PC ACTION

DVD XXL 8 GByte

UNZENSIERT: AB-16-DVD!

6/2006, MAI
€ 4,99

TOP-VOLLVERSION

PC ACTION 82%



DER WELTRAUM-STRATEGIE-HIT!
IMPERIUM GALACTICA 2
MIT GALAKTISCHER SPIELTIEFE!



& ADD-ON!

ROLLERCOASTER TYCOON: WACKY WORLDS

Vollversion Rollercoaster Tycoon diesen Monat auf PC Games 6/06.

DEMOS AUF DVD

EXKLUSIV: HEROES OF MIGHT & MAGIC 5, AUSSERDEM: EMERGENCY 4, KNIGHTS OF THE TEMPLE 2 U. V. M.

EXTRAS AUF DVD

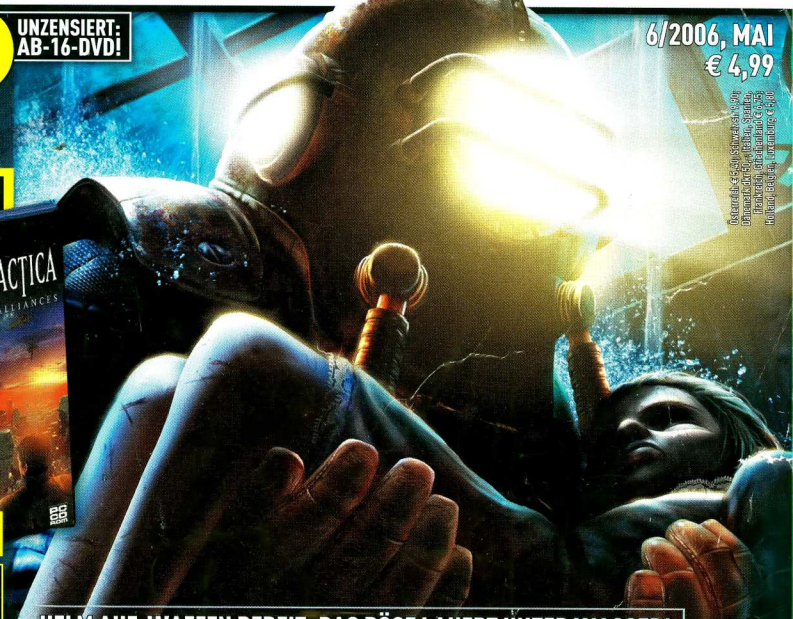
ÜBER 765 MBYTE MAPS & MODS!

FARCRY

DAS EUROPEAN-ASSAULT-MAP-PACK!
Zusammengestellt von den besten Far-Cry-Clans: 2 exzellente Einzel- und 10 Mehrspielerkarten.

EXKLUSIV!
MAX PAYNE 2

DER SUPER-MOD „7TH SERPENT“:
Packende Story, Hollywood-Sound, Action satt. Los geht's!



HELM AUF, WAFFEN BEREIT: DAS BÖSE LAUERT UNTER WASSER!

BIOSHOCK

TIEF LUFT HOLEN & ABTAUCHEN IN DEN FEUCHTFRÖHLICHEN EXKLUSIV-REPORT: DER NEUE GRUSEL-SCHOCKER VON DEN MACHERN VON SYSTEM SHOCK 2!

DER MONAT DER ACTION-TESTS:
- ROGUE TROOPER
- RED ORCHESTRA
- PANZER ELITE ACTION
- OBLIVION
- BLAZING ANGELS
- WAR ON TERROR U. V. M.
- SIN EPISODES: EMERGENCE

DIE WILLST DU AUCH NOCH:
- SABOTAGE
  PC ACTION ENTHÜLLT WEIBLICHEN SAM FISHER!
- ARMED ASSAULT
  ENDLICH GEHT OPERATION FLASHPOINT WEITER!

DAS MESSE-ORAKEL



DIESE KRACHER SPIELST DU MORGEN!

Exklusiv-Demo:
HEROES OF MIGHT & MAGIC 5
- 3 Missionen
- Mehrspieler-Modus

4 195002 704998 06

16



© 2008 Deep Silver. All rights reserved. Deep Silver and its logo are registered trademarks of Deep Silver. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Stormregion. Published in Germany/Austria/Switzerland by Deep Silver and Storm Region.

www.rushforberlin.de

Verändern Sie den Verlauf des Zweiten Weltkriegs!

Stormregion, die Macher der Strategie-Hits Codename: Panzers Phase One und das Add-ons Phase Two lassen es erneut krachen! In Rush for Berlin erleben Sie nicht nur die furiosen, historischen Schlachten von 1944 und 45 auf Ihrem PC, sondern bekommen auch die Frage: "Was wäre wenn?" beantwortet. Wie hätte ein erfolgreiches Attentat auf Hitler den weiteren Verlauf des Krieges beeinflusst? Was wäre, wenn Deutschland die entwickelten Wunderwaffen eingesetzt hätte? All das und noch viel mehr erfahren Sie in diesem spektakulären Echtzeit-Strategie-Epos, das Sie ab 26. Mai nicht nur mit einer spannenden und historisch plausiblen Geschichte, sondern auch mit fantastischer Optik an den Computer fesseln wird.



Ein deutscher Maus Panzer räumt auf.



Amerikanische Panzer durchbrechen die deutsche Verteidigung.

© 2006 Deep Silver. All rights reserved. Deep Silver and its logo are registered trademarks of Deep Silver. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Stormregion. Published in Germany/Austria/Switzerland by Deep Silver and Storm Region.

www.rushforberlin.de













Spiel auf Zeit!

Die „Zeit" wird erstmals als Ressource eingeführt. Auf der globalen Karte beeinflusst das Vorankommen den dynamischen Frontverlauf. In den Missionen benötigt man sie für die Produktion. Das heißt aber nicht, dass der Spieler genötigt wäre, jede Mission zu „rushen". Überlegen Sie sich beispielsweise also, welche Einheiten Sie herstellen möchten, denn je schlagkräftiger, desto länger dauert die Produktion. Schalten Sie Feinde aus, oder erfüllen Sie geheime Aufträge, bekommen Sie einen Bonus auf das Zeitkonto. Besonders spannend gestalten sich dadurch die neuen Mehrspieler-Modi R.I.S.K. und R.U.S.H. Darin erledigen die Spieler geheime Aufgaben. Wer zuerst alle Missionen erfüllt hat, gewinnt. Oder Sie ergattern in einem bestimmten Zeitrahmen Punkte, indem Sie Flaggenpunkte einnehmen.







© 2006 Deep Silver. All rights reserved. Deep Silver and its logo are registered trademarks of Deep Silver. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Stormregion. Published in Germany/Austria/Switzerland by Deep Silver and Storm Region.

www.rushforberlin.de

Nutzen Sie die komplette Kriegsmaschinerie!

Über 100 detailgetreue Einheiten befehligen Sie in den Schlachten auf dem Weg nach Berlin. Darunter detailgetreu nachgebildete Panzer wie den Tiger II, den Sturmtiger, den amerikanischen Sherman Firely oder den russischen SU-122. Da Sie jedoch auf Seiten der Deutschen eine eine fiktive, aber glaubhafte Realität erleben, setzen Sie auch Wunderwaffen ein, die es ursprünglich nur als Prototyp oder Blaupause gab. Beispielsweise den ferngesteuerten Goliath-Panzer, den gigantischen Panzerkampfwagen VII "Maus", den Messerschmitt Me 262 Düsenjäger oder die Selbstfahrlafette T28. Dadurch haben Sie endlich die Gelegenheit, diese interessanten Vehikel einmal in Aktion zu sehen.











Kämpfen Sie mit über 100 originalgetreu nachgebildeten Einheiten und Prototypen!

© 2006 Deep Silver. All rights reserved. Deep Silver and its logo are registered trademarks of Deep Silver. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. Developed by Stormregion. Published in Germany by Deep Silver.

www.rushforberlin.de

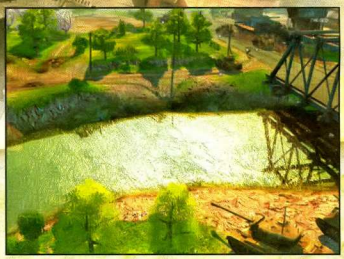
Originalschauplätze wie Notre Dame wurden detailgetreu nachgebildet.



Erleben Sie eine kinoreife Bild- und Soundqualtität!



Deutsche Einheiten stellen sich den Amerikanern entegegen.







Ein wahres Grafikfeuerwerk!

Dank der brandneuen Gepard-Grafikengine und der Shader 3.0-Unterstützung erwartet Sie eine nahezu fotorealistische Optik. Die Cutscenes werden von Profis aus der Filmbranche geschaffen. Für den richtigen Ton sorgen original Opernsänger! Das detaillierte Schadensmodell sorgt für taktischen Tiefgang. Zerstörbare Gebäude, Eigenschatten, detaillierte Wasserreflexionen und 3D-Modelle mit enorm hoher Polygonzahl schaffen eine Atmosphäre, wie Sie sie bisher nur aus den besten Anti-Kriegs-Filmen kennen. Diese Stimmung wird auch durch die Verwendung von bombastischem 3D-Sound unterstützt.

© 2006 Deep Silver. All rights reserved. Deep Silver and its logo are registered trademarks of Deep Silver. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Stormregion. Published in Germany/Austria/Switzerland by Deep Silver and Storm Region.

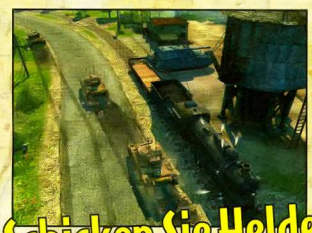
www.rushforberlin.de



Spielen Sie den Helden!

Nutzen Sie die Spezialfähigkeiten der Offiziere und Standard-Einheiten, um den Verlauf der Schlachten dramatisch zu verändern. Alle Einheiten gewinnen an Erfahrung. Die Offiziere erreichen neue Level und bekommen neue Skills. Kombiniert man die Offiziere, ergänzen sich deren Fähigkeiten. So senkt Propaganda beispielsweise die Moral der feindlichen Soldaten. Jede Nation verfügt über eigene Vorteile, z.B. produzieren die Russen ihre Einheiten schneller. So erleben Sie die Missionen immer neu und gehen anders vor, um den Sieg zu erringen.









Schicken Sie Helden mit schlagkräftigen Spezialfähigkeiten in den Kampf!



Ab 26.5. im Handel!
Auch als Collector's Version erhältlich!

© 2006 Deep Silver. All rights reserved. Deep Silver and its logo are registered trademarks of Deep Silver. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Stormregion. Published in Germany/Austria/Switzerland by Deep Silver and Storm Region. Weitere Informationen siehe Impressum Seite 177.

Abräumen und sparen!

Holen Sie sich jetzt das Miniabo von PC ACTION mit DVD – 3 Ausgaben plus Gratis-Extra nach Wahl für nur 9,90 Euro!



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 auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

Ja, ich möchte das Miniabo der PC Action.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Action mit DVD + Gratis-Extra für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra (bitte nur eines ankreuzen):

- ☐ Gold Games Vol. 8 (PC) (Art.-Nr.: 002665)
- ☐ X-Board V2 (Art.-Nr.: 002601)

(Angebot nur solange Vorrat reicht / Farbauswahl beim X-Board erfolgt willkürlich)

Gefällt mir PC Action, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo 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 dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

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)

PA MI 11

Los angeles!



Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
ACTION- & ONLINESPIELE, EGO-SHOOTER
...war auf dem 1. Medienkongress in Villingen-Schwenningen bestürzt darüber, wie wenig das hochkarätige Plenum über Computerspiele wusste.



JOACHIM HESSE
EGO-SHOOTER, ACTION-ADVENTURES
... sucht in Nürnberg eine neue Wohnung mit Meerblick und schaut sich bis dahin Posen aus Manowar-Videos für seine *Guitar Hero*-Plastikgitarre ab.



AHMET ISCITÜRK
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER
... hat diesen Monat eigentlich zu nichts eine Meinung. Denn nur wer einen klaren Geist bewahrt, wird irgendwann triumphieren und Chuck Norris besiegen.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... hat für *Oblivion* sein Gemächt als Endgegner einscannen lassen und ärgert sich, dass dieser in der deutschen Übersetzung beschnitten wurde.



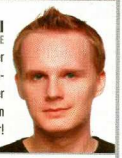
MARC BREHME
ADVENTURES, MAPS UND MODS
... zockt *Worms: Open Warfare* auf der PSP und grübelt nach einer ökologisch vertretbaren Möglichkeit, die dauer-gurrende Taube vor seinem Wohnzimmerfenster zu „entsorgen".



RALPH WOLLNER
SPORT- UND RENNSPIELE
... spielt nur noch *Blazing Angels* und freut sich über seine WM-Karte fürs Achtelfinale in Nürnberg. Na? Neidisch? Er hat's halt einfach verdient ...



HARALD FRÄNKEL
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER
... hat Schokopudding am Kinn und fragt sich, warum dieser so nach Fäkalien riecht. Notiz: Nicht mehr betrunken ins Dixie-Klo gehen.



LUKASZ CISZEWSKI
MEHRSPIELER-SHOOTER UND ACTIONSPIELE
... verlor nur knapp gegen Markus Bauer beim „JNC Pro Evo Cup 2006" in Berlin-Wannsee und schreibt das nur, weil er dafür einen Kasten Bier versprochen bekommen hat. Her damit, Bauer!



HEINRICH LENHARDT
ACTION- & ONLINESPIELE, EGO-SHOOTER
... kann es nicht verantworten, dass PC ACTION auf der E3 nur von Emigranten vertreten wird und greift deshalb Tschischeszwki unter die Arme.

Wir schicken Lukasz Ciszewski zur E3. Möge er mit prall gefüllten Taschen voller Informationen zurückkehren!

Wollner: Sie sind der allererste Pole, der jemals die USA betritt! Das nennt man Pole-Position.

Ciszewski: Das ist doch gar nicht wahr. In Amerika leben bereits seit vielen Jahren Polen.

Iscitürk: Leben auf Polenstoff-Basis ist tatsächlich möglich. Das hätte ich niemals für möglich gehalten! Igor, ab ins Labor! Wir sind wieder im Rennen!

Fränkel: Sie müssen einfach nur Ihre Tabletten regelmäßig einnehmen, dann gehen die Anfälle wieder weg. Sie sind eine Gefahr für unsere Demokratie.

Ciszewski: Kann mir jetzt endlich einer erklären, was ich da ganz allein auf der größten Spielemesse der Welt machen soll?

Hesse: Ganz einfach, Cisdingsbums: Alle Termine, Präsentationen, Info-Materialien und Partys mitnehmen! Nachts, wenn Sie dann erschöpft im Hotelzimmer aufschlagen, schicken Sie uns die brandheißen Infos per Highspeed-Internet-Daten-Highway rüber!

Bigge: Der Clou ist nämlich, dass wir das erste PC-Spielemagazin sind, dass nach der E3 an den Kiosken liegt.

Brehme: Das bedeutet, dass die PC ACTION-Leser die weltbewegenden E3-Neuigkeiten zuerst bei uns erfahren?

Bertits: Wow! Die kommende Ausgabe fällt dann ja noch cooler aus als diese hier!

Bigge: Wobei das verdammt schwer wird! Diesen Monat haben wir zum Beispiel ein Special über einen Ex-*World of Warcraft*-Gamemaster.

Hesse: Außerdem war ich bei Irrational Games in Boston und habe mir *Bioshock* reingezogen.

Iscitürk: Ich habe die Weltpremiere des Schleich-Shooters *Sabotage* ermöglicht, außerdem einen Vorabbericht zur E3 2006. Da stehen nicht nur die kommenden Titel drin, sondern auch die Spiele, die wir am liebsten dort sähen. Ich bin eben die pure Energie.

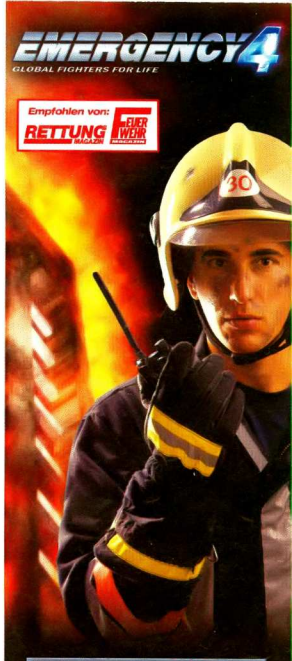
Ciszewski: Gleich geht mein Flug. I'm a Polnischman in New York. *schnüff*

Bertits: New York? Die E3 ist in Los Angeles, Sie Darmflöte!

Ciszewski: Huch, da habe ich wohl falsch gebucht!

Bigge: Ist doch kein Problem. Hier haben Sie einen Kompass. Wenn Sie gleich loslaufen, sich immer Richtung Westen begeben, dann kommen Sie pünktlich an.

„Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt."
(nach Friedrich Schiller, 1795)









Der Echtzeit-Strategie-Hit mit Feuerwehr, Polizei, Rettungsdienst und technischen Hilfskräften!

WWW.EMERGENCY4.DE

sixteen tons entertainment PC CD TAKE TWO INTERACTIVE

© 2006 Promotion Software GmbH, alle Rechte vorbehalten. Das Sixteen Tons Entertainment Logo und das EMERGENCY 4 Logo sind eingetragene Warenzeichen der Promotion Software GmbH. Take Two Interactive Software und das Take-Two-Logo sind Warenzeichen von Take Two Interactive Software. © 2006 Trinigy GmbH. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Entwickelt von Sixteen Tons Entertainment. Veröffentlichung durch Take Two Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Innovationen und Druckfehler vorbehalten.

TEST DES MONATS



THEMA DES MONATS



PC ACTION 6/2006

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

RUBRIKEN

Abo-Anzeigen PC ACTION 8, 118/119, 157
Auftakt 9
Darauf wartest du 18
Das Allerletzte 178
Die zock ich am liebsten 122
DVD-Inhalt 176
Impressum 177
Leserbriefe 28
Redaktionsspiegel 77
Spielereferenzen 77
Testphilosophie 76

AKTUELL

Baphomets Fluch: Der Engel des Todes 16
Brothers in Arms: Hell's Highway 50
Call of Juarez 14
Command & Conquer: Tiberian Twilight 13
Crysis 13
Desperate Housewives 14
Ghost Recon: Advanced Warfighter 13
Halo 2 16
Illumina 50
Just Cause 12
Loki: Im Bannkreis der Götter 16
Silverfall 13
Warhammer Online: Age of Reckoning 22
World of Warcraft: The Burning Crusade 24
X-Men 3: The Official Game 13

BLICKPUNKT

E3 2006 34
Wir können hellsehen! Was Sie auf der E3 für Knaller erwarten dürfen, verraten wir Ihnen schon jetzt.
World of Warcraft-Gamemaster 42
Was hinter den Kulissen des erfolgreichsten Online-Rollenspiels abläuft. Ein Ex-Gamemaster von *World of Warcraft* packt aus.
Gemeinsam für Afrika 46
Computec Media beteiligt sich mit dem Sport-Lifestyle-Unternehmen PUMA an der Spendenaktion Gemeinsam für Afrika.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Bioshock 52
Wir nahmen vor Ort als erstes deutsches Magazin den inoffiziellen *System Shock 2*-Nachfolger genau unter die Lupe.
Ancient Wars: Sparta 69
Anno 1701 74
Armed Assault 66
Die Römer 68
Heroes of Might and Magic 5 70
Neverwinter Nights 2 73
Rise & Fall: Civilizations at War 72
Sabotage 60
True Crime: New York City 64

TEST

TEST DES MONATS:

Rogue Trooper 78
Als Supersoldat mit blauer Hautfarbe und Labersack ballern Sie sich durch ein Comic-Sciencefiction-Szenario.
Act of War: High Treason 116
Blazing Angels 98

Bobby Carrot 115
City Life 114
Codename: Panzers Platinum Edition 120
Crazy Symbol Sudoku 116
Dungeons & Dragons Online: Stormreach 112
Emergency 4 113
Everquest 2: Kingdom of Sky 117
Fire Department 3 116
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers 106
Hammer und Sichel 115
Hearts of Iron 2: Doomsday 117
Ice Age 2: Jetzt taut's 117
Locomania 117
Panzer Elite Action 84
Pathologic 115
Red Orchestra: Ostfront 41-45 92
Rising Force Online 91
Sin Episodes: Emergence 86
Taito Legends 2 114
Telltale Texas Hold'em Poker 114
The Elder Scrolls 4: Oblivion 100
Transport Manager 115
Übersoldier 96
Vitalsign 117
War on Terror 108

SPIELERFORUM

Battlefield 2 137
Doom 3 134, 137
Far Cry 128
Ghost Recon 138
GTA: San Andreas 135
Half-Life 2 135, 136, 137
Max Payne 2 130
Quake 4 134
Rome: Total War 135
SWAT 4 135
The Elder Scrolls 4: Oblivion 135
Thief 2: The Metal Age 137
Thief 3: Deadly Shadows 137
Trackmania Sunrise Extreme 135
Unreal Tournament 2004 138

SPIELETIPPS

Act of War: High Treason 144
Der Pate 144
Imperium Galactica 2: Alliances 144
Marc Ecko's Getting Up 144
Spellforce 2: Shadow Wars 151
The Elder Scrolls 4: Oblivion 144, 145
Transport Gigant 144
Tycoon City: New York 144

HARDWARE

Aktuelles 160
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler.

Einkaufsführer 172
Top-Hardware für Spieler auf einen Blick.

Test: Neue Grafikkarten 162
Die aktuellen Spiele zwingen Ihre alte in die Knie? Wir stellen neue Grafikkarten vor.

Test: Notebook SLI 166
Kein Platz für SLI? Faule Ausrede. Die doppelten Pixelschleudern passen jetzt sogar ins Notebook!

Test: Einzeltests 168
Mainboard, Arbeitsspeicher, Flachbildschirm

Thema Technik: Mausoptimierung 170
Ihre Maus macht in Spielen, was sie will? Bringen Sie ihr mit unseren Tipps Manieren bei.

LEGENDE: PC ACTION GOLD PC ACTION PREISTIPP

SPIELERFORUM

Neben unserem exklusiven MAX PAYNE 2-Mod 7TH SERPENT warten auf DVD auch leckere Zutaten für FAR CRY, DOOM 3, HALF-LIFE 2, UT 2004 u.v.a.

AB SEITE 128



Max Payne 2: 7th Serpent

HARDWARE

Welche der neuen Top-Grafikkarten bringt die meiste Leistung? Wir haben die Referenzmodelle unter die Lupe genommen.

AB SEITE 162

Das gibt eine saftige Anzeige!



AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

Vollversion: Imperium Galactica 2: Alliances • Rollercoaster Tycoon 2 Add-on: Wacky Worlds • **7 Spiele-Demos:** Heroes of Might and Magic 5 • Knights of the Temple 2 • City Life • Emergency 4 • Hot Dogs Hot Girls • Crazy Symbol Sudoku • Backgammon XXL • **13 Videos:** Bioshock • Rogue Trooper • The Elder Scrolls 4: Oblivion • Sin Episodes: Emergence • Hitman 4: Blood Money • Rush for Berlin • John Woo's Stranglehold • War on Terror • Ancient Wars: Sparta • Die Römer • Max Payne 2: 7th Serpent • Wilkinson-Cup feat. Need for Speed: Most Wanted • PCA-Video: The Elder Scrolls 4: Oblivion

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt wie oben, aber zusätzliche **Spiele-Demo** Full Spectrum Warrior: Ten Hammers • **Videos** zu Rogue Trooper und Sin Episodes: Emergence als ungeschnittene Ab-18-Version.

AUF SEITE 176: DER KOMPLETTE INHALT DER DVD

Spiele in diesem Heft

Act of War: High Treason, Test 116
Act of War: High Treason, Tipps 144
Ancient Wars: Sparta, Vorschau 69
Anno 1701, Vorschau 74
Armed Assault, Vorschau 66
Baphomets Fluch: Der Engel des Todes, News 16
Battlefield 2, Spielerforum 137
Bioshock, Vorschau 52
Blazing Angels, Test 98
Bobby Carrot, Test 115
Brothers in Arms: Hell's Highway, News 50
Call of Juarez, News 14
City Life, Test 114
Codename: Panzers Platinum Edition, Budget-Test 120
Command & Conquer: Tiberian Twilight, News 13
Crazy Symbol Sudoku, Test 116
Crysis, News 13
Der Pate, Tipps 144
Desperate Housewives, News 14
Die Römer, Vorschau 68
Doom 3, Spielerforum 134, 137
Dungeons & Dragons Online: Stormreach, Test 112
Emergency 4, Test 113
Everquest 2: Kingdom of Sky, Test 117
Far Cry , Spielerforum 128
Fire Department 3, Test 116
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, Test 106
Ghost Recon, Spielerforum 138
Ghost Recon: Advanced War Fighter, News 13
GTA: San Andreas, Spielerforum 135
Half-Life 2, Spielerforum 135, 136 ,137
Halo 2, News 16
Hammer und Sichel, Test 115
Hearts of Iron 2: Doomsday, Test 117
Heroes of Might and Magic 5, Vorschau 70
Ice Age 2: Jetzt taut's, Test 117
Illumina, News 50
Imperium Galactica 2: Alliances, Tipps 144
Just Cause, News 12
Locomania, Test 117
Loki: Im Bannkreis der Götter, News 16
Marc Ecko's Getting Up, Tipps 144
Max Payne 2, Spielerforum 130
Neverwinter Nights 2, Vorschau 73
Panzer Elite Action, Test 84
Pathologic, Test 115
Quake 4, Spielerforum 134
Red Orchestra: Ostfront 41-45, Test 92
Rise & Fall: Civilizations at War, Vorschau 72
Rising Force Online, Test 91
Rogue Trooper, Test 78
Rome: Total War, Spielerforum 135
Sabotage, Vorschau 60
Silverfall, News 13
Sin Episodes: Emergence, Test 86
Spellforce 2: Shadow Wars, Tipps 151
SWAT 4, Spielerforum 135
Taito Legends 2, Test 114
Telltale Texas Hold'em Poker, Test 114
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Spielerforum 135
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Test 100
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Tipps 144, 145
Thief 2: The Metal Age, Spielerforum 137
Thief 3: Deadly Shadows, Spielerforum 137
Trackmania Sunrise Extreme, Spielerforum 135
Transport Gigant, Tipps 144
Transport Manager, Test 115
True Crime: New York City, Vorschau 64
Tycoon City: New York, Tipps 144
Übersoldier, Test 96
Unreal Tournament 2004, Spielerforum 138
Vitalsign, Test 117
War on Terror, Test 108
Warhammer Online: Age of Reckoning, Net-News 22
World of Warcraft: The Burning Crusade, Net-News 24
X-Men 3: The Official Game, News 13

TOP NEWS



»Mopeds haben häufig einen sitzen.«

Das Motorrad ist eines von über hundert angekündigten Fahrzeugen.

»Schon wieder tritt ein FDP-Mitglied aus der Partei aus.«

Nettes Feature: Dank Fallschirm und Gleitschirm stürzen Sie sich aus großen Höhen.

»Mal wörtlich genommen: Ballermann-Tourismus.«

Ausgebootet

In der 32 mal 32 Kilometer großen Spielewelt sollen Sie sich frei bewegen und eigene Strategien entwickeln können.

Kaum spielerische Grenzen, jede Menge Gauner und eine riesige Spielewelt. Hört sich nach *GTA* an, heißt aber JUST CAUSE.

ACTION | Vergangenen Monat *Roque Trooper*, diesen Monat *Just Cause*. Der Redaktionsbesuch von Eidos' PR-Mann Sven Liebold wird fast schon zur Gewohnheit. So lange sich dabei so fette Titel ankündigen, soll uns das nur recht sein. Bei der Präsentation fielen uns jedenfalls fast die Augen raus und dass, obwohl es sich bei der vorgeführten Version um ein absolutes Frühchen handelt.

ZEIG MIR DEN BUSCH!

