAST GEWONNEN! Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?



Frank Hascher
Kahla
erhält ein Spiel
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 7" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 7 Gothic 3) an die 82 098* (aus Deutschland), 92 92** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich).

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, oder per E-Mail an habenwill!@pcaction.de.

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

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

- Fette Grafik-Engine für die (über)nächste Hardware-Generation
- Mehr Action als im Vorgänger *Morrowind*
- Construction-Set erlaubt Erstellung eigener Szenarien
- Riesige Spielwelt mit rund 1.000 NPCs
- Neue KI sorgt für ungeskriptetes, selbstständiges Verhalten
- Über 40 Monstertypen

Waldes-Lust

»Nach der Dopingaffäre ritt Ludger Beerbaum Amok.«

Die Shader-Schönheit der Fantasywelt von ELDER SCROLLS 4: OBLIVION lässt andere Rollenspiele mittelalterlich aussehen. Lust auf epische, nichtlineare Abenteuer mit einem actionbetonten Echtzeit-Kampfsystem?

Vergangenheitsbewältigung

Nicht erst seit dem fantastischen *Morrowind* erfreut sich die *Elder Scrolls*-Serie großer Beliebtheit. Schon seit 1994 erleben Rollenspieler spannende Abenteuer in der Welt von Tamriel.

THE ELDER SCROLLS: ARENA

Im ersten Teil der Saga retteten Sie 1994 einen entführten Kaiser und vernichteten den miesen Hofzauberer Jagar Tharn. *Arena* ist das bisher einzige Spiel der Serie, in dem Sie den gesamten Kontinent Tamriel abklappern durften. Das Spiel gibt es inzwischen als kostenlosen Download. Zum Zocken benötigen Sie einen DOS-Emulator.
www.elderscrolls.com/downloads/downloads_games.htm





>>Dank Ver.di neue Arbeitskleidung für Kanaldeckelarbeiter!<<

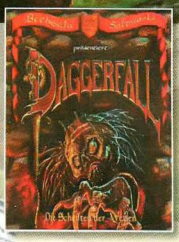
Sisyphus rollte immer wieder einen Felsblock den Hang rauf, obwohl der Mistbrocken kurz vor Schluss jedes Mal wieder runterrumpelte und erneut gewuchtet werden musste. Mit so einem Szenario können sich PC-Spieler prima identifizieren: Gerade hat man eine Niere verkauft und sich einen abgeschraubt, um die Kiste für *Doom 3* und *Half-Life 2* hochzurüsten, schon gibt es Vorzeichen für den nächsten Aufrüstungsgrund. PC ACTION, Skandalblatt für alte Griechen und neue Spiele, entdeckte den neuesten Technik-Bolzen diesmal nicht im Shooter-Lager. Nach dem ersten Blick auf die Bombastgrafik des Rollenspiels *Elder Scrolls 4: Oblivion*, dem offiziellen Nachfolger von *Morrowind*, fragten wir Projektleiter Todd Howard ganz unschuldig, wie denn die Systemanforderungen dafür aussehen werden. Seine mäßig beruhigende Antwort: „Das kann ich noch nicht sagen. Wir wollen die neueste und beste Hardware ausnutzen. Wenn das Spiel herauskommt, wirst du ein neues System brauchen, um alle Details bis zum Anschlag hochzufahren."

PIXELSHADER-PROTZ

Der erste Vorgeschmack auf Bethesda Softworks' nächstes Opus macht jedenfalls kräftig Appetit. Noch nie seit In-Kraft-Treten des Bürorauchverbots schwärmten wir so enthusiastisch über Gras, von Spielfiguren-Details wie Gesichtsmimik oder Haar-Shadern mal ganz zu schweigen. Man beachte auch das weiche Licht bei den „Wie gemalt"-Landschaften. Die fotorealistische Optik für Computerspiele ist nach Meinung der *Oblivion*-Macher out. Denn Grafikchips haben langsam so viel auf der Pfanne, dass es jetzt vor allem auf die künstlerischen Nuancen beim Look eines Spiels ankommt. Lang, lang ist es her, seit Serien-Urgestein *Arena* 1994 geplagten 386-Prozessoren damals sensationelle 3D-Grobpixel-Grafik entlockte.

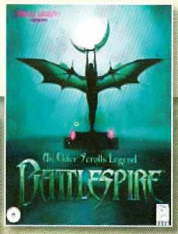
GROSSE WEITE WELT

In den letzten zehn Jahren mutierte *Elder Scrolls* zum Synonym für endlose, epische Rollenspiel-Superschwergewichte. *Arena* und Nachfolger *Daggerfall* hatten tausende von Schauplätzen, versprachen hunderte von Spielzeitstunden. Dabei gab es freilich mehr Masse als Klasse, Mängel bei Abwechslung und rotem Handlungsfaden inklusive. Teil drei namens *Morrowind* vollzog eine geografische Gesundschrumpfung, war aber im Vergleich zur Genrekonkurrenz immer noch ein dicker Brocken. Beim vierten Streich *Oblivion* soll es eine größere Landmasse zu erforschen geben, aber das Herumgereise fällt leichter und die Welt fühlt sich kompakter an. Strafferes Durchspielen der Storykapitel ist machbar. Aber der Spieler hat die serientypischen Freiheiten bei Rassen-, Berufs- und Gildenwahl, wodurch sich wiederum andere Missionen



THE ELDER SCROLLS LEGEND: BATTLESPIRE

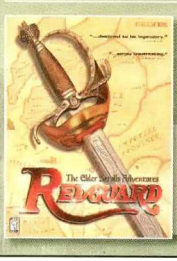
1997 schickte Sie Bethesda im Action-Rollenspiel *Battlespire* in eine fremde Dimension, um einem finsteren Dämon Feuer unter dem Hintern zu machen. Als eines der ersten Rollenspiele bot *Battlespire* einen Mehrspieler-Modus.



THE ELDER SCROLLS 2: DAGGERFALL

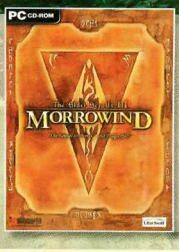
Im 1996 erschienenen *Daggerfall* besuchten Sie im Auftrag des Kaisers auch hoch zu Ross die riesigen Provinzen High Rock und Hammerfell, um den Tod des ansässigen Königs aufzudecken. Im Laufe des Spiels konnte der Held sogar zu einem Vampir oder Werwolf mutieren.

Zudem programmierte Bethesda drei Handyspiele im *Elder Scrolls*-Universum. In *Stormhold*, *Dawnstar* und *Shadowkey* kämpfen Sie sich durch zahlreiche Verliese.



THE ELDER SCROLLS: REDGUARD

1998 versetzte Sie das Action-Adventure *Redguard* in die Vergangenheit der *Elder Scrolls*-Serie. In der Rolle des Helden Cyrus befreiten Sie in einer Mischung aus *Tomb Raider* und Rollenspiel Ihr Volk vor der imperialen Tyrannei.



THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Das bislang erfolgreichste Spiel der Serie erschien 2002. Als Sträfling deckten Sie auf der Insel der Dunkelelfen Ihre Herkunft auf und besiegten einen bösen Gott. Der Erfolg bescherte uns die Erweiterungen *Tribunal* und *Bloodmoon*.

INTERVIEW

„WIR DENKEN IMMER IN GROSSEN MASSSTÄBEN."



>>Beim Starsky-&-Hutch-Casting durchgefallen.<<

Todd Howard zog nach der Projektleitung von *Morrowind* erneut das Kettenhemd an, um sein Team durch die langjährige Produktionsschlacht von *Elder Scrolls 4: Oblivion* zu führen.

PC ACTION Warum ist es bei *Oblivion* so schön?

TODD HOWARD: Im Wesentlichen verwenden wir massig Pixelshader, auf verschiedene Arten und auf jeder Oberfläche. In *Morrowind* setzten wir einige der ersten Pixelshader bei den Wassereffekten ein und lernten viel aus dieser Erfahrung. Als wir vor zwei Jahren mit *Oblivion* begannen, wussten wir, dass dieser Trend weitergehen würde. Also bauten wir unsere Technologie so auf, dass sie viele Shader auf jeder Oberfläche hinkriegt. Egal ob es Holz, Metal, Haut, Haare, Wasser oder was auch immer ist – wir haben einen speziellen Shader dafür geschrieben. Die Anzahl an grafischen Details ist irre.

PC ACTION Was sind die wichtigsten Verbesserungen gegenüber *Morrowind*, um eine realistischere Fantasywelt zu simulieren?

TODD HOWARD: Nichtspielercharaktere (NPCs) und künstliche Intelligenz. Beides fühlt sich viel echter an und jede Dialogzeile registrieren wir. Du kannst also durch eine Stadt gehen und dabei einen Dialog zwischen zwei NPCs hören, der kein bisschen geskriptet ist. Wenn du den Spielstand wieder lädst und erneut vorbeigehst, reden die Charaktere wahrscheinlich über ein anderes Thema, falls sie überhaupt wieder in ein Gespräch verwickelt sind. Solche Kleinigkeiten machen enorm viel aus, wenn es darum geht, wie real eine Spielwelt zu erleben ist.

PC ACTION Nichts gegen schöne Schlagwörter. Aber was macht eure „Radiant AI" nun so besonders, äh, radiant?

TODD HOWARD: Dieses System erlaubt uns, tausende von NPCs zu kreieren, die sich wirklich lebendig anfühlen. Wir denken immer in großen Maßstäben und brauchten ein KI-System, bei dem die Spielfiguren von selber denken. Wenn du dir andere Spiele ansiehst, gibt es einiges an gutem Charakterverhalten, aber das meiste davon ist geskriptet. Für *Oblivion* benötigen wir fortgeschrittenes Verhalten, das quasi einfach passiert. Die Radiant AI erlaubt einen Rund-um-die-Uhr-Zeitplan für jeden NPC, die dabei mitdenken. Wir geben generelle Ziele vor wie „Um 14 Uhr in dieser Stadt etwas essen", die Charaktere finden selber heraus, wie das zu erreichen ist. Sie besorgen sich Nahrung, finden einen Platz, um sich zum Essen hinzusetzen, und so weiter.

PC ACTION Wie ist die Spielweltgröße im Vergleich zu *Morrowind*?

TODD HOWARD: Wir haben ein paar Zahlen, aber die sagen nicht viel aus, bis man es wirklich selbst gespielt hat. Es ist enorm groß, aber wir achten viel stärker darauf, wie dieser Umfang dem Spieler präsentiert wird und er damit umgeht, ohne sich überwältigt zu fühlen. Letzteres passierte in unseren früheren Titeln zu häufig.

PC ACTION Warum ist mein Held so einsam?

TODD HOWARD: Es gibt vorübergehende Begleiter, aber es ist kein Partyspiel. Die *Elder Scrolls*-Titel haben sich immer darum gedreht, wie die Welt auf deine Taten reagiert und mit dir umgeht. Auch bei *Oblivion* geht's ganz um dich, den Helden.

PC ACTION *Oblivion* wird etwas actionlastiger als die Vorgänger, ist es noch ein Rollenspiel im klassischen Sinn?

TODD HOWARD: Ich würde alle bisherigen *Elder Scrolls*-Titel als Action-Rollenspiele definieren. Du hast Ego-Ansicht, rennst herum, schwingst deine Waffe und zerhackst Sachen. Aber gleichzeitig haben sie traditionelle Rollenspiel-Elemente, sie sind riesig, offen, besitzen tiefgründige Storys. Wie sich Statistiken auswirken, ändert sich von Spiel zu Spiel, und bei *Oblivion* ist es wieder anders. Das konkrete Beispiel ist, dass kein unsichtbarer Würfel mehr gerollt wird, um über einen Treffer zu entscheiden. Du glaubst nicht, wie viele Leute das bei *Morrowind* verwirrt hat. Jetzt entscheiden deine Statistikwerte, wie viel Schaden du anrichtest, aber nicht, ob du überhaupt triffst. Das fühlt sich einfach besser an, wenn man es spielt.

PC ACTION Bleibt bei all den Render- und KI-Routinen noch genug Prozessorkraft für schnelle, flüssige Kämpfe übrig?

TODD HOWARD: Mit Sicherheit. So was verputzt die Hardware der Zukunft zum Frühstück ...



>>WMF brachte jetzt eine Armin-M.-Kollektion auf den Markt.<<

ergeben. Oder Sie streunen durch die Spielwelt Tamriel und forschen einfach drauflos.

DER KÖNIG IST TOT

Genauer Schauplatz von *Oblivion* ist die Provinz Cyrodiil, wo Ihr Held anfangs in einer Kerkerzelle vor sich hin schmachtet. Diese hat aber Anschluss zu einem Geheimgang, den Meuchelmörder zum Abmurksen des Throninhabers nutzen. Mit seinen letzten Worten fleht der sterbende Monarch Sie an, das Höllentor Oblivion zu schließen, und drückt Ihnen ein Amulett in die Hand. Wer kann da schon „Nein" sagen? Ob Sie die Handlungsziele als edler Recke oder verschlagener Fiesling erreichen, bleibt Ihnen überlassen. Wer einen schlechten Tag hat, kann auch wahllos heitere Gutmenschen abmetzeln, wird damit aber nicht zum Liebling der Ordnungshüter. Ein komplexes Reputationssystem sorgt dafür, dass Ihre Taten sich auf das Verhalten der Mitglieder verschiedener Fraktionen auswirken.

KÄMPFE MIT MEHR ACTION

Typisch *Elder Scrolls*: Statt eine ganze Party taktisch in





Realistische Gesichtsanimation: Der Alterungsprozess ist bei dieser Frau deutlich zu erkennen.





»Machen immer Probleme: Echsfrauen.«

der Weltgeschichte rumzudirigieren, ziehen Sie als einsamer Held in Ego-Ansicht durch die Walachei. Das Kampfsystem setzt auf Echtzeit-Geprügel mit Direktsteuerung und verschiedenen Schlagtechniken, abstrakten Regelkram bekommen Sie kaum zu sehen. Jetzt sagt Ihnen kein Würfelrollsystem mehr, dass Sie einen Gegner nicht getroffen haben, obwohl Ihr Breitschwert mit einem deutlichen „Wack!" in Kontakt mit dessen Rübe getreten ist. Allerdings wirken sich Faktoren wie die Qualität Ihrer Ausrüstung oder Kampftaktik des Gegners darauf aus, wie viel Schaden Sie anrichten und abbekommen. „Wir verlassen uns nicht auf weniger Statistiken, sondern setzen sie auf eine andere Weise ein, damit es sich besser spielt", meint Todd Howard. Der Erfolg bei Tätigkeiten wie dem Knacken von Schlössern oder dem Mischen von Zaubertränken hängt nicht mehr ausschließlich von Zahlenwerten, sondern von des Spielers Geschick ab.

VERHALTENSFORSCHUNG

Die rund tausend Spielfiguren sollen jeweils ein individuelles Aussehen haben und durch animierte Gesichtszüge rüberbringen, wie (un)freundlich sie unserem Helden gesinnt sind. Zu den interessanteren Neuerungen gehört die so genannte „Radiant AI". „Die Nichtspielercharaktere fällen die Detailentscheidungen selber, wir geben nur generelle Ziele vor", erklärt Todd Howard die künstliche Intelligenz. Die computergesteuerten Spielfiguren haben spezielle Bedürfnisse und Prioritäten, die abhängig von ihren Charakteristiken und den Umständen in der dynamischen Spielwelt erfüllt werden. Eine hungrige Spielfigur kauft zum Beispiel Brot, aber wenn kein Geld mehr da ist, improvisiert sie und wildert oder klaut. Damit *Oblivion*-Käufer wirklich nicht über Komplexitäts-Kalorienmangel klagen können, plant Bethesda, ähnlich wie bei *Morrowind*, die Editor-Tools zum Basteln eigener Zusatzabenteuer beizupacken.

HEINRICH LENHARDT



»Macht Frauen dick: Ochsenschwanzsuppe.«

ES4: OBLIVION

GENRE:	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Bethesda Softworks
FERTIG ZU:	50 %
ERSCHEINT:	Voraussichtlich Ende 2005
VERGLEICHBAR:	Elder Scrolls 3: Morrowind
INTERNET:	www.elderscrolls.com

KOMMENTAR



HEINRICH LENHARDT

„Poch, poch!" – „Wer da?" – „Ich bin's, die Zukunft des Rollenspiel-Genres!" Da erübrigt sich wohl die rhetorische Karnevalistenfrage „Wolle mer en reilasse?" Die *Elder Scrolls*-Serie steigerte sich bislang von Folge zu Folge, da scheint auch Teil vier keine Ausnahme zu machen. Die Welt ist immer noch riesig, aber konzentrierter, das Verhalten der NPCs realistischer und der Actionanteil höher. Das Ganze wickelte man in eine dicke Schicht nichtlineare Entdeckungsfreiheit ein. Wie anmachend die Grafik wirkt, brauche ich Ihnen nicht zu sagen, denn Sie haben sicher schon die Screenshots ausgiebig besabbert. Welche Hardware man für all die Pracht braucht, ist derzeit allerdings ebenso unklar wie ein Veröffentlichungstermin.

- Erstmals mit 3D-Engine
- Neue Ressourcen wie „Ehre“
- Story-Kampagne mit 24 Missionen
- Wirtschaftskampagne mit 12 Missionen
- 140 Burg- und Gebäude-Elemente
- Vereinfachter Burgenbau
- 24 verschiedene Kampf-Einheiten

AUF DVD
REPORTAGE



>>Bei Kopfschmerzen hilf nur Spalt.<<

Sammle Mittel, Alter!

Kohle machen, Festungen bauen, Spaß haben! Beim Vorgänger ging die Rechnung auf. Auch STRONGHOLD 2 dürfte militante Häuslebauer begeistern.

Die Firefly-Studios haben es gut. Über 1,4 Millionen Mal hat sich ihre *Stronghold*-Reihe mittlerweile verkauft. Vor allem in Deutschland gingen die Burgenbauer-Sims schneller weg als Schwimmwesten auf der Estonia. Aus diesem Grund reiste Chefentwickler Simon Bradbury auch extra aus England an, um uns die mittelalterliche Polygonwelt von *Stronghold 2* zu zeigen. Zuerst mästete er sich aber im Biergarten mit einem Fleischkäse-Kartoffelsalat-Spiegelei-Mix, dessen Ekelfaktor nur noch von den Nationalgerichten seiner Heimat übertroffen wird. Gut gestärkt führte er uns danach an einen geheimen Ort, wo wir uns von den Qualitäten seines neuen Babys überzeugen sollten.

ENDLICH DREIDIMENSIONAL

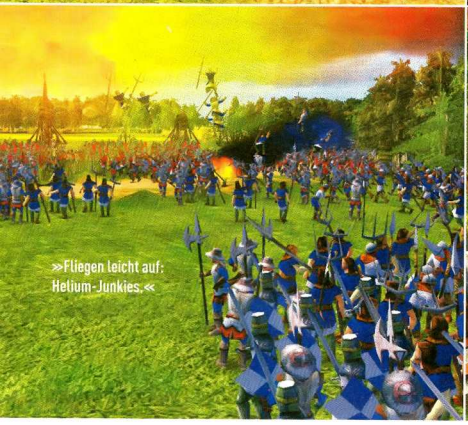
„Wir haben uns Vorschläge und natürlich auch Kritik der Fans sehr zu Herzen genommen, um *Stronghold 2* mit unzähligen Verbesserungen zu versehen. Der Wechsel von 2D zu einer 3D-Grafikengine stellt wohl die offensichtlichste Änderung dar“, erklärte Mister Bradbury. „Die Vorgänger wurden deshalb in 2D gehalten, weil dadurch mehr Grafikdetails möglich waren. 3D-Strategiespiele wirkten damals optisch immer etwas steril und detailarm und das kam für uns nicht in Frage. Mittlerweile sieht das dank der technischen Entwicklung aber ganz anders aus.“ Und in der Tat versprach der Mann nicht zu viel, denn optisch hinterlässt *Stronghold 2* einen sauguten Eindruck. Die Umgebung, in der sich die Burgen und Siedlungen befinden, wirkt äußerst realistisch. Flüsse, felsige Ufer, Wälder, Grünzeug und was in der Natur sonst so zu finden ist – alles vom Feinsten. Bis zur Veröffentlichung im April 2005 will man noch an der Optik feilen.

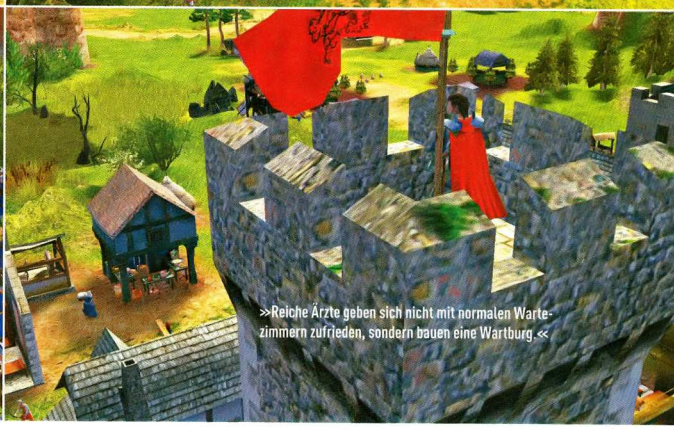


>>Nicht nur in Erfurt unbeliebt: Steinhäuser.<<


»Beim Glücksrad gewinnt nicht jeder.«


»Neuer Feuerstuhl für Baron Münchhausen.«


»Fliegen leicht auf: Helium-Junkies.«


»Reiche Ärzte geben sich nicht mit normalen Wartezimmern zufrieden, sondern bauen eine Wartburg.«

EINE FRAGE DER EHRE

Die dritte Dimension bringt auch spielerische Vorteile. Die stufenlos zoom- und frei drehbare Kamera ermöglicht neue Einblicke in die mittelalterliche Welt. In Gebäude können Sie jetzt aus verschiedenen Winkeln hineinblicken und den Bewohnern auf die Finger schauen. Das tun Sie besser auch regelmäßig, denn auf die Stimmung des Volkes sollte man nicht scheißen. Womit wir gleich beim nächsten Thema wären: Fäkalien und Abfall sind jetzt auch ein Problem, weil Rattenplagen und Seuchen lauern. Die Entwickler haben des Weiteren ein „Ehre-System" eingebaut, das den Verlauf Ihrer Burgherren-Karriere beeinflusst. Ein Beispiel: Sie laden andere Lords zu einem Bankett ein. Weil es billiger ist, servieren Sie nur Schweinsfüße und anderen Dreck, was für unzufriedene Gäste sorgt. Lassen Sie jedoch fleißig Hofnarren, Musikanten und Burgfräuleins antanzen und servieren Sie der Party-Meute nur Luxusfraß, steigen Ihr Ansehen und die Ehre. Auch schön: Ihre Wachmänner erwischen auf frischer Tat einen Bäcker beim Stehlen und Sie sollen über die Bestrafung entscheiden. Rädern, Strecken, Auspeitschen und andere Nettigkeiten stehen zur Auswahl. Oder gleich aufhängen? Wie lautet Ihr Urteil? Ist es zu mild, tanzen Ihnen Gauner bald auf der Nase herum. Also doch lieber so hart durchgreifen wie einst Dschingis Khan? Zwar sehen die Leute gern Hinrichtungen, aber auf Dauer bringt das schlechte Laune. Es gilt also, einen Mittelweg zu finden, damit der Bäcker seine Tat bereut und danach wieder fleißig Brot backt, statt zu klauen. Für Ehre und Respekt sorgen auch Ritterturniere, Hochzeiten oder abgehaltene Gottesveranstaltungen. Übrigens verriet uns Simon Bradbury, dass böse Herrscher schnelle Erfolge erzielen, gütige Lords aber auf lange Sicht die besseren Karten haben.

DIE MAUER MUSS WEG!

Als echter Lord zieht man auch in den Krieg oder vereitelt die Eroberung der eigenen Festung. Kämpfe vereinfachte man im Vergleich zum Vorgänger, wobei diese trotzdem realistischer wirken. War es zuvor noch möglich, dicke Burgmauern von einfachen Fußtruppen mürbe hacken zu lassen bis sie zusammenbrechen, sind jetzt mächtigere Kaliber nötig. Mit Katapulten, Triböcken und Belagerungstürmen setzen Sie selbst fettesten Gebäuden zu. Aber Vorsicht: Geschosse wie verseuchte Kuhkadaver, brennende Riesenbrocken und ordinäre Felsen machen nicht nur Gegner platt, weswegen Sie die grobe Kelle nicht in der Nähe Ihrer eigenen Männer anwenden sollten – außer Sie haben genug Soldaten übrig. AHMET ISCITÜRK

STRONGHOLD 2

GENRE:	Aufbau-Strategie
ENTWICKLER:	Firefly Studios/Take 2
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	April 2005
VERGLEICHBAR:	Stronghold, Knights of Honor
INTERNET:	www.fireflyworlds.com

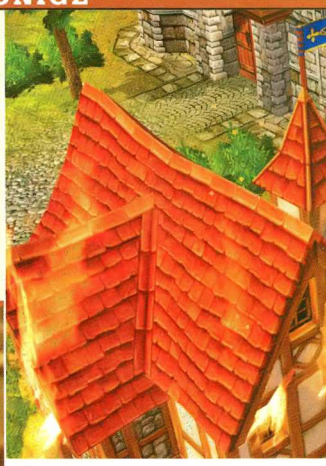
KOMMENTAR

AHMET ISCITÜRK



In schicken Gemächern Partys zu feiern, während nebenan in abwechslungsreicher Manier Gauner gefoltert werden, das hat schon was. Erinnert mich irgendwie an meine Heimat. Gegnerische Burgen filmreif mit Katapulten und Manneskraft dem Erdboden gleichzumachen, ist ebenfalls Balsam für meine Seele. Dass sich das Ganze unkompliziert bedienen lässt und trotzdem massig Spieltiefe bietet, überzeugt mich endgültig. Ich habe Aufbaustrategie-Spiele immer gemieden wie mein Chef das Badewasser, doch das wird sich mit *Stronghold 2* ändern. Verdammt!

- Komplette 3D-Welt
- 20 Missionen in sieben Königreichen
- Nur noch ein Volk spielbar
- Mehr als 70 Einheiten
- Wetter- und Jahreszeiteneffekte
- Zwischensequenzen in Spielgrafik
- Mehrspieler-Modus



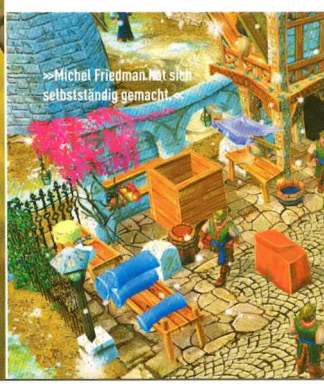
>> Jetzt auch als Ich-AG: Halsabschneider.<<

Beim Barte des Proleten

AUF DVD
VIDEO

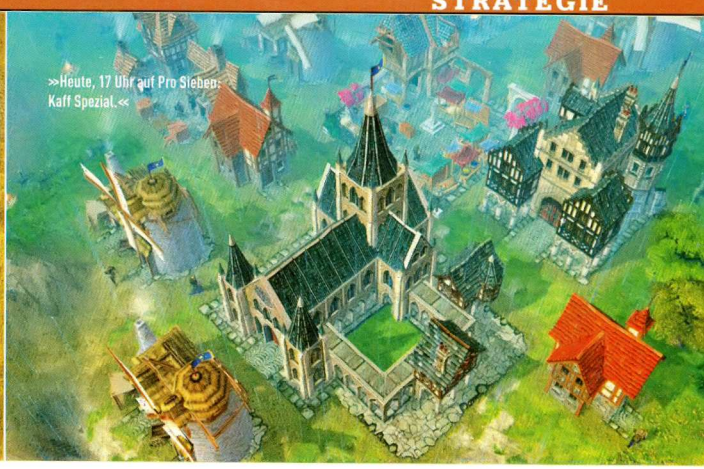
Mit DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE warten einschneidende Änderungen auf Fans der Serie. Trotzdem wuselt es noch immer – nur anders.

Machen wir es kurz. Wir gestehen, vor Freude auf den Schreibtischen getanzt zu haben. Nein, wir haben keinen Platz bei einer Pro7-Diätshow für den Autor dieser Zeilen gefunden. Viiiiel besser: *Die Siedler* ist da! Seit Jahren warten Fans aus aller Welt auf eine Fortsetzung des Aufbau-Strategiespiels, das 1993 auf dem Amiga den Begriff Wuselfaktor prägte. Seitdem hat das digitale Völkchen mit jedem Teil spielerische Neuerungen erfahren: Grafik-Mutationen, unterschiedliche Landschaften, weitere Völker, Militär und so weiter. Mit dem fünften Teil besinnt sich Blue Byte auf einige Grundwerte der Serie. Verschwunden ist etwa der Warentransport von Wegfahne zu Wegfahne, bei dem die Staugefahr stets größer war als Freitagnachmittag auf der A9. Auch den Werkzeugmacher schickte man in die verdiente Rente. Nicht die letzte Änderung, wie *Siedler*-Veteranen schnell bemerken.



>> Michel Friedman hat sich selbstständig gemacht.<<





VERWALTUNGSAUFBAU

Genau wie Schnulzenquäker Heintje sind die pummeligen Knuddelpixel erwachsen geworden. Und sie spielen sich jetzt irgendwie – hmm – sagen wir mal anders. Blue Byte gelang nicht nur der Wechsel zu einer beeindruckenden, dreh- und zoombaren 3D-Grafik, sondern entschlackte auch das Wirtschaftssystem. Extrem verzweigte Produktionsketten des vierten Teils gehören der Vergangenheit an, etliche Veredelungsbetriebe stampfte man ein und mit Taler, Lehm, Holz, Stein, Eisen und Schwefel kratzen Sie jetzt nur noch sechs Ressourcen aus dem Dreck.

SEI EIN VOYEUR!

Wie es sich für einen Herrscher gehört, scheuchen Sie Ihre Leibeigenen durch die Gegend. Per Mausklick lassen Sie Gebäude wie Wohnhäuser und Getreidefarmen aus dem Boden wachsen. Steht eine Bude, watschelt automatisch ein bereits ausgebildeter Arbeiter in den Neubau und beginnt, für Sie zu schuften. So genügen etwa gerade mal zwei Mausklicks, bis eine Mine die Arbeit aufnimmt. Super, das geht ja einfach! Rund ums Dorfzentrum bepflastern Sie die Landschaft mit bis zu 60 Gebäuden. Nahezu jede Hütte, von der Kaserne bis zum Bauernhof, lässt sich in mehreren Stufen erweitern. Das popelige Bergwerk statten Sie mit automatischen Eimerketten aus, die kleine Burg mutiert im Spielverlauf zur fetten Zitadelle. Tja, die süße kleine Sekretärin vom Empfang ist schließlich auch fett geworden. Genug geklickt? Dann lehnen Sie sich entspannt zurück, köpfen ein Bierchen und ergötzen sich daran, wie die armen Wichtel für Sie schwitzen. So viel *Siedler* muss schon sein! Es dauert nicht lange, bis Sie auf den Monitor starren, als hätten Sie ein paar Pilze aus Amsterdam verspachtelt. Die superdetaillierten Figuren bestehen jeweils aus bis zu 1.300 Polygonen und es macht schnell wieder süchtig, dem bunten Treiben zuzuschauen. Die Zeit vergeht dabei so fix, dass manch ein Redakteur sogar den Feierabend verschwitzte.



SPIELER FORSCHT

Leibeigene ziehen Gebäude hoch, Soldaten üben Bogenschießen, Chemiker rühren in ihrem Gebräu und vor der Universität kritzeln Gelehrte auf Schiefertafeln. Letztere Streberknaben sind der Schlüssel zum Erfolg. Wie in unserer Firma. Ohne Forschung läuft nämlich fast nichts. Die Bücherwürmer erweitern die Liste der verfügbaren Gebäudetypen, beispielsweise um einen Wetterturm. Im Gegensatz zu ARD-Wetterfrosch Kachelmann sagen Sie damit die Witterung nicht nur voraus, sondern verändern sie sogar. Das lässt den Weizen aus dem Boden sprießen und eröffnet hinterhältige Kriegstaktiken. Regen nimmt Angreifern die Sicht, Schnee und eisige Kälte lassen Seen und Flüsse gefrieren. Und wozu das Ganze? Wie in den Vorgängern gehen Sie auch in *Das Erbe der Könige* mit Waffengewalt auf Ihre Gegner los. Sie legen Kasernen, Schießanlagen und Schwefelminen an, um fiesen Typen mit Schwertkämpfern und Bogenschützen auf die Pelle zu rücken. Massenschlachten wie in *Die Siedler 3* und *4* gibt es aber nicht mehr, Soldaten fassen Sie in kleinen Gruppen zusammen, die von Anführern kommandiert werden. Die Kämpfe beschränken sich auf Scharmützel. Pazifisten schätzen die Möglichkeit, Missionen alternativ auch friedlich lösen zu können. Für abgebrühte Strategen ist so etwas natürlich pillepalle. Die heizen feindlichen Einheiten auf zugefrorenen Seen ein, indem sie mal eben die Sonne brutzeln lassen, bis es taut. Cool, wie richtig schön gemein man jetzt siedeln kann.

GESCHICHTENERZÄHLER

Die voraussichtlich 16 Levels der Kampagne sind im Stil von *Warcraft 3* in eine spannende Geschichte verpackt, deren Zwischensequenzen die Spielgrafik auf den Bildschirm zaubert. Sie spielen Königssohn Dario, der den Tod seiner Eltern rächt und sich aufmacht, die Tyrannei des Schwarzen Ritters zu beenden. Im Spielverlauf stoßen weitere fünf Helden zu Ihrem Trupp, die ebenso wie Dario mit Spezialfähigkeiten gesegnet sind. Sie heilen, tarnen sich, verbreiten durch extreme Attacken Angst und Schrecken oder platzieren Sprengsätze. Besonders spaßig ist das natürlich im Mehrspieler-Modus. Sowohl im Netzwerk als auch im Internet übernehmen die Pixelmännchen ab 25. November wieder das Zepter. Wir sind dabei! MARC BREHME

DIE SIEDLER

GENRE:	Aufbau-Strategie
ENTWICKLER:	Blue Byte/Ubisoft
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	25. November 2004
VERGLEICHBAR:	Die Siedler 4, Anno 1503
INTERNET:	www.diesiedler.de

KOMMENTAR



MARC BREHME

Ich habe nur zwei Laster. Ausschweifende Orgien und *Die Siedler*. Nächtelang fand ich damals kaum Schlaf, weil ich unbedingt noch ein Gebirge mit Goldlagerstätten erobern wollte. Echte logistische Meisterleistungen waren in den alten *Siedler*-Teilen gefragt, damit die Wirtschaft florierte und das kleine Reich wachsen konnte. Jetzt ist zwar alles anders, aber eigentlich eben doch nicht. Denn nach dem ersten Schock aufgrund der vielen Änderungen packte mich schnell wieder das alte Fieber. Ubisoft will „die schönste Aufbausimulation aller Zeiten" abliefern. Könnte klappen. Dann spielt meine Freundin eben wieder mal die zweite Geige.

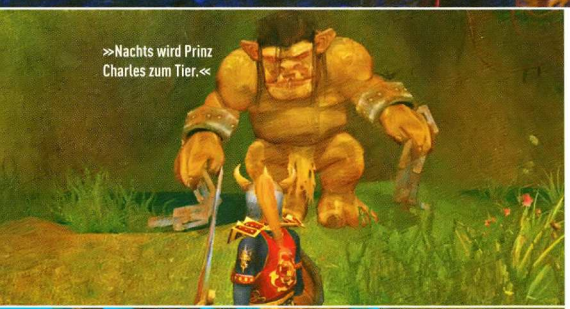
- Rollenspiel von David W. Bradley (Wizardry)
- 8 Völker
- 15 Klassen
- Rund 80 Zaubersprüche in 4 Schulen
- Über 1.000 Artefakte
- Riesige Spielwelt
- Kooperativer Mehrspieler-Modus

>>Hit auf der Wiesn: Grillhändl.<<

Ein Geisterwerk!

AUF DVD
VIDEO

Um das Fantasy-Reich in DUNGEON LORDS zu retten, ziehen Sie gegen Spukgestalten und andere Fieslinge in den Kampf.



>>Nachts wird Prinz Charles zum Tier.<<



>>Weil alle Männer Schweine sind, brachte Seal mal seinen Kumpel mit zu Heidi.<<

Charakter: Stark!

Auch in *Dungeon Lords* züchten Sie Ihren Helden heran. Acht Gattungen und 15 Berufe stehen zur Wahl. Danach bestimmen Sie Aussehen und verteilen Fertigkeitspunkte. So beeinflussen Sie, ob Ihr Haudegen mehr auf Magie, Kampf oder Diebesfertigkeiten geeicht ist. Nun bekommt das Kind noch einen Namen und los geht's!



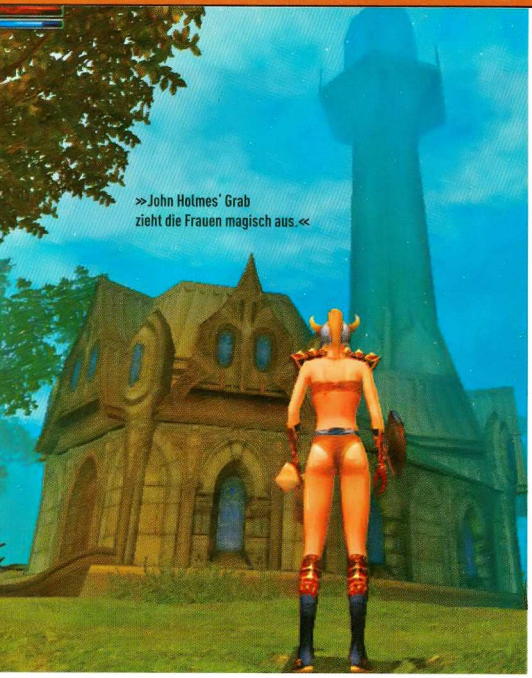
Zwergenfreunde, stellt die Bierkrüge weg und schleift eure Äxte, denn der neueste Streich von *Wizardry*-Designer David W. Bradley steht vor der Tür! *Dungeon Lords* steckt Sie in die Haut eines jungen Abenteurers, der sich nicht nur mit allerhand abstrusen Kreaturen herumschlägt, sondern auch mit der politischen Situation in Lord Davenmors Fantasy-Reich. Dieser Hirni versprach nämlich seine heiße Tochter dem finsteren Lord Barrowgrim zur Frau. Allerdings zieht der Typ die Süße nicht an und schon gar nicht aus, weil sich das Schätzchen dezent verkrümelte. Der gefoppte Ehemann in spe fand dies überhaupt nicht lustig und fiel in Davenmors Land ein. Da zudem Hofzauberer Galdryn ermordet wurde, steht der gutmütige Herrscher nun dumm da. Sie können den Macker nicht leiden sehen und greifen ihm kurzerhand unter die Arme. Also reisen Sie durch die weitläufigen Ländereien und suchen die Vermisste.

ROLLEN-SHOOTER

Bevor Sie aber loslegen, schrauben Sie sich einen Helden zusammen (siehe Kasten „Charakter? Stark!"). Den steuern Sie aus einer Verfolgerperspektive durch das detaillierte und gigantisch große Reich. Das funktioniert ähnlich flott wie in einem Ego-Shooter. Hardcore-Freaks brauchen nicht zu verzweifeln. Dank des ausgefeilten Charaktersystems arbeiten Sie Ihren Recken bis ins letzte Detail aus. Wem das zu kompliziert ist, der lässt Erfahrungspunkte automatisch verteilen. Diese erhalten Sie durch Aufträge und indem Sie Monster und Untote plätten. Logisch. Dem Pack verbrennen Sie mit über 80 Zaubersprüchen die Runzelhaut. Nach gewonnen Kämpfen sahnen Sie ein paar von rund 1.000 Gegenständen ab, die Sie entweder Ihrer Sammlung hinzufügen oder gewinnbringend in einer der vier Städte verscherbeln. Außer der riesigen Oberwelt, die sich vom Umfang her zwischen der von *Gothic 2* und *Morrowind* befinden soll, erforscht der Held finstere Höhlen und löst knackige Rätsel.

GEMEINSCHAFTS-GESCHICHTE

Wem bereits Sabber aus dem Mundwinkel tropft, der sollte jetzt schnell ein paar Baldriantropfen einwerfen. Denn Heuristic Park spendiert *Dungeon Lords* obendrein einen



Mehrspieler-Modus. Kooperativ mit bis zu sieben Freunden erleben Sie die Geschichte synchron. Niemand zwingt Sie, der Story zu folgen. Einfach ein paar nette Abenteuer zu acht durchzuziehen, ist ebenso möglich. Damit's auch schön atmosphärisch rüberkommt, ergötzen Sie sich an einer hervorragenden Optik mit schummrigen Lichteffekten, dichter Vegetation und spiegelnden Wassereffekten. Tja, was sollen wir sagen? Das Teil hinterließ schon anhand der spielbaren Betaversion einen hervorragenden Eindruck. Ob der Spagat zwischen Action und tiefgründigem Rollenspiel in letzter Konsequenz gelingt, bleibt noch abzuwarten. Schließlich sind abwechslungsreiche Missionen und ein spannender Verlauf der Geschichte ebenso wichtig wie Einsteigerfreundlichkeit. Das Genre kann in der Tat mehr Vielfalt vertragen. Da kommt ein neuer Titel von Altmeister Bradley doch gerade recht. ANDREAS BERTITS

DUNGEON LORDS

GENRE:	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Heuristic Park/Crimson Cow/dtp
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	19. November 2004
VERGLEICHBAR:	Gothic 2, Morrowind
INTERNET:	www.dungeonlords.com

KOMMENTAR

ANDREAS BERTITS



Ich brauche die finale Version! Sofort! Mir hat ein Rollenspiel schon lange nicht mehr so viel Spaß gemacht. Heuristic Park hat genau am richtigen Ende gespart und die Handhabung von *Dungeon Lords* so vereinfacht, dass sich sogar Kollege Iscitürk mühelos durch das Fantasy-Reich kämpfen könnte. Tut er natürlich trotzdem nicht. Ob Hardcore-Rollenspielfreaks so etwas gefällt? Kann ich nur hoffen, denn sonst verpassen die einen Rollenspielhammer. Ich räume jedenfalls schon mal meine Festplatte für das Testsmuster frei. Ist das endlich da, rede ich erst wieder mit meinen Kollegen, wenn ich die Verschwörung im Spiel aufgedeckt habe. Endlich Ruhe!

VON DEN MACHERN DER PREISGEKRÖNTEN CONFLICT: DESERT STORM SERIE!

CONFLICT VIETNAM™





SEPTEMBER 2004

WWW.CONFLICT.COM

PIVOTAL GAMES
PlayStation.2
PC CD-ROM
XBOX
SCi GAMES
UBISOFT

PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. © 2003 SCi Games Ltd. All Rights Reserved. Conflict: Vietnam is a trademark of SCi Games Ltd. Developed by Pivotal Games. Pivotal Games is a trademark of Pivotal Games Ltd.



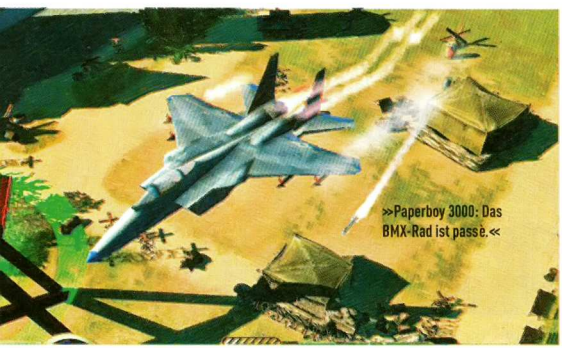
Brandwerker

Mad Max lässt schön grüßen: In ACT OF WAR: DIRECT ACTION kämpfen Sie in der Zukunft um Ölvorräte.

Wissen Sie, warum die Benzinpreise bald höher als der Eiffelturm sind? Weil die Franzosen im Spiel mitmischen! Besser am Spiel. Denn Eugen Systems aus dem Land der Froschschenkelvernichter arbeitet gerade an *Act of War: Direct Action*, einem vielversprechenden Echtzeit-Strategie-Titel über eine Verschwörung der Ölkonzerne. Diese haben ein Terrornetzwerk in der Größenordnung von El Kaida beauftragt, mit globalen Anschlägen die Weltwirtschaft zu zerstören. Endziel: Ölpreise weiter in die Höhe treiben und noch mehr Reibach machen. Nein, der Chef des Brennstoff-Syndicats heißt nicht Bush. Trotzdem ist spätestens nach dem nächsten Tankstellenbesuch die Motivation groß, um wenigstens in *Act of War* die schmierigen Geschäfte der Öl-Erpresser mithilfe einer Spezialeinheit zu beenden.

FEUER FREI!

Bei der Gestaltung der Einsatzorte hängten sich die Entwickler knietief rein. Die 15 angekündigten Missionen spielen in real nachgebildeten Metropolen wie London, Washington, San Francisco oder Moskau. Wirklich hübsch erstrahlen die Städte aber nur vor den genretypischen Kampfeinsätzen. Danach sieht's auf den Karten meist aus wie in Dresden 1945 nach dem Besuch von Arthur „Bomber" Harris, denn manch ein Gebäude fällt den effektvollen Explosionen zum Opfer. Die Grafik von *Act of War* macht dabei echt an, die stufenlose zoom- und drehbare Kamera sorgt stets für perfekten Überblick. *Act of War* hat zudem deutlich mehr Actionszenen an Bord als das Pornovideo von Paris Hilton. Mit Kleinkram wie Basisbau oder Ressourcen-Sammelei verplempern Sie Ihre knappe Zeit so gut wie gar nicht. Wichtig ist nur, dass der Schotter nie ausgeht. Also nehmen Sie in den Scharmützeln Gegner gefangen und verscherbeln die Knaben später gegen Lösegeld. Und damit heuern Sie Infanterie, Scharfschützen, Sanitäter und Mechaniker an. Klar, noch lieber greifen Sie auf sauteure und durchschlagskräftige Panzer, Flugzeuge und Artillerie zurück – dann wird alles noch viel bunter. Wie in Ihrer letzten Disconacht. Ein Mehrspieler-Modus ist für bis zu acht Generäle angekündigt. Dumm also, wenn man nur zwei Freunde hat. ALEXANDER FRANK



ACT OF WAR

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Eugen Systems/Atari
FERTIG ZU:	60 %
ERSCHEINT:	Frühjahr 2005
VERGLEICHBAR:	C&C: Generäle, Codename: Panzers
INTERNET:	www.atari.de

KOMMENTAR

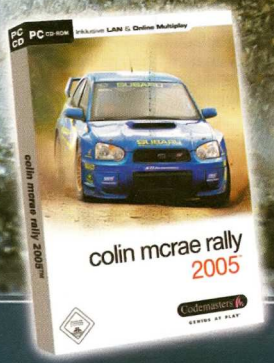


ALEXANDER FRANK

Na wenn das nicht realistisch klingt: Ölkrise in Europa, Asien und auf der ganzen Welt! Aber verwechseln Sie *Act of War* nicht mit der gleichnamigen Modifikation für *Command & Conquer: Generäle*! Dieses Spiel ist ein eigenständiges Produkt und reicht grafisch fast an *Codename: Panzers* heran. Wenn der spielerische Inhalt ähnlich bombastisch rüberkommt, fliegen die Tiberium-Sammler so schnell von meiner Festplatte wie manche Politiker aus einem Flugzeug. Die Chancen stehen gut, denn in diesem Spiel bummst es alle paar Sekunden. Und da stehe ich halt drauf. Sie auch, wetten?

colin mcrae rally 2005™ kommt.

aber gewaltig.



Anklicken & abräumen: 1 DELL High-Performance PC!
Nur im Internet – klick auf
http://www.codemasters.de/colinmcrae2005/pa
und gewinne die Hammer-Maschine!*

POWERED BY gamespy | 8 multiplayer

PlayStation | XBOX | PC DVD







Colin McRae Rally 2005 – komplett neu aufgebaut an den Start!

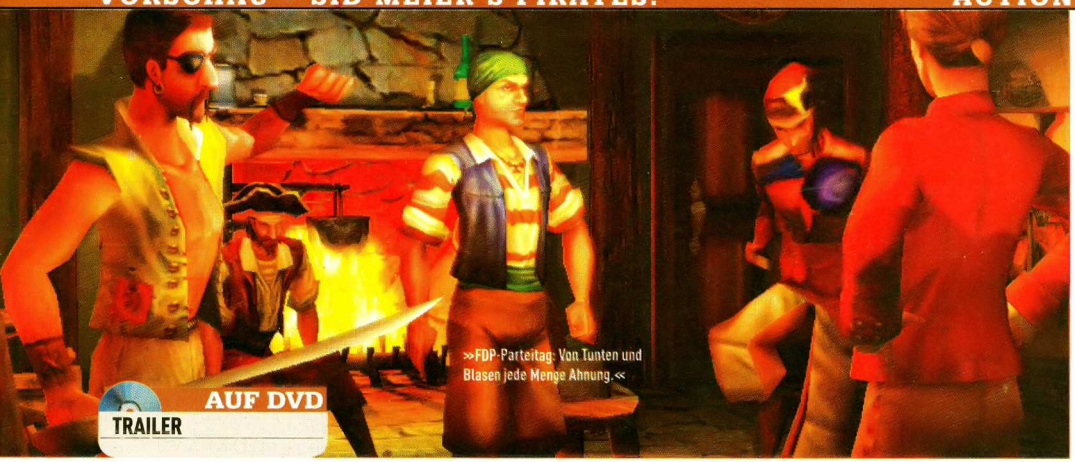
Meistere lokale Rallye-Events und entscheide selbst, in welcher Klasse du dich für die WM qualifizierst. Deine Gegner? Per Online-Gaming bis zu 8 Spieler weltweit. Die Extras? Neues Highend-Schadensmodell (Lackkratzer, feine Dellen), Benommenheits-Feature nach Hammer-Crashs, erstmals deutsche Pisten und, und, und. Nervös? Du hast allen Grund dazu…

www.codemasters.de

Codemasters®

GENIUS AT PLAY

"Colin McRae Rally 2005™" and "GENIUS AT PLAY™" are trademarks of Codemasters. "Colin McRae Rally 2005™" and "GENIUS AT PLAY™" are registered in the UK. All rights reserved. Codemasters® is a registered trademark owned by Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related organisation. Developed and published by Codemasters. Colin McRae Rally 2005™ and "GENIUS AT PLAY™" are trademarks of Codemasters. "Colin McRae Rally 2005™" and "GENIUS AT PLAY™" are registered in the UK. All rights reserved. Codemasters® is a registered trademark owned by Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related organisation. Developed and published by Codemasters. "Powered by GameSpy" designs are trademarks of GameSpy.



»FDP-Parteitag: Von Tunten und Blasen jede Menge Ahnung.«

AUF DVD
TRAILER

Beute heute

Augenklappe und Säbel umschnallen, Schiff kapern, herumbaggern. Das Leben als Freibeuter ist auch in der neuauflage von Sid Meier's Pirates! überaus aufregend.

Johoho und 'ne Buddel voll Rum! Okay, die bekommen Sie in *Sid Meier's Pirates!* zwar nicht mitgeliefert, dafür schlüpfen Sie wieder in die Haut eines waschechten Korsaren. Wie im Original von 1987 machen Sie die karibische See unsicher. Sie starten mit einem schäbigen Schiff und bestimmen, unter welcher Flagge Sie segeln möchten: Spanien, England, Holland oder Frankreich? Auch legen Sie fest, worin Ihr Haudegen gut ist. Kann er besonders geschickt mit seinem Schwert herumfuchteln, erfreut dies nicht nur die Damenwelt, sondern jagt anderen Kapitänen Angst und Schrecken ein. Oder segelt Ihr Kerl vielleicht besonders gut und würde jede Regatta gewinnen? Wie dem auch sei, Sie möchten zu Reichtum kommen und einen berühmt-berüchtigten Namen erringen. Schließlich soll die Karibik vor Ihnen erzittern wie der Fußboden unter Ottfried Fischers Füßen. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg. Also schippern Sie los und erforschen die raue See, die in hübscher 3D-Grafik dargestellt ist.

KLAR ZUM ENTERN!

Treffen Sie auf ein feindliches Schiff, entscheiden Sie sich zwischen feiger Flucht oder heroischem Kampf. Zunächst sprechen die Kanonen, dann wird gekapert. Schließlich sind Sie ein Pirat! Als Boss nehmen Sie es mit dem bösen Kommandanten im Zweikampf auf und versuchen per Mausklick-Orgie, den Kerl mit schneidiger Klinge von Bord zu schubsen. Schon sacken Sie die Beute ein und verscherbeln diese an Land in einer der zahlreichen Städte. Dort quatschen Sie auch mit dem Gouverneur und erledigen für den Typen Aufträge oder baggern seine Tochter an. Die Schnalle ist aber gar nicht so einfach zu beeindrucken. Zumindest tanzen müssen Sie als ordentlicher Kerl schon können und in einem Minispiel eine flotte Sohle aufs Parkett legen. Ist sie dann immer noch nicht willig, fallen Sie einfach in die Stadt ein. Die Schlachten an Land tragen Sie im Gegensatz zu den Seegefechten rundenweise aus. Dann erinnert *Pirates!* etwas an ein klassisches Strategiespiel. Schon im nächsten Monat winkt fette Beute – und der PC ACTION-Test.

MARC BREHME

SID MEIER'S PIRATES!

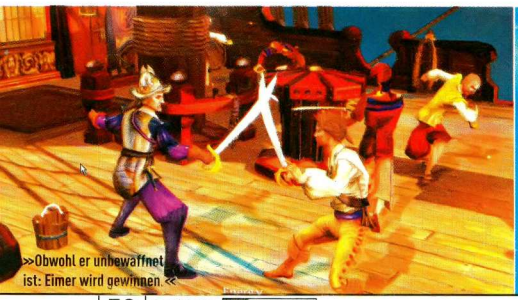
GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Firaxis Games/Atari
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	18. November 2004
VERGLEICHBAR:	Pirates!, Fluch der Karibik
INTERNET:	www.pirates-game.com

KOMMENTAR

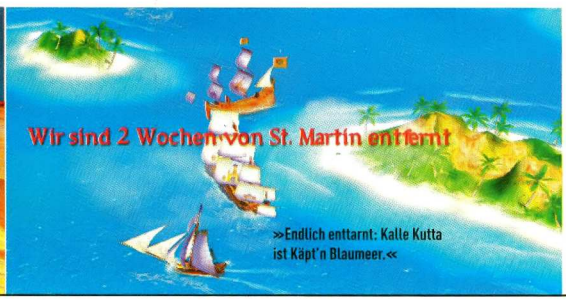


MARC BREHME

Endlich! Was lange währt, wird endlich gut. Hat es sich also doch gelohnt, dass ich jedes Jahr zu Weihnachten ein Kerzchen zu Ehren von Grandmaster Sid entzündete, der auch Meilensteine wie *Civilization* oder *Railroad Tycoon* schuf. Der Leitsatz der Entwickler, bei einem Remake ein Drittel Altbewährtes zu verwenden, ein Drittel zu verbessern und ein Drittel Neuerungen einzubauen, hat sich erneut bewährt. Deftige Seegefechte, spannende Gefängnisausbrüche, tuntige Tanzeinlagen und Karibik-Flair: Nächsten Monat kapern wir die Testversion und lassen sie nicht wieder los. Schnallen Sie schon mal den Papagei auf die Schulter und stocken Sie auch vorsorglich Ihre Bacardi-Vorräte auf. Danke Sid, alles wird gut!

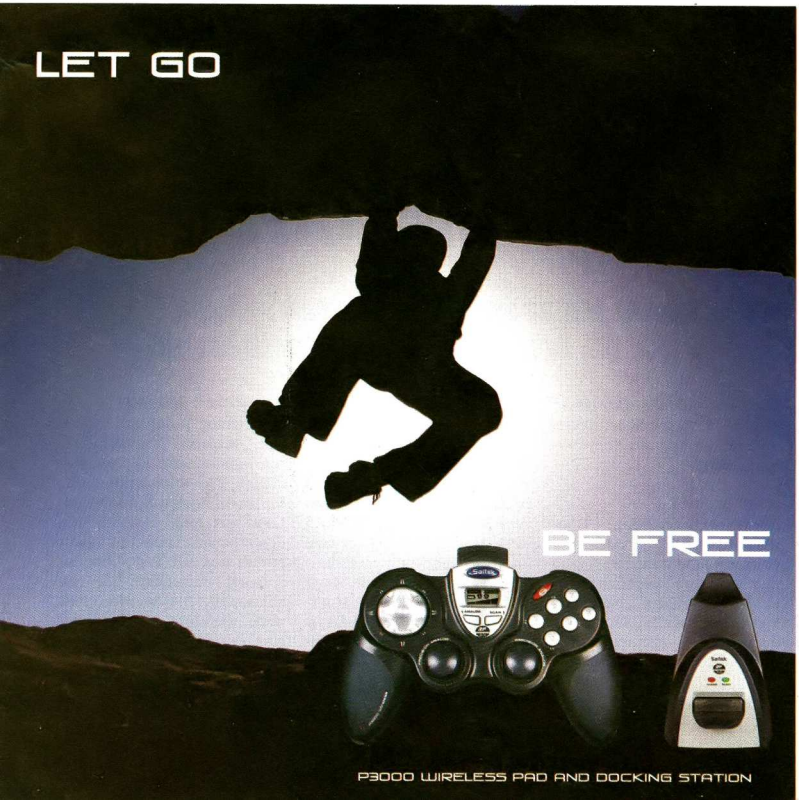


»Obwohl er unbewaffnet ist: Eimer wird gewinnen.«



»Endlich enttarnt: Kalle Kutta ist Käpt'n Blaumeer.«






P2500 RUMBLE PAD


P880 DUAL ANALOG PAD


P220 DIGITAL PAD

Saitek
www.saitek.de

- Alle Originalstrecken der Saison 2004/2005
- 4 Disziplinen
- Streckeneditor
- Mix aus Arcade und Simulation

AUF DVD
VIDEO



»Was hat dieser Kerl mit dem zerbombten Gebäude von Oklahoma gemeinsam? Der dritte Stock fehlt.«

Das ist ja der Gipfel!

Es schneit in der PC ACTION-Redaktion. Nein, liebe Leser, wir konsumieren keine illegalen Substanzen, sondern zocken HERMANN MAIERS SKI WORLD CUP 2005. Verlieren auch Sie keine Zeit, denn der Berg ruft.

Eines vorweg: Mit diesen Zeilen tragen wir maßgeblich zur Völkerverständigung zwischen der Bundesrepublik Deutschland und unseren Brüdern und Schwestern aus Österreich bei. Die konnten sich nämlich noch nie mit dem Begriff „Ski" anfreunden. Die körperliche Ertüchtigung mit Brettern unter den Füßen auf schneebedeckten Pisten nennen Ösis schlicht „Schi". Das finden wir gut. Also wundern Sie sich bitte nicht, wenn wir schreiben, dass Sie sich bei *Hermann Maiers Ski World Cup 2005* Schier anschnallen und auf Schipisten Schi fahren. Kapiert?

SCHNEEGESTÖBER

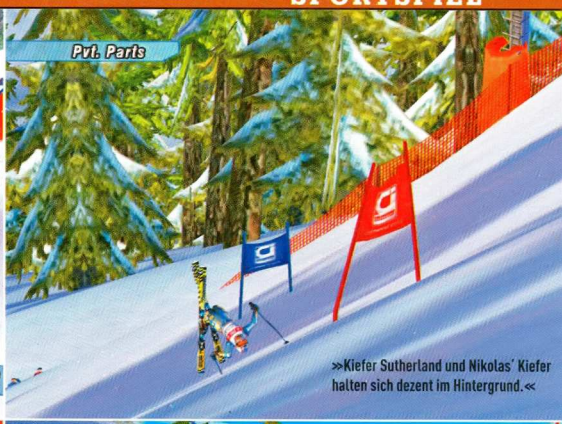
Doppelolympiasieger, Doppelweltmeister, vierfacher Gesamtweltcupsieger – so liest sich die Erfolgsgeschichte von Hermann „Herminator" Maier. Der Typ ist so ehrgeizig, dass er nach einem nahezu tödlichen Motorradunfall im Jahr 2001 schon nach wenigen Monaten wieder Schihügel runterdüste und sogar Rennen gewann. Der erfolgreiche Ösi steht nun für Jowoods Schititel *Ski World Cup 2005* Pate. „Ein Schispiel? Gähn, was ein Scheiß!", hören wir unsere Leser murmeln. Doch *SWC 2005* ist anders. Es schaut gut aus. Es spielt sich unkompliziert. Und vor allem: Es macht Spaß! Richtig gehört. Wie wir mittels der *SWC 2005*-Vorabversion feststellten, muss Wintersport auf dem PC nicht zwangsweise eine langweilige Zeitverschwendung für Freaks sein.

RUNTER KOMMT MAN IMMER

Um richtig loslegen zu können, kreieren Sie sich Ihren angehenden Weltmeister selbst. Wir entscheiden uns für einen coolen Spider-Man-Look mit roten Schiern und Schistöcken. Dass uns dafür später auf der Piste die Zuschauer auslachen, ist uns schnuppe. Die werden sich noch wundern, wenn unser Held demnächst ganz oben in der Weltrangliste steht. *SWC 2005* lässt sich in einem Satz beschreiben: sauschnelles Rennspiel ohne motorisierte



»Unangenehm: Flitzkacken.«



»Kiefer Sutherland und Nikolas' Kiefer halten sich dezent im Hintergrund.«



»Anfänger sind beim Hochsprung leicht auszumachen.«



»Rutsch mir doch den Huckel runter!«

Untersätze, aber dafür mit ordentlich Schnee. Dies freut nicht nur Christoph Daum, sondern auch Freunde pfeilschneller Arcade-Rennen. Trotzdem gibt's genügend authentische Spiel-Elemente, die sogar Realismus-Fanatiker überzeugen. So fällt den Möchtegern-Profis Bigge und Ciszewski sofort auf, dass sich die Steuerung mit ihren wenigen Tasten sehr einsteigerfreundlich, aber nicht minder anspruchsvoll präsentiert. Die Lernkurve schnellt auch bei blutigen Schihassern schon nach wenigen Spielminuten in die Höhe. Während Anfänger auf realen Pisten beim Carven (Fahren auf den scharfen Schikanten) noch regelmäßig Schnee fressen, düsen sie bei *SWC 2005* mit einem Knopfdruck elegant um die Kurven. Und natürlich dürfen Sie alle vier Weltcup-Disziplinen (Abfahrt, Slalom, Super-Schi, nein -G und Riesenslalom) bestreiten. Dabei gestaltet sich die Steuerung immer etwas anders. Bei Abfahrten rasen Sie mit bis zu 150 km/h Originalstrecken wie Kitzbühel, Wengen oder Garmisch runter. Ein kleiner Konzentrationsfehler und schon kleben Sie schmerzverzerrt an der nächstgelegenen Werbebande. Während Ihr Fahrer also mit einem lauten Schrei seine Schmerzen kundtut, sich sämtliche Digitalknochen bricht und sein lebloser Korpus den Hügel runterschliddert, buht ihn das Publikum kaltherzig aus. Bügeln die Programmierer das bis zur fertigen Version aus? Wenn nicht, lachen wir einfach schadenfroh weiter, hehe. Beim Slalom hingegen kommt es eher auf Ihre Technik an. Hier hüpfen Sie möglichst rhythmisch von Tor zu Tor – nichts für Koordinationslegastheniker wie Marc Brehme.

EHRGEIZ IST GEIL!

Nach und nach schalten Sie im Weltcup-Modus weitere Strecken frei und kurven auch in Kanada, den USA und Italien herum. Das Programm notiert jeden einzelnen Fehlversuch auf den Pisten und merkt sich sämtliche Bestzeiten. Seien Sie also vorsichtig, wenn Sie bei Ihren Kumpels mit einer Blitz-Zeit prahlen wollen – die sehen sofort, wenn Sie über 70 Versuche dafür brauchten. *SWC 2005* weckt den Ehrgeiz, fehlerfrei und fix den Berg hinunterzudüsen. Diese Motivation ließ sich unter anderem an den permanenten „Scheißdreck, blöde Kuppe! So, jetzt aber"-Rufen aus dem Chefredaktions-Büro entnehmen. Als angehender Schiprofi wollen Sie stetig schneller werden, Medaillen gewinnen und Buckel auswendig lernen. Wenn die Entwickler die kleineren technischen Mängel bis zur Veröffentlichung im Dezember ausradieren, erwartet Sie ein echter Sport-Kracher. Dafür stehen wir mit unserem Namen. Ähh – ja! LUKASZ CISZEWSKI

SKI WORLD CUP 2005

GENRE:	Sportspiel
ENTWICKLER:	Jowood
FERTIG ZU:	85%
ERSCHEINT:	Dezember 2004
VERGLEICHBAR:	RTL Ski Alpin 2005
INTERNET:	www.skiworldcup2005.com

KOMMENTAR



LUKASZ CISZEWSKI

Im ersten Moment war ich skeptisch, im zweiten einfach nur begeistert. Endlich kommt ein gescheites Schispiel auf den Markt! Dank simpler Steuerung der Marke „durchdacht", netter Grafik und den originalen Weltcup-Strecken sollten alle Rennspiel-Fans ihren Spaß mit dem motivierenden Spielprinzip von *Hermann Maiers Ski World Cup 2005* haben. Zudem kompensiert der Titel meine Sehnsucht nach einem Schiurlaub. Vielleicht hocke ich mich in Zukunft einfach mit meiner Freundin vor den Monitor und betrachte die idyllischen Berglandschaften, anstatt kostspielig in Alpenländer zu pilgern.



Mr. Spuk

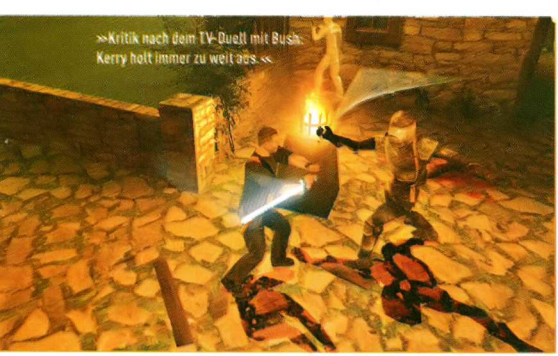
Faszinierend! In SHADE: WRATH OF ANGELS hüpfen Sie durch Burgen und treffen Schauergestalten – manchmal genau zwischen die toten Augen.

AUF DVD
DEMO

Das Action-Adventure des tschechischen Entwicklers Black Element Software beginnt mit einem Albtraum Ihres namenlosen Helden. Nicht etwa, weil sein PC-ACTION-Abo abgelaufen ist, sondern wegen eines Briefes von seinem Bruder. Der hat Mist gebaut: Wie wir jeden Morgen unter der Bettdecke, fand der Knabe bei archäologischen Ausgrabungen ein mächtiges Kunstwerk, welches das Ende der Welt bedeuten könnte. Jetzt ist Brüderchen in einer anderen Dimension gefangen und kreischt um Hilfe. Klar, aus lauter Geschwisterliebe starten Sie die Rettungsaktion.

SCHREI, WENN DU KANNST!

Die mysteriöse Geschichte schmeckt ein wenig nach *Silent Hill*. Jawohl, *Shade* spielt sich auch ähnlich. Gleich im ersten Level taucht unser Protagonist in einer menschenleeren Stadt auf. Menschenleer? Nicht ganz: Ständig hören Sie Stöhn- und Schrittgeräusche, manchmal klappert eine Tür. Genau wie beim Nachbarn von gegenüber, doch hier wird's noch gruseliger. Im Hotel, in dem Sie den Bruder vermuten, geschehen seltsame Dinge. Furchterregende Monster tauchen auf, Böden und Wände stehen in Flammen. Auch eine Treppe brennt scheinbar, aber nach zwei Sekunden ist alles wieder normal. Spinnen Sie etwa? Oder hat Ihnen Ihre Freundin wieder was in den Kaffee getan? Nö. Die Suche nach Bruder Unlustig mutiert zum Trip durch Parallelwelten. Fast wie ein Besuch beim Arbeitsamt. Nur dass Sie im Spiel die Zombies, Skelette oder angriffslustigen Ritter wenigstens ins virtuelle Aus befördern und sich dabei zeitweise sogar in einen Dämon verwandeln. Eine schaurig-schöne Soundkulisse unterstützt die Gänsehaut-Atmosphäre. Oft klingt's wie ein Nagel, der über den Lack eines neuen Mercedes SLK kratzt. Dazwischen gibt's immer wieder unheimliche Schreie, die den Handlungen von Monstern auf den hageren Leib geschneidert sind. Das passt einfach. Und sonst? Zwischendurch lockern ziemlich hirnlose Schalterrätsel und Sprungeinlagen (hallo, *Tomb Raider!*) das recht lineare Spielgeschehen auf. Blöd, aber kein Grund zur Panik: Den Spielstand können Sie nicht jederzeit sichern. Immerhin kommen Speicherpunkte so häufig vor wie Pickel im Gesicht von Britney Spears. ALEXANDER FRANK



SHADE: WRATH OF ANGELS

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Black Element Software/Deep Silver
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	12. November 2004
VERGLEICHBAR:	Indiana Jones 4, Silent Hill
INTERNET:	www.shade-game.com

KOMMENTAR



ALEXANDER FRANK

Eine richtig gute Mischung hat einen Weißrussen noch nie zum Kotzen gebracht. Das ist bei *Shade: Wrath of Angels* nicht anders: Der Genre-Mix erfreut mich dank stimmungsvoller Horror-Elemente und spannender Jump&Run-Einlagen mehr als die Turnübungen meiner Flamme. Insgesamt erwartet Sie sogar mehr Abwechslung als bei *Silent Hill*. Aber: Die Rätsel beschränkten sich in unserer Vorschau-Version auf simple Schalter-Tür-Aufgaben. Bitte, liebe Entwickler, macht aus der endgültigen Fassung keine hirnlose Metzelorgie, dann wird die Nummer ein Hit.

Schlachtfeld-Medizin – 1. Lektion:

Der Luftröhrenschnitt

WARHAMMER 40,000

DAWN OF WAR

„Dawn of War sieht richtig geil aus, langweilt keine Minute und macht einen Heidenspass."
PC Action 11/2004

"Wow, selten hat es auf dem Bildschirm beim Basis-Plätten so gekracht!"
GameStar 11/2004, 83 %

"Was sich hier auf dem Bildschirm abspielt, löst C&C Generäle und Ground Control 2 als schönste Echtzeitstrategiespiele ab."
PC Games 11/04: 85 %











PC CD-ROM

POWERED BY gamespy

relic

THQ
WWW.THQ.DE

Warhammer 40,000 Dawn of War - © Copyright Games Workshop Ltd 2004. All Rights Reserved. Dawn of War, the Dawn of War logo, the GW1 logo, Games Workshop, [illegible] Warhammer 40,000 Device and all associated races, race insignia, marks, names, characters, illustrations and images from the Dawn of War game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd, variably registered in the UK and other countries around the world, used under license. Developed by Relic Entertainment. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

»EIN MUSS FÜR STRATEGEN«

GAMESTAR 7/2004



GameStar ROME – TOTAL WAR

89 GameStar ROME – TOTAL WAR

PCGames Award STRATEGIE 11/2004

11/2004 Hardware Rome: Total War Spiel des Monats

POWERED BY gameSpy

NVIDIA

The Creative Assembly

TOTAL WAR

www.totalwar.com

PLAYS BEST ON ALIENWARE

PC CD ROM

ACTIVISION

www.activision.de

Total War Software © 2002-2004 The Creative Assembly Limited. Total War, Rome: Total War und das Total War-Logo sind eingetragene Warenzeichen der The Creative Assembly Limited in England und/oder anderen Ländern. Veröffentlicht durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Das NVIDIA Logo und der "The Way It's Meant to be Played" Logo sind eingetragene Warenzeichen der NVIDIA Corporation. Elemente und das Warenzeichen Logo sind eingetragene Warenzeichen der Sierra Entertainment Corporation, GameSpy und die "Powered by GameSpy" Design sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ROME™
TOTAL WAR





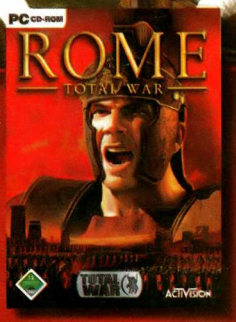
Befehligen Sie mit der intuitiven Steuerung einzigartige Einheiten, von karthagischen Elefanten und Sensenstreitwagen bis hin zu römischen Kriegshunden.



Schaffen Sie ein Imperium auf der revolutionären 3D-Kampagnenkarte, die sämtliche Städte und Armeen übersichtlich darstellt.



Gehen Sie in die Geschichte ein und kommandieren Sie eine von elf Armeen der Alten Welt in epischen Echtzeitschlachten cinematischen Ausmaßes.



TEST

Abschussbereit

Mit dem neuen Patch zu UNREAL TOURNAMENT 2004 stehen alle Zeichen auf Onslaught. Installieren ist Pflicht!

Mehrspieler-Shooter | Jede Menge Details im Spielablauf ändern sich mit dem neusten Patch auf Version 3323. Besonders was den Spielmodus Onslaught betrifft. Die künstliche Intelligenz der Gegner hat Epic hierbei verbessert und natürlich auch an der Netzwerk-Performance geschraubt. Das Wichtigste ist jedoch, dass Sie diesen Patch unbedingt brauchen, um die brandheiße Gratis-Erweiterung namens *UT2004 Editors Choice Edition Bonus Pack* zu spielen. Die liefert vier zusätzliche Onslaught-Karten, sechs neue Charaktere und drei weitere Fahrzeuge. Keine Angst: Ihre ut2004.ini und user.ini wird durch den Patch nicht weiter angetastet. JOACHIM HESSE

Info: www.unrealtournament.com





Während alle Welt auf das zweite Add-on wartet, bekommen Sie erst mal einen neuen Patch für SPELLFORCE.

Echtzeit-Strategie | Da sich keiner wirklich über Systemabstürze wegen der Buffergröße gefreut hat, dürften Sie Version 1.38 mit offenen Armen empfangen. Es verabschieden sich gleichzeitig noch andere lästige Problemchen. Alte Spielstände lassen sich jetzt auch mit der neuen Version verwenden, das Sprachkuddelmuddel im Mehrspieler-Modus gehört der Vergangenheit an und das Aufsammel-System (Loot) entdeckt nun wirklich alle Gegenstände. Zusätzlich zu dem Patch finden Sie auf der Cover-DVD noch ein Update des Editors auf die aktuelle Version. JOACHIM HESSE

Info: www.spellforce.de



Foto: Privatarchiv Hesse

BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER KULTURELLE UNTERSCHIEDE

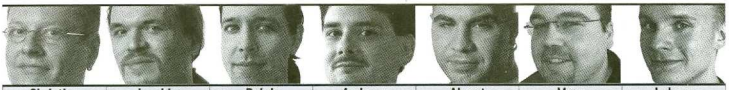


Nippes aus Nippon

Als eines der ersten Unternehmen, das den Kopierschutz auf Musik-CDs einführte, schafft Sony ihn wieder ab. So viel Vernunft ist selten. Welche Geniestreiche erwarten uns noch von den Japanern? Was die E3 für den Westen, ist die Tokyo Game Show im Nippon Convention Center von Tokio für den Osten. Knapp 120 Aussteller zeigten hier Ende September ihre jüngsten Werke. Für PC-Spieler gab es traditionell eher wenig zu sehen, von vereinzelten Ausreißern wie dem angekündigten *Everquest*-Konkurrent *Lineage 2* mal abgesehen. Doch warum viele Konsolenspieler die Messe als ihr persönliches Mekka bezeichnen, verstehe ich nicht. Ehrlich gesagt fand ich die Stände der jungen Games Convention dieses Jahr auch nicht unspektakulärer. Nachholbedarf besteht in Leipzig allerdings bei den Besuchern. Der Japaner an sich scheint seine Erfüllung darin zu finden, sich als bekannter Videospiele-Charakter zu verkleiden. Neben Männern mit Stiefeln und Eisenketten waren seltsame Damen in grünen Badeanzügen und blonden Perücken oder mit Stöckelschuhen und Handschellen keine Seltenheit. Reallife-Rollenspiel-Spezialist Bertits hätte hier bestimmt mehr als nur feuchte Augen bekommen, wenn er nicht verheiratet wäre. So bekam er zumindest ein nettes Würgegefühl in der Magengegend, als ich ihm zeigte, mit welchen Comics sich manche Japaner die Zeit oder mehr vertreiben. Wenn großäugige Schulmädchen in Pfannen eine Fäkadelle (bitte fragen Sie nicht nach!) zubereiten und danach verspeisen, trifft das wohl nur selten den europäischen Geschmack. Seien Sie froh, wenn Sie dieses Wortspiel nicht verstehen. Sayonara!

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	Joachim Hesse	Ralph Wollner	Andreas Bertits	Ahmet Iscitürk	Marc Brehme	Lukasz Ciszewski
SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTION, STRATEGIE- UND RENNSPIELE	ADVENTURE & STRATEGIE & WISIMS	MEHRSPIELERSHOOTER & ACTIONSPIELE
HALF-LIFE 2 & COUNTER-STRIKE SOURCE						
Der beste Ego-Shooter aller Zeiten!	Bestnote, auch wenn mich *CS* nicht juckt.	Das Beste, was ich je gespielt habe ...	Dafür werde selbst ich untreu.	Jetzt hab ich mir doch Steam installiert.	Das Warten hat sich wirklich gelohnt!	Der Messias ist endlich da!
MEN OF VALOR						
Schon wieder Vietnam? Ja, aber mit Stil.	Wie heißt noch mal der Entwickler? 08/15?	Die Atmosphäre fesselt an den Bildschirm.	Ein weiteres Blatt im Vietnam-Dschungel.	Aus dem Dschungel kommst Du nur im Sarg!	Oh, Vietnam! Wie innovativ ... Gähn.	Langsam ist die Thematik doch durch.
STAR WARS: BATTLEFRONT						
Mir fehlt die Identifikation mit meiner Spielfigur.	So macht *Battlefield* Spaß!	Endlich! *Star Wars*-Action für Zuhause.	Nur wegen des *Star Wars*-Flairs interessant.	Der Einzelspieler-Modus rockt!	Her mit dem Speeder-Bike!	Im Einzelspieler einfach nur götttlich!
TRIBES: VENGEANCE						
Holla! Sogar alleine geht die Post ab.	Nett, ich brauche diese Düsenschuhe!	Geile Alternative zu *UT 2004*.	Der Weltraum ... Immer dasselbe.	Ich tribes nicht mit jedem!	Eigentlich ganz cool, aber nichts für mich.	Sehr geile Sci-Fi-Ballerei.
ROLLERCOASTER TYCOON 3						
Solide, aber irgendwie springt der Funke nicht über.	Gnade, verschont mich mit Achterbahnen!	Mein Leben ist schon kaputt genug ...	Endlich eine Achterbahn, in der ich nicht kotzen muss.	Ein richtig fesselndes Spiel – für Rentner!	Darauf verzichte ich – egal ob real oder virtuell.	Oh, mein Gott! Bitte nicht!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = 💤 ☹

TESTPHILOSOPHIE

SO BLICKST DU DURCH!



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



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



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		
Clever & Smart	Alcachofa Soft	12/2004
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		
Half-Life 2	Valve	12/2004
Doom 3	id Software	10/2004
Far Cry	Crytek	05/2004
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
Counter Strike-Source	Valve	12/2004
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 05	Codemasters	11/2004
DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
GTR	10tacel	12/2004
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
Rome: Total War	Activision	11/2004
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Black & White	Lionhead	03/2001
Die Sims 2	Maxis	10/2004
X 2 – Die Bedrohung	Egosoft	03/2004
SPORTMANAGER		
Anstoss 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	EA Sports	11/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004
SPORTSPIEL		
NBA Live 2004	EA Sports	02/2004
NHL 2005	EA Sports	11/2004
Pro Evolution Soccer 3	Konami	12/2003
TAKTIK-SHOOTER		
Conflict: Desert Storm 2	Pivotal Games/SCI	12/2003
Full Spectrum Warrior	THQ	11/2004
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004



»Kommt immer zum falschen Zeitpunkt: Einberufung zur Halsarmee.«

- 14 Episoden
- 14 Gegnertypen
- 12 Waffen
- CS Source als Mehrspieler-Modus
- Bekannte Charaktere des Vorgängers
- Bombastische Physik-Engine
- Super Schwerkraft-Manipulator
- Packende Atmosphäre
- Mysteriöse Story
- Über Steam auch online erhältlich

Da bleibt dir die Luft weg!

PC ACTION GOLD

Meine Damen und Herren, wir stellen vor: HALF-LIFE 2 – das größte Spiele-Juwel, seit es Ego-Shooter gibt! Feiern Sie mit uns und erfahren Sie alle Details in unserem Mega-Test.

Es dauerte nur sieben Stunden. Dann war ihnen die Erde Untertan. Seitdem hat sich alles verändert. Menschen schlurfen ziellos durch videoüberwachte Gassen, nervige Tauben gibt es kaum noch. Manchmal durchbrechen Schreie die Stille. Ein weiteres Opfer. Normalerweise halten sich Menschen nicht mehr auf der Straße auf. Dort sind nämlich die Soldaten – und die haben immer Recht. Zweifler gibt es kaum noch. Im Untergrund von City 17 verbirgt sich die letzte Zelle des Widerstands. Doch auch die ist verloren. Es sei denn, es käme der Richtige ... Genau jener Auserwählte sitzt bereits in der U-Bahn. Verstanden? Nö? Kein Problem! Auflösung folgt.

Wie geil ist das denn?

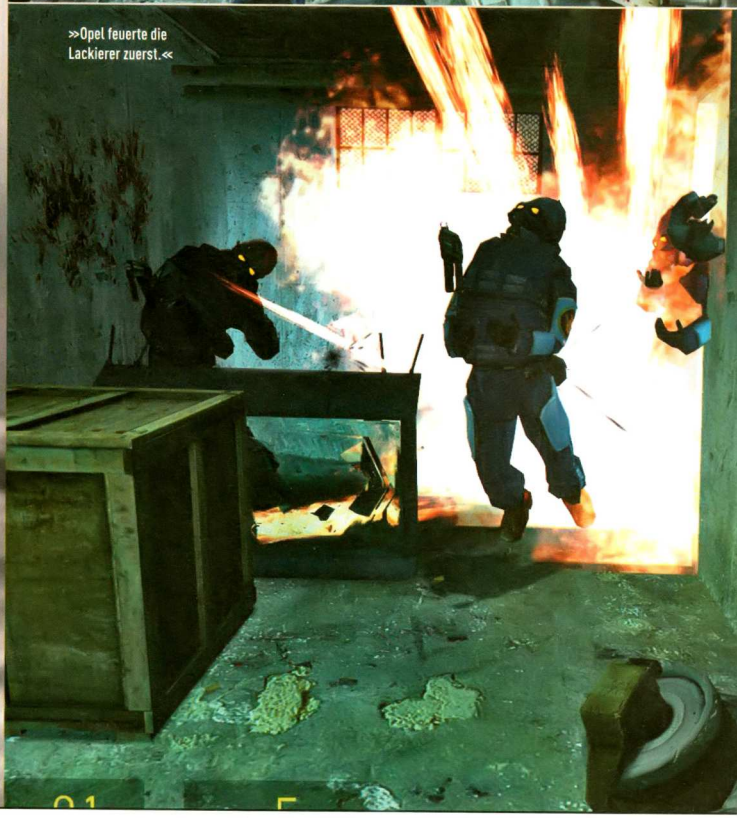
Im Gegensatz zu Prinz Frederik von Anhalts Liebesleben klappt bei Half-Life 2 einiges. Vor allem der Kiefer. Wir haben drei der fettesten Spielmomente für Sie eingefangen.

1. In City 17 toben heftige Straßenschlachten. Als sich Gordon einer Combine-Truppe nähert, springt Dog, der Roboterhund nach vorn, packt sich einen schrottreifen VW-Bus und schleudert ihn in die feindlichen Reihen. Unglaublich!
2. Im Level Ravenholm finden Sie eine tote Kreatur mit einem Sägeblatt zwischen den Rippen. Nachdem Sie sich das Teil aus dem Wanst gezogen haben, zerfällt der Ärmste in seine Einzelteile. Jetzt besitzen Sie eine der imposantesten Waffen des Spiels.
3. Die Charaktere wirken ungeheuer lebendig. Sie verfügen über verschiedene Gesichtsmimiken und Körpersprachen. Emotionen können Sie den Personen aus dem Gesicht ablesen. Hier zu sehen bei Dr. Breen im Gespräch mit Alyx.





»Nicht auszurotten: Bug-Wahn.«



»Opel feuerte die Lackierer zuerst.«

GUTE REISE

Während der Großteil des Volkes seine Brötchen mit Knochenarbeit oder Hirnverrenkungen verdient, reisen wir durch die Weltgeschichte und zocken uns die Finger wund. Sie beneiden uns? Zu Recht! Dank einer glorreichen Allianz unserer Chefredaktion und US-Korrespondent Heinrich Lenhardt ergatterten wir eine der mehr als nur begehrten *Half-Life 2*-Test-Sessions direkt bei Valve in Seattle, USA. Prompt flatterten wir über den großen Teich und schlugen unsere Zelte eine geschlagene Woche in Gabe Newells Hauptquartier auf. In den kommenden sieben Tagen verschwamm das Zeit-Raum-Kontinuum. Wie von Sinnen schossen sich die PCA-Redakteure Wollner und Lenhardt durch *Half-Life 2*, bis sie schließlich den Abspann vor der Nase hatten. Zwischendurch graste man diverse Interviewtermine ab und erschien mehr oder weniger pünktlich zu Geschäftsessen. Okay, weniger pünktlich, denn vom Monitor trennte man uns nur mit der Kettensäge. Stressig war's, was wir allerdings gern in Kauf nahmen. Schließlich gibt es nichts, worauf die Daddel-Gemeinde sehnlicher wartet als auf Herrn Fried ... äh ... Freemans neue Abenteuer. Und die Warterei hat sich gelohnt. Valve hinterließ uns mit Augenringen bis zum Boden – und ohne unsere neue große Liebe. Eine eigene *Half-Life 2*-Version bekommen auch wir nämlich erst zum Veröffentlichungstermin im November. Zu Hause dauerte es eine ganze Weile, bis wir die Entzugserscheinungen überwanden und wieder in den Redaktions-Alltag eintauchten. Sie sind jetzt neidisch, klar, also Vorhang auf für die große Gordon-Show!

STATTLICH STADTLICH!

Zu Beginn von *Half-Life 2* fühlen sich Spieler genauso wie die meisten Leser nach der Lektüre des ersten Abschnitts: ratlos. Sie finden sich in einer spärlich gefüllten U-Bahn wieder, in der G-Man (Eingeweihte kennen den skurrilen Aktenkoffer-Träger bereits aus dem Vorgänger) herumtrabt und Re-

Äh ... geht das auch im echten Leben?

LOCKSTOFFE EINSETZEN
Bei *Half-Life 2* schleudern Sie mit leckeren Duftbeutelchen durch die Gegend. Sekunden später sind Sie von flotten Käfern umringt.



Bei den meisten erwerblichen Duftstoffen, die zum Anlöcken von weiblichen Prachtexemplaren dienen sollen, schwillt nur der stolzen Käuferschicht der Kamm. Mehr noch als die Werbung treibt der irre Glaube, auf offener Straße von zwanzig nach Liebe schmachtenden Supermodels angefallen zu werden, gutgläubige Stinker zum Verbrauch von einer Flasche Mief je Achsel und Abend.

DRALLE DOKTORINNEN ABSCHLEPPEN
Gleich zwei an den richtigen Stellen propere Schnitten mit Köpfchen umgarnen Gordon und seine Brechstange. Unglaublich!



Doktorspielchen klappen höchstens mit notgeilen Krankenschwestern. Warum? Begattungswillige Medizinstudentinnen kommen nach den mündlichen Prüfungen auf den Geschmack, den Oberarzt zu heiraten. Oder sie haben nach dem Studium das Verfallsdatum überschritten und klären lieber über Risiken und Nebenwirkungen auf, statt gedankenlos alles zu schlucken.

GEGNER MIT DER BRECHSTANGE BEZWINGEN
Wenn Gordon keine Munition mehr hat, packt er seinen Eisenprügel aus und zieht den Feinden einen adretten Scheitel.



Lieber zweimal überlegen, bevor Sie solche Kunststücke mit Ihrer eigenen Rute vollführen. Wie es richtig geht, demonstriert Großmeister Oli Kahn: Wenn die gegnerischen Stürmer die Brechstange auspacken, dreht der Torwart auf. Ausbeute: Kung-Fu-Tritt gegen Chapuisat, Bissattacke gegen Herrlich und ein gezielter Griff an von der Vaarts Gemächt. Sauber!

Foto: 3t action press

dem schwingt. Aber so richtig will das Bewusstsein noch nicht wiederkehren, zu schemenhaft ist das Abteil, zu unecht die Akustik. Dann schärft sich der Blick, der Zug hält. Am Gleis stehen Sie erst einmal verloren in der Gegend herum. Was ist passiert? Wo soll ich überhaupt hin? Alles Fragen, auf die es zunächst keine Antwort gibt. Dann sehen Sie sich halt mal um. In der Eingangshalle treffen Sie auf die weiter vorne beschriebenen abgeschlafften Typen. Die meisten hocken auf irgendwelchen Bänken herum und scheinen zu sinnieren. Quatschen Sie die Menschlein an, kriegen Sie deprimierende Geschichten zu hören, die keinem weiterhelfen. Ansprechen dürfen Sie jeden, nur nicht das vermummte Wachpersonal, das jegliche Annäherung mit einem Schlag des Elektro-Knüppels quittiert. Autsch! Die Erfahrung ist obligatorisch, schließlich neigt der findige Spieler ja dazu, alles auszuprobieren. Gelegenheiten dazu gibt's mehr als genug. Wenn Sie sich beispielsweise in der Schlange vor der Essensausgabe in der Haupthalle anstellen, bemerken Sie, dass sich nach kurzer Zeit Passanten hinter Ihnen einreihen. Brav. An der nächsten Schranke winkt ein Schutzmann. Sie beiseite und befiehlt Ihnen, ihm zu folgen. Er führt Sie in einen Raum mit einem blutüberströmten Verhörstuhl. Noch ehe Sie die Panik packt, zieht die Wache den Helm vom Kopf und stellt sich als Barney vor. Schlaumeier kennen auch diesen Kerl schon. Er faselt was von Rebellion und dass Sie sich beeilen sollen. Genauso schnell wie die Unterhaltung begonnen hat, endet sie auch wieder. Barney drängt Sie in einen Hinterraum, wünscht alles Gute – und zu ist die Tür. Danke für das Gespräch! Über ein paar Kisten erreichen Sie das Foyer und öffnen den Hauptausgang. Was sich Ihnen offenbart, ist die wohl schönste Stadt, die die Videospielgeschichte bis dato gesehen hat. Willkommen in City 17, Mister Freeman!

„HL 3 & 4 KÖNNTEN BESSER WERDEN!" INTERVIEW



Ein echter Pfundskerl.

Half-Life 2 ist fertig. Da fehlt nur noch eins, um Valve-Boss GABE NEWELL glücklich zu machen: ein PC ACTION-Interview.

PC ACTION: Mann, das wurde ja auch Zeit. Werden wir auf Half-Life 3 weitere sechs Jahre warten müssen?
GABE NEWELL: Nein. Ich denke, dass wir jetzt an einem Punkt sind, wo wir viel regelmäßiger Spiele veröffentlichen werden. Wir haben jetzt die Werkzeuge, die Charaktere, die Spielverlauf-Optionen, so dass wir viel schneller etwas ankurbeln können. Allein dem Team zuliebe wollen wir nicht wieder für sechs Jahre in der Versenkung verschwinden.

PC ACTION: Worauf bist du beim fertigen *Half-Life 2* besonders stolz?
GABE NEWELL: Charaktere und Physik stehen auf Platz 1 und 2. Alle Teile zusammenzufügen, Art-Direktion und Audio-Design auf das Niveau der Grafik-Programmierung zu bringen, das ist wahrscheinlich der drittwichtigste Faktor.

PC ACTION: Und was lief während der Entwicklung schief?
GABE NEWELL: Die größte Katastrophe ist unsere anhaltende Unfähigkeit, Zeitpläne einzuhalten, wenn wir Termine bekannt gegeben haben. Es ist sehr frustrierend für die Spieler, frustrierend für die Händler und mit Sicherheit auch frustrierend für uns. Wir wissen, wie wir einen bestimmten Qualitätslevel erreichen können, aber dann geraten wir dabei ins Schleudern, Termine hochzurechnen. Das hatten wir schon beim ersten *Half-Life* nicht hingekriegt.

PC ACTION: Was ist Valves Ziel – außer viele Millionen Spiele zu verkaufen?
GABE NEWELL: Wir wollen ein Ort sein, wo wirklich gute, talentierte Leute aus der ganzen Welt zusammenkommen. Wenn du mich fragst, was wir aus Half-Life 2 herausziehen wollen, dann sind es nicht Dinge wie Merchandising, Action-Figuren, ein Spielfilm oder etwas Ähnliches – nein! Ich erhoffe mir wirklich, dass mehr talentierte Leute es sich ansehen und sich sagen „Ich will an so etwas mitarbeiten". Half-Life 3 und Half-Life 4 könnten dann noch viel besser werden.

PC ACTION: Ist was dran an dem Gerücht, dass ihr die Veröffentlichung von *Half-Life 2* verzögert habt, um zuerst den Online-Vertriebskanal Steam fertig zu machen?
GABE NEWELL: Nein, Steam ist schon seit einiger Zeit so weit, wir haben damit bereits *Counter-Strike: Condition Zero* online vertrieben und würden wegen Steam nicht *Half-Life 2* oder irgendein anderes Spiel verspäten. Es gibt immer diese abgedrehten Gerüchte. Eines, das ich neulich hörte: Wir würden die Auslieferung von *Half-Life 2* verzögern, um mehr Zeit zum Verkauf von *Condition Zero* zu haben. Jeder in der Industrie wird dir sagen, dass das absoluter Blödsinn ist – du würdest niemals durch so ein Manöver mehr Geld machen.

PC ACTION: Kommen wir zur wichtigsten Frage: Wo verbringst du deinen Erholungsurlaub?
GABE NEWELL: Ich verreise wahrscheinlich nach Tuva. Das ist eine kleine Republik in der russischen Föderation, liegt im Grenzgebiet zur Mongolei. Diese Region ist bekannt für den Obertongesang.

PC ACTION: Das ist doch mal was anderes als Südtirol. Vermuten wir richtig, dass du keinen Computer mitnehmen wirst?
GABE NEWELL: Wahrscheinlich gibt's da nicht mal fließend Wasser, das wird eine echte Abwechslung sein.

So spielt sich HALF-LIFE 2

Gordon Freeman ist ein Multitalent. An seinen Fähigkeiten gemessen, gibt es nur einen, der ihm das Wasser reichen kann: James Bond. Wir verraten Ihnen, zu was der Held alles in der Lage ist. Das ist natürlich nur die Spitze des Eisbergs. Aber sehen Sie selbst!



Sich wehren

Lassen Sie sich nichts gefallen. Mit einem clever gewählten Waffenarsenal geht es den feindlichen Horden an den Kragen und sogar feindliche Panzer und Raumgleiter zerlegen Sie gezielt in ihre Kleinteile.



Schrott entfernen

Oftmals versperren Gegenstände den Weg. Mit dem Schwerkraft-Manipulator werfen Sie den Müll wie ein Umweltsünder in die Prärie. Witzig: Schlaumeier bauen sich Schutzbarrieren und Kletterhilfen.



Herumheizen

Zwei Fahrzeuge können Sie benutzen. Eine Art Wasserjet auf Luftkissen und einen Strandbuggy (siehe Bild). Im Bestfall sind die Dinger sogar bewaffnet. Ein herrliches Vergnügen.



Rätsel lösen

Hin und wieder wirft Ihnen Valve eine Denksportaufgabe vor die Füße. Keine Angst, selbst Daniel Kübelböck würde es schaffen, die Aufgaben zu lösen. Meist handelt es sich dabei um spaßige Physik-Rätsel.



Zielwasser trinken

Im späteren Verlauf des Spiels greifen Combines häufig aus der Luft oder aus großer Entfernung an. Ein ruhiges Händchen und eine dicke Bleispritze hilft. Wir empfehlen die effizienten Lenkraketen.



Zeit nehmen

Es gibt viele Verstecke und Geheimnisse. Es lohnt sich deshalb, auch abseits der normalen Route zu suchen. Machen Sie also einen kleinen Umweg, wenn Sie irgendwo in der Ferne ein auffälliges Haus erkennen.

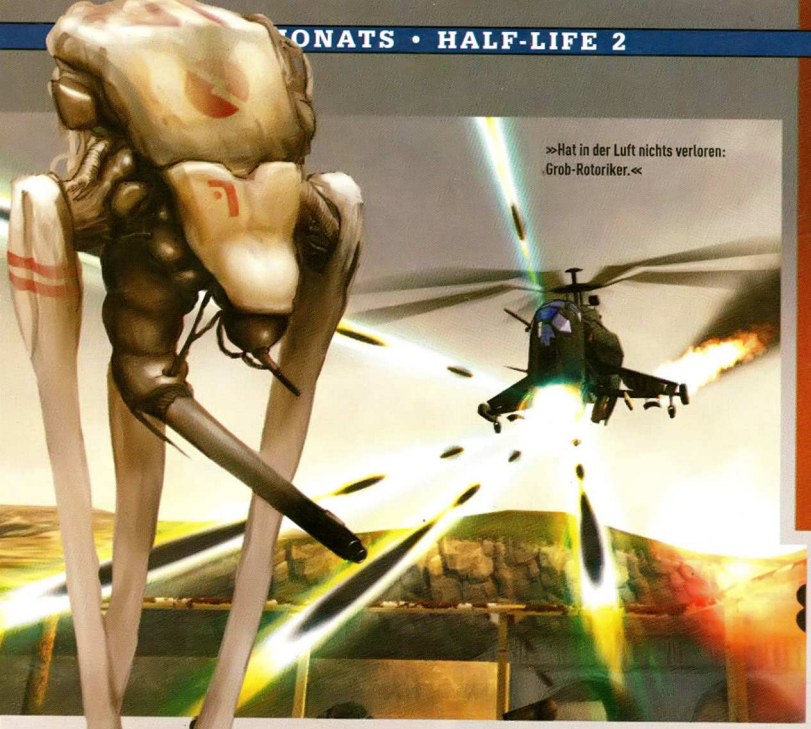






REBELLISSIMO

Die Atmosphäre hier erinnert stark an George Orwells *1984*. Es gibt kein Spiel, das die düstere Zukunftsvision des totalen Überwachungsstaates bedrückender darstellt als *Half-Life 2*. Valve hat es geschafft, die triste Umgebung vor Innovationen nur so strotzen zu lassen. Nahezu jedes Objekt kann gegriffen, verrückt oder geworfen werden. Das Ganze läuft dank der grandiosen Physik-Engine unglaublich realistisch ab. Wenn Sie beim Vorbeilaufen an eine Tonne stoßen, tänzelt die ein wenig, kippt dann zur Seite und rollt einen Mini-Abhang hinunter. Schaukeln auf dem verlassenen Kinderspielplatz wippen sanft im Wind, lassen sich anschubsen und verheddern sich bei zuviel Schwung. Kleinigkeiten, die aber zusammengenommen dafür sorgen, dass das Spiel so verdammt eigendynamisch, so lebensecht wirkt. Es ist aufregend, sich in Gordons Welt aufzuhalten und herumzuexperimentieren. Deshalb haben die Spieldesigner auch etliche Levels kreiert, bei denen Sie kein Zeitlimit plagt. Bestes Beispiel hierfür ist die gruselige Ravenholm-Mission. Bevor Sie in das Zombiegebiet eintauchen, führt Sie die süße Alyx zu einem Trainingsparcours. Hier machen Sie Bekanntschaft mit dem riesigen Robothund von Dr. Kleiner. Von der Statur her müsste dieser Gigant mit Herrn Hesse verwandt sein. Alyx drückt Ihnen den Schwerkraft-Manipulator in die Hand, eines der schönsten Spielzeuge, das wir je in einem Videospiel gesehen haben. Jetzt dürfen Sie mit dem Hundchen Ball spielen – nur dass die Pille ein tonnenschwerer Fels ist, der beim Aufschlag alles zermalmt. Der Stahlkoloss schleudert Ihnen den „Ball" entgegen, doch der Manipulator fängt den Brocken geschmeidig ab und lässt ihn vor Ihrer Nase schweben. Das versperrt allerdings die Sicht und erschwert das Zielen. Dafür ist es aber ein unglaublich fettes Gefühl, wenn der Zentnerklops leicht surrend vor Ihnen baumelt. Mit einem Linksklick pfeffern Sie das Teil zurück. Selten hat ein Waffentutorial so viel Spaß gemacht. Wer sich umsieht, entdeckt einen Basketballkorb und an-



»Hat in der Luft nichts verloren: Grob-Rotoriker.«

dere Spielereien, an denen Sie sich solange austoben, wie es Ihnen gefällt. Klasse! Mit der neuen Pracht-Wumme betreten Sie Ravenholm, einen Ort, wie Sie Ihn nur aus schlimmsten Albträumen kennen. Viel Vergnügen in der Hölle!

GOTTES SÄGEN

Half-Life 2 hat viele Stärken, setzt im Spieler eine geballte Ladung Energie frei. Dafür verantwortlich sind nicht zuletzt die fantastischen Level. Wir garantieren Ihnen, dass Sie sich – anders als etwa bei *Doom 3* – keine Sekunde langweilen werden. Dafür bleibt keine Zeit. Spätestens dann, wenn Sie Ihre aktuelle Waffe voll beherrschen, bekommen Sie eine neue Knarre vorgesetzt. Und die könnte unterschiedlicher nicht sein. Anfangs halten Sie sich etwa die Combine-Soldaten mit der kleinkalibrigen, aber zielsicheren Pistole vom Hals. Genau wie Marc Brehmes Freundin kommen Sie mit dicken Wummen später besser zurecht. Die gibt's immer zum richtigen Zeitpunkt. Spätestens, wenn Sie der Meinung sind, sich im Spiel jetzt perfekt auszukennen, wartet *Half-Life 2* mit der nachsten Überraschung auf, etwa einem Fahrzeug. Ein ganz besonderer Höhepunkt sind die Sägeblätter im Ravenholm-Level. Durch Zufall erspähen Sie eine arme Kreatur, die durch eine riesige Kreissäge an die Wand genietet wurde. Ziehen Sie das Ding per Schwerkraft-Manipulator aus dem Leib, sackt das Monster in zwei Teilen zu Boden. Das rasiermesserscharfe Teil surrt vor Ihnen und wartet darauf, per Mausklick in die Gegend gejagt zu werden. Da Zombies sehr langsam sind, müssen Sie nur ein wenig in der Gegend herumhopsen und schon watscheln die faulen Kerle auf Sie zu. Lauern Sie solange, bis die Moderbande in Reih' und Glied auf Sie zueiert, zerteilen Sie die gesamte Fraktion mit einem gezielten Schuss und erblicken lustig zappelnde Zombiehälften. Doch Vorsicht! Der eine oder andere Gammelbruder krabbelt auch als halbe Portion noch auf Sie zu. Die Schrotflinte regelt den Rest. Verfeuerte Sägen sammeln Sie auf, um sie erneut zu ver-

HALF-LIFE 2

VERGLEICH







KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

70% Die meisten Monster haben einen schwer wiegenden Dachschaden. Schade!

92% Mit dem Hirnschmalz sollte man eigentlich auf die Uni gehen!

88% Die Soldaten sind clever, die Zombies saublöd. Passt genau zum Schwierigkeitsgrad.

GRAFIK

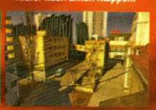
94% Prima Effekte und Ekel-Monster dank Mega-Bump-Mapping sorgen für Gruselspaß.

93% Noch nie sah ein Dschungel schöner aus. Die Weitsicht ist brillant.

95% Die schönste Stadt der Videospielgeschichte lässt die Kiefer nach unten klappen.







WAFFEN

85% Recht wenige Waffen mit ordentlichem Wumms. Dafür kracht es umso mehr.

90% Sehr realistische Waffen, die man intensiv fühlt. Super!

92% Schon allein der Schwerkraft-Manipulator garantiert die 90 Prozent!

SPIELSPASS

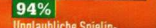
89% Supergruseliges Höllenfeuerwerk ohne viel Schnickschnack.

91% Abwechslungsreiches Inselabenteuer mit immensem Suchtfaktor.

94% Unglaubliche Spielintensität mit traumhaften Momenten. Vorbildlich!







SPIELELEMENTE: GRÜN=Action, [illegible] 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!



Unsere Waffe des Jahres



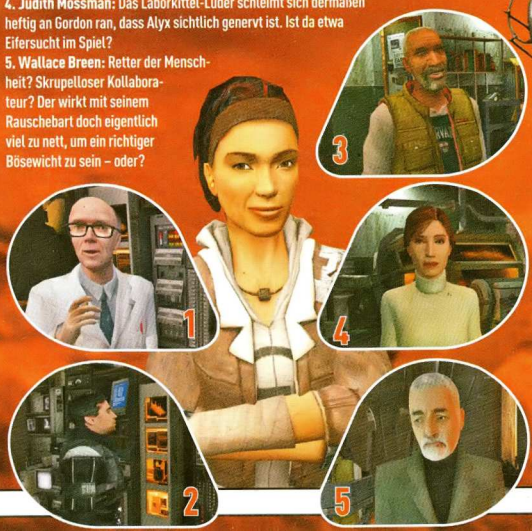
Er schießt weder Laserstrahlen noch Patronen – trotzdem lieben wir den Schwerkraft-Manipulator!

Der Schrecken jedes Stundenplans ist zugleich der Heilsbringer für Shooter: Physik! *Half-Life 2* hat die richtige Waffe, um extrem viel Spaß mit der brillanten Havok-Physik-Engine zu haben. Im fünften Kapitel bekommen Sie den Schwerkraft-Manipulator in die Hand gedrückt. Wie mit unsichtbarer (langer) Hand lässt sich damit so ziemlich alles grabschen, was nicht und niet- und nagelfest ist oder 15 Tonnen wiegt. Ähnlich wie bei einem Granatwerfer feuern Sie ergriffene Gegenstände gezielt ab. Glücklicherweise sind alle Levels mit vielen Dingen gefüllt, die zum Experimentieren einladen. Besonders beliebt: Granaten aus der Luft schnappen und zum Absender zurückspucken, Fässer mit explosivem Inhalt in einen Gegnerpulk werfen oder Heizkörper als Schild vor sich hertragen. Beim Spielen haben wir teilweise nur widerwillig mit „richtigen" Wummen geballert, denn es macht einfach zu viel Spaß, kreative Einsatzmöglichkeiten für den Manipulator zu finden. Ohne „geladenes" Objekt verschießt er relativ harmlose Gravitationsstöße, die aber gut genug sind, um lästige Headcrabs zu ärgern. Noch ein Vorteil: Das Prachtstück lässt sich beliebig oft einsetzen.

Wer bekommt Alyx?

Die schicke Forscherin ist „Miss Half-Life 2". Wenn sie Ihnen ein liebliches Lächeln schenkt, vergesssen Sie für kurze Zeit die Combines und wollen mit Alyx das halbe Leben verbringen. Doch wer ist Alyx Vance eigentlich? Ist sie noch zu haben? Schließlich gibt sich die Schöne die ganze Zeit mit verschiedenen Typen ab. Unser Diagramm gibt Aufschluss:

1. Isaac Kleiner: Gordons ebenso zerstreuter wie genialer Mentor betreibt in seinem Geheimlabor einige interessante Experimente.
2. Barney Calhoun: Wiedersehen macht Freude! Ihr Lieblingswachmann ist der Hauptdarsteller von *Half-Life: Blue-Shift*. Bei Alyx hat der Muskelberg keine Chance. Zum Glück!
3. Eli Vance: In Black Mesa East schafft sich der Wissenschaftler eine neue Heimat, ihm verdanken Sie den genialen Schwerkraft-Manipulator. Er ist der stolze Vater von Alyx.
4. Judith Mossman: Das Laborkittel-Luder schleimt sich dermaßen heftig an Gordon ran, dass Alyx sichtlich genervt ist. Ist da etwa Eifersucht im Spiel?
5. Wallace Breen: Retter der Menschheit? Skrupelloser Kollaborateur? Der wirkt mit seinem Rauschebart doch eigentlich viel zu nett, um ein richtiger Bösewicht zu sein – oder?



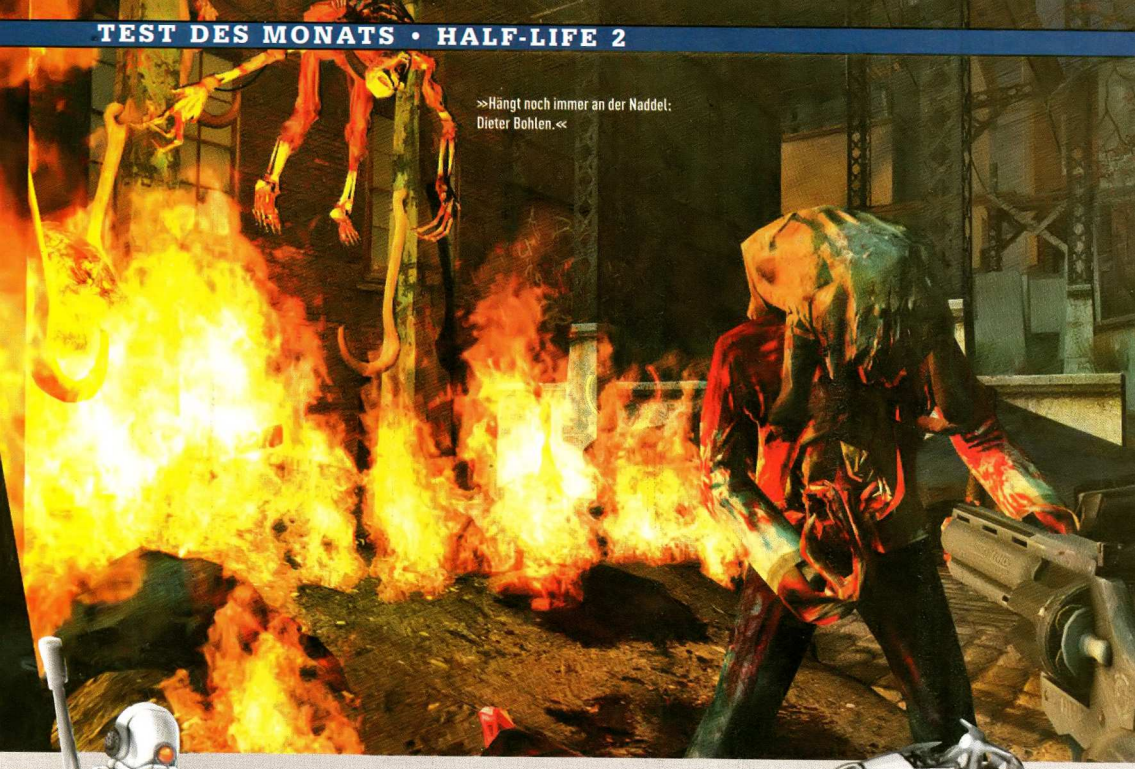
wenden. Besonderen Spaß bereitet es, einen Schlitzer in einen geschlossenen Raum zu werfen und zuzuhören, wie sich die Belegschaft über den unerwarteten Besuch freut. *Half-Life 2* ist somit eines der wenigen Spiele, in denen Sie ruhigen Gewissens halbe Sachen machen dürfen.

VON SPIELERN FÜR SPIELER

Eines spürten wir bei jeder Spielsekunde: Hier haben Leute gewirkt, die wissen, was die Zockergemeinde will. So können Sie beispielsweise während des gesamten Spiels abspeichern. Ähnlich geschickt geht Valve mit festgelegten Ereignissen um, den so genannten Skripts. Viele Spiele bestehen fast nur aus solchen Dingern, mit dem Resultat, dass Sie von einer Szene zur nächsten huschen und die spielerische Freiheit dabei gen Null tendiert. Bei *Half-Life 2* liegen Story-auslösende Elemente weit genug auseinander, sodass der Spieler nicht einmal merkt, wenn es sich dabei um Skripts handelt. Außerdem sind die Wege zwischen diesen Szenen nicht festgelegt, Sie entscheiden stets selbst, wie Sie vorgehen. Die Autonomie des Zockers wird somit nicht merklich beschnitten. Galant gelöst! Rennspielfans freuen sich über die zwei implementierten Fahrzeuge, mit denen sie Feinde gepflegt über den Haufen bügeln und wilde Hetzjagden erleben. Ein netter Gimmick!

MAUS UND VORBEI

Technisch lässt der neue Gordon keine Wünsche offen. Gut, unser Testrechner in Seattle war genauso wie die Kurven von Laetitia Casta – optimal. Wer eine schnelle Kiste hat, freut sich über wahre Bump-Mapping-Orgien und herrlichen Reflexionen. Dazu kommt die in dieser Form noch nie da gewesene Texturenvielfalt. Jedes Haus, jeder Fensterrahmen, ja sogar jede Scheibe sieht anders aus. Trotz der immensen Detailfülle lief *Half-Life 2* sogar bei einer 1.600x1.200-Auflösung geschmeidig über den von uns vollgesabberten Bildschirm. Ruckler blieben aus. Es geht also, wenn Sie das notwendi-



»Hängt noch immer an der Naddel: Dieter Bohlen.«





Darf's ein bisschen mehr sein?

Mit oder ohne Verpackung? Silber oder Gold? Checken Sie selbst, welche der fünf verschiedenen Ausstattungsvarianten Ihnen am besten passt.

Spiele-Vertrieb, noch nie war er so komplex wie heute. Vivendi-Universal bringt *Half-Life 2* auf dem herkömmlichen Weg ins Händlerregal. Valve kümmert sich dagegen um die alternative Online-Distribution über das Server-System Steam. Das hat allerdings zwei Haken: Sie brauchen eine Kreditkarte zum Bezahlen und eine aktive Internetverbindung, um Steam-Versionen downloaden zu können (unterhalb von DSL-Niveau nicht ratsam). Steam-Direktbesteller können sofort die fertige Version von Counter-Strike Source spielen und *Half-Life 2* vorinstallieren. Am Tag der offiziellen Veröffentlichung wird die Software dann freigeschaltet. Außerdem hat man bei Steam Versionsfreiheit, kann also beliebig zwischen deutscher Übersetzung und US-Original wechseln. Alles weitere unter www.steampowered.com. Wer Wert auf einen handfesten Datenträger und die repräsentative Schachtel für die Sammlung legt, ist mit der guten alten Ladenversion immer noch am besten bedient.

Version	Einzelhandel: Half-Life 2	Einzelhandel: Half-Life 2 Collector's Edition	Steam: Half-Life 2 Bronze	Steam: Half-Life 2 Silber	Steam: Half-Life 2 Gold
ca.-Preis	€ 50 inkl. Mwst.	$ 80 (etwa € 65) + Mwst.	$ 50 (etwa € 41) + MwSt.	$ 60 (etwa € 49) + Mwst.	$ 90 (etwa € 73) + Mwst.
Was kriegt man fürs Geld?	Die Standard-Edition inkl. *CS: Source* mit Packung und Datenträger	Voraussichtlich nur in Nordamerika erhältliche DVD-Sonderausgabe	Billigstes Steam-Angebot, selbe Ausstattung wie Einzelhandel-Standard	Sammelpaket für Leute, die alle älteren Steam-Spiele von Valve wollen	Wenn Geld keine Rolle spielt und man jeden Fan-Artikel unbedingt haben muss
Half-Life 2	ja	ja	ja	ja	ja
Counter-Strike Source	ja	ja	ja	ja	ja
Half-Life 1 (Source-Version)	nein	nein	nein	ja	ja
Day of Defeat (Source-Version)	nein	nein	nein	ja	ja
Valves ältere Steam-Spiele	nein	nein	nein	nein	nein
T-Shirt	nein	ja	nein	nein	ja
Poster, Käppi, Postkarte, Stickers, Soundtrack-CD, engl. Lösungsbuch	nein	nein	nein	nein	ja



»Gibt ein Vermögen für Strumpfhosen aus: Winona Strider.«

ge Kleingeld in eine Top-Maschine investieren. Fangen Sie schon einmal an zu sparen – es lohnt sich! Die Steuerung? Eine butterweiche Standard-Ego-Shooter-Bedienung. Nicht innovativ, muss auch nicht sein. Ein besonderes Lob verdient wieder der markige, klar differenzierbare 5.1-Dolby-Surround-Sound, der in voller Lautstärke aus den Boxen dröhnte und den verklärten Tester ein ums andere Mal erschrocken herumwirbeln ließ. Doch da war nichts außer einem selig grinsenden Herrn Lenhardt, der drauf wartete, den Mäuserich endlich wieder selber bedienen zu dürfen. Völlig verständlich. *Half-Life 2* ist die Offenbarung geworden, die die gesamte Zockerwelt sehnsüchtig erwartet hat. Es gibt einen Gott – und der muss seinen himmlischen Zweitwohnsitz in den letzten vier Jahren nahe der nördlichen Westküste Amerikas gehabt haben. Amen! RALPH WOLLNER

Was für Hirnis!

Mit Gegnern in Computerspielen verhält es sich genauso wie mit Politikern: Oft haben die den Kopf nicht beieinander oder wollen damit durch die Wand. Bei *Half-Life 2* ist das anders. Gut, auch diese Kerle sind keine Einsteins, dennoch überraschen sie mit teilweise menschlichen Verhaltensweisen. Wenn Sie sich beispielsweise einem von Combines besetzten Haus nähern, stürmt die Belegschaft nach außen und versucht, Sie zu umzingeln. Sobald die Truppe dezimiert ist, ziehen sich die Typen in den Schutz des Hauses zurück und verschanzen sich. Um die Stellung vollends auszuheben, pirschen Sie sich heran, um Übriggebliebene zu überraschen. Jeden NPC segnete Valve zudem mit unterschiedlicher, individualisierter KI. Es gibt also mutige, feige, dumme und clevere Typen im Spiel. Das macht die Schlachten noch abwechslungsreicher.



FAZIT



VALPH WOLLNER

Lesen ist Silber, Spielen ist Gold. Wenn Sie sich diesen Hammer-Titel entgehen lassen, sind Sie entweder komplett unverbesserlich oder gehören in eine Anstalt eingesperrt. Im Ernst: *Half-Life 2* ist der heilige Gral für Zocker. Über 20 Stunden brillante Unterhaltung auf technisch höchstem Niveau. Noch nie ist mir so oft der Kiefer heruntergeklappt wie bei Gordons neuem Abenteuer. Ich persönlich habe noch kein besseres Spiel gedaddelt. Hmm, vielleicht seiner Zeit Elite, aber das ist genau wie ich: saualt. Mein Leben hat wieder einen Sinn. Danke, Valve!

FAZIT



HEINRICH LENHARDT

Ich übernehme bei Wertungsdiskussionen sonst eher Part des altersstarrsinnigen Nörglers, aber bei *Half-Life 2* strecke ich die rhetorischen Waffen – es macht einfach bodenlos viel Spaß. Der Spielablauf ist so abwechslungsreich, die Physik-Simulation so kreativ ausgereizt, dass sich *Doom 3* eigentlich in eine Ecke stellen und schämen müsste. Erwähnte ich schon, dass es *Counter-Strike Source* als kostenlose Mehrspieler-Beigabe gibt? *Half-Life 2* macht die Action-Konkurrenz noch platter als es der Vorgänger getan hat.

HALF-LIFE 2

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

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Valve
VERTRIEB:	Vivendi Universal
INTERNET:	www.half-life2.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 18 Jahren
TERMIN:	November

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Für den Test des Mehrspieler-Modus, blättern Sie einfach um!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 64 Spieler
INTERNET: 64 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	94%
STEUERUNG	92%
GRAFIK	95%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	88%

EINZELSPIELER

94%

HERAUSRAGEND – Der beste Ego-Shooter, den es je gab. Phänomenal!

- 9 überarbeitete Karten
- *Source*-Engine
- Offizieller *Half-Life 2*-Mehrspieler-Modus
- Havok-Physik-Engine
- Hohe Suchtgefahr



»Fuck, die Stubenfliege ist bewaffnet!«

PC ACTION GOLD

Masken-Ballerei

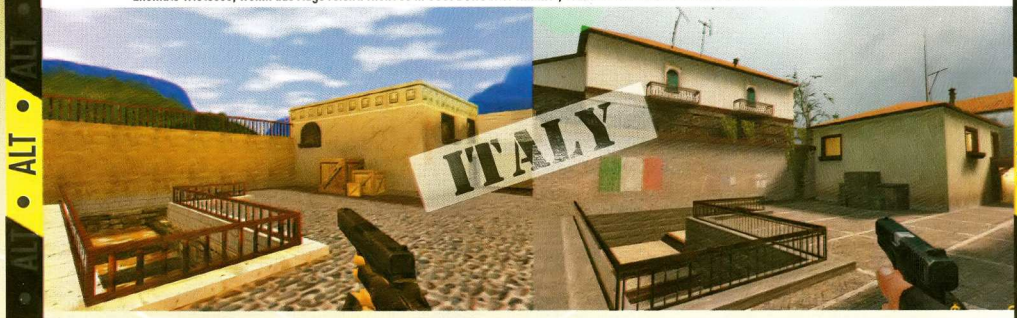
Es ist zurück! Na ja, eigentlich war's ja nie weg. Trotzdem geht uns beim HL2-Mehrspieler COUNTER-STRIKE SOURCE voll einer ab!

Was haben Michael Jackson, Pamela Anderson und *Counter-Strike* gemeinsam? Na? Richtig! Die Genannten motzten mittels Schönheitsoperationen ihr Äußeres auf und erregten damit Aufsehen. Während sich aber die ersten beiden Hackfressen aus Spaß unters Messer legten und an sich herumschnippeln ließen, war es bei *Counter-Strike* (kurz: *CS*) der Lauf der Zeit, der eine Frischzellenkur nötig machte. *Half-Life*-Engine raus, *Source*- und Havok-Engine rein. Dieses einfache Rezept ohne großartige Änderungen der Spieldynamik spricht zwei Arten von Zockern an: Zum einen wären da fanatische *CS*-Süchtlinge, die regelmäßig auf Servern dieser Welt dem Kampf gegen den Terror beiwohnen. Ihr Motto: „Früher war alles besser, alles Neue kotzt uns an!" Kleinste Änderungen am Spielprinzip verursachen ähnliche Zustände in Internet-Foren wie ein Freibierstand vor einer Entzugsanstalt. Deshalb waren die Programmierer vorsichtig, um sensible Stammspieler nicht zu verscheuchen. Zum anderen gibt's Optik-Fetischisten, die schon zwei Jahre nach der Veröffentlichung von *Half-Life* die tristen Grafik-Kulissen bemängelten. Deren Ansicht: „Scheiß auf innere Werte, Aussehen ist alles!" Solche Menschen bekommen beim Anblick von *Counter-Strike Source* (*CSS*) auf Anhieb eine nasse Hose. Nüchtern betrachtet ist der *Half-Life 2*-Mehrspieler-Modus nur ein technischer Aufguss. Dass eine neue Optik aber solch einen maßgeblichen Einfluss auf den Spielspaß hat, hätten sogar knallharte Kritiker wie wir nicht gedacht.

Aus Alt mach Neu!

Sogar Blindfische wie Marc Brehme merken beim Anblick der neuen *Source*-Engine sofort, dass sich in technischer Hinsicht ordentlich was getan hat. Um zu zeigen, wie geil *Counter-Strike Source* wirklich ausschaut, gibt's eine weitere Episode unserer beliebten Vorher-nachher-Show.

Ehemals Tristesse, wohin das Auge reicht. Nicht so in CSS! Bewölkter Himmel, Wandmalereien und Antennen auf Italiens Dächern. Wunderschön!



Cobble gehörte schon beim Ur-CS zu den hübscheren Karten. Die aktuelle Variante übertrifft jedoch alles. Das ist ja schon fast fotorealistisch!



Während in der Vergangenheit kantige Vegetation und geradliniges Wasser vorherrschten, gibt's nun trübe Brühe und schöne Pfützen.



Hier kommt die Maus!

Aushängeschild von Mousesports ist das seit rund zwei Jahren bestehende *Counter-Strike*-Team „mouz. Levicom.Geforce". Dort zocken Roman, Johnny R., Blizzard, Neo, Gore, Grayfox und Hanso. Dass sie zu den besten *CS*-Spielern gehören, haben sie zuletzt auf der Games Convention 2004 in Leipzig bewiesen, als sie zum zweiten Mal Deutscher *Counter-Strike*-Meister bei den NGL Finals 2 wurden und insgesamt Preisgelder in Höhe von 10.000 Euro kassierten. Der Name Mousesports steht in Deutschland aber auch für *Battlefield 1942* (mouz.Revoltec), *Unreal Tournament* (mouz.AOpen) und *Warcraft 3* (mouz.BenQ). Durch die vielen Erfolge hat Mousesports inzwischen eine riesige Fangemeinde erobert und betreibt eine der meistbesuchten Clan- und Community-Internetseiten. Das Management hat im Oktober 2002 die Firma Freaks 4U übernommen und erfolgreich ausgebaut. Damit hat sich Mousesports zu einem der professionellsten und national wie international bekanntesten deutschen Clans gemausert. Die Spieler besitzen wie in gewöhnlichen Sportvereinen Verträge und kriegen Reise- und Unterkunftskosten zu ihren Turnieren finanziert. Das Team von „mouz" wird von namhaften Firmen wie Nvidia, Levicom, Gigabyte, Aopen, Revoltec, Benq, Shuttle, Sennheiser, Steelpad, Memorex, OSC und XLhost unterstützt, ohne die es nicht da wäre, wo es heute steht.



»Krankenpfleger haben viel am Hals.«

COUNTER-STRIKE SOURCE

PRÜFSTAND

VERGLEICH







COMMUNITY

96% Eine riesige Fangemeinde mit Dutzenden Moddern in den Startlöchern.

96% Die wohl größte Spiel-Community der Welt – massig Mods und Maps.

88% Auf der offiziellen Seite gibt es neue Karten, Skins oder Waffen. Cool!

GRAFIK

90% Von vorn bis hinten ist die *Source*-Engine einfach nur göttlich!

59% Oh Gott! Die *Half-Life*-Engine hat es einfach nicht mehr drauf.

78% Schlicht und realistisch, aber trotzdem etwas detailarm.







REALISMUS

70% So würden echte Anti-Terror-Kommandos nicht agieren. Sei's drum.

60% Mit der altbackenen Optik wirkt gar nix mehr authentisch.

90% Fast perfekte Simulation des Anti-Terror-Kampfes. Hammerhart!

MEHRSPIELER-SPIELSPASS

88% So mögen wir das: Mehrspieler-Spaß mit Edel-Optik.

78% Verstaubt, aber immer noch ein Klassiker im Netz.

85% Motivierendes und taktisches Schleich-Geplänkel.







SPIELELEMENTE: GRÜN=Xxxxxx, ROT=xxxxx, BLAU=xxxx

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!



„CSS macht bisher genauso viel Bock wie der Vorgänger. Durch die überarbeitete Grafik ist das Spiel zeitgerechter. Es gefällt mir zudem, dass Valve nichts am Spielprinzip von Counter-Strike verändert hat und das, was es erfolgreich gemacht hat, belassen hat!" MOUZ|BLIZZARD AKA CHRISTIAN CHMIEL

Manche haben *CS* schon für tot erklärt. Die Terminverschiebungen vom angekündigten Einzelspieler-Höhepunkt *Condition Zero* und die teilweise vernichtenden Rezensionen waren alles andere als vorteilhaft für das Image des Mehrspieler-Shooters. Scheinbar von den Toten auferstanden, meldet sich ein frisches *CS* zurück. Ähnlich wie Jesus. Der besaß zudem göttliches Wissen. Genau wie die Experten von Mousesports, einem renommierten E-Sport-Clan aus deutschen Landen. Zwei Mitglieder der *CS*-Mannschaft standen uns mit Rat und Tat zur Seite und schildern Ihre Sicht der Dinge.

„Der erste Eindruck von CSS ist durchweg positiv. Die Animationen, Grafiken und Effekte begeistern immer





wieder aufs Neue. Einziges Manko ist, dass man einen High-End-Rechner benötigt, um das Spiel mit vollen Details zu spielen.“ MOUZ|JOHNNY R. AKA JONAS BOLLACK

Stimmt! Aber für unsere üppigen Redaktionsrechner ist das kein Problem. Schon nach wenigen Minuten verliebten wir uns erneut in die *Source*-Engine. Beim Beta-Test beschränkten sich unsere staunenden Blicke auf nur eine Karte. Nun kommen wir aus dem Gaffen nicht mehr raus, weil die Jungs von Valve neben „de_dust“ acht weitere Karten-Klassiker aufpoliert haben. Als wir erstmals durch die Burgenumgebung in „de_cobble“ stapften, föhnte uns die neu geschaffene Atmosphäre förmlich ins Gesicht. Sonnenstrahlen dringen durch den malerisch bewölkten Himmel und beleuchten sanft die Umgebung. Kahle Bäume zieren die Landschaft und hinterlassen einen tristen Eindruck. Wow! Aber bloß nicht melancholisch werden, schließlich lauern überall Gegner. Ein beeindruckendes Beispiel zeitgemäßer Grafik-Technik ist die Karte „cs_office“. Während Sie im Vorgänger in sterile Gebäude eindringen und Geiseln aus



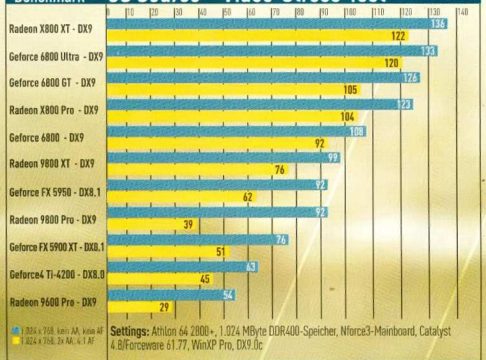
Technik-Check

Nach der Schönheits-OP – PC Action enthüllt die Technik-Stärken der *CS*-Neuauflage und sagt, wie schnell der Multiplayer-Shooter bei Ihnen läuft.

Source-Engine sei Dank, Valve hat es geschafft, aus *Counter-Strike*, der Angela Merkel unter den Multiplayer-Shootern, eine waschechte Heidi Klum zu machen. Die Screenshots auf dieser Seite veranschaulichen einige der neuen Grafik-Highlights. Doch wie im echten Leben hat Schönheit ihren Preis, und so sind die Hardware-Anforderungen von *CS Source* deftig. Damit Sie erfahren, mit welcher CPU und welcher Grafikkarte Sie am besten spielen, haben wir gängige Modelle in Benchmarks gegeneinander antreten lassen. Besonders auffällig: eine betagte Geforce4 Ti-4200 hängt Atis deutlich jüngere Radeon 9600 XT ab.

Das liegt daran, dass die *Source*-Engine vier individuelle Renderpfade nutzt. Die 9600 XT läuft, wie die schnelleren Kollegen, im DirectX-9-Modus und zaubert daher alle Effekte auf den vollgesabberten Bildschirm. Für Nvidias Geforce-FX-5700- und FX-5900-Serie hat sich Valve dagegen den DX8.1-Pfad ausgedacht. Hier fehlen die Reflexionen auf der Wasseroberfläche und die Anzahl der Bump Maps ist beschränkt. Besitzer einer Geforce4 Ti-4200 oder FX 5200 Ultra müssen sogar mit DX8.0-Grafik leben. Gegenüber DX8.1 werden hier die Kanten der Schatten nicht geglättet. Richtig unansehnlich wird es mit einer Geforce2 oder Geforce4-MX: Wasserspiegelungen, Bump Maps, Echtzeitschatten oder Blendeffekte fehlen im DX7-Modus völlig. Unser Tipp: Tauschen Sie den alten Schrott endlich gegen eine aktuelle Grafikkarte aus. Wer die optimale Leistung aus seinem System herausholen will, liest unseren Tuning-Bericht auf Seite 170.

Benchmark *CS Source* – Video-Stress-Test



Settings: Athlon 64 2800+, 1.024 MByte DDR400-Speicher, Nforce3-Mainboard, Catalyst 4.8/Forceware 61.77, WinXP Pro, DX9.0c

Fazit: Im offiziellen Source-Benchmark liegt die X800 XT ganz knapp vor der 6800 Ultra. Die FX-Karten und die Geforce4 Ti-4200 stellen nicht alle Details dar (DX8).

Benchmark *CS Source* Timedemo – CPU-Vergleich



Settings: Radeon X800 Pro, 1.024 MByte DDR400-Speicher, Catalyst 4.8, WinXP Pro, DX9.0c

Fazit: Die Spielszene stellt hohe CPU-Anforderungen – ein Athlon XP 2200+ ist hoffnungslos überfordert. Sehr schnell und besonders günstig ist der Athlon 64 2800+.

Weiche Schatten



Aufwendige Blendeffekte



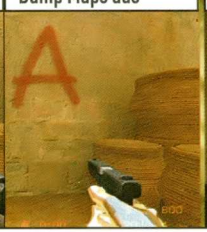
Wasserspiegelungen



Bump Maps an



Bump Maps aus



Lichtreflexionen an



Lichtreflexionen aus



Die Vorher-Nachher-Show



Die alte *Half-Life*-Engine ist das genaue Gegenteil vom Begriff „Detailvielfalt". Und nun erkennen Sie sogar WindowsXP auf dem Monitor. Genial!

Die Waffen im alten *Counter-Strike* sahen schon ordentlich aus, aber Valve legt einen drauf: Jedes kleinste Detail der Waffe stimmt jetzt.

Bei *CS: Condition Zero* kamen komplett neue Spielermodelle zum Einsatz. Erstaunlicherweise schauen diese sogar realistischer als bei *CSS* aus!

potthässlichen Büros befreien, vergessen Sie nun oft Ihre eigentlichen Aufgaben. Haben Sie sich schon mal so über Ihren Computer geärgert, dass Sie ihn am liebsten in seine Einzelteile zerlegen wollten? Bei *CSS* geht das! Ein Schuss auf einen herumstehenden PC und schon kommt das Innere zum Vorschein. Ob Prozessorkühler oder Grafikkarte – Sie können fast alles vom Motherboard lösen und durch die Gegend werfen. Respekt für diese Liebe zum Detail! Aber das ist noch nicht alles. An jeder Ecke in den Büroarealen stehen Kartons mit Akten herum. Ballern Sie drauf, fliegen dutzende Dokumente durch die Gegend. Oder warum bauen Sie mit Schränken nicht einfach eine Barrikade und verschanzen sich dahinter?

„Natürlich hat sich der Spielverlauf durch die neue Physik-Engine ein wenig verändert, aber nicht so krass, wie man es vielleicht vorher vermutet hat. Es ist zwar realistischer geworden, aber viel daran ist nur Spielerei und eigentlich ziemlich unwichtig."

MOUZ|BLIZZARD AKA CHRISTIAN CHMIEL

Es wird deutlich, dass Valves Konzept, Bewährtes mit einer wunderschönen Optik zu unterlegen, vollends geglückt ist. Natürlich sollen noch unzählige Karten und Modifikationen seitens der Community folgen. Valve bietet allen Fans also einen Arsch voll Unterhaltung. Mehr kann man nicht verlangen. LUKASZ CISZEWSKI



»Obdachlos: Stubenhocker.«

COUNTER-STRIKE SOURCE

MINDESTENS:	**GENRE:**	Ego-Shooter
1,2 GHz, 256 MByte RAM, Win98	**PREIS:**	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Valve
	VERTRIEB:	Vivendi Universal
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.counter-strike.net
2,4 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 18 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich (Steam)

MEHRSPIELER-OPTIONEN: 9 Karten; Modi: Bombenentschärfung und Geiselbefreiung; 1 Sp./CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	92%
STEUERUNG	92%
GRAFIK	90%
SOUND	85%
EINZELSPIELER	94%

MEHRSPIELER **88%**

SEHR GUT – Astreiner Taktik-Shooter mit riesiger Fangemeinde und geiler Optik.

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Ich gebe zu, dass mich nach fast zwei Jahren *CS*-Abstinenz die alte Sucht wieder gepackt hat. Als ich damals aufhörte, schwor ich mir: „Nie wieder!" Aber wie wir seit der Geburt von Ralph Wollner wissen, kommen Dinge nun mal nicht immer so, wie man sie erwartet. Jedenfalls bin ich wieder total gefesselt von diesem „Eine Runde noch"-Spielprinzip. Schade aber, dass Valve noch Bugs übersehen hat, mit denen Cheater mit Leichtigkeit durch die Wände schauen oder die gesamte Map samt Spielern einblenden können. Hoffentlich werden die Fehler bald ausgemerzt.

FAZIT

RALPH WOLLNER



Yalla, yalla! Endlich darf ich meiner geheimen terroristischen Ader freien Lauf lassen und in den optisch aufpolierten Levels für Bombenstimmung sorgen. Ich weiß, an *Counter-Strike* scheiden sich seit jeher die Geister. Ich liebe dieses Spiel auf jeden Fall genauso wie meinen mächtigen besten Freund. *CS* ist halt nur was für die Harten. Anfänger bekommen in den ersten Tagen in einer Tour eins auf beziehungsweise durch die Rübe. Wer die erste Frusthürde überwunden hat, den erwartet ein spieltiefer Shooter in einem astreinen optischen Gewand.

GANZ MANHATTAN IST DEIN NETZ.

SPIDER-MAN 2
THE GAME

Erhältlich auf allen Plattformen
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, den 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 | TRADEMARKED

ACTIVISION
activision.com

- Von den *MoH: Allied Assault*-Machern
- 12 Einzelspieler-Missionen + Tutorial
- Sechs Mehrspieler-Modi
- *Unreal Warfare*-Engine
- Keine Jugendfreigabe
- Deutsche Lokalisierung

Setz auf Schwarz!

AUF DVD
NUR AUF AB-18-EDITION!
DEMO

PC ACTION GOLD

Als farbiger GI durchleben Sie in MEN OF VALOR ein düsteres Kapitel der US-Geschichte. Düsterer als Bushs Wahl zum Präsidenten: der Vietnam-Krieg.

»Hier könnte Ihre Werbung stehen.«

So spielt sich ...

BALLERN



Die meiste Zeit verbringen Sie damit, auf irgendwas zu feuern. Dank unterschiedlicher Trefferzonen visieren Sie vornehmlich Birnen an.







Man merkt dem Spiel sofort an, dass es von den *Medal of Honor: Allied Assault*-Machern kommt. Genau wie in dem WW2-Shooter von Electronic Arts ist es die dichte Atmosphäre, die einen Großteil der Faszination ausmacht. Für Rekrut Dean Shepard beginnt die Geschichte mit einem kleinen Football-Match. Im Stützpunkt werfen Sie Mitspielern das Ei zu, lauschen feixenden Kameraden – und plötzlich bricht die Hölle los. Ihr Stützpunkt wird angegriffen, jede Menge Zeugs fliegt in die Luft und schon stecken Sie bis zum Hals im Vietnam-Konflikt. Eine Ladepause später kauern Sie bereits ängstlich im Dickicht und nehmen Charlies Heckenschützen aufs Korn. Insgesamt ist *Men of Valor* sehr abwechslungsreich, weshalb die Angst, dauernd nur durch den Dschungel zu latschen, unbegründet ist. Wobei einige Einsätze sowieso nicht zu Fuß absolviert werden. Im Spielverlauf klemmen Sie sich nämlich hinter obligatorische Geschütze, wie etwa das Bord-MG eines Helikopters. Auch eine kernige Bootsfahrt, inklusive Granaten-Hagel, steht auf dem Programm.

GRUNDLEGENDES X 3

Wer schon mal einen Ego-Shooter gezockt hat, dem geht die genretypische Steuerung sofort in Fleisch und Blut über. Drei Besonderheiten gilt es jedoch zu beachten. 1. Es existiert keine Sprungtaste, weshalb oft schon kleinste Huckel unüberwindliche Barrieren darstellen. 2. Nur wenn Sie mit der rechten Maustaste den Ziel-Modus aktivieren, können Sie sich zur Seite lehnen beziehungsweise um Ecken lugen. Im Ziel-Modus verharrt die Spielfigur aber auf der Stelle. 3. Um wirklich alle Medi-Packs, Munitionsstreifen und Waffen einzusammeln, durchsuchen Sie die virtuellen Körper der Gefallenen. Hierfür halten Sie die Leertaste gedrückt, bis ein kleiner Balken auf dem Bildschirm komplett gefüllt ist. Voilà, jetzt sind Sie bereit für die Schlacht! Meist agieren Sie im Team, allerdings können Sie Ihren Kameraden keine Befehle geben. Aber auch so beteiligen sich die Computer-Kollegen eifrig am Geschehen und verzeichnen jede Menge Treffer. Besonders schlau sind die KI-Deppen trotzdem nicht. Allzu gern tänzeln sie zielsicher ins gegnerische Kreuzfeuer und lassen sich über den Haufen ballern. Deshalb bekamen Ihre Partner wohl den God-Mode spendiert. Sie haben richtig gelesen: Ihre digitalen Kumpels sind unsterblich. Das ist zwar unlogisch, aber im Kampf gegen den Vietcong brauchen Sie jede Hilfe, die Sie kriegen können.

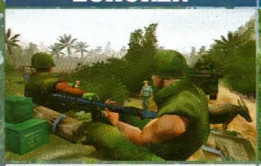
KLARE GRENZEN

Ein beliebter Vers besagt: Ein sehr lineares Leveldesign kann ein ziemlicher Spaßkiller sein. *Men of Valor* kriegt die Problematik dank genial geskripteter Ereignisse gut in den Griff. Zwar stößt man immer wieder an unsichtbare Levelgrenzen, die man nicht passieren kann, doch das erhöht in den meisten Fällen sogar die Spannung. Quasi nach dem Motto: Warum dorthin laufen, wo sowieso keine Action abgeht. Ein Beispiel: Ihre

... MEN OF VALOR

Wer so viel Scheiße um die Ohren hat wie Private Dean Shepard, kann gar nicht normal bleiben. Die grüne Hölle von Vietnam verändert eben selbst den härtesten Typen. Man kämpft ums Überleben und bekommt laufend neue Aufgaben. Aber wenigstens wird's nicht so schnell langweilig.

ZUHÖREN



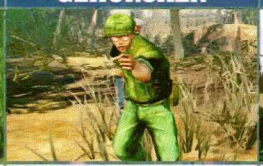
Den schwachsinnigen Gesprächen Ihrer Kameraden zu lauschen, lässt zwischendurch ein wenig Normalität einkehren.

ENTSCHÄRFEN



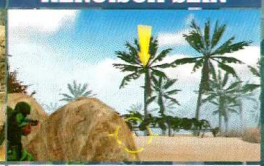
Fallen zu entschärfen, ist enorm wichtig, sonst enden Sie wie dieser Kamerad. Also immer die Augen offen halten, Soldat!

GEHORCHEN



Als folgsamer Frontarsch haben Sie zu gehorchen und die Befehle Ihrer Vorgesetzten auszuführen. Auch wenn das Pickelgesichter sind.

HEROISCH SEIN



Immer wieder obliegt Ihnen die Aufgabe, besonders heikle Ziele zu erreichen. Zum Beispiel dieses Lager einzunehmen.

MEN OF VALOR

VERGLEICH







ATMOSPHÄRE

91% Mit einem Wort: filmreif!

86% Hinter jedem Busch könnte der Feind lauern. Ein Spieler-Leben in Angst.

70% Mal ist die Spannung top, dann wiederum reiht sich Ballersektion an Ballersektion.

GRAFIK

85% Lange kein *Doom 3*-Killer, aber coole Effekte und realistische Umgebungsoptik.

80% Der Zahn der Zeit nagt auch an *Vietcong*. Gut sieht es aber immer noch aus.

74% Die Level wirken teilweise, als hätte man Turnhallen mit Pflanzen tapeziert.







MEHRSPIELER-PART

79% Ein paar Bots und eine Sprungtaste hätten dem Mehrspieler-Modus nicht geschadet.

85% Schlaue Bots und vor allem der geniale Koop-Modus machen Laune.

Im Gegensatz zur Konsolenfassung gibt's keinen Mehrspieler-Part.

SPIELSPASS

84% Fetter Sound, gute Grafik und klasse gescriptete Action. Nicht perfekt, aber verdammt gut!

80% Es gibt Abschnitte, die man mehrmals zocken muss, um zu schnallen, wie man durchkommt.

74% Abwechslungsreiche Dauer-Action mit durchschnittlicher Technik und solider Atmosphäre.

75%	8%	15%	60%	25%	15%	80%	8%	11%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Ballern, ROT=Schleichen, 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 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								

1.100 MHz, 256 MByte RAM, Radeon 9600 XT | 1.400 MHz, 512 MByte RAM, Radeon 9700 Pro | 1.800 MHz, 512 MByte RAM, Radeon 9800 XT

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

Um *Men of Valor* flüssig erleben zu können, brauchen Sie vor allem eine schnelle Grafikkarte, die CPU spielt hingegen keine große Rolle – das ist typisch für Konsolen-Umsetzungen. So reicht schon ein 1.600-MHz-Prozessor. Für alle Details sollten Sie allerdings mindestens eine Radeon 9700 Pro haben. Die FX 5200 Ultra und die Geforce3 Ti-200 sind selbst für 800x600 mit niedrigen Details zu langsam.

PRO & CONTRA

+ Schicke Grafik
+ Coole Mehrspieler-Modi
+ Sehr gute Synchronisation
+ Hervorragender Soundtrack
+ Abwechslungsreiche Szenarien
+ Spektakulärer Sound
+ Gute Steuerung
+ Unglaublich dichte Atmosphäre
+ Stimmungsvolle Zwischensequenzen

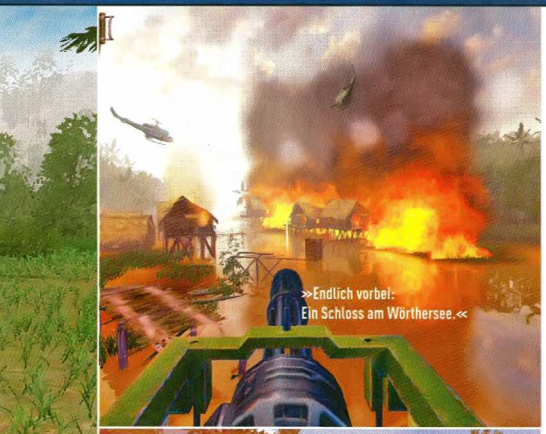
– Sauschwer
– Gemeine Speicherfunktion
– Holprige Animationen
– Keine Sprung-Funktion
– Doofe K.I.



Einheit hockt auf einem Hügel und Sie haben sich in Ihrem Fuchsbau verschanzt. Der Feind naht mit schnellen Schritten, was Sie durch reichlichen Beschuss unterbinden. Kugeln, Dreck und Granaten fliegen Ihnen um die Ohren und überall bumst es. Sie würden gern aus Ihrem Loch hüpfen und abhauen, aber das geht nicht. Lediglich ein paar Schritte innerhalb der Grube sind möglich und so ist ein schneller Abzugsfinger die einzige Überlebenschance. Effekt: Unser Herzschlag erhöhte sich proportional zur näher kommenden Feindesschar. Der Text-Verfasser hat gar extra ein Wort erfunden, dass diese Stimmung beschreibt: Angst-Gaudi.

WIE SCHAUT'S AUS?

Die aktuelle *Unreal*-Engine ist nicht taufrisch, doch vor allem die variationsreiche Dschungel-Optik gefällt. Während in anderen aktuellen Vietnam-Shootern ein





Springer-Stiefel vergessen?

Dass die *Men of Valor* ohne Sprungtaste in die Schlacht ziehen, nervt nur im a-Teil richtig.

Men of Valor bietet zwar keine Bots, aber dafür gleich sechs Spiel-Modi: Team Deathmatch, Deathmatch, Recover the Documents, Search and Destroy, Frontline und Multiplayer-Mission. Mal gilt es, wichtige Dokumente in die eigene Basis zu transportieren, in Search and Destroy wiederum sammeln Sie Einzelteile eines Mörsers und setzen diesen zusammen. Frontline ist eine Art *Battlefield*-Klon, in dem die Parteien strategisch wichtige Punkte einnehmen und halten müssen. Zwar ist die Masse an Spiel-Modi löblich, doch mit der Einzelspieler-Kampagne kann das Ganze nicht mithalten. Das liegt vor allem an der fehlenden Sprungtaste. Im Einzelspieler-Modus gewöhnten wir uns schnell daran, doch gerade in Netzwerk-Partien nervte diese Einschränkung ungemein.



Waldstück aussieht wie das andere und Spieler oft nur an den herumliegenden virtuellen Leichen erkennen, welche Level-Abschnitte sie bereits besucht haben, wirkt im *Men of Valor*-Dschungel alles eine Spur individueller. Zu fortgeschrittener Spielstunde verschlägt es Sie sogar in zerbombte Städte, wo man kaum noch mit Grüntönen konfrontiert wird. Die Spielfiguren sehen ebenfalls ordentlich aus, wobei die Animationen manchmal aber doch so wirken, als hätte sich Stephen Hawking aus seinem Rollstuhl erhoben. Was der Grafik-Wertung einen gehörigen Schub verpasst, sind die Effekte. Wenn die Kacke richtig am Dampfen ist, gibt's bombastische Explosionen und sogar – besonders cool – Hitzeflimmern. Regen und Nebel machen ebenfalls was her. Kritisch in der Einzelspieler-Kampagne: Das Spiel speichert automatisch ab, eine Schnellspeicherfunktion fehlt. In Verbindung mit dem happigen Schwierigkeitsgrad sorgte das für geräuschvolle Wutausbrüche unseres Testers. Selbst Profis müssen also, Zwangswiederholungen eingeschlossen, mindestens 15 Stunden an diesem Atmosphäre-Brocken knabbern – so lange wie Kannibalen an Iscitürks Riesensalami! AHMET ISCITÜRK

MEN OF VALOR

MINDESTENS: 1,3 GHz, 256 MByte RAM, 3,8 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	2015
	VERTRIEB:	Vivendi Universal
SINNVOLL: 2,5 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.2015.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: TDM, DM, Recover the Documents, Search and Destroy, Frontline, MP-Mission; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 24 Spieler
INTERNET: 24 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	85%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	79%

EINZELSPIELER

84%

SEHR GUT – Verdammt packender Spiel-Film, im wahrsten Sinne des Wortes.

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Men of Valor hat aus mir wieder einen lebendigen Menschen gemacht. Lange Jahre saß ich nur gleichgültig herum und war zu kaum einer Gefühlsregung fähig. Nur als die Mauer fiel, entglitten mir kurz die Gesichtszüge und eine Träne kullerte mir über die Wange. *Men of Valor* hat all das verändert. Der sackschwere Schwierigkeitsgrad und das gemeine Speichersystem haben aus mir ein fluchendes Ungetüm gemacht. Immer wieder hab' ich wütend schreiend aufgehört zu zocken und mir geschworen, das Spiel nie mehr anzufassen. Doch zwei Sekunden später saß ich wieder davor. Warum? Ganz einfach: Weil es so geil ist!

FAZIT



CHRISTIAN BIGGE

Sie wissen, Kollege Iscitürk kann man leicht begeistern – schon ein Gratis-Big-Mäc reicht. Einen gestandenen Redakteurs-Methusalem wie mich überzeugt man nicht so leicht. *Men of Valor* hat's dank permanenten Adrenalin-Kicks dennoch geschafft. Wenn ich meine virtuelle Rübe in den Graben tunke, damit ich mir keine Kugel fange, und dabei feststelle, dass mein realer Kopf (das Teil auf dem Hals!) bei jeder Explosion Mal echt nach unten zuckt, muss die Spiel-Atmosphäre geil sein. Zu schwer das Ding? Pah Kollege, trainieren! Zum Beispiel mit *Call of Duty*, das mir noch einen Tick besser gefällt.

AUF DVD
VIDEO

- Behandelt die Episoden 1 bis 6
- Drei Einzelspieler-Modi
- Über 24 Fahrzeuge
- 4 Fraktionen
- 20 Klassen
- 10 Planeten
- 3 Einzelspieler-Modi



Macht Kampf!

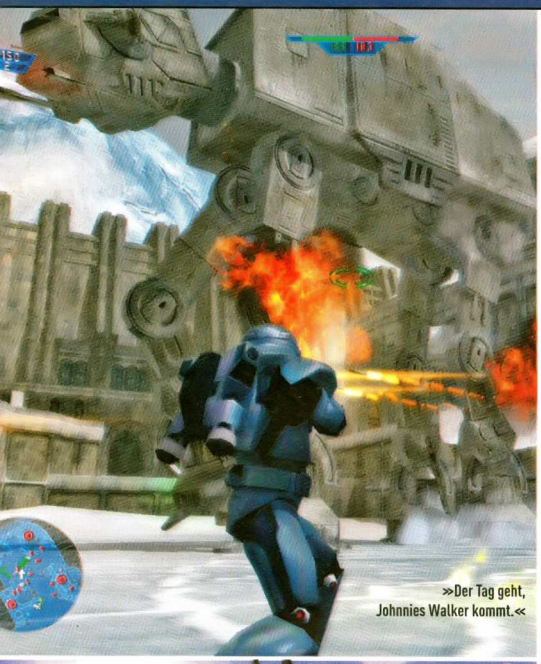
PC ACTION GOLD

Ein Mekka für Fans: In STAR WARS: BATTLEFRONT spielen Sie alle wichtigen Schlachten der Filme am Monitor nach.

Es muss mal gesagt werden: George Lucas ist ein echt toller Hengst. Mit seiner epischen Erzählung über zwei ständig streitende und stockschwule Roboter im Weltall befriedigt der bärtige Filmemacher seit 1977 eine monströse Fangemeinde. Dass es sich bei *Star Wars*-Freaks ausschließlich um hoffnungslose Versager und verblendete Trottel handelt, die es im Leben zu nichts gebracht haben, sollte jedem intelligent agierenden Menschen bewusst sein. Also ist es auch kein Wunder, dass es auch so ein verkommenes Individuum in die Riege der PC ACTION-Redakteure geschafft hat. Wir wollen aus Respekt vor dem Patienten keinen konkreten Namen nennen. Aber Lukasz C., oder nennen wir ihn doch lieber L. Ciszewski, gehört zu dieser kranken Gruppierung von fanatischen *Star Wars*-Anhängern. Dieser Hirni war natürlich die erste Adresse, wenn es darum geht, einen Artikel zum neuesten *Star Wars*-Ableger namens *Battlefront* zu verfassen.

STARS UND STERNCHEN

Ein beliebtes Thema der George-Lucas-Jünger ist die Frage, ob die jüngste Trilogie, die 1999 auf die Menschheit losgelassen wurde, dem grandiosen Klassik-Dreier das galaktische Wasser reichen kann. Denn nun nerven peinliche Charaktere wie Jar Jar Binks, der ähnlich viel Schwachfug von sich gibt wie „Ralle" Wollner bei unseren BU-Konferenzen, ebenso wie die Geschichte, die so platt ist wie Calista Flockhart und eher minderjährige McDonald's-Gänger beeindrucken als die Ansprüche der Fangemeinde erfüllen kann. Es tut aber nichts zur Sache, ob Sie die alte oder neue Trilogie bevorzugen. *Star Wars: Battlefront* behandelt nämlich sämtliche sechs Episoden der Saga. Im gelungenen Einzelspieler-Modus haben Sie die Wahl zwischen zwei Kampagnen, die entsprechend die Klonkriege oder den galaktischen Aufstand der Bürger thematisieren. Hinzu kommt der Eroberungs-Modus, in dem Sie in acht Parteien-Missionen nach und nach die Galaxis vom gegnerischen Abschaum befreien und Spezialfertigkeiten für spätere Auseinandersetzungen einheimsen. So kämpfen Sie entweder auf Seiten der Klone oder der Droidenarmee beziehungsweise als Mitglied der Rebellen oder des Imperiums. Jede Seite verfügt über fünf Soldatenklassen mit unterschiedlichen Wummen. Zum üblichen Sortiment aus Lasersturmgewehr, Scharfschützenknarre, Raketen- und Granatwerfer können Sie auch eine Spezialeinheit auswählen. Als Chewbaccas Verwandter dackeln Sie mit Wookie-Armbrust durch die Gegend, nehmen als Jet Trooper dank Raketenrucksack Gegner aus der Luft aufs Korn oder verpassen als mobiler



»Der Tag geht, Johnnies Walker kommt.«



»Werden von Pfarrern geschändet: Messdinos.«

Geschützturm Droideka Ihren Feinden Luftlöcher. Zudem stehen Ihnen in den 16 Karten über 24 bekannte Fahrzeuge zur Verfügung. Phänomenal!

SCHLACHTFEST

Da wären wir auch gleich beim richtigen Stichwort. Denn nicht nur der Verfasser dieser Zeilen ist phänomenal, sondern auch die actionreichen Schlachten in *Battlefront*, die allesamt auf authentischen Ereignissen der *Star Wars*-Historie basieren. Sie wünschen Details? Der Endkampf aus Episode 6 zum Beispiel. Auf Endor bekriegt die Rebellion mithilfe der kleinwüchsigen Ewoks das Imperium. Genau diese relevante Schlacht, kurz bevor Darth „Niemand kann mein Asthma heilen" Vader den Löffel abgibt, dürfen Sie nachspielen. AT-ST-Geher laufen wie in der Filmvorlage in die vorgefertigten Fallen und bekommen massive Baumstämme in die Visage. Dass die Ewoks mit ihrem permanenten Rumgejaule mitunter so nerven, dass Sie sich vom gestressten Tester eine dicke Laserladung einfangen, wollen wir nicht unerwähnt lassen. Trotzdem oder gerade deswegen kommt während der Schusswechsel auf Tatooine, Yavin und Hoth echte *Star Wars*-Atmosphäre auf. Und darauf stehen wir Fans.

DICH KENN ICH DOCH!

Obwohl Sie in *Battlefront* als stinknormaler Soldat nicht

So spielt sich STAR WARS: BATTLEFRONT

Weil die Karten in *Star Wars: Battlefront* so riesig sind, stehen Ihnen logischerweise Fortbewegungsmittel zur Verfügung. Aber seien wir ehrlich: Eigentlich gibt's die Dinger nur, damit Sie auch im virtuellen Leben nicht so oft Ihren Hintern bewegen müssen.

PER RAUMSCHIFF

Ob nun X-Wing oder imperialer TIE Fighter – in den Raumfliegern dürfen Sie nicht nur gegnerische Flugschiffe abknallen, sondern auch das Geschehen auf dem Boden zusätzlich anheizen.



PER GEHER

Ähnlich furchterregend wie der Anblick unseres Chefs ist eine Konfrontation mit zweibeinigen AT-STs oder AT-AT-Vierbeinern. Schnappen Sie sich so ein Ding und verbreiten Sie Angst und Schrecken!



PER GLEITER

Auf den schnittigen und bewaffneten Gleitern, den so genannten Speeder Bikes, geht's verdammt schnell zur Sache und zum Zielort. Genau wie in den Lamborghinis der PC ACTION-Redakteure.



PER GETIER

Erinnern Sie sich an das Vieh aus *Das Imperium schlägt zurück*, das Luke aufschlitzt, um sich auf dem Eisplaneten Hoth zu wärmen? Das war doch süß, oder? Solches Getier dürfen Sie in *Battlefront* ebenfalls reiten.



PER PANZER

Zwar ohne Ketten, aber mit ordentlich Schmackes im Kanonenrohr überrollen Sie unachtsame Pixelgegner und knacken mit gezielten Schüssen feindliche Fahruntersätze. Stark!



PER PEDES

Schicksal, Sie fauler Sack! Obwohl massig Fahrzeuge zum Rumdüsen in der Gegend stehen, benutzen Sie Ihre digitalen Beine immer noch am häufigsten. Blöd, was? Dauert länger, ist aber gesund!



STAR WARS: BATTLEFRONT

VERGLEICH







ATMOSPHÄRE

93% Echte Filmsequenzen und bekannte Schauplätze – ein Paradies für Fans!

90% Durch originale Waffen und Fahrzeuge kommt echtes Vietnam-Feeling auf.

91% Dichte Atmosphäre durch über 100 Zocker pro Server.

GRAFIK

85% Saubere Grafik, tolle Effekte und detailgetreue *Star Wars*-Umgebung.

86% Schöne Dschungellandschaften machen den digitalen Krieg unheimlich real.

86% Trotz gelegentlicher Ruckeleinlagen ein echter Hingucker.







TEAMPLAY

75% Masse statt Klasse – echtes Teamplay kommt selten vor. Schade!

88% Ohne treue Kumpels an Ihrer Seite sind Sie schnell aufgeschmissen.

86% Ein Commander bringt Ordnung ins Chaos. Zumindest meistens.

SPIELSPASS

83% Wow! *Star Wars*-Puristen kommen hier nicht drum rum!

91% Viele Waffen, Fahrzeuge und Karten – der Genre-Thron wackelt nicht.

87% Dank großer Teilnehmerzahl eine echte Alternative zu *Battlefield Vietnam*.

85% / 15% | 70% / 30% | 75% / 25%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Action, ROT=Taktik

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								

1.000 MHz 256 MByte RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 1.333 MHz 512 MByte RAM, Radeon 9600 XT | 1.600 MHz 512 MByte RAM Geforce FX 5900 XT

1.024 MB RAM

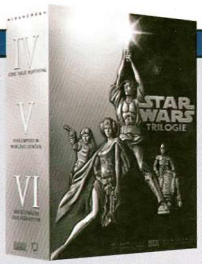
	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	GeForce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce FX 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16								
	1.024x768x32								

LEISTUNGSMERKMALE

Wie bei den meisten Titeln, die auch für aktuelle Spielekonsolen veröffentlicht werden, hängt die Leistung vornehmlich von der verwendeten Grafikkarte ab. Selbst eine 9600 XT oder FX 5700 Ultra reicht bei 1.024x768 nicht für die höchste Detailstufe. Zudem verfügt der Mehrspieler-Modus serienmäßig über eine Leistungsbegrenzung. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Tuningbericht auf Seite 169.