Der karibische Fantasiestaat San Esperito könnte so idyllisch sein, wäre da nicht der skrupellose Diktator Salvadore Mendoza, der das Eiland in einen Gauner-Moloch verwandelt. Der Fiesling hat tolle Hobbys: Massenvernichtungswaffen basteln und Drogen herstellen. Kurzerhand setzt „The Agency" (hierbei handelt es sich allem Anschein nach um die CIA) Revolverheld und Allround-Talent Rico Rodriguez ein, um den Verbrechern das Handwerk zu legen. In der ersten Szene stürzt sich der Typ aus einem Flugzeug und rast auf die Insel zu. Aus der Luft wirkt die 32 mal 32 Kilometer große Insel riesig. Bereits hier bemerkt man eines der Hauptziele der Entwickler: Der Spieler soll sich frei im Terrain bewegen können und die Aufgaben auf seine Weise lösen. Es ist zum Beispiel egal, ob Sie ein Kokafeld von einem Helikopter aus in Brand setzen, es mit Hilfe eines Lasters mit Gift überkippen oder das Teil kurzerhand in die Luft sprengen. Außerdem will das schwedische Entwicklerteam von Avalanche den KI-Charakteren so viel Hirn einpflanzen, dass sie selbstständig agieren und sich an die Situationen anpassen können. So kloppen sich die verfeindeten Drogenkartelle untereinander oder schließen sich bei Bedarf sogar zusammen. Laut Avalanche soll es im fertigen Produkt über 20 Story- und sagenhafte 100 Nebenmissionen geben. Das Ganze – gewürzt mit 25 Waffen, über 100 Fortbewegungsmitteln und der bewährten *Havok*-Physik-Engine – ergibt einen actionbeladenen Mix, der im Herbst dieses Jahres einiges lostreten dürfte. Ralph Wollner

Info: www.justcausegame.com

www.bfcon06.de
BF-CON 06
28.4.-30.4.06
HESSENHALLE
36304 ALSFELD
AN DER HESSENHALLE 1
bf-news.de
eslanteam.de
powered by communityteam.de
DIE OFFIZIELLE BATTLEFIELD LAN-PARTY 28.4.-30.4.06
© 2005 Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield 2 is a trademark of Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

Straßen-Peiniger



Ausgerüstet mit neuester virtueller Kriegstechnik führen Sie in GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER ein Elitekommando. TAKTIK-SHOOTER | Actionspieler gedulden sich gern. Gezwungenermaßen. Auf *Ghost Recon: Advanced Warfighter* wartet die Spielergemeinde nicht mehr lange. Am 4. Mai, knapp zwei Monate nach Veröffentlichung der nicht identischen, aber gleichnamigen Xbox-360-Version, soll der Hochglanz-Taktik-Shooter aus dem Hause Ubisoft in den Regalen stehen. Anfang April erreichte uns die erste spielbare PC-Fassung mit fünf Levels. Auf den Straßen von Mexiko-City nehmen Sie und die Kollegen vom Ghost-Team in naher Zukunft, genau gesagt im Jahr 2013, Terroristen ins Visier. Dabei sorgt das so genannte „Cross Com" für die nötige Übersicht in der Schlacht. Nachdem wir schon die hübsche Konsolenfassung verschlungen haben, sind wir besonders gespannt, was in der PC-Endfassung anders ist. (Beachten Sie bitte die Seite 70: Da gibt es ein *Ghost Recon*-Gewinnspiel!) Lukasz Ciszewski

Info: www.ghostrecon.com

Da ist was im Busch!



Bei CRYSIS bekommt vermutlich in erster Linie die Konkurrenz die Krise: Die Grafik sieht unglaublich genial aus. EGO-SHOOTER | Während Ubisoft an *Far Cry 2* arbeitet, laufen bei Crytek die Vorbereitungen für ihr nächstes Werk *Crysis*. Auf der Game Developer Conference in San José zeigten die Coburger der Weltöffentlichkeit nun erste bewegte Bilder aus dem Spiel – und die halten, was die Screenshots bereits versprachen! Den Spieler verschlägt es als Jack Dunn erneut in einen Dschungel. Hintergrund ist ein Konflikt zwischen den Vereinigten Staaten und Nordkorea. Gewürzt mit einer Prise außerirdischem Leben: Auf dem vorgeführten Video brüllt Sie eine riesige Techno-Spinne an. Beeindruckend! Wenn Sie den kurzen Clip ebenfalls sehen möchten, suchen Sie einfach auf unserer Webseite nach *Crysis*. Veröffentlichen will das Werk übrigens Electronic Arts. Wir hoffen, es bis Weihnachten auf unserem Test-Prüfstand begrüßen zu dürfen. Joachim Hesse

Info: www.crytek.de

LIES MICH!

X-Men 3: The Official Game

Action | Rechtzeitig zum dritten Kinofilm sollen die X-Men auch auf dem PC wieder für actionreiche Kämpfe sorgen. Diesmal geht es unter anderem in der prächtig beleuchteten Kulisse des nächtlichen Manhattan etwa gegen Cyclops und Storm richtig zur Sache. In einer Handlung zwischen Teil 2 und 3 der Filme übernehmen Sie die Kontrolle über Mutanten wie Wolverine, Iceman und Nightcrawler. Als Wolverine prügeln und schnetzeln Sie sich durch die Gegend, während Iceman auf einem Eisstrahl durch die Levels gleitet. Das Spiel von Z-Axis erscheint im Juli über Activision. (MB)



Info: www.de.atari.com

Command & Conquer: Tiberian Twilight

Echtzeit-Strategie | Seit das US-Magazin *PC Gamer* die Enthüllung einer Fortsetzung der beliebten Echtzeit-Strategieserie angekündigte, überschlagen sich Internetforen regelrecht mit Spekulationen. Wir wissen aus gut unterrichteten Kreisen längst mehr: Es steht wirklich der dritte Teil von *Command & Conquer* ins Haus. Electronic Arts werkelt unter dem Titel *Tiberian Twilight* an einem neuen Teil der Serie. Wie der Name vermuten lässt, ist die Story eine Fortsetzung von *Tiberian Sun*, das 1999 erschien. Diesmal hauen Sie sich mit Mechs und anderem Kriegsgerät kräftig auf die Glocke. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe. (MB)

Info: www.eagames.com/official/cc

Silverfall

Action-Rollenspiel | Was passiert, wenn in einem Fantasyreich die Industrie die Magie abgelöst? Chaos bricht aus! So geschieht es im Lande Nelwë, wo eine finstere Macht die Herrschaft übernehmen will. Acht Völker stellen sich dem Bösen. In einer Cell-Shading-Comic-Optik schnetzeln Sie sich durch das Spiel. Flashpoint bringt den Titel von Kiev Games Ende des Jahres heraus. (AB)

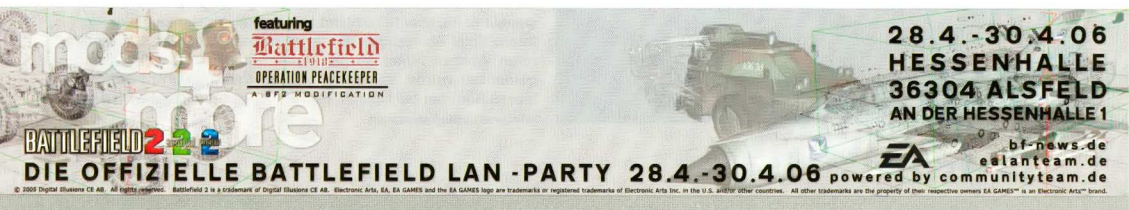


Info: www.kg.com.ua

TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTRIEB
1	■	1	DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	EA
2	▲	NEU	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2
3	▼	2	Die Sims 2: Open for Business	EA
4	■	4	World of Warcraft	Vivendi Universal
5	▲	7	Star Wars: Empire at War	Activision
6	▼	5	DTM Race Driver 3	Codemasters
7	▼	6	Command & Conquer: Die ersten 10 Jahre	EA
8	▲	NEU	Der Pate	EA
9	▲	10	Die Sims 2	EA
10	▲	NEU	Counter-Strike Source	Vivendi

Quelle: SATURN



Haus, Frauen, Sex!



Freundlich grüßend spaziert der Nachbar vorbei. Ob er wohl gerade daran denkt, mit der attraktiven Frau den Beischlaf auszuüben?



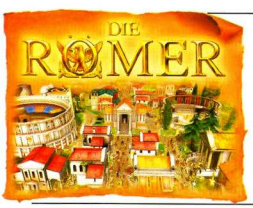
Der nette Nachbar steht jetzt vor seiner eigenen Hütte herum. Ob er wohl gerade denkt, aus dem blöden Kaff wegzuziehen?

Die erfolgreiche TV-Serie DESPERATE HOUSEWIVES gibt es bald auch als Spiel. Ob man Teri Hatcher darin nackt sieht, wissen wir aber nicht.

ADVENTURE | Mary Schuyler ist schon ganz wuschig, wenn sie über die Spieleadaption der Hit-Serie redet. Die Produzentin versichert, dass auch im Spiel „Tratsch, Mord, Betrug und Sex" zu den Hauptkomponenten zählen. Wie man der schwarzhumorigen Fernsehserie in einem Computerspiel Rechnung tragen will? Geplant ist der Titel als Adventure, aufgelockert durch diverse Minispielchen. Es geht darum, einen mysteriösen Autounfall aufzuklären, der bereits 20 Jahre zurückliegt. Durch Gespräche mit Anwohnern der Wisteria Lane kommt man dem Ziel stetig näher. In den Minispielen sollen Sie beispielsweise ein Kochduell gewinnen oder Pokerspiele bestreiten. Aha ... Produzentin Schuyler weist explizit daraufhin, „dass es kein *Desperate Housewives*-Spiel wäre, wenn man der Nachbarin nicht auch den Ehemann ausspannen könnte". Oho ... Ob sich hinter der ganzen Sache nur der Versuch verbirgt, Profit aus einem bekannten Namen zu schlagen oder ob es sich am Ende tatsächlich um ein echtes Hit-Adventure handelt? Abwarten und Bier trinken! Ahmet Iscitürk

Info: buenavistagames.go.com

Anzeige



Die Römer sind online

Im Aufbaustrategiespiel des Karlsruher Publishers CDV Software Entertainment AG schlüpft Ihr in die Rolle eines Statthalters zur Blütezeit des Römischen Reichs. Um es so richtig wuseln zu lassen gilt es eine gut funktionierende Infrastruktur zu etablieren, regen Handel zu treiben, für Recht und Ordnung zu sorgen und das römische Volk durch Prunkbauten wie Kolosseum oder Thermen zu unterhalten. Neben reichlich Infos zu Gebäuden, Charakteren und einem Gewinnspiel wird u.a. das ingame Build-Interface schon auf der Webpage anzutesten sein.

www.die-roemer.com

Heimchen-Tipps!

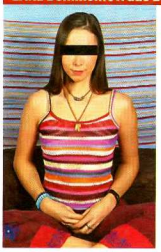
Hausfrauen sind die wahren Helden der Gesellschaft. Hier ihre besten Haushaltstipps!

Ilse Wuschnick aus Klötenbrunn



Ilse ist auf tolle Kochrezepte spezialisiert. Hier Ihr Lieblingsrezept: „Kartoffel-Eintopf schmeckt besonders gut, wenn Sie stattdessen ein Rinderfilet im Spinat-Mantel essen. Da dies für die ganze Familie zu teuer ist, sollten Sie das gute Zeug verputzen, bevor die Arschlöcher nach Hause kommen." Raffiniert!

Erika Bemmenfett aus Buxtehude

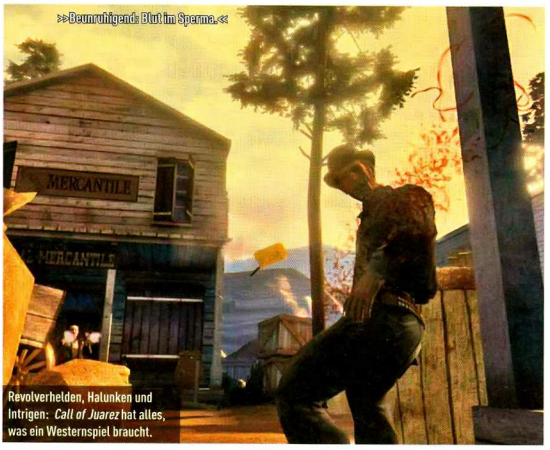


Erika ist besonders gut, wenn es darum geht, Geld zu sparen. „Neulich bin ich der Straßenbahn hinterher gerannt und habe so 1,80 Euro gespart. Nächste Woche schwebe ich dem neuen Space Shuttle hinterher. Kostenersparnis: 768 Millionen US-Dollar!" Erika verstarb bei dem Versuch. Requiescat in pace – Ruhe in Frieden!

Leni Krawitzke aus Fucking



Was Kleidung und Textilien betrifft, ist Leni Krawitz aus Fucking (Bezirk Braunau am Inn, Oberösterreich) versiert. „Ich betackere meine Kinder mit Baumarkt-Teppichresten. So tragen sie immer Mode in poppigen Farben und zum Reinigen geh ich mit dem Staubsauger drüber. Im Sommer ist das etwas warm." Pech gehabt!



Revolverhelden, Halunken und Intrigen: *Call of Juarez* hat alles, was ein Westernspiel braucht.

Der goldene Schuss

Seit wir zuletzt über den Western-Shooter CALL OF JUAREZ berichteten, ist ein knappes Jahr vergangen. Jetzt gibt es endlich Neuigkeiten.

EGO-SHOOTER | Der Wilde Westen beschränkt sich am PC auf eine Hand voll einsamer Spiele wie etwa das kürzlich veröffentlichte *Gun*. Mit *Call of Juarez* will Entwickler Techland das vereinsamte Genre um einen echten Ego-Shooter erweitern. Sie spielen gleich zwei Charaktere: einen verrückten Prediger namens Ray und den des Mordes an seiner Ziehfamilie verdächtigten Billy. Ungewöhnliche Waffen wie Bibeln (die Texte betäuben die Gegner), aber auch Peitschen sollen Abwechslung in den Cowboy-Alltag bringen. Obwohl das alles nicht schlecht klingt und die *Chrome*-Engine bereits ihre Leistungsfähigkeit unter Beweis gestellt hatte, konnte Techland bis jetzt keinen Herausgeber von ihrem Spiel überzeugen. Bis jetzt! Nachdem bereits seit mehreren Wochen hinter vorgehaltener Hand der Name Ubisoft gemunkelt wurde, ist es nun offiziell: *Call of Juarez* erscheint diesen Sommer bei Ubisoft. Hurra! Joachim Hesse/Ralph Wollner

Info: www.callofjuarez.com

Angebote gültig bis 02.05.06.
*Limitiert auf ausgewählte Dell™ Produkte, max. 5 Systeme pro Kunde.

Der Dell XPS

Held mit Macht und Magie®



SFT 01/2006 TESTSIEGER

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC



Dell™ empfiehlt Windows® XP Professional.

Der Dell™ XPS mit Intel® Pentium® D Prozessor mit Dualcore-Verarbeitung bringt kraftvolle Performance für jedes Gaming Abenteuer

Neue, magische Reiche sind zu erobern, und mit dem sensationellen Dell™ XPS bekommst du die erforderliche Zauberkraft, um es mit raffinierten Gegnern und finsteren Machenschaften aufzunehmen. Geniale strategische Planung, gnadenlos schnelle Überraschungsangriffe - alles im sicheren Bewusstsein, dass dir der Dell™ XPS die Reaktionsfähigkeit gibt, ohne die in einer komplexen, intensiven Fantasy-Welt kein Überleben ist. Wenn du entschlossen bist, die dunklen Mächte zu überwinden, zählen keine Kompromisse. Der Dell™ XPS nutzt die Kräfte des schnellen Intel® Pentium® D Prozessors mit Dualcore-Verarbeitung für intensives Gaming. Dein Siegeszug durch die Fantasy-Welten ist nicht mehr aufzuhalten.

Support rund um die Uhr

Expertenhilfe nötig? Das XPS-Support-Team steht dir rund um die Uhr mit Rat zur Seite. Und nicht vergessen: Den Dell™ XPS gibt's nicht im Geschäft. Ruf uns an oder klick dich zu www.dell.de !

Jetzt 0,0 % Finanzierung[2]!

Dell™ XPS 600 "Primus"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 640 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) Optional: Intel® Pentium® D Prozessor 930 (3 GHz, 800 MHz, 2x2 MB Cache) + 174 €
- Original Windows® XP Home Edition (OEM[3])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz
- 160 GB** SATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 2x statt 1x 256 MB PCIe x16 nVidia® GeForce™ 6800
- Integrierter 5.1 Audio
- 16x Dual-Layer +/- DVD-Brenner
- 1 Jahr Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag[1]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- Digital E-learning

GRATIS 2. Grafikkarte*

1.499 € Inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Finanzierung ab 47,96 €[2]

E-Value™: PPDE5-D04XP5

Dell™ Dimension™ 5150

- Intel® Pentium® D Prozessor 820 (2.80 GHz, 2x 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM[3])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 160 GB** SATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Dell™ 1907FP 19" UltraSharp™ Monitor
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 256 MB PCIe x16 ATi® Radeon™ X600 HyperMemory™
- Integrierter Sound Blaster® Software
- 16x Dual-Layer +/- DVD-Brenner
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 6x USB 2.0
- Digital E-learning



GRATIS Dell™ 725 Farbdrucker*

899 € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand Systempreis inkl. Monitor.

Finanzierung ab 28,77 €[2]

E-Value™: PPDE5-D04516

Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 2 03 33 55** Geschäftskunden **0800 / 2 04 33 55** bundesweit zum Nulltarif

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr inkl. Karfreitag bis Ostermontag · Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at

Mehr Power für Gamer. Easy as DELL

intel Pentium 4 HT inside™

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, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main

Alle Preise verstehen sich in € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand, sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen, nicht kombinierbar mit anderen Angeboten und gültig bis 02.05.06. Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Produkt kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Dell, das Dell Logo, Dimension und Inspiron sind Marken der Dell Inc. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft® Corporation. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium und Pentium Inside sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern. Mit einem DVD+RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. [2]0,0 % Finanzierung. Laufzeit 6 Monate. Zahlen Sie den Kaufpreis in 6 Monaten. Keine Anzahlung, keine Gebühren. Für alle anderen Finanzierungsangeboten gilt effektiver Jahreszins nur 9,9 %. Ausgewiesene Ratenangebote sind für eine Laufzeit von 36 Monaten berechnet. Erhältlich ab einem Bestellwert von 300 €. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. [3]Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. 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). Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main. © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Nival Interactive.

LIES MICH!

Christian Bigge über Information und Engagement



»Sehen schnell aus wie Zombies: Suchtkranke.«

Kommentar | Villingen-Schwennigen, Neue Tonhalle, 30./31. März 2006. Medienkongress, Thema: „Machen Computer Kinder dumm?" Es ging um die aktuelle Diskussion, zu Verhältnis und Wirkung zwischen Medien und Gewalt, nicht aus-schließlich um Computerspiele. Der polemische Titel stand noch nicht fest, als mich im Oktober letzten Jahres die Einladung zur Teilnahme an der abschließenden Podiumsdiskussion ereilte. Um es kurz zu machen: Ich war da, der Kongress war in mancherlei Hinsicht ein Erfolg. Das lag an der Bereitschaft, Lagerdenken abzulegen und den Dialog zu suchen. Und an hervorragenden Vorträgen. Wer etwa den Beiträgen von Dr. Walter Klinger (SWR-Medienforschung) oder Prof. Dr. Ralf Vollbrecht, Erziehungswissenschaftler von der Technischen Universität Berlin, lauschte, gewann den Eindruck, dass nunmehr ein massives Interesse daran besteht, zu aktuellen Forschungsergebnissen zu gelangen. Vor allem: Inzwischen stellt man sich aufseiten der Wissenschaft auch mal die Frage, was denn an Computerspielen faszinieren könnte. Eindrucksvoll, wenn Prof. Dr. Jürgen Fritz von der FH Köln einem verdutzten Plenum das spannende Browserspiel *0Game* „live" nahe bringt. Bezeichnend, wie wenig die Zuhörerschaft aus Forschern und Pädagogen offensichtlich zuvor von Spielen wusste. Sonnenklar, dass Jugendschutz richtig und wichtig ist. PC ACTION bekennt sich dazu, hält die Gesetzgebung in Deutschland dazu für gut, vorbildlich und ausreichend. Aber: Kein noch so strenges Gesetz kann familiäre Verantwortung deligieren. Um Jugendschutz umzusetzen, ist Engagement notwendig. PC ACTION engagiert sich übrigens ab sofort und unter anderem für das Spendenprojekt *GEMEINSAM FÜR AFRIKA*. Wir möchten Sie dafür zur Unterstützung aufrufen. Wie das geht erfahren Sie auf Seite 46. Viel Spaß beim Spielen!

Info: www.gemeinsamfuerafrika.de; www.medienkongress.de

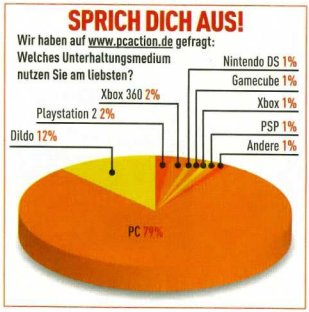
Baphomets Fluch: Der Engel des Todes

Adventure | Im vierten Teil der *Baphomets Fluch*-Saga der Sumo-Studios ist George Stobbart wieder auf Achse. Er verguckt sich in den blonden Rockzipfel Anna Maria und hat dadurch gleich wieder Ärger am Hals. Ein antikes Dokument ist zu entschlüsseln, um die Tussi zu retten. Die Entwickler versprechen logische Kopfnüsse und eine fette Story voller Intrigen. Im September erwarten Sie auch zeitkritische Rätsel. (MB)

Info: www.brokenswordtheangelofdeath.com

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Welches Unterhaltungsmedium nutzen Sie am liebsten?



Vista – die Freiheit nehm' ich mir!



»Rosa von Praunheim und seine Freunde fahren voll auf heiße Militaryspiele ab.«

Diese drei gepanzerten Herren gehen in einem Waldstück auf Außerirdischen-Jagd.

HALO 2 soll nur auf dem neuen Betriebssystem von Microsoft laufen. Dafür wird es keine popelige Konsolenkonvertierung!

EGO-SHOOTER | Nach Auskunft von Microsoft werkelt ein extra zusammengestelltes, 15-köpfiges Team daran, die PC-Version zu erstellen. Diese soll mit aktuellen Shadern arbeiten. Ferner werde die Steuerung für Maus und Tastatur optimiert. Ein zweites externes Team steuere einen Karten-Editor bei. Da der Erscheinungstermin von Windows Vista zuletzt auf Januar 2007 verschoben wurde, kommt die Alien-Hatz zu Fuß und in Fahrzeugen logischerweise auch erst nächstes Jahr. Harald Fränkel

Info: www.bungie.net



»Ist gar nicht so weibisch: Minigolf.«

Dieser Nordmann ist mit einem mächtigen Hammer bewaffnet.

Kultur-Banause!

Als Krieger im Auftrag hoher Mächte hauen Sie in LOKI: IM BANNKREIS DER GÖTTER gleich mehrere Kulturen auf den Sack.

ACTION-ROLLENSPIEL | Auf den ersten Blick macht sich das große spielerische Vorbild von *Loki* bemerkbar: Der actionorientierte Titel aus dem Hause Crimson Cow lehnt sich stark an Blizzards *Diablo*-Reihe an. Aus der Vogelperspektive jagen Sie beispielsweise als Nordmann, Azteke oder Ägypter fiese Monster und Dämonen. Auch der Umfang soll stimmen: Mehrere tausend Gegenstände sorgen für die nötige Langzeitmotivation. Ende des Jahres dürfen Sie die Götter preisen. Lukasz Ciszewski

Info: www.loki-game.de

ATARI macht dich glücklich ...

Wo spielt Tycoon City: New York?
A) In Bad Tölz
B) In New York
C) In Kompetenz

Mitten im April spendiert Ihnen Atari ein „Rund um sorglos"-Paket für verregnete Frühlingsabende: Rollen Sie sich in Ihre neue Atari-Fleecedecke ein, schreiben Sie sich mit dem Atari-Kuli was hinter die Ohren und legen Sie die gute Laune machende Tom-Gäbel-CD auf. Jetzt noch den Kamin mit dem Atari-Feuerzeug in Gang bringen und einem gemütlichen *Tycoon City: New York*-Abend steht nichts mehr im Weg. Da sage noch einer, wir sind nicht romantisch ...

1x ATARI-FLEECEDECKE
Mollig warm und im schicken Atari-Design. Geschätzter Wert: 21.000.000 Euro.

50x ATARI-FEUERZEUG
Brandheiß und praktisch.

5x TYCOON CITY: NEW YORK
Ganz frisch und originalverpackt. Absolut installationswillig.

5x TOM-GÄBEL-CD
Feine Entertainer-Mucke, passend zu New York.

50x ATARI-KULI
Schreibt wie von selbst und macht keine Rechtschreibfehler.

HELFEN UND GEWINNEN!
JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.
unterstützt von PC ACTION UNITED FOR AFRICA
*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte
www.gemeinsam-fuer-afrika.de
GEMEINSAM FÜR AFRIKA



© 2006 IO Interactive A/S. Hitman: Blood Money and Hitman are trademarks of the SCi Entertainment Group. All rights reserved. "PlayStation" and the PS Family logo 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 US and/or in other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

1. Gothic 3



1 ■ (1)

Um was geht es?

Der namenlose Held will dem Krieg zwischen Menschen und Orks Einhalt gebieten und muss die verloren gegangene Magie der Welt zurückbringen. Außerdem gilt es, das Geheimnis des mysteriösen Zauberers Xardas zu lüften. Viel zu tun für einen einzelnen Mann, aber dafür sind Helden ja schließlich da.

Warum brauchst du es?

Nach *Oblivion* scheint *Gothic 3* der nächste große Hit im Einzelspieler-Rollenspiel-Bereich zu werden. Grafisch macht der Titel jetzt schon einen viel versprechenden Eindruck und was Piranha Bytes spielerisch leisten kann, haben Sie ja bereits mit *Gothic 1* und *2* gesehen.

Was gibt es Neues?

Endlich wurden echte Screenshots direkt aus dem Spiel veröffentlicht. Außerdem plauderten die Entwickler in einer Veranstaltung, die erste Einblicke gewährte, über das neue Kampfsystem, die lebendige Spielwelt, den Tag- und Nachtwechsel, sowie den Einsatz von Nebel in den frühen Morgenstunden.

1 ■ (1)	**Genre**	Rollenspiel	**Hersteller**	Piranha Bytes	**Erscheint**	September 2006

2. Crysis



2 ▲ (5)

Um was geht es?

Sie machen sich mit einer Spezialeinheit auf, Außerirdischen den Garaus zu machen. Dazu setzen Sie allerhand Waffen ein, denn die Aliens lassen nicht mit sich reden.

Warum brauchst du es?

Die Bilder zu *Crysis* sehen so genial aus, dass Sie wohl Ihren Augen kaum trauen. Bei Crytek sind wir uns sicher, dass sie einen Action-Kracher abliefern.

Was gibt es Neues?

Auf der Game Developers Conference Anfang März zeigten die Entwickler ein Video der neuen Engine, die mit Effekten wie Physik-Simulation der Vegetation enorm beeindruckte.

Genre	Action	**Hersteller**	Crytek	**Erscheint**	4. Quartal 2006

3. Enemy Territory: Quake Wars



3 ▲ (4)

Um was geht es?

Gemeinsam mit anderen Spielern heizen Sie den Strogg in diesem Mehrspieler-Shooter ein oder schlagen sich sogar auf die Seite der Außerirdischen.

Warum brauchst du es?

Weil es einfach zu gut aussieht, um es nicht haben zu wollen. Außerdem rocken Mehrspieler-Shooter die Hütte und das *Quake*-Universum sowieso.

Was gibt es Neues?

Noch nichts. Aber bald ist ja die E3, da überschüttet man uns mit Sicherheit nur so mit Informationen. Da wetten wir unsere fetten Gagen drauf.

Genre	Action	**Hersteller**	Splash Damage	**Erscheint**	4. Quartal 2006

4. Unreal Tournament 2007



4 ▼ (2)

Um was geht es?

Sie ballern sich in Wettkämpfen an die Spitze der Ranglisten, heizen mit Fahrzeugen durch die Gegend und das alles mit und gegen andere Mitspieler.

Warum brauchst du es?

Die Vorgängerteile hatten es schon in sich. Und mit der neuen *Unreal*-Engine *3* kommt nochmal ordentlich Pfeffer auf das schmackhafte Menü.

Was gibt es Neues?

Die Entwickler gaben bekannt, dass die außerirdischen Skaarj nicht im Spiel vorkommen. Banane, wer braucht die Pfeifen denn schon?

Genre	Action	**Hersteller**	Epic Games	**Erscheint**	1. Quartal 2007

5. Half-Life 2: Episode 1



Um was geht es?
City 17 steht vor der Zerstörung. Gordon Freeman muss ran und die Sache richten.