PRO & CONTRA

- \+ Gelungene Star-Wars-Atmosphäre
- \+ Nette Grafik
- \+ Actionreicher Spielablauf
- \+ Bekannte Einheiten und Charaktere
- \+ Abwechslungsreiche Szenarien
- \+ Spektakulärer Sound
- \+ Ego- und Verfolgerperspektive
- \+ Filmsequenzen
- \+ Größtenteils clevere Computerkumpels
- \- Stellenweise hektisch und unübersichtlich
- \- Nur 32 Spieler in Internetpartien
- \- Nur ein Spiel-Modus im Mehrspieler
- \- Träge Steuerung bei vielen Fahrzeugen
- \- Peinliche Sterbeanimationen



Spiel Film!

Während die ganze Welt sehnsüchtig auf den 2005 erscheinenden sechsten Teil der Doppeltrilogie mit dem Namen *Star Wars Episode 3: Revenge of the Sith* wartet, kommen nach langer Durststrecke endlich die klassischen *Star Wars*-Streifen auf DVD. Für knapp 50 Euronen dürfen Sie sich *Episode 4: Eine neue Hoffnung, Episode 5: Das Imperium schlägt zurück, Episode 6: Die Rückkehr der Jedi-Ritter* sowie eine Bonus-DVD mit 242 Minuten Zusatzstoff (darunter Dokumentationen, Trailer und Bildgalerien) in schicker Silberbox ins Regal stellen. Dabei handelt es sich aber nicht um die Originalfassungen aus den späten Siebzigern und frühen Achtzigern, sondern um technisch abermals aufgemotzte und Inhaltlich minimal veränderte Versionen der Special Editions des Dreierpacks, die im Jahr 1997 in den Kinos anliefen. So haben Sie *Star Wars* noch nie gesehen. Wir haben die Box schon. Sie auch?

viel mit der *Star Wars*-Elite am Hut haben, treffen Sie trotzdem ab und an auf bekannte Gesichter. So laufen Ihnen im heißen Gefecht schon mal Luke Skywalker oder Mace Windu über den Weg, die sich dank praktischem Laserknüppel durch die digitalen Gegnermassen schnetzeln. Für Sie sind solch mächtige Waffen tabu. Schließlich durften Sie in der *Jedi Knight*-Serie schon oft genug die Säbel schwingen. Übrigens ist *Battlefront* kein reinrassiger Ego-Shooter. Per Knopfdruck schalten Sie in die nette Verfolgerperspektive. Wollen Sie genauer zielen, so schauen Sie Ihrem virtuellen Alter Ego förmlich über die Schulter. Ist nicht nur praktisch, schaut sogar richtig gut aus. Denn obwohl die Pandemic Studios zeitgleich die beiden Fassungen für PlayStation 2 und Xbox programmierten, finden sich keine Spuren einer Konsolenportierung. Die riesigen und detaillierten Landschaften bieten massig Weitsicht. Was-







serspiegelungen und spektakuläre Effekte tragen ebenfalls zum positiven Gesamtbild bei. Doch wie bei jeder realen Schönheit findet sich ein kleiner Makel: Während bei *UT 2004* und Konsorten die Spielermodelle zu jeder Zeit physikalisch korrekt durch die Gegend geschleudert werden, fliegen *Battlefront*-Soldaten steif wie bei einer Viagra-Dauererektion durch die Luft. Ansonsten gibt es aus technischer Sicht nichts zu meckern. Schließlich sorgt auch das fulminante John-Williams-Hintergrundgedudel für die typische *Star Wars*-Stimmung.

ICH SPIELE GERN MIT MIR ALLEIN!

Der Einzelspieler-Modus mag noch so viel Laune machen. Doch der Mehrspielerpart mit nur einem Spiel-Modus hat gegen die spielerisch deutlich anspruchsvolleren Konkurrenten aus dem Hause EA oder Novalogic keine wirkliche Chance. Aber vielleicht braucht er das auch gar nicht. Schließlich bekommen die Fans bei *Star Wars: Battlefront* genau das, was sie sich wünschen: einmal als kleiner, aber mutiger Soldat an der galaktischen Front mitkämpfen zu dürfen. Viele *Star Wars*-Hasser mögen das vielleicht als merkwürdig oder durchgeknallt ansehen. Aber solche melancholischen Kleinigkeiten sind es, die Anhänger der Lucas-Saga im Tiefsten ihres Inneren berühren und ihre Seele mit Glück erfüllen. Und wir, verehrte Leser, sind nun wirklich glücklich. LUKASZ CISZEWSKI

STAR WARS: BATTLEFRONT

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 2,7 GByte HD, Win98 SE	**GENRE:**	Mehrspieler-Shooter
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Pandemic/LucasArts
	VERTRIEB:	Activision
SINNVOLL: 2,5 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.starwarsbattlefront.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Eroberungs-Modus auf 16 Karten, 1 Spieler pro DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 50 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	85%
SOUND	91%
EINZELSPIELER	86%

MEHRSPIELER

83%

SEHR GUT – Nicht so komplex wie die Konkurrenz, allein aber top!

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Hoth, Mon Calamari, Kamino, Corellia, Alderaan, Tatooine. So heißen tatsächlich Planeten im *Star Wars*-Universum. Wie lächerlich! Ich habe daraus eine Geheimsprache gebastelt. Beispiel: „Vorm Kamino darf die lüsterne Alderaan zärtlich Mon Calamari massieren. Auch die versaute Corellia mit ihrem neckischen Tatooine auf dem Hintern ist ganz schön Hoth!" Zurück zum Thema! *Battlefront* hat mir im Einspieler-Modus große Freude bereitet, doch der Mehrspielerpart kann mit dem offensichtlichen Vorbild (EAs *Battlefield*-Reihe) nicht mithalten. Da ich seit meiner Kindheit allein spiele, ist mir das aber schnuppe!

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

„Steig ein, mein übergewichtiger Rebellen-Mitstreiter. Mit vereinten Kräften können wir im Raumflieger dem riesigen AT-AT die Beine verknoten und somit dem schleimigen Imperium die Stirn bieten!" – „Jawohl, mein gut bestückter Kollege!" Solche Dialoge sind üblich, wenn meine Wenigkeit und Iscitürk gemeinsa gegen die dunkle Seite der Macht antreten und wie im wahren Leben dauernd nur gewinnen. *Star Wars: Battlefront* ist eine grandiose Erfahrung für Menschen, die schon immer mal Teil der actionreichen Metzeleien im Krieg der Sterne sein wollten. Alle Realitätsfanatiker zocken weiterhin unbeeindruckt und fröhlich *Battlefield Vietnam*.



- Von den *Conflict: Desert Storm*-Machern
- 14 Missionen
- Authentischer Original-Soundtrack
- Rollenspiel-ähnliches Charaktersystem
- Kein Mehrspieler-Modus

IM VERGLEICH

Vietcong	85%
Conflict: Desert Storm 2	79%
Conflict: Vietnam	70%

Conflict: Desert Storm 2 ist spielerisch beinahe identisch zu *Conflict: Vietnam*, wirkt aber insgesamt sehr viel ausgereifter, weniger unfair und bietet ein freieres Level-Design. Der reinrassige Ego-Shooter *Vietcong* ist beiden Titeln in Sachen Stimmung und Spielspaß überlegen und kann auch technisch etwas mehr bieten.

»Passbildautomaten schießen immer blöde Fotos.«

Dasselbe in Grün!

Ihnen kommt CONFLICT: VIETNAM irgendwie bekannt vor? Kein Wunder. Ist ja auch nix anderes als CONFLICT: DESERT STORM im Dschungel-Gewand.

Nachdem Golfkrieg und Zweiter Weltkrieg als Spielethemen etwas arg strapaziert wurden, haben die Entwickler dieser Welt den Vietnam-Konflikt für sich entdeckt. Auch Pivotal Games, die mit Ihrer *Conflict: Desert Storm*-Reihe Erfolge feierten, springen nun auf diesen Zug auf und verfrachten den Spieler in die grüne Hölle von 1968. Damit das Ganze authentischer wirkt, enthält der Soundtrack Oldies von den Rolling Stones, Jefferson Airplane und Martha Reeves. Spielerisch basiert das Ganze auf Pivotals *Desert Storm*-Titeln. Sie ballern – wahlweise aus der Ego- oder Verfolger-Perspektive – auf alles, was sich bewegt, und geben Ihren drei Teamkollegen Befehle, wobei Letzteres so nervig auszuführen ist, dass man gern darauf verzichtet.

LAGERARBEIT

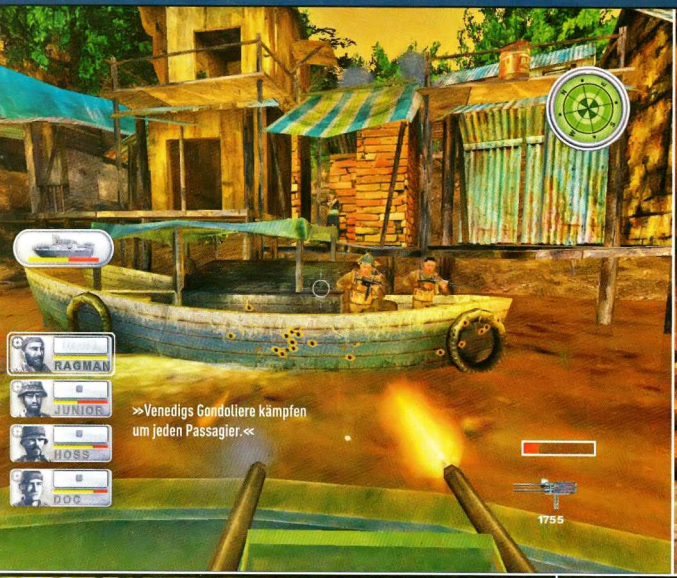
Sie beginnen als Frischling in einem US-Lager und werden zu einem langweiligen und überaus nervigen Tutorial genötigt. Dabei lernen *Conflict*-Neulinge die Grundlagen der Steuerung kennen und Veteranen machen sich mit neuen Funktionen vertraut. Sie dürfen sich mit jedermann unterhalten und so Nebenaufträge an Land ziehen. So beglücken Sie gleich zu Beginn einen Ausbilder mit einer Weinflasche. Interessante Neuerung oder Element, das schon in Rollenspielen nur noch nervt? Das entscheidet jeder für sich ... Apropos Rollenspiel: Nach jeder Mission können Sie gewonnene Erfahrungspunkte in die Fähigkeiten Ihrer Truppe investieren.

DSCHUNGELPRÜFUNG

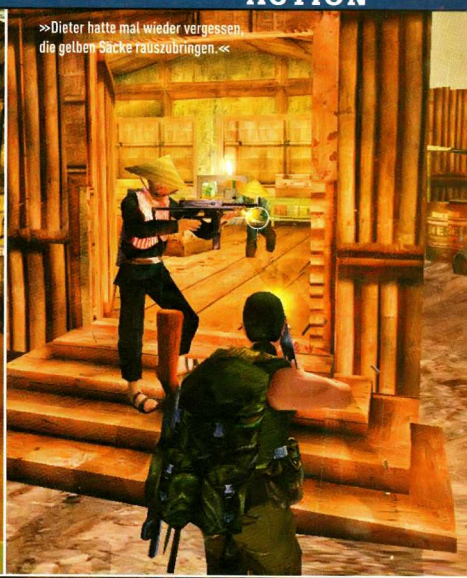
In der Regel stapfen Sie mit einem Viererteam durchs Dickicht und schalten böse Kontrahenten aus. Per Leertaste wechseln Sie die Perspektive, wobei keine der zwei Möglichkeiten perfekt ist. Die eigene Spielfigur bedeckt in Kampfhandlungen zum Teil das Sichtfeld und schaltet man in die Ich-Perspektive, wird der halbe Bildschirm von Kimme und Korn verdeckt. Mit der Zeit tritt aber ein Gewöhnungseffekt ein und irgendwann bemerkt man es kaum noch – quasi wie bei Männern, die im Knast unten liegen müssen. Per Kombination von Maus und Tastatur kommandieren Sie Ihr Team oder befehlen Einzelpersonen, Minen zu entschärfen, Kameraden zu heilen und so weiter. Da die komplizierte Befehlseingabe im Eifer des Gefechts einfach nur nervt, verzichtet man besser darauf und macht alles selbst.

ARG BESCHRÄNKT

Die Teammitglieder verhalten sich im Angriff klug und ballern Gegner meist schon



»Venedigs Gondoliere kämpfen um jeden Passagier.«


»Dieter hatte mal wieder vergessen, die gelben Säcke rauszubringen.«


»Hier wurde böse Mine zum guten Spiel gemacht.«



»Oh Gott, diese Schmerzen! Mach doch mal diese beschissene Avril-Lavigne-CD aus!«

aus den Socken, bevor der Spieler diese überhaupt erblickt. Da an einigen Stellen ständig neue Feinde nachwachsen, ist das auch gut so. In Sachen Verteidigung ist aber selbst unsere Nationalmannschaft besser unterwegs. Landet etwa eine Handgranate vor den Füßen Ihres Teams, bleiben die Idioten in 90 % aller Fälle seelenruhig stehen und warten brav auf die tödliche Explosion. Auch unter Scharfschützen-Beschuss handeln die wandelnden Zielscheiben beschränkt. Beschränkt ist übrigens auch das Leveldesign, das kaum Freiheit für Erkundungen lässt und eine Spur zu linear daherkommt.

KEIN LANGWEILER

Bis hierher klingt das alles zugegebenermaßen nicht so toll. Der Grund, wieso *Conflict: Vietnam* trotzdem Spaß macht, ist die spielerische Abwechslung. Sie entschärfen Fallen, preschen mit einem Panzer durch den Wald, beschützen ganze Dörfer, klemmen sich hinter das MG eines Helikopters und haben ständig alle Hände voll zu tun. Es passiert selten, dass während der 14 Missionen mal so etwas wie Langeweile aufkommt, und das ist doch auch was wert. Grafisch ist *Conflict: Vietnam* eher durchwachsen und kann seine Konsolen-Herkunft genauso wenig verleugnen wie Sibel Kekilli ihre Porno-Wurzeln. Zwar wirken Figuren und andere Objekte etwas grob und detailarm, dafür gibt's aber einige nette Effekte zu bestaunen. AHMET ISCITÜRK

CONFLICT VIETNAM

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98SE	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Pivotal Games
	VERTRIEB:	Ubisoft
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.conflict.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Ganz einsam stehen Sie im Grünen.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	74%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

70%

BEFRIEDIGEND – Technisch und spielerisch durchschnittliches Geballer.

FAZIT

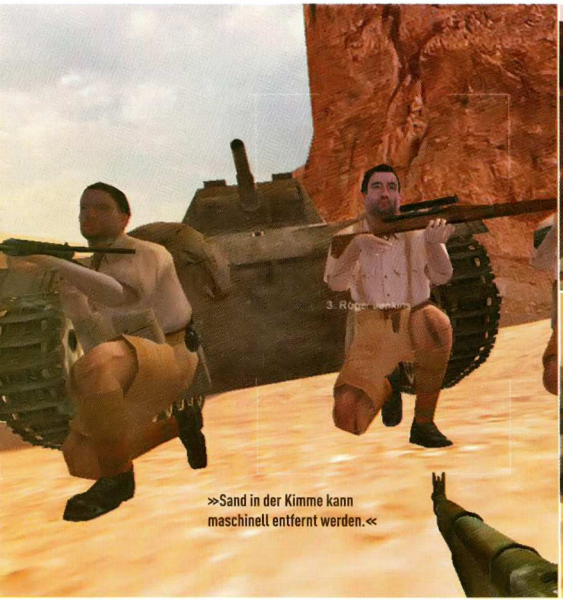


AHMET ISCITÜRK

Die beiden *Conflict: Desert Storm*-Teile fand ich wirklich gut. Pivotals Vietnam-Ausflug hingegen sagt mir weitaus weniger zu. Viele Abschnitte gaben mir das Gefühl, durch die Gartenabteilung von Obi zu watscheln – dauernd nur enge Korridore, die mit Grünzeug dekoriert wurden. Das Anfangstutorial nervt, beide Kameraperspektiven sind suboptimal und die Teamsteuerung ist eine Katastrophe. Allein das abwechslungsreiche Missionsdesign, das kaum Langeweile aufkommen lässt, bewahrt *Conflict: Vietnam* vor einer schlechteren Wertung.

Inteam-Rasur

Als Mitglied einer Spezialeinheit ziehen Sie in HIDDEN & DANGEROUS 2: SABRE SQUADRON nicht nur Gegnern einen Scheitel, sondern schicken nicht selten auch Kollegen in die Wüste.



»Sand in der Kimme kann maschinell entfernt werden.«



»Total verschossen: Liebe geht durch den Magen.«



»Renovierte Ein-Zimmer-Wohnung, sonnig, ruhig, Ost-Berlin-Mitte, 650 Euro, Besitzer kalt.«

Auch wenn *Hidden & Dangerous 2* als Taktik-Shooter über die Ladentheke wandert, brauchen Sie sich weder im Hauptprogramm noch im Add-on *Sabre Squadron* schleichend hinter Büschen zu verstecken. Bereits im Originalspiel war es angesagt, aus der Ego-Perspektive Feinde um die virtuelle Ecke zu bringen. Hauptsächlich lag das an der orientierungslosen KI Ihrer drei digitalen Mitstreiter, die taktisches Vorgehen nur mit Mühe möglich machte. Die Erweiterung *Sabre Squadron* ändert nichts daran. Noch immer macht es mehr Spaß, den Feinden direkt gegenüberzustehen, statt das Team aus der dritten Person zu befehligen.

FETT GEWORDEN?

Sonst gibt es bei *Sabre Squadron* wenig zu meckern: Das Add-on ergänzt die spannende Atmosphäre um weitere neun Missionen in Frankreich, Sizilien und Libyen, die zum großen Teil auf realen Ereignissen basieren. Sie kämpfen hinter den feindlichen Linien, infiltrieren gegnerische Basen, befreien Geiseln und fahren Jeeps oder Sherman Panzer. Das rockt wie Motörhead in besten Tagen, auch wenn sich bei der Grafik nichts getan hat. Noch immer verrichtet die alte LS-3D-Engine ihren Dienst, die bei *Mafia* ebenfalls Verwendung fand. Waffenfreaks freuen sich über acht neue Kaltmacher, darunter eine deutsche Panzerfaust, das Sturmgewehr G43 und die schallgedämpfte Parabellum. Dem Mehrspieler-Modus spendierte Illusion Softworks acht neue Karten. Außerdem hat der Entwickler die Rufe der Community vernommen und liefert jetzt den kooperativen Mehrspieler-Modus nach. Dieser ist in den Zusatzmissionen wählbar. Die Original-Kampagne meistern Sie nach wie vor auf eigene Faust. Wenn Ihnen der Hauptgang bereits Appetit machte, ist *Sabre Squadron* das gelungene Dessert. ALEXANDER FRANK

FAZIT

ALEXANDER FRANK

Zwar fange ich bei *Sabre Squadron* nicht das Sabbern an, jedoch ist die Atmosphäre der Erweiterung dichter als die meisten Oktoberfest-Besucher. Und das liegt zum Glück nicht nur an der besoffenen KI Ihrer virtuellen Mitstreiter, sondern auch an den atmosphärischen Levels. Wenn Sie nicht Ralph Wollner heißen, der gern mit sich allein spielt, zocken Sie dank des Add-ons endlich mit Kumpels im kooperativen Modus. Bombig!

HIDDEN & DANGEROUS 2: SABRE SQUADRON

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 2,4 GB HD, Win98 SE
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE: Taktik-Shooter
PREIS: Ca. € 25,-
ENTWICKLER: Illusion Softworks
VERTRIEB: Take 2 Interactive
INTERNET: www.hidden-and-dangerous.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Spaß zu viert im Kooperativ-Modus über LAN oder Internet; 1 Sp./CD

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	80%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER **76%**

GUT – Schießen rockt mehr als schleichen, das beweist dieses gelungene Add-on.

FLATOUT

höher-schneller-weiter

"In keinem anderen Rennspiel sehen Massenkarambolagen bombastischer aus."

PC Games 08/2004



"FlatOut überzeugt durch erstklassige Physik-Engine und guter Steuerung."

Play the Playstation

"FlatOut verbindet hervorragend Realismus mit kompromissloser Rally-Action."

Gamestar 08/2004

"...rüttelt am Thron des Genrekönigs."

Offizielles Xbox Magazin 08/2004





Inklusive Crashtest-Dummy-Weitfliegen

PC CD-ROM PlayStation.2 XBOX

Ab 4. November im Handel!

BUGBEAR ENTERTAINMENT

EMPIRE INTERACTIVE

FlatOut © 2004 Empire Interactive Europe Ltd. Game concept and development by Bugbear Entertainment Ltd. FlatOut, Empire and „!" are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. All rights reserved.

Terrohr!

- Über 20 Einzelspielermissionen
- 14 Mehrspielerkarten
- Bis zu 32 Online-Spieler
- 4 Mehrspieler-Modi
- THX-Sound
- Benutzt Unreal-Warfare-Engine

AUF DVD
VIDEO

Terroristen stinken. Atombomben auch. Terroristen mit Atombomben, wie Sie in **SHADOW OPS: RED MERCURY** vorkommen, stinken aber immer noch am meisten.

»Schlampig: Straßenreinigung.«



»Moment bitte, mir ist die Kontaktlinse rausgefallen.«



»Onkel Tom verteidigt sein Hütchen.«

Heute für Sie im Programm: bürgerkriegsartige Zustände in Syrien, Rebellenkämpfe im kongolesischen Dschungel, Terroristenjagd in Tschetschenien und Bombenanschläge auf die Pariser Metro. Nein, PC ACTION ist kein Nachrichtenmagazin geworden. Dort arbeitende Journalisten müssen ja Deutsch können. Diesen krassen Szenarios begegnen Sie aber auch im Ego-Shooter *Shadow Ops: Red Mercury*. Aber seien Sie ganz unbesorgt, liebe Leser. Es handelt sich um ein Spiel, also alles reine Fiktion hier. Erleichtert, was? Es kommt halt vor, dass auch Spieleentwickler mal heikle Themen aufgreifen. Und wer hart gesotten ist, kann mit *Shadow Ops* sogar seinen Spaß haben.

DA, TERROR IST!

Ihr digitaler Schützling ist natürlich Amerikaner, von Beruf Spezialagent und nennt sich Frank Hayden. Warum gibt's eigentlich nie BND-Beamte oder Bundeswehrsoldaten in Actionspielen? Egal – jedenfalls ist Mister Hayden ein ganz abgebrühter Kerl, der niemandem traut, außer sich selbst. Trotzdem ist der Typ sofort total angefressen, als er erfährt, dass Terroristen mit einer Mini-Atombombe namens Red Mercury die Welt um ein paar Millionen Menschen ärmer machen wollen. Also zieht er mit seinem Team los und fängt an zu ballern. Mit Schrotflinte, Sturmgewehr, Scharfschützengewehr oder Panzerfaust – wenn Frank schon Terroristen jagt, dann richtig. Sie fangen in Syrien an, das vom Szenario her stark an den Kinostreifen *Black Hawk Down* erinnert. Rein zufällig stürzt zu Beginn Ihrer Mission gar ein Black-Hawk-Hubschrauber ab, dessen Besatzung Sie bergen sollen. Sollte es den Amis nicht langsam zu denken geben, dass die Dinger dauernd vom Himmel fallen? Doch Obacht! Auf den staubigen Straßen Syriens gehen Sie sofort drauf, wenn Sie sich nicht schleunigst Deckung suchen. Aus allen Richtungen strömen ambitionierte Freiheitskämpfer auf Sie zu und verteilen Bleirationen. Ihr Team wird also stetig kleiner. Permanent rufen Ihre Mitstreiter Sachen



»Da hat der Schalldämpfer echt seinen Zweck erfüllt.«

wie „Oh mein Gott! Das ist alles so schrecklich". Davon mal abgesehen ist der Sound in *Shadow Ops: Red Mercury* allererste Sahne. Virtuelle Explosionen, Schreie und Schüsse dringen mit schickem THX-Gedröhne durch Ihre Lautsprecher.

ORIENTIERUNGSPROBLEME

Im Verlauf der eher nebensächlichen Kampagne verschlägt es Frank unter anderem in dichte Dschungelareale, in denen Sie heimtückische Scharfschützen aufs Korn nehmen. Heimtückisch? Ja, denn dummerweise sind die Knaben im Dickicht kaum zu erkennen. Ballern Sie wild um sich, ist die Chance am größten, etwas oder jemanden zu treffen. Das ist natürlich nicht so klasse. Auch in späteren Einsätzen haben Sie oft null Ahnung, woher der Feind überhaupt schießt. Sie irren dann beinahe orientierungslos herum und versuchen, die Stresser ausfindig zu machen. Zudem verfügen die computergesteuerten – und recht hirnlosen – Bösewichte selbst auf niedrigster Schwierigkeitsstufe über unmenschliche Reflexe. So kratzen Sie öfter ab, als Ihnen und uns lieb ist. Richtig gehört, sogar wir Vollblutprofis beißen ab und an ins virtuelle Gras. Damit Sie diesen Vorgang so lange wie möglich hinauszögern können, sammeln Sie die großzügig verstreuten Erste-Hilfe-Kits auf. Dann fühlt sich Held Hayden wieder frisch und kann problemlos weiteren Pixel-Terroristen das digitale Dasein rauben. Eine Schnellspeicherfunktion gibt's unverständlicherweise nicht.

GRUPPENGEPLÄNKEL

Ist Ihnen das Einzelspieler-Geplänkel nicht genug? Dann wagen Sie sich doch einfach an den Mehrspieler-Modus mit insgesamt 14 abwechslungsreichen Karten heran! Üblicherweise stehen die klassischen Varianten Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag und VIP-Eskorte zur Verfügung. Mit maximal 31 weiteren Terroristenjägern messen Sie sich im Internet oder per Netzwerk mit anderen Möchtegern-Agenten. Und mal gegen halbwegs intelligente Mitspieler anzutreten, ist auf jeden Fall witziger als gegen die tumben Hohlköpfe aus dem Einzelspieler-Modus, dessen digitales Hirn selbst mit der Lupe kaum auszumachen ist. LUKASZ CISZEWSKI

SHADOW OPS: RED MERCURY

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 4 GByte HD, Win98 SE	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Zombie Studios
	VERTRIEB:	Atari
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.atari.com/shadowops
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch, CTF und VIP-Eskorte, 1 Spieler pro DVD	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** 32 Spieler **INTERNET:** 32 Spieler	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	73%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	75%

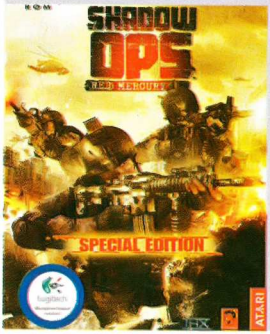
EINZELSPIELER

67%

BEFRIEDIGEND – Sie wollen lineare Action ohne Pause? Greifen Sie zu!

Spezialeinsatz

Neben den normalen CD- und DVD-Versionen von *Shadow Ops: Red Mercury* bietet Atari eine hochwertige Special Edition des Actiontitels an. Darin enthalten sind ein Logitech-Headset und ein exklusiver „Remastered Bonus-Soundtrack" des Komponisten Inon Zur. Für etwa 60 Euro nennen Sie das Schmuckstück Ihr Eigen.



IM VERGLEICH

Call of Duty: United Offensive	83%
Black Hawk Down	80%
Shadow Ops: Red Mercury	67%

An den Atmosphären-König *Call of Duty: United Offensive* kommt momentan kein Militär-Shooter ran. *Black Hawk Down* bietet schweißtreibende Action und hitzige Mehrspielerpartien im Wüstensand, *Shadow Ops* nervt etwas aufgrund des immer gleichen Spielablaufs, punktet aber mit tollem Sound.

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Auch wenn ich beim Zocken von *Shadow Ops: Red Mercury* mein Gehirn kaum benötige und die Thematik recht ruppig ist, gefällt mir die filmreife Atmosphäre. Besonders der Hammersound rockt das Trommelfell. Da sieht man doch glatt mal über die ein oder andere Schwäche des Leveldesigns hinweg. Aber eigentlich habe ich ja genug von US-Army-Ballereien. Wie wäre es mal mit einem Bundeswehr-Shooter? Ach, Sie glauben nicht, dass unsere Jungs internationale Konflikte lösen können? Na und? Das kriegen die Amerikaner schließlich auch nicht gebacken. Jedenfalls in der Realität. In *Shadow Ops* weisen Sie die Digi-Fieslinge ja in die Schranken, Fans linearer Actionkost tun's mit Freude.

- Erster Teil der Serie mit Einzelspieler-Modus
- 5 Mehrspieler-Modi
- 15 Mehrspieler-Karten
- 6 Charaktere im Einzelspieler
- *Unreal Warfare*-Engine

AUF DVD
DEMO, VIDEO



»Antikes südamerikanisches Volk: die Biene-Mayas.«



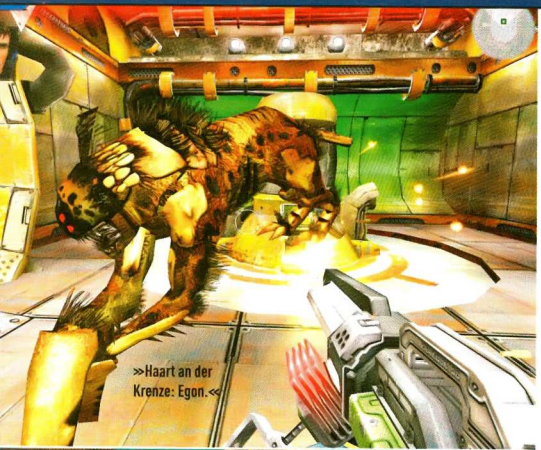
»Ralf Möller beteuert: „Ich nehme keine Anabolika."«

Mech-Tick!

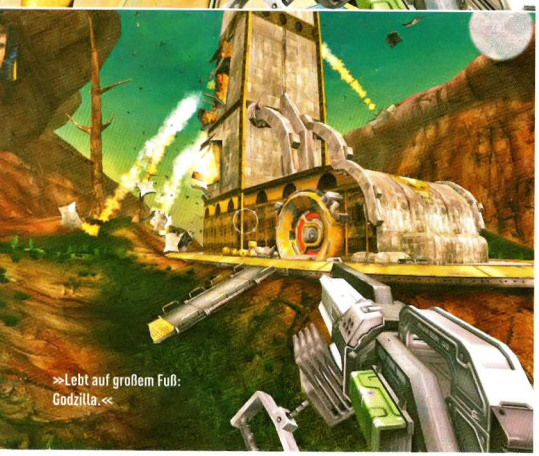
George W. Bush steht auf Rüstung. Sie auch? Dann steigen Sie in TRIBES: VENGEANCE in den Kampfanzug. Jetzt sogar im Einzelspieler-Modus.

PC ACTION GOLD

Seit Ende des Jahres 1998 ist *Tribes* actionorientierten Mehrspielern ein Begriff. Riesige Karten und massig taktische Möglichkeiten führten zu einer stetig wachsenden Fangemeinde. Als die Entwicklerschmiede Dynamix im Niemandsland der Industrie verschwand, war die Sorge groß. Nie wieder *Tribes*? Quatsch! Nicht erst seit Modern Talking wissen wir, dass überraschende Comebacks einen besonderen Reiz haben. Während wir bei der Rückkehr von Singdrossel Thomas Anders und Dieter „Luftgitarre" Bohlen noch Ausschlag am ganzen Körper bekamen, begeistert uns die Ankunft von *Tribes: Vengeance* dagegen auf ganzer Linie. Erstmals können sogar Einzelspieler-Puristen in die Science-Fiction-Welt rund ums Imperium und die rebellischen Stämme eintauchen. Selbst wenn Sie eigentlich nicht viel von fu-



»Haart an der Krenze: Egon.«



»Lebt auf großem Fuß: Godzilla.«

turistischem Hickhack halten, hat *Tribes: Vengeance* das Potenzial, Sie eines Besseren zu belehren.

WAS FÜR EIN ANFANG!

Der Einstieg in die Einzelspieler-Kampagne ist – äh – atemberaubend. So etwa, wie wir uns innigen Körperkontakt mit Altkanzler Helmut Kohl vorstellen. Als Victoria, die der Königsfamilie des Imperiums angehört, fliehen Sie durch explodierende Gänge und weichen Schusswechseln aus. Ganz nebenbei: Die Geschichte hat nix mit Darth Vader oder dem Imperator zu tun. Fieslinge der Tribes attackieren nämlich Ihr Raumschiff. Klar, dass Sie als aufstrebende Adelige keinen Bock auf Löcher in der Robe haben. Deshalb schlagen Sie zurück. Wuchtiges Maschinengewehr in die Hand und ab geht die Jagd auf die nervigen Stammesmitglieder. Allzu einfach lassen sich Ihre Gegner nicht erledigen. Denn genau wie Sie tragen die Tribes massive Rüstungen. An Ausrüstungsterminals können Sie die Größe dieser Schutzanzüge selbst bestimmen. Wollen Sie eher leicht gepanzert und flink durch die Gänge sausen oder lieber im dicken Anzug herumschnecken? Oder doch das Mittelding? Ihre Entscheidung. Waffen wie Flammenwerfer, eine schrotflintenartige Knarre und Raketenwerfer finden Sie an diesen Terminals auch. Sollten Sie mal zu viel Blei geschluckt haben, laden Sie praktischerweise gleich Ihre Gesundheitsleiste auf. Toll, was?

AUF IN DEN KRAMPF!

Natürlich verraten wir an dieser Stelle nicht zu viele Einzelheiten der Hintergrundgeschichte. Nur so viel: Victoria ist nicht der einzige Charak-

So spielt sich TRIBES: VENGEANCE

Im Gegensatz zu üblichen Ego-Shootern bietet *Tribes: Vengeance* eine Vielzahl an spielerischen Möglichkeiten, Ihren penetranten Feinden in den Hintern zu treten. Neben simplen Schießeisen stehen Ihnen neuartige Skier, mächtige Jetpacks und natürlich auch praktische Fahrzeuge zur freien Verfügung, um richtig auf die Kacke zu hauen. Holladiewaldfee, so gehört sich das!

SKI FAHREN

Bretter, die die Welt bedeuten? Implementiert in einem Ego-Shooter? Nicht ganz! Schnee brauchen Sie nämlich nicht, um Hügel runterzukommen. Per Knopfdruck aktivieren Sie die Dinger an Ihren Füßen und gleiten graziös durch die Landschaften.



MIT JET-PACKS HERUMFLIEGEN

Fliegen bereitet vielen Menschen Freude. Nicht aber dem Kollegen Wollner, der nächsten Monat ebenfalls fliegt, wenn er nicht endlich stubenrein wird. In *Tribes: Vengeance* aktivieren Sie zwei Turbinen und düsen durch die Lüfte. Geil, oder?



FAHRZEUGE STEUERN

Fahrzeuge gibt es natürlich auch. Sowohl im Einzelspieler-Modus, als auch im an „Onslaught" aus *UT 2004* erinnernden Mehrspieler-Modus. Witzig: Wie jeder Mitspieler besitzen sogar Fahrzeuge Jet-Packs im Hintern und können abheben.



BALLERN

Wie bei einem Ego-Shooter zu erwarten, pumpen Sie den größten Teil der Spielzeit Blei in die Pixelkörper Ihrer Feinde. *Tribes: Vengeance* bietet massig Ballereien. Und das ist auch gut so. Je mehr Action, desto besser.



TRIBES: VENGEANCE

VERGLEICH







UMFANG

90% Einzelspieler mit zehn Stunden Umfang plus Mehrspieler-Modus.

96% Über 100 Karten sowie zehn Spiel-Modi – grandios!

79% Zwei Kampagnen, drei Modi und vier Fraktionen – okay.

GRAFIK

86% Dank Unreal-Warfare-Engine optisch ein echter Hingucker.

89% Gleiche Engine wie *Tribes 3*, macht visuell trotzdem noch etwas mehr her.

85% Detaillierte Einheiten und Umgebungen aus dem *Star Wars*-Universum.







EINZELSPIELER-SPIELSPASS

80% Eine nette Geschichte zum Hintergrund des Tribes-Konfliktes.

78% Matches gegen Bots – auf Dauer eher öde und nicht wirklich motivierend.

89% Für *Star Wars*-Fans der digitale Himmel auf Erden.

MEHRSPIELER-SPIELSPASS

86% Umfangreicher und dynamischer Mehrspieler-Modus – sehr geil!

92% Das Original bleibt unangefochten an der Genre-Spitze.

83% Gegen die Konkurrenz chancenlos, trotzdem sehr ordentlich.



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 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								

1.600 MHz 512 MByte RAM Geforce FX 5200 Ultra | 2.000 MHz 512 MByte RAM Radeon 9600 | 2.6000 MHz 1.024 MByte RAM, Geforce FX 5900 XT

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

Aufwendige Glüh-Effekte, Spiegelungen auf der Wasseroberfläche und tonnenweise Bump Maps – *Tribes: Vengeance* feiert ein fröhliches Effektfest. Damit Sie als Spieler Freude daran haben, sollten in Ihrem PC eine CPU mit 2.600 MHz, 1.024 MByte Speicher und eine FX 5900 XT oder Radeon 9600 XT stecken. Besitzer einer DX7-Karte (Geforce2/Geforce4-MX) müssen ohne Bump Maps und Wasserspiegelungen auskommen.

PRO & CONTRA

- \+ Actionreiche Einzelspieler-Kampagne
- \+ Mehrere Blickwinkel der Geschichte
- \+ Detaillierte Grafik
- \+ Gelungene Soundeffekte
- \+ Abwechslungsreiche Szenarien
- \+ Filmreife Zwischensequenzen
- \+ Coole Fahrzeuge
- \+ Riesige Karten
- \- Schwache Gegnerintelligenz
- \- Primitive Elektromucke
- \- Nervige Seilkanone
- \- Für Laien undurchsichtige Hintergrundgeschichte
- \- Erinnert stark an UT 2004

ter, den Sie im Einzelspieler-Modus steuern dürfen. Im Verlauf der Geschehnisse schlüpfen Sie auch in die Rolle von Victorias Tochter Julia. Ja, noch so ein Weib! Mit diesem kämpfen Sie in einer Arena bei einer Art Sportwettbewerb. Der Vorsprung der Tribes ist aufzuholen und das Imperium zum Sieg zu führen. Es gibt also mehrere Handlungsstränge, die zum Teil parallel verlaufen. So kommen Sie manchmal in den Genuss von zwei Blickwinkeln eines Einsatzes. Wir wissen ja, wie scharf Sie auf Beispiele sind. Bitte schön: Prinzessin Victoria und Tribe-Mitglied Daniel dringen in eine feindliche Basis ein. Sie starten aus der Sicht von Victoria und werden gefangen genommen. Typisch Frau – der Mann darf es ausbaden. Und der sind Sie! Insgesamt finden sich sechs Recken im Story-Sortiment. In einem Level spielen Sie die Kindheitserinnerungen von Julia nach und flüchten als Dreikäsehoch vor den Gegnern. Anfangs verwirren die filmreifen Zwischensequenzen mehr, als dass sie informieren. Doch nach einiger Zeit blicken sogar Gehirnamputierte durch. Was uns aber fast zur Weißglut brachte, war die Seilkanone in dieser Mission. Mit der Knarre sollen Sie sich hin- und herhangeln und ein Podest erreichen. Die nervige Steuerung des Geräts verursachte Krampfadern im Gesicht des Testers.

SKIURLAUB

Haben Sie sich durchgebissen, erwarten Sie abwechslungsreiche Szenarien, nett anzuschauende, riesige Landschaften und massig Gegner. Damit Sie im Eifer des Gefechts nicht den Überblick verlieren, sind in der Minikarte am rechten oberen Bildschirmrand Ziele als grüne Kästchen markiert. Generell gilt: Folgen Sie dem grünen Licht, nicht dem weißen Kaninchen! Die Leuchtmarkierungen weisen nämlich so gut wie immer die richtige Richtung. Ab und an setzen Sie sich ans Steuer von Fahr- und Flugzeugen oder geben Feinden am Geschütz Saures. Langeweile ist ein Fremdwort. Durchschnittszocker haben





GEWINN SPIEL!

Vivendi Universal hat ein Herz aus Gold und beschenkt unsere Leserschaft mit zehn Spielen *Tribes: Vengeance*.

Möchten Sie eines ergattern?
Dann beantworten Sie folgende Frage:

Was können Sie bei Tribes: Vengeance nicht?

A. Ski fahren
B. Fliegen
C. Eine Kuh melken

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte den Gewinnspielen auf Seite 20.

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

den soliden Einzelspieler-Part in ungefähr zehn bis zwölf Stunden durch. Ganz ordentlich, wenn Sie bedenken, dass *Tribes: Vengeance* eigentlich ein Mehrspielertitel ist und dort seine wahren Stärken beweist. Das liegt hauptsächlich an der innovativen Steuerung des Titels. So laufen Sie nicht nur stupide herum und ballern, sondern können auch per Jet-Pack durch die Gegend fliegen. Hinzu kommen so genannte „Ski" an Ihren Füßen, mit denen Sie von Hügel zu Hügel gleiten. Dass Sie außerdem schneller auf Skiern unterwegs sind als zu Fuß, sollte klar sein. Diese erfrischenden Elemente machen den Kampf gegen Computerfeinde, aber vor allem gegen menschliche Mitspieler, besonders spaßig.

GIB MIR MEHR, SPIELER!

Der Mehrspieler-Modus, wie gesagt das Herzstück von *Tribes: Vengeance*, bietet satte fünf Modi. Darunter Capture-the-Flag, welches schon bei den Vorgängern Fans begeisterte. Denn auf vielen der 15 detaillierten Karten stehen Panzer und andere fahrbare Untersätze herum. Im Modus „Ball" spielen Sie nicht mit Ihren Dingern rum, sondern zocken so etwas Ähnliches wie „Bombing Run" aus *Unreal Tournament 2004*. Zwei Teams, ein Ball – ganz viel Action. Bei „Fuel" sammeln Sie grüne Flüssigkeit und bringen sie zur Ihrer Basis zurück. „Arena" bietet seichte Deathmatch-Kost in – oh Wunder – einer Arena. Für feige Hasen ist „Rabbit" der richtige Modus. Hier flüchten Sie förmlich vor Ihren Gegenspielern. Anders als bei vielen anderen Mehrspieler-Shootern ist die Unterstützung Ihres Teams überlebenswichtig. Nur gemeinsam sind Sie stark!

LUKASZ CISZEWSKI



»Der Vorsitzende der Anonymen Neonröhren-Freunde e.V. ist ein Armleuchter.«

TRIBES: VENGEANCE

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 5 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Irrational Games
	VERTRIEB:	Vivendi Universal
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.tribesvengeance.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: CTF, Ball, Arena, Fuel, Rabbit; 1 Spieler pro DVD.

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	86%
SOUND	81%
EINZELSPIELER	80%

MEHRSPIELER

86%

SEHR GUT – Prima Mehrspieler-Action mit Sahne-Optik.

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Tribes: Vengeance hat mich wirklich positiv überrascht. Zunächst dachte ich noch: „Bäh, so einen Science-Fiction-Scheiß spielen doch nur Freaks! Wollner, haben Sie nicht Bock, das Teil zu testen?" Doch nach den ersten Partien im *Tribes*-Universum fesselten mich der coole Einzelspieler-Part und die gelungene Steuerung. Mit Skiern und Jet-Packs rumzudüsen hört sich zwar durchgeknallt an, bringt aber frischen Wind ins angestaubte Shooter-Genre. Zudem sieht das Teil richtig klasse aus. Anders als Herr Hesse, den gleich eine saftige, digitale Tracht Prügel beim Online-Zocken erwartet.

FAZIT



JOACHIM HESSE

Lustig, diese maßlose Selbstüberschätzung unseres Frischlings. Als ob er von meiner Spielfigur je etwas anderes gesehen hätte als deren Kugeln, die sein jämmerliches Digitalleben ein ums andere Mal beendeten. *Tribes* war für mich immer der kleinere Bruder von *Unreal Tournament*. Das bleibt auch nach *Vengeance* so. Doch das ist kein Nachteil, schließlich ist *UT* für mich der König aller Mehrspieler-Duelle. Die Jet-Schuhe gefallen mir jedenfalls total gut. Ich würde sie sofort gegen meine U-Bahn-Monatskarte tauschen. Da der Einzelspieler-Modus von *Tribes* auch gelungen ist, gibt es von mir ganz klar einen Daumen nach oben.

>GET



„MIT ABSTAND DAS REALISTISCHSTE RENNSPIEL“ (PC GAMES)

„Das Konzept kann in nahezu jedem Bereich restlos überzeugen und hat sich damit in die Königsklasse der Rennsimulationen katapultiert. Ersteindruck: Göttlich.“ (Sep. 2004)

„Kein anderes Rennspiel vermittelt derzeit ein authentischeres Fahrerlebnis. Fahrphysik, Steuerung und Tuningoptionen überzeugen auf der ganzen Linie.“ (Nov. 2004)

GT

FIA GT RACING GAME

DISTRIBUTED BY:

ELECTRONIC ARTS™

REAL





www.gtr-game.com

GameStar „Für jeden Motorsport-Freund ein gefundenes Fressen. Potenzial: Ausgezeichnet." (Okt. 2004)

gamezone.com „Erster Eindruck: Ausgezeichnet! GTR klatscht so ziemlich alles an die Wand, was im Rennspiel-Genre derzeit sein Unwesentreibt." (Sep. 2004)

Computer Spiele „Ein ähnlich realistisches Rennspiel gab es bisher nicht." (Okt. 2004)

SIMBIN DEVELOPMENT TEAM

10TACLE STUDIOS AG

AB 4. NOVEMBER IM HANDEL

GTR FIA GT Racing Simulation © 2004 SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. Published under license by 10Tacle studios AG. All rights reserved. Electronic Arts is a registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners. Under the official license of FIA GT. The NVIDIA logo and the "The world's best. To be played." logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation.

- 3D-Grafik
- 18 Szenarien
- 5 Themengebiete
- 5 VIPs inklusive Park-Inspekteur
- Wechselnde Tageszeiten
- 1.900 Charakter-Animationen
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 4 Editoren



»Die Selbstmordattentäter fielen vorzeitig aus dem Flugzeug.«

AUF DVD

TRAILER

IM VERGLEICH

Rollercoaster Tycoon 3	82%
Rollercoaster Tycoon 2 (abgewertet)	76%
Theme Park Manager	71%

Rollercoaster Tycoon 3 merzt konsequent die Nachteile der Vorgänger aus. Schön auch, dass es dank Icon-System leichter zu bedienen ist. Richtig intuitiv steuert es sich trotzdem nicht, weshalb Genrefremde Zeit mitbringen sollten. Der alte Theme Park Manager verschwindet endgültig in der Vitrine.

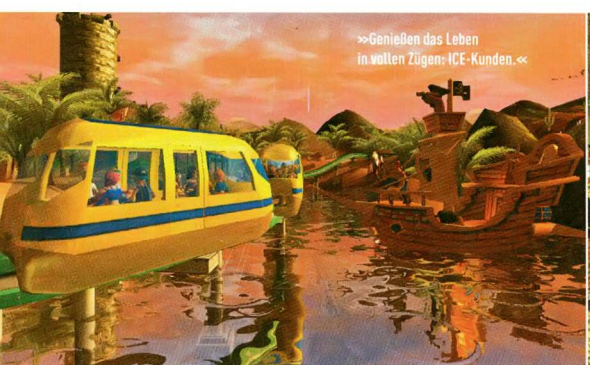
Ab, geh fahren!

Mit ROLLERCOASTER TYCOON 3 zimmern Sie 131 der wunderlichsten Fahrattraktionen zusammen. Ob Sie Ihr Handwerk als Parkwächter verstehen, zeigt sich später beim Kassensturz.

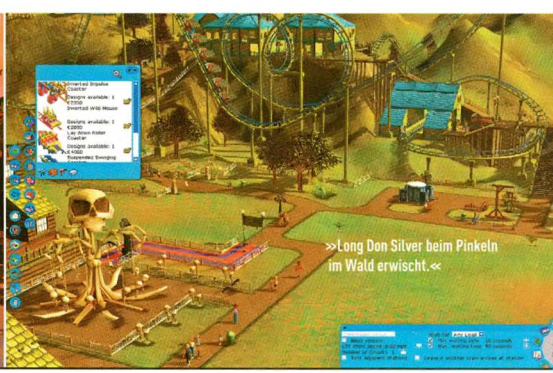
Clint Bushton ist unzufrieden. Der Kandidat für das Amt des amerikanischen Präsidenten vermisst den roten Teppich vor seiner Lieblingsachterbahn. Ein grober Schnitzer, der Sie das Szenarioziel kosten kann. Tja, in Ihrem Vergnügungspark ist eben der Gast noch König wund will entsprechend behandelt werden. Es bleibt Ihnen auch gar nichts anderes übrig, wenn Sie an das Geld der Besucher kommen wollen. Da ist die Route für Prominente eben minutiös zu planen.

GESUCHT: HANS DAMPF

In *Rollercoaster Tycoon 3* geht es darum, einen möglichst florierenden Freizeitpark aus dem Boden zu stampfen. Im Karriere-Modus gilt es, Aufgaben in einem vorgegebenen Park zu erledigen. Etwa keinen Müll herumliegen zu haben, wenn ein VIP eintrifft oder in einem Monat 200 Euro einzunehmen. Die fünf Hauptthemengebiete für Ihre Attraktionen sind Abenteuer, Western, Science-Fiction, Gruselig und „Generisch" (bunt gemischt). Sie entwerfen Achterbahnen, legen Eintrittspreise fest, stellen Personal ein oder schalten Anzeigen in Zeitschriften. Lediglich die verschachtelten Endlos-Menüs setzen Ihrer Kreativität und Ihrem Kontrolltrieb Grenzen. Wer starke Nerven hat, reißt die komplette Parkplanung an sich und mimt das Mädchen für alles. Sollte aber wegen schlampiger Arbeit ein Wagen entgleisen und in die Menge rasen, dürfen Sie sich warm anziehen – oder den Spielstand neu laden. Zumindest sieht es witzig aus, wenn Männer, Frauen und Kinder durch die Luft segeln oder die Aussichtsplattform im Testbetrieb sich spontan für ein Ufo hält und abhebt. Damit das nicht zu oft passiert, haben die englischen



»Genießen das Leben in vollen Zügen: ICE-Kunden.«

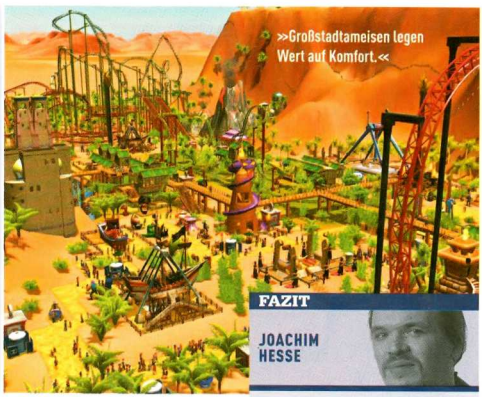


»Long Don Silver beim Pinkeln im Wald erwischt.«



Elite-Programmierer

Der Chef des englischen Entwicklers Frontier Developments ist ein genauso bunter Hund wie Peter Molyneux (*Populous*), Sid Meier (*Civilization*) und Richard Garriot (*Ultima*). Denn 1984 erschuf David Braben (Bild links) zusammen mit Ian Bell einen Meilenstein der Spielegeschichte: Das Weltraumspiel *Elite*. Die Freiheit, als Raumschiffkapitän durch karge Strichgrafik zu schippern, war vor 20 Jahren für Spieler das höchste der Gefühle. Nach *Rollercoaster Tycoon 3* will sich Braben übrigens an den vierten Teil von *Elite* wagen.
Info: www.frontier.co.uk



Entwickler erstmals an Ihre strapazierten Nerven gedacht und dem Spiel eine Pausen- und Zeitrafferfunktion spendiert. Auf Knopfdruck halten Sie das Geschehen an oder spülen im schnellen Vorlauf in rasender Geschwindigkeit Bares in Ihre leeren Kassen. Dafür benötigen Sie natürlich erst einmal ein paar funktionierende Attraktionen. Und weil Rollercoaster das englische Wort für Achterbahn ist, sind das neben Karussells, 3D-Kinos, Bootsfahrten und Go-Kart-Strecken natürlich in erster Linie Achterbahnen. Die gibt es in 128 vorgefertigten Varianten. Pedanten freut's: Sie schrauben im Editor aus den 1.766 Bahnteilen und 82 Wagentypen eigene Kreationen zusammen. Veteranen laden sogar Machwerke aus den Vorgängern ein und integrieren diese in die neuen Parks.

SCHATZ, DER BESUCH IST DA!

Vor lauter Achterbahn-Bastelei sollten Sie natürlich nicht den Rest vernachlässigen. Wege, Imbissstände, Toiletten wollen errichtet werden – eben alles, was das Besucherherz freut. Wir empfehlen besonders den Ballonstand. Die Luftdinger können Sie den Gästen nachher auf Knopfdruck einfach in der Hand platzen lassen. Herrlich! Apropos Gäste: Wem die 500.000 vorgegebenen Individuen nicht reichen, der entwirft im Personen-Editor weitere. Überhaupt gibt es für fast alles einen Editor: Personen, Szenerie, Achterbahnen, Gebäude. Doch zurück zum Publikum. Auf Knopfdruck verraten Ihnen die Burschen und Mädels, was ihnen fehlt und Sie können Abhilfe schaffen. Ein abendliches, perfekt durchorganisiertes Feuerwerk hebt garantiert die Laune, kostet aber Geld. Wer schon in *Black & White* begann, die Bevölkerung wegen Ihrer endlosen Quengeleien zu hassen („Die Gläubigen haben Hunger", „Wir brauchen mehr Holz!"), dem geht das in *RTC 3* kaum anders. Damit Sie nicht durchdrehen, haben die Entwickler aus England den Sandkasten-Modus eingebaut. Hier dürfen Sie abseits der 18 Szenarien des Karriere-Modus nach Lust und Laune Ihren Idealpark basteln. Was das kostet und wie viel Zeit Sie verbraten, spielt keine Rolle. Wie bei Beamten. Wer wirklich entspannen will, ersetzt noch die Musik im Spiel durch eigene MP3s, startet die Coaster-Cam und kurvt in Ego-Perspektive auf seinen Achterbahnen, gondelt im Sessellift durch den Park oder fährt eine virtuelle Runde Riesenrad. Das Leben kann so schön sein. JOACHIM HESSE

FAZIT

JOACHIM HESSE

Spiele mit dem Beinamen *Tycoon* meide ich eigentlich wie George W. Bush eine Bibliothek. Doch *Rollercoaster Tycoon 3* macht süchtig, ist kunterbunt und extrem launig, sofern man sich an das Stressmanagement gewöhnt hat. Die Entwickler haben es vor allem geschafft, die Grafik vom meterdicken Staub zu befreien und uns eine Pausen- und Zeitrafferfunktion zu bescheren. Glückwunsch! Hätte die SPD damals für Rudolf Scharping Ähnliches vollbracht, wäre der vermutlich heute Bundeskanzler. *RCT 3* ist somit ein perfektes Spiel für Frauen im Mutterschaftsurlaub und Studenten mit zu viel Zeit.

ROLLERCOASTER TYCOON 3

MINDESTENS: 733 MHz, 128 MByte RAM, 715 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Wirtschaftsimulation
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Frontier Developments
	VERTRIEB:	Atari
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.rollercoastertycoon.com
	SPRACHE:	Englisch/Deutsch in Vorber.
	USK-FREIGABE:	noch nicht bekannt
	TERMIN:	5. November 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Das hätten Sie wohl gern. Wir auch. 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	79%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	78%
SOUND	62%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER

82%

***SEHR GUT** – Die dritte Dimension katapultiert das Spiel auf eine höhere Bewusstseinsebene.*

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

OkaySoft *online*
- Importe
- 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

Beyblonetts Fluch 3	ab 6	DV	10,50	Fifa 2004	ohne	DV	15,90	Men of Valor *	ab 18	DV	43,90	Prince of Persia: Warrior W. *		DV	44,90	Star Wars: Battlefront	ab 18	EV	39,90
Call of Duty	ab 18	DV	25,50	Fifa 2005 *	ohne	DV	45,50	Men of Valor *	ab 18	EV	38,90	Pro Evolution Soccer 4 - DVD *		DV	39,90	Star Wars: Battlefront	ab 18	US	48,90
Call of Duty - United Offens.	ab 18	DV	25,90	Final Fantasy 11	ab 12	DA	44,90	MoH Pacif.Assault Bir.Ed. DVD *	ab 18	US	52,90	Psychotoxic - DVD	ab 16	DV	40,50	Star Wars: Galaxies Jump t.L. *	ab 12	DA	24,90
Call of Duty Deluxe Edition *	ab 18	DV	49,90	Final Fantasy 11: Chains o.P.	ab 18	US	38,90	MoH Pacific Assault - DVD *	ab 18	DV	46,50	Quake 4 *	ab 18	EV	i.V.	The Evil *	ab 12	DV	42,50
Clever & Smart *	ab 6	DV	37,90	Full Spectrum Warrior	ab 16	DV	41,50	Moment of Silence	ab 12	DV	37,90	Quake 4 *	ab 18	US	i.V.	Unreal Tournament 2004 - DVD	ab 16	DV	27,90
Colin McRae Rally 2005 - DVD	ohne	DV	42,50	Full Spectrum Warrior	ab 18	US	42,50	Morrowind G.o.t.Y.	ab 12	DV	30,90	Restricted Area - DVD	ab 12	DV	40,50	Vermeer 2	ohne	DV	26,50
Counterstrike: Condition Zero	ab 18	EV	24,90	Fussball Manager 2005 *	ohne	DV	45,50	Myst 4 Revelation - DVD	ab 6	DV	44,90	Roller Coaster Tycoon 3 *	ab 6	DV	45,90	Warcraft 3 - Frozen Throne	ab 12	DV	17,90
Dear Hunter 2005	ab 18	US	24,50	GTR *		DV	i.V.	NBA Live 2005 *	ab 18	US	42,90	Rome: Total war	ab 12	DV	38,50	Warcraft 3 Battlechest	ab 12	DV	26,50
Diablo 2 GOLD	ab 16	DV	20,50	Half Life 2 - Collectors Ed. *	ab 18	US	i.V.	Need for Speed Underground2*	ohne	DV	45,50	Rome: Total war	ab 18	EV	39,90	Warcraft 3 Battlechest	ab 18	EV	35,50
Die Sims 2	ohne	DV	45,90	Half Life 2 - Multi Player *	ab 18	US	i.V.	Neverwinter Nights DeLuxe *	ab 12	DV	35,90	Rome: Total war	ab 18	US	49,90	Warhammer: Dawn of War	ab 16	DV	41,50
Doom 3	ab 18	DA	39,99	Half-Life 2 *		DV	i.V.	Neverwinter Nights Platin.DVD	ab 18	US	48,50	Sacred - Underworld *		DV	i.V.	Warhammer: Dawn of War	ab 18	EV	39,90
DTM Race Driver 2 - DVD	ab 6	DV	42,50	Half-Life 2 *	ab 18	EV	i.V.	Nexus: The Jupiter Incident *		DV	36,90	Silent Hill 4 - The Room -DVD	ab 18	DV	38,50	Warhammer: Dawn of War	ab 18	US	47,90
Dungeon Lords *	ab 16	DV	38,50	Hidden & Dangerous 2 - AddOn	ab 16	DV	22,90	NHL 2005	ohne	DV	45,50	Soldier of Fortune 2 GOLD	ab 18	EV	19,99	World of Warcraft *		DV	i.V.
Everquest - Omens of War	ab 18	US	29,90	Knights of Honor	ab 12	DV	45,50	NHL 2005	ab 18	US	42,90	Spellforce Gold	ab 12	DV	35,90	World of Warcraft *	ab 18	US	i.V.
Everquest 2 - DVD *	ab 12	DV	41,90	Leisure Suit Larry - Magna *	ab 18	DV	39,50	Pacific Fighters *		DV	41,50	Spellforce: Shadow of Phoenix*		DV	25,90	XIII	ab 18	EV	12,90
Everquest 2 Presell	ab 18	US	9,90	Lineage 2 Gametime Card	ohne		30,50	Painkiller: Battle out o.Hell *	ab 18	EV	i.V.	Splinter Cell 3 - DVD *		DV	44,90	XPand Rally		DV	23,90
Evil Genius	ab 12	DV	40,50	Mechwarrior 4 - Mercenaries	ab 12	DV	12,90	Prince of Persia: Sands of T.	ab 12	DV	12,90	Star Wars: Battlefront	ab 16	DV	37,90	Yager - Limited Edition - DVD	ab 12	DA	29,90

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

14.9.2004

Die Lieferung von 18er Titeln (auch Importe ohne USK) erfolgt gegen Altersnachweis mit eigenhändiger Zustellung (zzgl. 2.50 EU).

www.OKAYSOFT.de



>>Erfolgreich: Lasterfahndung.<<

Gefechtsverkehr

Mit AXIS & ALLIES schwingen sogar Sie sich zum Weltherrscher auf. Und das, obwohl Sie im wirklichen Leben ja eigentlich nie das Kommando übernehmen.

Echtzeit-Strategiespiele schicken Sie immer und immer wieder in die explosiven Schlachten des Zweiten Weltkriegs. Auch *Axis & Allies* von den Timegate Studios, die schon mit *Kohan 1* und *2* Ihr taktisches Geschick auf die Probe stellten. Da steigt die Vorfreude! Zunächst steht Basisbau auf dem Plan. Doch bald hocken Sie stirnrunzelnd vor rotier- und zoombaren Karten, da die Größenverhältnisse zwischen Soldaten und Fahrzeugen nicht passen. Schicken Sie etwa Landungsboote zum Strand, zweifeln Sie an Ihrer Sehkraft. Denn die Dinger erscheinen fast so groß wie der Zerstörer, von dem sie kommen. Dagegen sind die Flugzeuge so klein wie 'ne Bifi. Blöd. Schließlich zwängt sich ein 2,20m-Typ auch nicht in ein Kinderbett!

ACH SO GEHT DAS!

Zum Wesentlichen: der Taktik. Die entschädigt für so manches. Erst schicken Sie Bomber los, um die Vorarbeit zu leisten, bevor der Truppentransporter Soldaten ausspuckt. Die Kerle bekommen ab und zu auch ihren Moralischen und flüchten aus einer Schlacht, was Sie dazu zwingt, immer einen Notfallplan parat zu haben. Es zählt also nicht – wie bei vielen anderen Genre-Vertretern – nur die Masse, sondern die Klasse. Klasse! In zwei Kampagnen mit je zwölf Missionen untermalt sanfte Musik selbst heißeste Gefechte. Klassik! Hmm. In einem Strategiespiel, in dem es jede zweite Sekunde rummst? Im Gegensatz zum Filmdino *Apocalypse Now* wirkt's hier irgendwie wie ein Auftritt von Marilyn Manson bei einer katholischen Jugendfeier.

KRIEGSSPIELZEUG

Außer den beiden Kampagnen winkt der Extra-Spiel-Modus, schlicht „Zweiter Weltkrieg" genannt. Die Nummer basiert auf einer vereinfachten Version des titelgebenden Brettspiels. *Axis & Allies* füttert Taktiker mit fetter Hausmannskost. Nicht jeder will aber täglich bei Muttern essen. ANDREAS BERTITS

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Dieses Spiel scheint von Männern für Frauen gemacht zu sein. Es gaukelt Ihnen Dinge größer vor, als sie sind. Irgendwie ereilt mich beim Zocken auch ein Déjà-vu-Erlebnis nach dem anderen. Das habe ich doch alles schon mal woanders gesehen? Das Totschlag-Argument für Puristen: Die Taktik stimmt. Und das ist schließlich das Wichtigste. Wenn ich Gegner in die Zange nehme und schnell einen Bomberangriff ordere, um feindliche Linien zu durchbrechen, jubiliert der Feldmarschall in mir. So muss das sein! Da drücken wir bei der eckigen Grafik und der unpassenden Musik gern mal ein Auge zu.



>>Als Mathias Rust das zweite Mal auf dem roten Platz landen wollte, waren die Russen vorbereitet.<<

AXIS & ALLIES

MINDESTENS:	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie	
1,5 GHz, 256 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 45,-	
	ENTWICKLER:	Timegate Studios	
	VERTRIEB:	Atari	
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.atari.com/axisandallies	
2 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch	
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren	
	TERMIN:	4. November 2004	

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

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	77%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	73%
SOUND	76%
MEHRSPIELER	76%

EINZELSPIELER 76%

GUT – Schwergewichtige Brettspiel-Umsetzung im Kohan-2-Gewand.

WAHRE HELDEN



Es herrscht Krieg.
Egal wer gewinnt -
wir verlieren.
Alien vs. Predator
ab 04.11. in der
UCI KINOWELT!

...verdienen die große Leinwand!



Die Bourne Verschwörung

Jason Bourne kehrt zurück - schneller, besser, gefährlicher!
"Die Bourne Verschwörung" - ab 21.10.
in der UCI KINOWELT.



Exorcist : Der Anfang

Prequel des Horror-Klassikers in dem Pfarrer Merrin erstmals der Teufel begegnet.
"Exorcist : Der Anfang"- ab 18.11.
in der UCI KINOWELT.



Alexander

Überwältigendes Kinoepos um den erfolgreichsten Feldherrn der abendländischen Geschichte. "Alexander" - ab 18.11.
in der UCI KINOWELT.

Der Action-Herbst in der UCI KINOWELT!

Jetzt Kinotickets online kaufen statt Schlange stehen - bei uns ohne Aufpreis!



www.UCI-KINOWELT.de

UCI KINOWELT

- 26 Missionen
- 6 Episoden
- 10 Sonnensysteme
- Über 350 Planeten
- Mehr als 80 Raumschiffe

Sei mein Raumprinz

Als Retter in der Not besteigen Sie in NEXUS: THE JUPITER INCIDENT keinen weißen Schimmel, sondern eins von über 80 Raumschiffen. Langweilig? Nein!

»Medizinischer Durchbruch: Zäpfchen mit Raketenantrieb.«

Lautlos gleitet der gewaltige Raumkreuzer durchs All. Er bahnt sich seinen Weg vorbei an Asteroiden und Weltraumschrott zu einem mysteriösen Schiff. Endlich! Die Sensoren schlagen an. Ein feindlicher Zerstörer. Schon erhellen Lasergeschosse die Finsternis und bohren sich in die Hülle. Doch das Feuer wird erwidert. Grelle Farbblitze zucken durch das All, ein spektakulärer, aber tödlicher Anblick. Die Kreuzer umkreisen einander wie rivalisierende Löwen, spucken einen Torpedo nach dem anderen aus. Doch plötzlich legt eine gewaltige Explosion die Waffensysteme des Angreifers lahm. Das ist die Gelegenheit! Die Mannschaft des Shuttles steht bereit. Als das kleine Gefährt an der zerfetzten Außenhaut des Großkampfschiffes anlegt, dringen Schreie aus den Bord-Lautsprechern. Der Widerstand der Besatzung ist heftig, währt jedoch nicht lange. Dieser Kampf ist gewonnen – einer von vielen.

AB INS ALL

Selbst im 22. Jahrhundert hat die Menschheit nichts dazugelernt. Großkonzerne bekriegen sich gegenseitig in der Schwärze des Weltalls. Kampfraumschiffe patrouillieren Routen und verteidigen eigene Grenzen. In *Nexus: The Jupiter Incident*, das von *Beyond* über *Imperium Galactica 3* bis zu *Galaxy Andromeda* zahlreiche Namensänderungen hinter sich hat, schlüpfen Sie in die Rolle des Kreuzer-Kommandanten Marcus Cromwell. Seitdem Ihr Vater vor Jahren durch ein Wurmloch verschwand, finden Sie keine Ruhe. Was geschah mit dem Alten? Kehrt er jemals zurück? Finden Sie im Laufe der interessanten Geschichte des Spiels mehr heraus? Grafisch und spieltechnisch erinnert der Titel an *Haegemonia* und *Homeworld*: Eine kleine Flotte Raumschiffe steuern Sie mithilfe von Menüs durchs All. Klicken Sie in der Liste auf der rechten Seite eine in der Nähe befindliche Raumstation an, bewegt sich das aktive Schiff dorthin. Am unteren Bildschirmrand wählen Sie Befehle wie Angreifen, Rückzug oder Erkunden aus. Währenddessen schauen Sie in den hübschen Weltraum und ergötzen sich an allem, was da kreucht und fleucht. Bei den Kämpfen trumpft Entwickler Mithis Entertainment richtig auf. Bei derart gleißend hellen Explosionen bräuchte selbst Andrea Bocelli eine Sonnenbrille. In den 26 Missionen der groß angelegten Kampagne, die durch sechs Episoden führt, erforschen Sie riesige Asteroidenfelder, eigenartige Nebel und machen Bekanntschaft mit mysteriösen Außerirdischen.

ALLES HÖRT AUF IHR KOMMANDO

Zu Beginn jedes Auftrags blicken Sie auf eine Karte, die das umliegende Sternensystem zeigt. Hier erhalten Sie Informationen zur nächsten Mission, wählen Ihre Flotte und schicken Zerstörer auf die Reise. Trifft der Verband am Zielgebiet ein, schaltet das Spiel zur taktischen 3D-Sicht um und Sie kommandieren die Schiffe direkt. Begegnet Ihnen ein Kreuzer, ist dieser zunächst zu identifizieren. Stellt er sich als Feind heraus, wird aus allen Rohren geballert. Dabei lassen Sie Ihrem Zerstörungsdrang freien Lauf und setzen einzelne Systeme des Gegners wie Waffen, Hülle und Antrieb

FAZIT

ANDREAS BERTITIS



Als alter *Star Trek*-Fan liebe ich es, durch die unendlichen Weiten des Alls zu düsen und mir heiße Schlachten mit fiesen Feinden zu liefern. Eine so sanfte Einführung ins Geschehen hätte ich mir übrigens auch bei meinem „ersten Mal" gewünscht. Zwar nervt mich zeitweise das langwierige Geschwätz, das in mir Assoziationen an Malventee-Abende von Selbsthilfegruppen weckt, dafür fesseln die spannende Geschichte, eine grandiose Grafik und das taktische Spielgeschehen. Wer auf Weltraum-Strategie steht, darf sich diesen Titel nicht entgehen lassen.

gezielt – und von bombastischen Soundeffekten untermalt – außer Kraft. Schließlich düst eine Einheit Soldaten per Shuttle zum Wrack und bricht den letzten Widerstand. Ihre Flotte vergrößert sich im Spielverlauf ständig. Selbst Jäger ziehen ins Gefecht. Diese sollten Sie allerdings nur gegen andere Flitzer derselben Sorte einsetzen, da sie sich sonst recht flott in Rauch auflösen.

BEWEGUNGSSTÖRUNG

Ohne eine ausgeklügelte Taktik kommen Sie in *Nexus: The Jupiter Incident* nicht weit. Zum Glück verbessern sich Ihre Schiffscrews mit der Zeit, was sie zielsicherer macht oder die Effektivität der Schilde steigert. Allerdings bewegen sich Ihre Flottenverbände so zäh durchs All wie eine Fruchtfliegenmade durchs Marmeladenglas. Mangels Zeitkompression heißt es also häufig: abwarten und Tee trinken, bis die Action endlich losgeht. Außerdem kauen Ihnen die Protagonisten ständig das Ohr mit ellenlangen Dialogen ab, die aber sehr gut synchronisiert sind. Im Mehrspieler-Modus dagegen drücken Sie mit bis zu elf Kumpel ohne langes Geschwafel auf den Feuerknopf. Okay, das Spielprinzip, das sich beinahe ausschließlich auf das Herumgefliege konzentriert, klingt nicht sonderlich abwechslungsreich. Die kinderleichte Steuerung in Verbindung mit einer packenden Story motiviert aber nicht nur Einsteiger langfristig. ANDREAS BERTITS







IM VERGLEICH

Nexus: The Jupiter Incident	85%
Homeworld 2	84%
Haegemonia: Legions of Iron (abgewertet)	82%

Nexus: The Jupiter Incident **spurtet dank einfacher Bedienung und spannender Geschichte an die Spitze. Dicht auf liegt *Homeworld 2*, das mit fantastischer Grafik und komplexem Spielgeschehen begeistert. *Haegemonia: Legions of Iron* überzeugt durch Effekte, erreicht aber nicht die Spannung von *Nexus* oder die Komplexität von *Homeworld 2*.**

NEXUS: THE JUPITER INCIDENT

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98SE
SINNVOLL: 1,7 GHz, 256 MByte RAM
GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Mithis Entertainment
VERTRIEB: Vivendi Universal
INTERNET: www.nexusthegame.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: 5. November 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch, kooperativ, Eskorte; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 12 Spieler
INTERNET: 12 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	87%
SOUND	86%
MEHRSPIELER	86%

EINZELSPIELER

85%

SEHR GUT - Spannende Weltraumtaktik mit imposanten Effekten.

PACKEN SIE IHRE KOFFER!

MACHEN SIE IHR GLÜCK IN EINER WELT VOLL

SEX, GUNS &

WERDEN SIE BÜRGER IN EINER DER LETZTEN METROPOLEN DIESER ERDE.

Neocron 2 © 2004 by 10tacle studios AG. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners.

ERLEBEN SIE NOCH HEUTE:







EGO-SHOOTER-ACTION – KÄMPFEN SIE MIT 60 WAFFEN UM RUHM, GELD UND DAS ÜBERLEBEN

HACKNET – DER CYBERSPACE VOLL TÖDLICHER FIREWALLS

DOME OF YORK – DIE ZERSTÖRTE STADT, IN DER ZUHÄLTER UND DROGENHÄNDLER DAS SAGEN HABEN

FAHRZEUGE – JEDE MENGE VEHIKEL, VOM HOVERBIKE BIS ZUM ANGRIFFSPANZER

APPARTMENT – RICHTEN SIE SICH IHRE WOHNUNG EIN, WIE ES IHNEN GEFÄLLT. ÜBER 100 ITEMS!

KOMMUNIKATION – LERNEN SIE IM SPIEL ÜBER CHAT, MAIL UND FOREN VERBÜNDETE KENNEN

ROCK'N'ROLL!

BESORGEN SIE SICH EINEN JOB. EIN APPARTMENT. UND EINE ZUVERLÄSSIGE WAFFE. NICHTS STEHT IHRER KARRIERE MEHR IM WEG.

Ob Sie Ihr Brot als Straßen-Samurai verdienen oder sich für eine Konzernlaufbahn entscheiden, alle Möglichkeiten stehen offen. Tausende Spieler freuen sich darauf, in diesem MMORPG Ihre Bekanntschaft zu machen. Oder Ihnen eine Kugel durch den Kopf zu jagen. Machen Sie was aus Ihrem Shooter-Leben!



AB NOVEMBER ERHÄLTLICH!

ERSTMALS ECHTE FIRST PERSON-SHOOTER-ACTION IN EINEM MMORPG!

neocron 2
BEYOND DOME OF YORK

VERSION IM HANDEL ENTHÄLT:
- 1 VOLLEN MONAT GRATIS
- UMFANGREICHES HANDBUCH
- ENTFALL DER ANMELDEGEBÜHR

„SUCHTGEFAHR!" PC ACTION 11/04

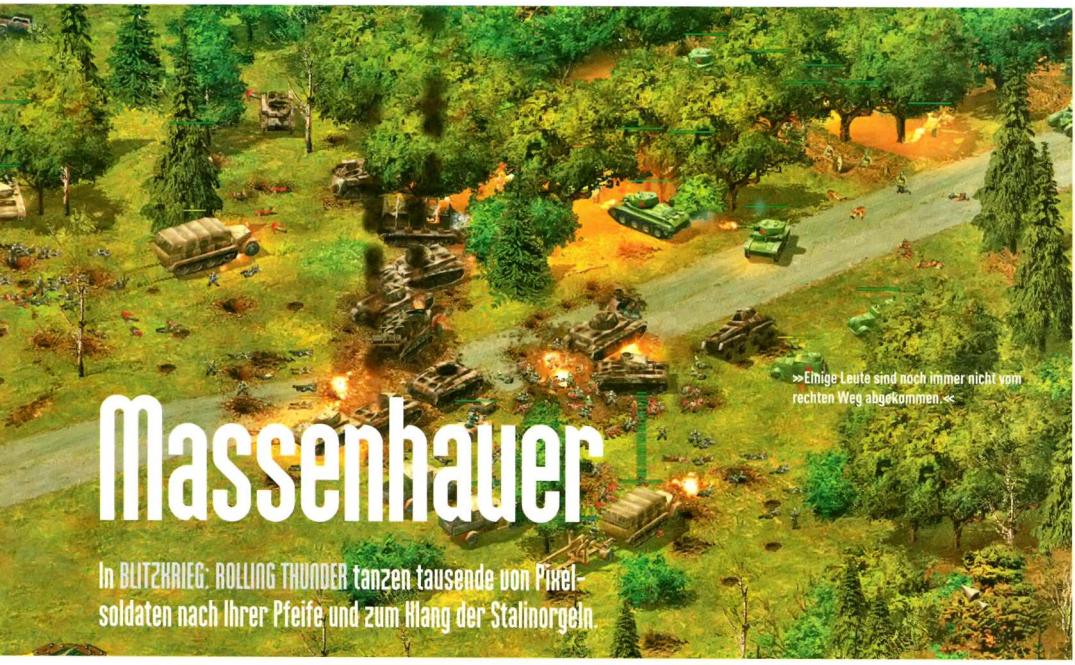
„BEEINDRUCKEND UND BEÄNGSTIGEND IN SZENE GESETZT." COMPUTER BILD SPIELE 09/04

WWW.NEOCRON.COM

REAKKTOR.COM BUILDING BETTER WORLDS

TEKKTONIC THE VIRTUAL WORLDS ENGINE

10TACLE STUDIOS AG



Massenhauer

In BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER tanzen tausende von Pixelsoldaten nach Ihrer Pfeife und zum Klang der Stalinorgeln.

Die Panzerbrigade rumpelt durch das Gehölz in Richtung Osten auf das Dorf zu. Es gilt, die Kreuzung zu besetzen. Die Soldaten auf den Lastwagen umklammern nervös ihre Gewehre. Plötzlich erschüttert eine gewaltige Detonation das Gelände. Ein Hinterhalt! Die Frontkämpfer springen ab und verschanzen sich in den Büschen, während die Panzer das Feuer eröffnen. Mit *Rolling Thunder* bahnt sich bereits das zweite selbstständig laufende Add-on zum Strategie-Hit *Blitzkrieg* seinen Weg auf Ihre Festplatte. Dieses Mal verfolgen Sie den Feldzug von US-General Patton in 18 Missionen. Wie aus dem Hauptspiel und der ersten Erweiterung *Burning Horizon* gewohnt, bauen Sie keine Basis, sondern starten direkt mit einigen Einheiten, die Sie in die Schlacht schicken. Fallschirmspringer oder sporadisch auftauchende Laster unterstützen Sie dabei, der deutschen Wehrmacht gewaltig in den braunen Hintern zu treten.

VOLLWERT-KOST

Die abwechslungsreichen Missionen erinnern an die Vollwert-Menüs zum Aufwärmen, die PCA-Redakteure jeden Tag zu sich nehmen. Es ist alles vorhanden, um den Hunger zu stillen. Manchmal sieht's aber komisch aus, genau wie bei *Rolling Thunder*. 2D hinkt der Zeit nun mal etwas hinterher, was dem tatsächlichen Spielspaß jedoch kaum Abbruch tut. Ohne taktische Vorgehensweise kommen Sie in *Rolling Thunder* nicht weit. Hau-drauf-Strategie führt in ein frühes Verderben. Planen Sie Ihren Angriff im Vorfeld, schicken Sie Aufklärer los, um zu sehen, wo sich die Feinde verschanzt haben und schlagen Sie dann zu. Neben den 18 Missionen der Kampagne prüfen Sie Ihr Können in acht knackigen Szenarien. Sogar einen Mehrspieler-Modus gibt es. *Rolling Thunder* beweist, dass noch Leben in der *Blitzkrieg*-Serie steckt. Nicht nur Fans verkürzen sich mit dem Add-on die Wartezeit auf Teil 2.

ANDREAS BERTITS

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Schnell meine Verteidigungslinie aufbauen. Scheiße! Der Feind greift schon an. Jetzt flott einen Bomberangriff ordern und dann die Panzer nach vorn schicken. Mit *Rolling Thunder* pumpt Entwickler Nival ordentlich Lebenssaft in die *Blitzkrieg*-Reihe. Okay, die Grafik ist inzwischen genauso angestaubt wie Johannes Heesters bestes Stück und auch am Sound hätten die Entwickler werkeln sollen. Doch für Taktiker zählen sowieso nur die inneren Werte. Bis *Blitzkrieg 2* erscheint, taugt das Teil allemal.



BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER

MINDESTENS: 450 MHz, 64 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
	PREIS:	Ca. € 30,-
SINNVOLL: 800 MHz, 128 MByte RAM	**ENTWICKLER:**	Nival Interactive
	VERTRIEB:	CDV
	INTERNET:	www.blitzkrieg.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	15. November

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

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

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	71%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	76%

EINZELSPIELER

81%

SEHR GUT – Grafisch veralteter Strategiehappen für Könner.

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.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
☐ **„PC-ACTION-Sonderheft Actionspiele"** (Artikelnr. 002333)
☐ **„PC-ACTION-Sonderheft Battlefield"** (Artikelnr. 002410)
☐ **„PC-ACTION-Sonderheft Maps & Mods"** (Artikelnr. 002367)
Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

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

Datum, Unterschrift des Abonnenten

PA MI 01



- Über 70 detaillierte Wagen
- 27 lizenzierte GT-Autos
- 33 original NGT-Boliden
- 17 offizielle FIA GT-Mobile
- 10 originalgetreue Kurse der FIA GT
- 2 Bonusstrecken
- Penible Renn- und Autoanalysen

IM VERGLEICH

DTM Race Driver 2	90%
GTR	88%
F1 Challenge 99-02	85%

Wer die flotte Renn-Nummer zwischendurch bevorzugt, dem sei *DTM 2* ans Herz gelegt. *GTR* hat andere Götter, die Spieltiefe, Realismus und Einstellungsvielfalt heißen. Nach wie vor gut im Rennen: F1 Challenge. Wer auf das Formel-1-Gefühl nicht verzichten will, schlägt zu.

Sei ein Voll-Pilot!

PC ACTION GOLD

Sie haben Benzin im Blut und morgens gibt es bei Ihnen eine Tasse Teer zum Frühstück? Dann ist GTR genau das, wonach Sie Ihr Leben lang gesucht haben. Weicheier blättern weiter.

Wir haben doch tatsächlich jemanden in der Redaktion, der keinen Führerschein besitzt. Ahmet. Deshalb wälzt unser Wonneproppen auch lieber seinen Prachtarsch im Bettchen, anstatt fleißig *GTR* zu testen. Dafür darf ich, Bruchpilot Wollner, ins virtuelle Cockpit. Im Nachhinein entpuppt sich die vermeintliche Zusatzbelastung als Volltreffer. Der schwedische Entwickler Simbin wirft Ihnen mit *GTR* einen Brocken Realismus vor die Füße, wie wir ihn noch nie gesehen haben. Sogar Profirennfahrer loben die enorme Authentizität von *GTR*, doch dazu später.

RUNDE SACHE

Keine Sorge, Neulinge erschlägt *GTR* anfangs nicht durch ein Bombardement von Einstellungsmöglichkeiten. Noch nicht. Zu Beginn lernen Sie Grundbegriffe am besten im fairen Arcade-Modus. Da wirken sich Schäden nicht allzu sehr auf das Fahrverhalten aus und kleinere Lenkfehler bleiben ungeahndet. Dennoch fällt bereits auf, dass der Schwierigkeitsgrad gegenüber actionlastigeren Genrekollegen hoch ausfällt. Umso erfreulicher, wenn man es – nach etlichen Ausflügen ins Kiesbett – doch mal schafft, mit seinem Ferrari 550 Maranello geschmeidig um eine Kurve zu dübeln. Wer den Bogen raus hat, bekommt zur Belohnung ein Fahrgefühl, das sich gewaschen hat. Die zehn offiziellen Rundkurse der FIA GT Championship bieten genügend Möglichkeiten, Können zu beweisen. Wer die Konkurrenz versägt, kommt in den Genuss zweier Bonusstrecken. Ordentlich. Egal ob GT-, NGT- oder FIA-GT-Klasse, sämtliche Wagenlizenzen sind original. Das nutzten die Entwickler aus und realisierten Details wie Aufkleber, Schaltknöpfe und authentisch nachgebildete Armaturenbretter. Bevor Sie losfahren, dürfen Sie sogar die Position Ihres Sitzes verändern und die Spiegel checken. Herrlicher Schnickschnack! Auch die Motorengeräusche donnern satt und fett aus den Boxen. Im Arcade-Modus stehen nur Einzelrennen auf dem Plan, die Autos verfügen bereits über ein korrektes Setup. Wer mehr will, steigt in die Semi-Pro oder Simulations-Klasse auf – und zahlt Lehrgeld.

LECKER TUNE-FISCH

Denn jetzt zeigt sich, wie viel Fleisch am *GTR*-Knochen ist. Wenn Sie wollen, starten Sie eine ganze Rennsaison, mit voller Trainingszeit (90 Minuten pro Rennwochenende), kompletter Feintechnik-Kontrolle und allen Wettkämpfen. So ein Lauf dauert schon mal bis zu drei Stunden. Während der Rennen kann man nicht abspeichern. Freaks jubeln, Normalos entdecken ein Manko. Stellen Sie sich vor, Sie wählen das 24-Stundenrennen von Les Mans aus und kurz vor dem Ziel fliegen Sie als Folge eines spontanen Niesanfalls von der Bahn. Ärgerlich! Okay, immerhin gibt es eine Pausen-Funktion. Eine weitere Schwäche von *GTR* ist die Optik. Während die Boliden



»Langsam öde: Auto-Bild.«



»Merke: Contergangeschädigte Rennfahrer haben einen klaren Steuernachteil.«

INTERVIEW „GTR MACHT SIE ZUM RENNFAHRER!"



»Egoisten lassen nie einen fahren.«

Beim GT-Lauf in Oschersleben ließ sich 10Tacle nicht lumpen und baute etliche *GTR*-Simulator-Kabinen auf. Hier bewiesen die Profirennfahrer ihr Können. Wir hatten das Glück, einen der besten GT-Fahrer der Welt vor das Mikro zu bekommen: Henrik Roos.

PC ACTION Stellen Sie sich bitte unseren Lesern kurz vor?
Henrik Roos: Klar, ich bin 42 Jahre alt, wurde in Stockholm geboren und lebe in Schweden. Seit 1998 bin ich Profirennfahrer der GT-Klasse. Mit meiner Chrysler Viper mische ich das Feld ordentlich auf. Deshalb bin ich auch dreifacher schwedischer Meister!

PC ACTION Wie fühlt man sich als GT-Star?
Henrik Roos: Pudelwohl! Ich stehe oft im Rampenlicht, werde gefilmt oder zu tollen Partys eingeladen, auf die man normalerweise nicht kommt. Außerdem mache ich das, was ich am besten kann: schnell Auto fahren.

PC ACTION Stimmt es, dass sich Rennfahrer vor hübschen Frauen kaum retten können?
Henrik Roos: (lacht) Ja, da ist schon was dran. Frauen stehen eben auf waghalsige Typen. Das ist einer der Vorteile des Jobs. Aber ich bin ja verheiratet ...

PC ACTION Haben Sie vor *GTR* schon Videospiele gezockt?
Henrik Roos: Ja und ob! Ich bin ein großer Spielefan. Meistens spiele ich allerdings Ego-Shooter wie *Far Cry*. Die bisherigen Rennspiele waren mir einfach zu unrealistisch. Hier ist *GTR* der Konkurrenz um Längen voraus. Mit den Möglichkeiten moderner PCs konnte eine detaillierte GT-Simulation für zu Hause kreiert werden. Das finde ich toll!

PC ACTION Wie sind Sie in Kontakt mit Simbin gekommen?
Henrik Roos: Das ist eine schöne Geschichte. Ich hatte keine Ahnung davon, wie man ein Rennspiel macht. Eines Tages bekam ich eine E-Mail mit einem Bild von meinem Wagen in einem Computerspiel. Ich war begeistert davon, sogar in Spielen verewigt zu sein. Also ging ich der Sache nach und setzte mich mit Ian Bell in Kontakt, dem Chef von Simbin. Damals machten die Jungs Mods zu anderen Spielen. Ich fragte an, ob ich meine Sponsoren mit den 3D-Grafiken beeindrucken dürfe. So kam es zur Zusammenarbeit.

PC ACTION Und daraus entstand *GTR*?
Henrik Roos: Ja. Wir wollen der Welt zeigen, wie ein Rennspiel sein soll. Ich habe die Erfahrung und die Kontakte zum Automobilsport, die Simbin-Jungs setzen das Ganze virtuell um. Wir fingen an, Kleinigkeiten wie Reifendruck und -temperatur oder Gummimischung in das Spiel zu integrieren. Das ist einzigartig. Außerdem bauten wir das *Motec*-System zur exakten Datenermittlung ins Spiel ein. Viele Fahrer benutzen das und wir haben Zugriffsrechte auf alle Daten, die wir natürlich auch in das Spiel einfügten. Dank Satellitenaufnahmen und GPS-Navigation sind die Bahnen auf zehn Zentimeter genau nachgestellt. Zusätzlich fotografierten wir die Strecken ab, um die Texturen gut hinzubekommen. Dadurch fallen die Kurven alle anders aus. Da ist fahrerisches Können gefragt. Wenn man sich richtig dahinter klemmt, kann man lernen, einen echten Rennwagen zu steuern.

detailliert umgesetzt wurden, handelt es sich bei den Hintergründen meist um dröge Landschaften mit wenigen Zuschauern, einer schmucklosen Horde Pappaufsteller.

SCHRAUBER-LEHRE

In der Garage verstellen Sie jede Kleinigkeit an Ihrem Wagen. Ob Gummimischung, Schaltwege oder Reifendruck, alles ist möglich und wichtig, wenn Sie mit den exzellenten KI-Piloten mithalten wollen. Das Ergebnis Ihrer Tüftelei erfahren Sie im Testlauf. Bei falscher Einstellung hoppelt Ihr PS-Bolzen wie ein Karnickel über die Piste. Außerdem knarrt und quietscht die Karosse, was das Zeug hält. Ganz Harte rufen nach einer Übungsfahrt den „MoTec-Interpreter" auf und checken jeden gefahrenen Meter auf Spritverbrauch, Geschwindigkeit und Bodenhaftung. Unglaublich! So viel Realismus bot selbst *Grand Prix Legends* bei weitem nicht. Nachteil: Spätestens jetzt steigen Hobby-Piloten aus. *GTR* ist ein Manifest der Spieltiefe, Erfolge müssen Sie sich im wahrsten Sinne des Wortes erarbeiten und nur kundige Rennspieler sollten sich da heranwagen. In der Simulationsklasse endet jede noch so kleine Übersteuerung an der Leitplanke und jedes leichte falsche Bremsen zieht einen Dreher nach sich. Nein, nein, die Fahrphysik ist exzellent – und gerade deshalb sind die Boliden so schwer zu beherrschen. Für die optimale Kontrolle empfehlen wir ein Force-Feedback-Lenkrad. Damit ist das Fahrgefühl am größten und die Steuerung herrlich direkt. Viel Gas, äh Spaß! RALPH WOLLNER

GTR

MINDESTENS: 1,2 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Rennsimulation
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Simbin/10tacel
	VERTRIEB:	Electronic Arts
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.gtr-game.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	4. November

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Einzelrennen, Saison, Fahrerwechsel möglich; 1 Spieler pro CD **PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** 56 Spieler **INTERNET:** 24 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	94%
GRAFIK	82%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	88%

EINZELSPIELER

88%

SEHR GUT – Wer eine Rennfahrer-Lizenz erwerben will, kann mit GTR schon mal üben.

FAZIT



RALPH WOLLNER

Für alle, die es immer noch nicht begriffen haben: *GTR* ist ein Superspiel! Vorausgesetzt, Sie kennen sich im Motorsport aus und haben Spaß an detaillierten Tuning-Sessions. Okay, man kann den Simulationsanteil so weit herunterschrauben, bis nur noch das Arcade-Skelett übrig bleibt. Für den unbeschwerten, schnellen Zock eignet sich *DTM 2* jedoch besser. Wer in Motoröl badet und von einer Rennsport-Karriere träumt, BRAUCHT aber *GTR*.

- Bis zu 8 Spieler gleichzeitig
- Neue Editor-Funktionen
- Noch mehr Tricks
- Größere Levels
- Klassik-Modus für Puristen
- Elf Mehrspieler-Modi

IM VERGLEICH

THUG 2	87%
THPS 4	84%
Wakeboarding Unleashed	81%

Tony Hawk's Pro Skater 4 ist zwar cool, hat aber seit *Tony Hawk's Underground 2* keine Daseinsberechtigung mehr. Wer gar nicht mit Skateboards leben kann, holt sich *Wakeboarding Unleashed*, das ein ähnliches Spielprinzip aufs Wasser transportiert.



»Schreckliche Verwechslung im Kreißsaal: Tony Blair von seinen Ämtern entbunden.«

PC ACTION GOLD

Hier liegen Sie richtig!

Höher! Schneller! Weiter! Abgedroschene Phrase, doch zu TONY HAWK'S UNDERGROUND 2: WORLD DESTRUCTION TOUR passt sie wie Ernst Augusts Faust auf Reporteraugen.

Vor rund fünf Jahren erschien der erste Teil der *Tony Hawk's Pro Skater*-Reihe. Das Ding schlug ein wie eine Bombe und löste eine Lawine von Extreme-Sports-Titeln aus. Obwohl sich die Serie auf Konsolen immer wie geschnitten Brot verkaufte, sah es auf PC nicht ganz so rosig aus. Dies ist auch ein Grund dafür, dass der letzte Teil der Serie – *Tony Hawk's Underground* (*THUG*) – gar nicht mehr für den PC erschien. Doch Schluss mit greinen! Ab sofort hüpfen wir PC-Hoschis wieder mit. Wie gehabt steuern Sie Ihre Spielfigur aus der Verfolgerperspektive und missbrauchen komplette Innenstädte als Skateparks. Dass die *Tony Hawk*-Serie mittlerweile eine halbe Dekade auf dem Buckel hat, merkt man vor allem an der ausgefeilten Steuerung. Eine schier unendliche Anzahl von Grabs, Flips, Manuals und all das andere neumodische Skater-Zeugs lassen sich mit relativ wenig Tasten ausführen. Anfänger-Tricks sind schon nach wenigen Minuten erlernt, doch wer 2.000.000-Punkte-Combos hinlegen will, muss das Gamepad wie im Schlaf beherrschen. Aber keine Aufregung: Genau wie in den Vorgängern ist die Lernkurve nahezu perfekt. Aktionen, die zu Beginn noch unmöglich erscheinen, ringen Ihnen nach einigem Training nur ein müdes Lächeln ab.

INNOVATIONS-BOMBE

PC-Zocker, für die mit *Tony Hawk's Pro Skater 4* Schluss war, erleben eine Revolution. Die Entwickler bauten jede Menge Neuerungen ein, die Konsoleros zum Teil schon aus *THUG 1* bekannt sind. Da wäre zum Beispiel die Fähigkeit, Level auch per pedes zu erkunden. Was sich auf den ersten Blick öde liest, hat riesige Auswirkungen auf den Spielverlauf. Ihre Figur klettert und springt wie in einem Jump & Run und gelangt so an Orte, die auf dem Skateboard unerreichbar wären. Während die Kontrolle beim Skaten nahezu perfekt ist, fehlt den Jogging-Einlagen der Feinschliff. Nicht selten

Bewahre dein Gesicht!



»Als die Bilder weglaufen lernten.«

Als Deppen vom Dienst blamieren wir uns regelmäßig und machen uns zum Gespött der westlichen Welt. Doch wenigstens in diesem Spiel können wir unser Gesicht wahren. Allerdings nur deswegen, weil die Bedienung des Face-Editors idiotensicher ist. Einfach ein 128x128 Pixel großes Foto in den „Face-Ordner" schieben und schon können Sie Ihrem Alter Ego die eigene Visage auftapezieren. Wir haben übrigens stattdessen ein Foto unseres Chefs benutzt und die Spielfigur dann von Häuserdächern geworfen, vor Autos geschoben, im Hafenbecken ertränkt oder mit Vollgas in Hausfassaden fliegen lassen. Kurz: Voodoo digital!



»Sparmaßnahmen beim ZDF: Harry holt schon mal den Rasenmäher.«



GEWINNSPIEL

SPINNE GEWINNE!

Das wohl genialste Gewinnspiel dieser Ausgabe stiftet Activision: Eine lebensgroße Spider-Man-Statue inklusive Podest! Warum in einem Artikel zu Tony Hawk? Weil *Spider-Man 2* genau wie unser Skate-Profi auch über Activision erscheint. Prima, was? Die Statue mit Podest ist insgesamt 2,15 m hoch und sieht absolut lebensecht aus. Damit verwandeln Sie jedes noch so öde Zimmer in ein ödes Zimmer, das eine Spider-Man-Statue beherbergt!

1 x lebensgroße Spider-Man-Statue

Um das Teil abzugreifen, beantworten Sie folgende Frage:

Ist Spider-Man etwa als spielbarer Charakter in Tony Hawk's Underground 2 versteckt?

a. Ja
b. Nein
c. Was weiß denn ich
d. Gina Wild

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte den Gewinnspielen auf Seite 20.

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

geht ein Sprung daneben, weil die Steuerung hakelt. Neu ist auch das Vorhandensein einer echten Story, die im Karriere-Modus dank ziemlich witziger Zwischensequenzen weitergesponnen wird. Sie beginnen als unbekannter Amateurskater, der Teil eines Profi-Teams wird. In den weitläufigen Levels gilt es nun, die verschiedensten Aufgaben zu erledigen. Richtig lustig wird es, wenn Sie Hochhäuser zum Einsturz bringen, Passanten mit Tomaten bewerfen, Krankenpfleger spielen oder Wettrennen gegen Rollstuhlfahrer bestreiten. Wer eher auf die alten *THPS*-Tugenden steht, zockt den hervorragenden Klassik-Modus, statt zu meckern. Am Ende des Tages treffen sich dann alle im Mehrspieler-Modus, um richtig die Sau rauszulassen. In elf verschiedenen Disziplinen können hier bis zu acht Spieler gleichzeitig eins aufskaten. Tony Hawk macht die Welt wieder ein Stück schöner.

AHMET ISCITÜRK

THUG 2

MINDESTENS:	800 MHz, 256 MByte RAM, 2,5 GB GByte HD, Win98	**GENRE:**	Sportspiel
SINNVOLL:	1,8 GHz, 512 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 35,-
		ENTWICKLER:	Beenox/Neversoft
		VERTRIEB:	Activision
		INTERNET:	www.thug2.com
		SPRACHE:	Deutsch
		USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
		TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Elf abgedrehte Mehrspieler-Modi vom Feinsten; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

SEHR GUT – Fetter war nur Franz Josef Strauß!

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	93%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	82%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	89%

EINZELSPIELER

87%

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

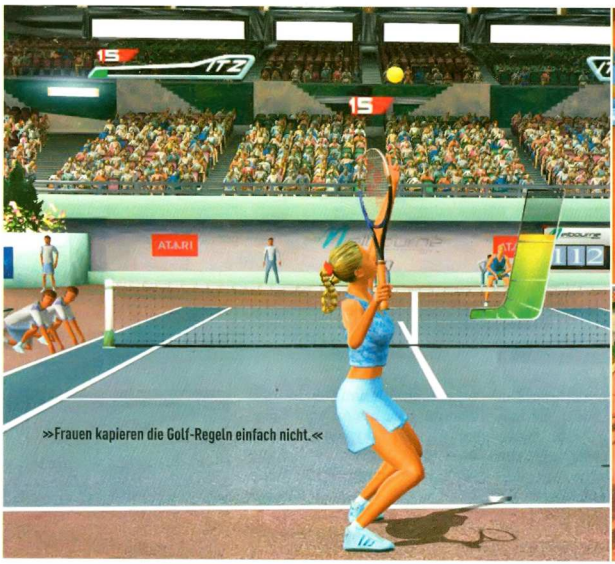
Im echten Leben würde ich Skateboarder gern ins Gefängnis stecken. Da könnten die dann nach Lust und Laune an Zäunen entlanggrinden oder über Futtertröge hüpfen, ohne anständige Bürger zu belästigen. In der virtuellen Welt jedoch bin ich selbst einer von diesen Unruhestiftern. Tony Hawks neues Abenteuer packte mich deshalb von der ersten Sekunde an und wird mich so schnell nicht mehr loslassen. So ausgefeilt ist kein Konkurrent. Tony Hu Akbar!





Flotter Schmetterling

Wenn Sie gut mit Bällen umgehen können und auf Kournikova-Kurven stehen, müssen Sie sich unbedingt TOP SPIN kaufen – den neuen Referenztitel im Tennisgenre.







Seit über eineinhalb Jahren gab es keine Tennisumsetzung für den PC. Woran liegt das? Vielleicht am nach wie vor grandiosen *Virtua Tennis*, vor dem die Herren Programmierer im stillen Kämmerlein kapitulierten? Egal, denn die Wartezeit ist vorbei. Atari hat sich getraut und versucht, mit *Top Spin* den Genreprimus vom Thron zu schubsen. Dafür hat sich die Kult-Spieleschmiede Neuerungen einfallen lassen. Das ist riskant, schließlich zeichnen sich gute Tennistitel durch hohe Einsteigerfreundlichkeit und unkompliziertes, aber dennoch tiefgründiges Spielgeschehen aus. Erfüllt *Top Spin* diese Kriterien?

EINEN FILZ, BITTE!

Sie haben bei *Top Spin* mehrere Möglichkeiten. Eilige schlüpfen in die Haut eines der 16 implementierten Tennisstars und begeben sich direkt auf den Platz. Leute mit Sitzfleisch erstellen einen eigenen Charakter und dreschen sich durch Trainingseinheiten mit Minispielchen, Sponsorenwettkämpfen und Turnieren. Ziel ist es, mit dem Schützling die Spitze der Weltrangliste zu erklimmen. Auf dem Court erweist sich *Top Spin* als dynamisches Tennisspiel mit Kniffen, wie zum Beispiel dem Risikoschlag. Betätigen Sie eine entsprechende Taste, erscheint ein Balken mit einer beweglichen Anzeige. Schaffen Sie es, bis zur Ballberührung die Markierung in die Mitte des Balkens zu bekommen, lässt Ihr Spieler einen mächtigen Gewinnschlag los. Ausgeklügelt: Wer fette Passierschläge anbringt, den Gegner überlobbt oder ähnliche Spezialitäten zeigt, dessen ITZ*-Anzeige füllt sich. Je voller dieses Ding ist, desto einfacher wird es, einen Risikoschlag abzufeuern. Diese Feinheit verleiht *Top Spin* eine findige, taktische Komponente, die den Spielfluss in keiner Weise beeinträchtigt. Die Trägheit der Athleten fühlt sich realistisch an, auch wenn etwas zu abrupte Richtungswechsel möglich sind. Insgesamt freuen wir uns über ein feines, durchdachtes Tennisspiel mit exzellenter Ballphysik, das mit menschlichen Mitzockern am meisten Spaß macht.

RALPH WOLLNER

FAZIT



RALPH WOLLNER

Tennis finde ich klasse! Vor allem, wenn hübsche Frauen mitspielen. Es gibt keine bessere Möglichkeit, Mädels ungestraft auf den Hintern zu gaffen. Da man bei *Top Spin* auch Schönheiten selber steuern kann, macht das Ganze noch mehr Laune. Neulinge haben kein Problem, die eingängige Steuerung zu kapieren, und nach ein, zwei Übungspartien die Filzkugel gezielt über den Platz zu hämmern. Mehr davon!

TOP SPIN

MINDESTENS:	**GENRE:**	Sportspiel
1 GHz, 256 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	PAM Development
	VERTRIEB:	Atari
SINNVOLL:	**INTERNET:**	www.atari.de
1,6 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung erhältlich
	TERMIN:	

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Einzel- und Doppelspiel; 4 Spieler pro CD
PC: 4 Spieler
NETZWERK: 2-4 Spieler
INTERNET: 2-4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	84%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER

83%

SEHR GUT – Das derzeit beste Tennisspiel für den PC.

*In the zone = in der Zone, gelle Marc ...



EA SPORTS
It's in the game.™

MEIN GESICHT MAG UNBEKANNT SEIN.
MEINE TORE KENNT JEDER.

Andriy Shevchenko

Was macht einen großartigen Spieler aus?
Auf dem Platz geht's nicht um Image,
ein gutes Geschäft oder gutes Aussehen.
Es geht ums Spiel.
Es geht um die perfekte Ballbehandlung!

Mit der First-Touch Steuerung lassen sich großartige Spieler von guten Spielern unterscheiden. Das brandneue System flüssiger Spielerbewegungen von FIFA Football 2005 gibt die Ballbehandlung eines jeden Spielers auf Knopfdruck genauestens wider. Es werden atemberaubende Sequenzen mit perfektem Spielfluss erzeugt.

Stell deine Fähigkeiten unter Beweis, indem du es mit FIFA-Spielern aus der ganzen Welt aufnimmst. Spiel FIFA Football 2005 online auf PC, Xbox® und PlayStation®2. Kommuniziere über EA Messenger und trage dann dein Spiel aus.

Die größere Tiefe des Karriere-Modus von FIFA Football 2005 führt dich durch 15 Spielzeiten im Kampf um Pokale und Trophäen. Wähle Team und Taktik, kaufe und verkaufe Spieler, um deine Mannschaft zu verstärken, und gewinne dein Spiel, wenn es drauf ankommt.









BUNDES LIGA

FIFA
Official FIFA Licensed Product

PERFEKTER SPIELFLUSS

www.fifafootball2005.ea.com
www.easports.de

PlayStation.2 XBOX NINTENDO GAMECUBE PC CD-ROM GAME BOY ADVANCE N-GAGE MOBILE VERSION

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, It's in the game, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers ("FIFPro"), national teams, clubs, and/or leagues. © 2004 MLS, MLS, the MLS logo, Major League Soccer and MLS team identifications are proprietary rights of Major League Soccer, LLC. All rights reserved. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved. Nokia and N-Gage are ™/® of Nokia Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

- Basiert auf den gleichnamigen Comics
- Original Comic-Grafik
- 47 abgedrehte Charaktere
- 10-30 Stunden Spielzeit
- 100 Schauplätze
- Mehr als 5 Stunden Sprachausgabe
- Kooperativer Mehrspieler- Modus

Kratz die Kurve!

»Auf dem Nichtraucherfriedhof nicht gerne gesehen: Smoking.«

Genau wie an einem langweiligen Fernsehabend hüpfen Sie in CLEVER & SMART: A MOVIE ADVENTURE von einem Film zum nächsten. Nur ist das hier lustiger.

PC ACTION GOLD

IM VERGLEICH

Runaway	86%
The Westerner	86%
Clever & Smart	85%

Obwohl *Runaway* schon zwei Jährchen auf dem Buckel hat, begeistert es noch immer dank knackigen Rätseln und einer spannenden Geschichte. The Westerner im modernen 3D-Gewand setzt ebenfalls auf schrägen Humor. *Clever & Smart* begeistert durch schicke Comic-Grafik und lockere Sprüche.

Dr. Bakterius ist ein begnadeter Wissenschaftler. Oder sagen wir besser, er hält sich dafür. Zwar haben seine Erfindungen mehrfach den Agenten des Trans-Internationalen-Agentenrings (T.I.A) die faule Haut gerettet, doch diesmal hat er totalen Mist gebaut. Sein Tele-Dingens ermöglicht es Menschen, auf Knopfdruck in die Handlung jedes x-beliebigen Films einzusteigen. Ursprünglich wollte der zerstreute Forscher auf diese Weise den Schatz eines Pharaos organisieren, um dem Chef der T.I.A weiterhin ein fettes Salär zu sichern. Die Aktion ging aber in die Hose und beamt erst eine ägyptische Mumie in den verlotterten Hinterhof und anschließend die Agenten Fred Clever und Jeff Smart mitten hinein in die Zelluloidwelt. So beginnt das erste PC-Abenteuer der weltbekannten Comic-Helden. Der spanische Entwickler Alcachofa Soft hat die Sprösslinge ihres geistigen Vaters Francisco Ibáñez Talavera in Bits und Bytes geklöppelt. Rund 100 Jahre Filmgeschichte bereisen die beiden Doppelnull-Agenten, um der bösen, von der Beherrschung der Welt besessenen Mumie Impoteh ihre müffelnden Fußwickel wieder festzuzurren.

ZWEI WIE PECH UND SCHWEFEL

Per Maus-Linksklick wackeln Sie mit einem der beiden grenzdebilen Typen durch mehr als 100 Handlungsorte. Die Grafik ist liebevoll im Stil der Comic-Vorlage gezeichnet und schön animiert. Durch geschickt im Vordergrund platzierte und unscharf gehaltene Objekte weist die Optik eine gewisse Tiefenschärfe auf. Beim Gang durch die Umgebung schmunzelten wir ständig über herrlich schräge Sprüche und Frotzeleien, die beiden ständig über die Lippen kommen. Etwa wenn Jeff angesichts eines Toten, in dessen Sarg eine Katze hockt, zielsicher eine Katzenhaarallergie diagnostiziert. Die zwei Loser-Agenten halten zusammen wie Pech und Schwefel, um dem illegalen ägyptischen Einwanderer abzuschieben. Im Wilden Westen überstehen sie eine unangenehme Auseinandersetzung mit dem schlagkräftigen Billy the Kid. Später plauschen Fred und Jeff mit Humphrey Bogart, gehen mit Uschi-Glas-Gesichtscreme-Opfer Freddy Krüger saufen und besorgen Dr. Frankenstein ein wenig Hirn. Letzteres Unterfangen wäre in der PC-ACTION-Redaktion völlig aussichtslos.

ROLLENTAUSCH

Voraussetzung zum Lösen der logischen und fairen Rätsel, ist der aus alten Lucas-Arts–Klassikern (Maniac Mansion, Day of Tentacle) bekannte Charakterwechsel per Mausklick. Während Smart ein wahrer Meister des Schwafelns ist, lässt Clever öfter mal den Ebay-Fan raushängen. Nach dem Motto „Drei.. zwei.. eins... meins!" klaut die Brillenschlange sogar Schlüssel vom Gürtel eines Gesprächspartners, den Smart gerade ein Ohr abkaut. Richtig cool wäre es allerdings gewesen, wenn Sie auch noch Gegenstände zwischen den





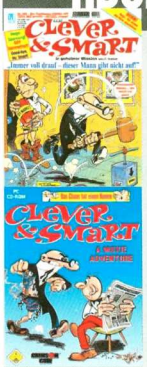


Agenten austauschen könnten. Pustekuchen! Derjenige, der etwas mit sich herumschleppt, wird auch derjenige sein, der es später benutzt. Hängen Sie mal bei einem Rätsel, müssen Sie erneut auf Tratschtour gehen. Aber vielleicht entlockt ja der andere Dösbattel den kruden Figuren im Spiel noch eine Information oder greift Gegenstände ab? Etwas nervig: Klicken Sie bei den Auswahl-Gesprächen versehentlich auf eine bereits gestellte Frage, hören Sie sich die gleiche Litanei nochmals an. Warum bei aktivierten Untertiteln manchmal der halbe Bildschirm voll Text steht, begreift auch nur Dr. Bakterius. Dafür haben die Entwickler dem Spiel eine gemütliche Abkürzungsfunktion spendiert. Wenn Sie Ihren Mauszeiger über einem Ausgang platzieren, verwandelt er sich in einen fetten Pfeil und lässt Sie per Doppelklick umgehend in den nächsten Bildschirm wechseln.

TRAUTE ZWEISAMKEIT ODER KOMM, SPIEL MIT MIR!

Obwohl sich die Story im Mehrspieler-Modus nicht vom Einzelspieler-Erlebnis unterscheidet, macht es trotzdem Laune, im LAN oder Internet mit einem Kumpel gemeinsam durch die Comicwelt zu wandern. Vor allem, weil man ganz nebenbei auch noch im Voicechat quatschen kann. Apropos Quasselei. Die insgesamt gute Sprachausgabe von Toneworx (Runaway, The Westerner) überzeugte uns nicht restlos. Einigen Charaktere verpasste man etwas unpassende Stimmen. Dafür entschädigt der Soundtrack mit mehr als 45 Musikstücken. In jedem Bildschirm flöten Ihnen zudem coole Sounds in die Lauscher, die prima zur Szenerie passen und für authentische Clever & Smart-Stimmung sorgen. Worauf warten Sie noch? Kaufen, rätseln, ablachen! MARC BREHME

ABQKALYPSE!



Sie halten sich für clever und smart? Dann sollten Sie sich entweder wegen Persönlichkeitsspaltung behandeln lassen oder bei unserem Gewinnspiel mitmachen. Crimson Cow und PC ACTION verlosen eines von fünf Jahresabos der *Clever & Smart*-Comics und packen obendrauf natürlich auch noch je ein Spiel der beiden Trottel! Zum Abgreifen beantworten Sie folgende Gewinnspielfrage:

Wie heißt die Spieleschmiede, die uns mit Clever & Smart: A Movie Adventure beglückt?

A) Alcantara Soft
B) Alcachofa Soft
C) Alkoholika Soft
D) Anonyme Softoholiker

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte den Gewinnspielen auf Seite 20.

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

GEWINNSPIEL

FAZIT



MARC BREHME

Einfach cool! So abgefahrenen Rätselspaß habe ich lange nicht mehr auf meinem Bildschirm gehabt. Jedenfalls nicht, seit ich meine letzte Steuererklärung nachgerechnet habe. Aus der Sprachausgabe hätte man aber noch mehr rausholen können. Vor allem kann ich Toneworx' Meinung, dass Wolfgang Völz und Karl Dall inzwischen altersbedingt nicht mehr auf die Rollen passen, absolut nicht teilen. Die deutschen Originalsprecher der Fernsehserie und der Text in Sprechblasen hätten dem Pixelspass das i-Tüpfelchen verpasst. Trotzdem: Wer wie ich auf die Comic-Streiche von Clever & Smart abfährt, liebt dieses Spiel.

CLEVER & SMART: A MOVIE ADVENTURE

MINDESTENS: 266 MHz, 64 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 500 MHz, 128 MByte RAM

GENRE: Adventure
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: Alcachofa Soft/Crimson Cow
VERTRIEB: Flashpoint
INTERNET: www.cleverundsmart-game.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativ und hammerhart – einer spielt Clever, der andere den Smart! 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2 Spieler
INTERNET: 2 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	87%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	86%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	88%

EINZELSPIELER **85%**

SEHR GUT - Herrlich schräges Comic-Abenteuer mit feinsinnigen Parodien.



»Auf seinem Weg an die Erdoberfläche ist Satan stecken geblieben.«



»Typisch für Baustellen: Eltern haften an Ihren Kindern.«



»Muss weg: braunes Ungeziefer.«

Sträfling muss sein

Ottfried Fischer ist Gefangener seines Körpers, Sie sind es auf einem Raumschiff. Als Insasse dieser Haftanstalt heizen Sie in NOVASPHERE 13 Außerirdischen ein.

Die Verbrecher von gestern sind die Helden von morgen. So oder so ähnlich lautet die Devise im Action-Rollenspiel *Novasphere 13*. Als Sträfling auf dem riesigen Gefängnisschiff Maximus XV liegt es an Ihnen, die Besatzung vor bösen Außerirdischen zu retten. Also stapfen Sie von sphärischen Klängen begleitet durch 45 nette 3D-Levels, die sich alle ähneln. Da das Raumschiff außer den Gefangenen auch Grünzeug befördert, schlagen Sie sich in der Vogelperspektive durch verschiedene Biosphären wie einen Wald, Eislandschaften oder Wüsten. Allerdings fühlen sich die gemeinen Monster in diesen Gegenden besonders wohl und machen Ihnen das virtuelle Leben zur Hölle. Doch mit Laserkanonen und Äxten zeigen Sie den ollen Fratzen, wer der Boss ist. Gelingt es Ihnen, die Insassen des Schiffs heil in die rettende, letzte Biosphäre zu verfrachten? Na hoffentlich, denn sonst ist das Spiel zu Ende!

UUUND ACTION!

Dass sich die Entwickler an *Diablo* orientiert haben, merkt man *Novasphere 13* sofort an. Mehr Action erlebt man nur in Sadomaso-Schuppen, falls genug Kohle rüberspringt. Sie metzeln sich durch die Reihen von 90 Kreaturen-Arten und rüsten Ihren Helden immer weiter auf. Durch erlegte Monster und Aufträge, die Sie für Nichtspieler-Charaktere erfüllen, erhält Ihr Haudegen Erfahrungspunkte. Nutzt er diese, macht ihn das stärker. So wie das nun mal in Rollenspielen funktioniert ... Dank Biochips verfügt Ihr Alter Ego über spezielle Fähigkeiten wie Energieschild oder automatischen Doktor. Das kurzweilige Spielgeschehen lädt zwar zu einigen actionreichen Spielabenden ein, reißt *Diablo*-Veteranen aber nicht vom Hocker. Die Motivation lässt aufgrund immer gleicher Abläufe nach einigen Stunden nach. Mehrspieler-Modus? Fehlanzeige. Action-Rollenspieler können dennoch zugreifen. ANDREAS BERTITS

FAZIT



ANDREAS BERTITS

***Diablo*-Fans sollten über *Novasphere 13* nicht die Nase rümpfen, denn der Titel hat durchaus seinen Charme. Das unkomplizierte, schnelle und actionreiche Spielgeschehen macht Laune, ist aber aufgrund der mangelnden Abwechslung später auch ein Manko. So wie der fehlende Mehrspieler-Modus. Wer allerdings auf kurzweilige Monster-Grillpartys ohne viel Tiefgang steht, sollte einmal Probe spielen.**

NOVASPHERE 13

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	Rebelmind
	VERTRIEB:	bhv
SINNVOLL: 1,4 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.novasphere13.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hier sitzen Sie in Einzelhaft.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

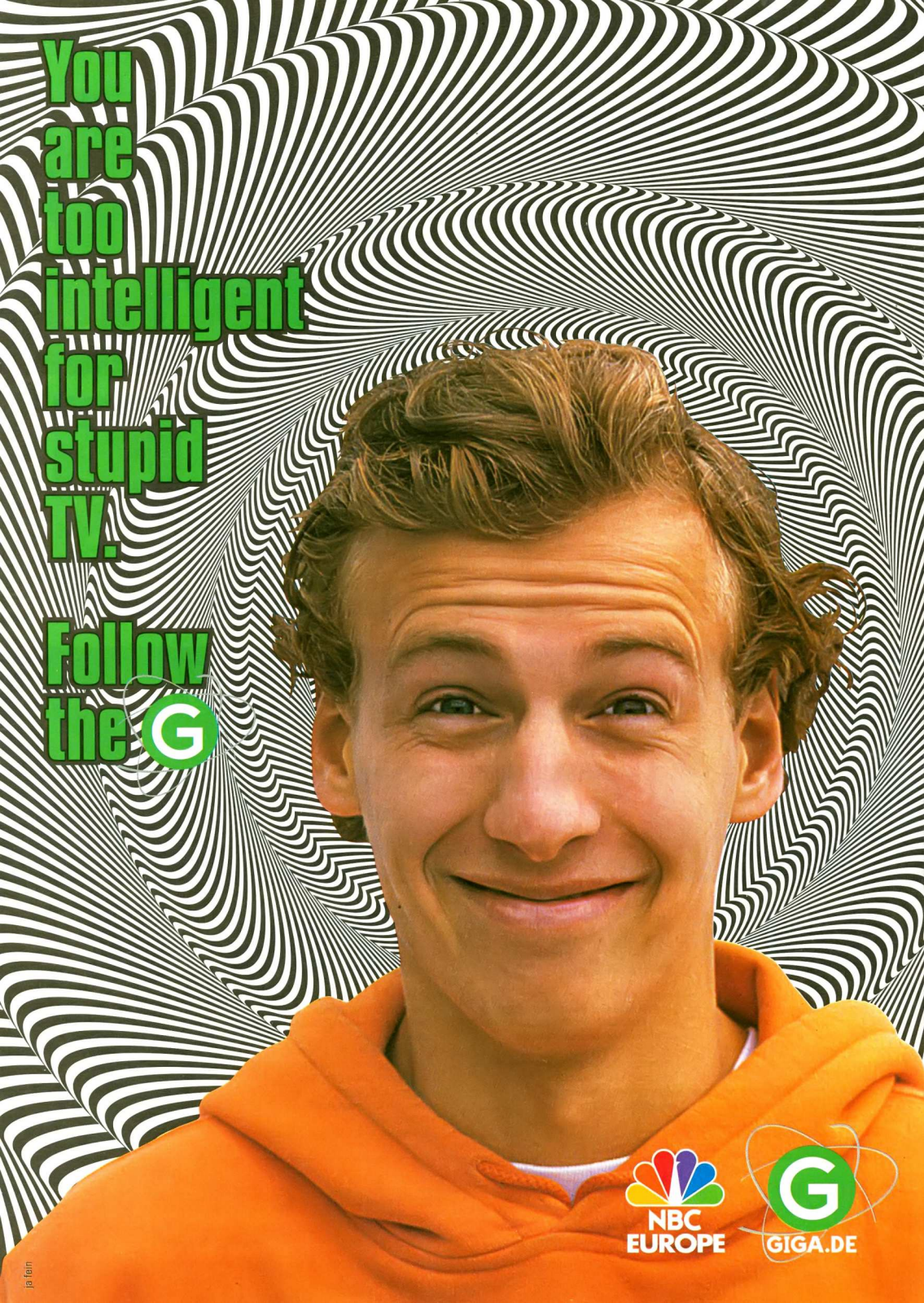
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	74%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	68%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER

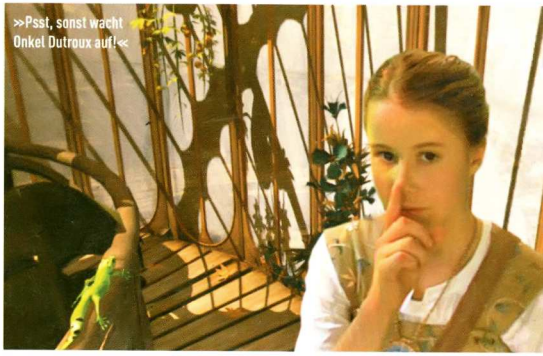
71%

GUT – Netter Diablo-Klon mit Weltraum-Thematik für Metzel-Fans.


You are too intelligent for stupid TV.
Follow the G
NBC EUROPE
GIGA.DE

Myst 4: Revelation

Mit *Myst 4: Revelation* erscheint zehn Jahre nach dem Original ein Nachfolger, der die Geschichte um Atrus und seine Söhne weiterführt. Als Atrus' Tochter verschwindet, scheinen beide Stammhalter ihre Finger im Spiel zu haben. Im Stil von *Myst 3: Exile* klicken Sie sich mit der Maus durch vorgerenderte Hintergründe, in denen Schauspieler herumtapsen. Unterwegs fühlten wir uns wie im botanischen Garten. Bäume wiegen sich im Wind, Wellen spielen mit dem Sand und Vögel flattern umher. In der surrealen Welt mit schicken Animationen können Sie zwar ungezwungen umherblicken, aber lediglich festen Routen folgen. Sie bringen Maschinen zum Laufen, leiten Wasserkanäle um und erledigen Besorgungen für Elementarwesen. Wer das mag, hat viel Geduld, ein gutes Auge und Vorstellungskraft, denn die klassisch-knackigen Rätsel sind komplex. Anfängern sei das Hilfssystem empfohlen. *Runaway*-Jünger finden das Szenario so aufregend wie einen Sissi-Film. Echte *Myst*-Fans rechnen zehn Punkte auf unsere Wertung drauf. MARC BREHME


>>Psst, sonst wacht Onkel Dutroux auf!<<

FAZIT


MARC BREHME

Warum ich nach der 3D-Grafik in *URU: Ages Beyond Myst* wieder „nur" durch Renderbildchen tapse, ist mir genauso schleierhaft wie die abendlichen Migräneanfälle meiner Freundin. Fans freuen sich aber wie ich, wenn sie mal wieder ran dürfen.

MYST 4: REVELATION

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 3 GByte HD, Win98SE
SINNVOLL: 1,4 GHz, 256 MB RAM, 8 GB HD

GENRE: Adventure
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
VERTRIEB: Ubisoft
INTERNET: www.mystrevelation.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Myst-Spieler sind arme, einsame Rätselknacker.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

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

EINZELSPIELER **76%**

GUT – Klassisches Myst im neuen, schicken Gewand.



Neu



Commander seven
- *Automatische oder manuelle Geschwindigkeitskontrolle von bis zu 7 Ventilatoren*
- *Exakte Erkennung und Anzeige der 4 gefährdeten Überhitzungspunkte CPU, HDD, VGA, SYS)*
- *Individuelle Wahl zwischen 6 verschiedenen Farben für die vordere LCD Anzeige und Tastenbeleuchtung*
- *Konsole, Gehäuse und Halterungen komplett aus Aluminium*

Neu



Silver Leo blue
- *Individuelle Geschwindigkeitsregelung und- überwachung von bis zu 4 Lüftern vierfache Temperaturmessung, -überwachung und Anzeige*
- *Frontblende, Gehäuse und Halterungen komplett aus Aluminium*
- *Ansprechendes, klassisch, elegantes Design*



CMT ALF S
- *Aluminium LED Lüfter*
- *Stilistisches und kühlendes Aluminium Gehäuse*
- *4 x blaue Ultra helle LED`s*
- *Rotorblätter sind aus transparentem Kunststoff gefertigt.*
- *leichte Installation*
- *Geringe Wärmeentwicklung der LED`s*
- *Lüftergitter*
- *Erhältlich in 80, 92 und 120mm*



CMT ALF A
- *Aluminium LED Lüfter, einstellbar*
- *Elegantes Aluminium Gehäuse*
- *4xblaue Ultra helle LED`s*
- *Rotorblätter sind aus transparentem Kunststoff gefertigt.*
- *leichte Installation*
- *Geringe Wärmeentwicklung der LED`s*
- *Lüftergitter*
- *Lüftergeschwindigkeit einstellbar*
- *Erhältlich in 80, 92 und 120mm*

SNOGARD Computer-World www.snogard.de
pc icebox www.pc-icebox.de
e-bug.de www.e-bug.de
PC-KING www.pc-king.de
PC-COOLING HARDWARE AM LIMIT www.pc-cooling.de
arlt.com DER COMPUTER-PROFI www.arlt.com

CoolSonic CoolSonic GmbH - Kurt-Fischer-Strasse 50 - 22926 Ahrensburg (Germany)
Telefon +49 (0)4102-468-700 - Telefax +49 (0)4102-468 701 - E-Mail: info@coolsonic.de

HOT STUFF!!



KULT



36054 Sex, Sex, Sex
36055 Süsses asiatisches Girl
36057 Wilder Höhepunkt
36058 Wilde Nonne
36027 Schnarchen
36028 Eine Toilettenspülung
36052 Kötzeln total
36056 heftig Abkotzen

REAL SOUNDS

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

36059	Lesben freizügig
36060	Schulhofgeflüster
36061	verdorbene Luder
36062	Derbe Alte beim Sex
36063	Blutjunge Verführerin
36064	Flotter 3er
36065	Strenge Erzieherin
36066	Geile Klassenlehrerin
36067	Super Höhepunkt
36068	Zartes Vorspiel
36020	Geile Gespielinnen
36001	Klospülung
36002	Ein Lachsack
36021	Spass mit 2 Frauen
36004	Frau stöhnt
36005	Wiehern
36006	Eine Geisterlache
36007	Schrei eines Esels
36008	Kirchenglocken
36009	Sirene m. Explosion
36010	Gelächter
36012	USA Hymne
36014	Folter Schreie
36016	Krankes Lachen
36017	Lustiges Lachen
36019	verrücktes Lachen
36022	Ein alter Wecker
36023	Türklingel
36024	Eine Kirchturmglocke
36026	Kuckucksuhr

Für alle geeigneten Handys,Siehe Deine Bedienungsanleitung

SOUNDS DES MONATS

TOP RINGTONE
'Space-Taxi'
aus dem (T)Raumschiff
mit Bully, Schrotti & Crew
von STEFAN RAAB
Best.Nr: 82534

Power Ringtones

CHART-BREAKER

82547	Obsession
82546	Guilty
82544	These Words
82543	Willkommen
82542	Perfekte Welle
82541	Tell Me
82540	My Place
82489	DR ALTE HOLZMICHL
82461	Dragostea din tei
82539	Aus & Vorbei
82538	How Come
82537	Burn
82536	Chocolate (Choco Choco)
82535	Veo Veo
82534	Space Taxi
82533	This is the world we live in
82521	This Love
82522	Troy
82523	Forca
82524	Let's Get It Started
82525	La Promesse
82526	Shorty Doowop
82527	We Are
82528	Chocolate
82529	Breaking The Habit
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
82455	Suga Suga
82454	My Band
82453	If I Ain't Got You
82452	I'm Still in Love With You
82439	Yeah
82438	Left Outside alone
82436	Strong
82435	Can't wait until tonight
82434	Get It Together
82433	Red Blooded Woman
82432	Behind the sun

MOVIE und KULT

81764	Das A-Team
81174	Das Boot
81865	Raumschiff Enterprise
81814	Miss Marple
81182	Die Maus
81164	Miss. Impossible
81809	Der Pate
82344	Sex And The City
81819	Mama Mama
81653	Bacardi Feeling
81041	Deutsche Hymne
82460	Summer In The City
82459	Highway to Hell
82458	Lambada
82457	It's Raining Men
82531	Football`s coming home
81173	Heidi
81166	Biene Maja
81155	We Are The Champions
81862	Flipper (Titelmelodie)
82068	USA Hymne
81032	Anton aus Tirol
82520	10 kleine Negerlein
82519	Ole
82518	Biene Maja
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
82506	Carmen
82505	Die Moldau
82504	Die Zwei
82503	Die vier Jahreszeiten
82502	Griechischer Wein
82501	Hochzeitsmarsch
82500	Kaiserwalzer
82499	Kleine Nachtmusik
82498	Leuchtturm
82497	Verdammt ich lieb Dich
82473	Ghostbusters
82472	New York
82471	It's Raining Men
82470	Hurra der Pumuckel ist da
82469	Hells Bells
82468	Good save the queen
82344	Sex And The City
82343	Like Ice in The Sunshine
82342	Der dritte Mann
82341	Dallas
82340	Sexbomb
82339	Phantom der Oper

Monophon: Für alle Gängigen Nokia, Siemens Polyphon: Für alle Poly-Ringtones fähigen Handys

Geniallt Polyphon und monophon

UND SO WIRD BESTELLT:

www.handyfutter.de

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

z.B. PAR 42149 für den Tiger





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

und spare jeden Tag mit unserem genialen regelmäßigen Abonnement



oder telefonisch wähle einfach 0190 821384*** (1,86 €/min) :0900545424 (1,63€/Min) :0900902324 (€1,24/Min)

WAP Sende eine SMS mit "LINK" an die 86677

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PAR + 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 Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5,98). *** max, 1,86/min

GIGA-GEILE COLORED PIX

Für alle Handys mit Farbdisplay

Bitte im Handy WAP-PUSH aktivieren

Hot & Sexy



Halloween Horror



Hanf



Kult







Display Movies

Mega-Geile Farbige Animated Movies auf Deinem Display !

Für alle Handys mit Farbdisplay



PERSONAL COLOR-PIX

Für alle Handys mit Farbdisplay



Schicke eine SMS mit: PAR Bestellnummer und einem kurzen Namen: 86688*
z.B.: PAR 42418 Heike
(Bestellung Pix Nr 42418 mit Namen "Heike")
So schickst Du ein Pix an deine Freunde: Hinter die Bestellung einfach die Zielrufnummer eintippen

Future Tactics: The Uprising

Sie verstehen unter dem Begriff Runden-Strategie verpixelte 2D-Grafik und ein einschläferndes Spielgeschehen? Dann heißt es jetzt: Umdenken! In *Future Tactics: The Uprising* geht's in 3D ordentlich zur Sache. In der Zukunft kämpft die Menschheit gegen fiese Monster ums Überleben. Als Held Low treten Sie mit einigen Kumpanen den Unholden in den Hintern, um diese ein für allemal ins Nirwana zu transportieren. In den Kämpfen entscheiden Sie, ob Ihre Recken sich bewegen, heilen, schützen oder ballern sollen. Ein grüner Kreis gibt an, wie weit Sie laufen dürfen. Um für mehr Durchschlagskraft zu sorgen, sammeln Sie auf den Schlachtfeldern Bonusgegenstände ein. Doch auch zu zweit zeigen Sie den hinterlistigen Viechern, wer die Hosen anhat. Da kommt gleich doppelt so viel Freude auf. Will ein aktivierter Charakter Aliens den Pelz rösten, fummeln Sie ein Zielkreuz über den Bildschirm. Dieses treffsicher zu bewegen, verkommt allerdings zur Tortur, da die Steuerung per Tastatur wohl nur hyperaktive Stadtneurotiker sofort begreifen. Deshalb mutiert das ansonsten spannende Taktik-Geplänkel durch die verhunzte Steuerung ein Stück weit zum mühsamen Geschicklichkeitstest. ANDREAS BERTITS


»Waldi machte Platz.«

FAZIT


ANDREAS BERTITS

Prima! Nach einer Stunde *Future Tactics* tauge ich nun auch zum König der Barmixer. Denn durch die katastrophale Steuerung sind meine Hände in einem Dauer-Zitter-Zustand. Schade, das Spiel hätte richtig rocken können.

FUTURE TACTICS: THE UPRISING

MINDESTENS:	**GENRE:**	Runden-Strategie	
1 GHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 30,-	
	ENTWICKLER:	Zed Two	
SINNVOLL:	**VERTRIEB:**	Jowood	
1,4 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.future-tactics.com	
	SPRACHE:	Deutsch	
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren	
	TERMIN:	4. November	

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativ, Deathmatch; 2 Spieler pro CD

PC: 2 Spieler
NETZWERK: 2 Spieler
INTERNET: 2 Spieler

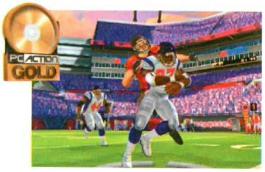
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	67%
STEUERUNG	48%
GRAFIK	68%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	67%

EINZELSPIELER **65%**

BEFRIEDIGEND – Nette Rundentaktik mit extrem fummeliger Steuerung.

Madden NFL 2005



Die 2005-Edition von *Madden* sieht dank verfeinerter Animationen noch einen Tick besser aus als der Vorgänger und kommt mit findigen Details daher. Die EA-Radiostation versorgt Sie mit Neuheiten rund um den harten Sport. Ihr Hintergrundwissen polieren Sie auf, indem Sie die wöchentliche Zeitung lesen. Wer will, kreiert sogar ein eigenes Fanoutfit. Blöd nur: Mit einer selbst zusammengebastelten Truppe dürfen Sie nicht mehr im Franchise-Modus antreten. RW

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98
HERSTELLER: EA Sports/Electronic Arts
GENRE: Sportspiel **PREIS:** ca.€ 55,-

PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	88%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	87%

EINZELSPIELER **86%**

Club Football 2005



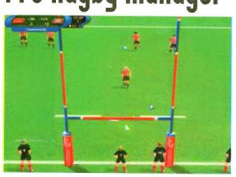
Von *Club Football 2005* gibt es sage und schreibe 20 Versionen, zugeschnitten auf 20 Top-Vereine (z. B. FC Bayern oder BVB) aus ganz Europa. Jede Fassung hat das jeweilige Clubwappen auf der Packung und bietet Vereinsbiografien, Spielerprofile, Fotos, Videos und massig anderen Kram. Normalos zocken wegen der durchschnittlichen Grafik und der wenigen Original-Teams unbeeindruckt weiter die *Pro Evolution Soccer*- oder *FIFA*-Serie. LC

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 3 GByte HD, Win98
HERSTELLER: Codemasters
GENRE: Sportspiel **PREIS:** ca.€ 50,-

PREIS/LEISTUNG	60%
STEUERUNG	63%
GRAFIK	61%
SOUND	65%
MEHRSPIELER	60%

EINZELSPIELER **60%**

Pro Rugby Manager



Bei Rugby handelt es sich um eine Art Eierlaufen, bei dem Sie einen überdimensionierten Lederhoden unbeschadet über ein Stück Wiese befördern. Zwischen den optisch desaströsen Partien langweilen Sie sich in biederen Untermenüs, in denen Ihnen gerade mal die nötigsten Manager-Optionen zur Verfügung stehen. Die Rugby-Regeln werden nicht in der Anleitung erklärt. Anfänger lernen zunächst die Internetseite www.rugby.de auswendig. RW

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98
HERSTELLER: Cyanide/dtp
GENRE: Sportmanager **PREIS:** ca.€ 40,-

PREIS/LEISTUNG	58%
STEUERUNG	44%
GRAFIK	42%
SOUND	38%
MEHRSPIELER	46%

EINZELSPIELER **49%**

World Championship Pool 2004



Die realistische Simulation *World Championship Pool 2004* bietet ausreichend Spielmodi wie etwa 8-Ball, 9-Ball, Snooker und das traditionelle Standard-Poolbillard und wartet mit einer superexakten Ballphysik auf. Die Optik ist schnörkellos, aber gut. Da beim Billard Ruhe angesagt ist, geht soundtechnisch so viel ab wie auf dem städtischen Friedhof. Kritik muss sich die Maus-/Tastatur-Steuerung gefallen lassen, der es an Finesse fehlt. AI

MINDESTENS: 1 GHz, 256MB MByte RAM, 1 GByte HD, WinMe
HERSTELLER: Blade/Jaleco
GENRE: Sportspiel **PREIS:** ca.€ 44,-

PREIS/LEISTUNG	79%
STEUERUNG	73%
GRAFIK	77%
SOUND	61%
MEHRSPIELER	72%

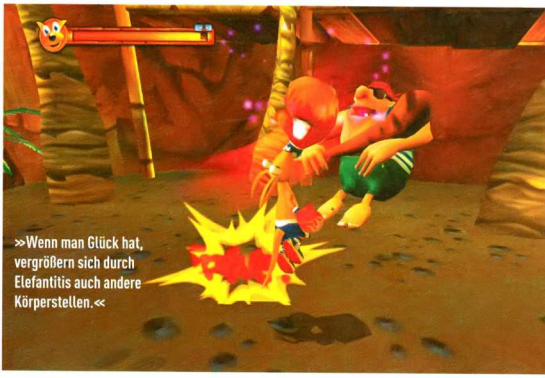
EINZELSPIELER **71%**



© 2004 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und "It's in the game." sind Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA SPORTS™ ist eine Marke von Electronic Arts™. Alle Vereinslogos der Bundesliga sind die Marken der jeweiligen Vereine und dürfen nur mit Genehmigung der DFL Deutsche Fußball Liga GmbH verwendet werden. Die Bundesliga-Logos sind Marken der DFL Deutsche Fußball Liga GmbH und werden mit freundlicher Genehmigung der jeweiligen Markeninhaber verwendet. Hergestellt unter Lizenz der DFL Deutsche Fußball Liga GmbH. PlayStation und das PS Familienlogo sind eingetragene Marken und PS3 ist eine Marke der Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und Xbox 360 sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. All Bundesliga club logos are trademarks of the relevant clubs and may be used with the permission of DFL Deutsche Fußball Liga GmbH. The Bundesliga logos are trademarks of DFL Deutsche Fußball Liga GmbH and may be used with the permission of DFL Deutsche Fußball Liga GmbH. PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks and PS3 is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and Xbox 360 are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Kao: Round 2

Gute Jump&Run-Spiele sind oft wie Sex. Entweder grottenschlecht oder sehr aufregend, aber zu kurz. *Kao the Kangaroo: Round 2* ist turbulent und actionreich – und nach acht Stunden vorbei. In der Rolle des Kängurus Kao hüpfen Sie durch fünf kunterbunte Welten mit 20 riesigen Levels und retten niedliche Säuger, die ein böser Jäger entführt hat. Ihr hartes Schicksal ist dabei der einzige Grund zum Meckern – Sie befreien die Biberfamilie, entkommen einem riesigen Bären und rasen mit dem Snowboard durch die abwechslungsreiche Landschaften. Bei Steuerung, Animationen, Charaktermodellen und dem Design der Handlungsorte hat der polnische Entwickler Tate ganze Arbeit geleistet. Die im Comicstil gehaltene Grafik mit über 30 abgedrehten Gegnern sorgt durchgehend für gute Stimmung. Doch um die farbenfrohe Umgebung zu betrachten, bleibt kaum Zeit übrig – *Kao the Kangaroo: Round 2* geht ab wie Roy Makaay vor der Kiste. Gut so! ALEXANDER FRANK



»Wenn man Glück hat, vergrößern sich durch Elefantitis auch andere Körperstellen.«

FAZIT



ALEXANDER FRANK

Im Gegensatz zu meinem Chef ist Kao the Kangaroo niemals unfair. Die Steuerung des Helden, der nie ohne seine Boxhandschuhe rummacht, ist leicht und locker. Dank der unendlichen Anzahl an Leben schaffen selbst DVD-Rückspuler die Hüpf- und Kampfeinlagen. Einziger Minuspunkt: Die Story ist dann doch etwas dünn. Außerdem will ich einen Abspann. Wo ist der? Im Beutel versteckt?

KAO THE KANGAROO: ROUND 2

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 850 MByte HD, Win95
SINNVOLL: 800 MHz, 256 MByte RAM
GENRE: Action
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: Tate Multimedia
VERTRIEB: Jowood
INTERNET: www.jowood.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Ein Spaß für die ganze Familie. Aber schön hinten anstellen.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	74%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	83%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

80%

GUT – Pausen- und gewaltlose Action ohne Fingerkrämpfe.

Meisterjäger XXL 2



In *Moorhuhn*-Manier blasen Sie hier zum großen Halali. Mit der Flinte in der Hand ballern Sie in detailarmen Levels auf fast alles, was sich bewegt. Lassen Sie sich nicht verunsichern: Auch wenn Sie vorher keinen Spiritus gesoffen haben, tragen Wildschweine und Feldhasen blau-weiß gepunktete Unterhosen, Maulwürfe Grubenhelme, Vögel kacken Riesenhaufen und Wespen stechen Ihnen in den Zinken. Spannend, was? Da hat 'ne Flasche Jägermeister weit mehr Gehalt. MB

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 50 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Bhv Software
GENRE: Action
PREIS: ca.€ 8,-

PREIS/LEISTUNG	30%
STEUERUNG	44%
GRAFIK	28%
SOUND	26%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

26%

Hyper Rails



Gleich ist Achterbahn! Während der Aufbau-Editor des Fahrgeschäfte-Simulators für einige Minuten fesselt, törnt die Grafik von Anfang an ab. Und der Sound? Ja, wo ist der überhaupt? Wir dachten zunächst, die paar Kratzgeräusche wären ein Test für Soundkarten. Immerhin können Sie Wagen besteigen und selbst entworfene Bahnen befahren. Komischerweise spielt es übrigens keine Rolle, ob Gleise sich überschneiden oder gar in den Boden eingebuddelt sind. AF

MINDESTENS: 450 MHz, 32 MByte RAM, 250 MByte HD, Win95
HERSTELLER: Halycon Media
GENRE: Simulation
PREIS: ca.€ 20,-

PREIS/LEISTUNG	43%
STEUERUNG	66%
GRAFIK	49%
SOUND	9%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

43%

Kampfgeschwader Roter Stern



Als russischer Pilot klemmen Sie sich in *Kampfgeschwader Roter Stern* in das Cockpit von vier Flugzeugen. In 16 Missionen zeigen Sie den Feinden des Volkes, wo der rote Hammer hängt. Die detailarme Grafik holt keinen Hund hinter dem Ofen hervor. Atmosphäre ist nicht vorhanden. Einsteigen und Drauflosballern ist angesagt. Mit dem Editor kreieren Sie laue Zufallsmissionen. Nicht mal Vielflieger gewinnen dieser Sternschnuppe was ab. AB

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 600 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Interactive Vision/Bhv Software
GENRE: Action
PREIS: ca.€ 20,-

PREIS/LEISTUNG	40%
STEUERUNG	53%
GRAFIK	43%
SOUND	32%
MEHRSPIELER	40%

EINZELSPIELER

38%

Hanfbaron



In *Hanfbaron* steuern Sie einen Kriegsdienstverweigerer durch optisch sparsame Levels und pflücken Pflanzenstauden. Diese schreibt man Ihnen als Drogengeld gut. Erreichen Sie einen bestimmten Kontostand, ist das Levelziel erreicht. Rennt man in einen Polizisten, setzt es Prügel. Das war es schon. Fazit: Das Dasein eines Hanfbarons ist in etwa so lustig wie eine Anzeige wegen Betäubungsmittel-Missbrauchs oder kräftige Stockschläge auf die Handgelenke. AI

MINDESTENS: 500 MHz, 32 MByte RAM, 120 MByte HD, Win98SE
HERSTELLER: CerasusMedia/Rondomedia
GENRE: Action
PREIS: ca.€ 14,-

PREIS/LEISTUNG	20%
STEUERUNG	62%
GRAFIK	44%
SOUND	31%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

14%

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

BUDGET



»Trennungsgerüchte bei Right Said Fred.«

Schlitz Ohr!

Profikiller Nummer 47 agiert in HITMAN: CONTRACTS wieder mal an der Grenze des guten Geschmacks.

Ja, es ist schon schön, in Erinnerungen zu schwelgen. Mal wieder an den ersten Kuss zurückdenken oder sich den letzten Alkoholexzess-Filmriss noch mal vor Augen zu führen. Aber wir wollen nicht abschweifen. Klon-Glatze Nummer 47 hat nicht ganz so schöne Erinnerungen parat – ist ja auch nicht verwunderlich, wenn man seine Kohle als Um-die-Ecke-Bringer verdient. Und damit haben wir doch glatt die perfekte Überleitung zum neuen *Hitman*-Abenteuer gefunden. Unser Fleischkäppchen ist schwer verletzt und schleppt sich gerade noch rechtzeitig in sein Versteck, bevor es ächzend den Dienst quittiert. Von Fieberkrämpfen gepeinigt, fantasiert er vor sich hin. Überwältigende Wogen der Rückschau fluten sein Gedächtnis und lassen ihn schmerzhafte Episoden seiner Karriere erneut durchleben. Wie die Diät von Kollege Iscitürk findet auch der dritte Teil der *Hitman*-Saga hauptsächlich im Kopf des Hauptdarstellers statt – und daher besuchen Sie sogar Schauplätze, die aus vergangenen Abenteuern bekannt sind, was auch für die Missionen gilt. Die Levels in *Hitman: Contracts* sind größer als je zuvor, so dass auch die Anzahl der Lösungswege zugenommen hat. Statt schnöder Ballerei können Sie Ihre Zielpersonen beispielsweise auch als Gärtner verkleidet mit Rattengift um die Ecke bringen. Insgesamt stehen über 40 Waffen zur Verfügung und neben gängigen Ballermännern gibt es auch ausgefallene Plattmacher. Wie wäre es etwa mit einer Schaufel, einem Billard-Queue oder einem Kissen? Auch Fleischerhaken, Metzger-Beil und Giftspritze hat Herr 47 im Gepäck. Operation gelungen, Patient tot! Nur wenn Sie vorsichtig und intelligent vorgehen, bleiben Sie weitestgehend unbehelligt. Die wichtigsten Schleich-Regeln sind auch im dritten Teil Pflicht. 1. Durchs Schlüsselloch gucken, bevor man eine Tür öffnet. 2. Wenn möglich, an den Gegner heranpirschen und von hinten erledigen. 3. In die Klamotten der Kontrahenten schlüpfen. 4. Leichen in dunklen Ecken verschwinden lassen. *Hitman*-Profis können diese Regeln im Schlaf aufsagen. An bestimmten Stellen im Spiel zeigt die Figur auch akrobatisches Geschick. Auf Knopfdruck klettert der Hitman durch Fenster oder springt über Abgründe. Ansonsten hat sich im Vergleich zu Teil 2 wenig verändert. Manch einer mag das gut finden, aber ein paar spielerische Neuerungen hätten nicht geschadet. MARC BREHME

FAZIT



MARC BREHME

Vor allem die Story hat mich motiviert, in *Hitman: Contracts* verkleidet durch die Lande zu ziehen und Leute um die Ecke zu begleiten. Mit Fasching habe ich sonst nämlich gar nichts am Hut. Im Spiel machte es aber wirklich Freude, immer wieder in neue Rollen zu schlüpfen und die solide KI der Feinde hinters Licht zu führen. Abgesehen davon: Wo bekommt man sonst die Gelegenheit, mit Fleischerhaken, Giftspritze und Klaviersaite so schaurig-schön sein Unwesen zu treiben?

HITMAN: CONTRACTS

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 860 MByte HD, Win98 SE

TEST IN AUSGABE: 6/2004

GENRE: Action-Adventure
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: IO Interactive
VERTRIEB: Eidos Interactive
INTERNET: www.hitmancontracts.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Keine Jugendfreigabe
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wie immer arbeitet der Profikiller allein.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	77%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER

82%

SEHR GUT - Spannend und vor virtuellem Blut triefend, aber technisch veraltet.

D-Day



Mit *D-Day*, dem inoffiziellen Nachfolger von *Afrika Korps vs. Desert Rats*, bietet Digital Reality spannende Zweiter-Weltkrieg-Echtzeitstrategie. Der Titel setzt auf Taktik und actionreiche Kämpfe. Sie spielen authentische Schlachten 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. Teilen Sie aber mit Ihre Kräfte gut ein, denn Basisbau und Einheiten-Produktion gibt es nicht. Jede der zwölf Missionen startet mit einem festen Truppenkontingent, das sich wie bei *Panzers* aus Fahrzeugen, Artillerie und spezialisierter Infanterie zusammensetzt. Mehr als 60 Einheiten wuseln im Verlauf der umfangreichen Kampagne über den Bildschirm. Sparfüchse aufgepasst: Für 40 Euro wandert *D-Day* jetzt auch im Paket mit *Afrika Korps vs. Desert Rats* über die Ladentische. MARC BREHME

FAZIT



MARC BREHME

Trotz der fehlenden Story hat mich *D-Day* einige Nächte an den Monitor gefesselt. Nach krachender Action bei *Panzers* stehen hier die geschichtlichen Aspekte und die Taktik im Vordergrund. Genau wie bei den nächsten Gehaltsverhandlungen ...

D-DAY

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Digital Reality/Monte Christo
	VERTRIEB:	Pointsoft
	INTERNET:	www.dday-game.com
TEST IN AUSGABE: 9/2004	**SPRACHE:**	Englisch, dt. Untertitel
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Eroberung, Capture the Flag und Zerstörung; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

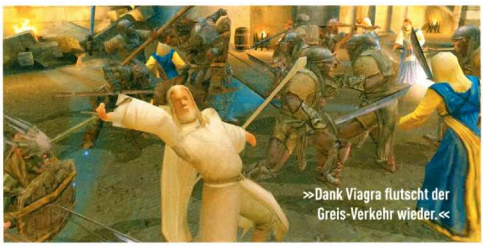
PREIS/LEISTUNG	87%
STEUERUNG	76%
GRAFIK	88%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	86%

EINZELSPIELER

84%

SEHR GUT – Taktisch forderndes Weltkriegs-Szenario mit historischem Hintergrund.

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs



Das Action-Spiel *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* beginnt mit dem Ende des zweiten Kinofilms und lässt Sie wechselweise in die virtuelle Haut der tapferen Helden schlüpfen. Zu Beginn vertrimmen Sie in der Rolle des Gandalf bei der Schlacht um Helms Klamm massenhaft Orks. Später dürfen Sie wählen, welchem der drei Missions-Zweige Sie als Erstes folgen. Ihre Recken haben zunächst Standard-Schläge drauf, tragen eine Fernwaffe, können schubsen, springend zurückweichen, parieren und umgeworfene Gegner mit einem so genannten „Finishing Move" elegant auf den Boden tackern. Sie steigen in Stufen auf und erwerben zusätzliche Extras und Fähigkeiten, wie mehr Lebensenergie oder Schlagkombinationen. Seine Hauptfaszination zieht das Spiel aus der erstklassigen Atmosphäre, getragen von sehr guter Grafik und gewaltigem Sound. Bei den prächtigen Explosionen fliegen Trümmer durch die Gegend und das Bild wackelt so realistisch, dass man fast den Monitor festhalten möchte. Wären die Speicherpunkte fair gesetzt, gäbe es kaum etwas zu meckern. MARC BREHME

FAZIT



MARC BREHME

Als *HdR*-Fan war ich von der Atmosphäre und den Massenschlachten begeistert. Vor allem mit Gimli konnte ich mich identifizieren. Das ist nämlich genauso ein intelligenter Gnom wie ich! Für *Die Rückkehr des Königs* habe ich sogar mein Gamepad wieder entstaubt.

DHDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	EA Games
	VERTRIEB:	Electronic Arts
	INTERNET:	www.electronicarts.de
TEST IN AUSGABE: 1/2004	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Story zu zweit an einem PC spielbar; 2 Spieler pro CD
PC: 2 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	86%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	82%

EINZELSPIELER

77%

GUT – Atmosphärisch dichte Kinoumsetzung mit hohem Schwierigkeitsgrad.

Beyond Divinity

Die Geschichte des Rollenspiels *Beyond Divinity* beginnt nach dem Ende von *Divine Divinity*. Dort stiegen Sie in den Status des „Göttlichen" auf und lösten den Kult um den „Dunklen" auf. Einige Jahre später treffen Sie als neuer Held unverhofft auf den Dämon Samuel, der Ihre Seele kurzerhand mit der eines Todesritters verschmilzt. Der Fiesling verbannt Sie in die Dimension Nemesis. Als Krieger, Überlebenskünstler oder Magier schlagen Sie sich in einer Ansicht von schräg oben durch die fremdartige Welt. Lauschige Wälder und saftige Wiesen sind eher die Ausnahme. Stattdessen erwartet Sie eine karge Landschaft, gespickt mit gigantischen Pilzen, die das Äquivalent zu den hiesigen Bäumen darstellen und beileibe nicht zum Drogenkonsum auffordern sollen. Unterwegs treffen Sie auf eigenartige Nichtspielercharaktere. Ähnlich wie beim Genre-Kollegen *Sacred* bewegen Sie sich über 2D-Renderhintergründe, während alle Modelle aus 3D-Polygonen bestehen. Per Linksklick latscht der Protagonist zur ausgewählten Stelle oder greift einen Feind an. Der wird, ähnlich wie in *Baldur's Gate*, solange automatisch vermöbelt, bis er das Zeitliche segnet. Durch Kämpfe oder erfüllte Aufträge erhalten Sie Erfahrungspunkte, die in Attribute und ein komplexes Fertigkeitensystem investiert werden. Mit Beschwörungspuppen rufen Sie neue Kampfgefährten herbei. Truhen, Fässer und Kisten offenbaren teils nützlichen Inhalt, den Sie in Ihrem unübersichtlichen Inventar verstauen oder bei Händlern verscherbeln. Ja, *Diablo* grüßt recht freundlich. MARC BREHME



»Der Hummerstreik endete tödlich.«

FAZIT


MARC BREHME

Beyond Divinity überzeugt spielerisch, auch wenn die Grafik nicht mehr ganz zeitgemäß und das Leveldesign arg unübersichtlich ist und Sie ohne die automatische Karte hoffnungslos verloren wären. Durch die düstere Atmosphäre entwickelt das Spiel einen ganz besonderen Charme und hebt sich folglich von der Konkurrenz ab. Überzeugt aber nur Genre-Fans.

BEYOND DIVINITY

MINDESTENS:	**GENRE:**	Rollenspiel
500 MHz, 128 MByte RAM, 1,7 GByte HD, Win98	**PREIS:**	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Larian Studios
	VERTRIEB:	Ubisoft
	INTERNET:	www.larian.com/riftrunnergerman
TEST IN AUSGABE: 5/2004	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wer will schon mit Besessenen spielen? **PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** - **INTERNET:** -

DAS URTEIL

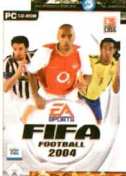
PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	64%
GRAFIK	73%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	-

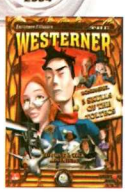
EINZELSPIELER

76%

GUT – Düsteres, atmosphärisch dichtes Rollenspiel mit einigen Schwachpunkten.







DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN
Baphomets Fluch: Der schlafende Drache	Adventure	THQ	81%	€ 10,-	2/04
Beyond Divinity	Rollenspiel	Ubisoft	76%	€ 20,-	5/04
Commandos 3: Destination Berlin – Premier Collection	Strategie	Eidos	83%	€ 20,-	12/03
Das Geheimnis der Druiden SE	Adventure	dtp	74%	€ 20,-	3/01
D-Day	Strategie	Pointsoft	84%	€ 30,-	9/04
Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	Action	EA	77%	€ 15,-	1/04
Der Planer 3	WiSim	AK Tronic	31%	€ 10,-	1/04
Enigma: Rising Tide Gold Edition	Simulation	Pointsoft	73%	€ 30,-	9/03
FIFA Football 2004	Sportspiel	EA	86%	€ 15,-	12/03
Fussball Manager 2004	WiSim	EA	89%	€ 15,-	1/04
Hitman: Contracts	Action	Eidos	82%	€ 30,-	6/04
Mercedes Benz World Racing	Rennspiel	Rondomedia	77%	€ 15,-	11/03
NBA Live 2004	Sportspiel	EA	93%	€ 15,-	2/04
Painkiller	Action	Dreamcatcher	75%	€ 30,-	Test nur online
Prince of Persia: The Sands of Time	Action	Rondomedia	89%	€ 15,-	2/04
Spellforce Gold	Rollenspiel	Jowood	90%	€ 35,-	8/04
Syberia 2	Adventure	Atari	74%	€ 30,-	6/04
Terminator 3: Krieg der Maschinen	Action	AK Tronic	40%	€ 10,-	2/04
The I of the Dragon	Rollenspiel	Kochmedia	65%	€ 20,-	5/04
The Westerner	Adventure	dtp	86%	€ 20,-	5/04
Tomb Raider 6: The Angel of Darkness	Adventure	AK Tronic	68%	€ 10,-	9/03
Trainz Railroad Simulator 2004 Deluxe	Simulation	Pointsoft	68%	€ 40,-	3/04
Warcraft 3 – Battlechest	Strategie	Vivendi	92%	€ 45,-	9/03
XIII	Action	Rondomedia	86%	€ 15,-	12/03

Jeden Monat neu!

mit 2 CDs nur 3,30 €

Computer-Magazin

com!

Deutschland € 3,30 Österreich € 3,80 Schweiz sfr 6,60 Italien € 4,60 Spanien € 4,60 Benelux € 3,95

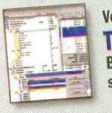
8270



Win… Service

Diese Probleme gibt's bereits – so lösen Sie sie S.44

CD 1



Vollversion
The Bat! 1.62
Besser, einfacher und sicherer mailen S.56

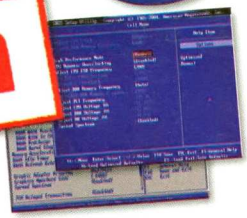


Vollversion
Registry First Aid 3.1
Windows-Registry entrümpeln S.55



Vollversion
Festplatten-Tacho
Speicherkontrolle in der Task-Leiste S.146

BIOS geheim



Alle BIOS-Einstellungen einfach erklärt
Versteckte Power-Funktionen zuschalten
Ihr PC wird stabiler, schneller und besser S.16

CD 2

600 MB Treiber

Neue Software für Grafikkarten, Soundkarten, Chipsätze, Drucker & mehr S.54

Alle Musikportale sauber austricksen

Tipps: Songs von i… …und brennen S.34

Test: Neue Du… Layer-Brenne…

Endlich echte 1:1-Kopien von Film-DVD… Spitzen-Brenner gibt's schon ab 79 Euro…

Tipps & Tricks für Webeditoren S.120 | Aktiv gegen Spa… Das können Sie tu…



Infos & Bestellung: www.com-magazin.de



DIE STÄRKSTEN SPIELE



Stellen Sie sich vor: ein neues Entertainment-Magazin.

Eine neue Entertainment-Dimension.

Und als Beilage das Action-Strategie-Spiel Desperados

als Vollversion auf DVD.


Jackie Brown
Zum Beispiel Quentin Tarantino's Kultklassiker
Jackie Brown. In voller Länge. Auf DVD. Einfach so.
Beilage in Ihrem neuen Entertainment-Magazin.


DIE BESTEN FILME

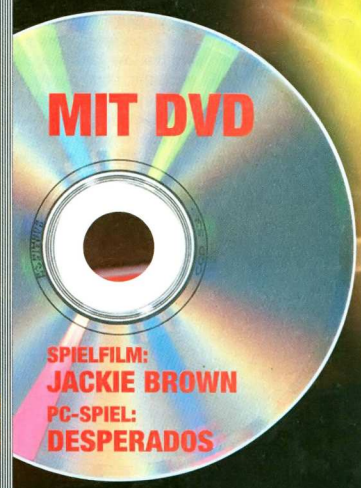

DIE COOLSTE TECHNIK
Jeden Monat alles über
den Digital Lifestyle von heute:
Home Entertainment,
Digital Foto & Video,
Handy, Heimkino,
PC, MP3, PDA.

SFT - SPIELE FILME TECHNIK



JETZT NEU AM KIOSK FÜR NUR

1,99 €



ENTERTAINMENT HOCH DREI

SEITEN SPRUNG



»Nach dem Gurkenlaster-Malheur hat sich Daniels Fahrstil deutlich verbessert.«

Mehr Bums

In BURNOUT 3: TAKEDOWN verwandeln Sie Straßen in Autofriedhöfe und werden dafür sogar noch belohnt.