Warum brauchst du es?
Endlich geht die Geschichte von *Half-Life 2* weiter, wurde ja auch Zeit. Allein das rechtfertigt ja wohl den Kauf.

Was gibt es Neues?
Laut Doug Lombardi soll *Half-Life 2: Episode 1*, das bis vor kurzem noch *Aftermath* hieß, bereits am 31. Mai erscheinen. Außerdem sollen die ersten drei Episoden eine Trilogie bilden.

5 ▲ (17)		Genre	Action
Hersteller	Valve	Erscheint	31. Mai 2006

6. Splinter Cell 4: Double Agent



Um was geht es?
Sam Fisher hockt immer. Er hat aber nichts angestellt, sondern schleicht sich dort in eine Terrororganisation ein.

Warum brauchst du es?
Uncle Sam rockt immer. Der neue Teil könnte auch für einige Überraschungen sorgen, die Sie sich doch wohl nicht entgehen lassen wollen?

Was gibt es Neues?
Außer ein paar Bildern gibt es derzeit nichts Neues zu Sam Fishers kommendem Abenteuer zu berichten.

6 ▲ (10)		Genre	Action
Hersteller	Ubisoft	Erscheint	29.September 2006

7. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



Um was geht es?
Monströse Mutanten machen das Gebiet um den Atomreaktor von Tschernobyl unsicher. Und Sie jagen die Viecher.

Warum brauchst du es?
Trotz der ständigen Verschiebungen verliert das Spielprinzip nicht an Reiz. Hoffen wir einfach, dass es bald erscheint.

Was gibt es Neues?
Neue Bilder zeigen die hübschen Außenareale. Zudem können Sie sich unter http://stalker-portal.ru den Soundtrack reinziehen.

7 ▲ (8)		Genre	Action
Hersteller	GSC Gameworld	Erscheint	1. Quartal 2007

8. Anno 1701



Um was geht es?
Eine Gruppe Kolonisten besiedelt neue Inseln und baut sich dort ein neues Zuhause auf, treibt Handel und kämpft auch ein bisserl.

Warum brauchst du es?
Wer sich beim Zocken ausruhen möchte, der braucht *Anno 1701*. Die geniale Grafik und das suchterregende Spielprinzip tragen ihren Teil bei.

Was gibt es Neues?
Lesen Sie unsere Vorschau ab Seite 74. Darin erfahren Sie alles, was Sie wissen möchten und noch viel mehr.

8 ▲ (22)		Genre	Strategie
Hersteller	Related Design	Erscheint	Oktober 2006

9. Hellgate: London



Um was geht es?
Finstere Dämonen fallen in London ein und legen die Stadt in Schutt und Asche. Tapfere Helden mach sich auf, das Böse zu besiegen.

Warum brauchst du es?
Hellgate: London könnte das *Diablo*-Spielprinzip in die nächste Generation hieven. Außerdem ist das Milieu sehr interessant.

Was gibt es Neues?
In den Mehrspieler-Missionen ziehen bis zu 40 Zocker gleichzeitig in den Kampf. So soll Online-Rollenspiel-Flair aufkommen.

9 ▲ (15)		Genre	Rollenspiel
Hersteller	Flagship Studios	Erscheint	3. Quartal 2006

10. World of Warcraft: The Burning Crusade



Um was geht es?
Das Dunkle Portal wurde durchschritten. Welche Gefahren lauern auf der anderen Seite und ist die Brennende Legion wirklich besiegt?

Warum brauchst du es?
Da inzwischen sechs Millionen Zocker *World of Warcraft* spielen, sollte sich diese Frage erübrigen. Sie brauchen es einfach.

Was gibt es Neues?
Über die Zitadelle des Höllenfeuers lesen Sie in den Net News ab Seite 22. Vielleicht erfahren wir auf der E3 ja etwas über das zweite Volk.

10 ▲ (12)		Genre	Rollenspiel
Hersteller	Blizzard	Erscheint	4. Quartal 2006

Die Plätze 11 - 40

Platz Vormonat	Spiel	Entwickler
	Genre	Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ▲ (18)	Hitman 4: Blood Money	IO Interactive
	Action	2. Quartal 2006
12 ▼ (7)	Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios
	Rollenspiel	3. Quartal 2006
13 ▼ (6)	Prey	Human Head Studios
	Action	2. Quartal 2006
14 ■ (14)	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts L.A.
	Action	4. Quartal 2006
15 ▼ (13)	Alan Wake	Remedy Entertainment
	Action	2006
16 ▲ (26)	Duke Nukem Forever	3D Realms
	Action	Winter 2666
17 ▲ (20)	Neverwinter Nights 2	Obsidian
	Rollenspiel	2. Quartal 2006
18 ▲ (30)	Fallout 3	Bethesda Entertainment
	Rollenspiel	2006
19 ▲ (31)	Company of Heroes	Relic
	Strategie	3. Quartal 2006
20 ▲ (21)	Medieval 2: Total War	The Creative Assembly
	Strategie	4. Quartal 2006
21 ▲ (33)	Sacred 2	Ascaron
	Rollenspiel	4. Quartal 2006
22 ▲ (NEU)	Die Gilde 2	4 Head Studios
	WiSim	3. Quartal 2006
23 ■ (23)	Bioshock	Irrational Games
	Action	2007
24 ▲ (28)	Paraworld	SEK
	Strategie	August 2006
25 ▼ (24)	Warhammer: Mark of Chaos	Black Hole Games
	Strategie	4. Quartal 2006
26 ▲ (37)	GTR 2	Simbin
	Rennspiel	2. Quartal 2006
27 ■ (27)	Titan Quest	Iron Lore
	Rollenspiel	3. Quartal 2006
28 ▼ (3)	Huxley	Webzen Inc.
	Action	1. Oktober 2006
29 ▲ (NEU)	Darkstar One	Ascaron
	Action	11. Mai 2006
30 ▼ (25)	Supreme Commander	Gas Powered Games
	Strategie	2006
31 ▲ (NEU)	Anstoß 2006	Ascaron
	WiSim	11. Mai 2005
32 ▲ (NEU)	Rush for Berlin	Stormregion
	Strategie	26. Mai 2006
33 ▲ (34)	Two Worlds	Reality Pump
	Rollenspiel	2006
34 ▲ (NEU)	Runaway 2	Pendulo Studios
	Adventure	September 2006
35 ■ (35)	Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive
	Strategie	31. Mai 2006
36 ▲ (39)	Pro Evolution Soccer 6	Konami
	Sportspiel	3. Quartal 2007
37 ▼ (36)	Elveon	10tacle Studios
	Action	3. Quartal 2007
38 ■ (38)	Guild Wars: Factions	NC Soft
	Rollenspiel	April 2006
39 ▼ (29)	Age of Conan: Hyborian Adventures	Funcom
	Rollenspiel	1. Oktober 2006
40 ▲ (NEU)	Der Herr der Ringe Online	Turbine Entertainment
	Rollenspiel	4. Quartal 2006

Du fehlst mir!

Die These „Alt, aber geil" bewahrheitet sich immer öfter. So ekelhaft die Vorstellung in einigen Bereichen des Lebens ist – etwa wenn man daran denkt, dass unser Textchef noch Sex haben könnte – so sehr fasziniert Sie bei Computerspielen. Mit *Die Siedler 2: Die nächste Generation* kündigte Ubisoft eine Neuauflage des Hits von 1996 an, die es noch nicht in unsere Charts schaffte. In zehn Missionen zocken Sie den Klassiker im aktuellen Grafikgewand. Abgesehen von kleinen Modifikationen wollen die Entwickler am Spielprinzip von vor zehn Jahren nichts ändern. So bauen Sie wieder Straßen, welche Fans der Serie seit Jahren schmerzlich vermissen. In einem Mehrspieler-Modus treten bis zu sechs Spieler auf acht Karten gegeneinander an. Im 4. Quartal 2006 geht es los.



Auf der Lauer



Bereits mit *Armies of Exigo* haben die ungarischen Entwickler von Black Hole Games überrascht. Doch mit *Warhammer: Mark of Chaos* schüren die Jungs ein enorm heißes Eisen im Feuer. In der Welt des *Warhammer*-Brettspiels von Games Workshop erleben Sie epische Schlachten, deren Optik Sie einfach vom Sessel bläst. Die neuen Screenshots strotzen nur so vor Details und zeigen die ausufernden Kämpfe zwischen den Völkern. Im Spiel planen Sie in Echtzeit auf einer Weltkarte den Krieg und schieben Ihre Armeen umher. Kommt es zur Schlacht, schaltet das Spiel in eine 3D-Ansicht und Sie fechten die Auseinandersetzung aus. Bis Ende des Jahres üben Sie sich aber noch in Geduld.

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 21

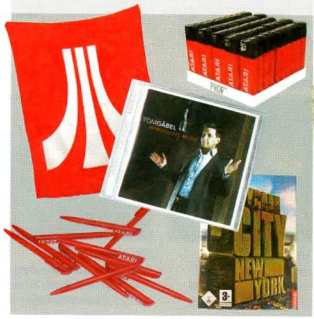
Einen fetten HD-DVD-Rekorder von Pioneer, hochwertige Headsets von Plantronics und eine Hard- und Software-Lösung zur Monitor-Kalibrierung von Huey stauben Sie diesen Monat im Rahmen unseres Hardware-Gewinnspiels ab. Es winken Preise im Gesamtwert von 5.400 Euro. Um teilzunehmen, beantworten Sie die Frage auf Seite 21 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 61" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 61 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: „Hardware 6-06", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Atari-Gewinnspiel

SEITE 16

Was ist so cool wie PC ACTION? Okay, eigentlich gar nichts. Aber es gibt eben doch eine Computerspiele-Tradionsmarke, die mächtig Eindruck schindet. Genau, Atari. Da wir die Jungs so lieben und sie uns, haben wir den Ataris ein Fan-Paket – darunter 5 mal das Spiel *Tycoon City: New York* – aus dem Kreuz geleiert, das wir unter allen Einsendern verlosen. Wer gewinnen will, beantwortet die Frage auf Seite 16 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 62" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 62 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: „Atari06", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Ubisoft: Ghost Recon 3

SEITE 70

Taktische Gefechte, Top-Grafik, eine künstliche Intelligenz, die diesen Namen auch verdient: Dafür steht Ubisofts Shooter *Ghost Recon 3*. Da sich die Serie einer großen Beliebtheit erfreut, jubeln Fans jetzt, wenn Sie bei PC ACTION hochwertige Devotionalien zum Spiel gewinnen können. Wer etwa Riesenposter oder Kapuzenpullis sein Eigen nennen will, beantwortet die Frage auf Seite 70 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 63" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 63 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: „Ghost Recon", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Speedlink: Pro-Gamer-Packs

SEITE 160

Ein fetter PC ist was Feines, kann aber jede LAN-Party zum Märtyrium macht, weil Sie das Teil mühsam schleppen müssen. Das Gewicht reduziert das Speedlink Pro-Gamer-Pack zwar nicht, den Transport der Rechenkiste erleichtert es aber enorm. Gleich 20 der coolen Teile verlosen wir. Wer abgreifen will, beantwortet die Frage auf Seite 160 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 64" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 64 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: „Pro-Gamer-Pack", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Darauf wartest Du!

SEITE 18

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 65" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 65 Stranglehold) 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, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



Die zock ich am liebsten!

SEITE 122

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 66" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 66 World of Warcraft) 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, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

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

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

Gabentischlein deck dich!

Preise im Gesamtwert von 5.400 Euro gibt es zu gewinnen! Plantronics, Pantone, Casio und Pioneer haben den Gabentisch so reichlich für Sie gedeckt. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen **PC Games** und **PC Games Hardware** statt.

Auf die Plätze, fertig, los! Das können Sie gewinnen:

PLANTRONICS LÄSST AUFHORCHEN

Keine Lust mehr auf Rauschen im Teamspeak oder das unbequeme 20-Kilogramm-Headset? Plantronics bietet für jedes Einsatzgebiet eine Lösung und verlost insgesamt 60 Mal Audio-Hardware für den Spiele-, Musik- und VoIP-Einsatz. Neben dem .Audio 10, das für Benutzer gedacht ist, die auf Ihre normalen Boxen nicht verzichten möchten, ist besonders das .Audio 45 für Spiele ideal. Hier haben Sie die Anschluss-Wahl zwischen Klinke und USB.

Gesamtwert: € 1.800,-

PLANTRONICS SOUND INNOVATION

Je 10x Plantronics



30x Plantronics



18x Pantone Huey



PERFEKTES BILD DANK PANTONE

Auf der Lieblings-Karte keine Chance, weil sich die Gegner in dunklen Ecken verstecken? Beim Arbeiten mit Office ein viel zu helles Bild? Mit dem Huey können Sie Ihren Monitor selbst kalibrieren und auf diese Weise ein optimales Bild erhalten. Darüber hinaus reguliert der Huey auf Wunsch die Bildschirmhelligkeit in Echtzeit. Wir haben 18 Stück dieses Wundersticks für Sie als Preis.

Gesamtwert: € 1.800,-

PANTONE

MISSION: IMPOSSIBLE 3

Schon zum dritten Mal geht Tom Cruise als Superdetektiv Ethan Hunt auf die Jagd nach bösen Buben. Sie können mitgehen! Und zwar bequem vom heimischen Sofa aus. Dazu liefert Pioneer mit dem DVR-540HX-S einen HD-DVD-Rekorder samt *Making of Mission: Impossible 3*. Damit Sie auch pünktlich zum Kinostart im Lichtspielhaus sind, legen wir drei Casio G-Shock mit ins Paket.

Gesamtwert: € 1.800,-

Pioneer

MissionImpossible.com

3x Casio G-Shock (limitiert)





1x Pioneer DVR-540HX-S

DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Welche Edelkarosse wird unter anderem im *Mission: Impossible 3*-Trailer gesprengt?

a) Lamborghini Gallardo
b) Aston Villa FC Martin Sheen V8 Vantage
c) Harrison Ford Mustang 67'er Shelby Lynne GT
d) Opel Gang in toten Hosen

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **07. Juni 2006**.

NET NEWS



»Für seine Mimik berühmt: Oliver Kahn.«

Ein Ork posiert in bedrohlicher Haltung.

Was für ein Monster!



»Wieder auf Tour: ZZ Top.«

Die Zwerge tragen die verrücktesten Frisuren.



»Bruder von Olli: Ork Kahn.«

Ein Ork wendet sich von einem Kampf ab.

Das Online-Rollenspiel WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING will mit neuen Ideen und gewaltigen Schlachten auftrumpfen.

ONLINE-ROLLENSPIEL | Es gibt Fantasywelten, in denen hüpfen fröhliche Hobbits durch die Gegend, die zwar mit Ringgeistern und Orks zu kämpfen haben, aber trotzdem ein äußerst lustiges Leben führen. Auf der anderen Seite steht das *Warhammer*-Universum. Hier herrschen absolutes Chaos und rohe Gewalt. In *Warhammer: Age of Reckoning* erfahren Sie diese düstere und brutale Welt am eigenen PC. Basierend auf der Lizenz des Brettspielherstellers Games Workshop treffen in der Alten Welt Elfen, Zwerge, Menschen, Orks und Chaoskrieger aufeinander. Um nicht zu sehr an das vorliegende Material gebunden zu sein, versetzten die Entwickler von Mythic Entertainment (*Dark Age of Camelot*) das Geschehen kurzerhand in eine andere Zeitperiode und in eine neue Gegend der Welt. Nichtsdestotrotz geht es ordentlich zur Sache. Reich-gegen-Reich-Kämpfe sind an der Tagesordnung: In diesen Schlachten erlangen die Sieger die Kontrolle über heiß begehrte Orte, wie etwa heilige Schreine und Sägewerke. Im Bereich der Charakterentwicklung will Mythic einen neuen Weg gehen. Ihren Helden züchten Sie durch bestimmte Entscheidungen hoch, durch die er neue Kampfkünste erlernt. Auch optisch sollen die Recken sich verändern und beispielsweise Muskeln entwickeln. Mit *Warhammer: Age of Reckoning* ist allerdings erst 2007 zu rechnen. Andreas Bertits

Info: www.warhammeronline.com

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



FELIX LOHMEIER
Online-Fachmann
f.lohmeier@email.de

„LAN-Partys sind wieder im Aufwind: Viele Hallen sind voll und in Süddeutschland steigt ein neuer Rekordversuch mit 3.560 Teilnehmern. Zurück zu den Wurzeln!"

WWW.BFCON06.DE 28.4.-30.4.06 HESSENHALLE 36304 ALSFELD AN DER HESSENHALLE 1
BF-CON 06
mods & more
bf-news.de
eslanteam.de
DIE OFFIZIELLE BATTLEFIELD LAN -PARTY 28.4.-30.4.06 powered by communityteam.de
© 2005 Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield 2 is a trademark of Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.



© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Need for Speed, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

LIES MICH!

WoW: Die Zitadelle des Höllenfeuers



Online-Rollenspiel | Die Höllenorks sind los! In der Instanz *Die Zitadelle des Höllenfeuers*, die Sie im *World of Warcraft* Add-on *The Burning Crusade* besuchen, kommen Sie hinter das Geheimnis der Grünhäuter. Allerdings erst Ende des Jahres. Dafür bereisen inzwischen sechs Millionen Zocker die virtuelle Welt Azeroth. Neuer Online-Rollenspiel-Rekord! (AB)

Info: www.wow-europe.com/de

LAN-Rekordversuch im Süden

E-Sport | Die Netforge soll am 1. September mit 3.560 Zockern den LAN-Party-Rekord brechen. Die Teilnehmer finden sich auf 12.500 m² unter dem Dach der „dm-arena" in der Messe Karlsruhe ein. Damit will Veranstalter Gigahertz der NorthCon den Titel der größten LAN-Party Deutschlands abjagen. Ein Netzwerk aus Komponenten des Computerherstellers HP, das zwei Millionen Euro wert ist, schmiedet die LAN-Party-Teams zusammen. Der Eintrittspreis für die Rekord-LAN: 36 Euro. (FL)

Info: www.netforge-lan.de

Spielerische Revolution

E-Sport | Die neue E-Sport-Meisterschaft Kode5 will sage und schreibe 100.000 E-Sportler aus 16 Nationen in einen weltweiten Wettkampf verwickeln. Dabei sind die Spiele *Counter-Strike 1.6*, *Quake 4* und *Warcraft 3* am Start. Das Ziel ist die weltweite „Gaming Revolution"! In jedem der 16 teilnehmenden Länder, zu denen auch Deutschland zählt, gibt es eigene Qualifikationsrunden. Das große Finale folgt schlussendlich in China. Die genauen Termine wollen die Initiatoren in Kürze auf ihrer Internetseite bekannt geben. (FL)

Info: www.kode5.com

Dich rasier ich!



Foto: ESL

Seit drei Monaten läuft der WILKINSON CUP für *Need for Speed: Most Wanted*. Beim ersten „Qualification Heat" in Oberhausen gab es heiße Reifen und scharfe Rasuren.

E-SPORT | Zum ersten Eventhighlight des Wilkinson Cups featuring *Need for Speed: Most Wanted* gab es in Oberhausen eine so genannte Qualification Heat: Dort lockten nicht nur heiße Reifen – auch scharfe Rasuren von einem Bart-Stylisten und sexy Polizistinnen vor schnellen Autos. Die ersten vier Rennfahrer haben sich für die nächste Runde qualifiziert, aber es geht weiter: Die Final-Qualifikation ist beim Wilkinson Cup noch möglich. Eine weitere Qualification Heat folgt im Juni, bevor im Endkampf auf der Games Convention vom 24. bis 27. August in Leipzig die Champs gegeneinander antreten. Zu gewinnen gibt es über 170 Preise, unter anderem jeden Monat ein Logitech Lenkrad und als Hauptpreis eine Reise zur „Tokyo Game Show" nach Japan (22. bis 24. September). Interessierte können jetzt noch kostenlos einsteigen, um sich einen der restlichen Finalplätze zu sichern. Felix Lohmeier

Info: www.wilkinson-cup.de

Unsere Goldesel!



Foto: Planet LAN

Die Cebit war Schauplatz für die Olympischen Spiele des E-Sports. Im Kampf um die Europameisterschaft der WORLD CYBER GAMES verteidigten die deutschen Spieler den Titel und holten viermal Gold.

E-SPORT | Die Titelverteidiger Niklas „Sliver" Timmermann (*Need for Speed*) und Dennis „sty!a" Schellhase (*FIFA*) ließen nichts anbrennen und holten wieder Gold für Deutschland. Zwei weitere Spitzenplätze in *Dawn of War* und *Dead or Alive 4* sorgten für einen sicheren deutschen Sieg in der Nationenwertung. Die Spanier hatten in *Counter-Strike* die Nase vorn und der Niederländer Manuel „4K.Grubby" Schenkhuizen in *Warcraft 3*. Mit einer pompösen Bühnenshow versüßte die Samsung Euro Championship die Cebit für Zocker und spielbegeisterte Fachbesucher. Insgesamt waren 150.000 Gäste in Halle 27. Im Herbst 2006 folgt die Weltmeisterschaft in Monza (Italien) – die deutsche Qualifikation startet in Kürze. Felix Lohmeier

Info: www.wcg-europe.org

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKERFETEN



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

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILNEHMER	WWCL	ANMELDESTATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	LANnation Vol. 10	05.05.2006	06846 Dessau	400	✔	■	www.lannation.de
2	BoerdeLAN 14	05.05.2006	59609 Anröchte	500	✘	■	www.boerde-lan.de
3	LANbada Convention VI	05.05.2006	72764 Reutlingen	400	✔	■	www.lanbada.de
4	USPlay LAN 2006 #2	12.05.2006	04329 Leipzig	300	✔	■	www.usplay-lan.de
5	Welfenlan 4	12.05.2006	88281 Schlier	500	✔	■	www.lanpartyzone.de
6	XSLan 23	25.05.2006	58644 Iserlohn	450	✔	■	www.xslan.de
7	Leaving the Reality 11	26.05.2006	15234 Frankfurt/Oder	600	✘	■	www.npffo-ev.de
8	LANdratten 6	02.06.2006	59846 Sundern	600	✘	■	www.landratten.net
9	BKXXL 3	03.06.2006	55543 Bad Kreuznach	501	✘	■	www.bkxxl.de
10	NorthCon Sommer	16.06.2006	24537 Neumünster	1.096	noch offen	■	www.northcon.de
11	Terminal 13	30.06.2006	40878 Ratingen	500	✔	■	www.lankoeln.de
12	C-MaxX Enlarged	21.07.2006	36304 Alsfeld	820	✘	■	www.enlarged.de
13	Lan-4u 22	21.07.2006	16798 Fürstenberg	400	✔	■	www.lan-4u.de
14	Convention-X-Treme 8	04.08.2006	76689 Karlsdorf	432	noch offen	■	www.convention-x-treme.de
15	SommerCon 2006	06.08.2006	25746 Heide	300	✘	■	www.gamecon.de
16	LAN-Nation v8.0	18.08.2006	96160 Geiselwind	733	✔	■	www.lan-nation.com
17	Netforge	01.09.2006	76287 Karlsruhe	3.560	noch offen	■	www.netforge-lan.de
	ÖSTERREICH						
	4langame	28.04.2006	8605 Parschlug	120	✔	■	www.4langame.com
	nur48stunden Teil 18	02.06.2006	8200 Gleisdorf	330	✘	■	www.nur48stunden.at
	SCHWEIZ						
	LANforce 8	28.04.2006	3800 Interlaken	1.001	✘	■	www.lanforce.ch
	Ctrl+Alt+Delete 10	25.05.2006	9240 Uzwil	200	✘	■	www.ctrl-alt-delete.info

WWW.BFCON06.DE 28.4.-30.4.06 HESSENHALLE 36304 ALSFELD AN DER HESSENHALLE 1
BF-CON 06
mods & more
bf-news.de
eslanteam.de
DIE OFFIZIELLE BATTLEFIELD LAN -PARTY 28.4.-30.4.06 powered by communityteam.de
© 2005 Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield 2 is a trademark of Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

PLATZ 1!

Die Leser des PC Magazins haben entschieden:
1&1 ist der „beste Internet-Provider" des Jahres!

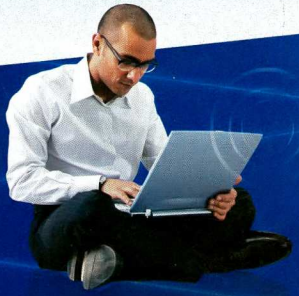


SEGELN FÜR DEUTSCHLAND
32. AMERICA'S CUP
UNITED INTERNET
TEAM GERMANY
1&1 ist offizieller Sponsor der Deutschen Kampagne

1&1

www.1und1.de

MIT DEM 1&1 DSL2+ ANSCHLUSS HIGHSPEED
LEBENSLANG KOSTENLOS
INS DEUTSCHE FESTNETZ – RUND UM DIE UHR.



QUALITÄT

Schon mehr als 1,8 Mio. DSL-Kunden begeistern sich für 1&1 – und das hat gute Gründe. Das bestätigen auch die Redakteure der PC Praxis (Ausgabe 03/06): „Momentan kommt keiner der getesteten Anbieter an 1&1 vorbei. (...) Das gute Abschneiden (...) in unserem Test steht auf drei Säulen: toller Support, umfangreiche Ausstattung und günstige Tarife." Übrigens: Die 1&1 DSL-FLAT gibt's schon ab 4,99 €/Monat!*

INNOVATION

1&1 arbeitet ständig an der Weiterentwicklung der Breitband-Technologie. So baut 1&1 als einer der Ersten den neuen Zukunftsstandard DSL2+ in Deutschland flächendeckend aus. Das heißt, 1&1 DSL Kunden können heute schon mit bis zu schwindelerregenden 16.000 kBit/s schnell surfen! Natürlich können Sie sich auch für eine der üblichen DSL-Geschwindigkeiten mit bis zu 1.024 kBit/s, bis zu 2.048 kBit/s oder bis zu 6.016 kBit/s entscheiden.



SEGELN FÜR DEUTSCHLAND
32. AMERICA'S CUP
UNITED INTERNET TEAM GERMANY
1&1 ist offizieller Sponsor der Deutschen Kampagne

* 1&1 City-FLAT für 4,99 €/Monat (in 35 deutschen Großstädten verfügbar) oder 1&1 Deutschland-FLAT für 9,99 €/Monat gibt es nur in Verbindung mit einem 1&1 DSL-Netzanschluss: 1&1 DSL 1.024 für 16,99 €/Monat (einmalige Bereitstellungsgebühr 49,95 €), 1&1 DSL 2.048 für 19,99 €/Monat (einmalige Bereitstellungsgebühr 19,95 €), 1&1 DSL 6.016 für 24,99 €/Monat oder 1&1 DSL2+ für 29,99 €/Monat (jeweils ohne Bereitstellungsgebühr). 1&1 DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar (1&1 DSL2+ Netzausbau im nächsten Quartal weitestgehend abgeschlossen, Verfügbarkeits-Check unter www.1und1.de). Mit 1&1 DSL exklusiv für Privatkunden – Aktion bis 30.04.2006: Lebenslang kostenlos telefonieren ins deutsche Festnetz bei 1&1 DSL 2+ inklusive oder optional die 1&1 Phone-FLAT (rund um die Uhr ins deutsche Festnetz telefonieren für 9,99 €/Monat) dazu. Für die komfortable 1&1 DSL-Telefonie mit Ihrem vorhandenen Telefon nutzen Sie die 1&1 Surf & Phone-Box für 0,– € in Verbindung mit der 1&1 Phone-FLAT. Hardware-Preise gelten jeweils zzgl. 9,60 € Versandkosten-Pauschale. Norton Internet Security™ Online können Sie 6 Monate kostenlos testen (Kündigung jederzeit während der Testmonate, danach 4,99 €/Monat). Die Mindestvertragslaufzeit der Angebote bei 1&1 DSL beträgt jeweils 24 Monate. Diese Angebote gelten bei Neuanmeldung zu 1&1 DSL.