»Männerdomäne: volles Rohr.«



»Hollywood setzte Lady Dis letzte Minuten spektakulär in Szene.«

Xbox | *Burnout 3: Takedown* ist definitiv das rasanteste, furioseste und abgefahrenste Rennspiel, das es für Geld zu kaufen gibt. Zwar existierten vorher schon Titel, in denen Sie Ihre Kontrahenten von der Straße pusteten, doch derart spektakulär bannte man Crashs noch nie auf den Bildschirm. Das Herausragendste an *Burnout 3* ist das Geschwindigkeitsgefühl. Bei anderen Rennspielen zeigt der Tacho 250 Stundenkilometer, doch der Spieler glaubt, mit 50 durch die Botanik zu tuckern. Wenn Sie in *Burnout 3* mit 350 Sachen den Berufsverkehr aufmischen, fühlt sich das auch entsprechend an. Schneller kommt nicht mal Paris Hilton bei ihrem Porno-Macker. Ein Kontrahent will überholen, Sie drängen ihn locker in den Gegenverkehr, bewundern sein Verderben in Zeitlupe und fahren mit Schmackes in den nächsten Tanklaster. Beim Test hatten wir mehr Beinahe-Herzattacken als Dolly Buster Vibratoren in der Nachttischschublade. AHMET ISCITÜRK



BURNOUT 3: TAKEDOWN	
HERSTELLER:	Criterion Studios/EA
INFO:	http://burnout3.ea.com
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Heute ein König!

Der Kinofilm KING ARTHUR bekleckerte sich nicht mit Ruhm. Das gleichnamige Spiel macht's besser. Perfekt ist es trotzdem nicht.



»Das hässliche Burgfräulein mit der Baseballkappe wollte keiner retten.«

Brettspiel | „Seid gegrüßt, junger Ritter!", tönt eine Stimme aus dem grauen, batteriebetriebenen Plastikklotz, in dem das Schwert Excalibur steckt. „England braucht einen neuen König." Zeit, sich den Führungsaufgaben zu stellen, meinen wir! Bis zu vier Spieler ernten an 22 Orten Ruhm und Reichtum. Der Clou ist, dass das Spiel alle Ereignisse selbst generiert. Über Leiterbahnen registriert es Ihre Züge und beglückt Sie durch Dutzende Charaktere mit mittelalterlichen Sprüchen. Die kennen Sie nach drei Spielen vermutlich auswendig. Das ewige „Du hast meinen Rat befolgt" quillt Ihnen garantiert bald zu den Ohren heraus; unterhaltsam ist das Ritterspektakel trotzdem. Schade, dass auch die inzwischen verbesserte Elektrik ab und an Ihre Züge nur mühsam registriert und das coole Plastikschwert keine spielrelevante Bewandnis besitzt. Ein amüsanter Gag, dem aber Langzeitmotivation fehlt. Für 50 Euro immerhin ein auffälliges Geschenk. Das 20 Jahre alte *Atlantis* von MB ist trotzdem besser. JOACHIM HESSE



KING ARTHUR	
HERSTELLER:	Reiner Knizia/Ravensburger
INFO:	www.kingarthur.de
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

Erzähl keine Märchen, Onkel!

Peter Molyneux wollte mit FABLE das beste Rollenspiel aller Zeiten abliefern. Hat der Mastermind den Mund zu voll genommen?



»Im Dark Room der Schwulendisko war der Noteingang markiert.«



»Jean Kot Van Damme wächst mal wieder über sich hinaus.«

Xbox | *Fable* wollte allen erhältlichen Rollenspielen voraus sein. Die Detailtreue sollte etwa so weit gehen, dass die Bäume im Spiel mit dem real alternden Hauptcharakter mitwachsen. Einiges, was groß angekündigt wurde, findet sich im fertigen Titel nicht. Im Endeffekt haben Sie es mit einem linearen Action-Rollenspiel zu tun, das eine 08/15-Rächeden-Mörder-deines-Vaters-Story bietet. Aus der Verfolgerperspektive steuern Sie Ihren Helden durch relativ begrenzte Areale, erfüllen Aufträge und stehen nach rund zehn Stunden dem finalen Bösewicht gegenüber. Auch wenn das eventuell nicht supertoll klingt, ist *Fable* eines der besten Konsolen-Rollenspiele geworden. Geniale Grafik, ein nahezu perfektes Kampfsystem und die Möglichkeit, das Spiel als strahlender Held oder fiese Sau zu bestreiten, ließen uns frohlocken. AHMET ISCITÜRK



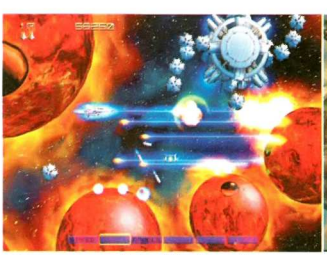
FABLE

HERSTELLER: Big Blue Box/Microsoft
INFO: www.fablegame.com

WERTUNG: SEHR GUT

Schnapp dir das All-Heilmittel!

Auf LSD sieht man angeblich auch bunte Kugeln und tolle Farben. Ohne fiese Nebenwirkungen gibt's die in GRADIUS 5.



»Kaum zu erkennen: Gallensteinzeitmensch.«



»Autobahn-Unglück: Mittelstreifenmaschine defekt.«

Playstation 2 | Schüsse fallen. Der Bildschirm dreht sich. Mit dem Raumschiff dem grünen Gas auszuweichen, ist eine Kunst. Eine Kunst, die Sie besser erlernen, um alle acht Level zu sehen. Nach dem gemächlichen *R-Type Final* lässt das bunte Treiben in *Gradius 5* jegliche Tempolimits außer Acht und gibt von Anfang an Vollgas. Selbst auf „Very Easy" bringen Sie dichte Projektilteppiche ins Schwitzen. Anfänger dürften sich schnell überfordert fühlen, Kenner der Serie verdrücken Krokodilstränen wegen der vielen Zitate aus den Vorgängern. Eine gelungene Fortsetzung. Das Beste zum Schluss: Das Spiel der *Ikaruga*-Macher kostet tatsächlich nur 30 Euro. Kaufen, marsch, marsch! JOACHIM HESSE



GRADIUS 5

HERSTELLER: Treasure/Konami
INFO: www.konamitvo.com

WERTUNG: SEHR GUT

MAX PAYNE ADVANCE



GBA | Langsam bedeutet nicht immer schlecht. Zeitlupe auf Knopfdruck begeistert auch am Game Boy Advance. Dort treibt Max Payne seit einigen Wochen sein bleilastiges Unwesen. Fast alle Level des indizierten PC-Vorbilds dürfen Sie in ungewohnter Iso-Perspektive nachspielen. Die Comic-Zwischensequenzen samt Sprachausgabe inklusive. Nicht immer übersichtlich, aber blutig und rasant! (JO)

»Bluter: Die Bohnentherapie schlägt an.«

HERSTELLER: Möbius Entertainment/Take 2
INFO: www.take2.de
WERTUNG: SEHR GUT

OPERATION SHADOW



N-Gage | Da ist es, das zweite N-Gage-Spiel der australischen *Ashen*-Entwickler. Und natürlich dreht sich wieder alles ums Ballern. Schließlich ist Söldner Jay Solano eine „gnadenlose Killermaschine". Blöd nur, wenn das schon alles ist und nicht vom Hocker reißt. Mit hübscherer Grafik wäre das Dauer-Gemetzel attraktiver, so bleibt es Durchschnitt. Die vier Karten des Vier-Spieler-Modus sind zudem unausgegoren. (JO)

»Dreiste Baumdiebe überfielen den Schwarzwald.«

HERSTELLER: Torus Games/Nokia
INFO: www.torusgames.com
WERTUNG: BEFRIEDIGEND

RALLISPORT CHALLENGE 2



Xbox | Bei echten Autos mindern Beulen den Wert, in Videospielen ist ein ordentliches Schadensmodell ein Grund zur Freude. Besonders bei 42 Wagen. Doch nicht nur deshalb finden wir *Rallisport Challenge 2* genial. An den 121 Renn-Veranstaltungen und 93 Rallye-Strecken haben Sie ordentlich lange zu knabbern. Da dieses Mal die flache Lernkurve wunderbar passt, packen Sie bedenkenlos zu. Unseren Segen haben Sie. (JO)

»Nicht mal auf der Toilette haben Autos ein bisschen Intimsphäre.«

HERSTELLER: Digital Illusions/Microsoft
INFO: www.xbox.com/de-de/rallisport2/default.htm
WERTUNG: SEHR GUT

DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK



Gamecube | Sie wollten schon immer nervigen Gangsta-Rappern wie Ice-T und Snoop Dogg eine Schelle verpassen? Mit *Def Jam: Fight for New York* geht dieser Traum in Erfüllung. Hier kloppen Sie sich mit bis zu drei Mitspielern, bis der Arzt kommt. Und da der Arzt nie kommt, bluten die Fighter heftig um die Wette. Regeln gibt es nicht, weshalb die Keilereien mehr als derb ausfallen. Wer gern mal die Sau rauslässt, greift zu! (AI)

»Uschi Glas' Sohn erklärt den Begriff „Knie-Kehle".«

HERSTELLER: Aki Corporation/EA
INFO: www.eagames.com/official/defjam/fightformy/de/home.jsp
WERTUNG: SEHR GUT

SPIELER FORUM

Gewehr: Leistungspflicht!

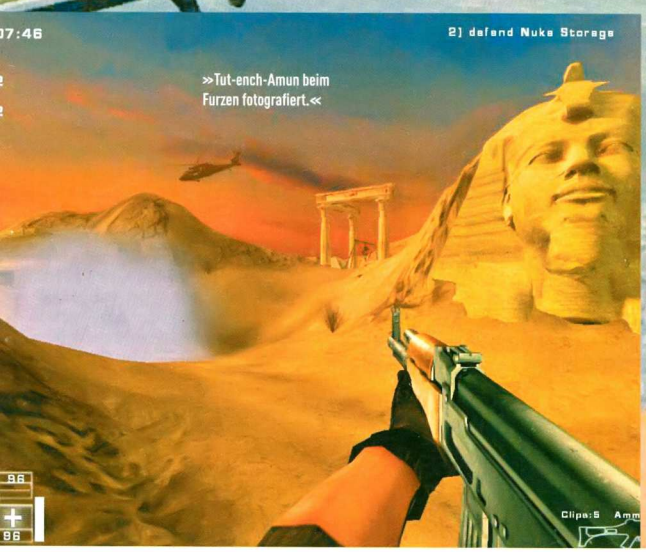
Sie lieben die UT 2004-Engine, doch spielerisch ist Counter-Strike Ihr Favorit? Dann ballern Sie doch in STRIKE FORCE 2004 rum!

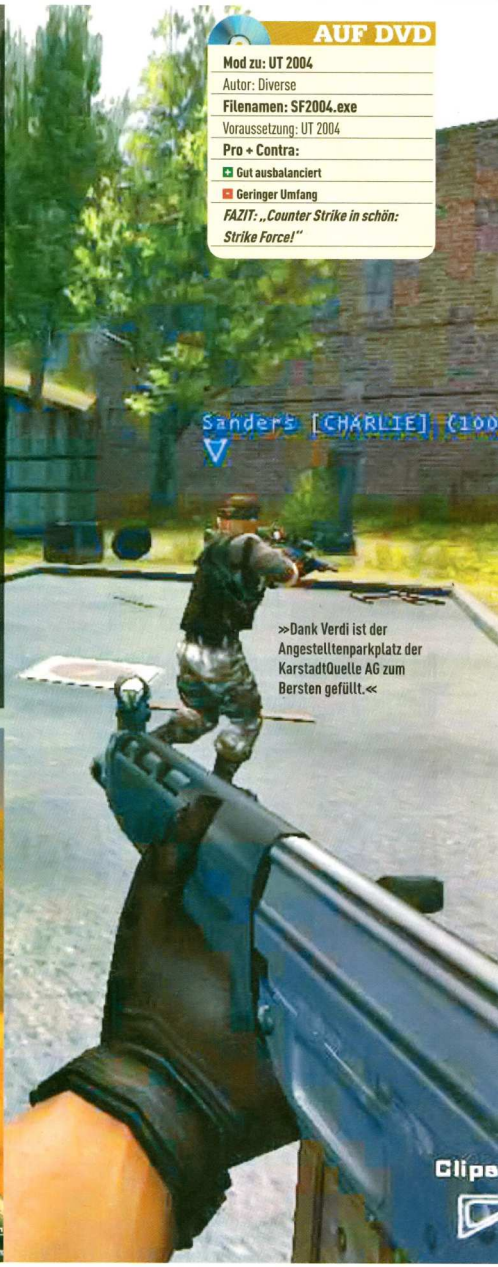
UT 2004 | Früher einmal streiften viele Krieger durch die Welt von *Strike Force*. Die *UT*-Modifikation war lange Zeit hoch begehrt. Doch heute weht ein anderer Wind und Otto Normalspieler vergnügt sich lieber mit *Counter-Strike*. Den Vision Studios gefällt das scheinbar nicht, denn die haben während dieser Zeit an einer neuen Version ihres Mods gearbeitet. Und was soll man sagen? Die Jungs haben ein Meisterwerk geschaffen, das seinesgleichen sucht. Viele werten *Strike Force 2004* zwar als *CS*-Klon ab, doch von solchen Nörglern lassen wir uns nicht die Partylaune vermiesen. In der bisherigen Version gibt es nur einen Spielmodus, zwei Karten und viele Waffen finden Sie auch nicht. Aber: Selten waren Maps ausgeklügelter, die Teams besser ausbalanciert oder Beschimpfungen während Online-Partien krasser. Aus diesen Gründen gibt es schon jetzt den PCA-Supermod-Award und nicht erst bei der nächsten Version, die hoffentlich bald kommt. Wir dürfen bei der Geburt einer ganz großen Sache dabei sein und diese Ehre wollen wir mit unseren Lesern teilen – auf DVD! RALPH WOLLNER

Info: www.visionstudiosusa.com

AUF DVD

Mod zu: UT 2004
Autor: Diverse
Filenamen: SF2004.exe
Voraussetzung: UT 2004
Pro + Contra:
+ Gut ausbalanciert
– Geringer Umfang
FAZIT: „Counter Strike in schön: Strike Force!"





Nimmst du die Pille?

Pac-Man ist nicht tot! In METABALL feiert er fröhliche Auferstehung. Amen!

AUF DVD

Mod zu: UT 2004
Autor: Metaball Team
Filenamen: MetaBall100.exe, MetaBall_upd102.exe
Voraussetzung: UT 2004
Pro + Contra:
+ Endlich mal was Neues
+ Coole Levels
FAZIT: „Counter-Strike in schön: Strike Force!"



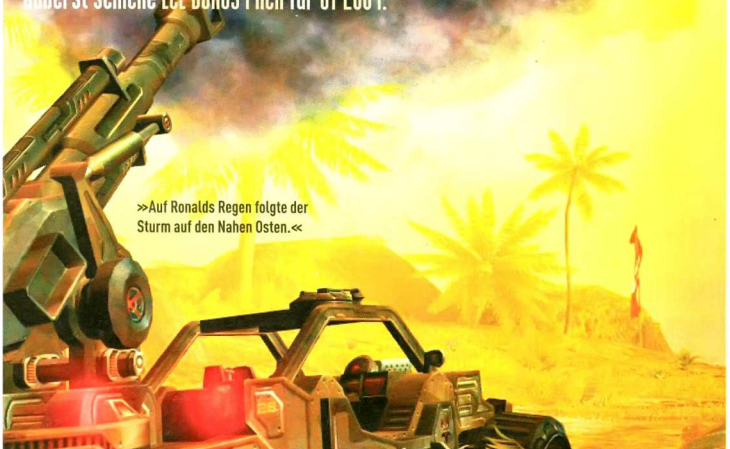
»Momentaufnahme: Kaufhaus in Dresden, 1988.«

UT 2004 | Bisher ballerten und prügelten Sie sich fast ausschließlich durch Mods für *UT 2004*, doch *Metaball* stellt an Sie andere Anforderungen. Hier steuern Sie eine kleine Kugel durch abgedrehte Levels, sammeln im *Pac-Man*-Stil schön brav Blinkdinger ein und wollen irgendwie zum Levelausgang gelangen. Doch das ist leichter geschrieben als getan, denn um in den verschiedenen Spielmodi ein paar Punkte einzusammeln, müssen Sie sich in einen wahren Geschwindigkeitsrausch steigern. Sie wollen es relaxter? Dann häufen Sie ein paar Kristalle an und retten damit kuscheltierartige Katzen. Für Denker ist dieser Mod optimal, womit die PCA-Redaktion als Zielgruppe wegfällt. AHMET ISCITÜRK

Info: www.metaball.org

Jetzt gibt's Rohrkost!

Epic hat mal wieder die Spendierhosen an und liefert das äußerst schicke ECE BONUS PACK für UT 2004.


»Auf Ronalds Regen folgte der Sturm auf den Nahen Osten.«

UT 2004 | Kein UT 2005 dieses Jahr? Macht nichts, denn dank Epic gibt es jetzt offiziellen Nachschub für *UT 2004*. So kann jeder mit sechs neuen Charakteren, vier Onslaught-Maps und drei neuen Vehikeln spielen. Für alle Besitzer von *UT 2004* gibt's das *ECE Bonus Pack* in Kürze kostenlos zum Download und kann dank der geringen Größe von etwa 85 MB auch von Zockern ohne Flatrate flott heruntergeladen werden. Zusätzlich enthält eine Verkaufsversion Bonus-Mods wie *Jail Break 2004* oder *Domain 2049*. Insgesamt darf man sich auf acht bis elf hochkarätige Modifikationen für das Spiel direkt auf DVD freuen. Um das grandiose Spielpaket nutzen zu können, müssen Sie Ihre Vollversion mit dem aktuellen Patch (Versionsnummer 3323) auf den neuesten Stand bringen. AHMET ISCITÜRK

Info: www.unrealtournament.com

INHALT

UT 2004	
Strike Force 2004	Seite 140
Metaball	Seite 141
ECE-Bonuspack	Seite 141
eXp-Mappack	Seite 142
Tribes: Vengeance	Seite 142
The Sims 2	Seite 142
Half-Life	
Project Timeless	Seite 144
Public Enemy	Seite 144
Battlefield 1942	Seite 144
Silent Heroes	Seite 144
Heroes of M&M 3	Seite 145
Doom 3	Seite 145

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 rw@pcaction.de.

So eine All-Gemeinheit!

Fies! Käufer unserer CD-Ausgabe müssen aus Platzgründen auf zehn tolle Karten zu UT 2004 verzichten!

AUF DVD

Mod zu: UT 2004
Autor: Diverse
Filenamen: eXpUT2004Mappack Round1.exe
Voraussetzung: UT 2004
Pro + Contra:
+ Geile Karten
+ Nette Gimmicks
FAZIT: „Counter Strike in schön: Strike Force!"



UT 2004 | Es gibt da draußen wirklich unendlich viele Maps für *UT 2004*. Welche sind die besten? Und vor allem, welche Newcomer könnten zu den Besten werden? Das eXp UT 2004 Mappack Round 1 beantwortet diese Fragen. Satte zehn wirklich brillante Karten sind in dem Teil enthalten, sowohl von Profis als auch von Erst-Mappern. Das absolute Highlight ist wohl die Assault-Karte AS-Acatana, die Anarkist erstellte. In der Zip-Datei sind übrigens auch ein paar sehr interessante Interviews enthalten, die Einblicke in das Leben eines Mappers geben. AHMET ISCITÜRK

Info: www.eXtreme-players.de



Ganz groß im Kommen!

Pünktlich zum Verkaufsstart von TRIBES: VENGEANCE gibt die Mod-Szene Einblick in ihr Treiben.

Tribes Vengeance | Seit dem 12. Oktober steht der dritte Teil der *Starsiege*-Reihe in den Läden und bereits vorab sorgte ein Mod für Aufsehen: *Starsiege 2845* bringt Stimmung ins Spiel. Wem die jüngste *Tribes*-Generation wirklich etwas zu flott ist, der darf sich jetzt freuen: Das Projekt bringt die gemütlichen, aber haushohen Mechs der Star-/Earthsiege-Zyklen zurück ins Spiel. Das Entwicklerteam ist zwar inzwischen auf die *Vengeance*-Engine umgestiegen, unser Screenshot stammt allerdings noch von den ersten Gehversuchen mit der aktuellen *Unreal*-Engine, auf der schließlich erstere basiert. Noch hält sich das Team mit neuen Impressionen bedeckt. LENNART DAHMEN

Info: www.starsiege2845.com

Lebe, Mann!

THE SIMS 2 verkauft sich wie geschnitten Brot. Kein Wunder, schließlich können sogar Sie damit ein aufregendes Leben führen.

The Sims 2 | Das offene Spielprinzip von *Sims 2* gibt der wachsenden Community stets neue Möglichkeiten, das Vergnügen zu erweitern und zu vertiefen. So kommt auch der Faktor Sex nicht zu kurz und im Internet kursierte bereits kurz nach Veröffentlichung ein Nackt-Cheat, der die Sims bei der Verrichtung ehelicher und außerehelicher Pflichten zeigt. Bisher Obdachlose oder unkreative Sims-Halter bekommen eine neue Chance: Auf zahlreichen Fan-Sites tauscht man nicht nur Häuser und Accessoires, selbst die Gesichtsoperation ist ohne viel Aufwand möglich. Endlich schön! LENNART DAHMEN

Info: www.simforum.de/



COMPUTEC MEDIA

Die besten Spiele 2004 im Überblick!

SPIELE 2004 EINKAUFSFÜHRER

W E S

WISSEN, WO'S LANGGEHT IM SPIELE-DSCHUNGEL:

- SATTE 200 SEITEN
- 10 VOLLVERSIONEN AUF DVD
- TIPPS & TRICKS-KOMPENDIUM: 1.000 SEITEN PDF
- JETZT AM KIOSK FÜR NUR € 7,99

Exklusiv auch als Prämie im PC-Action-Minlabo unter http://abo.pcaction.de





»Tür: Rahmen gesprengt.«

AUF DVD

Mod zu: Half-Life
Autor: PT-Team & Ironak-Studios
Filenamen: ptbeta20_installer.exe, pe1.4.exe
Voraussetzung: Half-Life und Steam
Pro + Contra:
- Spannendes Gameplay
- Sinnvolle Verbesserungen

FAZIT: „Gelungener Ausklang für den Oldie!"

Alles muss raus!

Leeren Sie Ihr Magazin in PUBLIC ENEMY und PROJECT TIMELESS. Die beiden Klassiker bekommen ein Update.

Half-Life | *Project Timeless*-Beta, die Zweite! Der teambasierte Action-Shooter hat Speed eingeworfen und das Spieltempo drastisch erhöht. Den Bewegungsdrang leben Spieler auf frischen Karten aus. Schutz beim Abendspaziergang bieten neue Waffen. Übrigens: Auch das Mündungsfeuer und die Spielerköpfe wurden generalüberholt. Obwohl die Zeit knapp scheint, ist die Zukunft gesichert: Das Projekt führt man auch auf *Source*-Basis weiter. Eine sehr gelungene Veröffentlichung, die unseren Award verdient. Ein Jahr nach dem letzten Lebenszeichen kommen die Macher von *Public Enemy* mit einer aufgepeppten Version daher. Die Variante 1.4 bietet, wie nicht anders zu erwarten, Features bis zum Abwinken. Nicht nur die Grafik des ohnehin schon imposanten Projekts polierte man noch mal deutlich auf, auch das Gameplay ist verändert. Mehr als eine Empfehlung wert. AHMET ISCITÜRK

Info: www.project-timeless.de, www.public-enemy.org



»Beliebt auch bei Fallschirmspringern: Gleitzeit.«

AUF DVD

Mod zu: Battlefield 1942
Autor: Diverse
Filenamen: Silentheroes.Beta.0.45.DiGiTALSOFTWARE.exe
Voraussetzung: Battlefield 1942
Pro + Contra:
- Lustiges Setting
- Tolles Gameplay

FAZIT: „Schwedenhappen mit Biss."

Eine Nordsgaudi!

Immer noch kloppen sich in SILENT HEROES Schweden mit Norwegern. Diesmal in einer neuen Version.

Battlefield 1942 | Dass die Schweden nicht nur wegen Abba, Roxette und Möbelbausätzen beliebt sind, beweist das Team von *Silent Heroes* diesen Monat mit der Patch-Veröffentlichung 0.45. Neben zwei neuen Karten gibt es etwas Balancing, Physiktuning bei den Fahrzeugen und Verbesserungen im Bereich der KI. *Battlefield*-Freunde installieren das Teil ungesehen. AHMET ISCITÜRK

Info: www.silentheroes.se



AUF DVD

Mod zu: Heroes of Might & Magic 3
Autor: Radagast
Filenamen: update358.exe, allinon1.exe
Voraussetzung: HOMM 3
Pro + Contra:
+ Neue Spiel-Elemente
+ Frische Units & Maps
FAZIT: „Alt, aber oho!"

Gras fetzt!

Auch wenn HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 optisch nicht mehr antörnt, sind die entsprechenden Mods heiß begehrt.

Heroes of Might & Magic 3 | Um das Warten auf die dritte Spezial-Edition-DVD vom Epos *Herr der Ringe* etwas zu versüßen, kreierte Radagast, einer der besten Mapper der Szene, eine *Herr der Ringe*-Kampagne zu *Heroes of Might & Magic 3*. Mit insgesamt 13 Karten der Schauplätze aus den Kinoabenteuern. Verständlich, dass wir das Ganze aus rechtlichen Gründen nicht auf unseren Silberling packen dürfen. Nicht traurig sein, denn wir haben für Sie zum gleichen Spiel eine weitere wundervolle Modifikation aufgetrieben. *Wake of Gods* bietet neben neuen Einheiten und Artefakten auch ein eigens entwickeltes Erfahrungs- und Skriptsystem. Da sind spannende Schlachten garantiert. AHMET ISCITÜRK

Info: www.drachenwald.net

Mach mal Licht, Schwert!

Die Star-Wars-DVDs sorgen für schlaflose Nächte – DOOM 3 auch. Was liegt näher, als beides zu kreuzen? DOOM 3 JEDI macht den Traum wahr.

Doom 3 | Das Team des Mods arbeitet fieberhaft an ersten Modellen, acht prachtvolle Zeichnungen erschuf man bereits. Das Gameplay der Modifikation trimmt man ganz auf das gute, alte Lichtschwert und die sagenumwobenen Jedi-Kräfte. Je nachdem welcher Seite der Macht Sie sich anschließen (Jedi oder Sith), stehen dann Mächte zur Verfügung, die den Kontrahenten das Leben verdammt schwer machen. Das Entwickler-Kit zu *Doom 3* ist aber noch nicht verfügbar. Es dauert also, bis Sie endlich die Duracell-Batterien ins Lichtschwert schieben können. AHMET ISCITÜRK

Info: www.planetdoom.com/doom3jedi



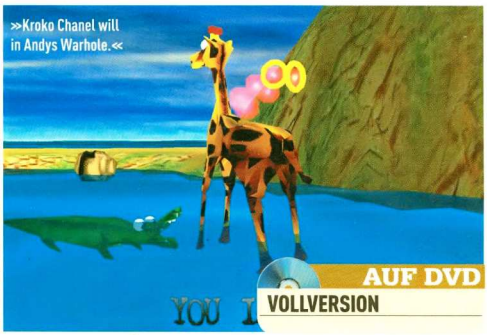
»Aladin hat seine Wunderschlampe fest im Griff.«

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 Website genau richtig.
Warcraft 3	www.warcraft.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Alles zum Thema *Half-Life* und *Half-Life 2*. Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußball-Serie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet sie Spitze!
MADDEN NFL	http://eaml.firstdown.ch	Die European Authentic Madden League ist das heilige Portal für echte American-Football-Fans.
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH: AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Sehr aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Flight Simulator	www.flugsimulation.com	Große Webseite zu Microsofts *Flight Simulator*-Serie. Hier finden Sie neben News auch neue Flugzeuge und Szenerien.
PES 3	www.proevolutionline.com	Hier finden Sie alles zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.de	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann finden Sie es auf dieser krassen Webseite.
Community		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch für Sie!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.

PRÄSENTIERT VON:
SOFTGAMES.de





Speckled Action

Mächtig lange Körperextremitäten zu besitzen, ist der Traum aller Männer. Der Autor dieser Zeilen braucht davon nicht zu träumen und zieht deshalb viel Neid auf sich. Im Tierreich ist es nicht anders. Jedes Vieh hätte gern so einen langen Hals wie die Giraffen. Jene gesprenkelten Vierbeiner mit merkwürdig ausschauendem Kopfschmuck sind die Protagonisten von *Speckled Action*, einem Action-Spiel vom dreiköpfigen Programmiererteam rund um Stefan Felkel. Die Giraffe mit dem merkwürdigen Namen Gus²ti läuft auf Inseln herum und sammelt Ringe, die ihr die Kontrahenten (natürlich auch Giraffen) wieder abluchsen wollen. Beachten Sie Groggy das Krokodil, Russle die Schlange und Scorpa den Skorpion. Die beißen und stechen gern mal zu. So wie Männer.

LUKASZ CISZEWSKI

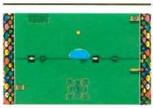
Info: http://speckledaction.at.tt

KOMMENTAR



LUKASZ CISZEWSKI

Sind wir denn hier im Giraffenhaus? Wir wissen nicht, bei welchem Alkoholpegel den Machern die Idee zu *Speckled Action* gekommen ist, aber das ist auch egal. Schließlich handelt es sich um ein kurzweiliges und witziges 3D-Rumgerenne.

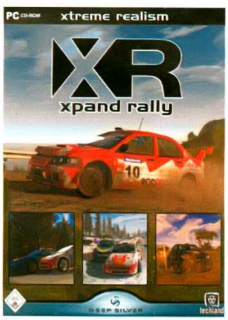
	Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
	**MICBALL** Geschicklichkeit 4,4 MByte (Spiel auf DVD)	In *Micball* ist Geschick gefragt. Mit Zusatzleben und Fallen hauen Sie Gegenspielern auf den Sack. In fünf Levels versuchen Sie zu verhindern, dass Ihnen der Ball durch die Lappen geht.	*Pong* in Farbe.	www.mimol.de Grafisch nicht so der Brüller, trotzdem netter *Pong*-Klon von Michael Möller.
	**HIMMELSWIPFE** Strategie 11,8 MByte (Spiel auf DVD)	Farbenfrohe Echtzeitstrategie, in der Sie Siedlungen mit Himmelsbahnen verbinden und Luftschiffe bauen, um produzierte Güter untereinander austauschen zu können.	*Siedler* vor langer, langer Zeit.	www.wipfmetz.bevier.de/HWSeite/Himmelswipfe.html Für Echtzeitstrategen eine kleine, nette Alternative zu diesem neuartigen Kram.
	**WER WIRD REICH 4 DC** Denkspiel 4,7 MByte (Spiel auf DVD)	Wie beim großen TV-Vorbild sitzen Sie auf einem Hocker und beantworten Fragen. Von vier Antwortmöglichkeiten ist nur eine richtig. Drei Joker stehen zur Verfügung.	eine Konfrontation mit Günni Jauch.	www.sellfisch.de Witzige Beantworterei von insgesamt 500 Fragen. Tobias Sell sei Dank!
	**GRUBENZWERGE** Adventure 1,2 MByte (Spiel auf DVD)	Ein fieser Troll hat es auf ein friedliches Volk Grubenzwerge abgesehen und verputzt die Wichte. Helfen Sie den kleinen Fürzen! Sie klicken sich durch 2D-Landschaften und lösen Rätsel.	*Monkey Island* ohne Guybrush.	www.grubenzwerge.de.vu Humorvolles, kurzes Point-&-Klick-Adventure mit knifflingen Aufgaben.
	**ASSAULT FORCE** 3D Shooter 3,2 MByte (Spiel auf DVD)	Rumlaufen und Ballern – so das Motto von *Assault Force*. Pistolen, Scharfschützengewehre und MPs laden zu fröhlichen Mehrspielerballereien ein. Einen Einzelspieler gibt es leider nicht.	ein Otto-Normal-Shooter.	www.deltasoftgames.ch Mehrspieler-Shooter mit mäßiger Grafik, träger Steuerung und wenig Abwechslung.
	**GIRGL WORLD** Jump & Run 2,5 MByte (Spiel auf DVD)	Dem Bayer Girgl wurde der Gamsbart gestohlen. Oh mein Gott! Hüpfen Sie mit dem Typen durch vier Welten mit 16 Levels und holen Sie den Kopfschmuck zurück.	eine Bayern-Version von *Super Mario*.	home.arcor.de/pa-may Kurzweiliges Jump & Run mit massig Level. Cool!
	**SNOOP** Jump & Run 0,7 MByte (Spiel auf DVD)	Ein Remake des C64-Jump-&-Run-Klassikers mit über 100 Levels und drei Schwierigkeitsgraden. Springen Sie über Abgründe und weichen Sie Feinden aus, um Snoop heil nach Hause zubringen.	eine Zeitreise.	www.blueskied.com/snoopmain.htm Snoop Dog(g) mal nicht als Rapper, sondern als buntes 2D-Rumgehüpfe.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!



Abo-Gas geben

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön die Rennsimulation XPAND-RALLY.



Xpand Rally ist eine atemberaubende Rallye-Simulation, die dank ihres wirklichkeitsgetreuen Fahrgefühls und der nahezu fotorealistischen Szenarien kräftig am Thron der alteingesessenen Rallye-Meister rüttelt. Die uneingeschränkte Sichtweite, die animierte und abwechslungsreiche Umgebung, die realistischen Licht-, Partikel- und Wettereffekte – all dies trägt zur visuellen Perfektion des Spiels bei. Zudem enthält *Xpand Rally* rund 40 detailverliebte Modelle moderner Rallye-Wagen sowie eine ultrarealistische Fahrzeugphysik, welche in Zusammenarbeit mit professionellen Rallye-Fahrern entwickelt wurde. Das Resultat ist ein Fahrgefühl, das sich in puncto Realitätsnähe nur dem echten Ausflug in einem Offroad-Fahrzeug geschlagen geben muss. Wenn die über 70 Strecken trotz verschiedener Schwierigkeits- und Realismusgrade allesamt keine Herausforderung mehr bieten, kommt der mitgelieferte Editor zum Zug: Als erstes Rennspiel bietet *Xpand Rally* von Haus aus ein komplettes Set an einfach zu bedienenden Baukästen, mit denen sich neue Strecken, komplette Autos oder sogar ganze Landschaften erstellen lassen. Weitere Infos unter: http://www.xpandrally.com.

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: 0043-6246-8025211

- ☐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
  (€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)
- ☐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
  (ACHTUNG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
  (€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)
- ☐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
  (€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

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:

Xpand Rally (Art.-Nr. 002511)

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

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

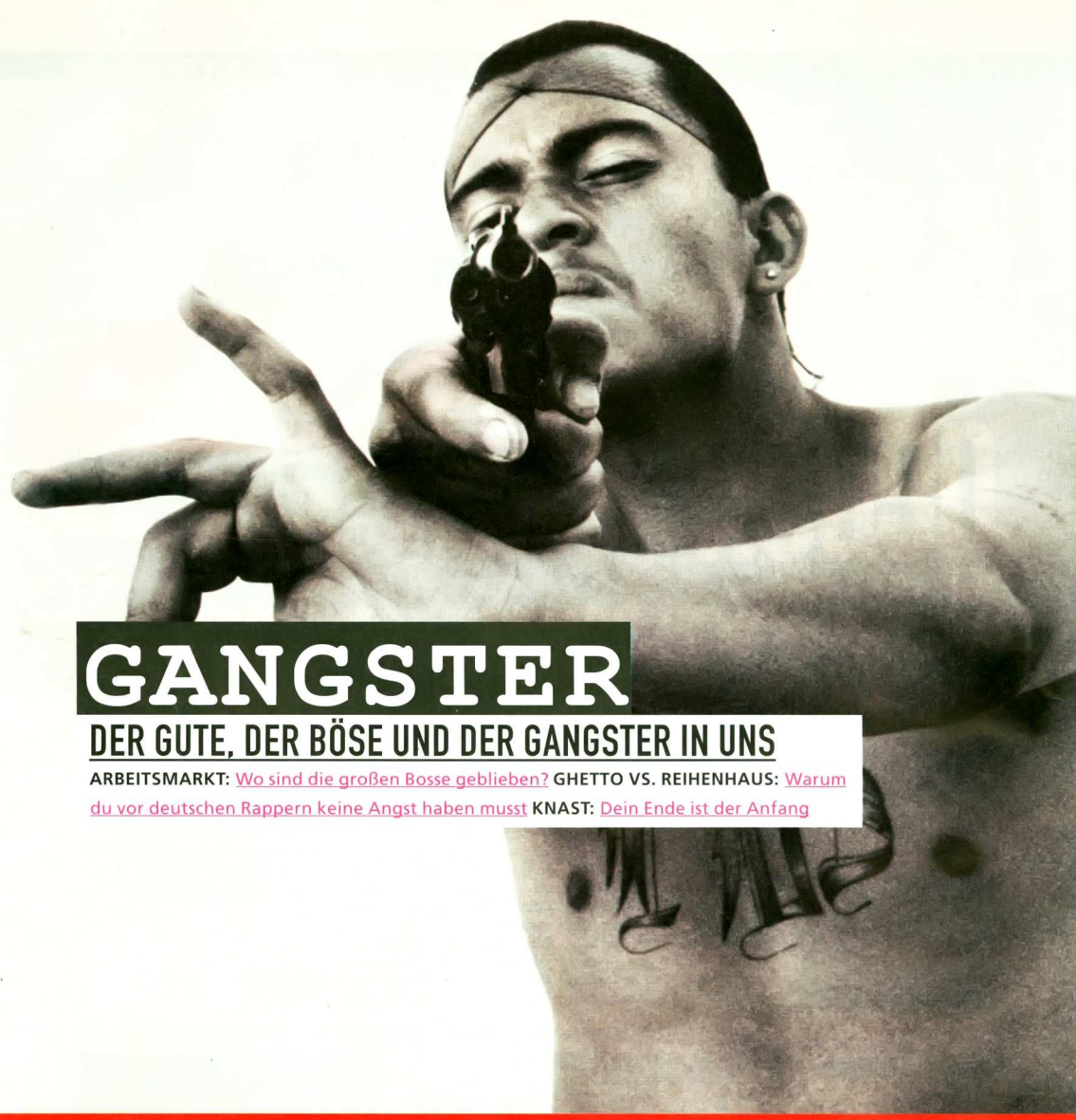
Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

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

PA PR 14

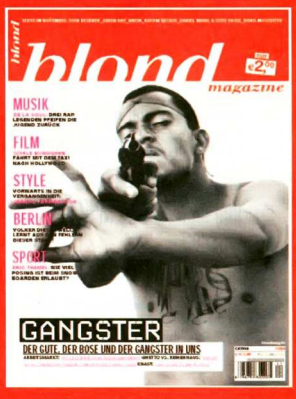


GANGSTER

DER GUTE, DER BÖSE UND DER GANGSTER IN UNS

ARBEITSMARKT: Wo sind die großen Bosse geblieben? **GHETTO VS. REIHENHAUS:** Warum du vor deutschen Rappern keine Angst haben musst **KNAST:** Dein Ende ist der Anfang

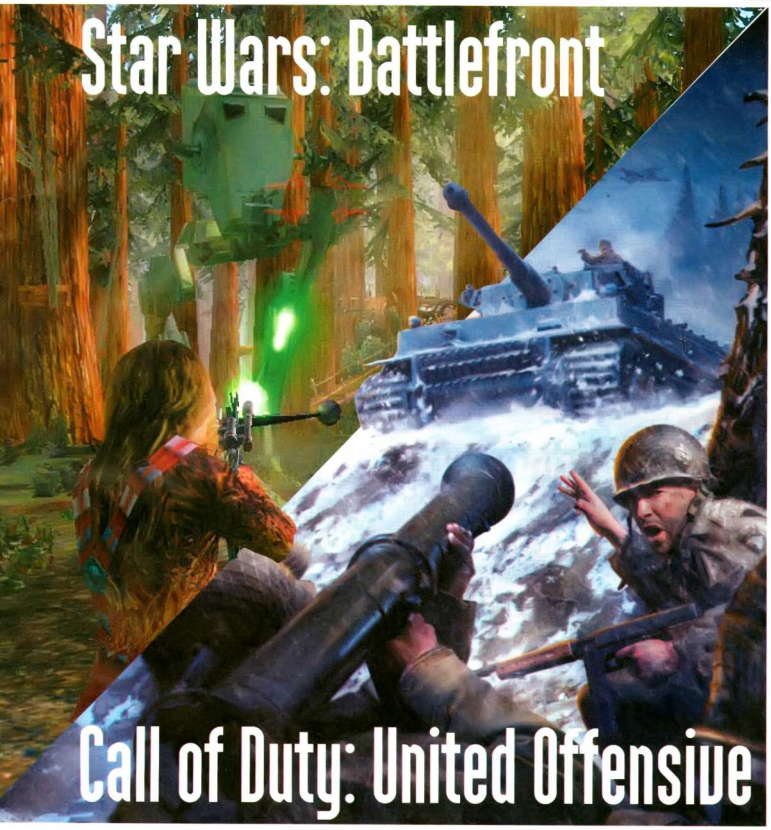
MUSIK: De la Soul Die Rap-Legenden pfeifen die Jugend zurück
FILM: Gisèle Bündchen Ein Babe fährt mit dem Taxi nach Hollywood
STYLE: Jeans & Farbrausch Vorwärts in die Vergangenheit, Herbst ist Style!
SPORT: Eric Themel Wie viel Posing ist erlaubt? Ein Snowboarder gibt alles
CITY: Berlin Völker dieser Welt, lernt aus den Fehlern dieser Stadt!



das neue blond
ab 22.10. am kiosk

Abo-Hotline: 030 - 61 10 52 97
mehr Infos: www.blondmag.de

SPIELE TIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme 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
90 762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

Alias	152
Call of Duty: United Offensive	151
Conflict: Vietnam	152
Dave Mirra Freestyle BMX	151
Die Sims 2	150
DTM Race Driver 2	152
Evil Genius	152
Full Spectrum Warrior	150
GTA Vice City	151
Knights of the Temple	151
Kohan 2: Kings of War	152
Medieval Lords	151
Need for Speed Underground	150
Neverwinter Nights Deluxe	151
Rome: Total War	150
Shadow Ops: Red Mercury	151
Silent Hill 4: The Room	151
Spider-Man 2	152
Star Wars: Battlefront	152
Xpand Rally	151

SPIELETIPPS

Call of Duty: United Offensive	155
Gabriel Knight 3	167
Knights of Honor	161
The Moment of Silence	165
Rome: Total War	157
Star Wars: Battlefront	153

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.

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE ALLE SPIELETIPPS DER LETZTEN MONATE AUF EINEN BLICK.

TITEL	AUSGABE
Afrika Korps	4/04
Battlefield 1942: Secret Weapons of WW2	11/03
Battlefield: Vietnam	5/04
Dawn of War	12/04
Codename: Panzers – Phase 1	7/04, 8/04
C&C Generäle: Die Stunde Null	12/03
Commandos 3	12/03
D-Day	9/04
Der Fluch der Karibik	10/03
Deus Ex 2	4/04
Die Sims 2	10/04, 11/04
Doom 3	10/04
DTM Race Driver 2	6/04
Far Cry	5/04
Far Cry Sandbox	7/04
FIFA 2005	12/04
Full Spectrum Warrior	12/04
Fußball Manager 2004	1/04, 3/04
Fußball Manager 2005	12/04
Gothic 2 – Die Nacht des Raben	11/03
Grand Theft Auto Vice City	9/03
Hidden & Dangerous 2	1/04
Hitman: Contracts	7/04
Jedi Knight: Jedi Academy	11/03
Knight of the Old Republic	2/04
Lords of Everquest	3/04
Medal of Honor: Breakthrough	12/03
Port Royale 2	6/04
Prince of Persia: The Sands of Time	3/04
Sacred	4/04, 5/04
Silent Storm	1/04
Singles	4/04
Soldiers: Heroes of WW2	9/04, 1/04
Söldner: Secret Wars	8/04
Spellforce: Breath of Winter	9/04
Spellforce: The Order of Dawn	2/04, 3/04
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	6/04
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
Unreal Tournament 2004	6/04
Vice City: Die Geheimnisse	10/03
Vietcong: Fist Alpha	3/04
X 2 – Die Bedrohung	3/04, 4/04
XIII	12/03
Yager	11/03

Hilf mir mal kurz!



»Frauen möchten sich von Männern gern 'ne Scheibe abschneiden.«

DIE SIMS 2

Zur Eingabe der Cheats drücken Sie die Tasten **Strg+Shift+C**, wodurch sich das Cheatfenster öffnet.

CHEAT	WIRKUNG
aging off	Sims altern nicht
aging on	Sims altern
deleteallcharacters	Alle Sims entfernen
exit	Cheatfenster schließen
expand	Cheatfenster vergrößern
help cheat	Info zu einem bestimmten Cheat
help	Cheats auflisten
kaching	1.000 Simoleons bekommen
motherlode	50.000 Simoleons bekommen
moveobjects on moveobjects off	Freies Bewegen und Entfernen von Objekten an/aus
slowmotion x	Zeitlupe (x von 0 bis 8, Standard 0)
StretchSkeleton x	Skalierungsfaktor der Sims

Zusätzlich haben wir einige Befehle für grafische Spielereien parat. Sie benötigen eine Grafikkarte mit Pixel Shader. Die aktive Nachbearbeitungsfunktion ist Voraussetzung für die übrigen Optionen:

BEFEHL	WIRKUNG
boolprop enablepostprocessing true/false	Grafische Nachbearbeitung ein/aus
filmgrain x	Filmeffekt (x von 0.0 bis 1.0)
letterbox x	Letterbox-Modus ändern (x von 0.0 bis 0.4)
bloom r g b x	Schleiereffekt (r, g, b von 0 bis 255, x von 0.0 bis 1.0)
vignette x y z	Schleiereffekt an bestimmter Position (x, y, z von 0.0 bis1.0)

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Zwar steht der Nachfolger demnächst in den Läden, wer den ersten Teil jedoch verpasst hat, sichert sich jetzt das furiose Rennspiel noch schnell zum Schnäppchenpreis. Nachdem Sie die Cheats mit einem beliebigen Profil gestartet haben, geben Sie sie im Hauptmenü ein. Eine Bestätigung für die korrekte Eingabe gibt es nicht.

CHEAT	WIRKUNG
119FOCUS	Focus
893NEON	Neon
899ECLIPSE	Eclipse
371IMPREZA	Impreza
222LANCER	Lancer
922SENTRA	Sentra
667TIBURON	Tiburon

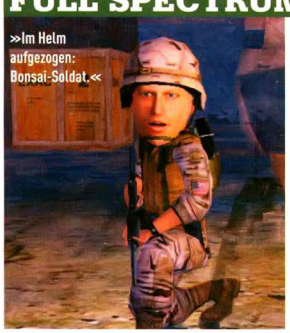
CHEAT	WIRKUNG
334MYGOLF	Mygolf
77PEUGEOT	Peugeot
777RX7	RX7
350350Z	350Z
111SKYLINE	Skyline
221MIATA	Miata
2000S2000	S2000

CHEAT	WIRKUNG
889CIVIC	Civic
228SUPRA	Supra
240240SX	240SX

CHEAT	WIRKUNG
342INTEGRA	Integra
239CELICA	Celica
GIVEMENISMO	Nismo Sentra

CHEAT	WIRKUNG
GIMMEPPABLO	Petey Pablo
GOTCHAROBZOMBIE	Rob Zombie-Karre
HAVYAMYSTIKAL	Mystikal
NEEDMYLOSTPROPHETS	Lost Prophets
GIMMESOMECIRCUITS	Rennstrecken freischalten
GIMMESOMESPRINTS	Sprintstrecken freischalten
GIMMESOMEDRAG	Dragstrecken freischalten
DRIFTDRIFTBABY	Schaltet Driftstrecken frei
ALLMYLVLONEPARTS	Level 1 der Performance-Teile
ALLMYLVL2PARTS	Level 2 der Performance-Teile
SEEMYLVL2PARTS	Level 2 der Aero-Teile
SLIDINGWITHSTYLE	Besseres Driften

FULL SPECTRUM WARRIOR

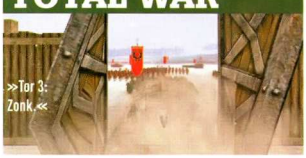


»Im Helm aufgezogen: Bonsai-Soldat.«

Für schwierige Passagen haben wir Unterstützung parat: Wechseln Sie in die „Optionen", für die Kommandos gibt es dort einen Extra-Eintrag „Cheats". Für die Armee-Version legen Sie ein neues Profil an.

CHEAT	WIRKUNG
Bulgarianninja	Unbegrenzt M203-Granaten
Canadianvision	Alle Gegner sind auf dem GPS markiert.
Mercenaries	Unendlich Munition
Naked Op4	Alle Gegner haben keine Deckung mehr.
NickWest	Große Köpfe
Rocket Arena	Unbegrenzt Munition
Ha2p1py9Tur5tle	U.S. Armee-Version

ROME: TOTAL WAR



»Tor 3: Zonk.«

Drücken Sie im Spiel **^-Zirkumflex**. Schreiben Sie die Befehle aus der Liste ins Fenster. Für Hilfe geben Sie **?** mit einem Befehl dahinter ein, für die korrekten Bezeichnungen der Einheiten und Städte bewegen Sie den Mauszeiger über das gewünschte Objekt und tippen **show_cursorstat**. Die meisten Cheats funktionieren nur ein Mal, danach das Spiel gegebenenfalls komplett beenden. Cheats können sich auch negativ auswirken.

IM KAMPAGNEN-MODUS:

CHEAT	WIRKUNG
oliphaunt	Größere Elefanten
add_money 2000	Mehr Geld
bestbuy	Einheiten billiger rekrutieren
add_population	Mehr Bevölkerung
auto_win	Gewinner der nächsten Schlacht bestimmen
toggle_fow	Karte aufdecken
puppify_my_love	Welpen überall

IM SCHLACHTEN-MODUS:

CHEAT	WIRKUNG
toggle_restrictcam	Freie Kamera an-/ausschalten
process_cq	Geplante Bauten fertig stellen

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE



So wird das neue Add-on des Kriegsepos zum Sonntagsspaziergang: mit der rechten Maustaste auf das Verknüpfungssymbol klicken, **Eigenschaften** wählen. Schreiben Sie ans Ende der Zeile **Ziel** die Parameter

+set developer 1 +set sv_cheats 1.

Das Spiel starten und in die Optionen wechseln, wo Sie unter **Konsole aktivieren** auf **Ja** umstellen. Während des Spielens öffnen Sie die Konsole mit der **^-Zirkumflex-Taste**, wo Sie die Cheats eingeben.

CHEAT	WIRKUNG
give x	Gegenstand x bekommen
give health	Volle Gesundheit
savegame	Spiel speichern
loadgame	Spiel laden
give all	Volle Ausrüstung
give ammo	Munition bekommen
god	Unverwundbarkeit
notarget	Unsichtbar für Gegner
noclip	Durch Wände gehen
ufo	Flugmodus
jumptonode	Zu einem Kartenpunkt springen
map x	Zu Karte x springen
kill	Suizid

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Mit einfachen Kombinationen schalten Sie alle Optionen des Radlersimulators frei. Die kompletten Styles erhalten Sie durch die Tasten für **links**, **hoch**, **rechts**, **runter**, **links**, **hoch**, **rechts**, **runter**, **links**, **runter**, **rechts**, **hoch**, **links**, **Tricktaste**, die Sie im Styles-Menü eingeben. Für die ganze Palette an Drahteseln drücken Sie **hoch**, **links**, **hoch**, **runter**, **hoch**, **rechts**, **links**, **rechts**, **Tricktaste** in der Radauswahl. Zu guter Letzt schalten Sie in der Fahrerauswahl Slim Jim frei mit den Tasten **runter**, **runter**, **links**, **rechts**, **hoch**, **hoch**, **Tricktaste**.

SHADOW OPS: RED MERCURY

Im Unterordner **\System** des Spielordners öffnen Sie die Datei **RM.ini** mit einem Editor. Suchen Sie nach dem Eintrag **ConsoleKey=** im Abschnitt **[Engine.Console]** und ändern Sie den Wert auf einen ASCII-Code einer nicht belegten Taste (Beispielsweise **111** für **0**). Mit dieser Taste rufen Sie die Konsole auf und können nun folgende Befehle nutzen:

CHEAT	WIRKUNG
god	Unverwundbarkeit
allweapons	Alle Waffen
allammo	Volle Munition

NEVERWINTER NIGHTS DELUXE

Die Datei **nwnplayer.ini** suchen und editieren. Ersetzen Sie in den Zeilen **Single Player Enforce Legal Characters=1** und **Single Player ItemLevelRestrictions=1** die **1** jeweils durch eine **0**. Nun starten Sie das Programm und beginnen ein Spiel. In der Chat-Zeile können Sie die Cheats aktivieren: **## DebugMode 1**. Jetzt stehen Ihnen diese Befehle zur Verfügung (**x** durch einen fast beliebigen Zahlenwert ersetzen):

CHEAT	WIRKUNG
## ModAge x	Alter ändern
## ModAttackBase x	Angriffswert ändern
## ModSTR x	Stärke ändern
## ModDEX x	Geschicklichkeit ändern
## ModCON x	Konstitution ändern
## ModINT x	Intelligenz ändern
## ModWIS x	Weisheit ändern
## ModCHA x	Charisma ändern
## ModSaveFort	Rettungswurf Fortification ändern
## ModSaveReflex	Rettungswurf Reflex ändern
## ModSaveWill	Rettungswurf Will ändern
## ModSpellResistance x	Widerstandskraft gegen Zauber ändern
## SetAge x	Alter auf x setzen
## SetAttackBase x	Angriffswert auf x setzen
## SetSave	Save auf x setzen
## SetSTR x	Stärke auf x setzen
## SetDEX x	Geschicklichkeit auf x setzen
## SetCON x	Konstitution auf x setzen
## SetINT x	Intelligenz auf x setzen
## SetWIS x	Weisheit auf x setzen
## SetCHA x	Charisma auf x setzen
## SetSpellResistance x	Widerstandskraft gegen Zauber auf x setzen
## GiveXP x	x Erfahrungspunkte erhalten
## GiveLevel x	x Erfahrungslevels auf x setzen
## dm_givegold x	x Gold erhalten
## dm_god	Unverwundbarkeit (Gott-Modus)

KURZ & KNACKIG

XPAND RALLY

Wenn Sie wieder mal zu schnell durch die Pampa flitzen und sich vor Ihnen plötzlich ein Abgrund auftut, hilft meist auch keine Vollbremsung mehr. Aber ein „versehentlicher" Rempler mit den umherstehenden Schaulustigen! Dieser Akt der Nächstenliebe bringt eine kurze Zeitstrafe, Sie landen aber direkt wieder auf der Strecke – und ab dafür! HENRIK KUNTZ

VICE CITY

Ähnlich wie am Flughafen bietet sich auch der Norden von Starfish Island als Stunt-Park an. Die Hecken lassen sich hervorragend als Pipes missbrauchen. Die einzige Voraussetzung ist, dass Sie sich beim Anfahren nach hinten lehnen – schon schießen Sie steil in den Himmel und können mit den Richtungstasten beispielsweise 360°-Drehungen ausführen. Fahren Sie schräg an die Hecke heran, ergeben sich weitere Möglichkeiten. Enge Gärten werden zu Halfpipes. Für längeren Spaß legen Sie sich besser einen Joystick-Vorrat an, denn die halten der Beanspruchung nicht ewig stand. PAUL PETAU

SILENT HILL 4: THE ROOM



Wenn Sie durch Henrys Fenster gucken, entdecken Sie ab und zu einen Heißluftballon am Himmel, der dem *Silent Hill 3*-Kaninchen aus dem Vergnügungspark ähnlich sieht. Diese Kreatur findet Ihr Protagonist als Stofftier, wenn er durch das Loch in dem Raum blickt, von wo aus Eileens Zimmer zu sehen ist. KNUT GRÖNE

MEDIEVAL LORDS

Rufen Sie während einer Mission die Konsole per **Strg+Alt+C** auf, wo Sie die aufgeführten Befehle eingeben:

CHEAT	WIRKUNG
setgold x	x Goldstücke bekommen
addfood_500	Nahrungsvorrat aufstocken
freetechno	Vorhandene Technologie freischalten

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Ein kleiner Kniff und Sie haben es bei dem Kreuzzug wesentlich leichter: Halten Sie die Blocken-Taste gedrückt. Dann pariert Paul alle Schläge, die auf ihn abgegeben werden. Ab und zu den 360°-Rundumschlag ausführen und die Gegner sind schnell eingemacht. BERNHARD NÖHREITER

KURZ & KNACKIG

STAR WARS: BATTLEFRONT

Wenn Sie gegen die Droiden-Fraktion ins Feld ziehen, haben die eigenen Fußsoldaten einen schweren Stand gegen die feindlichen Droidekas. Feuern Sie drauf, solange sie rollen und sich noch nicht aufgestellt haben. Ohne Schutzschild sind die Blechbüchsen leicht zu knacken. ANDRE BAUER

ALIAS

Sobald Sie ein gespeichertes Spiel laden, ist die volle Lebensenergie wieder vorhanden. Sie können folglich mitten im Kampf zu einem Speicherpunkt laufen, abspeichern, wieder laden – sofort ist Sidney bei bester Gesundheit. SEBASTIAN HAUPENTHAL

STAR WARS: BATTLEFRONT

Die Genauigkeit des Blastergewehrs nimmt mit zunehmender Feuerdauer dramatisch ab. Trotzdem treffen die ersten drei bis vier Schüsse fast immer ins Schwarze. Das Gewehr eignet sich auch auf Distanz als Scharfschützenwaffe, solange Sie nur kurze Feuerstöße abgeben. Sie richten in kürzester Zeit hohen Schaden an. Nehmen Sie den Scharfschützen nur, wenn Sie über große Entfernung angreifen möchten. Für alle anderen Situationen ist das Blastergewehr die bessere Wahl. STEFAN EDER

DTM RACE DRIVER 2

Falls Ihnen mal ein Rennen zu schwierig ist, öffnen Sie die Datei **MOD.ini** im Spielunterordner **\frontend** mit einem Editor und suchen Sie den Eintrag **Careerdiff=0**.
Ändern Sie die **0** auf den Wert 60. So fahren Ihre Gegner gemächlich um die Kurven und Sie kommen leicht an ihnen vorbei.

CONFLICT: VIETNAM



Starten Sie das Spiel. Im Hauptmenü die linke Umschalttaste gedrückt halten und **Agentorange** eingeben. Hat es funktioniert, ertönen Paukenschläge. In den Optionen existiert nun ein weiterer Menüpunkt, über den Sie alle Missionen anwählen und diverse Hilfen aktivieren können.

EVIL GENIUS



Drücken Sie **Strg+Shift+Alt+D**. Anschließend per **^-Zirkumflex** die Konsole öffnen und die Cheats eingeben. Ersetzen Sie **x** durch einen beliebigen Zahlenwert. Mit **Tab** vervollständigen Sie Befehle und schalten durch die Alternativen.

CHEAT	WIRKUNG
giveall	Komplette Ausrüstung
df_buildinstantobjects	Keine Bauzeit mehr
help	Befehle auflisten
money x	X Geldstücke bekommen
removemoney x	X Geldstücke verschwinden
setmaxpopulation x	Maximale Bevölkerung
takeall	alles wegnehmen
unlockglossary	Hilfebuch komplett
timer_fps	Bilder pro Sekunde anzeigen
df_fps 1/0	Grafikinformationen an/aus
FireInTheDisco	Netter Lichteffekt
SuperAgentInfo	Informationen zu Superagenten
SuperAgentCall	Superagenten rufen
SuperAgentSetLock	Superagenten verfügbar machen
SuperAgentSetDefeat	Superagenten besiegen
SuperAgentSetDefeatable	Superagenten besiegbar machen
TransferIsland	Insel wechseln
DF_FullyTrainedHenchmen 1	Ausgebildete Handlanger
Repair_HealthIncrease x	Gesundungsrate
Speed x	Spielgeschwindigkeit
TestMessages	Lustige Testnachricht
SetAgency x	Gruppe aktivieren (1 bis 4)
Give x	Person x bekommen

KOHAN II: KINGS OF WAR

Drücken Sie während des Spielens die **Eingabetaste**, um die Texteingabezeile zu aktivieren. Folgende Cheats eintippen:

CHEAT	WIRKUNG
gimme	100 Gold
wasted	Schlacht verlieren
victoryismine	Schlacht gewinnen
lasik	Nebel aufdecken



SPIDER-MAN 2

Wechseln Sie in das Installationsverzeichnis des Spiels und öffnen Sie die Datei **Gamestate.ini** mit einem Editor. Damit Sie mehr Lebensenergie besitzen, ändern Sie die Zeile

MaxHealth=100 // 200 zu **MaxHealth=10000 // 20000.**

Verfahren Sie ebenso mit Ihren **Savegames**. Darüber hinaus können Sie alle Missionen freischalten. Öffnen Sie die Datei **game 0.ini** im Systemverzeichnis von *Spider-Man 2*. Verändern Sie den Kartennamen und die Missionsnummer in der ersten Zeile.

LEVEL 3, MISSION 1
Map=ParkAve_CityStreet.whr
Level=3
LEVEL 3, MISSION 2
Map=ParkAve_ConstructionSite.whr
Level=3
LEVEL 4, MISSION 1
Map=WallStreet_CityStreet.whr
Level=4
LEVEL 4, MISSION 2
Map=WallStreet_OsCorpLab.whr
Level=4
LEVEL 5, MISSION 1
Map=TwistedCity_Part01.whr
Level=5
LEVEL 5, MISSION 2
Map=TwistedCity_Part02.whr
Level=5
LEVEL 5, MISSION 3
Map=TwistedCity_Part03.whr
Level=5
LEVEL 6, MISSION 1
Map=Wharf_TrainStation.whr
Level=6
LEVEL 6, MISSION 2
Map=Wharf_Train.whr
Level=6
LEVEL 6, MISSION 3
Map=Wharf_Docks.whr
Level=6
LEVEL 6, MISSION 4
Map=Wharf_Warehouse.whr
Level=6

Star Wars: Battlefront

Als Jedi mit dem Lichtschwert rumfuchteln kann jeder – aber wollten Sie nicht schon immer mal wissen, wie sich der gemeine Rebellensoldat fühlt, wenn die mächtigen AT-ATs auf die Eisbasis Hoth zumarschieren? Dann sind Sie bei BATTLEFRONT genau richtig. Wir sagen Ihnen, worauf es ankommt, um zu gewinnen.

WAS NICHT IM HANDBUCH STEHT

Was machen die Droiden im Spiel?
Droiden sind nicht nur Zierde, die EG-Einheiten munitionieren auf, während die FX-Blechbüchsen Wunden kurieren.

Wozu dient der Fusionsschneider?
Mit diesem nützlichen Werkzeug lassen sich beschädigte Türme oder Fahrzeuge schnell reparieren.

Kann man zwischen den Positionen im Fahrzeug wechseln?
Ja, drücken Sie die „F"-Taste und schon hopsen Sie zwischen den Fahrzeugsitzen hin und her, sofern es das Vehikel hergibt. So können Sie auch allein fahren und Geschütze nutzen.

Wie aktiviere ich das Jetpack der Darktrooper?
Drücken Sie die Sprungtaste (Standard ist die Leertaste) zweimal kurz hintereinander. Nach einem Jet-Sprung muss sich das Gerät erst wieder aufladen, bevor Sie es erneut für einen Supersprung aktivieren können.

Wie setze ich die Aufklärungsdrohne ein?
Mit einem Rechtsklick wird die Drohne aktiviert und – wie die Figur auch – mit Maus und Tastatur gesteuert. Achten Sie auf die Anzeige oben rechts im Bildschirm, da sich die Drohne nach kurzer Zeit selbst zerstört. Wenn Sie ein lohnenswertes Ziel erreichen, fordern Sie mit einem weiteren Rechtsklick einen Artillerieschlag an. Das ist hilfreich, wenn Sie Gegner ausschalten möchten, die sich gut verschanzt haben.

Macht es einen Unterschied, ob ich als Pilot ein Fahrzeug führe oder nicht?
Definitiv ja. Sobald ein Pilot am Steuer sitzt, werden erlittene Schadenspunkte des Fahrzeugs automatisch regeneriert. Dieser Effekt wird kumuliert, wenn sich mehrere Piloten an Bord befinden, eine wirklich praktische Sache.

Was hat es mit den Viereck-Platten mit Schraubenschlüsselsymbol auf sich?
Wenn Sie einen Piloten spielen und den Fusionsschneider aktiviert haben, lassen sich auf diesen Platten kleine Geschütztürme errichten. Damit können verschiedene Kontrollpunkte besser verteidigt werden.

Gibt es versteckte Waffenfunktionen?
Ja, einige der Energiewaffen lassen sich quasi aufladen, wenn man die primäre Feuertaste länger gedrückt hält. Auf diese Weise verschießt zum Beispiel die Wookie-Armbrust gleich einen ganzen Schwarm Energieprojektile.

Wie kann ich mit den Droidekas rollen?
Drücken Sie einfach die Taste für Einsteigen (Standard „E"-Taste) und schon geht die wilde Rollerei los. Achtung – die Steuerung ist in diesem Modus mehr als schwammig.

Kann ich mit meiner Figur eigentlich auch rollen?
Eine Seitwärtsrolle mit Ihrem Charakter ist möglich, wenn Sie sich mit der Spielfigur in geduckter Haltung seitwärts bewegen und dabei die Sprungtaste drücken.

STEFAN WEISS

KARTENTIPPS – BESPIN: PLATTFORMEN

1. Die Map eignet sich hervorragend für Dogfights mit den Raumjägern. Konzentrieren Sie sich bei Bodenzielen primär auf die Landeplätze der gegnerischen Partei.
2. Wer gern mit dem Scharfschützengewehr hantiert, kann eine Zwischenlandung auf einem der flachen Dächer der Plattforminstallationen einlegen und sich dort bäuchlings postieren. So lassen sich feindliche Kontrollpunkte im Auge behalten, um bei der gegnerischen Partei die Spieler zu dezimieren.
3. Auf den überdachten Steg, der zum zentralen Kontrollpunkt führt, gelangt man übrigens auch durch einen Sprung vom darüber liegenden, ringförmigen Laufgitter.
4. Der Zugang zum zentralen Kontrollpunkt ist meistens heiß umkämpft. Hier helfen Granaten und Raketenwerfer weiter.





KARTENTIPPS – BESPIN: WOLKENSTADT

1. Einen Knackpunkt stellt der südliche Korridor zwischen den verfeindeten Kontrollpunkten dar. In dem engen Kampf kommt es oft zu Gefechten zwischen Scharfschützen und Raketenwerfern. Nutzen Sie die kleinen Nischen aus, um Schutz zu suchen.
2. Wer den südlichen Kontrollpunkt im Griff hat (zu Beginn in der Hand der Rebellen), besitzt einen kleinen Vorteil, da sich dort ein EG-Droide aufhält, den der Spieler nutzen kann, um etwa Raketenmunition aufzufüllen. Wenn es die Zeit hergibt, lässt sich der Korridor auch hervorragend verminen.
3. Der Hintereingang zur Karbon-Gefrierkammer im Nordwesten der Karte wird oft übersehen. So gelangen Sie mit etwas Glück unbemerkt in die Kammer. Wer sich geschickt unter die Treppe hockt, kann aus dieser unauffälligen Position den Kontrollpunkt übernehmen.
4. Vorsicht, machen Sie nicht den Fehler, in die Mitte der Karbon-Kammer zu hüpfen. Sie werden zwar nicht wie seinerzeit Han Solo eingefroren, verlieren aber ein Spieler-Leben.
5. Der Kontrollpunkt Innenhof ist oft umkämpft. Achten Sie auf die dortige Plattform mit dem Schraubenschlüssel. Mithilfe des Fusionsschneiders lässt sich ein Geschützturm errichten, der die Verteidigung des Kontrollpunktes erleichtert.
6. Achten Sie auf die vielen Vorsprünge auf der Karte. Durch richtige Sprungmanöver gelangen Sie an strategisch günstige Stellen, um die Widersacher aus ungewohnten Positionen zu beharken. Bis man Sie entdeckt hat, gehen einige Frags auf Ihr Konto.
7. Denken Sie daran, die Aufklärungsdrohne der Scharfschützen einzusetzen. Mithilfe des Artilleriesschlags lassen sich verschanzte Gegenspieler auf dieser Karte schnell erledigen.







KARTENTIPPS – ENDOR: BUNKER

Wie zerstöre ich den Bunker?
1. Spielen Sie einen Wookie-Schmuggler und arbeiten Sie sich in den Bunker vor. Sie sehen daraufhin eine rote Zielanzeige in der rechten oberen Ecke des Bildschirms.
2. Platzieren Sie Sprengsätze, bis die „Lebensanzeige" des Bunkers leer ist.

Bunkerverteidigung
3. Auf der imperialen Seite bietet sich der Hang direkt über dem Bunkereingang an, um sich dort als Scharfschütze ins hohe Gras zu legen. So lassen sich viele anrückende Rebellen aus dem Verkehr ziehen. Auch bei der Rebellenbasis gibt es solche Versteckmöglichkeiten bei den Bäumen.
4. Für beide Seiten gilt: Vergessen Sie die Flanken nicht. Die meisten Spieler bewegen sich geradewegs durch den offenen Tal-Bereich. Dabei bieten die bewaldeten Flanken am Rand der Karte viel bessere Deckung und Sie gelangen unauffälliger an Ihren Zielpunkt.
5. Fies – ausgebuffte Minenleger machen sich einen Spaß daraus, die bewaldeten Bereiche zu verminen. Durch die hohe Vegetation ahnt der Spieler nichts von der tödlichen Gefahr am Boden. Auch die Zugänge zu den Baumpfaden sind geeignete Orte, zumal es genügend EG-Droiden in der Nähe gibt, um stetig Minen nachzuladen. Beliebte Minenplätze sind auch die Kontrollpunkte.
6. An die jeweiligen Außenposten im Norden und Süden können Sie sich ganz außen am Kartenrand sehr gut anschleichen. Der Spieler bekommt dann zwar öfters die Meldung zu hören, dass er das Kampfgebiet verlässt, aber durch kleine Richtungskorrekturen lässt sich das abstellen. Der Vorteil bei dieser Taktik ist das Überraschungsmoment, da die Gegenspieler meist nicht mit einem Hinterhalt rechnen.
7. Achten Sie auf die gefallenen Baumriesen – einige davon sind hohl und bieten Scharfschützen hervorragende Versteckmöglichkeiten.



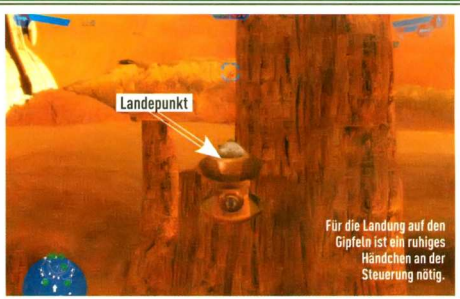


KARTENTIPPS – GEONOSIS: TURMSPITZE

Wie schalte ich die Unions-Schiffe aus?
1. Die mächtigste Waffe gegen die Techno-Unions-Schiffe sind die AT-TEs. Zwölf bis dreizehn Treffer durch die Primärkanone sind nötig, bis das Schiff explodiert.

Was muss ich über die Fahrzeuge wissen?
2. Die Spinnen-Kampfläufer der Separatisten sind zwar gut gemeint, aber in der Hektik des Gefechts einfach zu träge, um effektiv zu sein. Besser ist der wendige Feuerregen-Panzer, mit dem sich Infanterie hervorragend bekämpfen lässt. Vor allem von den Hängen aus lassen sich die Widersacher unter Beschuss nehmen. Die LA-AT-Schiffe sind effektiv, wenn sie voll besetzt sind.

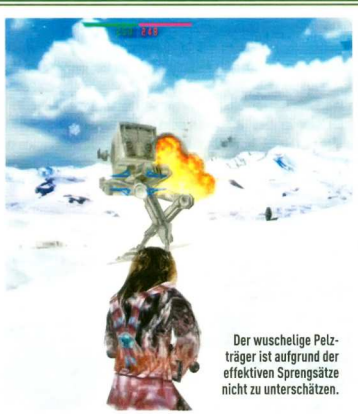
Gibt es gute Sniper-Positionen?
3. Die Turmspitze beherbergt zwei wendige Geonosis-Jäger. Steigen Sie mit einem Scharfschützen in das Vehikel und fliegen Sie um die Turmspitze herum. Auf den flachen Gipfeln ist eine Landung möglich, die allerdings schwierig ist. Oben angekommen, verfügen Sie über einen hervorragenden Blick, um die Gegner aufs Korn zu nehmen. Und glauben Sie uns, es dauert lange, bis Sie auf so einer Position entdeckt werden.



KARTENTIPPS – HOTH: ECHO-BASIS

Verteidigung der Bunker
1. Aufseiten der Rebellen ist es hilfreich, die engen Gänge in den Bunkeranlagen zu verminen. So erschweren Sie den imperialen Truppen den Vormarsch. Ansonsten bieten die Seitennischen Deckung.
2. Ebenso hilfreich sind Thermaldetonatoren und Scharfschützenunterstützung aus der hinteren Reihe. Dies erfordert jedoch gutes Mannschaftsspiel.
3. Im Außenbereich bieten die Bunkerdächer Positionen für liegende Scharfschützen.
4. Es ist ratsam, genügend Piloten dabeizuhaben, die mithilfe des Fusionsschneiders die Verteidigungstürme in Schuss halten.
5. Da die Schildgeneratoren primäres Ziel der Imperialen sind, wird hier oft bis zum Gehtnichtmehr verteidigt. Sinnvoller ist es, die Verteidigung zu den vorderen Bunkern hin zu verlagern. Dringen die Sturmtruppen dort durch, sind die Generatoren kaum noch zu retten.
6. Der Snowspeeder ist gegen die AT-ATs nur mit zwei Mann Besatzung (am besten Piloten) effektiv. Der Schütze muss gut zielen, um das Schleppkabel an einem der Beine anzubringen. Die Kamera schaltet dann auf Außensicht, sodass nun der Pilot gefordert ist.
7. Übrigens, der Wookie-Schmuggler kann mit seinen Sprengsätzen die AT-STs in die Luft jagen. Zwei dieser explosiven Pakete reichen schon aus – heften Sie die Dinger an die Beine des stählernen Ungetüms.

Die dunkle Seite der Macht
8. Imperiale Teams haben Probleme, wenn die Rebellen gut eingespielte Snowspeeder-Teams besitzen. Die wendigen Gleiter sind jedoch gegen die zielsuchenden Raketen der Schocktruppen so gut wie machtlos. Sprechen Sie sich ab, dass genügend dieser Einheiten im Team sind. Ansonsten ist es ratsam, gemeinsam Druck auf die Verteidigungsbunker auszuüben. Die AT-ATs und AT-STs konzentrieren sich primär auf die Türme und marschieren unaufhaltsam auf die Schildgeneratoren zu.


Der wuschelige Pelzträger ist aufgrund der effektiven Sprengsätze nicht zu unterschätzen.

Call of Duty: United Offensive

Der gefrorene Schnee knirscht unter den Stiefeln, als urplötzlich Kugeln heransirren. „Deckung, Männer!", schallt es laut – und Soldat Riley befindet sich inmitten eines wahren Albtraums. Willkommen auf dem Schlachtfeld des Zweiten Weltkriegs!

BASISWISSEN

Das Leben als Soldat

Die Erfahrungen für den vorliegenden Kriegsbericht wurden auf der Schwierigkeitsstufe „Soldat" gemacht. Dabei gestaltet sich das Überleben auf den Kriegsschauplätzen nicht gerade einfach. Wer blindlings vorwärts stürzt und ständig Dauerfeuer einsetzt, hat bald das Nachsehen. Der Spieler teilt sich die Munitionsvorräte besser ein. Klar bietet das Spiel Quicksave/Quickload, aber damit wird schnell jedes spannende Skriptereignis langweilig. Vermeiden Sie diese Spaßbremse, indem Sie folgende Tipps beachten:

1. Hören Sie stets gut zu – in der Regel folgen Sie einem Vorgesetzten, der Ihnen sagt, was als Nächstes zu tun ist.
2. Spielen Sie nicht den Helden – stürmen Sie nicht gleich vorneweg. Folgen Sie den Pixelkameraden. So kann besser auf die jeweils nächste Situation reagiert werden.
3. Augen offen halten – kluge Soldaten halten nicht stur am vorgegebenen Missionsweg fest, um zum Beispiel verborgene Erste-Hilfe- oder Munitionspäckchen aufzuspüren. Bei Häuserkämpfen finden Sie Nützliches oft in Nebenräumen.
4. Plündern erlaubt – nehmen Sie sich Zeit, um gefallene Gegner zu durchsuchen, Munition aufzustocken oder vielleicht eine bessere Waffe zu finden.
5. Eingraben zwecklos – es bringt nichts, in einem Versteck zu campen, da ständig neue Gegner auftauchen. Nur wer bestimmte Positionen im Level erreicht, aktiviert Skripts, die den Gegnernachschub für den entsprechenden Levelabschnitt unterbrechen.

OPERATION 1: SCHAUPLATZ ARDENNEN UND BELGIEN

Mission 1: Bastogne, Boy Jacques

1. Eine anfänglich harmlose Waldpatrouille eskaliert zum hektischen Grabenkampf. Wer überleben will, sucht Deckung in einem der vielen Fuchslöcher, in denen manchmal Munition oder ein Verbandkasten herumliegen.
2. Schlimmer als der Infanteriekampf sind die anrückenden deutschen Panzer. Zum Glück weiß Sgt. Moody, wo es panzerbrechende Waffen gibt. Im Schutz der Bäume und Schützenlöcher bleibt Riley lange genug unbemerkt, um die stählernen Kolosse nacheinander auszuschalten. Allerdings sind zwei gut platzierte Treffer nötig, bis ein solches Monster stillsteht.

Mission 2: Bastogne, Crossroads

1. Einer der Kameraden wurde verletzt und Sgt. Moody versucht, ihn zu bergen, während die Infanteriegruppe Deckungsfeuer gibt. Knackpunkt ist das MG-Nest der Deutschen. Es ist notwendig, die Deckung der Felsen auszunutzen. So pirscht sich der Protagonist möglichst nahe an die Stellung heran und räumt mit einer gezielten Granate die Bedrohung aus dem Weg.
2. Anschließend gilt es, einen Hof zu sichern. Während wir ungeschützt im Freien stehen, tauchen in der Scheune plötzlich weitere Schützen auf. Nachdem diese Situation gemeistert ist, räumen wir eine Kreuzung. Sobald es den Hang hinab auf die offene Fläche geht, hechtet Riley links in den Schützengraben und kämpft sich durch. Granaten sind der Schlüssel zum schnellen Sieg.
3. Ein Konvoi ist aufzuhalten: Die Felsen entlang der Straße bieten hervorragende Deckung. Mithilfe der Bazooka, die neben Sgt. Moody am Boden liegt, wird der Panzer aus dem Verkehr gezogen.

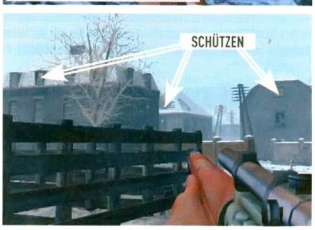
Mission 3: Foy, Belgien

1. Der Sturm auf das Dorf ist die wahre Hölle – nur wer von Deckung zu Deckung sprintet, hat Überlebenschancen. Heckenschützen haben sich hinter den oberen Fenstern der Gebäude verschanzt, mit platzierten Schüssen wird der Spieler Herr der Lage.
2. Der anschließende Häuserkampf endet bei einer Kirche, in der sich die Deutschen versteckt haben. Granaten sorgen für Ruhe. Vorsicht, auf der oberen Empore lauern weitere Feinde.
3. Damit die alliierten Panzer einrücken können, ist vom Kirchturm aus Deckung zu geben. Hauptziel sind die von links und rechts nachrückenden Panzerabwehrsoldaten.
4. Die Brücke ist schnellstens zu überqueren. Ein Schützengraben auf der rechten Seite bietet Deckung, um die Gegner zu dezimieren. Mit der Panzerfaust auf dem Hof wird der gegnerische Tiger zerstört.

Mission 4: Noville, Belgien

1. Nach einem dramatischen Häuserkampf erreichen wir das Chateau. Dieses zu verteidigen, stellt eine wahre Herausforderung dar. Im oberen Stockwerk ist auf der Ostseite ein festes MG montiert, mit dem die anrückende Division aufgehalten wird, während Trupp 3 sich zu den Kameraden durchschlägt. Unten auf dem westlichen Treppenbereich liegt eine Panzerabwehrwaffe. Dort holt sich Riley Nachschub, wenn neue Panzer auftauchen.
2. Häufig die Stellung wechseln, um die stetig anrückenden Deutschen vom Chateau fernzuhalten. Nutzen Sie die fest montierten MGs, um kräftig aufzuräumen. Sollten feindliche Truppen durchbrechen, teilen die amerikanischen Kameraden dies mit. Dann ist es ratsam, mit einer vollautomatischen Feuerwaffe das Chateau nach den Eindringlingen zu durchkämmen.