Member of united internet

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

SURFEN UND TELEFONIEREN!*

ECHTE FLATRATE AB

€ 4,99 pro Monat*

KEINE BEREITSTELLUNGSGEBÜHR!*

Bei den 1&1 DSL-Netzanschlüssen haben Sie die Wahl zwischen 4 DSL-Übertragungsgeschwindigkeiten für jeden Anspruch. Und das Beste ist: Der DSL-Einstieg mit 1&1 ist supergünstig. So entfällt bei den beliebtesten Netzanschlüssen 1&1 DSL 6.016 und 1&1 DSL2+ die Bereitstellungsgebühr sogar komplett.*

BEREITSTELLUNGSGEBÜHR:

€ 0,– *

KOSTENLOSES MODEM!*

Die innovative 1&1 DSL-Technik und die vielfach ausgezeichneten Produkte des Modem-Herstellers AVM sind perfekt aufeinander abgestimmt. Stecken Sie Ihre vorhandenen PCs und Telefone einfach an die 1&1 Surf & Phone-Box – schon surfen und telefonieren Sie supergünstig mit 1&1 DSL. Die 1&1 Surf & Phone-Box gibt's in Verbindung mit der 1&1 Phone FLAT für 0,– €!*

1&1 SURF & PHONE-BOX:

€ 0,– *

OPTIMALE SICHERHEIT!

Das bewährte Sicherheits-Paket Norton Internet Security™ Online steht Ihnen 6 Monate kostenlos zur Verfügung.* Mit umfassendem Schutz vor Viren, Hackern und Übergriffen auf vertrauliche Daten. Immer aktuell durch automatische Updates.

NORTON INTERNET SECURITY™ ONLINE

€ 0,– *

MIT DEM 1&1 DSL2+ ANSCHLUSS

LEBENSLANG KOSTENLOS TELEFONIEREN!*

INS DEUTSCHE FESTNETZ – RUND UM DIE UHR.

1&1 TELEFONIE INS DEUTSCHE FESTNETZ, RUND UM DIE UHR

0 ct/Min.*



AKTION BIS 30.4.2006

Starten Sie jetzt in 1&1 DSL – und telefonieren Sie auf Wunsch kostenlos ins gesamte deutsche Festnetz, rund um die Uhr!* Mit Ihren ganz normalen Telefonen, in Top-Sprach-Qualität. Und das, solange Sie 1&1 DSL nutzen – wenn Sie wollen ein ganzes Leben lang. Nie wieder für Telefonate ins deutsche Festnetz zahlen!* Worauf warten Sie noch?

1&1

www.1und1.de

LESERBRIEFE

Den Bogen überspannt?

Warum Sie nicht zu viel *The Elder Scrolls 4: Oblivion* spielen sollten.

Diesmal muss ich in meinem Lebensratgeber vor *The Elder Scrolls 4* warnen. Das Spiel ist die Pest! Es macht süchtig und treibt Sie ins Verderben. Achten Sie deshalb auf erste Symptome. Sie haben eindeutig zu viel *Oblivion* gespielt ...

- ... wenn Sie sich nur noch wie ein Karnickel auf Koks im Hopserlauf durch die Stadt bewegen, egal ob Sie Gefahr laufen, in die Klapse eingeliefert zu werden. Sie müssen ja Ihre Athletik-Fähigkeit verbessern!
- ... wenn Sie in Zoogeschäfte gehen und dort possierliche Ratten abmurksen, nachdem Ihnen versehentlich die Wohnungstür zugefallen ist. Irgendeins von den scheiß Viechern hat ja immer einen Dietrich dabei!
- ... wenn Sie – sollte Ihre fette Freundin Ihnen einen Verlobungsring schenken – fragen, ob das Schmuckstück wenigstens einen magischen Bonus auf Stärke gibt. Denn Sie müssen nach der Hochzeit die 250 Pfund ja irgendwie über die Schwelle wuchten.
- ... wenn Sie beim Spaziergang mit Ihrer Lebensabschnittsgefährtin ständig verharren, um Blumen zu pflücken. Während Ihr Herzblatt Sie bereits mit romantisch verklärtem Blick und reichlich debil anhimmelt, kramen Sie schon mal Stößel und Mörser raus und werfen den Bunsenbrenner an. Wäre doch gelacht, wenn das mit dem doofen Schockschaden-Trank nicht endlich klappen würde!
- ... wenn Sie zehn Stunden vor Karstadt rasten, weil das dusselige Kaufhaus erst um 9.30 Uhr morgens wieder aufmacht.
- ... wenn Sie in Geschäften zielstrebig einen Verkäufer aufsuchen, ihn erst belügen und vor ihm prahlen, ihm dann schmeicheln und zuletzt einen Witz erzählen. Sobald er freundlich guckt (weil er Sie für komplett meschugge hält) versuchen Sie, ihm Käse, ein Schweizer Taschenmesser und all das andere Gerümpel anzudrehen, das selbst auf Ebay keine Sau will.
- ... wenn Sie potenzielle Ehepartnerinnen grundsätzlich fragen, ob sie von Sternzeichen „Schatten" sind. Denn: Selbst wenn die Braut in spe hübsch und gut gebaut sein sollte, spätestens ab 30 zeigt der Hintern der Dame mehr Dellen als ihr Auto und der Rest könnte als 1a-Anschauungsmaterial im Physikunterricht (Thema Schwerkraft) dienen. Da schadet es nicht, wenn sie sich als Schatten-Geborene wenigstens beim Sex unsichtbar machen kann.
- ... wenn Sie Bekannte und Freunde mit großen Häusern oder Villen grundsätzlich nackt besuchen. Es könnte ja sein, dass Sie spontan was klauen möchten und ohne Schuhe und Rüstung lässt es sich einfach leiser und unauffälliger schleichen.
- ... wenn Sie pfundweise Tollkirschen in sich reinstopfen. Dem Arzt in der Psychiatrie erklären Sie nach dem mutmaßlichen Selbstmordversuch, dass Sie Angst gehabt hätten, an porphyrischer Hämophilie zu leiden, also an der Vampirkrankheit. Woraufhin Sie ein Jahr in der geschlossenen Abteilung verbringen dürfen.
- ... wenn Sie während des ersten Freigangs auf dem Irrenhausgelände dauernd wahllos Steine berühren, weil Sie hoffen, eine magische Rüstung zu erhalten. Glückwunsch, spätestens jetzt haben Sie eine Jacke zum hinten Zuschnüren und einen lebenslangen Aufenthalt im Hotel zur lockeren Schraube gewonnen!

Lassen Sie es nicht so weit kommen. Finger weg von diesem Spiel und schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



Montage: Anja Grosler



DIE MAUER IST WEG!

[...] Ich bin ein treuer Leser eures Käseblatts. Mir gefallen eure Bildunterschriften und euer Schreibstil, aber ab und zu ist ja auch mal 'ne Vollversion auf eurer DVD, die man spielen möchte. Also DVD rein ins Laufwerk, und ab die Post, ab und zu mal wenden wie ein Schnitzel in der Pfanne, und ich kann auch die anderen Features bewundern. Aber wenn ich dann die verdammten Vollversionen installiert hab' und sie spielen möchte, kacken diese regelmäßig nach fünf Minuten ab. [...] Ansonsten gibt's nicht viel zu meckern. Nur die Ossiwitze könntet ihr euch langsam sparen. Denn der Mauerfall ist mittlerweile 15 ½ Jahre her, und ihr würdet 16 Millionen Menschen doch nicht etwa als Randgruppe beschreiben wollen. Oder? [...]

STEFFEN STEINHAGEN, PER E-MAIL

Ach Steffen, seit es DDR-RAM gibt, nehmen wir euch Ossis doch total ernst!

KAPUTT

Sehr geehrte Damen und Herren, während der Produktion meines Heftes ist wohl ein Fehler aufgetreten. Wahrscheinlich ist die DVD während des Heftens herausgerutscht und dann zerdrückt worden. Meine DVD ist somit natürlich unbrauchbar, da ein Stück von ihr fehlt. Ich bitte Sie, mir eine neue DVD [...] zu schicken. PS: Da dies ein Fehler Ihrerseits ist, werde ich keine weiteren Kosten wie Portogebühren übernehmen. Falls sie die defekte DVD begutachten möchten, schicken Sie mir bitte einen frankierten Umschlag.

HEIKO HENNRICH, KARLSRUHE

Da wir unsere Leser mittlerweile kennen: Mit dem fehlenden Stück meinen Sie nicht zufällig das große runde Loch in der Mitte?



Foto: action press

KLEIN, ABER FEIN!

Nach meiner Größe beurteilst du mich? Tust du das? Doch das solltest du nicht. Denn die Macht ist mein Verbündeter. Und ein mächtiger Verbündeter sie ist.

MARK DROSTEN, PER E-MAIL

Oh, dein Penis spricht mit dir?

RUCKEL-PROBLEM

Sehr geehrte Redakteure der PC ACTION, ich habe mir letztens das Spiel F.E.A.R. gekauft. Auf der Rückseite der Verpackung stand, dass das Spiel eine Geforce MX4 benötigt, um zu laufen. Als ich dann in den Grafik-Optionen die Grafik auf die Maximalstufe gestellt habe, musste ich mit Verwunderung feststellen, dass F.E.A.R. dermaßen ruckelte, dass es für mich unspielbar wurde! Ich habe mich gewundert, da ich eine leistungsstarke Grafikkarte besitze, sie ist grade mal drei Jahre alt. [...]

ROBERT FÖRSTER, PER E-MAIL

Yep, und auf unserem C64 läuft das Scheißteil auch nicht!

SOMMERSPIELE

Hi, wir machen an unserer megacoolen Schule im Sommer eine Woche lang Projekttage. Wir dürfen sogar Projektvorschläge machen, müssen das Projekt dann aber auch selbst planen. Ein Freund und ich haben uns überlegt, eines über Computerspiele zu machen. Wir haben aber erst zwei von fünf Tagen voll ausgeplant und brauchen jetzt noch ein paar Tipps und Anregungen, damit wir das Projekt durchsetzen können. Da dachte ich sofort an die kompetente Redaktion der PCA, die hat doch immer ein paar gute Tipps auf Lager. Es geht immerhin um Computerspiele und wir wollen auch den schlechten Ruf von Computerspielen verbessern. [...]

MATTHIAS BIERWIRTH, PER E-MAIL

Counter-Strike-Live-Rollenspiele in Schulen sollen super ankommen.

SEXMASCHINE

Hi, liebe PC ACTION-Redaktion, ich bin seit über zwei Jahren treuer Leser eurer Publikation und lache mir jede Ausgabe fast 'nen Wolf. Weiter so. Nun möchte ich euch um einen kleinen Gefallen bitten: Mein kleiner Sohn Nicolas wird am 24. April ein Jahr alt. Könntet ihr das mitgeschickte Bild [...] in einer der nächsten Ausgaben mit abdrucken? Damit würdet ihr uns eine Riesenfreude machen. [...]

DANIEL WEISS, PER E-MAIL

So gern wir das getan hätten, um zu beweisen, dass wenigstens ein PC ACTION-Leser schon Sex hatte: Nix gibt's! Sonst wollen demnächst Hinz und Kunz, dass wir Fotos von ihren Erfolgen veröffentlichen. Wenn wir dann bedenken, dass die alle nur mit sich selbst oder irgendwelchen Hilfsmitteln ... nein, wir wollen gar nicht drüber nachdenken.

FALSCH VERBUNDEN

Ich find' euer Mag echt cool und alle, die was anderes sagen, sind doof. Aber auch ein PCA-Leser hat Probleme. So wie ich. Ich zocke regelmäßig und dank meines lahmen I-Net-Anschlusses leider net online. Daraus folgt, dass ich auf LAN spielen muss, um Menschen zu moschen. Und nu' zum Problem: ES KLAPPT NICH'. AAAHHH! Ich hab Connection-Probleme. Ich kann andere Rechner nicht finden oder, falls ich sie doch finde, krieg' ich beim Zugriff 'ne Meldung: „Netzwerkpfad nicht gefunden. Evtl. haben Sie keine Berechtigung, auf den Rechner zuzugreifen, wenden sie sich an den Admin." So, und das auf jeder LAN. Hab die gleichen Einstellungen wie alle anderen. HILFE, will zocken ...

THILO BRÜCKNER, PER E-MAIL

Eine Umfrage in der Redaktion ergab: Bei uns heißt niemand Admin.

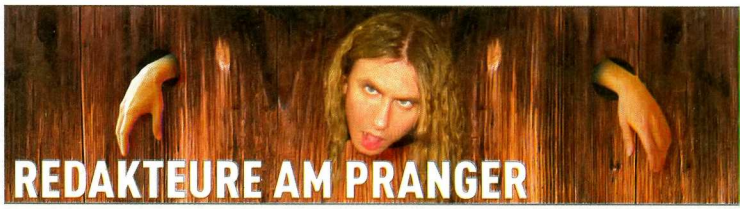
EIN KROMBACHER, BITTE!

Mann, Leute, was soll'n der Mist? Keine Computec-Babes mehr [...] und ihr seid schuld, dass ich den beschissenen Physiktest verhauen hab' und jetzt 'ne 5 auf 'm Zeugnis krieg! Aber ich les euch trotzdem.

PATRICK GOLDMANN, KROMBACH

Das ist ja unerhört, wer hat dir denn auf den Physiktest geschissen?

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR



REDAKTEURE AM PRANGER

Es ist ja allgemein bekannt, dass ihr in puncto Bildung nicht auf dem höchsten Niveau seid. Den besten Beweis dafür lieferte Alexander Frank in der aktuellen Ausgabe 5/2006: Die Tatsache, dass in Filmen und Spielen bei den Weltraumschlachten Soundeffekte zu hören sind, scheint Herrn Frank die Illusion zu vermitteln, es gäbe im All Luft. Aufgrund dieses Irrtums ist es verständlich, dass im Kasten „So spielt sich Empire at War" auf Seite 111 steht, die Kämpfe mit Sternzerstörern und Mon-Calamarie-Schlachtschiffen fänden „in der Luft" statt (mittleres Bild). [...]

YVES JANDEK, PER E-MAIL

Ja, ein ganz peinlicher Fehler! Denn natürlich gibt es im All keine Luft, dort herrscht vielmehr ein Vakuum. Ähnlich wie im Kopf unseres festen freien Mitarbeiters **Alexander Frank**, der diesen Bock geschossen hat. Wir schickten ihn zur Strafe auf einen Weltraumspaziergang. Natürlich ohne Sauerstoffversorgung, damit er daraus lernt, und nur drei Minuten lang. Schließlich wollten wir verhindern, dass seine vier Gehirnzellen Schaden davontragen: Eine braucht er zum Atmen, eine zum Essen, eine zum Kacken und eine, um Spiele zu testen, die von uns Redakteuren keiner zocken mag.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Ralph Wollner	Machte im Test zu *Call of Cthulu* auf Seite 81 fast alles richtig, ähem. Er schrieb über das Buch *Necronomicon* (Wollner tippte fälschlicherweise „Necronimicon") und den so genannten „Cthulhu-Mythos", dass diese den Schriftsteller Howard Phillips Lovecraft inspiriert hätten – dabei war der US-amerikanische Autor der geistige Schöpfer. Ferner brachte unser Schreibsklave in seinem Artikel die zeitliche Reihenfolge der Ereignisse im Spiel durcheinander: Held Jack kommt erst der Sekte auf die Spur und landet dann in der Klapse, nicht umgekehrt. Außerdem war es falsch, die Cthulhu als Rasse zu bezeichnen. Bei Lovecraft gibt's nur einen Cthulhu, einen mächtigen Alien, der in der Stadt R'lyeh in einem todähnlichem Zustand schläft. Da Wollner sich gewissermaßen an einem Klassiker der Gruselliteratur vergangen hat, nahmen wir gern den Strafvorschlag unseres Leser Matthias Kuhr an. Demzufolge musste der Redakteur den 339-seitigen Horror-Thriller *Blumen im Regen* von Rosamunde Pilcher lesen. PS: Alle Fanatiker, die glauben, Cthulhu und das *Necronomicon* seien keine Fiktion, können sich Protestschreiben sparen, wir diskutieren nicht. Fühlen Sie sich aber mit mitleidigem Blick getätschelt.	Helge Tennstädt, Matthias Kuhr, Alexander Geltenpoth
Christian Bigge	Taufte das *Söldner*-Add-on *Marine Corps* auf dem Cover der vergangenen Ausgabe in *Marine Corpse* um. Somit wurde aus dem Marine-Korps die Marine-Leiche. Na ja, ist ja beinahe dasselbe. Wir meldeten unseren Chef zur Strafe mit dem Namen Christiane Bigge bei einem Frauen-Buchclub an. Jetzt muss er alle drei Monate Werke wie *Im Blutrausch: Alles über meine Tage*, *Richtig einparken: Lass den Mann ans Steuer* und *Dein fetter Arsch – das unbekannte Wesen* bestellen.	Jens Fricke, Tommy B.

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

ROLLENSPIELE MACHEN GEIL

Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben der Vorlesung des Monats ein komplett unsinniger Beitrag zu *The Elder Scrolls 4: Oblivion*. Vielleicht sehen Sie sich ihn besser nicht an. Er ist echt schlecht.



ETZ LANGT'S!

Habedere, ihr Actionhelden, i bin ja normal jemand, der ned motzt, aber etz langts echt. I hob ma den Monat wieda, so wia immer, d PCA kafft und mi natürlich scho wieda gfreit wia a Schnitzl. Aber dann blätter i do a bissl so rum und wos muas i do oschaun? Ernsthafte Bildunterschriftn! ERNSTHAFTE!!! Wos soll denn des? Do kriagn ja de ganzn Zipfen, de si immer aafgführt ham wega de sinnlosen Unterschriftn aaf oa moi Recht! Des geht doch ned! Außerdem kaaf i mir ja des Heftl grod wega de blödn Unterschriftn und sämtlichn andern Schmarrn der hoit so drin is (naja, und weil immer nackte Weiber drin san)! Also, machts doch bitte den Kaas wieda aussa! Do kriagt ma ja Augnkrebs!

ANDI MÜHLBAUER, PER E-MAIL

So wird das nie was mit deinem Asylbewerberantrag.

LINKS, RECHTS

[...] Ich bin kein Abonnent, aber kaufe eure Zeitschrift elf- bis zwölf Mal im Jahr, also eigentlich immer (ganz gut für so 'n Grufti wie mich, was?) ... und bevor einer auf die Idee kommt, daraus 'nen Witz zu machen: Ich kaufe jede Ausgabe nur einmal! Ich bin eigentlich nur deshalb kein Abonnent, weil ihr damals die falsche Maus im Prämienangebot hattet: Das war so 'ne Schlange von Razor, die hatte zwar gute Ergebnisse, aber 'nen miserablen Anschlag im Vergleich zu Logitech. Hinweis für eure Tester: Ich bin Linkshänder, spiele mit der Maus links und bin überzeugter Fan der Logitech MX 510, was die Nachfolger (MX518, MX1000) ebenso betrifft. Ihr weist immer darauf hin: nur für Rechtshänder, solltet aber mal die linkshändigen Leute zum Testen ermutigen. [...]

BJÖRN NAGEL, PER E-MAIL

Keine Chance, bei uns gibt's keine Extrawürste. Wir behandeln Behinderte wie alle anderen Menschen auch.

LESERBRIEF DES MONATS

Hallo ihr Toll-Appatschen! Letzten Monat musste ich zwangsjackenhalber die *** kaufen (genauer gesagt klauen, wer zahlt schon für so einen Käse :-), weil die Kioskschlampe es nach der Sonntagsbeichte verpennt hatte, mir meine Bibel (fortlaufend PCA genannt) zu bestellen. Was mir da unter die Augen kam waren keine Fakten, es waren langweilige persönliche Tiefgänge im Nil, also zu Spielen, die mit etwas Situationskomik versucht wurden, unterhaltsam zu sein. Doch aus Sein wurde Schein. Es ist nicht lustig, wenn anständige Menschen versuchen, witzig zu sein. Kurze Rede, langer Sinn: Ich weiß nicht mehr, was nach Seite 16 und einigen langweiligen News zu Die Sims und anderen Schachspielen im Heft stand, weil ich es in die Tonne warf, noch bevor ich die erste unterhaltsame Nikotin-Werbung zu sehen bekam. Langweilen kann ich mich auch beim Pillenschlucken und Crackrauchen. Ende März dann wieder eine PCA in den Händen, was für ein Freudentag! Nach ersten Liebkosungen und einem Quickie endlich wieder ein paar seriöse Bildkommentare von meinen Ex-Knacki-Kumpels aus der Jugendstrafanstalt. Jetzt wusste ich, die Welt ist wieder in Ordnung und die Gehirntoten regieren. „Gung räumt in der Lindenstrasse auf." – Welches Muttersöhnchen träumt nicht davon, dass ein Schlitzauge kommt und uns endlich von dieser Untotenserie erlöst und die bösen Geister Else Kling und Mutter Beimer mal alle ummäht wie es sich gehört in einem anständigen Shooter. Damit wir wieder an den Drücker dürfen zum Fußball- und Pornoschauen. Auch gut die Sprüche „One Day in Paris" oder „Beim Gummi immer gut: Noppen!" Ich würde euch gerne umarmen, leider lassen Sie mich nur mittwochs aus der Klapse, und ich will euch nicht an eurem dritten Feiertag der Woche in den Rücken fallen und auf die Eier treten. Mein Arzt hat es mir verboten. Ich will euch danken! Wofür? Ihr zeigt mir, dass auch Psychopathen eine Möglichkeit kriegen, ihren Lebensunterhalt mit Schwarzarbeit, Drogenhandel und Spieletests schreiben verdienen können. Und dass endlich Schluss ist mit den Prügeleien unter Ausländern auf dem Schulhof! Denn im virtuellen Leben bist du Gott und nur eine vollständige Systemprüfung erlöst uns von trojanischen Fakes wie Merkel und den anderen BIRL-(Bullshit in real Life)Waschlappen. Nachdem ich meine Gummi-Naddel, die persönlichkeitsverändernden Medikamente und den starken Absinth abgesetzt habe, kann ich euch verstehen, wenn ihr meine Beichte nicht abdruckt, weil ihr noch Platz braucht, um eine üppig ausgestattete Dame in Reizwäsche abzudrucken. Wir wissen alle, große Dinge brauchen Platz wie Fränkels Zwei-Zentimeter-Penis in der XXL-Pyjamahose. Ich wollte eigentlich nur sagen: Ihr seid nicht alleine 50 Meter unter der Erdoberfläche weggesperrt, auch ich kenne die Wörter „meide Tageslicht" nur aus der Viagrabedienungsanleitung. Wir sind EINS und zusammen gehen wir an die Macht, wenn sie denn stattfindet dieses Jahr! Der treue Holyshockmaster wartet auf seine gerechte Strafe durch den Türken-Döner und Polen-Fußgeruch.

BERND MEIER, PER E-MAIL

Berndi, schön, mal wieder von dir zu hören! Musst du eigentlich immer noch diese Ledermaske mit den Stahlstreben in der Mundöffnung tragen?

RATGEBER

Ich habe einen eher schwachen Computer (900 MHz, 224 MByte RAM), trotzdem möchte ich mich den ganzen Tag nicht nur mit Solitär vergnügen. Würdet ihr mir bitte eine Liste mit Spielen schicken, die auf meinem Computer funktionieren, aber die man trotzdem noch spielen kann (bitte nicht Tetris und Co.) Danke.

HERBERTTSCHÖLL, PER E-MAIL

Co. würden wir nie empfehlen, das kennen wir nicht mal.

FALSCHES FRAUENBILD



Foto: action press

Betreff: Oblivion – falsches Frauenbild? Moin, irgendwie kommt's mir so vor, dass selbst nach einer Stunde Werkeln die selbst erstellten weiblichen Charaktere entweder a) potthässlich sind oder b) aussehen wie Männer. Auch der Random-Knopf hilft nicht. Haben die Entwickler eine Schöne-Frauen-Phobie, gibt's da, wo die herkommen, überhaupt (schöne) Frauen? Sind die Entwickler selbst Frauen und denken, dass es auf die inneren Werte ankommt? Ich kapier's auf jeden Fall nicht, hab' ich was übersehen (zum Beispiel ein Kontrollfeld: schön [x]?), habt ihr irgendwelche Tipps (wobei ich das eher bezweifle bei den 100 Möglichkeiten, die im Endeffekt eh nur die Nase breiter machen).[...]

FELIX STOCKERT, PER E-MAIL

Nein, aber du hast unser Mitgefühl. Vereinsamte Computerspieler wie du träumen natürlich davon, wenigstens einmal im Leben tief in der Haut einer schönen Frau stecken zu dürfen und jetzt isses wieder nix.

DURCHHÄNGER

Sersn, also als Erstes möchte ich mal sagen, dass eure Zeitung derb geil ist. So viel Schwachsinn auf ca. 170 Seiten ist echt Kunst. Dann wollt ich bloß fragen, ob ich die supi rosa Luftgitarre vom Wollner aus seinem Büro krieg'. Damit kann ich voll unter der Dusche abrocken, da das Ding ja wasserdicht ist. Und eine Frage hab' ich noch: Mein Kumpel, der Pat, der kriegt bei seiner Freundin nie einen hoch. Was tun?

ALEXANDER SCHUBERT, E-MAIL

Sie soll ihn verlassen.

BIOTISCH IDIOTISCH

Ihr seid doch alle sehr gescheit im Umgang mit Texten, oder? Könnt ihr mir bitte meine Facharbeit in Biologie schreiben, zum Thema Überwinterung des Efeus im Zusammenhang der biotischen und abiotischen Faktoren und unter Berücksichtigung der ökologischen Bereiche? Natürlich müssen auch Versuche und dergleichen in der Arbeit mit aufgenommen werden. [...] Ich meine, wer denkt sich bitte solch ein Scheißthema aus? Und zu allem Überfluss weiß ich, dass ihr blöden Schweine vor euren Bildschirmen sitzt, irgendwelche Pornos ladet, die neusten Spiele zockt und dann mal eben ein wenig Schwachsinn in eurem Heft verzapft. [...]

FREDERIK BUSSE, PER E-MAIL

Sorry, wir kennen uns nur mit der Aufzucht anderer Pflanzen aus. Du weißt schon, solche, die wir nicht näher benennen wollen, weil eventuell auch ein Staatsanwalt die PC ACTION liest.

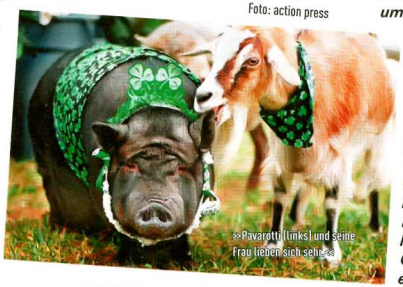
SPARSCHWEIN

Liebes PC ACTION-Team, leider muss ich mitteilen, das ich mir nicht mehr eure Zeitschrift kaufe, da ich jetzt einen Porsche Boxster fahre. [...]

HASSAN GRÜNWALD, PER E-MAIL

Wir verstehen, dass du sparen willst, damit du dir irgendwann ein *wirklich* geiles Auto leisten kannst.

Foto: action press



»Pavarotti (links) und seine Frau lieben sich sehr.«

NOCH EIN SPARSCHWEIN

[...] Ich würde gern wissen, wenn ich mein Abo kündige, was ich aus finanziellen Gründen nun tun muss, bekomme ich dann, wenn ich in ein paar Monaten ein neues abschließe, wieder eine Prämie? [...]

PAUL STENZEL, PER E-MAIL

Ja, aber nur einen Porsche Boxster.

GOTT SEI DANK

Liebes PC ACTION-Team, vor ein paar Tagen schenkte mir Gott eine Prophezeiung oder wie das heißt. Es ist kein Scherz, ich hatte einen Traum, in dem Folgendes passierte: Ich ging mit ein paar Freunden zu einer alten Tankstelle, die verkauft werden sollte. Ich und meine Freunde liefen um das Gebäude, um es zu erforschen. Als jedoch Leute kamen, um sie sich anzugucken und sie zu kaufen, liefen wir weg. Ich drehte mich um und sah einen Mann, der aus dem Fenster der Tankstelle guckte. [...] Als ich genau hinguckte, sah ich, dass es Christian Bigge war, [...] ich ging zu ihm und wollte ein Autogramm, ich bekam es. Danach wünschte ich ihm ein frohes Neues Jahr und ging. Dann wachte ich auf und dachte zwei schlaflose Nächte nach und fragte mich, was Gott damit meinte? Ich wusste es, er wollte mir damit sagen, dass ich das PCA-Magazin und die Redakteure EHREN und LIEBEN soll und ich werde es tun!!! [...]

HENDRIK CLAUSEN, PER E-MAIL

Klasse, dass uns auch die Zeugen Jehovas lesen.

PFUI TEUFEL!

Weber mein Name. Ich lese ihr Softwarepamphlet, welches die Jugend mitunter durch mehr oder weniger gezielte Fehlbildung unentschuldbar in die Irre zu führen geruht. Der Weg für die Jugend ist ohnehin steinig, voller Laster und anderer Gefahrguttransporter. Um



DREH AB!

Connect3D, der nach eigenen Angaben führende europäische Ati-Grafikkarten-Hersteller, und PC ACTION suchen ab sofort monatlich kreative Hobby-Filmemacher, die wertvolle Preise abstauben können.

connect3D

Es geht darum, aus einem oder mehreren Spielen Szenen aufzunehmen und diese zu neuen Geschichten samt Untertiteln oder neuer Vertonung zusammenzufügen – etwa mit einem Programm wie Fraps. Denkbar sind auch Streifen, die mit dem Spiel *The Movies* entstanden sind. **WICHTIG:** Die Filme dürfen nicht länger sein als 90 Sekunden und keine beleidigenden oder urheberrechtlich geschützten Inhalte haben (Beispiel: GEMA-pflichtige Musikstücke). Meiden Sie ferner pornografische Texte und Szenen aus indizierten Spielen. Grund: Wir möchten die drei kreativsten Clips auf unsere DVD packen, um deren Schöpfer berühmt zu machen. Der Knaller ist aber, dass die Firma Connect3D für die drei besten Filme Preise spendiert, und zwar:



Senden Sie Ihr Werk mit dem Betreff „Connect3D Videowettbewerb" an gewinnspiel@pcaction.de oder an die im Impressum genannte Verlagsadresse.

Einsendeschluss ist Mittwoch, 24. Mai.

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

so wichtiger, sie nicht zu verblenden mit dem Geheiß des Rechtschaffenden (so sagte Oma immer, keine Ahnung, was sie damit meinte). Auf Seite 122 in Ihrer Ausgabe der PC ACTION 4/2006 ist eine so genante BU anzutreffen. Wenn man ihr zutraulich geworden ist, kann man sie sogar lesen: „Suchbild: Wo wurde der Papst gewählt?" Nun. Ich habe schon zwei Bücher von Dan Brown gelesen, deshalb bin ich Sachkenner, fast schon Professor. Das Bild zeigt schwarzen Rauch, der aus einem Gebäude steigt. Nicht nur, dass damit semiterroristische Anschläge gegen den Vatikan propagiert oder zumindest verharmlost werden, am gravierendsten erscheint in diesem Zusammenhang die Verdummung der Leserschaft. Schwarzer Rauch ist nur zu sehen, wenn sich die Kardinäle nicht auf einen Papst einigen konnten. Wenn die Beratung eine 2/3-Mehrheit erwirtschaftet, erscheint hingegen weißer Rauch. Ergo leitet eure BU Millionen Jugendliche in die Arme Satans, denn Fehlbildung ist schlimmer als keine Bildung. Hostienschändung könnte schlimmer kaum sein. [...]

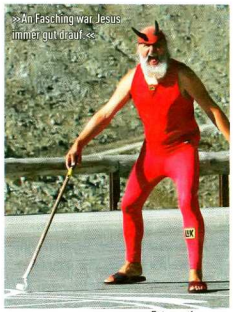


Foto: action press

WOLFGANG WEBER, PER E-MAIL

Es hat keinen Sinn, unter falschem Namen Leserbriefe zu schreiben, wir haben Sie durchschaut, Ratzinger!

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 wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Lucy Goldberg
BERUF: Altenpflegerin
ALTER: 19
NICK: [SeppaL] Pfäffle
E-MAIL: pfaeffle@abacho.de
HOMEPAGE: www.seppal-clan.de
LIEBLINGSGENRE: Action
LIEBLINGSSPIELE: Counter-Strike Source
SEIT WANN ICH SPIELE: Seit zwei Jahren
STATEMENT: Ich möchte meinen Clan [SeppaL] herzlich grüßen!

ANM. D. RED.: Und wir grüßen unsere Omas! Denn die werden hier bald als Domina Ludens auftauchen, falls die restliche Spielerinnenwelt weiter zu faul ist, sich bei uns melden (glauben Sie uns, einige unserer Großmütter sehen nicht mehr allzu gut aus; besonders die, die schon tot sind). Mit anderen Worten: Uns gehen die Zockerweibchen aus und wir wollen nächsten Monat gefälligst eine Bewerbungsflut!

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbriefdaten 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.



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 (089/20959125; computec@csj.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 Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle).

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.

WENN ICH NOCHMAL
VON VORNE
ANFANGEN
KÖNNTE ...

... WÜRDE ICH ALLES
WIEDER
GENAUSO
MACHEN!

Der wuselige Aufbauspaß
ab Juni MMVI (2006).



HAEMIMONT GAMES

www.die-roemer.com

cdv

BLICKPUNKT



Was für religiöse Menschen Lourdes ist, ist für uns Zocker die E3-Messe in Los Angeles. Immer eine Reise wert!

»Früher hieß die Messe ja D2. Doch daraus wurde ja dann Vodafone.«

Wunsch und Wirklichkeit

Es ist mal wieder so weit. Am zehnten Mai öffnet die ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2006 mal wieder ihre Pforten!

Das alljährliche Messespektakel in Los Angeles ist für die Spielepresse ein Pflicht-Termin. Oma gestorben? Hochzeitsfeier? Geburtstag der Ehefrau? Alles unwichtig – wir fahren zur E3! Besonders in diesem Jahr geht dort der Punk ab. So viele hochkarätige Spiele sind angekündigt, dass man damit ein ganzes Heft füllen könnte. Man denke nur an *Unreal Tournament 2007, Alan Wake, Battlefield 2142, Crysis* oder *Quake Wars*! Wenn man dann noch bedenkt, dass viele Hersteller diesen Termin nutzen, um ganz heiße Kandidaten als Weltpremieren erstmals der Öffentlichkeit vorzustellen, dann wird uns ganz warm ums verfettete Herz.

ZEIT ZUM TRÄUMEN

Es ist auch jedes Jahr das Gleiche. Schon Wochen vor der E3 beginnen die Wunschträume von unserem Geist Besitz zu nehmen. „Dieses Jahr kommt der *Duke* ganz bestimmt!", denkt man. Ein Klassiker ist auch: „Mann, ich werde bei Blizzard den ganzen Tag *Diablo 3* spielen!" Schon irgendwie lächerlich oder? Aber wenn man sein Hobby liebt, dann wird man wohl noch träumen dürfen! Deshalb stellen wir an dieser Stelle nicht einfach nur die zwölf wichtigsten Spiele der Messe vor, die wir natürlich schon kennen. Zuerst wollen wir Ihnen die zwölf Titel näher bringen, die wir uns am sehnlichsten wünschen und am liebsten auf der E3 sehen würden. Inklusive kurzer Erklärung, was das Spiel enthalten müsste und wie hoch die Chancen für eine E3-Präsentation stehen. Der 10. Mai zeigt dann, ob unsere Hoffnungen utopisch waren oder ob wir mit dem einen oder anderen Titel am Ende ins Schwarze trafen. Wie auch immer: Herumspinnen macht Spaß, uns erst Recht. Ahmet Iscitürk

Info: www.e3expo.com

Du willst es doch auch!

Wir teilen der Welt mit, welche zwölf Spiele wir am liebsten auf der Messe sehen würden.

Half-Life 3

PLATZ 1



Warum?
Weil *Half-Life* einfach eine der geilsten Ego-Shooter-Serien ist und wir uns nicht mit häppchenweise über Steam veröffentlichte Mini-Episoden abspeisen lassen!

Was muss unbedingt rein?
Wir wollen Passagen, in denen der Spieler die Kontrolle über den Roboterhund Dog übernimmt. Autos, Raumschiffe und Gegner durch die Gegend werfen! Spielerisch sollte das so laufen wie in Ubisofts *King Kong*.

Reelle Chance?
5% Dass *Half-Life 3* kommt ist so sicher, wie das Ahmet in der PC ACTION. Wann es kommt, ist da eher die Frage. Auf der E3 wahrscheinlich nicht.

GENRE Ego-Shooter HERSTELLER Valve Software
INFO www.valvesoftware.com

Diablo 3

PLATZ 2


Diablo 2, einst das Nonplusultra – heute erzeugt die Optik bereits Augenkrebs.

Warum?
Weil es die Mutter aller „Rein in den Dungeon, alles wegkloppen und Gegenstände einsacken"-Spiele ist und für unzählige Durchzock-Nächte sorgte.

Was muss unbedingt rein?
Eine fette 3D-Engine natürlich! Ansonsten sollen die Jungs von Blizzard ja nicht zu viel ändern, denn spielerisch war *Diablo* schon immer top!

Reelle Chance?
20% Vor rund einem Jahr erschien eine Stellenanzeige, in der Blizzard nach einem Entwicklungsleiter für das *Diablo*-Team suchte. Vielleicht gibt es ja zur E3 endlich was zu sehen?

GENRE Rollenspiel HERSTELLER Blizzard/EA
INFO www.blizzard.de/diablo2

Wing Commander 6

PLATZ 3



Warum?
Weil seitdem kein Weltraum-Shooter so eine dermaßen dichte Atmosphäre erzeugen konnte wie Origins Meisterwerke.

Was muss unbedingt rein?
Wir wollen eine direkte Fortsetzung des dritten Teils. Für die Hauptrollen sollen wieder Mark Hamill, Malcolm McDowell und John Rhys-Davies besetzt werden. Hm, okay, Hamill doch nicht ...

Reelle Chance?
0% Wir fragten direkt bei Electronic Arts nach. Die Antwort: „Wir denken immer über neue Spielkonzepte und die Fortsetzung bekannter Serien nach, aber gegenwärtig gibt es keine Pläne für einen neuen *Wing Commander* Teil." *Wing Commander*-Erfinder Chris Roberts ist momentan übrigens im Filmgeschäft unterwegs. So ein Mist.

GENRE Action HERSTELLER Origin/ EA
INFO www.pnrfilms.com

Mafia 2

PLATZ 4

Warum?
Weil selbst EAs *Der Pate* nicht an die Qualität dieses genialen Epos heranreicht. Eine packende Story, abwechslungsreiche Missionen und glaubwürdige Charaktere machten *Mafia* zu einem Klassiker, der auch heute noch die Hütte rockt.

Was muss unbedingt rein?
Gleiche Spielmechanik, kein überflüssiger Schnickschnack und eine zeitgemäße Optik. Bitte bloß keine Experimente! Wobei ein leichter Rollenspiel-Touch ja nie schaden kann.


»Mir egal, du Scheißfrisör! Ich will trotzdem einen Afro, sonst bist Du tot!«

Reelle Chance?
45% *Mafia 2* kommt. Das bestätigen ja nicht nur verrückte Gerüchte schon seit längerer Zeit. Wäre auch mehr als bescheuert, einen Titel mit solchem Potenzial sterben zu lassen. Wir beten für eine E3-Präsentation und opfern mehrere (Kollegen-)Schweine!

GENRE Action HERSTELLER Illusion Softworks/Take 2
INFO www.mafia-game.de

Operation Flashpoint 2

PLATZ 5

Warum?
Weil Teil 1 zu den besten Kriegssimulationen aller Zeiten zählt. Zwar wird das kommende *Armed Assault* als inoffizieller Nachfolger gehandelt, aber wir wollen das Original auch noch!

Was muss unbedingt rein?
Wir wollen wieder dieses Gefühl, dass jeder Schritt, jedes Verlassen der Deckung und jede Unachtsamkeit zur Löffel-Abgabe führen kann. Natürlich in Hammeroptik!

Reelle Chance?
15% Dass internes Codemasters-Team an *Operation Flashpoint 2* arbeitet, ist ein offenes Geheimnis. Genau wie die Tatsache, dass auf der E3 wohl allein *Armed Assault* vom Ex-Entwickler (Vorschau ab Seite 66) zu sehen ist. Nächstes Jahr?


»Das Bild ist beinahe schon so gelb und öde wie die Geschichte der weiblichen Menstruation.«

GENRE Ego-Shooter HERSTELLER Pterodon/Codemasters
INFO www.flashpoint2.com

Assassins

PLATZ 6


»Lästig: Dosenpfand.«
Ah! Ein Ritter von hinten.

Warum?
Es ist das kommende Projekt der *Prince of Persia*-Macher, ist im Mittelalter angesiedelt und man darf Gegner mit einer ausziehbaren Spezial-Klinge meucheln. Was will man mehr?

Was muss unbedingt rein?
Da es kein Nachfolger, sondern ein völlig neues Spiel ist, wünschen wir uns einfach nur, dass die Entwickler genau so gute Arbeit leisten wie bisher.

Reelle Chance?
90% Laut offiziellen Angaben soll *Assassins* nur für Xbox360 und Playstation 3 erscheinen. Glauben wir nicht! Wir sind uns beinahe sicher, dass Ubisoft auf der E3 auch die PC-Version ankündigt. Warum den lukrativen PC-Markt außer Acht lassen?

GENRE Action-Adventure HERSTELLER Ubisoft Montreal
INFO www.ubi.com

It's time to play
Das Multiplayer-Portal



Einfache Bedienung für Gameserver Zahle nur wenn das Spiel läuft alle Top Games Kostenlose Spielewechsel Traffic inklusive Click and Play ab 60 sec zum fertigen Server Integriertes Clanmanagement Superschnell Lagfrei direkte Anbindung Server ohne Sicherheitsrisiko

Die REVOLUTION bei GAMESERVERN - NEU!

Zahle für Game und Slots nur an dem Tag, an dem Du spielst!

COUNTERSTRIKE:SOURCE SPECIAL! - 56 Player
ab 0,99 €/Tag*
* Je nach Art der Bezahlung
zzgl. Basis-Gamebox für 4,99€/Monat

Teste es jetzt mit 555 Free-Credits

CODE: XG1-PCACTION-DNH7J-F5MAM
Nur ein Magazingutschein je User einlösbar

WWW.XG1.NET einfach anmelden!

XFX-Server GmbH | Am Tower 5 | 90475 Nürnberg

Counter-Strike 2

PLATZ 7



Warum?
Counter-Strike war einfach schon immer DER Team-Shooter schlechthin. Ja, *Counter-Strike Source* ist noch gar nicht so lange auf dem Markt und ein geiles Spiel ist es ja auch. Aber wir wollen endlich echte Neuerungen. Das ist Valve uns und der Community schuldig, verdammt noch mal!

Was muss unbedingt rein?
1. Wir wollen sofort ab Verkaufsstart neue Karten, Spieler-Modelle und keine Bugs. 2. Wir wollen endlich um die Ecke linsen können. 3. Zielen über Kimme und Korn ist doch fast überall Standard. Warum also nicht auch in *Counter-Strike*?

Reelle Chance?
10% Die Chancen stehen schlecht. *Counter-Strike Source* ist noch nicht allzu lange auf dem Markt, weshalb für Valve kein Grund besteht, in naher Zukunft in eine Fortsetzung zu investieren. Da die Hoffnung zuletzt stirbt, räumen wir einfach mal eine verzweifelte Restchance ein. Vielleicht klappt's, wenn wir die Macher lange genug nerven?

GENRE Online-Shooter HERSTELLER Valve Software
INFO www.valvesoftware.com

Command & Conquer 06

PLATZ 8


Dieses Bild stammt aus *C&C Generäle*.

Warum?
Westwood hatte es einfach drauf, Echtzeit-Strategen genau das zu bieten, was diese von einem Hit erwarten. Viele Ex-Westwoodler tüfteln heute für EA.

Was muss unbedingt rein?
Eine richtig gute KI, anständige Wegfindungsroutinen, eine fette Story mit ausgereiftem Drumherum und ein rockender Mehrspieler-Modus.

Reelle Chance?
95% Die Chancen für eine E3-Enthüllung stehen blendend. Es brodelt gewaltig in den Foren der *C&C*-Fanseiten und gilt als so gut wie sicher, dass der nächste Teil im *Tiberium Sun*-Universum angesiedelt ist.

GENRE Echtzeitstrategie HERSTELLER Westwood/EA
INFO www.westwood.ea.com

GTA 4

PLATZ 9


Ein *GTA online* dürfte ähnlich heftig einschlagen wie *World of Warcraft*.

Warum?
Rockstar Games gelang es mit jedem Teil der Reihe, die Messlatte für das Genre ein ganzes Stück höher zu setzen. Darum!

Was muss unbedingt rein?
Wir wollen einen Online-Modus mit Rollenspiel-Einschlag und Instanzen und so. *Liberty City Stories* für PSP bot dafür bereits Denkanstöße.

Reelle Chance?
5% Ob Take 2/Rockstar etwas zu diesem potenziellen Millionen-Hit zeigen, ist sehr fraglich. Wir wären aber schon froh, wenn es auf der Messe wenigstens eine offizielle Ankündigung und ein paar Infos gäbe. Allerdings gaben sich die *GTA*-Macher bisher im Vorfeld schon immer sehr bedeckt.

GENRE Action HERSTELLER Rockstar/Take 2
INFO www.rockstargames.com

Max Payne 3

PLATZ 10



Ob die ältere Dame auch in Teil 3 mit dicken Schießprügeln hantiert?

Warum?
Weil Bullet Time, vielschichtige Charaktere, comicartige Zwischensequenzen und unglaublich dynamische Shootouts zu einem Gesamtkunstwerk verschmolzen. Ein Klassiker der Moderne!

Was muss unbedingt rein?
Schön wäre es, wenn nicht schon wieder nach sieben Stunden der Absspann über den Schirm flimmert. Außerdem wollen wir mehr Nahkampfwaffen und Martial-Arts-Action, wie in diversen *Max Payne*-Mods! Die Zwischensequenzen, die an ein Comic-Heft erinnern, sollten auf jeden Fall wieder drin sein. Gerenderte Zwischensequenzen sind zu steril.

Reelle Chance?
50% Remedy, die Erfinder von *Max Payne*, haben die Rechte für einen Haufen Asche an Take 2 verkauft. Wenn *Max Payne* kommt, wird das Spiel also erstmals nicht von Remedy selbst entwickelt. Wir hoffen, dass es auf der E3 zumindest eine Ankündigung gibt.

GENRE Action HERSTELLER ?/Take 2
INFO www.maxpayne3.de



World of Warcraft 2

PLATZ 11

Warum?
Weil in unserer Redaktion ein paar wirklich *World of Warcraft*-Kranke sitzen, die bereits vorfast einem Jahr den maximalen Charakter-Level erreicht haben und endlich einen neuen Sinn fürs Leben brauchen!

Was muss unbedingt rein?
Noch mehr Gegenstände, noch mehr Instanzen, noch mehr Missionen, noch mehr von allem! Und natürlich eine bessere Grafik, denn der kantige Comic-Look haut einfach kaum noch jemanden vom Hocker.

Reelle Chance?
15% Bevor ein echter *World of Warcraft*-Nachfolger erscheint, dürften noch Jahre vergehen. Erst einmal wird Blizzard die *WoW*-Junkies mit Add-ons melken, bis wirklich gar nix mehr geht. Das Lustige ist, dass *WoW*-Süchtige sich mit Freuden melken lassen und sich ganz brav dafür bedanken, wenn Blizzard hin und wieder neue Spielinhalte rauspfeffert. Wer würde diesen Goldesel nicht bis zum Ende auspressen?

GENRE Online-Rollenspiel INFO www.worldofwarcraft.com HERSTELLER Blizzard/Vivendi

Duke Nukem Forever

PLATZ 12

* DUKES ECKCHEN * DUKES ECKCHEN *

Warum? Egal!
In letzter Sekunde erreichte uns ein anonymer Hinweis. *Duke Nukem Forever* wird definitiv auf der E3 gezeigt! Entwickler 3D-Realms änderten allerdings den Titel des Spiels. *Duke Nukem Forever* heißt jetzt *Dark Messiah of Might and Magic*, Vertrieb Ubisoft. Darin mimt der Duke einen Magier, der den so genannten „Fireball" sucht. Was er nicht weiß: Fireball ist eine Internetsuchmaschine und diese sucht im Internet nach dem Duke. Währenddessen plant Imperator Google einen Zeitsprung, auch Google-Hupf genannt. Der Duke muss das verhindern! Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt ...

Reelle Chance?
112% Mal ernsthaft (jaaa, sorry!): Mittlerweile wissen wir nicht mehr, was wir glauben sollen. Die einen sagen, das Spiel wird auf der E3 gezeigt, die anderen meinen, das Ding ist so tot wie Queen Mum. Trotzdem hoffen wir immer noch ...

GENRE Ego-Shooter HERSTELLER 3DRealms/Take 2
INFO www.3drealms.com/duke4



Nie mehr Weiberfastnackt?

Geben sich die scharfen Messebabes dieses Jahr wirklich zugeknöpfter?

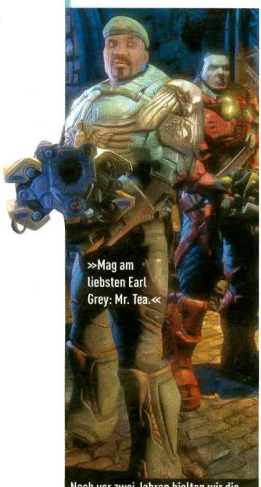
Es passiert selten, dass unser Chef in Tränen ausbricht. Dies geschah zum Beispiel, als Howard Carpendale seinen Rücktritt bekannt gab. Als Newsmeldungen die Runde machten, dass es auf der E3 2006 keine Messebabes gibt, schossen ihm ganze Bäche aus den Tränendrüsen. Die prüden Amis hätten genug von dem sexistischen Gehampel ... Glücklicherweise hieß es erst kürzlich wieder, dass es sehr wohl knackige Damen gibt, allerdings wolle man einfach härter gegen allzu freizügige Models vorgehen. Das klingt ja schon irgendwie ertragbarer. Nackte Glocken allerorts lenkten uns beim Interviewen von Branchengrößen nämlich schon irgendwie ab. Aber geil war es trotzdem!

Die sind dir sicher!

Wir präsentieren: Die zwölf wichtigsten Spiele, die garantiert auf der E3 2006 zu sehen sind!

Unreal Tournament 2007

PLATZ 1



Noch vor zwei Jahren hielten wir die Bilder für Betrug. Jetzt wissen wir, dass *UT 2007* echt so geil aussieht.

„Wir glauben, dass die Leute wegen der Grafik kommen und wegen des Spiels bleiben!", tönte Steve Polge, Chefdesigner von *Unreal Tournament 2007*, auf der vergangenen E3. Tja, damit hat der Mann absolut Recht, denn erstens sieht das Spiel dank der *Unreal*-Engine *3* einfach nur noch gigantisch aus und zweitens soll es spielerisch eine Mischung aus dem Original-*UT* von 1999 und *UT 2004* sein. Fast schon revolutionär klingt der Conquest-Spielmodus, in dem Sie ähnlich wie in EAs *Battlefield* eine riesige Karte beherrschen sollen. Da spielen sogar Ressourcen eine Rolle, quasi wie in einem Echtzeit-Strategiespiel. Die Rohstoffe brauchen Sie, um etwa Fahrzeuge oder die eigenen Bunker mit Energie zu versorgen. Darüber hinaus erhält jedes Team zusätzliche Aufgaben, die es durchführen muss. Richtig geil finden wir, dass sich Teile der Umgebung zu Klump schießen lassen und die Fahrzeugvielfalt auch keine Wünsche offen lässt. Buggys und Panzer gehören inzwischen zum guten Ton. In Kürze mehr in Ihrer PC ACTION ...

GENRE Online-Shooter **HERSTELLER** Epic Games/Midway
INFO www.unrealtournament.com

Battlefield 2142

PLATZ 2



Zukunftsvision: Dicke Mechs liefern sich in zerstörten Städten Gefechte um die letzten Ressourcen der Menschheit.

Die Hintergrundgeschichte klingt schon mal richtig interessant: Im Jahr 2142 ist die Menschheit komplett im Arsch, weil eine Eiszeit große Teile der Erde mit gefrorenem Wasser bedeckt hat. Um die letzten bewohnbaren Gebiete kämpfen in *Battlefield 2142* europäische Streitkräfte gegen die Pan Asian Coalition. Dabei steuern Sie natürlich keine veralteten Panzer oder Hubschrauber, sondern fette Mechs auf zwei Beinen und flinke Gleiter. Die Fußtruppen hingegen verfügen über praktische Tarngeräte und EMP-Waffen, die den Feind bewegungsunfähig machen können. Das gesamte Szenario präsentiert sich sehr futuristisch und wirkt für *Battlefield*-Veteranen sicherlich gewöhnungsbedürftig. Doch da die schwedische Entwicklerschmiede Dice bisher nur spielerische Perlen fabriziert hat, sind wir auch bei *Battlefield 2142* mehr als optimistisch. Schon im Herbst soll der Nachfolger von *Battlefield 2* in den Läden stehen. Das ist doch mal echt flott!

GENRE Mehrspieler-Shooter **HERSTELLER** Dice/EA
INFO www.battlefield.com

Gothic 3

PLATZ 3

Nachdem der namenlose Held die Insel Khorinis in *Gothic 2* verlassen hat, schippert er in Richtung Festland. Dort haben allerdings die Orks bereits die Sau rausgelassen und fast alle Menschen versklavt. Nun liegt es an Ihnen, sich auf eine Seite zu schlagen und hinter das Geheimnis der Invasion zu kommen. Mit brandneuer Grafik-Engine, einer komplett frischen Steuerung und noch mehr lebensechten Nichtspielercharakteren will Sie *Gothic 3* in seinen Bann ziehen und *The Elder Scrolls 4: Oblivion* vom Rollenspiel-Thron stoßen. Mit stimmungsvollen Tag- und Nachtwechseln, mehreren Gilden, Gladiatorenkämpfen, Wald-, Wiesen-, Wüsten- und Schneelandschaften stehen die Chancen dafür auch recht gut. Der Erscheinungstermin wurde kürzlich auf den September dieses Jahres festgelegt. Wir sind ehrlich und halten dieses Datum für ambitioniert.



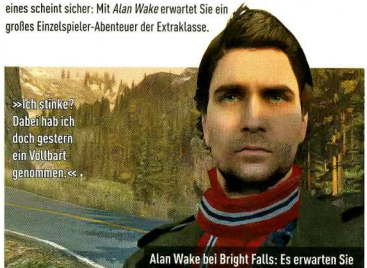
Ein Krieger aus Nordmaar posiert mit seinem gewaltigen Schwert.

GENRE Rollenspiel **HERSTELLER** Piranha Bytes/Deep Silver
INFO www.gothic3.de

Alan Wake

PLATZ 4

Vor fast genau einem Jahr ließ Remedy die Bombe auf der damaligen E3 platzen. Das nächste Spiel des Top-Entwicklers heißt nicht *Max Payne 3*, sondern hört auf den Namen *Alan Wake*. Obwohl die PC ACTION-Redaktion ihren Max Schmärz abgöttisch liebt, war kein Einziger traurig über diese Botschaft. Denn bereits der erste Videoteaser und der nachfolgende Trailer verbreiteten eine Atmosphäre, die die meisten andere Spiele nicht mal ansatzweise erreichen. Der Spieler übernimmt die Rolle des ausgebrannten Gruselroman-Schreibers Alan Wake, der in die kleine Küstenstadt Bright Falls kommt, um sein nächstes Buch in Angriff zu nehmen. Doch vor einem alten Leuchtturm beginnt der wahre Horror. Ein wenig erinnert die Stimmung an die *Cthulhu*-Saga des Autors H. P. Lovecraft: die Nähe zum Meer, der kleine Ort, die vermummten Gestalten. „Die Nacht ist im Spiel gleichbedeutend mit Gefahr und Action", verriet Storyschreiber Sam Lake (das Gesicht des ursprünglichen Max Payne) gegenüber einer Fanseite. Die Bullet-Time-Erfinder halten sich allerdings seit der E3 äußerst bedeckt, was ihr jüngstes Baby angeht. Nicht einmal wo genau wir uns für Sie *Alan Wake* auf der E3 ansehen dürfen, wissen wir. Denn dadurch, dass die Finnen ihre Spiele grundsätzlich selbst finanzieren und mit *Max Payne* einen Riesenerfolg landeten, steht bislang noch kein Herausgeber fest. Ist es erneut Take 2? Oder vielleicht Electronic Arts? Wir werden sehen. Doch eines scheint sicher: Mit *Alan Wake* erwartet Sie ein großes Einzelspieler-Abenteuer der Extraklasse.



Alan Wake bei Bright Falls: Es erwarten Sie sowohl Außen- als auch Innenschauplätze.

GENRE Action-Adventure **HERSTELLER** Remedy Entertainment
INFO www.alanwake.com

It's time to play
Das Multiplayer-Portal

Günstig Pay per Play Free Install-direkte Anbindung in 5 Minuten zum Server Sheduler für Autostart keine Vertragsbindung bis zu 90% sparen Kostenlose Spielewechsel freie Spielewahl Zahle nur wenn das Spiel läuft Einsteiger bis Profi

Die REVOLUTION bei GAMESERVERN - NEU!