OPERATION 2: SCHAUPLATZ HOLLAND

Mission 1: Bomberangriff

1. Trotz der Hektik während der Luftschlacht einen kühlen Kopf bewahren. Die Kompassanzeige hilft James Doyle, die angewiesenen Ziele im Visier zu erfassen.
2. Wenn die Triebwerke Feuer fangen, sind die entsprechenden Ventile in der Mitte des Bombers zuzudrehen, um Schlimmeres zu verhindern. Danach kehren Sie unverzüglich zu Ihrer Gefechtskanzel zurück. Zu allem Übel klemmt die Klappe des Bombenschachts, die Doyle jedoch mit der Handkurbel manuell bedient.

Mission 2: Beim Widerstand

1. Die Wälder und Felsen gewähren Deckung, um sich gegen die Deutschen zu behaupten. Hinter dem Eisenbahntunnel schlagen die Widerständler zu, um sich rechts herum zu den verschanzten Deutschen vorzuarbeiten. Mit Hilfe einer gut platzierten Handgranate ist der Bunker schnell Geschichte.
2. Hauptziel sind die Brückenpfeiler, an denen Doyle Sprengsätze anbringt. Die jeweils zwei Sprengplätze an jedem Pfeiler liegen einander gegenüber. Die Zugänge sind bewacht. Eine Maschinenpistole eignet sich für die Scharmützel auf den engen Stiegen.
3. Der Rückweg zum Bauernhof ist tückisch. Im Liegen aus der Deckung heraus räumt Doyle dank weiterer Granaten mit den Gegnern auf, die vorwiegend im Rücken der Widerstandsgruppe auftauchen.



OPERATION 3: SCHAUPLATZ SIZILIEN

Mission 1: Küstenbatterie

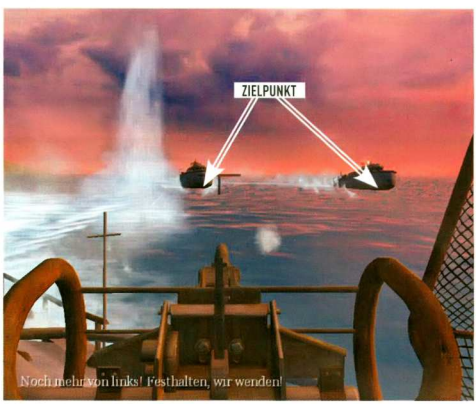
1. Der Bunker an der Küste birgt ein gefährliches MG-Nest. Im Sturmangriff von der rechten Seite wird diese Gefahr beseitigt. Die Einheit eilt in den Turm. Mit Stielhandgranaten werden die oberen Wachen ausgeschaltet. Die Sprengsätze platziert Doyle von oben nach unten.
2. Auf dem Weg zu den Funkräumen in der Festung bieten die Säulen Schutz vor dem MG. Im Hof kauern gleich hinter der Treppe ein paar deutsche Soldaten. Eine Granate sorgt für Ruhe. Die gesuchten Dokumente befinden sich östlich vom Aufzug in dem Bunkerbüro.
3. Nach der Fahrstuhlfahrt helfen Granaten, um die MG-Schützen in den Tunneln abzuräumen. Sobald eine Sprengladung an einem Batteriegeschütz platziert worden ist, muss Doyle sich beeilen, um durch die Explosion keinen Schaden zu erleiden.

Mission 2: Verfolgungsjagd

1. Für die Verfolgungsjagd auf dem Motorrad sind gute Nerven und Zielvermögen erforderlich. Die besten Waffen sind das MP-44 und Handgranaten. Nachdem der deutsche Panzer das Motorrad zerlegt hat, folgt Doyle Major Ingram ins Gebäude. Aus dem Hinterhalt agierende Angreifer konfrontieren die beiden Helden ständig.
2. Im Küstenabschnitt ist es nicht nötig, jeden Rivalen zu beseitigen. Aber Doyle und Ingram müssen schnell vorankommen. Konzentrieren Sie sich darauf, Ingram vor den Deutschen zu schützen.
3. Zum Schluss folgt eine Bootstour, die es in sich hat. Damit die feindlichen Schiffe möglichst schnell untergehen, empfiehlt es sich, recht tief auf den Rumpf zu zielen. Zwei bis drei gute Treffer sind pro Boot schon nötig.



In den Gewölben der Küstenbatterie müssen Sie mit der Widerstandstruppe einige Geheimdokumente aus dem Bunkerbüro auf der linken Seite stehlen, bevor Sie den Fahrstuhl benutzen.



In den Gewässern vor Siziliens Küste ist Ihr Zielvermögen gefragt. Halten Sie das Fadenkreuz möglichst tief auf den Rumpf der gegnerischen Boote, um viel Schaden anzurichten.

OPERATION 4: SCHAUPLATZ KURSK

Mission 1: Grabenkämpfe

1. Bleiben Sie während der Lkw-Fahrt geduckt, um keinen Querschläger abzubekommen. Nach der Ankunft bei den Gräben sprintet Yuri in den Bunker, wo es endlich Munition gibt. Hinter der Anlage wartet die sprichwörtliche Hölle. Gebückt geht es zur rechten Flanke, dort befindet sich auch ein kleines Nachschublager mit Granaten und einem Mosin-Nagant-Gewehr. Suchen Sie sich eine Position in der Nähe der Erste-Hilfe-Päckchen, um sofort eventuelle Verletzungen kurieren zu können. Die Granaten werden dem Feind entgegengeworfen – wer dennoch durchkommt, wird in Gewehrscharmützeln ausgeschaltet.
2. Auf der linken Flanke bekommen es die Sowjets mit den deutschen Flammenwerfern zu tun. Diese fiesen Gegner müssen sofort erledigt werden.
3. Soldat Yuri folgt Sgt. Antonov zurück zur Westflanke, wo sich drei Elefant-Panzer eingenistet haben. Diese Artilleriestellungen werden von Osten nach Westen angegriffen. Die Sprengplätze befinden sich jeweils direkt vorn am Panzerrumpf. Achtung, sobald Sie sich den Zielpanzern nähern, tauchen hinter den Fahrzeugen deutsche Soldaten auf. Handgranaten einsetzen.
4. Auf dem Weg zum Dorf erwarten die Soldaten mehrere Hinterhalte. Kurz vor der Ortschaft hat sich unter anderem ein Deutscher mit einem Flammenwerfer verschanzt. Eine Handgranate und das Thema ist erledigt.
5. Nach dem Treffen mit den anderen Sowjets am Dorfeingang wird es heftig. Gleich hinter dem Tor lauern deutsche Soldaten hinter Zäunen und Ecken. Yuri nutzt die Deckung, um am Leben zu bleiben. Wieder helfen Granaten. Das MG-Nest greifen Sie von der linken Flanke her an. Im Haus gibt es oben ein festes Maschinengewehr. Sobald der deutsche Panzer das Dorf erreicht, zieht sich Yuri ins Erdgeschoss zurück. Top ist eine Position im Flur, um von dort die hereinströmenden Widersacher angemessen zu begrüßen.

Mission 2: Die Schlacht um Ponyri

1. Im Schutz der Panzerdeckung rücken die russischen Truppen in den Ort vor. Yuri stürmt den Bahnhof von links, um den Deutschen in die Flanke zu fallen. Bei den Kämpfen in der Ortschaft ist es ebenfalls ratsam, die Gegner von der Seite anzugreifen.
2. Der Kampf in der Fabrik wird schwer. In der großen Lagerhalle liegt unten eine Panzerfaust, die Yuri holt. Der ankommende deutsche Panzer steckt drei Panzerfausttreffer ein, so dass zwei weitere Besuche bei der Panzerfaustkiste nötig sind – kriechend, um dem gegnerischen Feuer zu entgehen.

Mission 3: Prokhorov

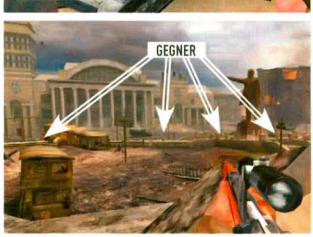
1. Hier heißt es, sich im Hintergrund zu halten. Die gegnerischen Panzer aus großer Entfernung beharken.

Mission 4: Kharkov

1. Auf dem großen Platz den Pionieren Deckung geben. In der Nähe von Antonov findet Yuri ein Scharfschützengewehr, mit dem sich diese Aufgabe bewerkstelligen lässt.
2. Das große Finale findet am Bahnhof statt. Mit dem Geschütz auf dem Bahnsteig werden die anrückenden Panzer abgewehrt. Sobald Stuka-Alarm ertönt, gehen Sie kurzzeitig in Deckung. Da die deutschen Kampfflieger fortdauernd aus derselben Richtung erscheinen, kann Yuri sie mit der Flak abschießen, bevor er sich wieder den Panzern zuwendet. Danach gilt es auszuhalten, bis Verstärkung kommt. STEFAN WEISS







Rome: Total War

Sie wollen sich zum König des antiken Europas aufschwingen und mit Ihren Legionen jeden Widerstand im Keim ersticken? Dann sollten Sie unsere Tipps zum Strategiehammer ROME: TOTAL WAR unbedingt beachten.

Welches Haus soll ich wählen?

Im Prinzip ist es egal und bleibt Ihren Vorlieben überlassen, mit welcher Familie Sie zu Ruhm und Ehre gelangen wollen. Einen Unterschied gibt es allerdings bei der Ausrichtung, wo Sie Gebiete erobern und frühzeitig eine Seemacht werden können. Als Scipione und Bruti greifen Sie besser nach Sizilien und Nordafrika, was freilich Schiffe voraussetzt. Im Norden kommen Sie eher den eigenen Verbündeten in die Quere oder Sie marschieren meilenweit durch deren Ländereien.

Die Senatsaufträge

Einerlei, für welche Römer Sie sich entschieden haben: Als Erstes bekommen Sie prinzipiell den Senatsauftrag, eine Siedlung zu besetzen. Dadurch kommen Sie für gewöhnlich an Geld und erhalten weitere Truppen. Zudem steigen Sie bei jedem Erfolg in der Gunst des Senats, was jedoch lange Zeit wenig bringt. Eifern Sie also nicht jedem Auftrag gedankenlos hinterher. Sie legen sich in den meisten Fällen mit anderen Nationen an, was zu Komplikationen führt. Halsen Sie sich da nicht zu viel auf einmal auf! Zum Erobern kommen Sie noch früh genug. Warten Sie ab, bis eine große Streitmacht vorhanden und die Mission mit Leichtigkeit zu erfüllen ist.

Was erobere ich zuerst?

Die Barbarendörfer im Norden geben fast alle nicht viel her und dienen höchstens der Sklavenbeschaffung – dafür sind die ersten paar Provinzen schnell überrannt. Für Reichtum und vor allem fortschrittliche Technologien halten Sie sich an wohlhabende Metropolen. Spionieren Sie gegebenenfalls aus, welche Einrichtungen vorhanden sind, die Ihrem Imperium nützlich wären. Lohnenswerte und relativ leicht einzunehmende Ziele sind Sizilien, Nordwestafrika und die verstreuten Weltwunder, die Ihren Aufstieg durch diverse Boni fördern. Die kleine sizilianische Insel ist ein guter Einstieg, Sie bekommen zwei bis drei brauchbare Städte und lästige Nachbarn gehen Ihnen auch nicht auf den Wecker. Von dort gelingt der Sprung zu den ressourcenreichen Küstengebieten Afrikas.



Ein guter Kommandant ist mehr wert als eine blose zahlenmäßige Überlegenheit. Trotz des vermeintlichen Kräftegleichgewichts hat für die Verteidiger das letzte Stündlein geschlagen, den Führungsqualitäten entgegnen diese mit panikartiger Flucht.

KRIEGSLATEIN

Computerschlachten

Auf Dauer nimmt es viel Zeit in Anspruch, den Feldherrn zu mimen. Generell ist es kein Problem, den Kampfausgang rechnerisch entscheiden zu lassen. Sind die eigenen Truppen von der Stärke her überlegen und werden zudem von einem guten Präfekten angeleitet, ist es ohnehin eine klare Sache. Auf freiem Feld erzielen unbegabte Schlachtenlenker vorzeigbare Erfolge, in urbanem Gebiet bedarf es Übung, um gut abzuschneiden.

Rekrutieren

Die Familienmitglieder besitzen die Fähigkeit, vor einer Schlacht zusätzlich Söldner anzuwerben. Das ist praktisch, da Sie diese nicht erst nachholen brauchen, ist aber auch nicht gerade billig. Zudem ist es regional unterschiedlich, wen Sie anheuern können. In Afrika tauchen in einigen Gebieten Söldnerelefanten auf – eine schlagkräftige Bereicherung für Ihr Heer. Schwache Söldner lohnen sich für manche Situationen trotzdem: Verwenden Sie diese als Sturmtrupp. So brauchen Sie erfahrene Mannen nicht zu opfern. Die kläglichen Reste lösen Sie auf, die eigenen Leute sind auf Dauer billiger.

Woher bekomme ich Verstärkung?

Eine wichtige Komponente bei Scharmützeln ist die Schützenhilfe von in der Nähe platzierten Kämpfern. So können Sie zusätzliche Armeen an Städte heranführen oder zwei Flottenverbände auf einen Feind ansetzen. Das sind nicht zwingend immer Leute aus den eigenen Reihen, auch Verbündete helfen. Halten Sie sich an die anderen römischen Häuser, können Sie theoretisch mit einer Hand voll Soldaten große Städte erobern oder ganze Armadas versenken. Bereits von Alliierten umzingelte Städte gehen in Ihren Besitz über, wenn Sie als Erstes angreifen. Beachten Sie, dass die Verstärkung weit weg vom Geschehen startet. Das kostet bei Stadteroberungen Zeit und ist umständlich bei manuellen Schlachten. Die direkten Angreifer halten die Feinde in Schach, bis der Nachschub schließlich mitmischt. Achtung: Die Verstärkung steht auch bei Ihren Widersachern häufig parat.



Machen Sie nicht alles, was der Senat fordert. So lange Sie bei Versagen nur etwas Missfallen ernten und es zu viel Aufhebens macht, der Aufforderung nachzukommen, lassen Sie es.

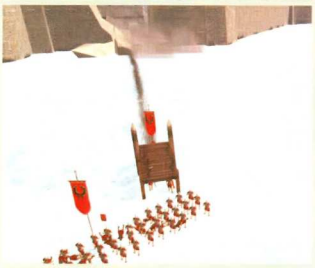


Heuern Sie Söldner nur im Notfall an, diese verschlingen zu viel Geld. Nichtsdestotrotz bekommen Sie in einigen Regionen Spezialeinheiten angeboten, die es in jedem Fall wert sind.

Belagerungswaffen

Sobald zwischen der Streitmacht und dem Objekt der Begierde eine Mauer steht, ist es vorbei mit dem bequemen Einrücken. Je nach vorhandenen Einheitentypen, Offizier und Mauerwerk wählen die Römer aus fünf verschiedenen Kriegsgerät-Varianten, um die Absperrungen zu überwinden:

Tunnel



Positiv Eine sichere Sache, da Sie nicht beschossen werden können, wie bei der übrigen Ausrüstung. Verschafft allen Kriegertypen Zugang.

Negativ Die Buddler arbeiten schnurstracks auf die Mauern hin, ohne eventuell angebrachte Richtungswechsel. Viele Baupunkte sind nötig.

Leitern



Positiv Lassen sich im halben Dutzend bauen und sind beweglich. Gegen kleine bis mittlere Schutzwälle eine gute Ergänzung zu den Rammböcken.

Negativ Ebnen nur wenigen Einheitentypen den Weg. Der Klettervorgang dauert ewig, die Einheiten sind dabei fast ungeschützt.

Belagerungstürme



Positiv Das Fußvolk ist besser geschützt, das schwere Gerät fällt nicht einfach um. Die abgesetzten Kämpfer landen direkt auf den dicken Mauern.

Negativ Genau wie bei den simplen Leitern dauert der Vorgang lange und es kommen nur Infanteristen voran. Brandpfeile stoppen den Vormarsch schnell.

Taktischer Rückzug

Die Landeinheiten besitzen die Möglichkeit, sich aus Kämpfen zurückzuziehen. Wenn Sie hoffnungslos unterlegen sind, nutzen Sie diese Chance und formieren Sie sich neu. Der Haken an der Sache: Ihr Gegenüber erntet Erfahrungspunkte, was Sie später unter Umständen teuer zu stehen kommt. Falls ein Gegenspieler entfleucht, setzen Sie nach. Solange die Soldaten nicht besiegt sind, bereiten sie Ärger.

Wie erobere ich Siedlungen?

1. Lange Belagerungen haben nur Sinn, wenn Sie mehr Truppen heranführen wollen. Es kommt selten vor, dass Sie die Eingesperrten tatsächlich bis zum bitteren Ende aushungern. Nebenbei schmälern die Schäden an der Umgebung die Erträge. Etwas Positives hat die Hinhaltetaktik dennoch: Die Widersacher verlassen fast immer nach einer Weile die schützenden Mauern.

2. Wenn Sie attackieren, brechen Sie an mehreren Stellen durch das Tor und die Mauern, um möglichst schnell mehrere Einheiten in die Stadt zu bekommen. Kavallerie oder schwere Infanterie schicken Sie nach vorn und lassen den Rest hineinrennen, sobald Platz vorhanden ist.

3. Nachdem Sie eine Stadt erobert haben, kümmern Sie sich primär um die Zufriedenheit, damit nicht gleich eine Revolte folgt – sprich: Sie bauen Unterhaltungsmaßnahmen oder reparieren diese. Spiele besänftigen die Unterworfenen und der Effekt ist je nach Bedarf zu regeln.

Einheiten reparieren

Ziehen Sie die Reparaturen immer vor – diese dauern nur eine Runde. Ebenso die Ausbildung beziehungsweise Genesung der Legionen. Suchen Sie sich primär die Einheiten mit der größten Erfahrung und den herbsten Verlusten aus. Eine Truppe mit nur einem oder zwei Männern zu erneuern geht schneller, als eine komplett neue auszubilden.

Frisch eingenommene Städte

1. Lassen Sie die Bevölkerung am Leben, wenn Sie eine Stadt halten wollen, die Bürger besänftigen können und die Wirtschaft schnellstmöglich wieder funktionieren soll. Sie bekommen anfangs nur wenig Geld und laufen Gefahr, dass es zu einer Rebellion mit Aufständischen kommt. Auf lange Sicht lohnt sich der Aufwand, gerade bei großen, gut ausgebauten Ansiedlungen.

2. Als Sklaven leisten Ihnen die Besiegten ebenfalls gute Dienste und kurbeln die Wirtschaft in mit Statthaltern versehenen Provinzen an – wenn auch nur für begrenzte Zeit. Die Arbeitskräfte hieven so manche Stadt auf die nächst höhere Stufe. Sklavenhaltung im großen Stil ist in unruhigen Zeiten gefährlich, mit Spartakus und Kollegen bekommen Sie mehr als einmal zu tun. Erweitern Sie die militärische Präsenz!

3. Radieren Sie die Siedlung aus, wenn Sie die Stadt nicht halten können oder wollen oder es ständig zu Unruhen kommt. Die große Menge Gold hat dabei etwas für sich. Bei uninteressanten Dörfern verscherbeln Sie alle möglichen Gebäude, danach ziehen Sie die Truppen ab und überlassen den Rest seinem Schicksal.

DIE FAMILIE

Geeignete Stammhalter

Die Leistung Ihrer Feldzüge und Städte werden überwiegend durch die Herren Ihres Geschlechts erbracht. Behalten Sie die Fähigkeiten potenziel-



Eine verzwickte Lage: Der schlecht gelaunte Kerl hinter dem Dorf könnte ein Feind sein. Deshalb fungiert Ihr zweiter Trupp als Nachschub und sichert die Hauptstreitmacht ab.



Gatten, die zur Familie gehören wollen, brauchen gewisse Merkmale, sonst sind sie nicht zu gebrauchen. Knaben wie den da oben, können Sie gut gebrauchen.

Rammböcke



Positiv Schaffen an beliebigen Toren und Mauern einen breiten Durchbruch und sind daher vielseitiger als ein Tunnel. Standardwerkzeug für den gewieften Eroberer.

Negativ Kommen nur langsam voran und sind schlecht geschützt, bleiben bei Brandpfeilen und siedendem Öl auf der Strecke. Brauchen lange bei dicken Mauern.

Artilleriewaffen



Positiv Taugen gegen Krieger, bieten teilweise Brandmunition und feuern aus sicherer Entfernung. Das Beste: Städte können Sie ohne Belagerung sofort attackieren.

Negativ Müssen extra mitgeführt werden, belegen Einheitenplätze, sind teuer und setzen spezialisierte Fertigungsanlagen voraus.



Höchstselbst Schlachten zu bestreiten, ist nicht leicht. Hier stecken die eigenen Schützen famoserweise unseren Turm an.

ler Ehemänner im Auge. Nicht jeder dahergelaufene Nichtsnutz ist es wert, in die Familie aufgenommen zu werden – sonst vergeuden Sie einen Großteil des vorhandenen Potenzials.

Statthalter

Verteilen Sie die Verwalter Ihrer Provinzen im gesamten Reich, bevorzugt in Großstädten und Metropolen. Das hält den Pöbel bei hohen Steuern eher bei der Stange und die Erträge sind dementsprechend hoch. Senden Sie früh genug Nachfolger los, bevor ein einflussreicher Mann den Löffel abgibt, und setzen Sie ihn nicht ohne Ersatz ab, sonst ist die Stimmung gründlich im Keller. Mit Verwaltung allein ist es nicht getan. Ein Mindestmaß an militärischer Präsenz ist nötig, damit die Ordnung aufrechterhalten wird.

Schlachtenlenker

Neben Söldneranheuern und Verwalten ist die Verwandtschaft als Kopf der Truppe zu gebrauchen. Schon nach wenigen Gefechten motiviert der Hauptmann seine Untertanen und kümmert sich um die Kampftaktik. Die Erfolge steigen enorm, selbst in Unterzahl halten Sie führungslosen Truppen stand.

DIE FINANZEN

Handel

Richtig regeln lässt sich die Wirtschaft nicht. Bauen Sie zum Einstieg Häfen und Felder in mehreren Städten und schließen Sie möglichst viele Handelsabkommen. So manchen Diplomaten überzeugen Sie, wenn dabei etwas für ihn herausspringt. Schon nach wenigen Runden rechnet sich die Spende ... Eine zweite lohnende Methode: Setzen Sie in Kleinstädten die Steuern niedrig an, damit die Zuwanderungsquote steigt und Sie die Anlagen kurz darauf aufwerten dürfen.

Den Pleitegeier abwenden

Zu wenig Geld, aber genug Armeen? Wählen Sie eine unbeliebte Kleinstadt, die Sie mit Ihren Truppen verlassen. Fordern Sie hohe Steuern, schon haben Sie eine tolle Revolte und einen Staatsauftrag, die Siedlung einzunehmen. Zwar entsteht in der Stadt eine große Horde Kämpfer, das sind aber meist Bauern, die einer gut gerüsteten Kampfformation nicht gewachsen sind. Geld einsacken und die Bevölkerung ausradieren, schon sind die Schatztruhen zum Bersten gefüllt.

Natürliche Ressourcen

Achten Sie auf die in den Ländereien verteilten Symbole für besondere Vorkommen. Das können exotische Tiere in Afrika sein, aber auch Bodenschätze, die Sie in Minen abbauen. Da rollt der Rubel.

BAUMASSNAHMEN UND VERWALTUNG

Im Prinzip errichten Sie im Laufe der Zeit den kompletten Technikbaum in einer sich normal entwickelnden Siedlung und die automatische Verwaltung funktioniert ordentlich. Ein paar einfache Dinge sind dennoch zu beachten:

1. Sie brauchen nicht alles überall bauen, solange Sie die Wünsche der Bevölkerung im Griff haben. Konzentrieren Sie sich an sicheren Standorten auf Ihren kommerziellen Vorteil. In der Hauptstadt frönen Sie unbedingt der Kultur und dem Wissen, in neu besetzten Gebieten rüsten Sie auf.
2. Sobald eine Stadt die nächste Stufe erreicht, fordern die Einwohner ein größeres Verwaltungsgebäude, sonst werden sie sauer. Damit können Sie zudem neue Einrichtungen erstellen. Ziehen



Schließen Sie Handelsabkommen und bauen Sie schleunigst Häfen, um mit den weiter entfernten Städten Handel zu treiben. Für die direkte Nachbarschaft genügen Pflasterwege.

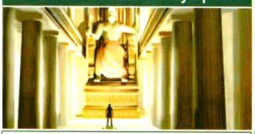


Bis zu den alteingesessenen Oberhäuptern dringt der Attentäter nur mit sehr viel Glück vor. Lohnenswerte Ziele sind eher Feldherren, bevor es zur Konfrontation kommt.

Die sieben Weltwunder

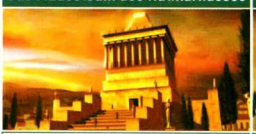
Durch diese eindrucksvollen Bauwerke wird Ihrem Imperium moralische Unterstützung zuteil, die sich in verschiedenen nützlichen Boni niederschlägt. Die Wunder frühzeitig abgreifen, das festigt Ihre Macht und beschleunigt den Feldzug ungemein.

Die Zeusstatue von Olympia



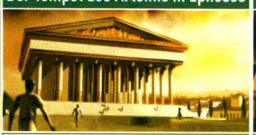
Der gesamten Bevölkerung des Statuenbesitzers flößt dieses Monument Respekt ein. Mit vier Bonuspunkten auf Loyalität ist die Statue häufig das Zünglein an der Waage, damit kein Mob durch die Stadt tobt.

Das Mausoleum des Halikarnassos



Wenige Meter neben dem Tempel befindet sich diese Grabstätte des Mausolos. Der Vorteil besteht in 20 Prozent verminderten Bauzeiten für große Einrichtungen, die eigentlich mehr als fünf Runden benötigen.

Der Tempel des Artemis in Ephesos



Nicht allzu weit weg von Rom finden Sie den Tempel, der einen 30-prozentigen Nachlass auf alle religiösen Gebäude gewährt. Tempel sind quasi Universalgenies, da sie Moral und Kampfkraft unterstützen.

Der Koloss von Rhodos



Geld spielt eine gewichtige Rolle bei Kriegen, und so lohnt sich ein Abstecher auf die Insel Rhodos. Das Abbild des Sonnengottes Helos lässt die Kasse klingeln: Der Seehandel wird um 40 Prozent gesteigert.

Der Leuchtturm von Pharos

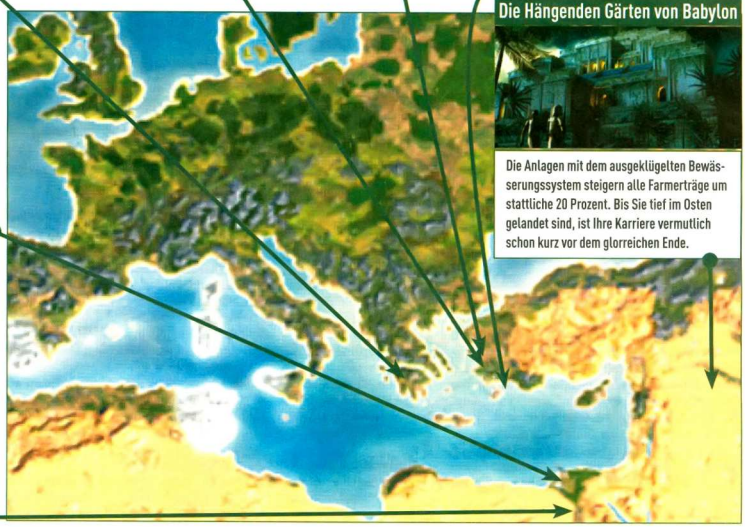


Mit stetig wachsendem Territorium hetzen Sie Ihre Gefolgsleute durch die halbe Welt. Dank der gesteigerten Reichweite kommen Ihre Schiffe schneller voran und gehen in der Nähe des Turms seltener unter.

Die Pyramiden von Gizeh



Als Wahrzeichen der Ägypter sind Pyramiden imposante Bauten. Nehmen Sie die Gräber zuerst ein, wenn Sie das Pharaonenvolk unterjochen möchten, es steigert deren Loyalität dem Besitzer gegenüber.



Die Hängenden Gärten von Babylon

Die Anlagen mit dem ausgeklügelten Bewässerungssystem steigern alle Farmerträge um stattliche 20 Prozent. Bis Sie tief im Osten gelandet sind, ist Ihre Karriere vermutlich schon kurz vor dem glorreichen Ende.

Sie den Palast des Verwalters deshalb auf jeden Fall anderen Gebäuden vor.

3. In Regionen, wo die mittelmäßige Stimmung länger anhält, kippt diese irgendwann – ein Aufstand droht. Steuern Sie solche Städte besser selbst oder besorgen Sie sich einen kompetenteren Verwalter.

4. Fahren Sie lieber in einer Stadt vorübergehend mal schlechte oder gar negative Bilanzen ein, wenn dadurch einer Revolte vorgebeugt wird. Das lohnt jedoch nur, sofern sich in absehbarer Zeit die Laune durch ein fertig gestelltes Gebäude oder einen Neuankömmling bessert.

5. Ausbildung und bessere Ausrüstung bringen einen großen Vorteil. Beim ersten Feindkontakt fällt nicht gleich die Hälfte der Frischlinge vor Schreck tot um. Stocken Sie vor allem die militärischen und geistigen Fortbildungsmaßnahmen in Ihrer Hauptstadt auf. So kriegen Ihre Offiziere gleich vom Start weg ein wenig mehr Bildung mit auf den Weg.

SPEZIALEINHEITEN

Attentäter

Ein guter Stratege schaltet seine Widersacher und Konkurrenten gezielt und effektiv aus. Sie operieren im Verborgenen und nutzen die Fähigkeiten des Meuchelmörders zu Ihrem Vorteil aus:

1. Trainieren Sie Ihren Attentäter an kleinen Rebellenarmeen und unwichtigen Personen. Hat Ihr Mann mehr Erfahrung, wagen Sie sich an Familienmitglieder. Besonders hoch ist die Erfolgsquote, wenn sich ein Oberhaupt mit wenig Soldaten auf Reisen befindet. Das beraubt Armeen ihres Zusammenhalts und taktischen Geschicks, ohne Führer sind sie wesentlich leichter zu besiegen. Positionieren Sie den Agenten vor den Stadttoren – wird die Stadt eingekesselt, verrichtet er trotzdem seine Arbeit.

2. Als zweite Eigenschaft spionieren gute Killer Siedlungen während des Auftrags aus und können Gebäude sabotieren. Damit untergraben Sie die Moral und erzwingen einen Aufruhr oder zerstören militärische Einrichtungen. Das begünstigt die anschließende Einnahme. Zudem beseitigen Sie damit Konkurrenten für die Senatsämter und mindern die Stärke und den Einfluss des Hauses.

3. Nachdem alle Mitglieder einer Familie mehr oder weniger natürlich abgedankt haben, gilt eine Seite als vernichtet. Die übrigen Einheiten und Städte übernehmen Rebellen.

Diplomaten

1. Die Mittelsmänner sind selbst im tiefsten Feindesland unantastbar. Offiziell handeln sie Verträge aus, doch sie besitzen auch die Fähigkeit, zu bestechen oder Geschenke zu machen. Damit sichern Sie sich ein gutes Ansehen beim Senat.

2. Mit dem nötigen Kleingeld können Sie fast jeden kaufen. Sie bringen Kommandanten samt halber Armee auf Ihre Seite, von denen Sie eine Runde zuvor noch belagert wurden – als Familienmitglied versteht sich.

3. In geringem Umfang spioniert ein Diplomat Ihren Gegner aus. Sie erfahren zumindest die ungefähre Kampfkraft. In den Statistiken sehen Sie zwar, wie stark eine Nation ist und welche Provinzen der Gegner noch hält. Per Diplomat können Sie sich aber alle fremdbestimmten Bezirke auflisten lassen, selbst wenn diese auf der Karte noch abgedunkelt sind. Dafür treten Sie mit der Partei in Verhandlungen und fordern eine Gebietsabtretung.

Spion

Der Spion ist eine Mischung aus den zwei anderen Spezialisten, kann aber nichts wirklich gut. Die Massen zur Revolte aufzuwiegeln, ist eine interessante Gabe, merken werden Sie davon bei einem mittelmäßigen Spitzel jedoch nichts. Bei fähigen Spionen steht dagegen schon mal das Stadttor offen. Immerhin ist er billig und kann mehrere Ziele pro Runde aushorchen.

ANSGAR STEIDLE

Knights of Honor

In den grauen Tagen des Mittelalters waren Tugenden wie Mut und Ehre noch von großer Bedeutung. Kaufleute bereicherten unsere Lande, Baumeister errichteten außergewöhnliche Städte und Burgen, Feldherren zogen höchstpersönlich in die Schlacht. Auch tausend Jahre später erinnert man sich ihrer großen Namen in Ehrfurcht. Mit unseren Tipps für den mittleren Schwierigkeitsgrad in KNIGHTS OF HONOR sei auch Ihnen Ruhm gewiss.

EINFÜHRUNG UND TUTORIAL

Tutorial

Um einen optimalen Einstieg in *Knights of Honor* zu bekommen, spielen Sie das Tutorial durch. Hier werden die wichtigsten Grundlagen von Wirtschaft, Kriegsführung, Diplomatie und Spionage erklärt. Lernen Sie, wie man Gebäude baut, eine Armee rekrutiert, mit anderen Ländern Verhandlungen aufnimmt und Königliche Errungenschaften erlangt.

DER KÖNIGLICHE HOF UND SEINE RITTER

Marschall

Der Marschall ist Feldherr und Befehlshaber einer Armee. Um eine Provinz zu erobern, ist diese von einem Feldherrn anzuführen. Truppen können nur in den Städten rekrutiert und aufgestockt werden. In Schlachten erlangt Ihr Marschall Erfahrungspunkte, unabhängig von Sieg oder Niederlage. Diese Boni fallen stärker aus, wenn der Krieg von Erfolg gekrönt ist. Erfahrungspunkte können verwendet werden, um die Fähigkeiten Ihres Marschalls gezielt zu verbessern.

Tipp: Ruft der Papst zum Kreuzzug gegen ein Königreich auf, wird aus allen sich im Spiel befindlichen katholischen Marschällen einer erwählt, um ihn anzuführen. Häufig trifft die Wahl einen Ihrer Marschälle. Lehnen Sie diese päpstlichen Anliegen nicht zu oft ab. Es droht die Exkommunikation Ihres Königreiches aus der katholischen Kirche.

Kleriker

Der Kleriker wacht über die Frommheit Ihrer Ländereien und sorgt unter anderem als Schreiber für stetigen Nachschub an Büchern. Ist die Religion einer neu eingegliederten Provinz eine andere als die des Eroberers, kann der Kleriker die Bevölkerung zur eigenen bekehren. Als Statthalter eingesetzt, gliedert der Kleriker auch die Einwohner eroberter Provinzen ins Reich ein. Ein gebildeter Kleriker kann im Laufe seiner Karriere zum Papst oder Patriarchen avancieren und bietet Ihnen somit die Möglichkeit, dem Feind auf religiöser Ebene zu schaden. Stirbt der amtierende Papst, wird aus allen Klerikern sein Nachfolger gewählt. Die Chancen für einen der Ihren steigen, je stärker Ihr Königreich und je gebildeter Ihr Ritter ist. Der Papst hat einen Sonderstatus. Er kann Königreiche, die vom Pfade Gottes abkommen, exkommunizieren und zu Kreuzzügen gegen nichtkatholische Nationen aufrufen.

Kaufmann

Der Kaufmann ist der königliche Handelsbeauftragte. Besitzen Sie ein Handelsabkommen mit einem anderen Königreich, wird diesem Ritter eine Handelsroute zugewiesen, um Waren zu importieren oder die Schatzkammer zu bereichern. Regiert der Kaufmann als Statthalter über eine Provinz, steigert er die Goldeinnahmen. Auch hier gilt: Je erfahrener Ihr Kaufmann, desto erfolgreicher wirtschaftet er.

Grundherr

Ein Grundherr ist verantwortlich für die Nahrungsversorgung. Er steigert neben der Einwohnerzahl und den damit verbundenen Steuereinnahmen auch die Nahrungsmittelproduktion. Auf der anderen Seite senkt er den Konsum der Stadtbevölkerung ohne ihr dabei zu schaden und das Aufstandsrisiko zu erhöhen. Durch seine angeordnete Rationierung der Nahrungsmittel steigt die Ausdauer der Bevölkerung in einer Stadt, wenn diese durch feindliche Truppen belagert und eingeschlossen wird.

Baumeister

Der Baumeister ist verantwortlich für die Stadtentwicklung. Unter seiner Amtsgewalt steigt die Bevölkerungsanzahl und somit die Einnahmen an Steuergeldern aus einer Provinz. Durch eine höhere Verfügbarkeit an Bauarbeitern senkt er die Bauzeiten für Gebäude und gewährleistet somit einen raschen Aufbau und die Zufriedenheit der Bevölkerung in einer Provinz.

Spion

Sehr nützlich ist der Spion. Mit seiner Hilfe können Sie andere königliche Höfe unterwandern. Lassen Sie ihn ein anderes Königreich infiltrieren und am dortigen Hof als Ritter anheuern. Ist die Unterwanderung erfolgreich, haben Sie unterschiedliche Spionagemöglichkeiten, abhängig von seiner ihm zugeteilten Aufgabe. Je erfahrener und gebildeter Ihr Spion ist, desto höher sind die Chancen auf Erfolg und desto geringer ist das Risiko des Scheiterns einer Operation. Doch Achtung: Ein falscher Schritt und die Deckung Ihres Spions fliegt auf und er wird eingekerkert, bevor er seine Mission erfüllen konnte. Geschieht das, ist er durch Lösegeld freizukaufen, da es sonst zu einem Aufruhr in der Bevölkerung kommen kann. Doch selbst im eigenen Königreich ist ein Spion von hohem Wert, denn auch die anderen Königreiche verfügen über Spitzel, die Ihr Reich durchsetzen könnten. Die kann Ihr Mann frühzeitig erkennen.

SPIONAGE

Weisen Sie einem Ritter die Tätigkeit eines Spions zu, bestehen zwei Möglichkeiten. Ihn am eigenen Hof zu belassen, schützt Ihr Reich vor fremden Agenten. Dringt er in ein gegnerisches Reich ein und wird dort zum Ritter ernannt, erhalten Sie eine Benachrichtigung. Es offenbaren sich nun verschiedene Chancen gezielter Spionage.

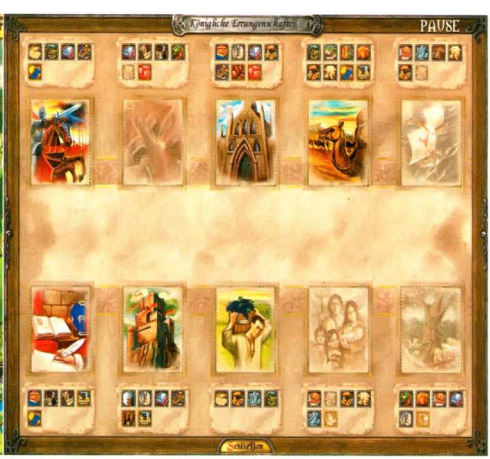
Tipp: Operieren Sie mit Ihrem Spion nicht willkürlich. Warten Sie den richtigen Moment ab, damit Ihnen ein erfolgreicher Abschluss seiner Mission auch wirklich von Nutzen ist.

Spion

Ist Ihrem Vertrauten auch am fremden Hof die Rolle eines Spions zugetragen worden, haben Sie mit Ihm eine effektive Waffe. Attentate auf



In der Finanzübersicht der Schatzkammer erhalten Sie einen guten Überblick über die aktuelle Bilanz Ihres Reiches. Kümmern Sie sich um die Bilanzen, dann regiert es sich leichter.



Die meisten dieser außerordentlichen wirtschaftlichen Leistungen können Sie nur durch den Import exotischer Waren erreichen. Das zahlt sich jedoch mehr als aus.



Die Stadt Mitau im Kurland kann mit ihrer Admiralität exotische Waren importieren. Vom Erlös solch erlesener Güter wie zum Beispiel Seide lässt sich Ihr Goldsäckel hervorragend auffüllen. Wenn die Kohle stimmt, macht Regieren Spaß.

ein Mitglied der königlichen Familie oder auf den Herrscher können verübt und erheblicher Schaden zugefügt werden

Tipp: Besonders bei jungen Königen, die gerade erst den Thron erklommen haben und noch nicht für Nachwuchs sorgen konnten, hat diese Operation fatale innenpolitische Folgen.

Marschall

Wurde Ihr Spion zum Feldherrn einer fremden Armee bestimmt, können Sie einen Friedensvertrag erzwingen oder eine Rebellion der Truppen provozieren. Ziehen Sie Ihren Agenten aus dem infiltrierten Reich zurück, hinterlässt er seine Armee in einem Söldnerlager. Achten Sie darauf, dass sich Ihr Ritter nahe Ihren Grenzen bewegt, um eventuell lohnenswerte Söldnereinheiten zu rekrutieren.

Tipp: Wurde Ihr Spion mit einem Kreuzzug beauftragt, können Sie diesen ablenken und gegen einen Gegner Ihrer Wahl richten.

Kleriker

1.) Nicht regierend

Mit einem Kleriker am königlichen Hof können Sie das Nostalgiegefühl der Bevölkerung in den Grenzprovinzen verändern. Das Volk gerät in Aufruhr und rebelliert unter fremder Flagge.

2.) Regierend

Regiert ein Kleriker als Statthalter einer Provinz, kann diese entweder an Ihr Reich angegliedert oder für unabhängig erklärt werden und Ihren Spion zum König eines neu entstandenen Königreiches aufsteigen lassen. Huldigt diese Provinz einer anderen Religion, können Sie mit dem Kleriker die Bevölkerung zum eigenen Glauben bekehren oder sie gar das Heidentum annehmen lassen, um die Beziehungen zum Kirchenoberhaupt zu schwächen.

3.) Papst

Ist Ihr Spion als Kleriker zum Papst aufgestiegen, kann er Königreiche exkommunizieren oder zum Kreuzzug gegen eine Nation aufrufen.

Grundherr und Baumeister

Schließen Sie eine fremde Stadt mitsamt Ihrer Provinz an das eigene Reich an, sobald Ihr Agent durch den dortigen Herrscher die Rolle eines Grundherrn oder Baumeisters zugeteilt wurde. Ihr Mann kann als Statthalter wortwörtlich die Schlüssel und somit die gesamte Provinz an Sie übergeben. Wie Kleriker können auch Grundherren und Baumeister die Unabhängigkeit einer Provinz erklären und Könige werden.

Kaufmann

1.) Nicht regierend

Wurde Ihr Agent als Kaufmann angeheuert, ist er in der Lage, eine bestehende Handelsroute zu sabotieren, Gold aus der feindlichen Schatzkammer zu stehlen und Ihre eigene zu bereichern.

2.) Regierend

Ihr Spion ist als Kaufmann Statthalter einer fremden Provinz? Erteilen Sie ihm den Befehl zur Annexion und gliedern Sie die Provinz in Ihr Königreich ein oder gründen Sie ein neues unabhängiges Königreich.

KRIEGSFÜHRUNG

Vorsichtiger Aufbau

Ernennen Sie in der Anfangsphase des Spiels nicht zu viele Marschälle, da deren Löhne sehr schnell den Saldo Ihrer Schatzkammer sprengen können.

Tipp: Ist das Spiel weiter vorangeschritten, sollten Sie Ihre neun Ritterplätze zwar an Marschälle vergeben haben, allerdings werden Sie bei einer Überbesetzung von anderen Reichen sehr schnell als kriegstreibende Nation abgestempelt. Dieser Ruf schadet auf diplomatischer Ebene.

Söldner

Von Zeit zu Zeit finden Sie Söldnerlager in Ihren Landen. Oft sind Einheiten unter ihnen, die weit kampfstärker sind als Einheiten Ihrer Armeen. Um Truppen aus einem Söldnerlager zu rekrutieren und in Ihre Armee einzugliedern, schicken Sie einen Marschall in das Lager. Bedenken Sie, dass das Anheuern von Söldnern Gold kostet.

Kampfansicht

Nur für Fortgeschrittene empfehlenswert ist die Kampfansicht bei Schlachten. Hier steuern Sie Ihre Einheiten selbst in den Krieg und führen den Kampf an. Achten Sie auf den Trupp des Feldherrn! Geht der hops, ist die Schlacht verloren. Die KI der gegnerischen Einheiten ist in der Kampfansicht für Anfänger schier unüberwindbar. Wir empfehlen, das Gefecht durch den Computer simulieren zu lassen.

RELIGIONEN

Im Mittelalter herrschten vier große Religionen in Europa vor. *Knights of Honor* übernimmt diese religiöse Konstellation und ordnet Charaktereigenschaften zu. Mit Vor- und Nachteilen.



Der alternde König Rafn von Schweden ist erkrankt und kann keine Kinder mehr zeugen. Schwere Folgen für das Reich, denn er hat keinen Thronfolger.



Die Provinz Franken grenzt an ein grau unterlegtes Nachbarland. Nicht verbündete Nachbarn bleiben undurchsichtig und Ihnen damit wertvolle Informationen verborgen.

Katholizismus

Durch den Katholizismus haben Sie ein größeres Goldeinkommen, sind aber dem Papst als Oberhaupt der katholischen Kirche gegenüber in der Pflicht. Diese beinhaltet einen gepflegten Kontakt zum Vatikan. Kriegerische Übergriffe auf andere katholische Reiche bestraft der Würdenträger. Ist er der Ansicht, Ihre Nation sei vom Pfade Gottes abgekommen, kann er das Königreich aus der katholischen Kirche exkommunizieren. Dann sind Sie politisch vogelfrei und jedes andere Land darf Sie angreifen, ohne mit einer Strafe rechnen zu müssen. Auch zu einem Kreuzzug ruft er gern mal auf ...

Orthodoxie

Die orthodoxe Kirche ist in Ost- und Südosteuropa vorzufinden. Regieren Sie zu Beginn des Spiels ein orthodoxes Königreich, sind Sie dem Patriarchen von Byzanz untergeordnet. Das bringt zwar einen erheblichen Gold- und Frommheitsbonus ein, sorgt aber konstant für schlechte Moral in Ihrer Armee. Sobald Sie einen gebildeten Kleriker unter Ihren Rittern zur Verfügung haben, können Sie Ihre Kirche für unabhängig orthodox erklären und selbst einen Patriarchen stellen. Sie unterliegen nicht mehr dem Byzantiner, verlieren aber den Gold- und Frommheitsbonus. Stirbt Ihr Patriarch, sollte ein geeigneter Nachfolger vorhanden sein, sonst verliert die Kirche ihre Unabhängigkeit und fällt zurück an Byzanz.

Islam

Vor allem im Mittleren Osten finden sich Königreiche muslimischen Ursprungs. Der Islam sorgt konstant für exzellente Moral unter den Kriegern. Die Unabhängigkeit ist Ihnen gewährt, weil der Islam kein kirchliches Oberhaupt besitzt. Als Herrscher eines muslimischen Königreiches können Sie zu Verteidigungszwecken einen Heiligen Krieg, den Djihad, ausrufen. Wird dies getan, bringen alle Moscheen Rebellen-Armeen hervor, die automatisch feindliche und nichtmuslimische Truppen innerhalb Ihres Königreichs angreifen.

Heidentum

Heidnische Königreiche verfügen nicht über Frommheit und haben ein geringes Goldeinkommen. Sie sind religiös unabhängig, aber die Gefahr eines Kreuzzugs ist immens.

WIRTSCHAFT

Königliche Schatzkammer

Die königliche Schatzkammer ist das Spiegelbild für die aktuelle Finanzlage Ihres Reiches. Neben Gold zählt auch Frommheit und Bücheranzahl zum Inventar. Frommheit entsteht in den Klöstern der Provinzen und wird unter anderem für Operationen eines Klerikers benötigt. Bücher stammen aus Bibliotheken und Universitäten, die Sie in Ihren Städten bauen können. Die Garantie für die Ausbildung Ihrer Ritter. Je gebildeter Ihre Grundherren, Baumeister, Kaufleute, Kleriker oder Spione sind, desto effektiver malochen sie. Die Menge an Frommheit und Büchern in der königlichen Schatzkammer kann den Wert 1.000 nicht überschreiten. Für die Ausbildung eines Ritters werden aber beispielsweise auch 1.000 Bücher verbraucht. Stellen Sie sicher, dass der Nachschub an Büchern und Frommheit durch viele Klöster und Schriftsteller klappt.



Ist der König zu schwach, rebelliert und brandschatzt das Volk in den umliegenden Dörfern. Sie müssen dann erst mal mit königlichen Eingreiftruppen (hier die Leichte Kavallerie) wieder für Ruhe und Ordnung sorgen.

Ressourcen in Stadt und Provinz

In den vielen Provinzen Europas finden Sie verschiedene gebietsabhängige Gegebenheiten. Diese Provinzmerkmale sind Terraintypen, die eine jeweils unterschiedliche Stadtentwicklung zulassen. *Knights of Honor* besitzt die Provinzmerkmale Fischgründe, fruchtbarer Boden, Marmorgestein, Mineralgestein, Silbererz, Salzsole, Weideland und Wildgebiet. Durch terrainspezifische Gebäude lassen sich Rohstoffe abbauen und provinzgegebene Ressourcen wirtschaftlich nutzen.

Exotische Waren

Exotische Waren sind Güter, die Sie nicht selbst herstellen können. Diese Waren können Sie in Provinzen importieren, denen eine Admiralität zur Verfügung steht. Fällt eine dieser Provinzen an einen Gegner, verlieren Sie das Handelsgut und die damit verbundenen Königlichen Errungenschaften.

DIPLOMATIE

Verträge & Handelsabkommen

Manchmal ist die Diplomatie ein hilfreiches Mittel, um sich der Unterstützung anderer gegen den eigenen Feind zu bedienen. In der politischen Ansicht können Sie Ihre Beziehungen zu anderen Königreichen checken. Teilen sich Freund und Feind eine Grenze, können Sie Ihren Verbündeten dazu bewegen, für Sie in den Krieg zu ziehen. Haben Sie eine Audienz bei einem Ihnen freundlich gesinnten König, bieten Sie ihm einen Friedensvertrag an. Bejaht er den, wird er auch einer Waffenruhe zustimmen und der Weg für einen Nichtangriffspakt steht frei. Die nächste Stufe ist der Bündnispakt. Dieser verpflichtet die Partner zur Treue und Unterstützung im Kriegsfall. Fordern Sie die Bündnistreue ein und lassen Sie Ihren Feind bekämpfen, ohne sich selbst die Finger schmutzig zu machen! Benötigt Ihr Freund



Die Champagne bleibt Ihrem Bündnis zum Leonischen Reich treu und erklärt Schweden den Krieg. Damit dürfte die kommende Sylvesterfeier in Schweden eher trocken ausfallen.



In der politischen Übersicht sehen Sie unter anderem Ihre aktuellen Beziehungen zu anderen Königreichen. Auch wenn das nach Geografieunterricht aussieht, ist es für das Spiel wichtig.



Schweden hat neben der größten Armee auch die kräftigste Finanzpolitik. Grundstein für mittelalterlichen Erfolg bei Knights of Honor, denn ohne große Truppen, die natürlich massig Geld kosten, kann kein Königreich auf Dauer bestehen.

allerdings Hilfe, hat auch er das Recht, Ihre Bündnistreue einzufordern.
Tipp: Kommt manchmal unpassend. Lehnen Sie die Einforderung aber ab, riskieren Sie neben dem Bruch des Bündnispakts auch einen Aufstand Ihrer Bevölkerung und das Sinken Ihrer Machtposition im Reich.

Bruch aller Abkommen

Dass die eigene Diplomatie nicht zwangsweise der Ihrer Freunde und Verbündeten entspricht, versteht sich von selbst. Deshalb treten von Zeit zu Zeit Konflikte auf und man wird mit der Bitte auf Sie zukommen, diverse Kontakte und Abkommen zu brechen. Meiden Sie zu häufiges Umschwenken Ihrer Politik, andernfalls wird sich Ihre Machtposition verringern und Ihr politisches Ansehen in der Welt schwindet. Auch wird das Volk gegen einen schwachen König häufiger rebellieren.

KÖNIGLICHE ERRUNGENSCHAFTEN

Königliche Errungenschaften sind besondere wirtschaftliche Leistungen, die Ihnen weitere Vorteile bringen. Insgesamt gibt es zehn Errungenschaften für deren Erhalt verschiedene Waren und Güter benötigt werden. Bis auf die Dreifelderwirtschaft und dem Zeitalter der Entdeckungen, setzen alle Königlichen Errungenschaften mindestens eine exotische Ware voraus.

Die glorreiche Eroberung

Durch das Erreichen der glorreichen Eroberung erhalten alle Ihre Armeen eine um +3 höhere Moral und eine deutlich verbesserte Schlagkraft.
Voraussetzung: Leder, Pferde, Silber, Farbstoffe, Seide.

Der Geheimbund

Eine effektive Einrichtung für Spione. Durch die Gründung dieses Bundes werden Spione besser ausgebildet und erlangen mehr Wissen. Ihre Erfolgsaussichten bei Operationen im Feindesland steigen um 10 Prozent.
Voraussetzung: Silber, Pergament, Tinte, Wein, Stoffe, Edelsteine.

Die große Kathedrale

Die große Kathedrale verdoppelt die Frommheit in den Ländereien und stärkt sowohl die eigene Religion als auch den Glauben der Bevölkerung.
Voraussetzung: Illustrierte Bücher, Statuen, Silber, Wachs, Farbstoffe, Bernstein, Edelsteine.

Die Seidenstraße

Dank der Seidenstraße können Sie Waren und Güter importieren, die niemand in Europa bisher kannte. Die Nachfrage an diesen Waren ist so groß, dass sich die Einnahmen Ihrer Kaufleute verdoppeln.
Voraussetzung: Pferde, Wolle, Wein, Honig, Wachs, Leder, Seide, Elfenbein.

Das Zeitalter der Entdeckungen

Erreichen Sie das Zeitalter der Entdeckungen, importieren Sie, ähnlich der Seidenstraße, Güter aus der Neuen Welt. Jede Küstenstadt in Ihrem Reich nimmt damit +5 zusätzliches Gold ein.
Voraussetzung: Fleisch, Salz, Takelwerk, Leinen, Wachs, Stoffe.

Das Zeitalter der Erleuchtung

Schreiber bereichern aus Ihren Landen die Universitäten und verdoppeln die Buchproduktion für die königliche Schatzkammer. So bilden Sie Ihre Ritter schneller und effektiver aus.
Voraussetzung: Illustrierte Bücher, Tinte, Pergament, Elfenbein, Seide.

Die große Festung

Die große Festung gibt der Bevölkerung Vertrauen in ihren Herrscher. Wird eine Ihrer Städte durch den Feind belagert, halten die Bürger der Belagerung durch den Feind + 30 Prozent länger stand.
Voraussetzung: Säulen, Statuen, Silber, Farbstoffe, Ebenholz, Elfenbein.

Die Dreifelderwirtschaft

Mit der Dreifelderwirtschaft arbeiten Ihre Bauern effektiver und nutzen das Farmland besser aus. Jeder Bauernhof in Ihrem Königreich erhöht die Produktion von Nahrungsmitteln um +1 und steigert den Nahrungsspeicher in den Städten um +100.
Voraussetzung: Leder, Wachs, Salz, Pferde.

Das Bürgertum

Die Einführung des Bürgertums steigert die Zufriedenheit der Bevölkerung in den Provinzen. Auch zieht sie Wanderer aus fremden Gebieten an und erhöht die Anzahl Ihrer Einwohner um +30 Prozent.
Voraussetzung: Fleisch, Stoffe, Wachs, Leinen, Salz, Gewürze.

Die Frühlingsfeste

Feste erhöhen die Zufriedenheit Ihrer Bürger in den Städten. Besonders Metropolen mit Tavernen +2 und Herbergen +5 wirken sich positiv auf die Zufriedenheit aus.
Voraussetzung: Wein, Honig, Fleisch, Silber, Statuen, Zucker.

CHRISTIAN RÜHL



In regelmäßigen Abständen kommen Könige anderer Reiche mit Bitten auf Sie zu, die Sie besser ablehnen, um sich erst mal in Ruhe um das eigene Refugium zu kümmern.



Lange Märsche wirken sich schlecht auf die Moral der Truppen aus. Schlagen Sie daher regelmäßig Feldlager auf, um den Moralverlust zu minimieren.

The Moment of Silence

Grün = Wiederkehrende Gesprächspartner, Rot = Aufzunehmende Gegenstände, Blau = Orte bzw. Gegenstände mit Interaktionsmöglichkeit

Merkwürdige Szenen spielen sich in Ihrer Stadt ab: Leute verschwinden über Nacht, immer öfter versagt die Technik und überall trifft man auf diese schwarz gekleideten Männer. Wir helfen Ihnen, den Dingen auf den Grund zu gehen, und unterstützen Sie bei der Rettung der Welt.

TAG 1: 29.09.2044

Erste Schritte

Nehmen Sie zunächst den **Teddybär** auf dem Flur an sich und betreten Sie anschließend Peters Appartement. Holen Sie den **Messenger** aus dem Nachttisch und eine **Actionfigur** aus der Schublade links unter dem Schrank. Nach einem Blick auf das **Klingelschild** der Nachbarn lässt sich mit dem Messenger deren Telefonnummer bei der Auskunft erfragen und **Deborah Oswald** einen ersten Besuch abstatten. Nach einem Anruf bei der örtlichen Polizeistation (Messenger benutzen) legt sich Peter erst mal eine Runde aufs Ohr.

TAG 2: 30.09.2044

Informationen sammeln

Reden Sie mit Deborah, dann mit **Tommy**. Er wird Ihnen ein **Foto** seines Vaters und im Tausch gegen die Actionfigur auch eine **Alienfigur** geben. Diese **Bob** im Kiosk vor dem Haus zeigen. Nach der ausgiebigen Unterhaltung empfiehlt sich ein Abstecher in den Brooklyn-Park. In der Schlafstelle des Gurus finden Sie einen **Draht** am Stock mit dem Schädel. Anschließend fährt Peter mit einem **SatCar** nach Downtown.

Das Büro in Manhattan

Identifizieren Sie sich mit dem Messenger am **Terminal** neben der Eingangstür und sprechen Sie drinnen mit **Claire**. Mithilfe des neuen Passworts benutzt Peter den Lift. Unterhalten Sie sich mit **Bill**, bis er nach einem LightLife-Menü verlangt. Wenn Sie an den Schreibtischen einen **Magneten** gefunden haben, bitten Sie in der **Chefetage** um Urlaub und fahren zur Lower East Side.

Eintritt ins Nuclear-Cafe

Hinter dem „Schrottauto" trifft Peter auf Juan, der den Messenger entwendet. Ihm zur Tür folgen und dort klopfen. **Rita**, die gegenüber steht, verrät das richtige Klopfzeichen und Sie können Ihren **Messenger** nach einem Gespräch mit **Lou** wieder einstecken. Zeigen Sie ihm das Foto von Mr. Oswald und **Cypher** wird Sie empfangen.

Mahlzeit!

Um die **CD**, die Sie von Cypher bekommen, laden zu können, ist erst ein **LightLife-Menü** von Bob zu besorgen. Wieder im Büro, befindet sich ein **Sicherungskasten** neben dem Begrüßungscounter. Nachdem die **FI-Sicherung** umgelegt und der **Stecker** neben der Küchentür eingesteckt ist, wärmt Peter das Menü in der **Mikrowelle** auf. Sobald Bill erfährt, dass sein Essen fertig ist, kann die CD im **Uploadterminal** eingespielt werden.

Abflug vorbereiten

Cypher ist jetzt bereit, das Foto zu „analysieren". Nach einem Telefonat mit Deborah begeben Sie sich an den **Schreibtisch** Ihres Chefs. Unter der Ecke der Tischmatte liegt ein **Schlüssel** zur Schublade, mit dessen Hilfe sich die **Flugtickets** stibitzen lassen. Damit checken Sie im Flughafen am Terminal B ein.

TAG 3: 1.10.2044

Besuch beim SETI

Reden Sie mit **Dr. Price**, um an Mr. Oswalds **Tasche** aus dem **Souvenirshop** zu gelangen. Untersuchen Sie das darin befindliche **Messer** und das **Garn**. Peter unterhält sich später mit Deborah darüber und kommt so an Tommys **Teddy**. Den **Schließfachschlüssel** in Oswalds Wohnung stecken Sie ein und obduzieren den Teddy mit dem Messer. Erzählen Sie Bill von der dabei gefundenen **Videokassette** und fahren Sie nach Greenwich Village.

Greenwich Village

Fischen Sie das **Schild** im Antiquitätenladen auf, indem Sie aus Draht, Garn und dem Magneten eine **Angel** basteln, die durch den **Briefschlitz** geführt wird. Peter ruft die darauf angegebene Nummer an und schon öffnet **Mr. Huntington** dem Spieler. Aus dem Laden brauchen Sie zunächst den **Videorekorder** und das **Hörspiel**.

Videoabend

Über das Hörspiel freut sich Cypher so sehr, dass er Ihnen sein **Videokabel** schenkt. In Ihrem Wohnzimmer platzieren Sie den Videorekorder auf dem **Couchtisch**, schließen ihn an und legen die Kassette ein. Die Zahlen daraus (**8227.9347** und **2234.6621**) geben Sie am **Virtual Telescope** des SETI ein.

Verschwörungstheorien

Die beiden **Fotos**, die Sie dort ausdrucken können, zeigen Sie erst Cypher und reden dann mit Mr. Huntington darüber. In seinem Hinterzimmer wird der **Lichtschalter** hinter dem Regal betätigt, daraufhin schaut sich Peter den **Zeitungsartikel** an. Mr. Huntington bittet Sie, eine **Brieftaube** aus dem Laden mitzunehmen. Sobald das erledigt ist, begeben Sie sich in Ihr Appartement.

TAG 4: 2.10.2044

Flughafen-Information(en)

Schauen Sie in der Flughafen-Information aus dem **Fenster** rechts neben der Eingangstür, um die Angestellte wegzulocken. Am **Überwachsungssystem** erfahren Sie Mr. Oswalds Schließfachcode (**2543**). Mit Schlüssel und Code bekommen Sie sein **Tagebuch**, in dem wichtige Hinweise versteckt sind.

Überraschender Gewinn

Zu Hause sprechen Sie kurz mit Deborah und gehen dann zum Chatten an den PC. Wiederholen Sie das, bis Christine nichts Neues mehr einfällt. Kurz darauf winkt Peter ein Lotteriegewinn – es klingelt an der Tür. Die **Gewinnbestätigung** tauscht Peter am Flughafen in ein **Ticket** zu Lunar 5 um. Über Terminal A reisen Sie dorthin.

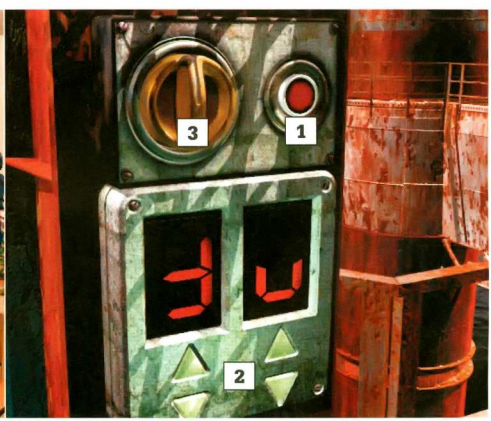
TAG 5: 3.10.2044

Was trinken Sie denn da?

Gehen Sie zur Theke im Erholungsbereich und nehmen Sie einen **Cocktail** mit. In Ihrer Kabine stellen Sie den **Becher** aus der Waschecke auf den **Tisch** und legen das **Handtuch** darüber. Dadurch können Sie zwei **Tabletten** aus dem Cocktail filtern, die aufzuschneiden sind, um an das **Pulver** zu kommen. Nehmen Sie das Handtuch und stecken es in den **Luftschacht** über der Tür. Drücken Sie anschließend die **Taste 3**. Peter erfährt jetzt, wie die **Atemluft** normalerweise zusammengesetzt ist.



Um den Schlüssel auf der Anrichte aufzuspüren, müssen Sie schon sehr genau hinschauen. Bewegen Sie die Maus dabei sachte über den Bildschirm.



Drücken Sie zuerst den Knopf (1). Danach wird der Code eingegeben (2). Zum Schluss drehen Sie den Schalter (3). Nur so bewegen sich die Lifte.

Ab in den Sektor B

Wenn Dr. Jenkins nicht auf seinem **Platz** rechts an der Theke ist, geben Sie das Pulver in seine **Kaffeetasse** und verlassen kurz den Erholungsbereich. Nach Ihrer Rückkehr finden Sie dort einen **Funksender**. Damit lässt sich die **Verdeckplatte** im Poolbereich öffnen und auf Knopfdruck der Versorgungsraum betreten. Hier geben Sie an der **Anzeigetafel** die Werte für die Luft zum Druckausgleich ein (unten **21**, Mitte **78**, oben **1**).

Sabotageakt

In der Mitte der Fertigungshalle nehmen Sie **Werkzeug** und **Energie-Stick** aus dem **ausrangierten Objekt**. Den Stick wenden Sie auf ein abflugbereites Objekt auf dem Fließband an. Peter verlässt die Halle und kehrt zur Erde zurück.

TAG 6: 4.10.2044

Peinliches Geständnis

Von Gerald in der Air Lounge erfahren Sie, wie er seinen **Mitarbeiterausweis** „verloren" hat. Rita überlässt Ihnen diesen. Danach packt Peter seine Sachen in das **Schließfach** am Flughafen, bindet den Schlüssel an die Brieftaube und lässt sie draußen frei. Im Anschluss am Terminal C einchecken.

TAG 7: 5.10.2044

Auf der Plattform

Bevor Sie mit dem Aufzug im Außenpfeiler nach unten fahren können, geben Sie den Code aus dem Tagebuch in das **Steuergerät** außen ein (siehe Screenshot). Schicken Sie den Aufzug leer wieder hoch und Sie finden in dessen Schacht eine **Tauchausrüstung**. Jetzt fährt Peter mit dem **Boot** zum mittleren Pfeiler, zieht dort den Neoprenanzug an und geht auf **Tauchgang**. Nachdem Sie den **Schalter** unter Wasser umgelegt haben, nehmen Sie die **Mine** am nächsten Pfeiler mit.

Bereit zur Sprengung

Fahren Sie mit dem Aufzug in der Mitte der Plattform zum Kontrollraum. Dort einen Blick auf das **Koordinatendisplay** werfen. Sie finden ein **Seil**, das mit der Mine und dem Zeppelin verbunden wird. Verstecken Sie sich nun über der **Klappe** im Dach.

TAGE 8 UND 9: 6. + 7.10.2044

Knastgeschichten

Unterhalten Sie sich ausgiebig mit **Brett** und den beiden **Wärtern**. Nachdem Sie im Hof waren, finden Sie etwas **Brot** in der Zelle. Sobald Sie sich auf die Pritsche legen, beginnt der Tagesablauf von vorn. Brett ist nun endlich weg und Sie klauen sein **Ketchup**. Bei der nächsten Zellenkontrolle geben Sie etwas davon in Officer Smiths Kappe und leihen sich seinen **Schlüssel** zum Wachraum aus. Dort lassen Sie die **Puppe** samt **Faden** mitgehen, schließen die **Tür** wieder und geben den Schlüssel zurück.

Brechen Sie aus!

Vor dem nächsten Umschluss befestigen Sie den Faden an Ihrem **Türgitter** und entfernen sich so den schlimmen **Zahn**. Fragen Sie Officer Burton nach seinem Kollegen und begeben Sie sich in den Hof. Nachdem Sie den **Vogel** mit dem Brot angelockt haben, binden Sie ihm den Zahn ans Bein und entlassen das Tier in den **Nachthimmel**. Nun können Sie mithilfe des **Baumes** aus dem Gefängnis türmen.

TAG 10: 8.10.2044

Zurück in Brooklyn

Glücklicherweise schenkt Bob Ihnen eine **Magnetbahnkarte**, damit Sie Ihren **Schließfachschlüssel** aus dem **Kristallleuchter** im Antiquitätenladen holen können. Wenn Sie Ihre Sachen geholt haben, zeigen Sie dem Gitarrenspieler aus dem Brooklyn-Park den Messenger.

TAG 11: 9.10.2044

In der Kanalisation

Biegen Sie die erste Möglichkeit links ab (siehe Screenshot), um zur Station Fulton Street zu finden. Betätigen Sie den **Lichtschalter** neben der Tür und holen Sie die **Karte** am Ende der Station. Zurück an der ersten Abzweigung folgt Peter dem ursprünglichen Weg immer geradeaus. Dabei „stolpern" Sie über einen **Schuh**, den Sie mit dem Garn reparieren. In der nächsten Station sprechen Sie mit Graham Oswald und dem Professor. Juri wird Peter helfen, den Weg zur Wohnung zu finden, wenn er einen Schuh bekommt.

Unter dem Wohnhaus

Nehmen Sie das **Brett**, stellen sich darauf und klettern durch das **Lüftungsgitter** nach oben. Nun steuern Sie Deborah – und zwar zum PC, wo sie eine **Karte** ausdruckt. Im Kinderzimmer findet sie **Gummibärchen** und schüttet diese in die **Toilette**. Wenn das Klo nach einem Druck auf die **Spültaste** verstopft, muss Deborah nur noch so lange mit den Agenten diskutieren, bis sie mit Tommy auf die Etagentoilette darf.

TAG 12: 10.10.2044

Der Weg durchs Ewige Eis

Nehmen Sie ein **Brett** von dem Stapel hinter der Polarstation und betreten Sie diese. Mit dem **Schlüssel** aus dem **Schlüsselkasten** hinter der Theke den **Jetski** vor dem Haus starten. In dem Motorschlitten befinden sich ein **Benzinkanister** und ein **Lappen**. Diese Gegenstände kommen in den **Schneehaufen** vor dem Eingang der Kuppel. Peter entzündet nun das Ganze. Nach einem Blick in die Kamera bekommen Sie Einlass gewährt.

In der Kuppel

Die Leiche im Gang hält eine **Disc** und einen **Zettel** (über dem Namensschild) für Sie bereit. Die Reihenfolge, in der die Kontinente auf der Schleuse gegenüber zu drücken sind, erfahren Sie, wenn Sie den Zettel mit dem Feuerzeug hinterleuchten: **N**ord**a**merika, **Eu**rasien, **Af**rika, **Au**stralien, **S**üd**a**merika.

Tipps zum finalen Rätsel

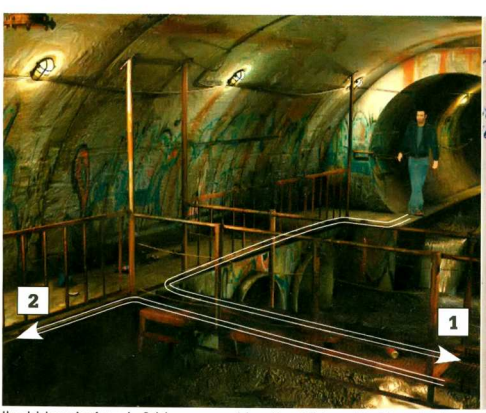
1. Speichern Sie das Spiel ab. Falls Sie das Rätsel nicht selbst lösen wollen, finden Sie am Ende des Artikels einen Lösungsvorschlag, der an dieser Stelle einsteigt.
2. Suchen Sie im Tagebuch nach versteckten Hinweisen.
3. Behalten Sie die Anzeigetafel vor dem Hauptcomputer im Auge.
4. Die fünf Antennen lassen sich in 6-Grad-Schritten drehen (jede bis zu 72 Grad bzw. in 13 Schritten) und decken so im Idealfall die vollen 360 Grad ab.
5. Je nach Stellung der anderen Antennen lassen sich nicht immer alle 13 möglichen Positionen einstellen.
6. Die Displays, die den Empfangsbereich der Antennen darstellen, befinden sich im Gang gegenüber der jeweiligen Antenne (siehe Screenshot).
7. Ziel ist es, die Antennen so auszurichten, dass der Computer aus Inputmangel abstürzt.

Retten Sie sich!

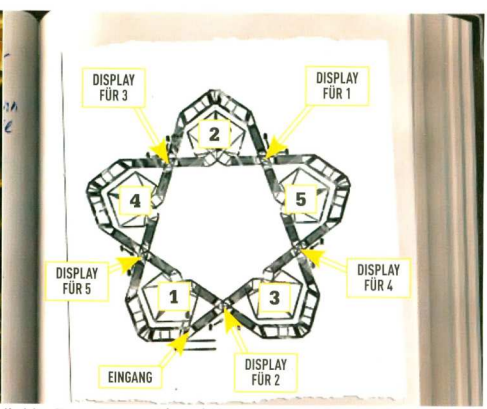
Im Evakuierungsraum öffnen Sie die Rettungskapsel 3 mit dem **Schalter** davor. Im Inneren betätigen Sie den Hebel in der Mitte und drücken auf **Start**. Wenn Sie aber nicht mit ansehen wollen, wie New York atomar zerstört wird, müssen Sie die Disc vorher in die **Raketensteuerung** einlegen.

Lösungsvorschlag zum Endrätsel

Stellen Sie die Antenne in Raum 1 auf 6 Grad ein. Danach in Raum 4 auf 282, in 2 auf 120, in 5 auf 300, in 3 auf 216 und schließlich wieder in Raum 1 angekommen auf 0 Grad. Voilà! RUDI BIRKENBACH



Um sich lange Laufwege im Spiel zu ersparen, folgen Sie mit Peter zunächst Route 1. Später im Spiel kehren Sie hierher zurück und gehen in Richtung 2.



Nachdem Sie eine der Antennen (1 bis 5) gedreht haben, lässt sich die Veränderung des Empfangsbereichs am entsprechenden Display in der Kuppel ablesen.

Gabriel Knight 3 – Blut der Heiligen – Blut der Verdammten

Das Böse schmiedet mal wieder einen hinterhältigen Plan und es gibt nur eine Person, die das Blatt noch wenden kann – Sie. Nun aber keine Panik, Sie können auf unsere Hilfe zählen. Deshalb verraten wir Ihnen, wie die kniffligsten Rätsel zu lösen sind.

ALLGEMEINE TIPPS

Mit der „Esc"-Taste lassen sich lange Wege verkürzen. Klicken Sie auf die Stelle, zu der Gabriel laufen soll. „Esc"-Taste drücken und prompt steht er dort.

Nehmen Sie Gespräche, die in einer fremden Sprache geführt werden, mit dem Tonbandgerät auf. Diese übersetzt später Ihr Notebook. Das wertet auch Symbole, Muster und Schriften aus, die Sie von Ihrem Notizblock übertragen.

Gegen eine Tür gehalten, dient das Wasserglas als Abhörvorrichtung. Es befindet sich auf der Kommode gegenüber Mosleys Zimmer.

Untersuchen Sie alle Gegenstände aus Ihrem Inventar nach Fingerabdrücken, sobald Sie das entsprechende Set dafür besitzen.

Personen und Fahrzeuge stets verfolgen. Bei den Vehikeln besteht die Möglichkeit, ein „Verfolgen"-Symbol auszuwählen, sobald das Zielobjekt angeklickt wurde.

TAG 1, 14-16 UHR

Wie komme ich an die Harley Davidson?

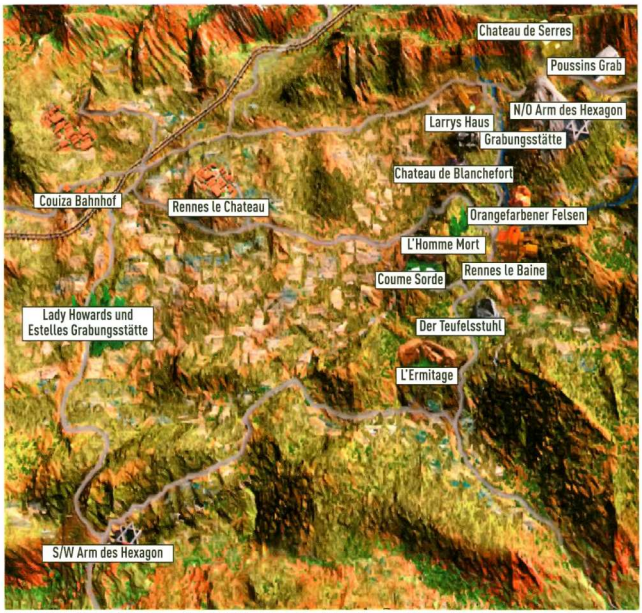
Werfen Sie zuerst einen Blick auf die Reservierungsliste des Motorradverleihs. Gehen Sie anschließend ins Museum und nehmen Sie die Mütze aus dem Eimer neben dem Eingang. Hinter dem Friedhof streichelt die Spielfigur eine Katze, die daraufhin durch das Loch im Holztor schlüpft. Das Loch mit dem Klebeband aus Gabriels Kleiderschrank präparieren. Auf dem Friedhof die Sprühflasche von der Fensterbank entwenden und damit der Katze eine Dusche verpassen. Den Klebestreifen wieder entfernen und mit Ahornsirup einschmieren, der auf dem Buffettisch im Esszimmer steht. In der Lobby organisieren Sie ein Bonbon und statten Mosley einen Besuch auf Zimmer 33 ab. Reden Sie mit ihm über seinen Pass, dann die Süßigkeit anbieten. Zurück in der Hotelhalle drücken Sie die Klingel für seinen Raum. Mosley verlässt ihn daraufhin, sodass Sie ungestört seine goldene Jacke entwenden können. Weitere Bonbons besorgen und jeweils eins auf die Kisten im Flur des ersten Stockwerks legen. Erneut die Klingel für Nummer 33 drücken und die Treppe hinaufgehen. Aufpassen, damit Mosley Sie nicht entdeckt, wenn er seine Kammer verlässt. Schleichen Sie sich von hinten an ihn heran, sobald er sich ein Bonbon von der Kiste nimmt und klauen Sie ihm den Pass. Schnurrbart, Mütze und Jacke im Inventar miteinander verbinden. Per Stift, den Sie an der Rezeption gefunden haben, versehen Sie Mosleys Passfoto mit einem Schnurrbart.

Wie kann ich die Gespräche unentdeckt abhören?

Um die Unterhaltung der beiden Schläger mit dem Pfarrer zu belauschen, versteckt sich der Protagonist hinter dem großen Grab. Das Gespräch bei Larrys Haus hört er hinter dem Baum beim Brunnen ab.

Wie geht der Handschlag der Templer?

Um den geheimen Gruß der Templer nachzuahmen, sind die Symbole von links in der folgenden Reihenfolge zu drücken: 2, 5, 3, 1, 4. Für die richtige Eingabe erhalten Sie fünf Punkte.



Auf der Karte sind alle Orte eingezeichnet, die Sie während des Spiels besuchen können. Die meisten davon erscheinen allerdings erst dann, wenn Sie einen Hinweis darauf erhalten haben.

TAG 2, 7-10 UHR

Warum fährt die Reisegruppe nicht ab?

Im Hotelzimmer befindet sich ein Notebook. Benutzen Sie es und geben Sie unter „Suchen" den Begriff „Vampir" ein. Die E-Mails lesen, dann an Mosleys Tür klopfen.

Wie gelange ich in die anderen Zimmer?

Gabriel verlässt das Zimmer. Auf dem Flur begegnet er der Putzfrau. Warten Sie, bis diese einen Raum betritt und dreckige Wäsche in den Wagen wirft. Jetzt gelangen Sie mit dem „Schleichen"-Symbol hinein. In Raum 27 ist der Aufzug für das Essen zu entriegeln. In Zimmer 29 gehen Sie zuerst auf den Balkon und öffnen anschließend die Eingangstür von innen. Das wiederholen Sie in Raum 31. In den Nummern 21 und 23 wieder den Lift öffnen.

12-14 UHR

Was muss ich in der Bibliothek machen?

Holen Sie das Buch aus der Schreibtischschublade und nehmen Sie den Fingerabdruck vom Umschlag. Schieben Sie den Stuhl unter das Wandgemälde und untersuchen Sie die Augen von Montreaux. Um den Raum zu verlassen, den Knopf unter dem Schreibtisch drücken. Die Köpfe der Statuen so drehen, dass ein fünfeckiger Stern entsteht. Jeweils einmal das rechtsdrehende Symbol klicken.

14-17 UHR

Wie gelange ich in das Chateau de Serres?

Drucken Sie mithilfe des Laptops einen Presseausweis der New York Times aus. Wenn Sie mit dem Butler sprechen, erhalten Sie eine Audienz bei Montreaux.

17-22 UHR – SERPENT-ROUGE-RÄTSEL – TEIL 1

Wassermann

Im Analyseprogramm des Laptops die Karte öffnen. Zeichnen Sie jeweils einen Punkt bei Rennes le Chateau und bei Chateau de Blanchefort ein. „Analyse starten" drücken, damit die beiden Punkte miteinander verbunden werden.

Fische

Untersuchen Sie die zwei Pergamente, die an der Tür des Museums hängen. Wenden Sie alle verfügbaren Optionen bei Text und Grafik an. Als Übersetzungssprache Französisch wählen. Die Karte erneut öffnen und jeweils einen Punkt in den folgenden Orten setzen: Rennes le Chateau, St. Just et le Bezu, Bugarach, Coustaussa. Wählen Sie im Menü unter „Grafik" „Figur benutzen" einen Kreis aus. Diesen vergrößern Sie, bis er alle zuvor eingegebenen Punkte berührt.