Zahle für Game und Slots nur an dem Tag, an dem Du spielst!

BATTLEFIELD 2 - 8 Player
z.B. 0,88€/Tag*
* Je nach Art der Bezahlung
zzgl. Basis-Gamebox für 4,99€/Monat

Teste es jetzt mit 555 Free-Credits

CODE: XG1-PCACTION-DNH7J-F5MAM
Nur ein Magazingutschein je User einlösbar

WWW.XG1.NET einfach anmelden!

IPX-Server GmbH | Am Tower 5 | 90475 Nürnberg

Huxley

PLATZ 5

Es kommt selten vor, dass unser Kollege Ahmet Iscitürk auch nur einen Gedanken an Online-Spiele verliert. „Ich zocke lieber allein, denn im echten Leben habe ich genug mit Arschlöchern zu tun!", säuselt der gutaussehende Charmeur immer, wenn man ihn auf diese Thematik anspricht. Doch es gibt ein Spiel, das seinen Willen brechen könnte: *Huxley*. Die ambitionierte Mischung aus Online-Rollenspiel und Ego-Shooter sieht dank *Unreal*-Engine *3* fantastisch aus und birgt auch spielerisch unglaubliches Potenzial. Wie in einem Online-Rollenspiel können Spieler in Städten oder Camps abhängen, Unterhaltungen führen und Erledigungen machen. Geht es in die Schlacht, dann wird *Huxley* zu einem Shooter, allerdings in größeren Dimensionen, als es etwa EAs *Battlefield*-Reihe. So sollen tausende Spieler an einer Schlacht teilnehmen können. Ein ausgeklügeltes System erlaubt zudem den Erwerb oder das Verbessern der Spielerfähigkeiten und Ausrüstung. Drei unterschiedliche Rassen bekämpfen sich, manchmal verbünden sich sogar zwei Parteien gegen Dritte. Klingt alles irgendwie fast zu gut, um wahr zu sein. Umso gespannter sind wir auf *Huxleys* E3-Auftritt!



»In der Regel haben Wikinger rote Bärte.«

GENRE Online-Shooter HERSTELLER H-Studio/ Webzen
INFO www.webzengames.com

Hellgate: London

PLATZ 6

Hellgate: London dürfte sich in diesem Jahr zum Messe-Highlight mausern. Endlich spielbar, ein erfrischendes Milieu, gepaart mit actionreichen Kämpfen, tiefgreifenden Rollenspiel-Elementen und schmucker Optik. Als dämonische Horden die Welt überfallen, stellen sich mutige Krieger den Invasoren in den Weg. Das bereits aus *Diablo* bekannte Spielprinzip hat nichts von seinem Reiz verloren und sollte auch in Ego-Perspektive rocken. Die zufallsgenerierten Levels erhöhen den Wiederspielwert. Da *Hellgate: London* in der nahen Zukunft spielt, heizen Sie den Höllenviechern mit ordentlichen Wummen ein. Doch auch Magie und martialische Methoden wie Schwertkampf stehen Ihnen zur Verfügung. Obwohl das Spiel einen sehr actionlastigen Eindruck macht, kommt es nicht nur auf Zielgenauigkeit und den Umgang mit der Maus an. Charakter-Fertigkeiten entscheiden, ob Sie die Gegner treffen. Diese verbessern Sie auch, wie in jedem Rollenspiel. Flagship-Studios liefert im 3. Quartal 2006 einen interessanten Mehrspieler-Modus mit. Bei diesem soll sogar Online-Rollenspiel-Flair aufkommen. Bis zu 40 Spieler gehen dabei kooperativ gegen die Dämonen vor.



»Dir ist die Kinnlade heruntergeklappt.«

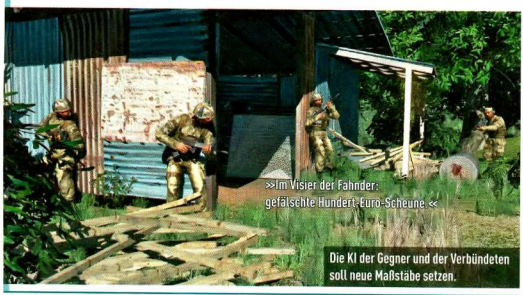
Eine Templerin in voller Rüstung wartet auf Ihre Gegner.

GENRE Action-Rollenspiel HERSTELLER Flagship Studios/Namco
INFO www.hellgatelondon.com

Crysis

PLATZ 7

Die Coburger Götter bringen der Menscheit ihr neues Geschenk dar. Hoffentlich dürfen wir es auf der E3 selbst spielen und werden nicht nur zum Zuschauen verdonnert. Dank *Cry Engine 2* sieht der futuristisch anmutende Shooter einfach nur sahnemäßig aus. Zur Story: Außerirdische wollen das Klima unserer Erde den eigenen Bedürnissen anpassen, weshalb eine neue Eiszeit bevorsteht. Dann droht auch noch der Dritte Weltkrieg auszubrechen und der Spieler muss irgendwie alles wieder gut machen oder so. Ihre Spielfigur namens Jake Dunn trägt dabei einen hochmodernen Kampfanzug, der nicht nur Reflexe und Muskelkraft erhöht, sondern auch über einen Selbstzerstörungs-Mechanismus verfügt. Noch geiler finden wir die Alien-Waffen, die Sie natürlich einsammeln und einsetzen dürfen. Zum Beispiel eine Wumme, die Gegner zu Eisblöcken friert und in ihre Einzelteile zerfallen lässt. Wir erwarten nicht weniger als ein Meisterwerk!



»Im Visier der Fahnder: gefälschte Hundert-Euro-Scheine.«

Die KI der Gegner und der Verbündeten soll neue Maßstäbe setzen.

GENRE Ego-Shooter HERSTELLER Crytek/ EA
INFO www.crytek.com

John Woo's Stranglehold

PLATZ 8

In unserer letzten Ausgabe haben wir ja bereits jede Menge Infos und fette Bilder zu *Stranglehold* gebracht. Dabei handelt es sich um ein Action-Spektakel mit Schauspieler Chow-Yun Fat in der Hauptrolle. Herr Woo agiert als Regisseur, auch wenn er von Spieleentwicklung keinen Plan hat. Spielerisch ist *Stranglehold* am ehesten mit *Max Payne* zu vergleichen. Kurz: Sie snd Detektiv, ballern sauviel, hechten und vergießen rote Pixelsuppe. Im Vergleich zu Remedys Shooter, bietet *Stranglehold* aber sogar steuerbare Fahrzeuge und viel mehr Interaktion mit der Umgebung. So kann der Hauptdarsteller beispielsweise an Kronleuchtern herumschwingen. Das tun wir auch immer, wenn wir uns nach einem Messetag hemmungslos betrinken.



»Ich zeig euch mal meine Frühlingsrolle.«

GENRE Action HERSTELLER Midway Chicago
INFO www.midway.com

LIES MICH!

Weltpremiere von Elveon

Action | Wie Hersteller 10tacle kürztlich bekannt gab, wird das Fantasy-Action-Spiel *Elveon* erstmals auf der E3 2006 der Öffentlichkeit in spielbarer Form präsentiert. *GTR 2: FIA GT Racing Game* soll ebenfalls am Stand von 10tacle präsent sein. (Al)

Info: www.elveon.net

Kein neues Fallout auf der E3!

Rollenspiel | Wie ja bereits seit einiger Zeit bekannt ist, haben die *Elder Scrolls*-Macher Bethesda Softworks die *Fallout*-Rechte erworben. Eigentlich eine gute Nachricht! Nun ließ man verlauten, dass es dieses Jahr auf jeden Fall nichts davon zu sehen gibt. Ob sich *Fallout*-Fans dann wenigstens aufs nächste Jahr freuen dürfen, mochte niemand beantworten. (Al)

Info: www.bethsoft.com

NC Soft dreht auf

Online-Rollenspiel | Neben *Guild Wars Factions* und *Loki* richten sich die Augen am NC-Soft-Stand natürlich auf Richard Garriots neues Baby *Tabula Rasa*. Die Mischung aus Online-Rollenspiel und Ego-Shooter soll einer spielerischen Revolution gleichkommen. Tja, bei Richard Garriot kann man eigentlich immer etwas Feines erwarten. (Al)

Info: www.playtr.com

Medal of Honor: Airborne

Ego-Shooter | EA hat neben *Crysis* und *Battlefield 2142* noch einen weiteren fetten Shooter im Gepäck: *Medal of Honor: Airborne*. Bisher gab es nur Trailer, Bilder und minimale Infos zum kommenden Teil der genialen Shooter-Reihe. Auf der E3 darf man nun erstmals richtige Spielszenen genießen. (DM)

Info: www.ea.com

Spore

Simulation | Will Wright, der Vater der *Sims*, sorgte schon vor einigen Monaten mit der Enthüllung von *Spore* für Furore. Die absolut abgefahrene „Evolutions-Simulation" ist natürlich auch auf

Dark Messiah of Might & Magic

PLATZ 9

Beim französischen Rollenspiel-Action-Mix *Dark Messiah of Might and Magic* bekommen wir eine feuchte Hose. Die Gründe: 1. *Dark Messiah* schaut dank Valves *Source*-Engine geil aus. 2. Es ist als Magier, Krieger oder Dieb spielbar. Im Laufe der Hintergrundgeschichte um den Zauberlehrling Sareth verbessern sich nämlich die Fertigkeiten des Protagonisten. 3. Die *Might and Magic*-Gemeinde will endlich neues Futter. Zusätzlich arbeitet das Entwicklerteam Kuju (*The Regiment*) in England separat an einem umfangreichen *Dark Messiah*-Mehrspieler-Modus, in dem Sie in *Battlefield*-Manier als Mensch oder Untoter Gebiete erobern und während einer Kampagne auf mehreren Karten ihre Fähigkeiten erweitern. Wenn das mal nichts ist!



»So! Nun schlage ich dich zum Ritter zusammen.«

GENRE Action **HERSTELLER** Arkane Studios/Ubisoft
INFO www.dark-messiah.com

Der Herr der Ringe Online

PLATZ 10

J.R.R. Tolkiens Fantasywelt begeistert nicht nur Leser und Kinogänger. EAs *Die Schlacht um Mittelerde 2* hat erneut gezeigt, wie groß das Interesse an einer Spieleumsetzung des Stoffes ist. Aber welches Genre könnte sich besser für diese epische Geschichte eignen als ein Online-Rollenspiel? *Der Herr der Ringe Online* versetzt Sie in die Welt Mittelerdes zur Zeit des Ringkriegs. Als haarfüßiger Hobbit, bärtiger Zwerg, spitzohriger Elb oder schnöder Mensch bereisen Sie die Orte, die Fans aus dem ersten Roman *Die Gefährten* kennen. Ob Sie über die saftigen Wiesen des Auenlandes streunen, die schaurigen Höhlen von Moria durchforsten oder mit ein paar Kumpanen im Gasthaus „Zum Tänzelnden Pony" ein Bierchen schlürfen, bleibt ganz Ihnen überlassen. Doch auch jede Menge Aufträge warten auf gestandene Helden. Diese sollen sich miteinander verweben und eine große Geschichte erzählen. Des Weiteren nehmen Ihre Aktionen direkt Einfluss auf die Welt. Machen Sie sich Feinde, lauern Ihnen diese vielleicht auf oder brennen kurzerhand Ihr Heimatdorf nieder. All das erleben Sie gemeinsam mit tausenden von Spielern in einer detaillierten Optik, die geradezu einlädt, ins Träumen zu kommen. Das Spiel soll Ende des Jahres erscheinen.



»Zum Fürchten: Roy Black.«

Die Ringgeister treten im Spiel auch auf. Diesen Kreaturen sollten Sie aber besser nicht allein über den Weg laufen. Die Dinger in der Gruppe zu kloppen, ist bestimmt spaßig.

GENRE Online-Rollenspiel **HERSTELLER** Turbine/Turbine
INFO http://lotro.turbine.com

Enemy Territory: Quake Wars

PLATZ 11



Schon Ende vergangenen Jahres, bei unserem Besuch bei den Splash Damage Studios in England, wurden uns die Dimensionen des innovativen Mehrspieler-Shooters bewusst. Designer und Firmenchef Paul „Locki" Wedgwood präsentierte uns riesige Landschafen mit immenser Weitsicht, zwei völlig unterschiedliche Kriegsparteien und interessante Spielelemente. So stampfen Sie in *Enemy Territory: Quake Wars* ähnlich einem Echtzeit-Strategietitel eine Basis aus dem Boden. Von dort aus verschiffen Sie Mechs, Panzer und Einheiten an die virtuelle Front. Um dem Feind richtig einzuheizen, verfügt beispielsweise die Global Defence Force (GDF) über stationäre Artillerie-Geschütze, die ein Transporter ins Schlachtfeld einfliegt. Dank einer stark modifizierten *Doom 3*-Engine und der von John Carmack entwickelten Megatextur-Technik schaut *Quake Wars* einfach atemberaubend aus. Wir meinen: Es erwartet Sie ein optischer und – viel wichtiger – spielerischer Leckerbissen.



Die hässlichen Strogg sehen nicht nur bizarr aus. Auch die Waffensysteme der Aliens sind abgefahren.

»Stehen nicht auf Tennis: Björn Borg.«

GENRE Mehrspieler-Shooter **HERSTELLER** Splash Damage/Activision
INFO www.enemyterritory.com

Pro Evolution Soccer 6

PLATZ 12

Fußball-Fanatiker wie die PC ACTION-Hoschis Ciszewski und Wollner sind schon im Frühling gaga. Der Grund: In Japan erscheint der neueste *Pro Evolution Soccer*-Titel mit dem Namen *Winning Eleven 10* schon Ende April, also noch vor der WM. Somit ist die Möglichkeit denkbar, dass auch wir Europäer bereits im Sommer in den Genuss von *Pro Evo 6* kommen. Anhand von Videos zum japanischen Playstation-2-Pendant lassen sich einige Neuerungen erkennen. So dürfen Sie per Knopfdruck einen schnellen Freistoß ausführen, wenn es die Situation erlaubt. Zudem fügte Konami die wenigen fehlenden WM-Teilnehmer-Mannschaften sowie einige neue Bewegungen und Tricks ein. Wir können es kaum erwarten, das Teil in den Händen zu halten!



Da es noch keine Bilder zu *Pro Evo 6* gibt, hier ein Bild aus dem Vorgänger.

GENRE Sportspiel **HERSTELLER** Konami
INFO www.konami.com

der diesjährigen E3 vertreten. Am Riesenstand von Electronic Arts legen nicht nur wir mit Freuden selbst Hand an. (Al)

Info: www.spore.com

Halo 2 auf der Messe spielbar?

Ego-Shooter | Gerüchten zu Folge wird die PC-Fassung von *Halo 2*, die genau wie der *Flight Simulator X* auf dem neuen Betriebssystem Windows Vista basiert, auf der Messe zu sehen sein. Wir haben natürlich bei Microsoft nachgefragt, erhielten jedoch keine Antwort. Man wolle sich im Vorfeld nicht zu geplanten Messe-Aktivitäten äußern. Zur Strafe pflastern wir deren Messestand mit Apple-Stickern voll! (Al)

Info: www.bungie.net

Sam Fisher in guter Gesellschaft

Action | *Brothers in Arms: Hells Highway, Rainbow Six: Vegas, Dark Messiah of Might and Magic* sind nur einige der Ubisoft-Titel. Ganz wichtig: Sam Fisher in *Splinter Cell: Double Agent*. Klar, dass Messebesucher Ubis Messestand extrem belagern. (Al)

Info: www.ubi.com

Two Worlds

Action-Rollenspiel | Zuxxez (*Earth 2160*) setzt ab sofort auf *Two Worlds*, ein düsteres, actionreiches Rollenspiel, das *Gothic 3* in der Pfeife rauchen soll. Am E3-Stand M36804 erfahren wir mehr! (Al)

Info: www.2worlds.com

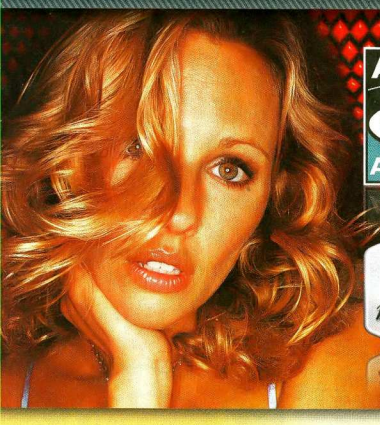


Versandkostenfreie Lieferung*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung!

nur 6.90



AMD Athlon 64 4200+ X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 200GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA© GeForce™ 7600GT PCI-Express
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

999.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.

Art-Nr. 3467



AMD Athlon 64 3400+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3400+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8NGM-V
- Festplatte: 80GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA© GeForce™ 6100
- Laufwerk: Combo 16xDVD-ROM/52xCD-RW
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, SATA/Raid, Front USB

399.- € oder Finanzkauf ab 9€/mtl.

Art-Nr. 5011



AMD Athlon 64 3400+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3400+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8NGM-V
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA© GeForce™ 7300GS PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, SATA/Raid, Front USB

599.- € oder Finanzkauf ab 11€/mtl.

Art-Nr. 3479



AMD Athlon 64 3700+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3700+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo-4F
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X1600PRO PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

699.- € oder Finanzkauf ab 13€/mtl.

Art-Nr. 3474



AMD Athlon 64 3800+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 3800+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo-4F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X1600XT PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

899.- € oder Finanzkauf ab 16€/mtl.

Art-Nr. 3473

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.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

l@hoo.de

Aufrüstungen im PC-Konfigurator:



ARBEITSSPEICHER:
- 256MB auf 512MB nur 39ᵐ€*
- 512MB auf 1024MB nur 69ᵐ€*
- 1024MB auf 2048MB nur 149ᵐ€*



NETZTEIL:
- ab 4ᵐ€* Aufpreis erhalten Sie schon ein sehr leises Supersilent Netzteil!



DVB-T/TV-KARTEN:
- Pinnacle DVB-T und TV-Karte nur 49ᵐ€*

Microsoft® Windows

Alle PC-Systeme werden ohne Betriebssystem ausgeliefert.
Aufpreis Windows XP Home inkl. Installation zzgl. 69ᵐ€*
Aufpreis Windows XP Professional inkl. Installation zzgl. 129ᵐ€*



AMD Athlon FX 60

- Prozessor: AMD Athlon FX60
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR-RAM
- Mainboard: ASUS A8N SLI Premium
- Festplatte: 600GB SATA 8mb Cache, 7.200u/min.
- Grafikkarte: **2x 512MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX SLI-Modus**
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 520W Thermaltake Armor
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 8 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, SLI

3499.- €
oder Finanzkauf ab 65€/mtl.
Art-Nr. 3471

AMD Athlon 64 3800+X2



- Prozessor: AMD Athlon 64 3800+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI Radeon X1800XT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1099.- €
oder Finanzkauf ab 20€/mtl.
Art-Nr. 3480

AMD Athlon 64 4200+X2



- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 300GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1399.- €
oder Finanzkauf ab 26€/mtl.
Art-Nr. 3465

AMD Athlon 64 4400+X2



- Prozessor: AMD Athlon 64 4400+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W IQ Eye Alu Tower+Front Display
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1599.- €
oder Finanzkauf ab 29€/mtl.
Art-Nr. 3458

AMD Athlon 64 4600+X2



- Prozessor: AMD Athlon 64 4600+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-PC400
- Mainboard: ASUS A8N SLI
- Festplatte: 300GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 470W Thermaltake Shark+Front Beleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 8 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN

2399.- €
oder Finanzkauf ab 44€/mtl.
Art-Nr. 3470

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. *Tagespreis!

Dynamic Pixels, www.dpix.de

... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

www.lahoo.de

BLICKPUNKT



Fotos: Christoph Holowaty

Konspiratives Kaffeekränzchen: Ex-Gamemaster Benjamin Sacher* berichtet von seiner Zeit als Gamemaster.

Die Geister von Azeroth

Was hinter den Kulissen des erfolgreichsten Online-Spiels aller Zeiten abläuft: Ein Ex-GAMEMASTER von WORLD OF WARCAFT packt aus!

Der Himmel über Köln ist wolkenverhangen, Passanten hetzen mit hochgeschlagenem Kragen um den Domplatz herum. Wir sind in geheimer Mission unterwegs und steuern das Brauhaus „Früh" an. Erstmals treffen wir einen ehemaligen Gamemaster von *World of Warcraft*. Diese Spezies der Spielbetreuer gehört bei Blizzard zu den absoluten Geheimnisträgern. Hermetisch von Presseterminen abgeschirmt, werkelt auf zwei Etagen ein Team von 250 Betreuern in der Pariser Peripherie – in drei Schichten pro Tag. Als Kontakt- und Mittelsmänner für die Spieler in *World of Warcraft* eingesetzt, müssen die Gamemaster freilich eine ganze Menge Einfühlungsvermögen und reichlich Geduld mitbringen.

KONSPIRATIVES TREFFEN

Denn gerade diese Mittelsmänner stempelt man nur allzu gern als Sündenbocke ab. Für Benjamin Sacher*, einen der ersten Gamemaster bei Blizzard in Europa, ist der Job in der Zentrale von Azeroth dennoch die Erfüllung eines Traums gewesen. Aber Benjamin will jetzt auspacken: „Ich finde, die Spieler sollten einfach mehr darüber wissen, was den Job als Gamemaster eigentlich ausmacht und wieviel Arbeit dahintersteckt." Doch derzeit ist Benjamin noch an eine Vertraulichkeitserklärung gebunden; ein Schweigegelübde, das jeder Gamemaster bei Blizzard ablegen muss. Daher nennt der 26-Jährige seinen eigentlichen Namen nicht und wir dürfen ihn auch nicht fotografieren. Für sich und seine Gamemaster-Kollegen möchte er dennoch eine Lanze brechen. Erfahrung hat Benjamin genug: Schließlich war er von Anfang an dabei, als ein Häufchen von gerade mal 20 Gamemastern einem Berg von bis zu 3.000 Anfragen pro Tag gegenüberstanden. „Ich habe mich damals einfach per E-mail beworben", erinnert sich unser Informant. „Dass Blizzard überhaupt geantwortet hatte, war für mich schon das Größte überhaupt." Der gelernte Versicherungskaufmann lebt nämlich schon seit Jahren in seiner Freizeit in Fantasywelten.



*Name von der Redaktion geändert

Noch heute ein begeisterter Pen&Paper-Rollenspieler, hat Benjamin bereits bei Online-Klassikern wie *Ultima Online* mitgemischt und war auch beim Beta-Launch von *World of Warcraft* dabei.

SCHLAFLOSE NÄCHTE

„In der Nacht vor der Abreise nach Paris habe ich kein Auge zugetan", erinnert er sich. „Ich hatte mich dazu entschieden, alles hinter mir zu lassen: Meine Familie, meine Freunde und natürlich meine Heimatstadt Köln. Für mich war das ein großes Abenteuer. Als Gamemaster Teil von *World of Warcraft* zu werden, war für mich einfach zu schön, um wahr zu sein." In der europäischen Kommandozentrale von Azeroth wartete auf Benjamin direkt nach der Ankunft ein Haufen Arbeit. „Wir waren in den ersten Tagen ja nur 20 deutsche Gamemaster und Blizzard hatte den Erfolg von *World of Warcraft* in Europa völlig unterschätzt", sagt Benjamin. „Wir hatten täglich tausende von Tickets der Spieler zu beantworten und wussten teilweise gar nicht, wie wir



dies bewältigen sollten." In dieser Phase kam es vor, dass schriftliche Beschwerden und Fragen von Spielern einige Tage unbeantwortet blieben. So etwas, verrät Benjamin, sei mittlerweile längst nicht mehr der Fall, aber seltsamerweise hält sich in Internetforen bis heute das Gerücht, Gamemaster würden Tickets sehr spät oder überhaupt nicht beantworten. „Alles Unsinn", meint Benjamin, „es herrschen strenge Regeln bei Blizzard, was das betrifft. Jedes Ticket eines Spielers muss beantwortet werden, und dies geschieht nun auf jeden Fall innerhalb eines halben Tages." Inzwischen verteilen sich die Spelebetreuer bereits auf zwei Etagen; das anfänglich 20-köpfige Team ist auf eine 100 Mann starke Truppe angewachsen. Die deutsche Fraktion stellt dabei den größten Anteil; kleinere Teams im azerothianischen Großraumbüro bestehen aus Engländern und Franzosen.

KEINE MASSENABFERTIGUNG

Trotz der größeren Teamstärke bedeutet die Arbeit als Gamemaster aufgrund der Vielzahl der Tickets ein hohes Maß an Selbstorganisation. Verdächtigungen, dass Gamemaster aufgrund von standardisierten Antworten teils gar nicht existierten, ärgern Benjamin immens. „Natürlich gelten bei Blizzard Regeln, dass man sich sachlich mit den Spielern auseinandersetzen muss und einer gewissen Form folgt. Aber



bei der Vielzahl an teils identischen Anfragen legt sich jeder Gamemaster für bestimmte, wiederkehrende Probleme seine eigenen Antworten zurecht; es gibt also keine vorgegebenen Textbausteine." Jeden Monat unterzieht sich jeder Gamemaster einem Beurteilungsgespräch mit dem Gruppenleiter, in dem die Chatverläufe geprüft und Anregungen zur Problemlösung durchgesprochen werden. Für Benjamin waren die Situationen am schlimmsten, in denen er nicht helfen konnte. „Unser Problem ist natürlich, dass sämtliche technische Probleme und Änderungen im Spielablauf bei Blizzard in den USA umgesetzt werden. Wir konnten daher Anregungen und Probleme lediglich weitergeben, nicht aber in den eigenen vier Wänden lösen." Die größte Katastrophe ereilte das deutsche Team Ende letzten Jahres. Damals waren mehrere Server zusammengebrochen; sämtliche Gegenstände im Auktionshaus und das gebotene Gold waren verschwunden. Zwar werden verlorene Gegenstände in *World of Warcraft* in der Regel ersetzt, aber es sei die absolute Ausnahme, dass Gold zurückerstattet wird. „Wenn Gold zum Beispiel auch bei Betrügereien der Spieler untereinander zurückgegeben werden sollte, müsste man nachvollziehen, wo das Gold hingewandert ist. Wenn der Betrag bereits wieder ausgegeben oder einem anderen Spieler übertragen wurde, müsste man hier das Gold wieder abziehen, um eine Verdoppelung der im Um-

Wahrheit und Legende

Kaum ein Thema wird in Internet-Foren so heiß diskutiert wie *World of Warcraft*. Ex-Gamemaster Benjamin Sacher* kommentiert die sieben gängigsten Gerüchte.

Gerücht 1: Die Horde gewinnt durch Cheats bei Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen

Es lässt sich kaum bestreiten: In Spieler-gegen-Spieler-Arenen schneidet die Horde meistens deutlich besser ab als die Spieler der Allianz. Gängiges Gerücht: Da deutlich weniger Leute auf der Hordenseite spielen, geht Blizzard nicht gegen Cheater vor. Benjamin Sacher: „Unsinn. Die Hordenspieler kennen sich besser, weil sie einfach weniger sind und sich im Spiel häufiger treffen. Oft spielen die Hordler gemeinsam auf Teamspeak-Servern und sind dadurch besser organisiert."

Gerücht 2: Blizzard geht nicht gegen Betrüger im Spiel vor

Wer sich in *World of Warcraft* zum Beispiel beim Handel mit Gegenständen betrügen lässt, hat das Nachsehen. Blizzard geht nicht gegen solche Bauernfänger vor. Benjamin Sacher: „Das stimmt. Betrügereien sind im Einzelnen aufgrund der großen Datenmengen nicht mit vertretbarem Aufwand nachvollziehbar. Genau wie im richtigen Leben müssen die Spieler einfach vorsichtig sein; als Gamemaster kann man lediglich dazu auffordern, ein gewisses Misstrauen zu haben." Allerdings hätte Blizzard bereits einige zusätzliche Sicherheitsmechanismen eingebaut, um Betrügereien einzuschränken. So sind nun bei im Auktionshaus gekauften Gegenständen, die im Spiel per Post anlanden, die Verkäufer auch nachträglich identifizierbar. Angeblich diskutieren die Verantwortlichen auch darüber, das im Spiel erhältliche Geschenkpapier komplett abzuschaffen. Ein beliebter Trick ist es nämlich, einen vermeintlich wertvollen Gegenstand in Geschenkverpackung per Nachnahme zuzusenden. Der Gegenstand entpuppt sich dann nicht selten als billiger Plunder.