Widder und Stier

Setzen Sie in der Karte ein Quadrat ein und vergrößern Sie es, bis der Kreis eingeschlossen ist. Einen Punkt beim Chateau de Serres zeichnen, einen zweiten, wo sich Linie und Kreis schneiden. Nun „Analyse starten" klicken. Am entstandenen Meridian das Quadrat ausrichten.

Zwilling und Krebs

Öffnen Sie die Karte und wählen Sie unter Punkt „Karte" „Gitter zeichnen". Geben Sie „Figur fül-



Diese Karte enthält alle Zeichnungen, die während des Spiels einzugeben sind.

len" und „8x8" ein: Das erste Geheimnis um Serpent Rouge ist gelöst.

7-10 UHR

Wie bestimme ich das Zentrum des Kreises?

Schnappen Sie sich zu Beginn den Harley-Schlüssel aus Gabriels Zimmer. Öffnen Sie Mosleys Raum mit dem Schlüssel aus Ihrem Inventar. Unter dem Klamottenhaufen verbirgt sich ein Ortungsgerät. Stibitzen Sie das Fernglas von Lady Howards Motorrad und fahren Sie mit der Harley nach L'Ermitage. Holen Sie sich dort die Nachricht aus der Höhle und nehmen Sie das Ortungsgerät in die Hand. Der Protagonist läuft vor dem Höhleneingang herum, bis Grace eine Stelle am Boden markiert. Dort ist das Zentrum des Kreises. An der Stelle mit der Schaufel ein Loch graben.

SERPENT-ROUGE-RÄTSEL – TEIL 2

Löwe

Kaufen Sie im Museum drei Ansichtskarten und fahren Sie nach L'Ermitage. Benutzen Sie dort die Karten mit dem Höhleneingang. Im Hotel scannen und analysieren Sie diese im Laptop. Zeichnen Sie anschließend einen Punkt bei L'Ermitage und einen bei Poussins Grab in die Karte ein. Nach der Analyse ist diese um eine Linie reicher.

Waage

„Salomo" als Suchbefehl eingeben. Allen Querverweisen folgen, bis Sie auf den Eintrag „Pläne des Tempels" stoßen. Nachdem Sie erfahren haben, dass dieser Tipp zurzeit nicht verfügbar ist, wechseln Sie zur Analyse. Zeichen Sie oben und unten ein Rechteck mit der Funktion „Punkte eingeben" auf der vierten und sechsten Linie des Gitters ein. Drücken Sie „Analyse starten". Der Grundriss des Tempels ist fertig. Anschließend ein Hexagramm mit „Figur benutzen" einzeichnen und es bis zur Größe des Kreises dehnen und dann drehen, bis eine Spitze in Richtung Poussins Grab zeigt.

3. TAG, 10-12 UHR

Wo ist Wilkes?

Fahren Sie nach L'Homme Mort. Am Ende der Schlucht entdecken Sie Fußspuren. Die führen zur Leiche von Wilkes.

SERPENT-ROUGE-RÄTSEL – TEIL 3

Skorpion

Lesen Sie die E-Mail. Anschließend die Karte im Analyseprogramm öffnen. Sie zeichnen vier weitere Punkte an den Stellen des Gitters ein, wo die Schnittpunkte des Hexagramms den Grundriss des Tempels schneiden. Vom Grundriss sind nun jeweils vier Felder am oberen und unteren Teil abgetrennt. Zum Schluss noch einen Punkt bei dem Ort Pech Cardou einzeichnen und die Karte analysieren lassen.

Steinbock

Fahren Sie zu Poussins Grab und suchen Sie das Wort „SUM", das in die Erde geritzt wurde. Übertragen Sie es in den Notizblock. Zurück im Zimmer scannen Sie das Wort in den Laptop ein und lassen es übersetzen und analysieren, genau wie den Arcadia-Text. Wählen Sie die Option „Anagramme bestimmen" und aus der Liste die Worte „Arcam", „Dei" und „Tango".

Schütze

Abschließend die Schlange mit drei Punkten in die Karte einzeichnen. Setzen Sie den ersten Punkt bei Peyrolles, den zweiten bei Chateau de Serres. Eine eingezeichnete Grenze auf der Karte verbindet sie miteinander. Setzen Sie den letzten Punkt in der Mitte dieser Strecke und starten Sie die Analyse.

21 UHR

Das Pendel

Lassen Sie Ihre Spielfigur unmittelbar hinter dem Quadrat-Symbol auf den rotierenden Ring springen. Nach kurzer Zeit erreicht sie eine Öffnung in der Wand, in die das Pendel hineinfährt und kurz darauf wieder herauskommt: Jetzt zugreifen! Um auf die Säule zu gelangen, den Cursor darüber bewegen. Wenn Ihr Protagonist nahe genug dran ist, verwandelt sich das Symbol in eine Hand und er kann runterspringen, wenn er auf halbem Weg zur Säule ist.

Die Waage

Legen Sie das „Unendlich"-Zeichen, das „Ei" und den „Apfel" auf die Waage, damit die Säule im Boden versinkt.

Die Feuerprobe

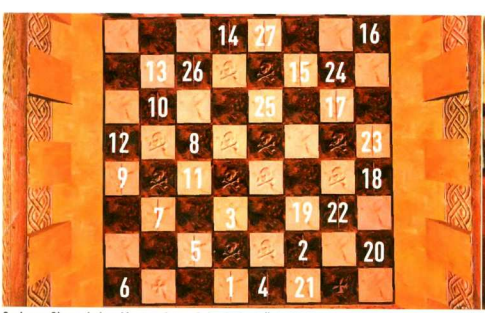
Ziehen Sie den Lederhandschuh über. Den Stein aus der brennenden Vase holen und in die Dämonenstatue legen. Gehen Sie zu den zwei Spiegeln und werfen Sie einen Blick hinein. Legen Sie den Schalter in Richtung des Spiegels, in dem Gabriel als alter Mann reflektiert wird. Auf der gegenüberliegenden Seite betätigen Sie das Yin-Yang-Zeichen.

Die unsichtbare Brücke

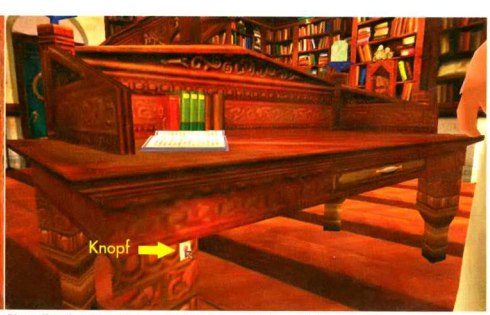
Sobald Sie die unsichtbare Brücke betreten haben, erscheinen flimmernde Platten unter Ihren Füßen. Springen Sie von einer zur anderen, aber achten Sie darauf, dass die Entfernung nicht größer als zwei Platten ist. Sonst stürzt die Spielfigur in die Tiefe. Speichern Sie nach jedem gelungenen Sprung.

Der Endkampf

Sobald die Kontrolle über Gabriel erlangt ist, laufen Sie zum Sarkophag am Ende des Raums und klettern hinauf. Erst Ihr Amulett, dann den Dolch auf den Dämon anwenden. LARS THEUNE



Springen Sie nach dem Muster eines „Schachpferds" der Reihe nach auf die nummerierten Quadrate des Schachbretts und Sie gelangen sicher zum Ausgang.



Dieser Knopf aktiviert die Laserstrahlen in der Bibliothek. Die Köpfe der Statuen in den Regalen drehen, bis die Laserstrahlen einen fünfeckigen Stern ergeben.

Star Wars Battlefront

Wenn die Mehrspieler-Gefechte von BATTLEFRONT permanent ruckeln, ist nicht unbedingt Ihre Hardware schuld, denn das Lizenz-Spiel verfügt über eine integrierte Leistungs-Bremse.

Wer bei *Star Wars Battlefront* zum ersten Mal eine Online- oder Netzwerkpartie startet, erlebt eine unangenehme Überraschung: Auch mit einem Hochleistungs-PC ruckeln die Mehrspielerschlachten merklich. Schuld ist eine Framerate-Begrenzung, die verhindert, dass mehr als 20 Bilder pro Sekunde (Fps) angezeigt werden. Das Problem lässt sich bisher nicht vollständig beseitigen, aber immerhin können Sie die Grenze von 20 Fps auf 30 Fps anheben. Im Optionsmenü unter „Online-Optionen" finden Sie den etwas irreführenden Eintrag „Ticks Pro Sekunde", den Sie auf „30" anheben. Anschließend laufen die Mehrspieler-Matches mit erträglicher Bildrate. Diese Einstellung muss ebenfalls auf dem Server festgelegt werden, sonst haben alle Spieler weiterhin maximal 20 Fps. Manche Server-Betreiber haben mittlerweile einen Weg gefunden, Online-Partien mit 40 Fps einzurichten.

ANFORDERUNGEN UND EINSTELLUNGEN

Die Hardware-Anforderungen sind typisch für einen Titel, der zeitgleich für Spielekonsolen und PC erscheint: Die CPU spielt eine untergeordnete Rolle. 1.600 MHz reichen für alle Details. Die Grafikkarte wird dagegen stark gefordert, so sind beispielsweise eine Radeon 9600 XT und die Geforce FX 5700 Ultra mit der höchsten Detailstufe überfordert. Ziehen Sie bei entsprechenden Platinen die Schieberegler „Sichtweite" und „Detailentfernung" auf einen mittleren Wert und reduzieren Sie die „Schattendetails" auf „Niedrig". Bei DX-7-Grafikkarten wie der Geforce2- oder Geforce4-MX-Serie fehlen zahlreiche Effekte, was *Battlefront* viel Atmosphäre raubt. DANIEL MÖLLENDORF



Ohne Wasserspiegelungen, Schatten und Bumpmapping wirkt Battlefront unspektakulär. Durch die eingeschränkte Sichtweite wird das Spiel zudem schwerer.



Auf der Wasseroberfläche mit leichtem Wellengang spiegelt sich die Umgebung, Bump Maps veredeln die Ruinen und alle Objekte werfen einen Schatten.

TUNING

UM BATTLEFRONT IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 1.600 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Geforce FX 5900 XT

MIT 1.333 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Bei „Sichtweite" und „Detail-Entfernung" einen niedrigen Wert einstellen
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 verringern
- ☐ Für die „Texturdetails" „Mittel" nehmen
- ☐ Für „Geländequalität" „Mittel" auswählen
- ☐ Die „Schattenqualität" auf „Aus" setzen
- ☐ „Bumpmapping" anschalten

MIT 1.500 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ Bei „Sichtweite" und „Detail-Entfernung" einen mittleren Wert einstellen
- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Für die „Texturdetails" „Hoch" nehmen
- ☐ Für „Geländequalität" „Hoch" auswählen
- ☐ Die „Schattenqualität" auf „Niedrig" setzen
- ☐ „Bumpmapping" anschalten

MIT 1.800 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 PRO SOLLTEN SIE:

- ☐ Bei „Sichtweite" und „Detail-Entfernung" einen mittleren Wert einstellen
- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ „Antialiasing" auf „2x" setzen
- ☐ Für die „Texturdetails" „Hoch" nehmen
- ☐ Für „Geländequalität" „Hoch" auswählen
- ☐ Die „Schattenqualität" auf „Niedrig" setzen
- ☐ „Bumpmapping" anschalten

DAS MENÜ „GRAFIKOPTIONEN" VON SW: BATTLEFRONT



1. Sichtweite: Eine hohe Sichtweite belastet alle Systemkomponenten stärker. Erst 1.600 MHz und eine Geforce FX 5900 XT oder Radeon 9800 reichen für den Maximalwert.
2. Detail-Entfernung: Ab einer gewissen Distanz werden die Figuren mit einer niedrigeren Detailstufe dargestellt. Diesen Wert stellen Sie am besten ähnlich wie „Sichtweite" ein.
3. Texturdetails: Die Auflösung der Texturen hat geringen Einfluss auf die Performance – lediglich mit einer FX 5200 Ultra auf „Mittel" reduzieren.
4. Geländequalität: Bestimmt etwa die Auflösung der Umgebungstexturen. Genau wie bei den „Texturdetails" ist der Leistungsvorteil minimal.
5. Schattenqualität: Die Darstellung der Schatten fordert das System gerade bei Massenschlachten stark. Nur mit einer schnellen Grafikkarte wie der FX 5900 XT läuft die höchste Stufe flüssig.
6. Bumpmapping: Wenn Sie die Bump Maps abschalten, sieht das Spiel schlechter aus, läuft jedoch kaum schneller – ergo: unbedingt aktivieren.
7. Bewegungsunschärfe: Figuren und Fahrzeuge werden bei schnellen Bewegungen leicht unscharf. Die Performance leidet nur geringfügig.
8. Verzerrungseffekte: Genau wie bei der Bewegungsunschärfe ist es Geschmackssache, ob Sie diesen Effekt anschalten – der Leistungsvorteil ist kaum messbar.

Counter-Strike Source

Der beliebteste Mehrspieler-Shooter geht in die Verlängerung. Wie schnell und mit welchen Grafik-Details läuft COUNTER-STRIKE SOURCE auf Ihrem PC?

Die Neuauflage von *Counter-Strike* verwendet als erstes Spiel Valves *Source*-Engine, die auch bei *Half-Life 2* zum Einsatz kommt. Nach der Schönheitsoperation sieht der Online-Dauerbrenner klasse aus, aber die Hardware-Anforderungen sind stark gestiegen. Während das in Würde ergraute Original auf jedem Durchschnitts-PC zufriedenstellend läuft, benötigen Sie für die *Source*-Variante 2.700 MHz, eine Radeon 9800 Pro sowie 1.024 MByte Arbeitsspeicher, um mit allen Details zu spielen. Schlechte Nachrichten für Besitzer einer Geforce-FX-Grafikkarte: Obwohl die Nvidia-Platinen DirectX 9 beherrschen, wird die *Source*-Engine nur im DX8.1-Rendermodus ausgeführt. Dadurch fehlen beispielsweise die Reflexionen auf der Wasseroberfläche. Erzwingt man den DX9-Modus, kommt *CS Source* zwar attraktiver rüber, läuft aber weniger als halb so schnell und ist damit fast unspielbar. Neben den genannten Rendertypen werden auch DX8.0- und DX7-Modus unterstützt. Welche Grafikkarte welchen Renderpfad nutzt, entnehmen Sie der Tabelle.

MEHR LEISTUNG

Durch die verschiedenen DirectX-Modi erzielen auch ältere Grafikkarten erstaunlich gute Ergebnisse. So läuft *CS Source* schon mit einer alten Geforce4 MX-440 (DX7-Pfad) flüssig, allerdings fehlen zahlreiche Details. Besitzer einer Radeon 9800 XT können mit zweifacher Kantenglättung und vierfacher anisotroper Filterung zocken. Stellen Sie diese Werte unbedingt im Optionsmenü des Spiels ein. Nehmen Sie die Einstellungen dagegen im Treibermenü vor, sind die Leistungseinbußen deutlich größer. Die CPU lässt sich lediglich über die „Modelldetails" entlasten – alle anderen Werte haben nur Einfluss auf die Grafikkarten-Anforderungen.

DANIEL MÖLLENDORF

TUNING

UM COUNTER-STRIKE SOURCE IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

☐ 2.700 MHz, ☐ 1.024 MByte RAM, ☐ Radeon 9800 Pro

MIT 1.500 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE4 MX-420 SOLLTEN SIE:

☐ Als Auflösung 800x600 wählen
☐ Die „Modelldetails" auf „Mittel" setzen
☐ Bei „Texturdetails" „Mittel" nehmen
☐ Als „Filtermodus" „Trilinear" einstellen
☐ Die „Wasserdetails" auf „Einfache Reflexionen" setzen
☐ Bei „Schattendetails" den Wert „Niedrig" anklicken

MIT 2.000 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:

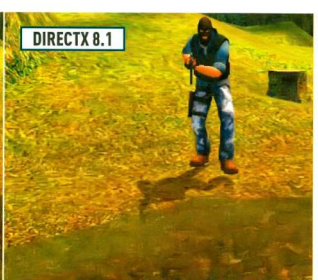
☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
☐ Die „Modelldetails" auf „Mittel" setzen
☐ Bei „Texturdetails" „Hoch" nehmen
☐ Als „Filtermodus" „Trilinear" einstellen
☐ Die „Wasserdetails" auf „Welt spiegeln" setzen
☐ Für „Shader-Detail" „Hoch" auswählen
☐ Bei „Schattendetails" den Wert „Hoch" anklicken

MIT 2.600 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 XT SOLLTEN SIE:

☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
☐ „Anti-Aliasing" auf „2x" stellen
☐ Die „Modelldetails" auf „Hoch" setzen
☐ Bei „Texturdetails" „Hoch" auswählen
☐ Als „Filtermodus" „Anisotropisch 4x" einstellen
☐ Die „Wasserdetails" auf „Alles spiegeln" setzen
☐ Für „Shader-Detail" „Hoch" auswählen
☐ Bei „Schattendetails" den Wert „Hoch" anklicken



Auf der Wasseroberfläche spiegeln sich die Umgebung und die Figuren, unter Wasser bricht das Licht korrekt und die Spielfigur wirft einen kantengeglätteten Schatten.



Der Schatten der Figur wird geglättet und die Texturen wirken unter Wasser verschwommen, dafür spiegelt die Wasseroberfläche nicht mehr die Umgebung wider.



Im Gegensatz zum DX8.1-Renderpfad werden die Kanten beim Schatten der Figur nicht mehr geglättet. Die Wasserdarstellung ist hingegen identisch.



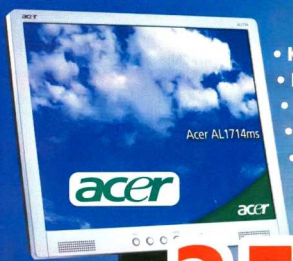
Der Echtzeit-Schatten der Figur fehlt, die Wasseroberfläche spiegelt die Umgebung nicht und unter Wasser fehlt die Lichtbrechung.

GRAFIK-MODI

Die *Source*-Engine verwendet vier Renderpfade. Wir zeigen, welche Karte welchen Modus nutzt.

Grafikkarten	Renderpfad
Radeon X800 (XT)	DirectX 9
Geforce 6800 (GT/Ultra)	DirectX 9
Radeon 9800 (Pro/XT)	DirectX 9
Radeon 9700 (Pro)	DirectX 9
Radeon X600 (Pro/XT)	DirectX 9
Radeon 9600 (Pro/XT)	DirectX 9
Radeon 9500 (Pro)	DirectX 9
Geforce FX 5950 Ultra	DirectX 8.1
Geforce FX 5900 (XT/Ultra)	DirectX 8.1
Geforce FX 5700 (Ultra)	DirectX 8.1
Geforce FX 5600 (Ultra)	DirectX 8
Geforce FX 5200 (Ultra)	DirectX 8
Geforce4-MX-Reihe	DirectX 7
Geforce3 (Ti-200/-500)	DirectX 7
Geforce2	DirectX 7
Geforce	DirectX 7

AL 1714ms
17" TFT Monitor



- Kontrast: 350:1
- Helligkeit: 250 cd/m2
- 14ms Reaktionszeit
- Lautsprecher
- 3 Jahre Pick-up-Service

€ 359.-

Monatliche schon ab €13.- Mit der BEMI Card Finanzierung

BEMI

first in service

AMD Sempron™ Prozessor 2600+



- 160 GB Festplatte
- 512 MB DDR-RAM
- NVIDIA® GeForce™ FX 5200 128MB DDR TV-Out
- 16x/52x DVD-ROM DVD-Brenner 6x
- 7-1 Cardreader
- 24 Monate Pick-Up-Service

€ 555.-

Monatliche schon ab €14.- Mit der BEMI Card Finanzierung

chiliGREEN Experience 2600

Der AMD Sempron Prozessor
Der neue Maßstab für die tägliche Computeranwendung

512MB DDR-RAM • **160GB HDD 7.200U/min.** • Floppy • VGA NVIDIA® GeFroce FX™ 5200 128MB DDR TV-Out • 16/52x DVD-ROM • **DVD Brenner 6x** • **7-1 CardReader** • LAN • 6 Ch. Sound System • 2x front 2x back USB 2.0 • Suse Linux 9.0 • **Internet Tastatur u. Wheel Maus** • Cyberlink DVD Solution für DVD RW • **24 Monate Pick-Up-Service**

Auch mit Microsoft® Windows® XP inkl. SP 2 - PC Suite 2004 erhältlich!

Knights of Honor

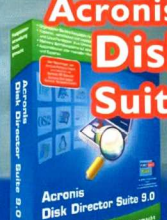


Knights of Honor bietet erstmals die Spannung einer Eroberungssimulation in Echtzeit. Halte Deine Nachbarprovinzen in Schach, oder erobere diese unter Anwendung der Kriegskunst, um Dir das Land zu eigen zu machen. Sei diplomatisch. Schliesse Bündnisse und Friedensverträge mit anderen Herrschern ab oder verheirate Deine Nachkommen in strategisch wichtige Provinzen!

€ 45,95

Acronis Disk Director Suite 9.0

Festplattenverwaltung leicht gemacht



Organisieren Sie Ihre Festplatten für Sicherheit und Performance • Kopieren, verschieben und anpassen der Größe von Windows- und Linux-Partitionen ohne Datenverlust • Mehrere Betriebssysteme auf einem PC installieren und starten • Automatischer oder manueller Modus für Anfänger und Experten

€ 49,95

Jetzt kaufen, später bezahlen



- die BEMI Card 0% Finanzierung

Heute mitnehmen und in sechs Monaten bezahlen? Das kostet meistens üppige Zinsen. Aber nicht bei BEMI! Wir bieten Ihnen einen Zinssatz von 0 % bei Finanzierungen von PC-Systemen, Notebooks oder TFT-Displays auf zwölf Monate Laufzeit. Ihr kompetenter BEMI-Partner infomiert Sie gerne über diese und weitere Vorteile der BEMI-Kundenkarte.

***Informationen über die BEMI 0% Finanzierung erhalten Sie bei allen teilnehmenden BEMI 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.

Hier können Sie kaufen:

/PLZ 0... BIGLINE Computer D-01069 Dresden-Südvorstadt-Ost Tel.: 0351-4716271 • **Hitech Service GmbH** D-01917 Kamenz Tel.:03578-34330 • **Bekas Computer** D-01904 Neukirch Tel.: 035951/31656 • **Computertechnik & Mediaservice** D-02977 Hoyerswerda Tel.:03571-606213 • **NEScom GbR Jean Neef** D-04177 Leipzig Tel.:03411/4927480 • **JOS Soluco Computer** D-06311 Helbra Tel.: 034772/33280 • **Computerspezialist Frank Linse** D-07407 Rudolstadt Tel.: 03672/ 353453 • **Worldnet Computer** D-06844 Dessau Tel.: 0340/2202381•**Musik Computer & Telekommunikation** D-09356 St. Egidien Tel.: 03720-484202 **PLZ 1... Indat GmbH** D-10707 Berlin Wilmersdorf Tel.: 030/ 8933393 • **PAPAWARE** D-12587 Berlin Tel.: 030/65496895 • **Comin-IT Versandhandel** D- 13403 Berlin Tel.:030-41708816 • **UB- Computer 110 GmbH** D-13409 Berlin Tel.: 030/4961043 • **PSA Gotthun** D-17207 Gotthun Tel.: 039931/52298 **PLZ 2... Nimse Elektroniksysteme** D-21706 Drochtersen Tel.: 04143/911460 • **Gewecke Computertechnik** D-21391 Reppenstedt Tel.: 04131/61768 • **Hebrock & Proß Computer GmbH** D-22041 Hamburg Tel.: 040/6571023 - **Hebrock & Proß Computer GmbH** D 22549 Hamburg Tel.: 040/8316046 • **JETEC Computer & Hardware** D-24768 Rendsburg Tel.: 04331-3338012 • **Computer Shop** Dübbelde D-24229 Schwedeneck Tel.: 04308-183160 • **PC Service Sylt** 25980 Sylt-Ost Tel.: 0171-4044249 - **Netzwerk und Computerservice Wieland Noack NCSN** D-26384 Wilhelmshaven Tel.: 04421-202794 • **PC-SAT 24** 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.: 05131-447869 • **Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbener OHG** D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/461056 • **PCS-Systemhaus** D-31737 Rinteln Tel.: 05751 / 76123 •**PEGOCOM Elektronik-Handel** D-31535 Neustadt am Rübenberge Tel: 05036/924896 • **CoCo Center** D-32257 Bünde Tel.:05223-654416 • **ATACOM Computersysteme** D-33098 Paderborn Tel.: 05251/777300 • **LOGOsoft** D-33332 Gütersloh Tel.: 05241 / 53 12 38 • **WT-Office EDV-Dienstleistungen** D-33605 Bielefeld Tel.:0521/24235 •**THOMMES** D-34346 Hann. Münden Tel.: 05541/989026 • **Bemi Computer KA GmbH** D-34127 Kassel Tel.: 0561/80759-0 • **Innovation 2000 Commerce & Service KG** D-34576 Homberg / Efze Tel.: 0700/46602000 • **Computer Buchenau GmbH** D-34576 Homberg (Efze) Tel.: 05681/4040 • **VCB Computer** D-36208 Wildeck Hönebach Tel.: 06678/1536 • **RSK Röder System Kommunikation GbR** D-36367 Wartenberg Tel.: 06648/3213 • **ACT-EDV & Support** D-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 • **BESTCHIP.de** D-40789 Monheim am Rhein Tel.: 02173/690832 • **ADAMS** D-41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/9801-0 • **Digital Universe 2000** D-41334 Nettetal Tel.: 02153/405880 • **SABOSTORE** D-44809 Bochum Tel.:02346101696 • **Pixeleyes** D-42551 Velbert Tel.: 02051-213534 • **Foto Bongartz** D-42369 Wuppertal Ronsdorf Tel.: 0202-2461585 • **KAWAK-Elektronic** D-44894 Bochum Tel.: 0234/263412 • **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 • **SUNIPC** 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 • **Klein-Hardware** D-51789 Lindlar Tel.:02207/703445 • **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 • **PC-Technik Bamberger** D-56271 Roßbach Tel.: 02680/988111 • **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 • **EDV-Beratung & Service Sellier** D-61449 Steinbach Tel.: 06171-704992• **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 Computersysteme** 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 • **Pixel Pc** D-79410 Badenweiler Tel.: 07632-828172 • **Opti Systems Computer GmbH** D-76187 Karlsruhe Tel.: 0721/562073 • **SC Computer** D-78120 Furtwangen Tel.: 07723/917218 **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 Bürosysteme Angerer GmbH** D 83435 Bad Reichenhall Tel.: 08651/3016 • **B.C.D. Vertriebs GmbH** D-84489 Burghausen Tel.: 08677/98070 • **Spinnler EDV-Management** D-85080 Gaimersheim Tel.: 08458/342960 • **Weber Computer & Kommunikation** D-85296 Rohrbach/Fahlenbach Tel.: 08442/7425 • **Computer Durmaz** D-85354 Freising Tel.: 08161/ 883348 • **ALB Computer** D-85435 Erding Tel.: 08122-93983 • **PC and More GmbH** D-85435 Erding Tel.: 08122-958037 • **Personal Computer und mehr ESW** D-85664 Hohenlinden Tel.: 08124/ 527583 • **Elektronik Dürr** D-86653 Monheim Tel.: 09091/ 907156 • **Bürotechnik Schuster** D-86720 Nördlingen Tel.: 09081/ 2976-12 • **AMS Computer** D-87541 Bad Hindelang Tel.:08324/952409 • **Elektro Bochtler** D-88400 Staffhangen Tel.: 07351/71873 • **IMWSNet Steffen Wiessner** D-89542 Herbrechtingen Tel.: 07621/ 1558700 **PLZ 9... Popp IT Service** D-90579 Langenzenn Tel.: 09101/5743 • **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.: 09674/911315 • **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 / 967076 • **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

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.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





MAINBOARDS

ASUS

	Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-X	S, L A / nForce2	D	66,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA A / nForce2	D	94,-
K8N	S, L, sA 754 / nF3-250	D+	89,-
K8N-E Deluxe	S, GL, F, sA 754 / nF3-250	D+	124,-
P5GD2 Deluxe	S, GL, F, sA, R 775 / i915P	D2	194,-
P5AD2 Premium	S, GL, F, R 775 / i925X	D2	264,-
P4P800 SE	S, GL, sA 478 / 865PE	D	99,-
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA 478 / 875P	D+	174,-

ABIT

	Sockel / Chip	RAM	€
AN7	S, L, F, sA A / nForce2	D	97,-
AV8	S, GL, F, sA 939 / K8T800P	D	113,-

ASROCK

	Sockel / Chip	RAM	€
K7VT4A+	S, L A / KT400A	D	33,-
K7S41GX	µATX, S, V, L A / 741	D	39,-
P4i45E R3.0	S, L 478 / 845E	D	37,-
P4i45PE R3.0	S, L 478 / 845PE	D	44,-

GIGABYTE

	Sockel / Chip	RAM	€
7N400 Pro2	S, GL, F, sA, R A / nForce2	D	99,-
K8NSNXP-939	S, GL, F, sA 939 / nF3-250	D	199,-
6VTXE-A	S FC / Pro133T	S+	69,-
8IPE775-G	S, GL 775 / i865PE	D	89,-
8I915P-G	S, GL 775 / i915P	D	109,-
8IPE1000-G	S, GL 478 / 865PE	D	79,-

MSI

	Sockel / Chip	RAM	€
K7N2 Delta-L	S, L A / nForce2	D	66,-
KT6 Delta-FISR	S, GL, F, sA A / KT600	D	79,-
K8N Neo Platinum	S, GL, F, sA 754 / nF3-250	D	109,-
K8T Neo2-FIR	S, GL, F, sA 939 / K8T800	D	119,-
915G Combo-FR	S, V, GL, R 775 / i915G	D2	119,-
915P Neo2 Platinum	S, GL, F, sA, R 775 / i915P	D2	149,-
PT880 Neo-FISR	S, GL, F, sA 478 / PT880	D	76,-
865PE Neo2-PFS	S, GL, F 478 / 865PE	D	89,-

ECS ELITEGROUP

	Sockel / Chip	RAM	€
K7VTA3 Rev. 6	S, L A / KT333	D	34,-
K7VTA3 Rev. 5	S, L, F, R A / KT333	D	39,-
741GX-M	µATX, S, V, L A / 741GX	D	44,-
848P-A	S, L 478 / 848P	D	49,-
865PE-A	S, L 478 / 865PE	D	62,-
865G-M Deluxe	µATX, S, V, L 478 / 865G	D	77,-

VIA

	Sockel / Chip	RAM	€
ML5000EA M-ITX, S, V, L / CLE266		D	119,-
inkl. VIA Eden 533 MHz CPU			
MII12000 M-ITX, S, V, L, F / CLE266		D	209,-
inkl. VIA C3 Nehemiah 1,2 GHz CPU			
PD10000 M-ITX, S, V, L / CLE266		D	169,-
inkl. VIA C3 Nehemiah 1,0 GHz CPU			

SHUTTLE

	Sockel / Chip	RAM	€
MN31L µATX, S, V, L A / nForce2		D	82,-
AN51R S, GL, F, sA 754 / nF3-250		D	114,-

SAPPHIRE AGP-Grafikkarte

Atlantis Radeon 9600 Pro

- ATI Radeon 9600 Pro
- 256 MB DDR-RAM
- VGA & DVI
- TV-Out
- AGP 8x
- retail



109,-

SAPPHIRE

Verwendbaren Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

CPU

Tagespreise!

INTEL®

	MHz	GHz	tray	in-a-box
Celeron®	400 128	2,4	74,-	77,-
Celeron®	400 128	2,6		94,-
Celeron®	400 128	2,8		124,-
Celeron® D 325	533 256	2,53		84,-
Celeron® D 330	533 256	2,66	82,-	89,-
Celeron® D 335	533 128	2,8		119,-
Pentium® 4	800 512	2,8	189,-	194,-
Pentium® 4 Prescott	800 1.024	2,8E	184,-	189,-
Pentium® 4	800 512	3,0	199,-	209,-
Pentium® 4 Prescott	800 1.024	3,0E	194,-	199,-
Pentium® 4	800 512	3,2		249,-
Pentium® 4 Prescott	800 1.024	3,2E	234,-	239,-
Pentium® 4	800 512	3,4		329,-
Pentium® 4 520	800 1.024	2,8		179,-
Pentium® 4 530	800 1.024	3,0		199,-
Pentium® 4 540	800 1.024	3,2		234,-
Pentium® 4 550	800 1.024	3,4		299,-
Pentium® 4 560	800 1.024	3,6		444,-

AMD

	MHz	GHz	tray	PIB
Sempron™ 2400+		1,66	62,-	69,-
Sempron™ 2500+		1,75	74,-	82,-
Sempron™ 2600+		1,83	84,-	92,-
Sempron™ 2800+		2,0	109,-	119,-
Athlon™ XP 2200+	266 Tho.	1,8	68,-	76,-
Athlon™ XP 2400+	266 Tho.	2,0	81,-	89,-
Athlon™ XP 2600+	333 Bar.	1,9	99,-	104,-
Athlon™ XP 2800+	333 Bar.	2,08	129,-	144,-
Athlon™ XP 3000+	333 Bar.	2,16	154,-	179,-
Athlon™ XP 3000+	400 Bar.	2,1	159,-	
Athlon™ XP 3200+	400 Bar.	2,2	199,-	209,-
Athlon™ 64 2800+	Cla.	1,8	139,-	149,-
Athlon™ 64 3000+	Newc.	2,0	159,-	174,-
Athlon™ 64 3200+	Newc.	2,2	209,-	219,-
Athlon™ 64 3400+	Cla.	2,2	269,-	289,-
Athlon™ 64 3500+ So939		2,2		333,-
Athlon™ 64 3800+ So939		2,4		619,-
Athlon™ 64 FX-53 So939		2,4		829,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM

			Kit	Single
DDR	512 MB	333-CL2,5	100,-	96,-
DDR	512 MB	400-333	104,-	100,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5	189,-	234,-
DDR	1,0 GB	400-333	194,-	244,-

KINGSTON HyperX

		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	333-222	109,-	104,-
DDR	512 MB	400-232	149,-	129,-
DDR	512 MB	500-344	174,-	169,-
DDR	512 MB	533-344	179,-	174,-

CORSAIR ValueSelect

			Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL3	104,-	102,-
DDR	512 MB	400-CL2,5	109,-	104,-
DDR	1,0 GB	400-CL3	199,-	229,-

BUFFALO

		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	333-CL2,5	99,-	86,-
DDR	512 MB	400-CL3	96,-	90,-
DDR	512 MB	400-CL2,5	104,-	99,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5	169,-	239,-
DDR	1,0 GB	400-CL3	179,-	249,-

GEIL

		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	99,-	104,-
DDR	512 MB	400-233	109,-	114,-

PQI Turbo

		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	104,-	99,-
DDR	512 MB	400-233	119,-	114,-
DDR	512 MB	400-232	129,-	124,-
DDR	512 MB	400-222	159,-	154,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS

	MB / Chip		€
V9999GT/TD	AGP	128-DD / GF 6800	319,-
V9999GE/TD	AGP	256-D3 / GF 6800	409,-

MSI

	MB / Chip		€
FX5200 Personal Cinema	AGP	128-DD / GF FX5200	134,-
NX6800-TD	AGP	128-DD / GF 6800TD	299,-
NX6800GT-TD	AGP	256-D3 / GF 6800GT	464,-

GAINWARD

	MB / Chip		€
Ultra/1960 GS	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	299,-
Ultra/2400	AGP	256-D3 / GF 6800GT	468,-
CoolFX Ultra/2600 GS	AGP	256-D3 / GF 6800U	899,-
inkl. Wasserkühlung			

AOPEN

	MB / Chip		€
6600GT-DV	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	239,-
MX4000-V	AGP	64-DD / GF MX4000	89,-
FX5200-DV	AGP	128-DD / GF FX5200	62,-
FX6800GT-DV	AGP	256-D3 / GF 6800GT	449,-
FX5200-V	PCI	128-DD / GF4 FX5200	79,-

SPARKLE

	MB / Chip		€
SP7300M4T	AGP	64-DD / GF4 MX440-8X	39,-
SP8834T	AGP	128-DD / GF FX5200	54,-
AG40DT	AGP	128-DD / GF 6800	314,-

GIGABYTE

	MB / Chip		€
N52128TE	AGP	128-DD / GF FX5200	57,-
N68T256D	AGP	256-D3 / GF 6800ST	429,-

LEADTEK

	MB / Chip		€
A350 XT TDH	AGP	128-DD / GF FX5900XT	184,-
A400 TDH	AGP	256-DD / GF 6800	299,-

ATI-Chipsatz

ASUS

	MB / Chip		€
EAX300SE/T	PCIe	128-DD / Rad 300SE	74,-
EAX600XT/TD	PCIe	128-DD / Rad X600XT	179,-
EAX800XT/2TD	PCIe	256-DD / Rad. X800XT	619,-
AX800Pro/TD	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	449,-

SAPPHIRE

	MB / Chip		€
9600 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9600 Pro	99,-
9600 Pro	AGP	256-DD / Rad. 9600 Pro	109,-
9600XT U.E.	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	179,-
9800 Pro Lite retail	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	206,-
9800 Pro U.E.	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	249,-
X800 Pro	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	449,-
X800XT Platinum	AGP	256-D3 / Rad. X800XT	569,-

CLUB3D

	MB / Chip		€
7000	AGP	32-DD / Rad. 7000	29,-
9600XT	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	149,-
9600 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9600 Pro	94,-
X800 Pro	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	469,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	66,-

GIGABYTE

	MB / Chip		€
RX80T256	PCIe	256-D3 / Rad. X800XT	549,-
R80P256D	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	439,-
R80X256V Platinum	AGP	256-D3 / Rad. X800XT	539,-

MSI

	MB / Chip		€
X800XT-VTD	PCIe	256-D3 / Rad. X800XT	579,-
RX9200 SE-T	AGP	128-DD / Rad. 9200SE	46,-
RX9800 Pro-TD	AGP	128-DD / Rad. 9800Pro	199,-

HIS

	MB / Chip		€
9800 Pro IceQ	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	269,-
X800 Pro IceQ	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	499,-

FESTPLATTEN

IDE

WD

		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	64,-
WD1200JB	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	79,-
WD1600JB	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	114,-

MAXTOR

		GB	ms / Cache / UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	49,-
6Y080P0	U-133	80	9 / 8.192 / 7.200	64,-
6Y120P0	U-133	120	9 / 8.192 / 7.200	79,-
6Y200P0	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	114,-
5A300J0	U-133	300	10 / 2.048 / 5.400	219,-

SAMSUNG

		GB	ms / Cache / UPM	€
SV0802N	U-133	80	9 / 2.048 / 5.400	59,-
SP1203N	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	82,-
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	94,-

HITACHI

		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	59,-
HDS722512	U-100	120	8 / 8.192 / 7.200	81,-
HDS722516	U-100	160	8 / 8.192 / 7.200	89,-
HDS724040	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	379,-

S-ATA

MAXTOR

	GB	ms / Cache / UPM	€
6Y080M0	80	9 / 8.192 / 7.200	66,-
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	94,-
7Y250M0	250	9 / 8.192 / 7.200	174,-
6B300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	199,-

WD

	GB	ms / Cache / UPM	€
WD360GD	36	5 / 8.192 / 10.000	109,-
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	189,-
WD1600JD	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	124,-
WD2500JD	250	9 / 8.192 / 7.200	179,-

HITACHI

	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS722580	80	9 / 8.192 / 7.200	66,-
HDS722516	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-
HDS722525	250	9 / 8.192 / 7.200	174,-
HDS724040	400	8 / 8.192 / 7.200	389,-

SAMSUNG

	GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	69,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	86,-
SP1614C	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-

DVD-RECORDER

250 GB U-100 Festplatte

WD WD2500JB

- 9 ms
- 8 MB Cache
- 7.200 UPM



169,-

Western Digital

DVD±RW ATAPI

	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1604P	16x / 4.0x		119,-
BENQ DW-1620	16x / 2.4x		99,-
LG GSA-4160B	16x / 2.4x	94,-	99,-
LITEON SOHW-1633S	16x / 2.4x		97,-
MSI DR16-B	16x / 2.4x		104,-
NEC ND-3500A	16x / 4.0x	89,-	104,-
NEC ND-6500A Slim	8x / 2.4x	139,-	
PHILIPS DVDRW885	8x / 2.4x	66,-	
PHILIPS DVDRW1840K	16x / 2.4x	89,-	
PIONEER DVR-K14 Slim	8x / 2.4x	129,-	
PIONEER DVR-108	16x / 4.0x	99,-	
PLEXTOR PX-712A	12x / --		109,-
PLEXTOR PX-716A	16x / 4.0x	129,-	139,-
SAMSUNG TS-H552B	16x / 2.4x		89,-

DVD±RW USB 2.0

	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
IOMEGA SuperDVD	16x / 2.4x		149,-
LG GSA-5120	12x / 2.4x		164,-
LITE ON SOHW-1633SX	16x / 2.4x		139,-
PLEXTOR PX-708UF2 +FW	8x / --		229,-
PLEXTOR PX-712UF +FW	12x / --		244,-

Immer für Sie da

24-Stunden-Bestellannahme unter 0 18 05 - 90 50 40 (€ 0,12/Min.) - auch an Sonn- & Feiertagen. Oder lassen Sie sich zurückrufen: CallMe™ für Community-Mitglieder.

Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: ab sofort finden Sie bei uns die neusten und aktuellsten Bestseller aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





IM INTERNET 10.000 PRODUKTE VERFÜGBAR!

WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

KOMMUNIKATION

Router

Diverse	Mbit/s	Art	€
ADSL Router	10/100	DSL	34,-
DEVOLO ML ADSL Modem	10/100	DSL	139,-
D-LINK DI-604	10/100	DSL	34,-
D-LINK DI-304	10/100	DSL	139,-
NETGEAR RP614	10/100	DSL	39,-
NETGEAR FR114P	10/100	DSL	82,-
NETGEAR DG834B	10/100	DSL	94,-

Wireless DSL Modem/Router

NETGEAR DG834GB

- 4x 10/100 MBit/s RJ-45
- 54 Mbit/s Wireless-LAN (IEEE 802.11b/g)
- 128-Bit Verschlüsselung
- integriertes DSL-Modem (RJ-11)
- Hardware-Firewall
- einfache Installation



89,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card v2.1	ISDN	PCI	64,-
FRITZ!Card v2.1	ISDN	USB	69,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PCMCIA	174,-
FRITZ!Card DSL v2.0	DSL	PCI	79,-
FRITZ!Card DSL USB v2.0	DSL	USB	89,-
BlueFRITZ! USB v2.0	ISDN	USB	44,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56k	analog	PCI	27,-
MicroLink 56k Fun	analog	USB	44,-
MicroLink ADSL	DSL	PCI	64,-

Diverse	Art	Typ	€
56K Voice Modem	analog	PCI	14,-
56K Voice Modem	analog	seriell	28,-
128K ISDN Adapter	ISDN	PCI	27,-
ACER 128 Surf	ISDN	PCI	39,-

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG511	54	PCMCIA	44,-
WG111	54	USB	59,-
WG602	54	Access Point	94,-
WGT634U +USB2.0	54	Router	139,-
WG311T	108	PCI	69,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520	108	PCI	59,-
DWL-G650	108	PCMCIA	49,-
DWL-2100AP	108	Access Point	104,-
DI-624	108	Router	104,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138g	54	PCI	29,-
WL-100g	54	Cardbus	39,-
WL-500g	54	Access Point	84,-

GAMES

Action	€
Asterix und Obelix XXL	28,-
Battlefield 1942	44,-
Battlefield Vietnam	48,-
Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on)	16,-
Battlefield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on)	29,-
Battlefield 1942 World War 2 Anthology	49,-
Catwoman	49,-
Conflict Vietnam	43,-
Dead Manis Hand	28,-
Delta Force Black Hawk Down Team Sabre (Add on)	24,-
Half Life	12,-
Half Life Generation V3	27,-
Joint Operation	44,-
Knight of the Temple Infernal Crusade	49,-
Raven Shield Gold Edition	32,-
Shrek 2	37,-
Spiderman The Movie 2	42,-
Thief Deadly Shadows	47,-
Unreal Tournament 2004	47,-
Vietcong Purple Haze	35,-

Rollenspiele & Adventures	€
Final Fantasy XI Online	47,-
Myst 4	47,-
Sacred	47,-
The Complete Chronicles Gold	47,-

Strategie	€
Age of Mythology Titans (Add on)	27,-
Anno 1503	29,-
Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
C&C Generäle	39,-
C&C Generäle Die Stunde Null (Add on)*	19,-
Codename Panzers	49,-
Die Siedler Das Erbe des Königs	47,-
Fairstrike	44,-
Ground Control 2	45,-
Korea Forgotten Conflict	39,-
Medieval Battle Collection	24,-
Port Royale 2	44,-
Soldiers Heroes of World War II	44,-
Spellforce The Order of Dawn	43,-
Warcraft 3 Reign of Chaos	18,-
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	25,-
Warcraft 3 Battlechest	36,-

Sport & Simulation	€
Die Sims 2	47,-
Die Sims Hokus Pokus	29,-
Die Sims Super Deluxe	49,-
Die Sims Super Deluxe XL	49,-
DTM Race Driver 2	45,-
Flight Simulator 2004	64,-
Need for Speed Underground	49,-
Richard Bruns Rally	42,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
CHERRY G83-6105 Business	PS/2	16,-
CHERRY CyMotion Master XPress	PS/2, USB	36,-
CHERRY G80-11900 Adv. (Touch Pad)	PS/2	99,-
LOGITECH Media Keyboard	PS/2	21,-
LOGITECH Cordl. Desktop MX BT	PS/2, USB	134,-
MS WL Optical Deskt. Elite Executive	PS/2, USB	89,-
SHARKOON Luminous Keyboard	PS/2	24,-
SHARKOON Luminous Keyboard III in verschiedenen Farb-Layouts	PS/2	39,-

Joysticks	Anschluss	€
SAITEK Cyborg EVO	USB	32,-
SAITEK X45 Flight Stick	USB	77,-
THRUSTMASTER Afterburner FFB	USB	84,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH Precision USB	USB	13,-
LOGITECH Dual Action GamePad	USB	22,-

Mäuse	Anschluss	€
LOGITECH MX310 Optical Mouse	PS/2, USB	32,-
LOGITECH MX510 Optical Mouse	PS/2, USB	47,-
LOGITECH MX1000 Cordless Optical	PS/2, USB	69,-
MS IntelliMouse Explorer Platinum	USB	35,-
MS Wireless Optical Stand. Black	USB	26,-
MS Wireless IM Explorer Night	USB	44,-

Mauspads & Zubehör		€
Mousebungee V2	verschiedene Farben	17,-
COMPAD SpeedPad	verschiedene Farben	ab 18,-
EVERGLIDE Ricochet	verschiedene Farben	22,-
FUNC sUrface 1030	verschiedene Farben	27,-
RADPADZ Ratpad GS		20,-
SHARKOON Luminous Mouse Pad		19,-

Gamertaschen			€
NATPAQ T-Paq 2.0 LAN Bag	silber	für Midi/Big	84,-
SHARKOON Gamer Bag	blau o. rot	für Midi/Big	24,-

PC-GEHÄUSE

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzteil	€
PC-3077B	schwarz	Midi	--	129,-
PC-50	silber	Midi	--	84,-
PC-60	silber	Midi	--	119,-
PC-6077B	schwarz	Midi	--	159,-
PC-7	silber	Midi	--	109,-
PC-V1000	silber	Midi	--	219,-
PC-V1200	silber	Midi	--	259,-
PC-V2000	silber	Midi	--	279,-
PC-70	silber	Big	--	199,-
PC-7077	silber	Big	--	269,-
PC-7077B alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium	schwarz	Big	--	279,-

THERMALTAKE	Farbe	Typ	Netzteil	€
Xaserlll V1000A *	schwarz	Midi	--	139,-
Xaserlll V2000+	silber	Midi	--	169,-
Tsunami VA3000SNA * * inkl. Window Kit	silber	Midi	--	129,-

AOPEN	Farbe	Typ	Netzteil	€
QF50C	silber/blau	Midi	300 W	53,-
H500B	silber	Midi	300 W	79,-
H600A	silber/schwarz	Midi	350 W	94,-
H700B	silber	Big	400 W	139,-

Diverse	Farbe	Typ	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,-
ASUS TA-211	weiß	Midi	350 W	79,-
AVANCE B031	schwarz	Midi	--	44,-
AVANCE B031	grau	Midi	300 W	64,-
CASETEK C-1018	schwarz	Midi	--	64,-
ENERMAX CS-335TA	schwarz	Midi	--	69,-
SHARKOON Acrylic-Showcase Kit				99,-

DRUCKER

Tinte	Anschluss	€
HP DeskJet 5652	Par./USB	114,-
EPSON Stylus C46	USB	59,-
EPSON Stylus C86	Par./USB	94,-
EPSON Stylus Photo R300	USB	164,-
CANON PIXMA iP1500	USB	54,-
CANON PIXMA iP2000	USB	114,-
CANON PIXMA iP4000	Par./USB	129,-
CANON PIXMA iP5000	USB	179,-

Laser	Anschluss	€
HP LaserJet 1010	USB2.0	159,-
HP LaserJet 1012	USB2.0	214,-
HP LaserJet 1300	Par./USB	339,-
HP LaserJet 3015 (Sc./Ko.)	Par./USB2.0	374,-
BROTHER HL-1430	Par./USB	169,-
BROTHER HL-5140	Par./USB2.0	249,-
BROTHER HL-6050	Par./USB2.0	449,-
BROTHER MFC-9880 (Sc./Ko./Fax)	Par./USB	489,-

BAREBONES

SHUTTLE	Sockel	Chip	€
XPC SK41G	A	KM266	169,-
XPC SN45GV3	A	nForce2	234,-
XPC SN95G5	939	nForce3Ultra	329,-
XPC SB61G2V3	478	i865G	249,-
XPC ST61G4	478	ATI 9100 IGP	299,-
XPC SB75G2VP	478	i875P	329,-

AOPEN	Sockel	Chip	€
XC Cube EX65	478	i865PE	169,-
XC Cube EZ65 schwarz	478	i865G	179,-
XC Cube EA65-II	478	i865G	379,-

MSI	Sockel	Chip	€
Hermes 845GV	478	i845GV	159,-
MEGA 180 Deluxe	A	nForce2	319,-
MEGA 865 Deluxe	478	i865G	319,-

ECS ELITEGROUP	Sockel	Chip	€
EZ-Buddie D1V7-2	A	KM400	139,-
EZ-Buddie D2S4-3	478	SiS661FX	139,-
EZ-Buddie D2I14-3	478	i865G	279,-

BIOSTAR	Sockel	Chip	€
iDEQ 200N	A	nForce2	179,-

MONITORE

TFT	Farbe	Zoll		€
BELINEA 101536	gr	15,0	Sound	259,-
BENQ FP767-12	gr	17,0	Sound	339,-
BENQ FP937s-12	gr	19,0	DVI-D	499,-
CTX S701BA	bl	17,0	Sound	319,-
CTX S960A	gr	19,0	Sound	429,-
CTX F962G	si	19,0	DVI-D/Sound	599,-
EIZO L557	gr	17,0	DVI-D/Sound	529,-
EIZO L767	gr	19,0	DVI-D/USB/Snd	759,-
EIZO L885	gr	20,1	DVI-I	1.099,-
IIYAMA PL E431S	gr si bl	17,0	DVI-D/Sound	429,-
SAMSUNG 710N	si	17,0		354,-
SAMSUNG 910T	si	19,0	DVI-D	569,-
SAMSUNG 193P	si	19,0	DVI-D	729,-
SAMSUNG 213T	si	21,3	DVI-D	999,-

CRT	kHz	Zoll		€
BELINEA 108035	125	21,0	Flat	419,-
IIYAMA HM903DT	130	19,0	Flat/USB/Sound	359,-
PHILIPS 109B50	97	19,0	Flat	209,-
SAMSUNG 795DF	85	17,0	Flat	142,-
SAMSUNG 997DF	96	19,0	Flat	224,-

Farbabkürzungen: gr = grau / si = silber / bl = schwarz

17,0" TFT-Monitor

SAMSUNG 701T

- 43,0 sichtbares Bild
- Helligkeit: 300 cd/m²
- Kontrast: 600:1
- Reaktionszeit: 12ms
- VGA & DVI-D
- silber/schwarz



389,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme	€
ALTERNATE PC System Athlon XP 2200+, 256 MB DDR-RAM, 80 GB HDD, Combo	419,-
ALTERNATE PC System Athlon XP 3000+, 512 MB DDR-RAM, 120 GB HDD, DVD-ROM	669,-
ALTERNATE PC Office Celeron 2,4 GHz, 256 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD-ROM	379,-
ALTERNATE PC Deluxe Pentium 4 2,8 GHz, 512 MB DDR-RAM, 120 GB HDD, DVD±RW	899,-
ALTERNATE PC Premium Rev. 2.0 Pentium 4 520, 512 MB DDR-RAM, 80 GB HDD, DVD±RW	599,-

Notebooks	€
ASUS A3513LBP Celeron M 330, 15,0", 256 MB, 40 GB, Combo, XP Pro	959,-
ELITEGROUP A535 Duron 850 MHz, 14,1", 256 MB, 30 GB, CD-RW, WLAN	649,-
JVC MP-XV941DE Pentium-M 1,0 GHz, 8,9", 256 MB, 40 GB, DVD-RW, XP Pro	2.099,-
MAXDATA Pro 7000DX Pentium-M 715, 15,0", 512 MB, 40 GB, Combo, WLAN, XP Pro	1.289,-
SAMSUNG P28 XTM 1500 Pentium-M 715, 15,0", 512 MB, 40 GB, DVD±RW, WLAN, XP Home	1.229,-

DEUTSCHER INTERNET PREIS

PC Praxis Leserwahl 2003

PC Direkt Anbieter des Jahres 2003

Hardware Das Hardwareversender Sonder-Heft Jahres 2003 ALTERNATE

2003 wurde ALTERNATE zum „Shop des Jahres" (PC Praxis), zum „Hardwareversender des Jahres" (PC Games Hardware) und zum „Anbieter des Jahres" (PC Direkt) gewählt. Danke für Ihr Vertrauen und Ihre Anerkennung!

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 2-3 35440 Linden

Fon: 01805-905040* **Öffnungszeiten IT-Store:**

Fax: 01805-905020* Mo - Fr: 10:00 - 20:00 Uhr

Mail: mail@alternate.de Sa: 9:00 - 16:00 Uhr

HARDWARE

Wähl doch die CPU!

Mit dem ATHLON 64 4000+ und dem FX-55 bringt AMD wieder Bewegung in den Prozessor-Markt.

Infrastruktur | Beide CPUs für den Sockel 939 sind im 130 Nanometerverfahren hergestellt und verfügen über 128 KByte Level-1-Cache und 1 MByte Level-2-Cache. Der 128-Bit-Speichercontroller unterstützt DDR400-Speicher, der Hyper-Transport-Link liegt bei 1 GHz DDR. Mit 2,4 GHz taktet der Prozessor und erreicht so eine Verlustleistung von 89 Watt, der mit 2,6 GHz getaktete Athlon 64 FX-55 kommt auf 104 Watt. Die AMD64-Technologien *Cool 'n Quiet* und *Enhanced Virus Protection* unterstützen beide Prozessoren. Letztere lässt sich mit Service Pack 2 unter Windows XP nutzen. Ein virtueller Schädling kann so ausgebremst werden. Der 4000+ kostet zum Start 643 US-Dollar, der FX-55 827 Dollar. Wem das nötige Kleingeld für so eine High-End-CPU fehlt, kann sich trotzdem freuen: AMD hat bisher zur Vorstellung neuer Top-Prozessoren parallel immer die Preise des restlichen Sortiments kräftig nach unten korrigiert. (FM)

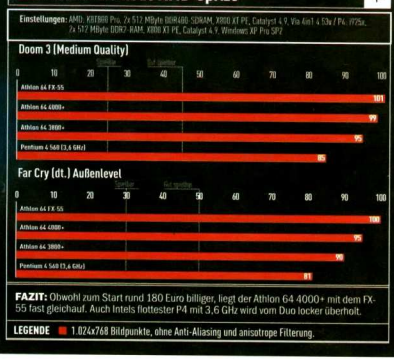
Info: www.amd.de



»Sexuelle Revolution: Bi-Athlon.«

Das leistet die neue AMD-Spitze

Fps



FAZIT: Obwohl zum Start rund 180 Euro billiger, liegt der Athlon 64 4000+ mit dem FX-55 fast gleichauf. Auch Intels flottester P4 mit 3,6 GHz wird vom Duo locker überholt.

LEGENDE ■ 1.024x768 Bildpunkte, ohne Anti-Aliasing und anisotrope Filterung.

Lärmziel erreicht

Nach dem großen Erfolg des Boxensystems Z-680 bringt Logitech Ende des Jahres den Nachfolger, das Z-5500.



»Boxt sich durch: Alis Schwarzer.w«

Sound | Statt auf acht Kanäle setzt Logitech weiterhin auf 5.1, zieht aber mit 505 Watt RMS die Leistungsschrauben gehörig an. Auch die zweite Generation des Systems glänzt durch ein THX-Zertifikat. Durch den fernbedienbaren 24 Bit/96 KHz-Decoder können digitale und analoge Signalquellen direkt an das *Z-5500* angeschlossen werden. Damit das 400-Euro-System auch einen Platz im Wohnzimmer findet, sind alle Satelliten für die Wandmontage vorbereitet. Parallel zum *Z-5500* hat der Hersteller auch die 2.1-Variante *Z-5300* vorgestellt. Das Stereo-Flaggschiff mit 200-Watt-RMS-Leistung setzt wie der große Bruder auf Satelliten in einem polierten Aluminiumgehäuse. Logitech verlangt 150 Euro. (FM)

Info: www.logitech.de

Maus-Erfahrung: gut!

PC ACTION und SPEED LINK verlosen zehn Spielermäuse Razer Diamondback im Gesamtwert von 499 Euro.



GEWINNSPIEL

Die neue *Razer Diamondback* hat sich in der aktuellen Ausgabe dem harten PC-ACTION-Test gestellt und überzeugt durch ihren hochauflösenden 1.600-dpi-Sensor. Die Zocker-Maus für Rechts- und Linkshänder wird mit einer schicken Neopren-Tasche für den LAN-Einsatz geliefert.
Beantworten Sie einfach folgende Frage, um an der Verlosung teilzunehmen:

„Mit wieviel GHz taktet der AMD Athlon 64 FX-55?"

A) 5,5 B) 2,4
C) 2,6 D) Mir doch egal!

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 20!

Kommissar RX

Abit präsentiert mit der RX-Serie eine neue X700-Grafikreihe.



»Bitte a Bit!«

Grafik | Die drei Platinen *RX700 XT-256PCIE*, *RX700 Pro-256PCIE* und *RX700 Pro-128PCIE* mit XT- beziehungsweise Pro-Variante bieten DirectX-9- und PCI-Express-Unterstützung. Die XT-Version verfügt über 256 MByte Grafikspeicher. An Anschlüssen stehen D-Sub, DVI-I und Video-I/O zur Verfügung. Der Grafikchip ist mit 475 MHz getaktet. Die Pro-Version verfügt ebenfalls über 256 MByte Grafikspeicher, hat aber zusätzlich einen TV-Ausgang. Bei diesem Modell beträgt der GPU-Takt 425 MHz. Das Einstiegsmodell *RX700 Pro-128PCIE* bietet 128 MByte Grafikspeicher und TV-Out, der GPU-Takt beträgt hier wie bei der 256-MByte-Pro-Version 425 MHz. (FM)
Info: www.abit.nl

Haste mal 'n Mark?

Mit dem 3D MARK 2005 ist eine neue Version des Referenz-Benchmarks am Start.



»Der goldene Reiter ist in einer Sackgasse.«

Grafik | Wer die Leistung seines PCs mit dem neuen Zocker-Bench überprüfen möchte, braucht ordentliche Systemdaten. Neben einem 2-GHz-Prozessor werden 512 MByte Arbeitsspeicher und DirectX 9.0c gefordert. Dank dieser Ressourcen und Pixel-Shader-2.0-Unterstützung zündet der virtuelle Leistungsvergleich ein Grafikfeuerwerk ohne gleichen. Aus Platzgründen schaffte es der *3D Mark* in dieser Ausgabe nicht auf unsere Datenträger. Über die Futuremark-Webseite gelangen Sie zum Download. (FM)
Info: www.futuremark.com

Geiz-Anlage

Neuen P4 kaufen, aber ohne teuren DDR2-Speicher und PCI-Express-Grafik? MSI hat da was für Sie.



»Merkwürdiges Hobby: Slipeinlagen in Alben pressen.«

Infrastruktur | MSI stellte mit dem *865PE Neo3-FS* ein neues Mainboard für Prescott-Prozessoren für den Sockel 775 vor, das aber noch mit AGP-Steckplatz und DDR1-Speicher arbeitet. Intel-Anwender, die Ihren Prozessor auf die neueste Generation aktualisieren wollen, kaufen keine PCI-Express-Grafikkarte und DDR2-Speichermodule, sondern behalten die alten Komponenten. Als Chipsatz werkelt der bewährte Intel 865PE (Codename: Springdale) auf dem Brett. Fünf PCI-Slots, 1 GBit Onboard-LAN, 7.1-Audio und zwei Serial-ATA-Ports gehören zur Ausstattung. Die Platine kostet lediglich 95 Euro. (FM)
Info: www.msi-computer.de

LIES MICH!

AMD: GEFÄLSCHTE PROZESSOREN

Infrastruktur | In Ungarn und Tschechien sind gefälschte Athlon-XP-Prozessoren mit der Bezeichnung „Plus Box" aufgetaucht. Die CPUs mit Kühler könnten auch in Deutschland erstanden werden, vor allem über Ebay, warnt AMD. „Bei den ‚AMD Plus'-Kartons, die kürzlich in Osteuropa aufgetaucht sind, handelt es sich nicht um von AMD verpackte Produkte. Wir gehen diesen Vorfällen nach und setzen alle verfügbaren zivil- und strafrechtlichen Mittel ein", so AMD-Pressesprecher Stephan Schwolow. (FM)
Info: www.amd.de

MICROSOFT: NEUES DIRECTX

Grafik | Das IT-Magazin Inquirer berichtet, dass eine neue DirectX-Version fast fertiggestellt ist. Die Microsoft Grafic Group habe beschlossen, den Begriff DirectX nicht mehr zu verwenden und die neue Version WGF (Windows Graphic Foundation) zu nennen. Geplante Änderungen sind etwa die Verschmelzung von DirectDraw und Direct3D zu einer Schnittstelle. Außerdem soll für die nächste Grafikkartengeneration das Shader-Model 4.0 verfügbar sein. Besonders für das kommende Betriebssystem *Longhorn* wird WGF interessante Features für die 3D-Windowsoberfläche bereitstellen. (FM)
Info: www.microsoft.de

DEVOLO: ISDN-MODEM-ROUTER

Netzwerk | Mit dem *MicroLink ISDN Router* und dem *MicroLink Dlan ISDN Router* bietet Devolo zwei neue ISDN-Produkte an. Beide Geräte ermöglichen durch Kanalbündelung eine Geschwindigkeit von bis zu 128 kbit/s. Den ISDN-Router gibt's mit Modem, 4-Port-Switch und Firewall für 179 Euro. Etwa 200 Euro kostet der dLAN-Router mit zusätzlichem Adapter. (FM)
Info: www.devolo.de



»Für Frauen: nicht-programmierbarer Videorekorder.«

CREATIVE: FAMILIENZUWACHS

Sound | Neben intensiver Produktpflege veröffentlicht Creative mit dem *I-Trigue 3400* ein neues Stereo-Designsystem, das für 100 Euro erhältlich ist. Die *Inspire*-Familie besteht weiterhin aus vier Mitgliedern: Das 2.1 *Inspire T3000* für 50 Euro verfügt über zwei 5-Watt-Satelliten und einem 17-Watt-Subwoofer. Die beiden 5.1-Varianten *P5800* und *T5900* sind für 80 Euro beziehungsweise 100 Euro im Handel und unterscheiden sich durch den Center-Lautsprecher. Während dem *P5800* ein Satellit als Zentrum dient, verfügt das *T5900* über einen speziellen 20-Watt-Lautsprecher. Für 130 Euro sorgt das *Inspire T7900* für 7.1-Klang. Sechs Satelliten mit jeweils 8 Watt Leistung unterstützt ein 20-Watt-Center-Lautsprecher. Ergänzt wird das System durch einen 24 Watt starken Subwoofer. (FM)
Info: de.europe.creative.com



»Schickes Design hat seinen Kreis.«



»Trinkt nur mit der rechten Hand: Flaschist.«

Zieh dir das mal rein!

Während in der RTL-Beauty-Klinik Dr. Spengemann alles operativ Mögliche für größere Wölbungen tut, fahren Zocker verstärkt auf flache Dinger ab. PC ACTION hat zehn aktuelle TFT-MONITORE auf ihre Spieletauglichkeit getestet.



Damit das klar ist!

TFT
Thin Film Transistor; beschreibt die Bauart eines Flüssigkristallbildschirms (LCD).

ZOLL
In diesem Längenmaß wird die Bildschirmdiagonale angegeben. Ein Zoll entspricht 2,54 Zentimetern.

DVI
Digitaler Video-Eingang von Flachbildschirmen. Ermöglicht ein wesentlich schärferes Bild im Gegensatz zum analogen D-Sub-Eingang, daher wichtige Produktausstattung.

BETRACHTUNGSWINKEL
Der Betrachtungswinkel gibt an, wie weit der Kontrast bei schräger Sichtweise stabil bleibt.

LUMINANZ
Helligkeit bei Monitoren, welche in cd/m2 (Candela pro Quadratmeter) gemessen wird.

ISO-NORM
Die ISO-Norm 13406-2 definiert die Pixelfehlerklassen. Die von uns getesteten Klasse-2-Geräte dürfen maximal zwei helle, zwei schwarze sowie fünf farbige Defekte haben.

Wer schon mal einen 19-Zoll-Röhrenmonitor auf eine LAN-Party getragen hat, ist schnell von den positiven Eigenschaften eines Flachbildschirms überzeugt. Neben dem geringeren Gewicht und wesentlich kompakteren Ausmaßen verfügen aktuelle Geräte über flotte Panels, die auch beim schnellsten 3D-Shooter keine Schlieren bilden. Blindlings im Elektromarkt abzugreifen ist dennoch nicht empfehlenswert, die Hersteller tricksen bei günstigen Teilen gern mit Reaktionszeit und Ausstattung. Erstere misst der Hersteller unter praxisfremden Bedingungen und bei den Produkteigenschaften fehlt oft genug der wichtige DVI-Eingang, der ein scharfes Bild ermöglicht. Ihren neuen Lieblingsmonitor finden Sie auf den nächsten Seiten. Wir haben für Sie zehn Flachbildschirme getestet: fünf 17-Zoll- und fünf 19-Zoll-Geräte. Für jeden Geldbeutel ist was dabei.

EIERMANN

Der Testeinstieg gebührt dem Benq FP783, der sich optisch besonders bei Liebhabern runder Formen „anbiedert". Ob schön oder nicht, die Farbkombinationsmessung ergibt eine Reaktionszeit von 27 Millisekunden. Damit ist das Gerät mit den lustigen Gnubbeln für alle Spiele geeignet, selbst bei schnellen Drehungen sind keine Schlieren erkennbar. Die maximale Luminanz des Flüssigkristallbildschirms liegt bei guten 235 Candela pro Quadratmeter. Unregelmäßig ist die Helligkeitsverteilung, diese weicht an den Rändern durchschnittlich bis zu elf Prozent vom Mittelpunkt ab und ist teilweise sogar mit dem bloßen Auge erkennbar. Als Signaleingang stehen D-Sub und DVI-D zur Verfügung. Zudem bietet das Display Lautsprecher und einen USB-1.1-Hub. Der Monitor erreicht einen horizontalen sowie vertikalen Betrachtungswinkel von 140 Grad – für die meisten Anwendungen ausreichend. Zudem lässt sich der Bildschirm bis zu 25 Grad nach hinten neigen, was Ihrem Orthopäden einiges an Respekt abnötigen wird.

BIEDERMANN

Außen pfui, innen hui – um mal das Testfazit des Imagequest Q17+ vorwegzunehmen. Das LCD von Hyundai sieht zwar altbacken aus, verfügt aber über ein modernes, flottes Panel. Im Farbkombinationstest messen wir eine Schaltgeschwindigkeit von 26 Millisekunden. Das Ergebnis wird durch den subjektiven Eindruck bestätigt – es sind keine Schlieren erkennbar. Die Helligkeit lässt sich komfortabel von 130 bis 220 Candela pro Quadratmeter einstellen. Ebenfalls gut ist die Helligkeitsverteilung: Die Messpunkte an den Rändern weichen durchschnittlich nur acht Prozent vom Mittelpunkt ab. Alle Anschlüsse wie DVI- oder D-Sub-Eingang befin-

Streifenfrei!

Schlierenbildung ist nicht nur beim Fensterputzen ein Problem. PC ACTION zeigt, wie sich die TFTs im Spieletest schlagen.

Wir haben unsere zehn Testprobanden durch ein Spieleparcours mit ebenfalls zehn aktuellen Titeln geschickt. Darunter schnelle 3D-Titel wie *Doom 3* und *UT 2004*, aber auch Simulationen wie *Sims 2* oder Strategiethemen wie Panzers. Bei diesem Test geht es nicht um die Reaktionszeit, sondern um die subjektive Spieletauglichkeit. So schätzte die Redaktion für jedes Spiel bei jedem Monitor ein und bewertet mit „sehr gut spielbar", „gut spielbar", „spielbar" und „bedingt spielbar". Das Fazit „nicht spielbar" wurde keinem der getesteten LCDs verliehen.

Spiele	Doom 3	Sims 2	Soldiers: HoWW2	Panzers	UT 2004 (dt.)	DTM Race Driver 2	Counter-Strike	Far Cry (dt.)	Arena Wars	Sommer Spiele
Philips										
Sony										
Samsung										
Benq										
Hyundai										
Teac										
Viewsonic										
Eizo										
Iiyama										
Shuttle										

Sehr gut spielbar | Gut spielbar | Spielbar | Bedingt spielbar | Nicht spielba



In der Praxis zeigt sich erst beim Schlierentest, ob ein LC-Display taugt. Beim Bild oben sind kaum Schlieren zu erkennen, bei der schnellen Drehung unten sind deutlich Wischeffekte zu sehen.

den sich im Gerätefuß und sind so problemlos erreichbar.

BLAUMANN

Das edle Design des S1702C wird durch das blau beleuchtete Teac-Logo auf der Rückseite in Szene gesetzt. Auch bei den Innereien kann der Hersteller punkten: Der Farbkombinationstest ergibt eine Reaktionszeit von 25 Millisekunden – ohne Schlierenbildung. Das LCD lässt sich von 95 bis 205 Candela pro Quadratmeter einstellen, für den normalen Betrieb ausreichend. Die Farbbrillanz und die Bildschärfe des S1702C sind gut, allerdings lässt die Bildschärfe nach, wenn das LCD per RGB angeschlossen ist. Nur befriedigend ist die Helligkeitsverteilung: Die Luminanz differiert um bis zu zwölf Prozent.

HENKELMANN

Wer viel auf LAN-Partys unterwegs ist, wird schnell den Tragegriff des Shuttle XP17 TFT zu schätzen wissen. Für den rauen Außeneinsatz befindet sich zudem eine entspiegelte Scheibe vor dem Panel, die dieses vor Stößen schützt. Die Leistungen des mobilen 17-Zoll-LCDs sind überwiegend gut: Wir messen eine Reaktionszeit von 28 Millisekunden – damit lassen sich auch Ego-Shooter schlierenfrei spielen. Die Helligkeit kann von 90 bis 200 Candela pro Quadratmeter geregelt werden. Die Farbbrillanz ist gut. Wie auch der Teac S1702C hat der Shuttle XP17 TFT Probleme mit der Helligkeitsverteilung. Gegen das TFT spricht zudem der hohe Preis, den man durchaus als Frechheit bezeichnen kann.

TRAUMMANN

Wer auf technische Spielereien steht, hat soeben seinen Traummonitor gefunden. Der Eizo Flexscan L550 verfügt über einen Lichtsensor, der die Helligkeit des LCDs automatisch dem Umgebungslicht anpasst. Das funktioniert auch in der Praxis hervorragend: Scheint viel Sonne auf das Display, wird es heller, bei Dunkelheit reduziert sich die Luminanz. Wie Karotten gut für die Augen. Ebenfalls bemerkenswert sind die fünf Jahre Garantie inklusive Vor-Ort-Service. Mit einer gemessenen Reaktionszeit von 29 Millisekunden eignet sich der Flexscan L550 für Ego-Shooter und wird im Test überwiegend mit „spielbar" bewertet. Die maximale Luminanz liegt bei 200 Candela pro Quadratmeter – ein befriedigender Wert.

SPIELMANN

Dank des neuartigen Panels mit X-Black-Technologie erzeugt der SDM-HS94P ein bemerkenswert brillantes Bild. Für die passenden Äußerlichkeiten hat Sony ebenfalls gesorgt, das LCD verfügt über ein ansprechendes Design ganz in Schwarz. Anschlüsse wie D-Sub, DVI-D und Strom befinden sich hinter einem Deckel, der die Verkabelung elegant versteckt. Sony gibt eine Reaktionszeit von zwölf Millisekunden an, wir messen allerdings 25 Millisekunden. Trotzdem ist das TFT unein-

geschränkt spieletauglich, selbst Ego-Shooter bereiten dem Gerät keine Probleme. Die Helligkeit lässt sich von 120 bis 330 Candela pro Quadratmeter einstellen. Die Hintergrundbeleuchtung ist über eine Vorwahltaste in vier Stufen regelbar. Farbbrillanz und Bildschärfe sind sehr gut, die Bedienung des Bildschirmmenüs (OSD) konnte den Tester ebenso überzeugen. Einziger Schwachpunkt ist eine unregelmäßige Helligkeitsverteilung: Die Werte der Messpunkte an den Rändern unterscheiden sich um bis zu 15 Prozent.

SPARMANN

Mit dem Viewsonic VX910 bekommen Sie für nur 530 Euro einen spieletauglichen 19-Zoll-Monitor, der eine hervorragende Reaktionszeit von 24 Millisekunden erreicht. Auch in Spielen zeigt das LCD keine Schlieren. Einziger Kritikpunkt ist die Helligkeitsverteilung: Die Messpunkte an den Rändern weichen durchschnittlich elf Prozent vom Mittelpunkt ab. Gut bis sehr gut ist die Farbbrillanz. Der Regelbereich der Helligkeit reicht von 90 bis 200 Candela pro Quadratmeter. Die gute Bildqualität sowie die hohe Schaltgeschwindigkeit und natürlich der günstige Preis rechtfertigen die Auszeichnung als „Spar-Tipp".

SCHATTENMANN

Der Farbkombinationstest des Prolite E481S ergibt eine gemessene Reaktionszeit von 25 Millisekunden – wie vom Hersteller angegeben. Der gute Wert des Iiyamas spiegelt sich auch im Spieletauglichkeitstest wieder: kaum Schlieren in Ego-Shootern. Das LCD kann man von 120 bis 190 Candela pro Quadratmeter einstellen. Farbbrillanz und Bildschärfe sind gut bis sehr gut, allerdings lässt die Bildschärfe nach, wenn er per RGB angeschlossen ist. Der Iiyama Prolite E481S ist mit knapp 600 Euro immer noch günstig und auch für Zocker geeignet.

SILBERMANN

Der Samsung Syncmaster 193P besitzt kein OSD. Einstellungen für Helligkeit oder Kontrast werden über eine Software getätigt. Dies ist wesentlich komfortabler als jedes OSD. Doch Anwender, die kein Windows nutzen, haben zunächst Pech. Eine gemessene Reaktionszeit von 40 Millisekunden und der subjektive Spieletauglichkeitstest sprechen gegen eine Empfehlung des Syncmaster 193P für Zocker. Zudem schreckt der mit 730 Euro recht hohe Preis ab. Argumente für das LCD sind Farbbrillanz, modernes Design und hohe Bildschärfe.

MÖLLEMANN

Der 190S5 von Philips eignet sich zwar mit einer gemessenen Reaktionszeit von 26 Millisekunden uneingeschränkt für Spieler, stürzt aber bei der Luminanz richtig ab: Die Helligkeit lässt sich ausreichend von 27 bis 170 Candela pro Quadratmeter regeln. Die Helligkeitsverteilung hat Schwächen, Unregelmäßigkeiten sind teilweise mit dem bloßen Auge erkennbar. Zudem fehlt dem 19-Zoll-Display der DVI-Eingang. Für das Gerät sprechen hohe Bildschärfe und Farbbrillanz. FRANK MISCHKOWSKI

Während sich bei den 17-Zoll-Geräten alle Probanden für Spiele eigneten, waren es in der 19-Zoll-Klasse nicht alle TFTs. Uneingeschränkt empfehlenswert sind der Benq FP783 (17") und der Sony SDM-HS94P (19"). Sie überzeugen durch Ausstattung, Verarbeitung und nicht zuletzt durch eine geringe Reaktionszeit. Sparfüchse sollten ein Blick auf den Teac S1702C (ca. 399 Euro) beziehungsweise den Viewsonic VX910 (ca. 529 Euro) werfen.

FAZIT



FRANK MISCHKOWSKI

Wer sich jetzt noch einen Röhrenmonitor kauft, ist selbst schuld – oder möchte seine Altbauwohnung heizen. Mal ehrlich, mir hängen die stinkenden, zentnerschweren Heizgeräte wirklich zum Hals raus. Jede LAN-Party (und auch jede Marktübersicht) wird so zur Rückentortur. Der Vergleichstest hat die Vorteile der TFTs gezeigt – sie liefern ein brillantes Bild, zeigen keine Schlieren und sind günstiger geworden. Für 400 Euro bekommen Sie ein ordentliches 17-Zoll-LCD, für ein gutes 19-Zoll-Gerät müssen Sie 530 Euro hinblättern.

17 ZOLL TFTs IM VERGLEICHSTEST











	FP783	Imagequest Q17+	S1702C	XP17 TFT	Flexscan L550
Hersteller/Webseite:	Benq (www.benq.de)	Hyundai (www.hyundaiq.de)	Teac (www.teac.de)	Shuttle (www.shuttle.com)	Eizo (www.eizo.de)
Preis:	€ 499,-	€ 499,-	€ 399,-	€ 659,-	€ 499,-
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Gut	Gut	Gut bis sehr gut	Ausreichend	Befriedigend
AUSSTATTUNG	**80 %**	**84 %**	**82 %**	**81 %**	**84 %**
Anschlüsse:	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D
Max. Auflösung/Pixelabst.:	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm
Reaktionszeit/Netzteil:	12 ms/Extern	12 ms/Intern	16 ms/Extern	16 ms/Extern	16 ms/Intern
Gewicht/Maße (mit Fuß):	5,2 kg/57x50x19 cm	4,8 kg/40x42x20 cm	4,7 kg/38x42x19 cm	4,3 kg/44x42x4 cm	3,9 kg/37x30x22 cm
Betrachtungsw. hor./vert.:	140/140 Grad	150/135 Grad	150/135 Grad	140/140 Grad	140/140 Grad
Drehbar/neigbar/höhenverst.:	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/100 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/30 Grad/0 mm	0 Grad/45 Grad/0 mm
ISO 13406-2/TCO/Garantie:	Ja/99/3 Jahre	Ja/03/5 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/03/5 Jahre
Sonstiges:	USB-Hub, Lautsprecher	USB-Hub, Lautsprecher	Lautsprecher	Tragegriff	Lichtsensor
EIGENSCHAFTEN	**72 %**	**72 %**	**73 %**	**72 %**	**73 %**
Diagonale/Kontrastverhält.:	43 cm (17 Zoll)/500:1	43 cm (17 Zoll)/500:1	43 cm (17 Zoll)/450:1	43 cm (17 Zoll)/450:1	43 cm (17 Zoll)/450:1
Leistungsaufn./Stand-by:	35 Watt/12 Watt	33 Watt/11 Watt	30 Watt/4 Watt	28 Watt/9 Watt	28 Watt/4 Watt
LEISTUNG	**81 %**	**78 %**	**79 %**	**79 %**	**76 %**
Gemessene Reaktionszeit:	27 ms	26 ms	25 ms	28 ms	29 ms
Regelbereich Helligkeit:	40 bis 235 cd/m²	130 bis 220 cd/m²	95 bis 205 cd/m²	90 bis 200 cd/m²	20 bis 200 cd/m²
PRO/CONTRA	+ Spieletauglich + Design + Farbbrillanz + USB-Hub	+ Reaktionszeit + Bildschärfe + USB-Hub + Preis	+ Reaktionszeit + Preis + Geringer Stby-Verbrauch – Helligkeitsverteilung	+ Mobilität + Spieletauglich + Verarbeitung – Preis	+ Garantiezeit + Lichtsensor + Geringer Stby-Verbrauch – Helligkeitsverteilung
Wertung:	**80 %**	**79 %**	**78 %**	**77 %**	**77 %**

Kundendienst

PC ACTION ist selbstredend auch nach dem Kauf noch für Sie da. Unser freundliches Hardware-Personal hat für Sie die Antworten auf alle wichtigen TFT-Fragen zusammengestellt.