Gerücht 3: Viele Gamemaster existieren nicht, sondern sind nur Bots

Immer wieder kommt der Verdacht auf, viele Gamemaster gebe es gar nicht, sondern Antworten auf Tickets seien automatisch generiert. Benjamin Sacher weist dies ab. Für bestimmte Standardprobleme gäbe es Antworten, die sich jeder Gamemaster selbst zurechtlegt, um die Bearbeitungszeit unter Kontrolle zu haben. Jede Anfrage werde jedoch von einem Gamemaster manuell und einzeln geprüft und bearbeitet.

Gerücht 4: Gamemaster reagieren nicht auf Anfragen

Häufig wird bemängelt, Gamemaster reagierten nicht oder zu spät auf Anfragen. Laut Benjamin Sacher stimmt dies nicht. In der Regel liegt die Bearbeitungszeit unter einem halben Tag. „Oftmals kommt es aber auch vor, dass die Spieler ein Ticket schreiben, es aber dann selbst wieder löschen und dies vergessen haben. Dabei kann ich nur empfehlen: Lieber ein Ticket mehr schreiben als eines zu wenig."

Gerücht 5: Blizzard ist selbst für Lags verantwortlich

Lags, die den Spielverlauf oder den Zugang zu den Servern verzögern, sind nach Ansicht einiger Spieler die Schuld von Blizzard. Laut Benjamin Sacher sei dies nicht der Fall: „Dieses Problem liegt ganz klar bei den Providern."

Gerücht 6: Vorschläge zum Spiel werden nie umgesetzt

Immer wieder unterstellen Spieler, ihre Vorschläge würden ohnehin nie umgesetzt. Tatsächlich, so sagt Benjamin Sacher, wären bereits zahlreiche Verbesserungsvorschläge in *World of Warcraft* eingeflossen. So gibt es nun beim Händler erweiterte Rückkaufmöglichkeiten und Flugrouten sind nun einfacher zu planen.

Gerücht 7: Einige Gamemaster haben *World of Warcraft* nie gespielt

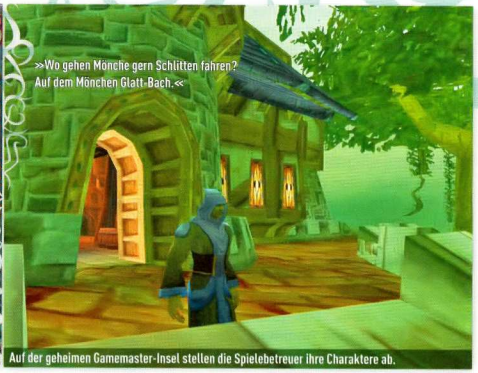
Gern kolportiert: Nicht jeder Gamemaster hat vor seiner Einstellung *World of Warcraft* gespielt. „Die Anforderungen für Gamemaster sind erheblich gestiegen", meint Benjamin Sacher. „Ich kann mir nicht vorstellen, dass heute Gamemaster den Job bekommen, die nicht zumindest einen hochstufigen Charakter haben. Dass es zum Start von *World of Warcraft* solche Fälle gab, ist doch klar – schließlich gab es das Spiel damals ja noch gar nicht."



Jeder Gamemaster verfügt über einen eigenen Charakter im Spiel, mit dem er sich in der Regel unsichtbar durch Azeroth bewegt. Bei speziellen Situationen können sich die Betreuer jedoch für Spieler sichtbar machen und sind durch blau-schwarze Gewänder erkennbar.



Seltener Anblick: Ein Gamemaster erscheint als sichtbarer Charakter.



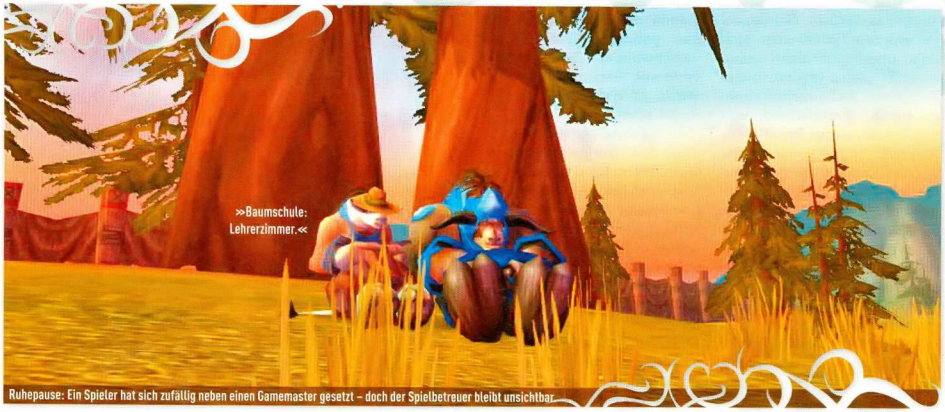
Auf der geheimen Gamemaster-Insel stellen die Spielebetreuer ihre Charaktere ab.

lauf befindlichen Geldmenge zu verhindern." Bei einer Million Spieler in Europa ist dies nach Benjamins Überzeugung nicht mehr praktikabel. „Man darf aber auch eins nicht vergessen: Es gab bisher in der Geschichte der Computerspiele kein einziges Online-Game, das auch nur annähernd diese Dimension und Spielerzahl hatte. Und dafür meistert Blizzard die Situation ziemlich gut." Dass jedoch das Lob von den Spielern verschwindend gering ist und viel eher harsche Kritik niederprasselt, ist dem Community-erfahrenen Kölner zwar von vornherein klar gewesen, geht ihm aber trotzdem an die Nieren. „Es ist doch auch ärgerlich für einen selbst, wenn man in einigen Situationen nicht helfen kann", erklärt Benjamin. „Manchmal gewinnt man den Eindruck, einige Spieler halten Blizzard für eine böse Macht, die die Spieler gängeln will. Allein die Vorstellung ist doch schon grotesk, schließlich will Blizzard die Leute doch im Spiel halten, um Geld zu verdienen." Daher bleiben Benjamin insbesondere die Momente in guter Erinnerung, in denen er und seine Kollegen praktische Hilfe leisteten. Ein Erlebnis besonderer Art ist es für ihn immer gewesen, wenn man als Gamemaster selbst im Spiel erscheinen konnte. „Normalerweise ist man als Gamemaster im Spiel unsichtbar und wandert praktisch als Geist durch Azeroth. Es gibt jedoch Situationen, in denen man sich sichtbar machen muss, und das gibt immer ein großes Hallo." Höhepunkte gab es für Benjamin viele, so agierte er etwa als Wegweiser für einen verschwundenen Flugpunkt oder ermöglichte den Zutritt zu einer nicht funktionierenden Instanz. „Manchmal kann man sich auch einen Spaß erlauben. Es ist zum Beispiel ein bisschen schade, dass man in *World of Warcraft* nicht offiziell heiraten kann. Ich erinnere mich an eine der ersten selbstorganisierten Hochzeiten. Da haben sich die Spieler einen Priester gesucht und mit der Gilde eine Trauung vollzogen. Wir Spielbetreuer standen unsichtbar um sie herum und haben zugeschaut." Inzwischen scheint Benjamin gar nichts mehr zu überraschen, was so alles in Azeroth passiert. Da gibt es beispielsweise Spieler, die einen hochstufigen Charakter auf Ebay kaufen und sich als 60er Paladin beklagen, sie hätten ihre Auren und Zauberspruche versehentlich beim Händler vertickt. Oder den bitterbösen Bruder, der als gemeinen Racheakt nach einem Streit sämtliche Gegenstände des Charakters verkauft und ihn splitterfasernackt in Ironforge abstellt. Dass der „kölsche Jong" Benjamin den Job schließlich doch aufgegeben hat, lag am Heimweh. „Ich habe aber durch *World of Warcraft* etwas Wichtiges gelernt: Es gibt Arbeit, die Spaß machen kann", meint er und sagt: „Nun träume ich davon, dass Blizzard ein Team an Gamemastern in Köln aufbaut. Ich wäre sofort wieder dabei."





Christoph Holowaty



Ruhepause: Ein Spieler hat sich zufällig neben einen Gamemaster gesetzt – doch der Spielbetreuer bleibt unsichtbar.



© 2006 by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. © 2006 Deep Silver (p) 2006 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria. Developed by Phenomic Game Development. All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWooD Productions Software AG.
Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission.



Hilfe zur Selbsthilfe

Johannes S. Gözalan (Computec), Susanne Anger (Sprecherin von GEMEINSAM FÜR AFRIKA) und Jochen Zeitz (PUMA; v. l.) besiegelten in Fürth die Kooperation GEMEINSAM FÜR AFRIKA.

Mit der Teilnahme an der Aktion GEMEINSAM FÜR AFRIKA engagiert sich Computec Media, führender Verlag für Spielefachzeitschriften, für humanitäre Projekte.

Gemeinsame Sache statt Einzelkämpfertum: Die Kampagne GEMEINSAM FÜR AFRIKA vereint 30 deutsche Hilfsorganisationen, die 5.000 Projekte in Afrika betreiben. Zur Fußball-Weltmeisterschaft beteiligt sich Computec Media als führender deutscher Verlag für Spielezeitschriften zusammen mit Sport-Lifestyle-Unternehmen PUMA an der Spendenaktion GEMEINSAM FÜR AFRIKA. Für nur 2 Euro 99 können auch Sie per SMS Hilfsprojekte unterstützen. Susanne Anger, Sprecherin von GEMEINSAM FÜR AFRIKA, PUMA-Vorstandschef Jochen Zeitz und Computec-Vorstandsvorsitzender Johannes S. Gözalan trafen sich in Fürth, besiegelten die Kooperation und erläuterten, wie viel selbst durch scheinbar minimale Beträge auf dem afrikanischen Kontinent zu bewegen ist.

PC ACTION PUMA und Computec stehen für Spaß am gemeinsamen Spiel. Warum ist es wichtig, dass junge, freizeitorientierte Unternehmen zur Hilfe aufrufen?

JOCHEN ZEITZ: Man darf nicht vergessen, dass die Spenden ja selbst in Afrika an junge Leute gehen, insofern spricht man hier eine Sprache. Ich glaube aber auch, dass die soziale Verantwortung bei jungen Leuten viel stärker ausgeprägt ist, als es vor Jahrzehnten der Fall war. Das Bewusstsein kommt daher, dass Informationen heute immer auf Knopfdruck verfügbar sind und viel stärker deutlich wird, was für Probleme in den einzelnen Regionen der Welt, insbesondere Afrika, herrschen.

JOHANNES S. GÖZALAN: Unsere Leser machen ja viel mehr als zu spielen. Das geht schon bei Hilfsgruppen in der Schule los und von daher sind diese Leute schon einmal grundsätzlich bereit, zu helfen. Zweitens macht Spielen Spaß. Spielen ist etwas sehr Persönliches, aber auch etwas sehr Kommunikatives und es findet immer mehr mit anderen Leuten statt, die man noch gar nicht kennt und die durchaus auch weit entfernt leben. Insofern ist die Welt viel kleiner geworden als es vorhergehende Generationen erlebt haben. Daher sind die Spieler viel mehr sensibilisiert für die Unterschiede in der Welt. Insofern glaube ich, dass wir genau das Richtige tun, wenn wir uns als Teil dieser globalen Kultur sehen.

PC ACTION Nun sind 2 Euro 99 nicht gerade viel Geld. Was kann man in Afrika damit überhaupt bewegen?

SUSANNE ANGER: Mit einer einzigen SMS kann man beispielsweise ein Kind gegen alle wichtigen Kinderkrankheiten impfen. Wir können auch mit dem Geld einer einzigen SMS die Berufsausbildung eines Jugendlichen für vier Tage bezahlen. Mit einer SMS kann man drei Kinder gegen Malaria behandeln. Mit drei SMS kann ein Kind ein Jahr lang in die Schule gehen. Das sind Dimensionen, die man sich hier gar nicht richtig vorstellen kann. Und wenn sich die Spieler zusammentun und 100 SMS schicken, dann kann man damit eine ganze Dorfschule bauen.

PC ACTION Warum engagieren Sie sich gerade für Afrika?

JOHANNES S. GÖZALAN: Es ist für uns als Unternehmen enorm wichtig, dass wir die Verantwortung dafür übernehmen können, wohin die Gelder gehen und dass die Mittel bei den Bedürftigen ankommen. Ich weiß, dass bei GEMEINSAM FÜR AFRIKA das Geld zum allergrößten Teil die Menschen erreicht. Wenn man sich überlegt, dass von einer SMS für 2 Euro 99 volle 2 Euro 82 die Menschen erreichen, dann ist das eine unschlagbare Quote. In Afrika kann Hilfe sehr organisiert und direkt ablaufen und man kann mit relativ geringen Mitteln sehr viel bewegen. Die Frage ist nicht, dort zu spenden und woanders nicht, aber man muss sich natürlich bei all der Not weltweit entscheiden, welche Projekte man unterstützt. Afrika hat nun keine Sonderrolle, aber wir glauben, dass dieses Projekt es wert ist.

Spenden? So geht's!
GEMEINSAM FÜR AFRIKA:
Helfen und gewinnen!
Jetzt das Stichwort United
per SMS an 81190* senden
und ein Fußball-Wochenende
mit Samuel Eto'o in Barcelona
gewinnen!
*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

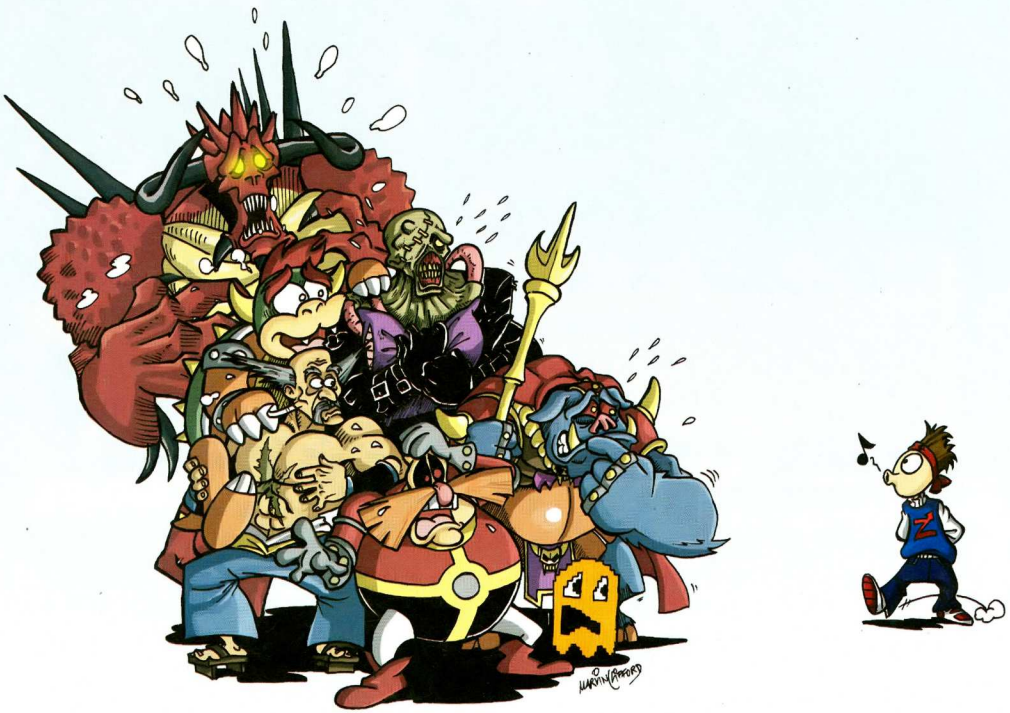
PC ACTION Wie kann gerade bei den Regierungsverhältnissen in Afrika sichergestellt werden, dass das Geld nicht irgendwo vor Ort versickert?

SUSANNE ANGER: Es gibt immer wieder die Sorge von Spendern, dass sich korrupte Politiker, Warlords oder andere Leute das Geld in die Tasche stecken. Als Hilfsorganisation überweisen wir daher prinzipiell kein Geld an irgendjemanden. Vielmehr arbeiten die Hilfsorganisationen mit Partnern vor Ort, die selbst die Projekte betreiben. Das können Kirchengemeinden sein oder andere von der Regierung unabhängige Organisationen. Es wird also nicht einfach Geld transferiert, sondern es werden beispielsweise Medikamente eingekauft; die bezahlen wir dann auch. Wir hoffen also nicht, dass mit dem Geld Medikamente eingekauft werden, sondern wir überwachen das selbst und verteilen sie dann. Wir können also garantieren, dass die Gelder nicht versickern. Es ist aber auch wichtig, dass wir dort nicht als Weißnasen einfliegen und sagen, wie alles besser geht und wie sie das im Sinne eines Post-Kolonialismus zu tun haben, sondern wir wollen in einer partnerschaftlichen Zusammenarbeit etwas gemeinsam aufbauen, uns dann als Weiße aber auch so schnell wie möglich wieder aus den Projekten entfernen. Wir wollen uns dort ja nicht selbst dauerhaft Arbeitsplätze schaffen, sondern etwas so aufbauen, dass es allein vor Ort durchgeführt werden kann.

Interview: Christoph Holowaty

Wazap!
Die Spielesuchmaschine

Alles über deine Lieblingsspiele.
Auf einen Blick.



www.wazap.de

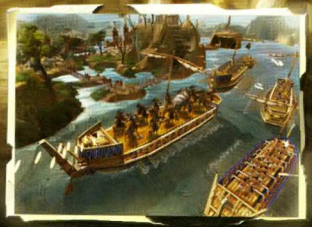
WEBSUCHE + NEWS + DOWNLOADS + ARTIKEL + SCREENSHOTS + CHEATS + WERTUNGEN

EMPIRES RISE AND FALL

- HEROISCHE NAHKÄMPFE
- KOMMANDIERE GEWALTIGE TRUPPENFORMATIONEN
- ENTERE UND EROBERE FEINDLICHE SCHIFFE
- ATTACKIERE UND VERTEIDIGE BELAGERTE STÄDTE
- ZAHLREICHE MULTIPLAYER SPIELMODI



KÄMPFE IM HELDENMODUS
SEITE AN SEITE
MIT DEINER ARMEE



BESIEGE GEGNERISCHE
FLOTTEN IN DRAMATISCHEN
SEESCHLACHTEN



ZIEHE IM EINZEL-
ODER MEHRSPIELERMODUS
INS SCHLACHTFELD

POWERED BY gamespy.

PC DVD ROM

Rise & Fall: Civilizations at War © 2006 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY and the Midway logos are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. GameSpy and the "Powered



by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Games Ltd.

VORSCHAU



Die 101st Airborne Division schleicht sich an ein deutsches Flugabwehr-Geschütz heran.

Die Mauer muss weg!

Wählen Sie in BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY Ihr Versteck mit Bedacht, denn die Feinde blasen es Ihnen sonst unter dem Hintern weg.

TAKTIK-SHOOTER | Die *Unreal*-Engine *3* ist schon eine feine Sache. Ultrarealistische Figuren und beinahe lebensechte Umgebungen zaubert sie auf den Monitor. Geradezu prädestiniert für einen 3D-Shooter im Zweiten Weltkrieg. Das dachten sich wohl auch die Entwickler von Gearbox Software und spendierten ihrem neuesten Titel *Brothers in Arms: Hell's Highway* dieses moderne Grafikgerüst. Dieses Mal ist die 101st Airborne Division um Matt Baker und Joe Hartsock in Holland unterwegs. Nein, da wollen sie keinen Käse kaufen oder einen Coffee-Shop besuchen, sondern versuchen in der „Operation Marketgarden", den virtuellen Krieg zu einem schnellen Ende zu bringen. Durch das neue Physiksystem sind die Soldaten nirgends mehr ihres Pixellebens sicher. Denn die Gegner zerstören jetzt auch Deckungen und fackeln alles um sie herum ab. Die aus den Vorgängern bekannte Team-Atmosphäre soll durch die aufgebohrte Grafik besser zur Geltung kommen, wenn sich die Kämpfer in den Dreck werfen oder Granaten von den Halterungen an ihrer Brust reißen. Wir sind gespannt! Und geduldig, denn das Teil kommt erst im Winter. Andeas Bertits

Info: www.gearboxsoftware.com



Ein erledigter Gegner liegt auf dem Boden.

Ach komm!

Wann ILLUMINA erscheint, steht noch in den Sternen. Aber dass man ordentlich herumballert, ist sicher.

EGO-SHOOTER | Nachdem ein Meteorit unseren geliebten Mond in 10.081.969 Stücke zerbombt hat, herrscht im Jahr 2046 das nackte Chaos auf der Erde. Die Bruchstücke des Trabanten sorgten für Umweltkatastrophen und brachten die Erdanziehungskraft aus den Fugen. Das hört sich doch nach einer interessanten Geschichte an, die geradezu danach schreit, dass man sie in einem 3D-Shooter verwurstet. In *Illumina* von den Star Cave Studios übernehmen Sie die Rolle eines der Überlebenden, der sich durch die verwüstete Welt ballert. Aber nicht nur auf herkömmliche Einzelspielerweise: Besonderes Augenmerk wollen die Entwickler dem Mehrspieler-Modus widmen, bei dem Sie im Capture-the-Flag, Team-Deathmatch- und Conquest-Modus abräumen. Wann? Noch offen! Andeas Bertits

Info: www.illumina-game.com



BESSERWISSER

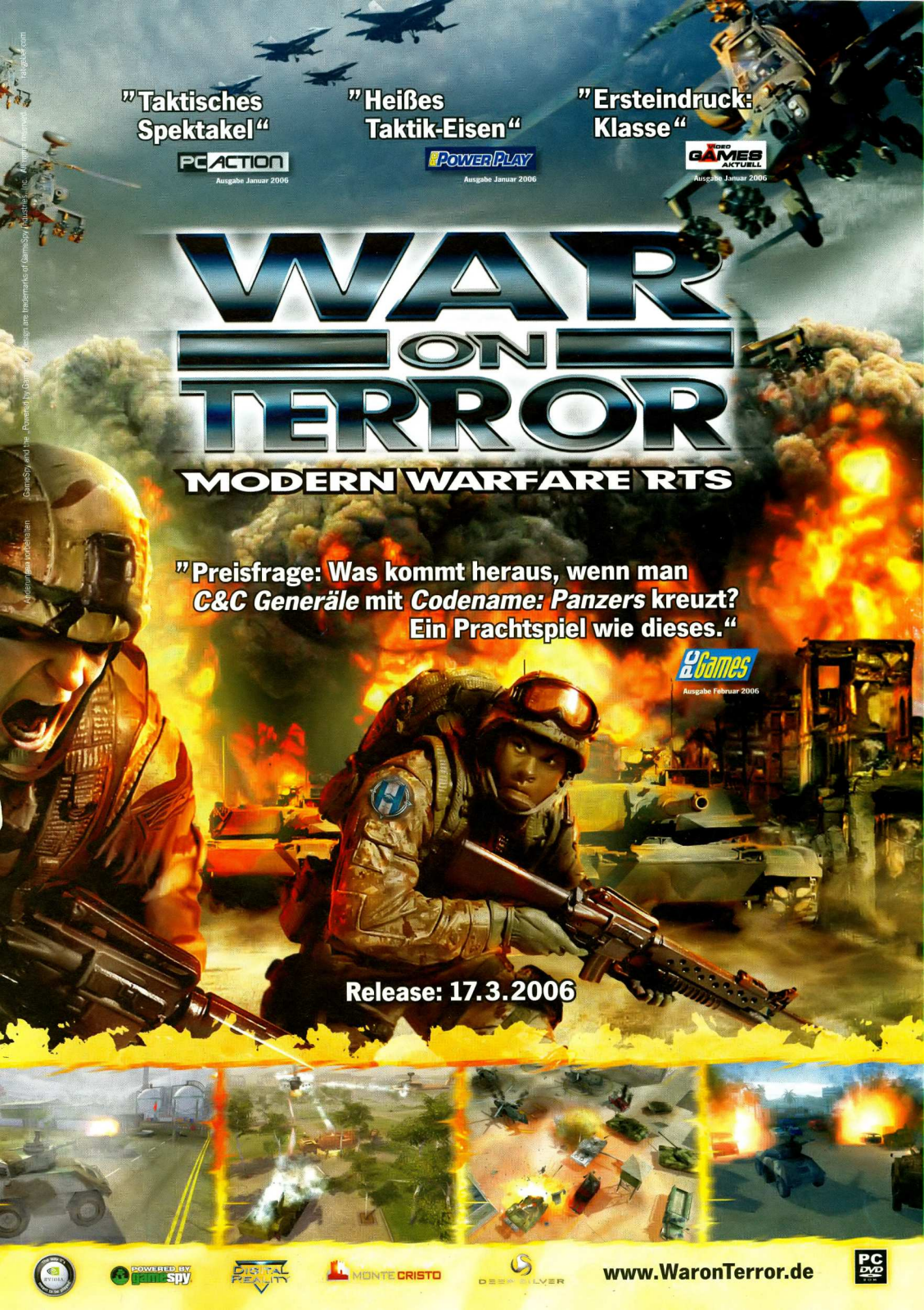
JOACHIM HESSE ERKENNT DEN TREND ZUR PROSTITUTION IN DEUTSCHLAND



Fotomontage mit Layouterin Anja und einem wundervollen und ideell unbezahlbaren PC-Magazin.

Werbungskosten absetzen!

Kennen Sie noch Timm Thaler? Den Jungen, der sein Lachen verkauft hat? Man merkt deutlich, dass der Stoff aus den Sechzigerjahren stammt: Auf so einen traurigen Gedanken würde doch inzwischen niemand mehr kommen. Würde Timm Thaler heute neu erdacht, verkaufte er dem Teufel natürlich seinen Namen und nicht sein Lachen. Ob das Buch oder die Fernsehserie unter dem Titel „Hypovereinsbank Thaler" oder „Minimal-Timm" auch so beliebt werden würde? Ich weiß es nicht. Aber die Sponsoren scheinen sich von solchen Aktionen ja einiges zu versprechen. Es reicht nicht mehr, dass Dieter Bohlen mich mit seinem Millionärs-Blendax-Grinsen in den Boykott diverser Molkerei-Produkte und Elektronik-Discounter trieb. Es reicht auch nicht mehr, dass Menschen mit dämlichen Baseball-Kappen und Markennamen am Hemdkragen im Fernsehen auftauchen. Oder dass Boxer sich wie Huren abends pinseln lassen – nämlich irgendwelche Namen auf ihren Rücken. Nein, mittlerweile verkaufen die Verantwortlichen alles, was sich nicht dagegen wehrt. Vor zehn Jahren hätten etwa Fußball-Fans bestimmt darüber gelacht, wenn Ihnen jemand gesagt hätte, „Ich gehe jetzt in die Commerzbank-Arena [ehemals Waldstadion, Frankfurt], dann in den Iduna Park [ehemals Westfalenstadion, Dortmund] und nächste Woche in die Allianz-Arena [das neue Stadion in München]". Seit März ganz neu hier in Nürnberg: „Los, wir kommen zu spät ins „easyCredit-Stadion" (der neue Name des Franken-Stadions). Da wird es mir schlecht! Anhand solcher geschmacklicher Opfer für den schnöden Mammon, stehe ich mittlerweile dem aufkeimenden Aspekt des „In-Game Advertising" (Werbung in Spielen) kritisch gegenüber. Doch das Geschäft scheint zu lohnen, flatterte mir doch gerade eine Pressemitteilung auf den Schirm, wo ein solches Werbeunternehmen bekannt gibt, in eine „Top 100" der führenden Privatunternehmen aufgerückt zu sein. Herzlichen Glückwunsch! Aber was erwartet mich in Zukunft bei meinem Lieblingshobby? Werden Spiele teurer, bei denen ich meiner Spielfigur noch eigene Namen geben darf? Rette ich künftig als Coca-Cola-Tony oder Curry-King-Bob die Welt? Wieso kommt mir gerade jetzt mein Kontostand in den Sinn? Nun ja, so ein Leben als EA Sports Hesse oder Duke Joachim Nukem klingt doch eigentlich gar nicht so schlecht ...