SCHNELLERE REAKTIONSZEIT?

Viele der neuen Flüssigkristallbildschirme mit 16 oder gar 12 Millisekunden Reaktionszeit erreichen diese nur unter optimalen Bedingungen. Dazu gehört auch ein hoher Helligkeitswert von 200 Candela pro Quadratmeter. Doch für das Arbeiten unter Windows ist eine Leuchtdichte von 100 Candela pro Quadratmeter voreingestellt. Daher ist es sinnvoll, während eines Spiels die Helligkeit zu erhöhen, um eine niedrigere Reaktionszeit zu erhalten.

WELCHE BILDWIEDERHOLFREQUENZ FÜR LCDS?

Grundsätzlich gilt: Flüssigkristallbildschirme sind immer flimmerfrei, egal welche Bildwiederholfrequenz unter Windows eingestellt ist. Trotzdem ist es sinnvoll, eine möglichst hohe Refreshrate einzustellen. Die eingeschaltete vertikale Synchronisation sorgt für eine bessere Bildqualität, die hohe Bildwiederholfrequenz für höhere maximale Fps-Werte.

WELCHE AUFLÖSUNG IST SINNVOLL?

Alle 17- und 19-Zoll-LCDs haben eine physikalische Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten. Spiele wie *Doom 3* können aber bei vielen aktuellen Hardware-Konfigurationen nicht in dieser Auflösung flüssig ausgeführt werden. Daher muss der Monitor 1.024x768 oder gar 800x600 auf 1.280x1.024 interpolieren, also die Auflösung hochrechnen. Keines der zehn LC-Displays unseres Vergleichstests hatte Probleme damit, das Bild wurde stets scharf dargestellt. Möchten Sie selbst die Interpolation beeinflussen, schließen Sie das LCD per DVI-D an den PC an und klicken mit der rechten Maustaste auf den leeren Desktop. Im Kontextmenü wählen Sie nun „Eigenschaften" – „Einstellungen" – „Erweitert" aus. Nvidia-Anwender nehmen dann „Geforce ..." – „Flachbildschirm". Ati-Anwender klicken auf „Anzeige" – „FPD" (Flachbildschirm). In der folgenden Registerkarte können Sie entscheiden, ob die niedrigere Auflösung als Vollbild dargestellt wird. Über „Zentrierte Ausgabe" (Nvidia) stellt das LCD das Bild verkleinert da. Im Ati-Treiber den Haken bei „Bild auf Bedienfeld skalieren" entfernen, damit das Spiel nicht mehr im Vollbild angezeigt wird. Bei einigen Geräten können diese Einstellungen auch im Bildschirmmenü (OSD) vorgenommen werden.

PIXELFEHLER: WANN GREIFT DIE GARANTIE?

Ein kaputter Bildpunkt ist noch kein Garantiefall. Ab wann die Garantie greift, legt die ISO-Norm 13406-2 fest. Darin werden Fehlerklassen definiert, die die Hersteller auf der Packung angeben. Der Großteil der gängigen Geräte gehört zur Klasse 2, bei der höchstens zwei ständig weiße oder schwarze und bis zu fünf dauerhaft bunte Bildpunkte (rot, grün oder blau) pro eine Million Pixel auftreten dürfen. Monitore der Klasse 1 dürfen keine Pixelfehler aufweisen. Doch nicht alle LCDs haben ein ISO-Zertifikat, die notwendigen Pixelfehler für einen Umtausch werden dann in den Garantiebedingungen gesondert geregelt.

GIBT ES VERSCHLEISSTEILE?

Bei einem gut verarbeiteten und qualitativ hochwertigen LCD ist das einzige Verschleißteil die Hintergrundbeleuchtung. Diese ist je nach Hersteller für ungefähr 50.000 Betriebsstunden (sechs bis sieben Jahre) ausgelegt. Nach dieser Zeit kann die Leuchtkraft stark nachlassen. Monitorwerkstätten können die Hintergrundbeleuchtung in der Regel auswechseln.

19 ZOLL TFTs IM VERGLEICHSTEST

					
	SDM-HS94P	VX910	Prolite E481S	Syncmaster 193P	190S5
Hersteller/Webseite:	Sony (www.sony.de)	Viewsonic (www.viewsonic.de)	Iiyama (www.iiyama.de)	Samsung (www.syncmaster.de)	Philips (www.philips.de)
Preis:	€ 749,-	€ 529,-	€ 599,-	€ 729,-	€ 549,-
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Befriedigend	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Sehr gut
AUSSTATTUNG	**86 %**	**86 %**	**88 %**	**89 %**	**82 %**
Anschlüsse:	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D	D-Sub
Max. Auflösung/Pixelabst:	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm
Reaktionszeit/Netzteil:	12 ms/Intern	16 ms/Intern	25 ms/Intern	20 ms/Extern	12 ms/Intern
Gewicht/Maße (mit Fuß):	6,9 kg/48x44x26 cm	6,7 kg/43x47x20 cm	6,1 kg/42x41x20 cm	7,1 kg/42x42x24 cm	5,8 kg/43x42x24 cm
Betrachtungsw. hor./vert.:	160/160 Grad	160/160 Grad	170/170 Grad	178/178 Grad	160/160 Grad
Drehbar/neigbar/höhenverst.:	90 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/22 Grad/0 mm	170 Grad/90 Grad/110 mm	0 Grad/45 Grad/0 mm
ISO 13406-2/TCO/Garantie:	Ja/99/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/03/3 Jahre	Ja/03/3 Jahre	Ja/03/3 Jahre
Sonstiges:	X-Black LCD	–	Lautsprecher	Kein OSD	–
EIGENSCHAFTEN	**75 %**	**73 %**	**73 %**	**75 %**	**73 %**
Diagonale/Kontrastverhält.:	48 cm (19 Zoll)/500:1	48 cm (19 Zoll)/500:1	48 cm (19 Zoll)/400:1	48 cm (19 Zoll)/800:1	48 cm (19 Zoll)/500:1
Leistungsaufn./Stand-by:	32 Watt/6 Watt	32 Watt/8 Watt	35 Watt/2 Watt	35 Watt/7 Watt	32 Watt/7 Watt
LEISTUNG	**84 %**	**81 %**	**73 %**	**70 %**	**70 %**
Gemessene Reaktionszeit:	25 ms	24 ms	25 ms	40 ms	26 ms
Regelbereich Helligkeit:	120 bis 330 cd/m²	90 bis 200 cd/m²	120 bis 190 cd/m²	55 bis 200 cd/m²	27 bis 170 cd/m²
PRO/CONTRA	+ Reaktionszeit + Helligkeit + Kontrast – Preis	+ Bildschärfe + Reaktionszeit + Preis – Helligkeitsverteilung	+ Günstiger Preis + Reaktionszeit + Geriner Stby-Verbrauch – Helligkeitsverteilung	+ Design + Einstellungen über PC – Reaktionszeit – Preis	+ Spieletauglich + Preis – Kein DVI-Eingang – Helligkeitsverteilung
Wertung:	**82 %**	**81 %**	**77 %**	**75 %**	**73 %**



»Geldschein für Kokser: mit Staubsauger.«

Kartenreichtum

Nach den fixen, aber kriminell teuren Hochleistungs-Karten bringen Ati und Nvidia endlich Pixel-Turbos, die sich jeder leisten kann. Was taugen die neuen MITTELKLASSE-KARTEN?

Schon in der vergangenen Ausgabe testeten wir die günstige Spiele-Rakete Geforce 6600 GT und attestierten dem jüngsten Nvidia-Sprössling eine sehr gute Spieleleistung: Trotz kontoverträglichem Preis von rund 240 Euro sahnte die 6600 GT gerade bei *Doom 3* ordentlich ab. Klar, dass sich Ati das nicht gefallen lässt – die Radeon X700 XT soll das Kräftegleichgewicht der beiden Chip-Giganten wieder zurechtrücken. Anhand von finalen Herstellerkarten haben wir nachgeprüft, ob der Plan gelingt. Zunächst gibt es die Duellanten allerdings nur für das moderne Steckformat PCI Express. Die meisten Aufrüstwilligen warten daher auf die AGP-Variante.

UNTER DEN ROCK GEBLICKT

Zur Erinnerung: Als Basis für den neuen NV43-Grafikchip der Geforce-6600-Karten dient der bewährte NV40. Dieser hat schon bei der Geforce-6800-Serie, Nvidias Top-Garde, für eine saftige Spieleleistung gesorgt. So sind auch die neuen Mittelklasse-Platinen Geforce 6600 (170 Euro) und die 6600 GT (240 Euro) für das Shader Modell 3.0 geeignet. Spiele wie *S.T.A.L.K.E.R.* oder *Schlacht um Mittelerde*, die ordentlich Gebrauch von dem neuen Shader-Standard machen, bedanken sich mit einer besseren Spieleleistung. Dafür hat Nvidia die Anzahl der Pixel-Pipelines von zwölf bei der Geforce 6800 auf acht geschrumpft. Auch die Speicheranbindung wurde von 256 Bit auf 128 Bit halbiert. Dafür platzt die günstige 6600 GT beinahe vor Takt-Muskeln: Der Grafikchip arbeitet mit 500 MHz und auch der GDDR3-Speicher wird mit 500 MHz DDR angesprochen. Gierige Übertakter wie wir treiben den Chiptakt auf 560 MHz und die RAM-Module auf 600 MHz DDR und holen so kostenlos 20 Prozent Zusatzleistung heraus. Die „gewöhnliche" Geforce 6600 muss mit einem Chiptakt von 300 MHz und je nach Hersteller rund 275 MHz DDR Speichertakt auskommen. Ihnen raucht angesichts der vielen Zahlen der

Welche darf's denn sein?

GRAFIKKARTE:	GEFORCE 6600	GEFORCE 6600 GT	GEFORCE 6800	RADEON X700	RADEON X700 PRO	RADEON X700 XT	RADEON X800 PRO
Codename:	NV43	NV43	NV40	RV410	RV410	RV410	R420
Hersteller:	Nvidia	Nvidia	Nvidia	Ati	Ati	Ati	Ati
Preis:	Ca. € 170	Ca. € 230	Ca. € 310	Ca. € 149*	Ca. € 199* (256 MByte)	Ca. € 199* (128 MByte)	Ca. € 440
Steckplatz:	PCI Express/AGP	PCI Express/AGP	AGP	PCI Express/AGP	PCI Express/AGP	PCI Express/AGP	AGP
Fertigungsprozess:	0,11 Mikrometer	0,11 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,11 Mikrometer	0,11 Mikrometer	0,11 Mikrometer	0,13 Mikrometer
Pixel-Pipelines:	8	8	12	8	8	8	12
Chiptakt:	300 MHz	500 MHz	325 MHz	400 MHz	425 MHz	475 MHz	472 MHz
Pixel-Füllrate:	2,4 Gigapixel	4 Gigapixel	3,9 Gigapixel	3,2 Gigapixel	3,4 Gigapixel	3,8 Gigapixel	Ca. 5,7 Gigapixel
Speichertakt:	275 - 350 MHz DDR	500 MHz DDR	350 MHz DDR	350 MHz DDR	430 MHz DDR	525 MHz DDR	446 MHz DDR
Speichermenge:	128 MByte DDR1	128 MByte GDDR3	128 MByte DDR1	128 MByte DDR1	128/256 MByte DDR1	128/256 MByte GDDR3	256 MByte DDR3
Speicheranbindung:	128 Bit	128 Bit	256 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit	256 Bit
Shader-Profil:	3.0	3.0	3.0	2.0B	2.0B	2.0B	2.0B
Vertex-Shader-Einheiten:	3	3	5	6	6	6	6
Besonderheiten:	-	SLI-fähig	-	VIVO	VIVO	VIVO	-

*Noch nicht sicher

Kopf? Keine Panik – in der Tabelle listen wir die wichtigsten Daten der neuen Grafikkarten übersichtlich auf.

ROTER BLITZ?

Ati verbaut den RV410-Grafikchip gleich auf drei Pixel-Platinen die sich nur durch die Taktraten unterscheiden: Radeon X700, X700 Pro und X700 XT. So führt die komplette X700-Familie wie der grüne Rivale acht Pixel-Berechnungen pro Takt aus (acht Pixel-Pipelines) und bindet den Speicher per 128-Bit-Interface an. Im Gegensatz zu den Geforce-6600-Karten greifen die roten Mittelklasse-Modelle auf sechs Vertex Shader zurück. Das wirkt sich beispielsweise auf die Berechnung von Polygonen positiv aus. Dafür fehlt die Unterstützung des Shader Modells 3.0. Der Grafikchip des 149 Euro günstigen Modells Radeon X700 taktet mit 400 MHz. Der 128 MByte große Speicher wird mit 350 MHz DDR angesprochen. Die X700 Pro mit 256 MByte kostet dagegen rund 199 Euro. Dafür verfügt die Pro-Karte über 425 MHz Chip- und 430 MHz DDR Speichertakt. Bei der X700 XT arbeitet der Grafikchip mit 475 MHz, der Speicher taktet sogar mit stolzen 525 MHz DDR. Ati bietet die Karte mit 256 MByte DDR3-Speicher für 199 Euro an.

WAS HAST DU DRAUF?

Für leistungsverwöhnte Spieler ist die X700 XT besonders interessant. Der direkte Konkurrent zur Geforce 6600 GT verfügt im Referenzdesign über einen ungewöhnlichen Kühler: Ein kleiner 40-Millimeter-Lüfter saugt kalte Luft an der einen Öffnung ein und bläst die erwärmte Luft aus der anderen wieder hinaus. Zudem passt sich die Lüfterdrehzahl automatisch an. Was in der Theorie sinnvoll klingt, raubt einem im Praxiseinsatz den letzten Nerv: Die Lautstärke schwankt laufend zwischen erträglichen 2,3 Sone und Staubsauger-ähnlichen 6,6 Sone. Bitte, liebe Ati-Techniker, denkt noch einmal in Ruhe über das Konzept nach. Erfreulich ist dagegen, dass die PCI-Express-Karten ohne einen zusätzlichen Stromanschluss auskommen. Zudem lässt sich der Grafikchip per Overdrive ohne Garantieverlust übertakten. Da Overdrive den Chiptakt allerdings nur um 7 MHz erhöht, ist der Praxisnutzen gleich Null.

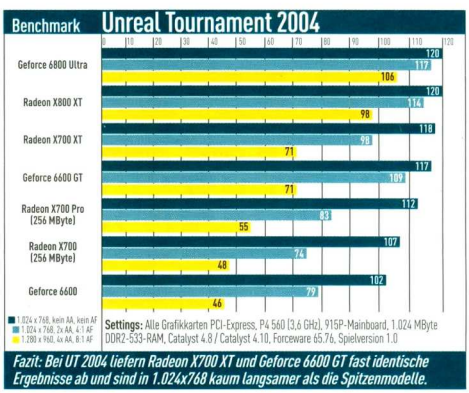
DOPPEL-PACK

Auch Nvidias PCI-Express-Referenzplatine Geforce 6600 GT läuft ohne Extra-Stromversorgung. Der verwendete Lüfter ist mit 3 Sone zwar ebenfalls nicht besonders leise, dafür bleibt das Lüftergeräusch stets konstant. Eine Besonderheit ist der kleine Anschluss oben an der Platine. Genau wie bei den PCI-Express-Varianten von Geforce 6800 GT und 6800 Ultra lassen sich damit zwei 6600-GT im SLI-Modus gleichzeitig betreiben. Nvidia verspricht dadurch einen Leistungsvorteil von rund 80 Prozent gegenüber einer einzelnen Karte. Fehlt nur noch ein entsprechendes Mainboard, wie die Athlon-64-Platinen mit Nforce4-Chipsatz von Nvidia, der Ende Oktober auf den Markt kommt.

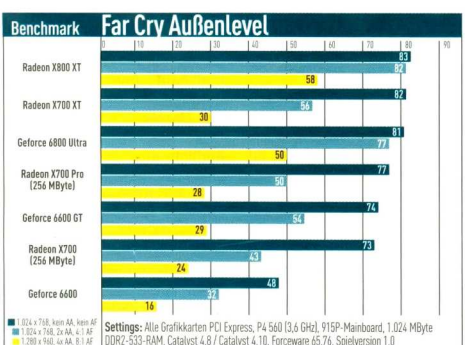
LEISTUNGSVERGLEICH

Da wir bei unseren Benchmarks einen fairen Vergleich wollen, treten ausschließlich PCI-Express-Grafikkarten an – um AGP-Modelle zu berücksichtigen, müssten wir Mainboard und CPU austauschen und die Ergebnisse wären nicht mehr vergleichbar. Radeon X700 XT und Geforce 6600 GT liefern für die günstigen Preise erstaunlich gute Ergebnisse. In 1.024x768 können Sie fast mit den deutlich teureren Modellen mithalten. Mit Kantenglättung und anisotroper Filterung fallen Sie weiter hinter die 500-Euro-Platinen zurück, sind aber trotzdem noch vergleichsweise schnell. So ist *UT 2004* sogar mit hohen Qualitätseinstellungen absolut flüssig spielbar. Bei *Far Cry* und *Doom 3* reicht es jeweils für zweifache Kantenglättung und 8:1 anisotrope Filterung. Beim Gänsehaut-Generator von id Software profitieren die Ati-Karten von dem neuen Catalyst-Treiber 4.10, der extra für *Doom 3* verbessert wurde. Bei den übrigen Benchmarks mussten wir aus Zeitgründen die X800-Modelle mit dem Catalyst 4.8 testen. Auch die günstigere X700 Pro schlägt sich gut. Die Geforce 6600 fällt hingegen deutlich hinter den GT-Kollegen zurück. Der 60-Euro-Aufschlag für die 6600 GT ist damit absolut gerechtfertigt. Einen klaren Preis-Leistungs-Gewinner gibt es noch nicht: Bei manchen Spielen gewinnt die X700 XT, bei anderen Titeln hat Nvidias 6600 GT die Anschlussblende vorn. Welche Mittelklassekarte Sie sich kaufen, hängt daher vom Preis und der Kreativität der Platinen-Hersteller ab.

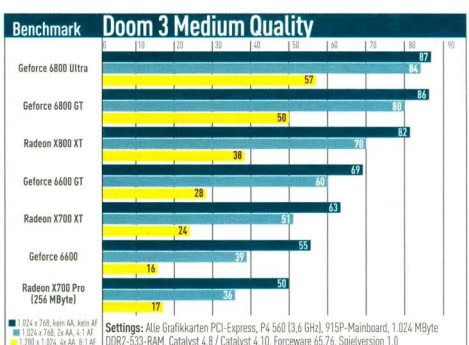
DANIEL MÖLLENDORF



Fazit: Bei UT 2004 liefern Radeon X700 XT und Geforce 6600 GT fast identische Ergebnisse ab und sind in 1.024x768 kaum langsamer als die Spitzenmodelle.



Fazit: Die Ati-Platinen sind hier besonders schnell. 6600 GT und X700 XT haben genug Leistung für zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotrope Filterung.

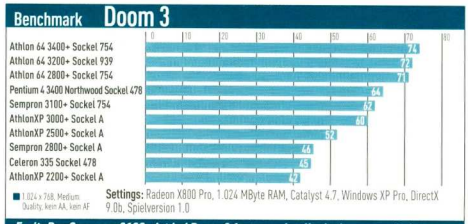


Fazit: Doom 3 liegt der 6600 GT besonders gut. Auch die X700 XT ist schnell, kann aber nicht ganz mithalten. Die X700 Pro fällt hingegen deutlich zurück.

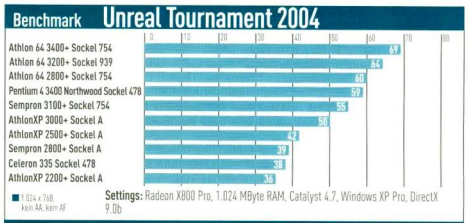


Chip, Chip, hurra!

Nachdem Intel den Celeron renovierte, zieht AMD mit der neuen Billig-CPU SEMPRON nach – eine günstige Gelegenheit, um für Doom 3 aufzurüsten?



Fazit: Der Sempron 3100+ ist bei Doom 3 fast so schnell wie der wesentlich teurere P4 mit 3,4 GHz. Dem Athlon 64 2800+ zum gleichen Preis muss sich der vermeintliche Billig-Prozessor allerdings deutlich geschlagen geben.



Fazit: Bei UT 2004 sind Celeron D 335 (2,8 GHz) und Sempron 2800+ erneut etwa gleich schnell. Der Athlon XP 2500+ liefert jedoch bessere Ergebnisse und ist dabei mit rund 90 Euro deutlich preiswerter.

Intels neuer Einsteiger-Prozessor Celeron D liefert dank Prescott-Kern bei Spielen gute Ergebnisse ab, der 256 kByte kleine L2-Cache und der FSB-Takt von 133 MHz QDR verhindern allerdings eine noch bessere Spieleleistung. Ein vollwertiger Pentium 4 (Prescott-Kern) verfügt über 1.024 kByte L2-Cache und einen 200 MHz QDR schnellen Frontside-Bus. Das neue Top-Modell trägt die Bezeichnung Celeron D 335 und taktet mit 2.800 MHz. Zudem gibt es Varianten mit 2.400 MHz, 2.533 MHz und 2.667 MHz. Eine genaue Liste der aktuell verfügbaren Modelle finden Sie in der Übersicht auf dieser Seite.

SEMPRON IM DETAIL

AMD bietet den Celeron-Rivalen für den Athlon-64-Sockel 754 und die Athlon-XP-Plattform Sockel A an. Später folgen Sempron-CPUs für AMDs jüngsten Sockel 939. Derzeit gibt es lediglich ein Sockel-754-Modell: den Sempron 3100+ mit 1.800 MHz für rund 139 Euro. Während der Athlon 64 über 512 kByte oder sogar 1.024 kByte L2-Cache verfügt, stattet AMD die Günstig-Version lediglich mit 256 kByte aus. Zudem fehlen die 64-Bit-Unterstützung und das Stromspar-Feature Cool'n'quiet, das bei geringer Beanspruchung den Prozessor selbstständig heruntertaktet, damit sich dieser nicht weiter erhitzt.

Für den Sockel A stehen gleich sechs Modelle von 2200+ bis 2800+ zur Wahl. Der L2-Cache ist hier ebenfalls 256 kByte klein und der FSB-Takt wurde auf 166 MHz DDR gesenkt. Damit entspricht der Sockel-A-Sempron exakt einem Athlon XP mit dem älteren Thoroughbred-Kern.

LEISTUNG UND FAZIT

Bei *Doom 3* liefert der Sempron 3100+ ein gutes Ergebnis und ist fast so schnell wie der teure P4 mit 3,4 GHz. Auch der Sempron 2800+ ist schnell genug für *Doom 3* und liegt gleichauf mit dem etwas günstigeren Celeron D 335. Bei *Unreal Tournament 2004* fallen die Ergebnisse sehr ähnlich aus: Die vermeintlichen Billig-Prozessoren von Intel und AMD sind derzeit allerdings noch zu teuer. Der Athlon 64 2800+ ist beispielsweise schneller als der Sempron 3100+ und kostet kaum mehr. Auch beim Sockel A ist derzeit der günstige Athlon XP 2800+ für nur 129 Euro dem langsameren Sempron 2800+ (109 Euro) vorzuziehen.

DANIEL MÖLLENDORF

ÜBERSICHT: BILLIG-PROZESSOREN

SEMPRON

Prozessor	Sockel	Takt	Preis ohne Kühler
Sempron 3100+	Sockel 754	1.800 MHz	134 Euro
Sempron 2800+	Sockel A	2.000 MHz	109 Euro
Sempron 2600+	Sockel A	1.833 MHz	84 Euro
Sempron 2500+	Sockel A	1.750 MHz	81 Euro
Sempron 2400+	Sockel A	1.667 MHz	64 Euro
Sempron 2300+	Sockel A	1.583 MHz	49 Euro
Sempron 2200+	Sockel A	1.500 MHz	47 Euro

CELERON

Prozessor	Sockel	Takt	Preis ohne Kühler
Celeron D 335	Sockel 478	2.800 MHz	92 Euro
Celeron D 330	Sockel 478	2.667 MHz	82 Euro
Celeron D 325	Sockel 478	2.533 MHz	78 Euro
Celeron D 320	Sockel 478	2.400 MHz	68 Euro



Enzo Ferrari™ Force GT

Die einzige Replik des Enzo Ferrari™ Lenkrads für die PS2

> Force-Effekte
> Exklusiv: Optimierte Precision Drive-Technologie
> 100% kompatibel mit allen Rennspielen (USB / USB+ Gameport)
> 6 Action-Buttons, D-Pad
> Lenkradschaltung
> Abnehmbare Gas-/Bremspedale

Volle Kontrolle auf allen Plattformen



2.1 Sound System Karaoke Star

Perfekter 2.1-Sound mit Karaoke-Mikrofon!

> Gesamt-Dauerleistung: 52 Watt
> 30 Watt hölzerner Subwoofer
> In sich verdrehbare Satelliten
> Anschluß für Karaoke-Mikrofon und Musikinstrument
> Für PlayStation® 2, PS one™, Xbox®, GameCube™, DVD- & CD-Players...
< Mikrofon mitgeliefert



360 Modena® Wireless

Kabelloses Rennvergnügen mit der Playstation® 2!

> Fortschrittliche Funktechnologie
> 8 Action-Buttons, D-Pad
> Progressive Gas-/Bremshebel
> Progressive Pedale
> Knieablage-System



Dual Trigger Gamepad

Kompatibel mit allen PC- ud PS2-Spielen

> Für PlayStation® 2 und PC
> Controller + Universaladapter
> 2 progressive, programmierbare Trigger



F1 Force Feedback

DIE Replik des F1-Weltmeister-Lenkrades!

> Premium Force Feedback Effekte
> Carbonartiger Lenkradkranz
> Kugelgelagerte Metallachse
> 8 Action-Buttons
> 4 Alu-Hebel am Lenkrad und Pedale

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.de

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

©GUILLEMOT CORPORATION 2004. THRUSTMASTER® IS A REGISTERED TRADEMARK OF GUILLEMOT CORPORATION S.A. ALL RIGHTS RESERVED. FERRARI®, ENZO FERRARI™, 360 MODENA® ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF FERRARI S.P.A. PLAYSTATION®, PS ONE™ ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC. MICROSOFT, XBOX AND THE XBOX LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. GAMECUBE™ IS A TRADEMARK OF NINTENDO CO. LTD. ALL OTHER TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. PHOTOS NOT BINDING. CONTENTS, DESIGN AND SPECIFICATIONS ARE SUBJECT TO CHANGE WITHOUT NOTICE AND MAY VARY FROM ONE COUNTRY TO ANOTHER.

»Trendy: Nachtsichtgerät für Einäugige.«



»Streifenhörnchen: Bluterguss.«



»Ab Januar 2005: Hartz-IV-Herd – da reicht eine Platte.«



GALAXY TECHNOLOGY

Geforce 6800 GT

Preis:	€ 439,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	www.galaxy-hk.com/

- + Sehr schnell bei aktuellen Spielen
- + Flüsterleise Kühlung
- + Vollversion von Far Cry wird mitgeliefert
- − Recht teuer

Ausstattung: 77%
Eigenschaften: 93%
Leistung: 87%
Gesamt: **86%**

RAZER

Diamondback

Preis:	€ 49,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	www.razerzone.de

- + Sehr präzise (1.600 dpi)
- + Für Rechts- und Linkshänder geeignet
- + Praktische Tasche für den Transport
- − Seitentasten schwer erreichbar

Ausstattung: 86%
Eigenschaften: 73%
Leistung: 88%
Gesamt: **84%**

THERMALTAKE

Silent Boost K8

Preis:	€ 29,-
Preis/Leistung:	Sehr gut
Webseite:	www.frozen-silicon.de

- + Sehr günstig
- + Vergleichsweise leise
- + Problemloser Einbau
- − Keine Lüftersteuerung

Ausstattung: 77%
Eigenschaften: 81%
Leistung: 88%
Gesamt: **84%**

Schnell und leise – die GEFORCE 6800 GT von Galaxy erfüllt höchste Spieler-Ansprüche.

Als einziger Hersteller von Nvidia-Karten hat Galaxy eine Geforce 6800 GT mit dem VGA-Silencer von Arctic Cooling im Programm. Dank riesigem 75-Millimeter-Lüfter ist dieser besonders leistungsstark und dabei angenehm leise: Im Test haben wir lediglich 1,4 Sone gemessen. Im geschlossenen Gehäuse ist die Top-Karte damit kaum wahrnehmbar. Aufgrund der ausgezeichneten Kühlung übertaktet Galaxy den Grafikchip werkseitig um 20 MHz auf 370 MHz. Trotzdem ist der Preis mit 439 Euro nicht höher als bei den übrigen 6800-GT-Karten. Eifrige Übertakter erreichen sogar 400 MHz Chip- und 570 MHz DDR Speichertakt (Standard: 350 MHz/500 MHz DDR). Damit legt die ohnehin schon extrem schnelle Geforce 6800 GT gerade bei aktivierter Kantenglättung nochmals zu und schlägt sogar die derzeit schnellste 3D-Platine Geforce 6800 Ultra. Auch die Software-Ausstattung ist klasse: Käufer bekommen neben einer aktuellen Version von Power DVD die Vollversion von *Far Cry* dazu. Erfreulich: Im Gegensatz zu den meisten Top-Modellen ist die Galaxy-Karte bereits jetzt bei Online-Versendern in vergleichsweise hohen Stückzahlen verfügbar. *(DM)*

Mit der DIAMONDBACK will Maus-Spezialist Razer auch professionelle Spieler begeistern.

Die Diamondback setzt wie alle Razer-Mäuse auf herausragende Präzision und erreicht erstmals fantastische 1.600 dpi – bisher sind 800 dpi Standard. Dadurch ist die Maus mit rot leuchtender LED besonders schnell und präzise. Mit der praktischen Software lassen sich die beiden Seitentasten beliebig belegen. Wenn Sie die linke Seitentaste gedrückt halten und das Mausrad bedienen, können Sie zudem direkt im Spiel die Mausempfindlichkeit bestimmen. Auch die Form wurde gegenüber dem Vorgänger Razer Viper 1.000 deutlich verbessert: So ist die Maus breiter und bietet damit mehr Auflagefläche. Die beiden Haupttasten sind nun leicht gewellt und bestens erreichbar. Da das Design vollkommen spiegelkonform ist, eignet sich die Diamondback für Rechts- und Linkshänder gleichermaßen. Auch die Teflonfüße wurden vergrößert. Besonders gut ist das Mausrad gelungen – die präzisen Unterteilungen ermöglichen einen einfachen Waffenwechsel. Die Seitentasten sind aber nur schwer zu erreichen. LAN-Party-Fans freuen sich über die gepolsterte Neopren-Tasche, mit der die Razer Diamondback garantiert unbeschadet zum Einsatzort gelangt. *(DM)*

Der kompakte SILENT BOOST K8 kostet nur 29 Euro. Was taugt der Athlon-64-Kühler?

Thermaltakes Silent Boost K8 eignet sich für alle Athlon-64- und Athlon-64-FX-Prozessoren, egal ob Sockel 754, 940 oder den jüngsten 939. Der Kühlkörper des kompakten Kaltmachers besteht aus sehr dünnen Kupferlamellen. Für Frischluft sorgt ein 80-Millimeter-Lüfter. Die praktische Halteklammer und die geringe Größe machen den Einbau zum Kinderspiel. Auch die Kühlleistung ist ordentlich: Ein Athlon 64 FX-51 (2.200 MHz) wird selbst bei starker Auslastung lediglich unbedenkliche 54 °C warm. Mit 1,8 Sone ist die Geräuschentwicklung noch angenehm – im geschlossenen Gehäuse fällt der Thermaltake-Kühler daher kaum auf. Obwohl der Silent Boost K8 mit 29 Euro besonders günstig ist, wird sogar Wärmeleitpaste mitgeliefert. Eine Lüftersteuerung, mit der Sie die Lautstärke bestimmen können, fehlt aber. Somit rotiert der Propeller stets mit derselben Drehzahl. Für wagemutige Übertaktungs-Versuche ist der kleine Kupfer-Kühler nicht leistungsstark genug – hierzu brauchen Sie eine teurere Alternative. Wer einen Athlon XP leise und effektiv kühlen will, findet bei www.frozen-silicon.de auch eine Sockel-A-Variante des Thermaltake-Modells. *(DM)*

HardwareRogge GmbH

Ihr Tuningpartner - Hardware & Computerzubehör

www.Hardware-Rogge.de

24H OPEN

+++ Riesenauswahl +++ über 1500 Artikel +++ Riesenauswahl +++ über 1500 Artikel +++ Riesenauswahl +++



Speedlink Medusa 5.1 Surround Headset

- Surround-Klang mit 4 Lautsprechern
- pro Ohrmuschel
- gepolsterter/höhenverstellbarer Kopfbügel
- hochwertiges Mikrofon u.v.m.

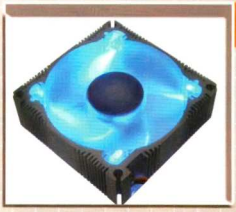
JETZT **69,90**



Sharkoon Gaming Headset - HS20

- für alle digitalen Quellen geeignet
- flexible Mikrofonverstellung
- Hervorragende Klangwiedergabe
- direkt anschließbar an PC und Laptop
- uvm.

16,90



CoolerMate Aluminium LED Fan - Blau

- 80, 92 und 120 mm

AB **8,90**



ThermalRock Silent Rock Heatpipe 3in1

- optimale Performance zur Kühlung Ihrer CPU gepaart mit einem leisen Lüfter

34,90



Netzteil-Umbaukit UV-Blau

12,90



Thermaltake HardCano 13

Der neue Thermaltake Hardcano 13 ist Lüftersteuerung und Cardreader in einem. Die Montage erfolgt in einem freien 5,25"-Schacht

69,90



Levicom Watercube

- Wasserkühlsystem
- in Silber oder Schwarz

JETZT **169,00**



AeroCool GateWatch Fan Controller

- Schwarz oder Silber

49,90



AeroCool AeroEngine Schwarz oder Silber

Geeignet für: Micro-ATX, Standard-ATX Mainboards
Vorinstallierte Lüfter: 2 x 120 mm, 1 x 80 mm
Front Anschlüsse:
2 x USB2.0, 1 x IEEE-1394 FireWire
1 x Audio Line-Out, 1 x Audio Mic-In

AB **69,90**



Arctic Cooling VGA-Cooler Silencer ATI & nVidia

In acht verschiedene Versionen für ATI und nVidia Grafikkarten lieferbar.
Mit und ohne Speicherkühlung.
Für fast jede Grafikkarte gibt es einen passenden Kühler

JETZT AB **16,90**

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



Auf einer Wellenlänge

Bei Monkey Island treten nicht nur Nostalgikern Freudentränen in die Augen. Wir zeigen, wie Sie die DOS-KLASSIKER auch unter Windows XP spielen.

Wenn der pixelige Guybrush Threepwood in *Monkey Island 2* aberwitzige Rätsel löst oder sich in *Dune 2* quadratische Panzer bekämpfen, ist moderne 3D-Grafik schnell vergessen. Kein Wunder, haben doch viele Spiele aus dem Prä-Windows-Zeitalter neben einem ausgeklügelten Spielwitz auch einen einzigartigen Nostalgie-Charme. Zahlreiche DOS-Spiele laufen allerdings nicht mehr mit modernen Betriebssystemen wie Windows XP. Daher haben wir 42 DOS-Klassiker auf ihre Windows-XP-Kompatibilität geprüft.

SO GEHT'S AM SCHNELLSTEN

Im besten Fall kommen Sie ohne zusätzliche Programme aus. Manche DOS-Titel werden als CD-Neuauflage verkauft und funktionieren ohne weiteres unter Windows XP. Beispielsweise können Sie die CD-ROM-Versionen des Aufbau-Urvaters *Sim City 2000* und der ersten beiden Teile der legendären *Wing Commander*-Reihe einfach wie aktuelle Windows-Spiele instal-

Diese DOS-Titel spielst du auch unter Windows XP

DOS-SPIEL	GENRE	LÄUFT UNTER ...	ANMERKUNGEN
Alone in the Dark 1	Adventure	Eingabeaufforderung	Spiel ruckelt stark
Bundesliga Manager Professional	Fußball-Manager	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos
Command & Conquer 1	Echtzeit-Strategie	Eingabeaufforderung	Spiel startet, aber ohne Sound. In der Dos-Box wird CD nicht erkannt und Spiel startet nicht.
Civilization 1	Strategiespiel	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos
Descent 1	Arcade-Simulation	Eingabeaufforderung	Unter Eingabeaufforderung läuft Spiel zu schnell, in der Dos-Box ist die Geschwindigkeit angemessen.
Diablo 1	Action-Rollenspiel	Über Windows, ohne Installation	Läuft problemlos
Dune 1	Echtzeit-Strategie	Eingabeaufforderung/Dos-Box	In der Eingabeaufforderung mit schlechtem Sound, in der Dos-Box problemlos
Dune 2	Echtzeit-Strategie	Eingabeaufforderung/Dos-Box	In der Eingabeaufforderung mit schlechtem Sound, in der Dos-Box mit Sound
FIFA International Soccer 1993	Sportspiel	Eingabeaufforderung	In der Eingabeaufforderung kein Sound, in der Dos-Box startet Spiel nicht
Full Throttle	Adventure	Eingabeaufforderung/Dos-Box	In der Eingabeaufforderung mit schlechtem Sound, in der Dos-Box problemlos
Heretic	Ego-Shooter	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	Adventure	Eingabeaufforderung/Dos-Box	In der Eingabeaufforderung mit schlechtem Sound, in der Dos-Box problemlos
Legend of Kyrandia 3	Adventure	Freedos (plus CD-Treiber)	Spiel braucht mehr EMS-Speicher und benötigt daher Freedos, unter Freedos jedoch kein Sound
Maniac Mansion 1 (Fan-Edition)	Adventure	Eingabeaufforderung/Windows	Läuft problemlos
Maniac Mansion 2 – Day of the Tentacle	Adventure	Eingabeaufforderung/Dos-Box	In der Eingabeaufforderung mit schlechtem Sound, in der Dos-Box problemlos
Master of Orion 1	Strategiespiel	Eingabeaufforderung/Dos-Box	In der Eingabeaufforderung ohne Sound, in der Dos-Box problemlos
Monkey Island 2	Adventure	Eingabeaufforderung/Dos-Box	In der Eingabeaufforderung mit schlechtem Sound, in der Dos-Box problemlos
Police Quest 1 (Point-and-Click-Variante)	Adventure	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos
Police Quest 3	Adventure	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos
Police Quest 4	Adventure	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos

lieren und starten. Für andere Klassiker müssen Sie zunächst die Eingabeaufforderung aufrufen. Klicken Sie dazu auf den Windows-Start-Knopf und anschließend auf „Ausführen". Geben Sie „cmd" ein und bestätigen Sie mit „Ok". Danach öffnet sich ein DOS-Fenster. Begeben Sie sich über dieses Fenster in das entsprechende Spieleverzeichnis und starten Sie die Exe-Datei. Wie in der Eingabeaufforderung zu navigieren ist, erfahren Sie im Extrakasten „DOS-Befehle im Überblick".

DAMIT KLAPPT ES BESSER

Zwar lassen sich die meisten DOS-Spiele über die Eingabeaufforderung starten, aber sie funktionieren oft nur eingeschränkt. Beispielsweise knackt der Ton oder das Programm stürzt nach kurzer Zeit regelmäßig ab. Ursache: Die Konfiguration der Eingabeaufforderung wurde nicht für Spiele optimiert. Wesentlich spielefreundlicher ist dagegen die DOS-Box. Das kostenlose Programm wurde speziell für DOS-Titel entwickelt. Die aktuelle Version können Sie von der Internetseite dosbox.sourceforge.net herunterladen. Wählen Sie die Schaltfläche „Downloads" und klicken Sie anschließend den Eintrag „Windows" an. Nachdem ein Server ausgesucht wurde, startet der Download der rund 700 kByte kleinen Installationsdatei.

DIE RICHTIGE DOSIS

Einen Spiele-Urahn mit der DOS-Box zu starten, ist in den meisten Fällen sehr einfach: Wählen Sie die Startdatei (Exe-Datei) aus dem Installationsverzeichnis des jeweiligen Titels an und ziehen Sie diese per Drag-and-Drop auf die dosbox.exe. Nun lädt das geniale Tool selbstständig alle Basis-Einstellungen. Alternativ funktioniert diese Methode auch mit einer Verknüpfung der dosbox.exe. In der dosbox.conf können Sie mit etwas Grundwissen zahlreiche Optionen bestimmen. Öffnen Sie die conf-Datei aus dem DOS-Box-Verzeichnis mit dem Texteditor. Hier können Sie etwa festlegen, ob ein Spiel immer im Vollbild-Modus gestartet wird und welche Einstellungen für die Soundkarte geladen werden. Die mit einer Raute gekennzeichneten Einträge sind jeweils Erläuterungen zu den entsprechenden Funktionen. Eine stets aktuelle Auflistung aller Spiele, die mit der DOS-Box funktionieren, finden Sie auf der Webseite dosbox.sourceforge.net unter „Games".

2D-RÄTSELRATEN IM NEUEN GLANZ

Adventure-Spiele, etwa von Lucas Arts (damals Lucasfilm Games) oder Sierra, genießen einen legendären Ruf unter den DOS-Klassikern. Für alle, die noch einmal die Genre-Blütezeit erleben wollen, gibt es den DOS-Emulator ScummVM. Das Programm wurde explizit für Abenteuer-Highlights wie die ersten beiden Teile der *Monkey Island*-Reihe, die *Indiana Jones*-Adventures oder *Day of the Tentacle* entwickelt. Eine umfangreiche Kompatibilitätsliste finden Sie unter scummvm.sourceforge.net. Dort können Sie auch die neueste Version herunterladen. Im Vergleich zur DOS-Box verfügt ScummVM über eine erstklassige Soundunterstützung. Zudem können Sie unterschiedliche Filtermethoden heraussuchen, wodurch der Treppeneffekt reduziert wird und das Spiel deutlich besser aussieht. Um mit ScummVM ein Spiel zu starten, führen Sie zunächst die scummvm.exe aus. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Add game..." und wählen Sie anschließend das Verzeichnis, in dem sich der DOS-Titel befindet. Bestätigen Sie danach mit „Choose". Unter „Edit Game..." können Sie nun die Einstellungen für Grafik und Sound vornehmen. Unsere Empfehlung: bei Audio „Mixed Adlib/MIDI Mode" einstellen; für eine bessere Grafikqualität setzen Sie unter „Gfx" die Einstellung „Graphics mode" auf „hq3x". DANIEL MÖLLENDORF

DOS blickt doch kein Mensch!

Sie wollen DOS-Spiele ausprobieren, haben aber noch keine Erfahrung mit dem antiken Betriebssystem gesammelt? Wir zeigen Ihnen die wichtigsten Befehle.

c:	Wechselt auf die Festplatten-Partition „C:"
cd XXXX	Öffnet das Verzeichnis „XXXX"
cd..	Verlässt das aktuelle Verzeichnis
dir	Zeigt den Inhalt des aktuellen Verzeichnisses an
dir /p	Listet den Verzeichnisinhalt schrittweise auf
cls	Entfernt alle Einträge des geöffneten Fensters



Mit dem kostenlosen Programm ScummVM laufen DOS-Adventures problemlos unter Windows XP. Zudem können Sie den Sound und die Grafikqualität verbessern.

■ Spiel startet ohne zusätzliche Software; ■ Zusatzprogramme werden benötigt oder Spiel läuft nur bedingt; ■ Mit allen getesten Methoden ist der Titel nicht spielbar

Railroad Tycoon Deluxe	Wirtschaftssimulation	Eingabeaufforderung	In der Eingabeaufforderung phasenweise mit Sound, in der Dos-Box mit schlechtem Sound
Raptor	Arcade-Game	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos
Rebel Assault 1	Arcade-Simulation	Dos-Box (von CD)	Sound stottert in der Dos-Box
Rebel Assault 2	Arcade-Simulation	Eingabeaufforderung	Mit Doxbox läuft das Spiel in Zeitlupe ab, in der Eingabeaufforderung ist der Sound schlecht.
Sam & Max	Adventure	Eingabeaufforderung/Dos-Box	In der Eingabeaufforderung mit schlechtem Sound, in der Dos-Box problemlos
Secret Weapons of the Luftwaffe	Simulation	Inkompatibel	Spiel bricht den Start mit Fehlermeldung „Overlay file not found." ab
Sim City 1	Wirtschaftssimulation	Eingabeaufforderung/Dos-Box	Schlechter Sound
Sim City 2000	Wirtschaftssimulation	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos
Space Quest 5	Adventure	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos
System Shock 1	Ego-Shooter	Inkompatibel	Spiel benötigt zu viel EMS-Speicher
Tie-Fighter (CD-Version)	Simulation	DOS-Shell von CD starten	In der Eingabeaufforderung ist der Sound schlecht, in der Dos-Box wird die CD nicht gefunden.
Ultima 1	Rollenspiel	Inkompatibel	Spiel startet nicht
Ultima 4	Rollenspiel	Inkompatibel	Egal welche Methode, Spiel weist extreme Grafikfehler auf
Warcraft 1	Echtzeit-Strategie	Eingabeaufforderung/Dos-Box	In der Eingabeaufforderung ist der Sound schlecht, in der Dos-Box wird die CD nicht gefunden.
Warcraft 2	Echtzeit-Strategie	Eingabeaufforderung/Dos-Box/Freedos	Bei allen Varianten ist der Sound schlecht.
Wing Commander 1	Simulation	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos
Wing Commander 2	Simulation	Eingabeaufforderung	Läuft problemlos
Wing Commander – Armada	Simulation/Strategie	Inkompatibel	Spiel bricht bei Introvideo ab
Wings of Glory	Simulation	Inkompatibel	Spiel startet generell nicht
X-Wing (CD-Version)	Simulation	Inkompatibel	EMS-Speicher reicht in der Eingabeaufforderung nicht, Dos-Box und Freedos finden die CD nicht.
Zak McCracken (Fan-Edition)	Adventure	Eingabeaufforderung/Windows	Läuft problemlos

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

LABORBERICHT

Neue Produkte im Kurztest

XP-120

TIPP DES MONATS



Mit dem Hybrid-Kühler *XP-120* ist Thermalright ein ganz großer Wurf gelungen. Trotz des wuchtigen Kühlkörpers wiegt das Teil nur 528 Gramm. Der 120-mm-Lüfter ist mit zwei Klammern einfach und schnell befestigt. Im Test wird ein Athlon 64 FX-51 auf sehr gute 53 Grad Celsius gekühlt, der Prozessor bei gedrosseltem Lüfter (7 Volt) nur um zwei Grad wärmer. Selbst bei einer Spannung von 12 Volt ist der Papst-Lüfter mit 0,5 Sone sehr leise, auf 7 Volt ist er mit 0,1 Sone nicht mehr hörbar. Kompatibilitätsprobleme treten allerdings bei einigen Mainboards auf. (FM)

Hersteller: Thermalright
Preis: € 60,-
Webseite: www.pc-cooling.de
Preis/Leistung: Ausreichend

- + Extrem geringe Geräuschentwicklung
- + Hervorragende Kühleigenschaften
- − Aufgrund der Größe Kompatibilitätsprobleme
- − Sehr hoher Preis

GESAMT: 90%

U9999GT



Obwohl die Asus-Platine nicht im Nvidia-Referenzdesign gefertigt ist, steht sie den wesentlich teureren Geforce-6800-GT-Boards in nichts nach. Bei *Doom 3* sind 76 Bilder pro Sekunde mit 2x FSAA und 4:1 AF drin! Wer den mit 4,3 Sone recht lauten Lüfter erträgt, kann zugreifen. (FM)

Hersteller: Asus
Preis: € 329,-
Webseite: www.asuscom.de
Preis/Leistung: Gut

- + Gute Spieleleistung
- + Hohes Overclocking-Potenzial
- + Günstiger Preis
- − Hohe Betriebslautstärke

GESAMT: 90%

DRW-1604P



Mit der aktuellen Firmware 1.09 ist ein DVD-Plus-R-Rohling im DRW-1604P mit 16facher Geschwindigkeit in sehr guten 6:41 Minuten beschrieben. Nervig ist allerdings die hohe Betriebslautstärke von 3,1 Sone, durch die der Brenner sogar eingebaut deutlich hörbar ist. (FM)

Hersteller: Asus
Preis: € 119,-
Webseite: www.asuscom.de
Preis/Leistung: Gut

- + Geringe Brennzeiten
- + Hervorragende Fehlerkorrektur
- + 4x Geschwindigkeit bei Dual-Layer-Medien
- − Hohe Betriebslautstärke

GESAMT: 88%

GRAFIKKARTEN



DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Excalibur 9800 Pro IceQ	HIS	€ 239,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	75%
Excalibur 9800 Pro	HIS	€ 219,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	73%
9800Pro-TD128	MSI	€ 180,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	378 MHz/338 MHz DDR	72%
Atlantis 9800 Pro	Sapphire	€ 189,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	72%
V9950 Gamer Edition	Asus	€ 199,-	Geforce FX 5900	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/350 MHz DDR	71%
FX 5900 XT VTD128	MSI	€ 179,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	71%
FX 5900 XT Golden Limited	Pixelview	€ 179,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	70%
FX Ultra/1100 XT GS	Gainward	€ 189,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	450 MHz/390 MHz DDR	70%
FX5900XTV	Albatron	€ 185,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	69%
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	€ 169,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	69%

GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Excalibur X800 XT IceQ II	HIS	€ 535,-	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	93%
Winfast A400 Ultra TDH	Leadtek	€ 509,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	93%
Geforce 6800 Ultra	Innovision	€ 499,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	92%
NX6800U-T2D256	MSI	€ 539,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	92%
GV-R80X256V	Gigabyte	€ 512,-	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	91%
Falcox X80 XT Platinum	Elsa	€ 499,-	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	91%
V9999 Ultra Deluxe	Asus	€ 519,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	91%
Trinity Geforce 6800 Ultra	Albatron	€ 519,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	91%
Winfast A400 GT	Leadtek	€ 419,-	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	91%
AX 800 XT	Asus	€ 517,-	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	91%

LAUTSPRECHERSYSTEME



STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-3	Logitech	€ 79,-	2+1	40 Watt	82%
I-Trigue L-3500	Creative	€ 112,-	2+1	48 Watt	82%
T2900	Creative	€ 54,-	2+1	29 Watt	82%
Home Arena TXR 335	Terratec	€ 44,-	2+1	35 Watt	79%
X-220	Logitech	€ 37,-	2+1	32 Watt	79%
XPS 2.100 Silver	Hercules	€ 57,-	2+1	60 Watt	76%

MEHRKANALSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-680	Logitech	€ 324,-	5+1	450 Watt	94%
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	€ 114,-	7+1	92 Watt	84%
Acoustic 5.1 Ampli. Sat.	Typhoon	€ 69,-	5+1	49,5 Watt	77%

TASTATUREN



Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Cymotion Master Xpress	Cherry	€ 27,-	29	PS/2, USB	93%
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 19,-	17	PS/2	93%
Internet Navigator	Logitech	€ 20,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	93%
Navigator Office XP	Typhoon	€ 11,-	31 + Scrollrad	PS/2	92%
Zboard ZBD101	Ideazon	€ 49,-	Je nach Auflage	PS/2, USB	83%



MAINBOARDS

MAINBOARDS SOCKEL A (ATHLON XP)							
Modell	**Hersteller**	**Preis**	**Chipsatz**	**VGA/PCI/SATA**	**LAN**	**FSB**	**Wertung**
A7N8X-E Deluxe WE	Asus	€ 95,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	85%
KT6 Delta-FISR	MSI	€ 80,-	KT600	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-280 MHz	84%
AK79D-400 Max	Aopen	€ 110,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	84%
K7N2 Delta 2 Platinum	MSI	€ 90,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	83%
A7V880-UAYZ	Asus	€ 80,-	KT880	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-227 MHz	82%
MAINBOARDS SOCKEL 754 (ATHLON 64)							
Modell	**Hersteller**	**Preis**	**Chipsatz**	**VGA/PCI/SATA**	**LAN**	**FSB**	**Wertung**
K8T Neo-FIS2R	MSI	€ 110,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	90%
K8T Neo-FSR	MSI	€ 95,-	K8T800	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	89%
AK89 Max	Aopen	€ 130,-	Nforce3 150	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-250 MHz	89%
K8V Deluxe	Asus	€ 90,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	88%
KV8-Max3	Abit	€ 150,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	87%
MAINBOARDS SOCKEL 939 (ATHLON 64)							
Modell	**Hersteller**	**Preis**	**Chipsatz**	**VGA/PCI/SATA**	**LAN**	**FSB**	**Wertung**
Abit AV8	Abit	€ 130,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-333 MHz	88%
K8N Neo2 Platinum-54G	MSI	€ 175,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	83%
K8N Neo2 Platinum	MSI	€ 150,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	82%
A8V Deluxe	Asus	€ 130,-	K8T800 Pro	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	82%
MAINBOARDS SOCKEL 478 (PENTIUM 4)							
Modell	**Hersteller**	**Preis**	**Chipsatz**	**VGA/PCI/SATA**	**LAN**	**FSB**	**Wertung**
IC7-Max3	Abit	€ 180,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	90%
P4C800-E Deluxe	Asus	€ 175,-	Intel i875P	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	88%
IC7	Abit	€ 115,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	-	100-412 MHz	87%
865PE Neo2-PFS PE	MSI	€ 95,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	84%
P4P800 Deluxe	Asus	€ 120,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	84%
MAINBOARDS SOCKEL 775 (PENTIUM 4)							
Modell	**Hersteller**	**Preis**	**Chipsatz**	**PCIx16/PCIx1/PCI/SATA**	**LAN**	**FSB**	**Wertung**
915P Neo Platinum	MSI	€ 159,-	Intel i915P	1/2/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-500 MHz	88%
P5GD2 Premium	Asus	€ 239,-	Intel i915P	1/3/2/8xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	88%
AG8-3RD Eye	Abit	€ 149,-	Intel i915P	1/3/2/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	85%
PX915P Pro	Albatron	€ 106,-	Intel i915P	1/2/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-333 MHz	84%



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	83%
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	77%



MONITORE

MONITORE CRT 19 ZOLL					
Modell	**Hersteller**	**Preis**	**Anschluss**	**Horiz-Frequenz**	**Wertung**
109B50	Philips	€ 209,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	84%
901B	LG	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	81%
VL951T	CTX	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	80%
MONITORE TFT 17 ZOLL					
Modell	**Hersteller**	**Preis**	**Anschluss**	**Horiz-Frequenz**	**Wertung**
Prolite E431S	Iiyama	€ 419,-	D-Sub, DVI-D	20 ms	84%
Syncmaster 172x	Samsung	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	84%
FP767-12	Benq	€ 399,-	D-Sub	23 ms	84%
MONITORE TFT 19 ZOLL					
Modell	**Hersteller**	**Preis**	**Anschluss**	**Horiz-Frequenz**	**Wertung**
Prolite E481S	Iiyama	€ 599,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	84%
Scaleoview S19-1	Fujitsu Siemens	€ 699,-	DVI-I	42 ms	83%
Syncmaster 193T	Samsung	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	43 ms	82%

MÄUSE



Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Auflösung	Wertung
MX1000 Laser	Logitech	€ 57,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	96%
MX700	Logitech	€ 43,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	95%
MX510	Logitech	€ 33,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	90%
Viper 1000	Razer	€ 46,-	3 + Scrollrad	PS/2, USB	1.000 dpi	90%

ENDKRASSE PCs



DER AMD-PC

„Intel- und AMD-PC liegen in diesem Monat von den Kosten her gleichauf. Unser Athlon-64-System wird vom 3500+, der kleinsten 939-Variante, angetrieben."

€ 1.592,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 3500+ (Sockel 939)	€ 349,-
Kühler	Zalman CNPS7000B-Cu	€ 49,-
Hauptplatine	MSI K8T Neo2-FIR	€ 119,-
Arbeitsspeicher	Corsair TWINX1024-3200C2 (2x 512 MByte)	€ 319,-
Grafikkarte	Asus V9999GT/TD (Geforce 6800 GT)	€ 319,-
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 79,-
Festplatte	Hitachi Deskstar 7K250 (SATA/250 GByte)	€ 189,-
Netzteil	BeQuiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 79,-
Gehäuse	Intertech S-800	€ 90,-



DER INTEL-PC

„Bei der PCI-Express-Grafik kommt mit der Geforce 6600 GT frischer Wind in die Sockel-775-Systeme. Die Aopen-Platine war bei Redaktionsschluss das günstigste Angebot."

€ 1.647,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Pentium 4 540 (Sockel 775, 3,2 GHz)	€ 234,-
Kühler	boxed	-
Hauptplatine	MSI 915P Neo2 Platinum	€ 159,-
Arbeitsspeicher	Corsair XMS2 DIMM 1 GB DDR2-667	€ 419,-
Grafikkarte	Aopen 6600GT DV (Geforce 6600 GT)	€ 239,-
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 79,-
Festplatte	Hitachi Deskstar 7K250 (SATA/250 GByte)	€ 189,-
Netzteil	BeQuiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 79,-
Gehäuse	Lian Li PC-V1000	€ 249,-



DER PC-ACTION-PC

„Unser Referenz-System im 1.000-Euro-Segment setzt nach wie vor auf einen Athlon 64, die Redaktion aus Kostengründen jedoch auf die 754er-Version."

€ 1.110,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon 64 3200+ (Newcastle)	€ 209,-
Kühler	Zalman CNPS7000B-Cu	€ 49,-
Hauptplatine	MSI K8T Neo-FSR (K8T800)	€ 95,-
Arbeitsspeicher	Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 273,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 Pro, 128 MByte	€ 189,-
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 79,-
Festplatte	Hitachi Deskstar 7K250 (IDE/200 GByte)	€ 136,-
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 41,-
Gehäuse	Chenbro PC61166 (Gaming Bomb)	€ 39,-

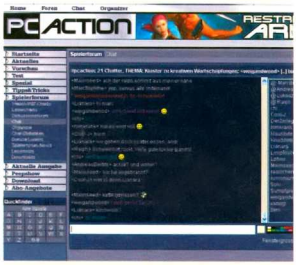
Alle drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

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, dem 3. November, ab 16:30 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatroom finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, müssen Sie 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".

Bilder bewerten

Schon gewusst, dass Sie sämtliche Screenshots aus unserer riesigen Bilddatenbank bewerten können? Nein? Ist aber so und rockt gewaltig. Sie sind der Meinung, dass die Brüste der Schl..., äh Schönheiten in *Die Sims 2* nicht groß genug oder unproportionierte Hänger sind? Dann rufen Sie das entsprechende Bild auf und verpassen dem Dingens eine Schulnote (und 6 steht nicht für Sex, damit das klar ist). Natürlich fließen die Meinungen aller Leser in die Gesamtbewertung ein. So sind Sie immer im Bild, wie die Grafik eines Spiels in der Community ankommt.



Tipps & Tricks



Es geht ab wie bei *Und täglich grüßt das Murmeltier*. Sie haben die Freundin mit Ihrer Kreditkarte auf Einkaufstour geschickt, um endlich mal ein paar nervfreie Stunden zu genießen und das neue Lieblingsspiel durchzuzocken. Dann das: Sie stecken fest und kommen an dieser verflixten Stelle partout nicht weiter. Super, was? Nicht verzagen, PC ACTION fragen! Beziehungsweise einen Blick auf unsere Webseite werfen. Dort halten wir für Sie ein gewaltiges Archiv brandaktueller (aber auch älterer) Lösungshilfen sowie Kurztipps und Cheats zu beinahe allen Spielen bereit.

Organizer

Eine der genialsten Funktionen unserer Webseite ist der Organizer. Hier verwalten Sie nicht nur wie bei Outlook Ihre Termine, sondern schicken auch auf bequeme Art E-Mails an Ihre Kumpel aus der PC ACTION-Community. Selbstverständlich erreichen Sie mit Ihren virtuellen Briefen auch die Mitglieder aller übrigen COMPUTEC-Foren. Um die Organizer-Funktion zu nutzen, benötigen Sie einen registrierten Nick. Die Mitgliedschaft kostet Sie keinen müden Euro, bringt jedoch eine Menge Vorteile. Beispielsweise dürfen Sie am Chat teilnehmen oder mit der Redaktion und Gleichgesinnten im Diskussionsforum über die zweitschönste Nebensache der Welt quatschen.



Präzises Power-Pad

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als KOSTENLOSES DANKESCHÖN das neue STAINLESS-PAD von GamersWear (www.gamerswear.com)!



GamersWear
Your E-Sport Outfitter!

ProSize Shape
Auch beim STAINLESS ist kein Millimeter des Materials für unnötige Designs und Schnitte verschwendet worden (295 mm x 240 mm x 2,9 mm). Die Oberfläche ist zu 100% nutzbar und unterliegt keiner Beschränkung durch umständliche Rahmenkonstruktionen.

Silver Slide
Durch die spezielle Verhärtung gewinnt die Oberflächenstruktur weiter an Speed und ist dank des Silberanteils ein perfekter Reflektor für alle optischen Mäuse. Mit dem STAINLESS bist du auch optimal vorbereitet für den neuen Präzisionsstandard der ersten echten Lasermäuse.

Superflat Body
Mit nur 2,9 mm Höhe vermittelt das STAINLESS ein von GamersWear Mousepads bekanntes ergonomisches Spiel-Gefühl.

Rib Grip
Ein neu entwickeltes Gummi mit speziellen Rippen sorgt für den perfekten Halt auf jeder Oberfläche, auch auf den rutschigsten Glastischen. Die gesamte Unterseite ist mit diesem spezial Gummi beschichtet. Mit einem Gewicht von über 300g liegt das Mousepad verlässlich flach und formstabil.

STAINLESS
GamersWear

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: 0043-6246-8825711

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
(ACHTUNG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 55,20/12 Ausgaben [= € 4,60/Ausg.]; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

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:

STAINLESS PAD (Art.-Nr. 002586)

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

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

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 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 Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

PA PR 15

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

COMPUTEC MEDIA AG • DATENTRÄGER PC ACTION • DR.-MACK-STRASSE 77 • 90762 FÜRTH

GARANTIECOUPON PC ACTION 12/2004

❑ DVD ❑ Extra-CD (DVD-Editionen) ❑ CD 1 ❑ CD 2 ❑ CD 3 ❑ DVD „Ab-18-Edition"

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

FEHLERBESCHREIBUNG:

INSERENTENVERZEICHNIS:

1&1 Internet AG 22/23
10Tacle Studio AG 108/109
Activision Deutschland GmbH 62/63, 81, 93
Alternate Computerversand GmbH 172/173
B&D Media Network AG 148
Bemi Computer GmbH 171
Codemasters GmbH 5
COMPUTEC MEDIA AG 9, 21, 111, 132-137, 143, 147, 181
Cool Sonic GmbH 37
Dell Computer GmbH 10
Electronic Arts Deutschland GmbH 100/101, 117, 125
Empire Interactive Europe Limited 19
G+W Verlag GmbH 33
Guillemot GmbH 183
Hardware Rogge 185
Koch Media Deutschland GmbH 17, 24/25, 26, 28
Lahoo Computer Wiesmoor 35
NBC Giga TV 121
Neue Mediengesellschaft Ulm mbH 131
Nokia Mobile Phones GmbH 27
Okay Soft 103
Panini Verlags GmbH 57
Saitek Elektronik Vertriebs GmbH 57
SMS Online GmbH 123
Take 2 Interactive 3
THQ Entertainment GmbH 61
Ubisoft Entertainment GmbH 29, 53
UCI Multiplex GmbH 105
VPM KG 127

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.)

LEITENDER REDAKTEUR
Joachim Hesse

REDAKTION
Ahmet Iscitürk, Andreas Bertits, Marc Brehme, Ralph Wollner, Lukasz Ciszewski

FREIE MITARBEITER
Heinrich Lenhardt, Rebecca Ritter, Alexander Krug, Alexander Frank, Tobias Heim, Felix Lohmeier, Lennart Dahmen

CD-/DVD-/VIDEOABTEILUNG
Jürgen Melzer (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer, Harald Wagner (Ltg.)

REDAKTION HARDWARE
Daniel Möllendorf, Frank Mischkowski

REDAKTION SPIELETIPPS
Ansgar Steidle, Stefan Weiß

LAYOUT
Carola Giese, René Weinberg, Hansgeorg Hafner, Gisela Müller

HEFTDESIGN
Andreas Schulz

BILDREDAKTION
Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

TEXTCHEF COMPUTEC
Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose

TEXTCHEF PC ACTION
Wilfried Barbknecht

TEXTKORREKTUR
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

FOTOGRAFEN
Thomas Riese, Dirk Kartscher

TITEL
© Valve/Vivendi Universal/Bethesda
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

CMS MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341 / Fax: +49-911-2872-241

ANZEIGENBERATUNG::
Wolfgang Menne: Telefon: +49-911-2872-144
wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen: Telefon: +49-30-8891-8855
peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat: Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de
Sven Wedig, Celebration Media: Telefon: +49-30-85954-641
sven.wedig@computec.de

ANZEIGENDISPOSITION:
Judith Linder: judith.linder@computec.de

DATENÜBERTRAGUNG:
ISDN PC: Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac: Telefon: +49-911-2872-260

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: 443.244 Leser.

Bei **COMPUTEC MEDIA** erscheinen außerdem: Games, N-ZONE, PLAYZONE, SFT, WIDESCREEN, Hardware, XBOX ZONE, GameStar

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 3. Quartal 2004: 99.634 Exemplare.

DIE PC ACTION 1/2005 ERSCHEINT AM 24. NOVEMBER 2004.

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? _____

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

KAUFEN	HABE ICH	WILL ICH
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: Interview Fatality	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt: Tagebuch The Fall	A	1	2	3	4	5
Vorschau: The Elder Scrolls 4: Oblivion	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Siedler 5: Das Erbe der Könige	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Dungeon Lords	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Act of War	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Ski World Cup 2005	A	1	2	3	4	5
Test: Half-Life 2	A	1	2	3	4	5
Test: Counter-Strike Source	A	1	2	3	4	5
Test: Men of Valor	A	1	2	3	4	5
Test: Tribes Vengeance	A	1	2	3	4	5
Test: GTR	A	1	2	3	4	5
Test: Star Wars Battlefront	A	1	2	3	4	5
Test: Clever & Smart	A	1	2	3	4	5
Tipps: Star Wars Battlefront	A	1	2	3	4	5
Tipps: Rome: Total War	A	1	2	3	4	5
Tipps: Knights of Honor	A	1	2	3	4	5
Hardware: TFT-Monitore	A	1	2	3	4	5
Hardware: DOS-Spiele	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

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

Generell: PC-ACTION-TV	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Armies of Exigo	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Siedler 5: Das Erbe der Könige	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Flatout	A	1	2	3	4	5
Vorschau: MoH: Pacific Assault	A	1	2	3	4	5
Reportage: Half-Life 2	A	1	2	3	4	5
Reportage: Stronghold 2	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Star Wars Battlefront	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: SO: Red Mecury	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Tribes Vengeance	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
Outtakes	A	1	2	3	4	5

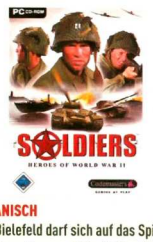
A = (Noch) nicht gesehen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

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 stecken, Absender drauf und ab damit an die:

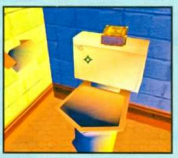
COMPUTEC MEDIA AG
PCA 12/04
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



F. HANISCH
aus Bielefeld darf sich auf das Spiel *Soldiers: Heroes of World War 2* freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

DIE PRAKTISCHSTEN SPIELE-TOILETTEN

PLATZ 1	PLATZ 2	PLATZ 3	PLATZ 4	PLATZ 5
				
THE MOMENT OF SILENCE	DIE SIMS 2	ULTIMA IX: ASCENSION	SILENT STORM: SENTINELS	DOOM 3
GENAUER?				
In diesem Adventure entkommen Sie mithilfe des Klos Ihren Bewachern. Und nein, Sie schwimmen nicht davon! **8,5**	In der Lebenssimulation setzen sich die Pixel-Personen jetzt immer selbstständig auf den Lokus! Prima! **10,00**	Bevor Sie dem bösen Guardian das Handwerk legen, sollten Sie noch einmal zu Hause aufs Klo gehen. Es ist das einzige im gesamten Spiel! **6,5**	Auch nach dem 2. Weltkrieg ist noch alles Kacke. Zumindest für die Widerstandskämpfer in dieser Runden-Strategie. **2,4**	Auf den Mars-Toiletten wird scharf geschossen. Nicht nur Mitarbeiter, auch Aliens benutzen die stillen Örtchen. **4,6**
SITZKOMFORT/AUSSTATTUNG/ BEDIENUNG				
Nur für Großsitzflächen à la Pavarotti wirklich bequem. Mit Hinterkopf-Drucktaster von Obi für den leisen Spülmechanismus. Super! **60,0**	Für Al Bundys Ferguson hat es nicht gereicht. Das unbequeme Standard-Modell besticht aber durch einen formschönen Wasserkasten. **45,5**	Keine Klobrille, da darf der Winter nicht anrücken! Dafür macht es schön wuuusch! Elegantes, eckiges Klopapier mit Reibeiseneffekt. Autsch! **65,5**	Das Modell Adolph mit traditioneller Spülkordel wirkt altertümlich. Für Männer wegen der fehlenden Hodensackablage recht unbequem. **33,0**	Nur Frauen sitzen auf dem Pissoir! Spärliche Ausstattung, kein Klopapier. Ständig im Dunkeln zu schiffen, erhöht nicht gerade die Treffsicherheit. **13,5**
FASSUNGSVERMÖGEN				
Ein Tüte Gummibärchen reicht bereits aus, um das Ding zu verstopfen. Das sagt doch wohl alles, oder? **10,0**	Erinnert an Dirk Bach. Ist viel zu klein, hält überhaupt nichts aus und ist schon vom kleinsten Würstchen verstopft. **15,5**	Eine Riesenschüssel! Da geht ohne Ende rein! Jetzt kann der Chili-Abend mit Ihren Freunden beginnen. **100,0**	Stiftung Knietest beweist: funktioniert tadellos, solange der Mist höchstens knöchelhoch in der Schüssel steht. **44,4**	Unendlich, wenn keine Frau drauf sitzt oder Sie unter Schmerzen einen kolossalen Nierenstein ausscheiden müssen. **98,8**
GESAMT				
51,0	**29,4**	**4,3**	**1,8**	**0,6**

Formel: (Genauer x Sitzkomfort/Ausstattung/Bedienung) : Fassungsvermögen = Ergebnis

Mit dem Essen spielt man doch!



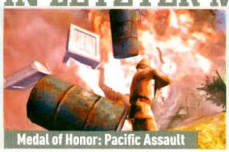
Halloween steht vor der Tür! Und einige Leute haben scheinbar noch immer zu viel Zeit. Wo „normales" Casemodding mit Wasserkühlungen schon über das Maß von Otto Normalzocker geht, haben sich die Jungs von Organax jetzt bei Greenpeace sehr beliebt gemacht. Ihr Öko-Gehäusemodell „Pimpkin Mark 4" ist in fetzigem Orange gehalten und basiert auf einem massigen Kürbis. Ausgehöhlt und mit Hardware voll gestopft, ist der Hobel unempfindlich gegen Staub, hat keine scharfen Kanten und ist absolut individuell zu gestalten. Problematisch: Bei warmem Wetter fängt das Ding schon bald zu stinken an. Diesen Gammelfaktor sollten Sie in Ihre Überlegungen einbeziehen und die technischen Innereien rechtzeitig umbetten. Danach können Sie sich ja noch eine leckere Kürbissuppe genehmigen. Super, oder? Alles, was Sie zum Bau des essbaren Rechners benötigen, sind ein scharfes Messer und etwas Verbandszeug für Ihre Hände. Wer sich dieses PC-Selbstbau-Set für 3.000 US-Dollar leisten kann, sollte wenigstens den Obdachlosen an Halloween einen Kürbiskuchen spendieren!

FEHLER FREI!

Spieletester haben es echt gut! Wir zocken den ganzen Tag die neuesten Titel und kriegen auch noch Geld dafür. Nicht, dass wir das bekommen würden, was wir verdienen, aber immerhin! Trotzdem müssen wir Ihnen nun eine Illusion rauben. Wir sind dabei nicht glücklich – im Gegenteil. An manchen Tagen sind auch wir dem Wahnsinn nahe. Was nicht an unseren 23-Stunden-Arbeitstagen liegt, sondern an den abstrusen Fehlermeldungen, die manche Titel von sich geben. Dass es nicht immer nur uns beim Testen trifft, sondern auch unsere Leser daheim, beweist der Screenshot von Lars Kellermann aus Friedrichstadt. Wir glauben, dass sein System von der Matrix entkoppelt wurde oder sich ein Scientology-Virus auf dem Rechner eingenistet hat, der über Sein oder Nichtsein von Lars' PC entscheiden wird.



IN LETZTER MINUTE*


Medal of Honor: Pacific Assault

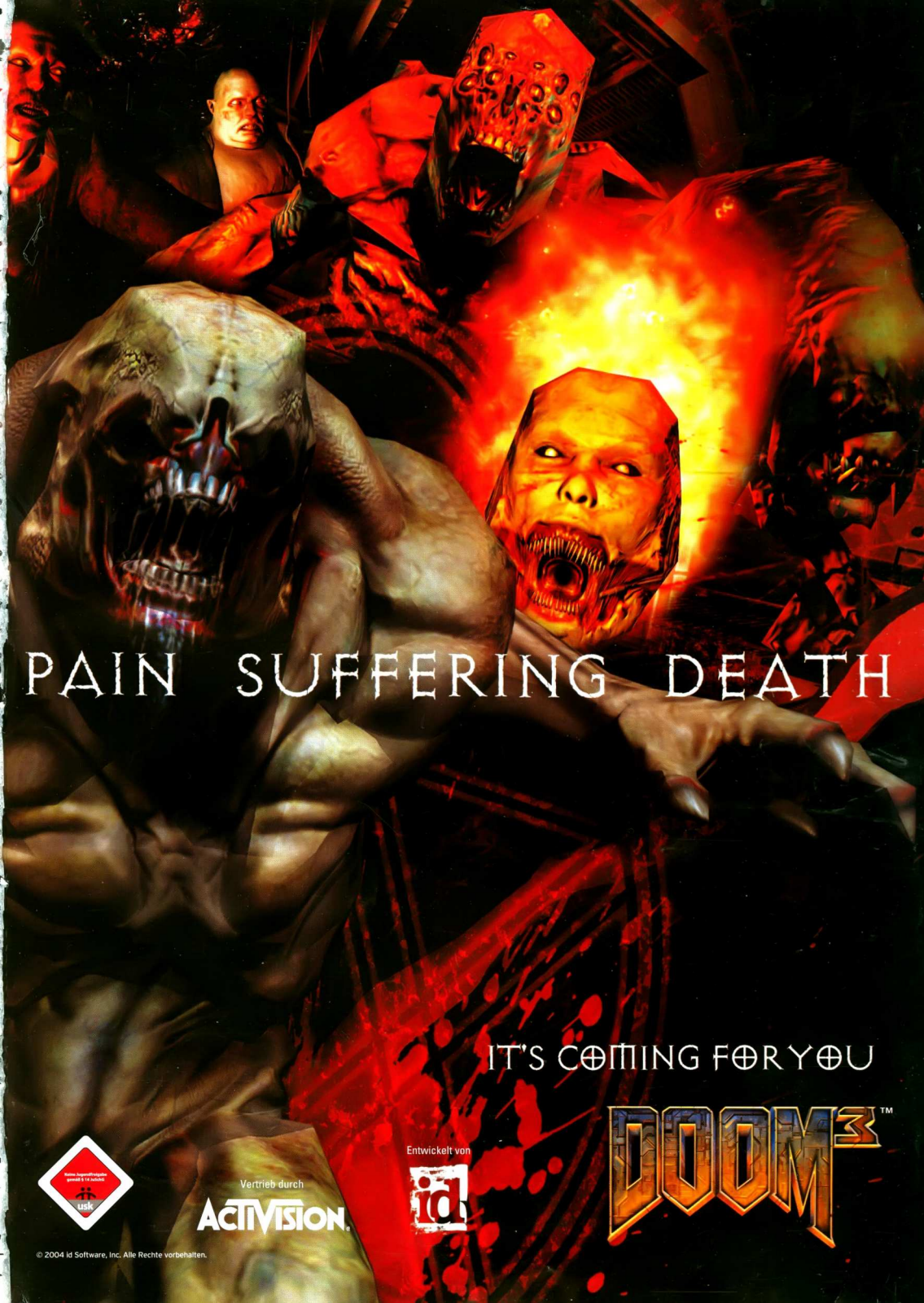
Im nächsten Heft entführen wir Sie dank *Medal of Honor: Pacific Assault* nach Asien, heizen mit Ihnen in *Need For Speed Underground 2* durch eine amerikanische Großstadt und bereiten Sie – diesmal sicher – auf die *Schlacht um Mittelerde* vor.

Außerdem ...
Tests zu *The Fall: Last Days of Gaia, Pro Evolution Soccer 4, Sid Meiers Pirates!, Dungeon Lords* u. v. m.
Tipps und Tricks zu *Medal of Honor: Pacific Assault, Schlacht um Mittelerde, The Fall* und vielen mehr!

* Alle Angaben ohne Gewähr


Need For Speed Underground 2

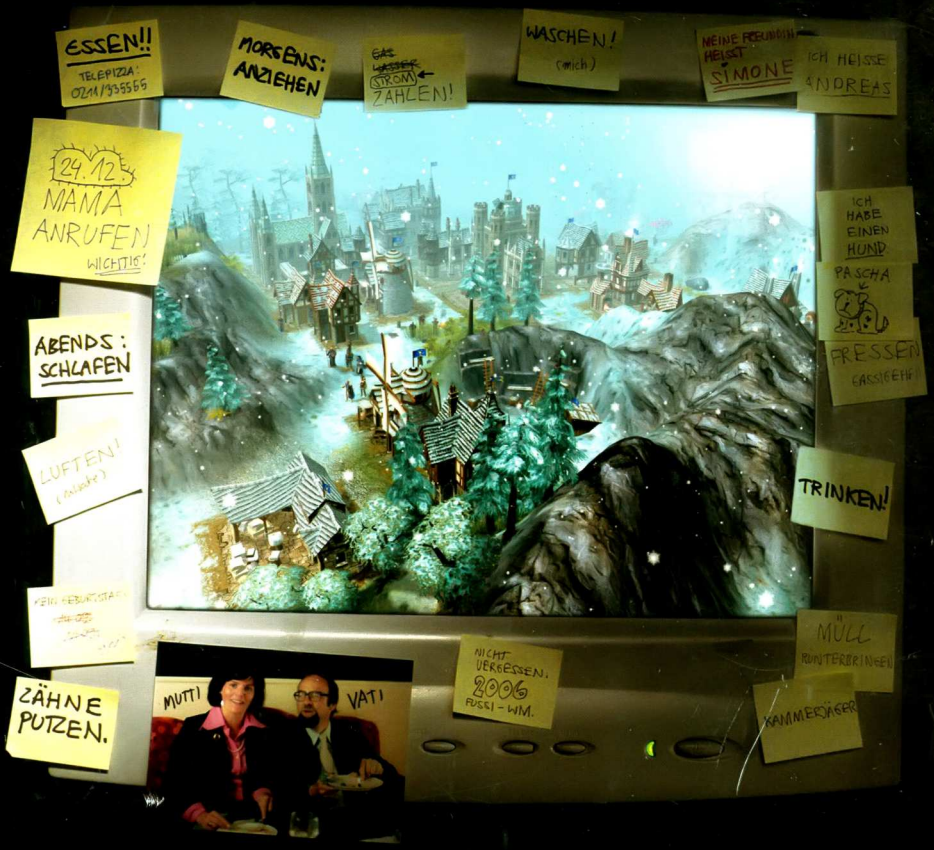
DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 24. NOVEMBER 2004


PAIN SUFFERING DEATH
IT'S COMING FOR YOU
DOOM 3
Entwickelt von
id
Vertrieb durch
ACTIVISION
usk
© 2004 id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

SOUNDS BEST ON Sound BLASTER 24-bit

„Bittersweet", die offizielle Single zum Spiel von
APOCALYPTICA
www.apocalyptica.de

GC 2005 BEST PC game



Jetzt neu: „Die Siedler – Das Erbe der Könige". Die fesselnde Geschichte eines ganzen Königreichs. Mit Wetterwechseln, spielbaren Helden und verbessertem Kampfsystem. Multiplayer unter www.ubi.com. **Ab 25. November im Handel.**

Blue Byte
UBISOFT

DIE SIEDLER
DAS ERBE DER KÖNIGE
www.siedler.de

© 2004 Red Storm Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Die Siedler, Die Siedler – Das Erbe der Könige, Blue Byte und das Blue Byte-Logo sind Warenzeichen von Red Storm Entertainment in den USA und/oder anderen Ländern. Red Storm Entertainment hc ist ein Unternehmen von Ubisoft Entertainment. Entwickelt von Blue Byte Software.