"Taktisches Spektakel"
PC ACTION
Ausgabe Januar 2006
"Heißes Taktik-Eisen"
PowerPlay
Ausgabe Januar 2006
"Ersteindruck: Klasse"
Video Games Aktuell
Ausgabe Januar 2006
WAR ON TERROR
MODERN WARFARE RTS
"Preisfrage: Was kommt heraus, wenn man C&C Generäle mit Codename: Panzers kreuzt? Ein Prachtspiel wie dieses."
GameStar
Ausgabe Februar 2006
Release: 17.3.2006
powered by gamespy
DIGITAL REALITY
MONTE CRISTO
DEEP SILVER
www.WaronTerror.de
PC DVD ROM

FEUCHTER TRAUM

AUF DVD
VIDEO

Ungewöhnlich. Dieses Wort beschreibt BIOSHOCK wohl am besten. Wir prüften als erstes deutsches Magazin für Sie vor Ort in Boston den inoffiziellen *System Shock 2*-Nachfolger.

Panik. Sie rennen. In die Dunkelheit. Werfen sich hinter den Tresen einer merkwürdig antiquiert wirkenden Bar. Eine Flasche Chechenya Wodka rollt zur Seite. Erst jetzt erkennen Sie die großen, verkrusteten Blutlachen auf dem Fliesenboden. Himmel, in was sind Sie hier nur reingeschlittert? Vorhin noch in einem Flugzeug Richtung Urlaub, jetzt in einer Fünfzigerjahre-Hölle tief unter dem Meeresspiegel. „Komm raus, komm raus!" ruft plötzlich eine Frauenstimme. Die Dame meint Sie!

MITTENDRIN

„Die Stimme gehört unserer Office-Managerin Kate", erklärt Ken Levine. „Die Sprachausgabe im Spiel ist noch nicht final und wir arbeiten zu Testzwecken mit Platzhaltern." Das erklärt natürlich auch das merkwürdig lasziv gestöhnte „Wie konntest du ...?", das aus den Lautsprechern schallt, als Chef-Designer Paul Hellquist die mit Fleischerhaken bewaffnete Gegnerin durch einen Kopftreffer aus dem Pixelleben reißt. Hellquist und sein Chef Levine werken derzeit bei Irrational Games mit knapp 50 Kollegen am Action-Rollenspiel *Bioshock*. Einer Hand voll internationaler Journalisten gewährte das Studio einen Tag Einblick in die Arbeit an dem inoffiziellen *System Shock*-Ableger (siehe Kasten „Schockierende Vergangenheit"). Für

SCHOCKIERENDE VERGANGENHEIT

Bioshock ist nicht der erste Schocker der Entwickler. Wer _System Shock_ nicht kennt, hat etwas verpasst.

Teil eins erschien bereits 1994, also noch bevor die erste PC ACTION im Zeitschriftenhandel lag. Das gruselige Action-Adventure schickt den Spieler ins Jahr 2072 auf die Raumstation Citadel. Sie spielen einen Hacker, dessen Leben die künstliche Intelligenz Shodan erschwert. Der Entwickler des Spiels hieß Looking Glass, PC ACTION-Lesern hoffentlich bekannt durch die exzellenten *Dark Project*-Schleich-Abenteuer mit Meisterdieb Garrett. Auch ein gewisser Warren Spector (*Deus Ex*) taucht als Produzent in den Credits auf. Der Nachfolger *System Shock 2* heimste in Ausgabe 10/99 ein PC ACTION-Gold ein. Hier agierte bereits Irrational Games als Hauptentwickler. Viele der Mitarbeiter kamen ohnehin von Looking Glass (die wenig später die Pforten schlossen). Die Rechte am Namen *System Shock* gehören Branchengigant Electronic Arts und wurden erst Ende 2005 erneuert. Hinweis auf einen offiziellen dritten Teil mit neuem Entwicklerteam?



System Shock 2: Auf einem Monitor erleben Sie das erste Wiedersehen mit Gegenspielerin Shodan.



»Romantisch: die Hochzeitsnacht.«

Auf Leuchtreklamen treffen Sie häufig in Rapture. Auf tote kleine Mädchen ebenfalls.

Sie und PC ACTION mit dabei: Kameramann Michael Neubig und Schreibsklave Joachim Hesse.

AMERIKA, WIR KOMMEN!

Irrational Games gehört seit Anfang des Jahres Take 2 und residiert im zweiten Stock eines Geschäftsgebäudes in Quincy – gesprochen mit weichem „s". Quincy ist ein Vorort von Boston an der Westküste der Vereinigten Staaten. Erst vor wenigen Monaten bezog der Traditionsentwickler die Büroräume. Wie wir nebenbei erfuhren, lagen auf dem Parkplatz des alten Gebäudes eines Tages mehrere Leichen, weshalb der Umzug großen Teilen der Belegschaft ganz gut in den Kram passte. Erst recht wegen des riesigen, neuen Gemeinschaftsraums inklusive Tischtennisplatte („vom Sperrmüll"), Couchecke, Monsterfernseher und diverser Exemplare des Playstation-2-Partykrachers *Guitar Hero*. Von der ausladenden Dachterrasse ganz zu schweigen. Ja, so macht Arbeit Spaß. Wir fragen uns angesichts dieser Bilder,



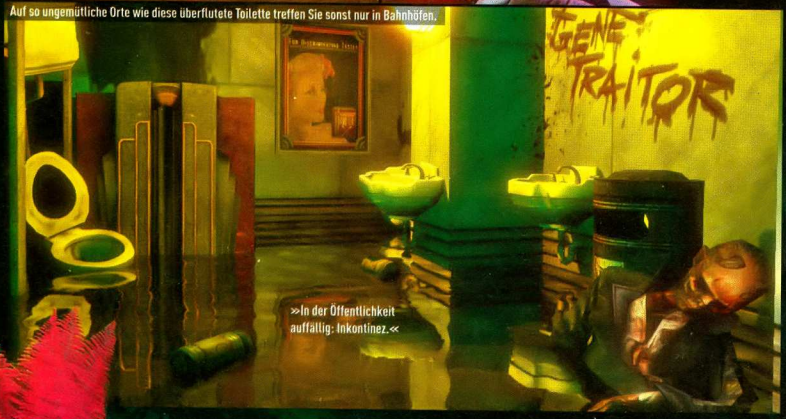
»Der Beweis: Saufen und Quarzen sind nicht ungesund.«

Eine Leiche, Schnaps und Zigarretten: Wir bezweifeln dennoch, dass da ein direkter Zusammenhang besteht.



Sie sind einem Protector in die Arme gelaufen. Ihr Schießeisen sollte helfen.

»Sam Fishers Bruder Dan wuchs neben dem Atomkraftwerk auf.«



Auf so ungemütliche Orte wie diese überflutete Toilette treffen Sie sonst nur in Bahnhöfen.

»In der Öffentlichkeit auffällig: Inkontinez.«

wie wir es in unseren Kerkern überhaupt schaffen, Monat für Monat unser buntes Heftlein fertig zu stellen.

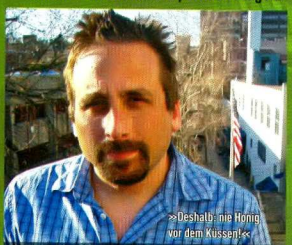
GEHEIME ARCHE

„Wie bei einem realen Konflikt ist es ein Konflikt zwischen Macht und Geld", bringt uns Levine die *Bioshock* zugrunde liegende Story näher. Macht bedeutet in dem Fall ein Kerl namens Ryan und Geld ein junger Bursche, genannt Fontaine. Die beiden Streithähne hausen in Rapture, einer künstlichen Stadt am Meeresboden. „Rapture ist eine Unterwasser-Utopie, die in den späten Vierzigerjahren der Visionär Andrew Ryan angesichts der drohenden Gefahr durch die Atombombe erbaute. Er errichtete diese Welt für die besten und talentiertesten Menschen seiner Zeit. Es ist sein ‚Fuck you' an Gott. Der Spieler wird auf die Reise in diese Welt geschickt und erlebt die Geschichte derer, die sich von den anderen, an der Oberfläche lebenden Menschen, abgespaltet haben." Das bringt jede Menge fremdartiger Musik, Werbung (siehe Kasten „Werbepause", Seite 56) und Gestalten mit sich. Denn wenn der Spieler 1959 nach einem Flugzeugabsturz in Rapture landet, ist dort längst nicht mehr alles Friede, Freude, Eierkuchen. Ein Krieg mergelte die einst blühende Unterwasser-Gemeinde aus. „Wir bringen den Spieler nach Rapture und dann lassen wir ihn in Ruhe. Er darf unternehmen, was er

INTERVIEW

„JA, ICH DENKE BIOSHOCK IST SCHON EIN

Das Foto von Irrational-Games-Studiochef Ken Levine ist genau 666 Kilobyte groß. Das erklärt vielleicht seine teuflisch guten Antworten auf unsere perfiden Fragen.



»Deshalb: nie Honig vor dem Kussen!«

Ken Levine, President und Creative Director Irrational Games.

PC ACTION Wie geht es Shodan?

KEN LEVINE (lacht): Es geht ihr gut, sie ist im Urlaub. Ich habe sie in der Karibik getroffen, das war ein bisschen ungewohnt, aber es ist alles in Ordnung.

PC ACTION *Bioshock* ist also trotz spielerischer Parallelen kein Nachfolger zu *System Shock 2*?

KEN LEVINE: *Bioshock* ist keine Fortsetzung von *System Shock 2*. Die Welten aus *Bioshock* und *System Shock* sind nicht miteinander verknüpft. In keiner Art und Weise.

PC ACTION Wer sind die Guten und wer die Bösen im Spiel?

KEN LEVINE: Man kann nicht genau sagen, wer der Gute und wer der Böse ist. Das muss der Spieler selbst herausfinden. Vielleicht ist es hinterher nicht so, dass der Böse wirklich der Böse ist. Oder vielleicht wird es auch so sein, dass der angeblich Gute doch nicht der Gute ist. Alles ist möglich und daher ist es schwer zu sagen, wer wirklich der Böse und wer der Gute ist. Wir wollten dem Spieler nicht den Helden oder den Teufel vorsetzen. Wir setzen dem Spieler Leute vor, die Motivationen haben. Motivationen, die der Spieler nachempfinden kann.

PC ACTION Wie landet der Spieler in der *Bioshock*-Welt Rapture?

KEN LEVINE: Der Spieler kommt durch einen Flugzeugabsturz in diese Welt. Nach diesem Absturz wacht er im Meer auf und schwimmt an die Oberfläche. Dort findet er einen Leuchtturm. In diesem Leuchtturm liegt das Geheimnis versteckt, um nach Rapture zu gelangen. Es ist alles ein wenig merkwürdig und es wird ein recht verwirrender Auftakt für den Spieler sein. Die ganze Geschichte erzählen wir übrigens nicht mit Zwischensequenzen. Alles passiert in der Spielgrafik. Wir haben im gesamten Spiel keine Zwischensequenzen.

PC ACTION Welche Ziele verfolgt der Spieler in *Bioshock*?

KEN LEVINE: Das eigentliche Ziel ist ähnlich wie in *System Shock 2*. Es geht natürlich darum, herauszufinden, was in Rapture los ist und zu überleben. Eventuell auch darum, wieder an die Oberfläche zurückzukehren. Das ist aber nicht das einzige Ziel, denn je mehr die neuartige Welt den Spieler in sich hineinzieht, desto mehr Ziele ergeben sich für ihn. Die Ziele wechseln also mit der Zeit.

PC ACTION *System Shock 2* empfanden viele Spieler als zu schwer. Besonders ich. Wie steht es da bei *Bioshock*?

KEN LEVINE: Der wirkliche Grund, warum *System Shock 2* so schwierig war: Wir hatten nicht genug Zeit, um zu sehen, wie schwierig das Spiel wirklich war. Unser Team bestand damals lediglich aus zwölf Mann und wir hatten gerade einmal 14 Monate und nur wenige Ressourcen, um das Spiel zu testen. Der Vorteil an einem Partner wie 2kGames* ist, dass wir jetzt ein großes Team haben, das das Spiel testet. Wir wollen, dass jeder Spieler durch das Spiel kommen kann. Wir wollen den Spieler zwar an den Rand des Wahnsinns treiben, ihn aber nicht über diesen Rand fallen lassen. Daran fand ich früher Spaß, heute bin ich aber rücksichtsvoller.

* 2kGames gehört zu Take 2.



Selbst über einen Friedhof verfügt die Unterwasser-Metropole Rapture. Die Vegetation erinnert an *Far Cry*.

möchte, untersuchen, was er möchte", sagt Levine. „Alles ist sehr komplex." Ja, die Entwickler bei Irrational möchten ein einzigartiges Werk erschaffen, einen Schritt in Richtung Zukunft von Spielen gehen.

SICHERHEIT GEHT VOR

In der linken oberen Bildschirmecke finden sich vier runde Anzeigen, die verraten, welche Waffen und leistungssteigernde Mittel der Spieler gerade nutzt. Für uns zählt, dass sich bloß noch vier Anti-Personen-Kugeln im Schießeisen befinden. Auch der Energiebalken blinkt kritisch. Und dieses Monster klebt uns am Hintern. Präsentator Hellquist sollte sich wirklich etwas einfallen lassen, dieser Abschnitt namens Fort Frolic hat es in sich. Doch der Mann ist die Ruhe in Person. „Das hier neben der Selbstschussanlage ist ein Sicherheitsterminal", sagt er ohne den Kopf zu wenden. Über einen Monitor im Spiel sehen wir nun den Verfolger. „Das Sicherheitskamerasystem funktioniert ähnlich wie bei *System Shock 2*", ergänzt Levine. Fein, fein. Hellquist hetzt nun eine mit MG bestückte Flugdrohne auf den Gegner. Der Lebensbalken über dem Kopf des Widerlings schrumpft. Ein voller Erfolg! Als er das Sicherheitsnetz mit dem Hauptschalter deaktiviert, fällt die Drohne zu Boden. Da hat sich die Adam-Investition in die Hacker-Modifikation namens „Security Beacon" ja vorhin gelohnt, die uns diesen kleinen Trick ermöglicht hat. Moment. Adam?

BRUTALES SPIEL. ES GEHT UM PSYCHISCHE GEWALT."

Wir wussten, dass der Schwierigkeitsgrad ein großes Problem von *System Shock 2* war und wir wollen das bei *Bioshock* auf jeden Fall verhindern.

PC ACTION Ihr verwendet wie in *System Shock 2* wieder Hilfestellungen und Audiomails, die der Spieler finden und auswerten kann beziehungsweise muss. Ist das nicht furchtbar langweilig?

KEN LEVINE: Klar gibt es vielleicht einige Spieler, die ein wenig gelangweilt sind von Audiobrocken, aber es gibt dem Spiel eine gewisse Tiefe, lässt den Spieler tiefer in die Geschichte einsteigen. Ich persönlich spiele lieber, als mir viele Zwischensequenzen anzusehen und da sind solche Audiosachen nun mal das Beste, um einen Spieler spielen zu lassen. Wir wollen den Spieler nicht aus der Atmosphäre reißen.

PC ACTION Welche typischen Spielsituationen erwarten den Spieler in *Bioshock*? Wärst du so freundlich, den Lesern ein Beispiel zu nennen?

KEN LEVINE: Es ist schwierig eine typische Situation in *Bioshock* zu erzählen, denn es gibt keine wirklich typischen Situationen. Der Spieler bestimmt, was passiert. Deshalb vergesst es am besten gleich, eine Komplettlösung für das Spiel zu schreiben: das lohnt einfach nicht! Jede Partie wird eine andere sein. Das beeinflussen viele Faktoren, vor allem, was man modifiziert, wie man sich verhält und so weiter. Was ich an diesem Spiel liebe ist, dass so viele Wege existieren, eine Sache zu lösen. Mir bleiben quasi alle Freiheiten. Und deshalb sage ich jedem Spieler, dass er seine eigene Erfahrung machen muss, denn meine Erfahrung ist für ihn nicht relevant. Ich denke, dass das die Zukunft der Spiele ist.

PC ACTION Dürfen sich nur die Rollenspieler an *Bioshock* wagen? Es sieht ja schon ein wenig wie ein Ballerspiel aus.

KEN LEVINE: Ich denke, dass Shooterfans sich sehr an den Modifikationen erfreuen. *Bioshock* ist da wesentlich komplexer als jedes andere Spiel. Die komplette Interaktion mit der Waffe ist intensiver als in jedem Ego-Shooter. Wir entwickeln *Bioshock* für Spieler, die eine tiefgründige Welt mit vielen neuen Erfahrungen suchen. Spieler, die nur mit *Unreal Tournament* beschäftigen, dürften wohl weniger interessiert sein als Spieler, die *Morrowind* mögen.

PC ACTION Ist *Bioshock* ein brutales Spiel?

KEN LEVINE: Ja, ich denke *Bioshock* ist schon ein brutales Spiel – aber nicht auf die herkömmliche Art und Weise. Es ist nicht brutal im Sinne von Zombies mit Raketenwerfern. Es ist mehr so eine geistige Gewalt, die man in *Bioshock* erfährt. Es geht um Schicksale von Menschen, um das, was sie erlebt haben. Es dreht sich also nicht um die physische Gewalt, sondern eher um die psychische Gewalt, die der Spieler erlebt. *Bioshock* transportiert den Spieler in eine harte Welt.

PC ACTION Jetzt noch eine Frage, die bestimmt vielen unter den Nägeln brennt: Existiert ein Mehrspielermodus?

KEN LEVINE: Nein, es wird definitiv keinen Mehrspielermodus geben. Das stand schon ganz früh fest, denn dafür hätten wir das Team teilen müssen. Und wir haben ja gesehen, was aus dem Mehrspielermodus in *System Shock 2* wurde. Er hat dem Spiel eigentlich nur geschadet. Also wird es keinen Mehrspielermodus in *Bioshock* geben.

PC ACTION In Ordnung. Du hast zum Abschluss zehn Sekunden Zeit. Erzähl uns deinen Lieblingswitz!

KEN LEVINE: Oh mein Gott. Ich hasse Witze. Ich bin kein witziger Typ. Darf ich auch eine Anekdote erzählen?

PC ACTION Aber klar, Hauptsache sie ist lustig!

KEN LEVINE: Die lustigste Situation, die ich erlebt habe, war während der Entwicklung von *System Shock 2*. Um drei Uhr nachts wurde ich von einem Fan angerufen, der meine Nummer irgendwie herausgefunden hatte, und ich war noch relativ neu in der Branche. Er stellte mir viele Fragen, die vor allem auf den Vergleich von *System Shock* zu *System Shock 2* abzielten. Ich beantwortete seine Fragen immer mit Ja und Nein und am Ende sagte er, dass *System Shock 2* anscheinend ganz anders würde als der erste Teil und dass er sich das so mit Sicherheit nicht kaufen wird. Das war echt das Witzigste, was ich hier je erlebt habe.

WERBEPAUSE

In *Bioshock* stoßen Sie oft auf Werbung. Die ist „politisch oft nicht ganz korrekt", wie die Entwickler betonen. Grund genug, Ihnen ein paar Beispiele zu geben.



ADAM OHNE EVA

„Adam ist eine Substanz, die ursprünglich aus einer Seeschnecke stammt. Wissenschaftler in Rapture haben sie entdeckt. Adam besitzt die unglaubliche Fähigkeit, menschliche Zellen auf bestimmte Art zu modifizieren", führt Levine aus. „Menschen lassen sich so stärker, schöner oder auch sportlicher machen. Und Adam ist das Zahlungsmittel auf Rapture. Denn was gibt es Besseres als ein Mittel, mit dem man sich hübscher oder athletischer machen lassen kann?" Da hat er Recht. Obwohl ... ein paar Damen und Herren in der Politik würden wir gern Intelligenz verabreichen. Wie kommt man nur auf die Idee, ein Verbot für Actionsspiele zu fordern? Aber alles besitzt seinen Preis. Und der ist im Falle von Adam hoch. Denn weil Emporkömmling Fontaine ein Adam-Monopol errichtet, entbrennt mit dem Rapture-Gründer Ryan ein Genwaffen-Wettlauf. Ein Krieg, der die Menschen in Rapture verändert. Um zu überleben, gehen die meisten von Ihnen schreckliche Kompromisse ein. Kompromisse, die sie Ihre Menschlichkeit verlieren lassen, ihr Äußeres entstellen. „Viele tragen Masken, weil sie wissen, wie furchtbar sie inzwischen aussehen, doch sie hatten keine Wahl", beschreibt Levine das Szenario. Dennoch sind nicht alle Charaktere, die Sie treffen Ihre Feinde. Im Gegenteil. Die Nichtspielercharaktere verhalten sich sogar eher neutral. Es liegt an Ihnen, in welche Richtung sich Ihre Beziehung entwickelt. Ob sie Sie jagen oder in Ruhe lassen.

KINDERGARTEN EDEN

Es ist dunkel. Schatten spielen mit der Umgebung. Irgendwo ächzt Metall – fast wie in einem U-Boot. Das kleine schwarzhaarige Mädchen reagiert darauf nicht. Es steht konzentriert vor dem regungslosen Körper eines Mannes. Eines toten Mannes, der vor ihr auf dem Steinboden liegt. Das Kind wendet Ihnen den Rücken zu, sodass der Gesichtsausdruck für Sie

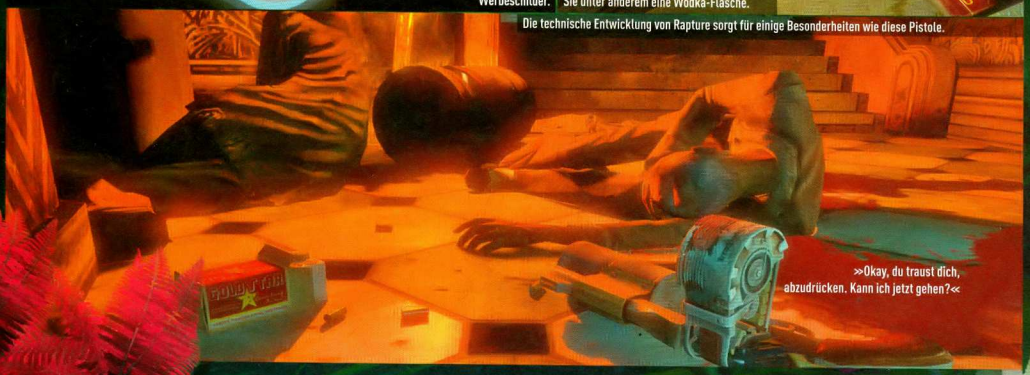


»Bruder von Ray Charles: Ray Klame.«

Die Fünfzigerjahre inspirierten die Entwickler für solche buntleuchtenden Firmen- und Werbeschilder.

Laut der Entwickler können Sie „alles" durchsuchen. An diesem Bartresen finden Sie unter anderem eine Wodka-Flasche.

»Ungefährlich: Kassensturz.«



Die technische Entwicklung von Rapture sorgt für einige Besonderheiten wie diese Pistole.

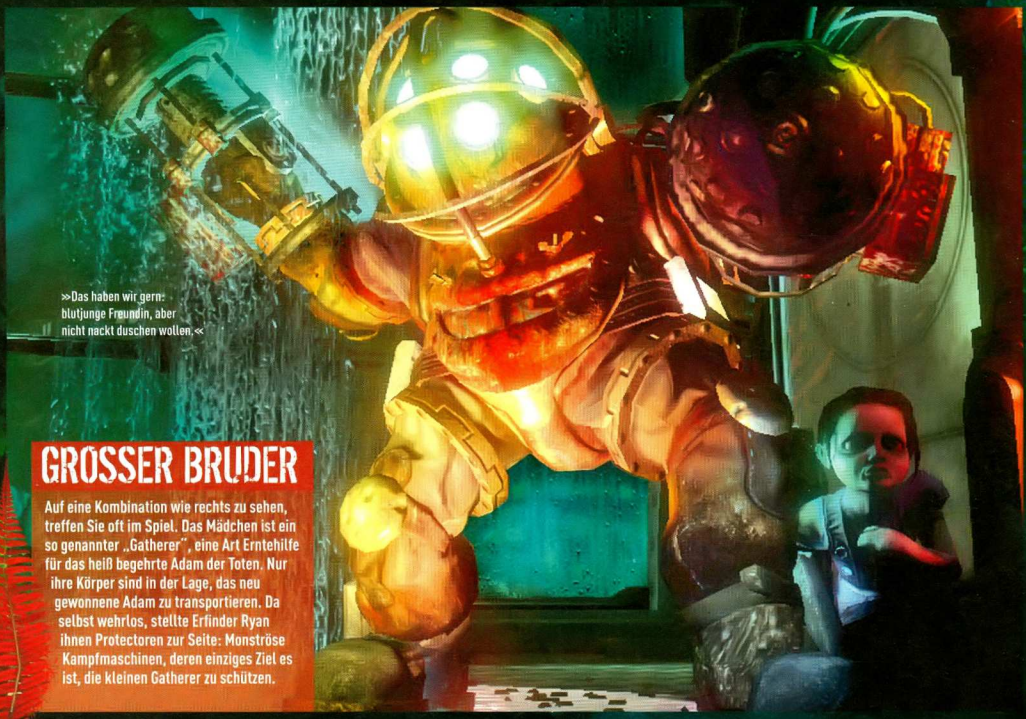
»Okay, du traust dich, abzudrücken. Kann ich jetzt gehen?«



verborgen bleibt. Ob es traurig ist? Kannte es den Toten? Gerade als Sie sich durchringen, es anzusprechen, rammt das Mädchen der Leiche mit brachialer Gewalt etwas Spitzes in die Brust. Eine Art Spritze. Sie sind Zeuge, wie dem Toten mit schlürfenden Geräuschen etwas geraubt wird. Eine Flüssigkeit. Starr vor Angst sehen Sie einfach nur zu. Sie sehen, wie das Kind ein Gefäß von der Spritze entfernt und zu den Lippen führt. Sie sehen es trinken. Plötzlich dreht das Mädchen sich um und seine ausdruckslosen Augen richten sich auf Sie. Vor Ihnen steht ein Gatherer. Ein abgerichtetes Kind, das Adam aus Leichen gewinnt. Quasi ein lebender Geldtransporter. Da durch den Krieg den Überlebenden die Möglichkeit abgeht, weiter Adam aus Seeschnecken zu erzeugen, ersann Ryan einen anderen Weg. Warum nicht einfach das Adam aus dem filtern, was es nun in rauen Mengen an jeder Straßenecke zu finden ist: Leichen? Also erschuf er diese Wesen.

„WIR WOLLEN EINES DER KOMPLEXESTEN UND GLEICHZEITIG ZUGÄNGLICHSTEN SPIELE AM PC ERSCHAFFEN." KEN LEVINE

Wertvoll auch für den Rest der Menschen auf Rapture. Auch Sie brauchen Adam, um Ihre Fähigkeiten zu steigern. Ein „Speedboost", um schneller zu laufen? Oder den „Mind Pull" für telekinetische Kräfte? Kein Problem, Hauptsache Sie besitzen genug Adam! Ja, willkommen im Rollenspiel. Das Schöne an diesen Erweiterungen – von den Entwicklern Plasmide – genannt: Sie können sich damit spieltechnisch kaum vergaloppieren. Zu Situationen wie „Mist, jetzt stehe ich vor der verschlossenen Tür, hätte ich doch bloß mal vor zwei Stunden meine Schlösserknackwerte erhöht", soll es in *Bioshock* nicht kommen. Notfalls dürfen Sie nämlich an im Spiel verteilten Ausrüs-



»Das haben wir gern: blutjunge Freundin, aber nicht nackt duschen wollen.«

GROSSER BRUDER

Auf eine Kombination wie rechts zu sehen, treffen Sie oft im Spiel. Das Mädchen ist ein so genannter „Gatherer", eine Art Erntehilfe für das heiß begehrte Adam der Toten. Nur ihre Körper sind in der Lage, das neu gewonnene Adam zu transportieren. Da selbst wehrlos, stellte Erfinder Ryan ihnen Protectoren zur Seite: Monströse Kampfmaschinen, deren einziges Ziel es ist, die kleinen Gatherer zu schützen.

ABGESOFFEN!

Das kühle Nass ist nicht nur ein Quell des Lebens, sondern sorgt auch für schlimme Unglücke. Drei Beispiele:

Uwe Barschel



Der CDU-Politiker brach öffentlich sein Ehrenwort und ein Reporter fand ihn tot in einer Genfer Badewanne. Angeblich verstarb der ehemalige Ministerpräsident von Schleswig-Holstein an einer Überdosis Tabletten, wir vermuten aber, das letzte Badewasser war schlecht.

R.M.S. Titanic



Das Kreuzfahrtschiff galt als unsinkbar, verlor den Titel aber gleich auf der ersten Fahrt an einen Eisberg. Es starben fast 1.500 Menschen. Noch heute leiden wir mit, wenn unsere Freundinnen Leonardo di Caprio anschmachten.

Harald Juhnke



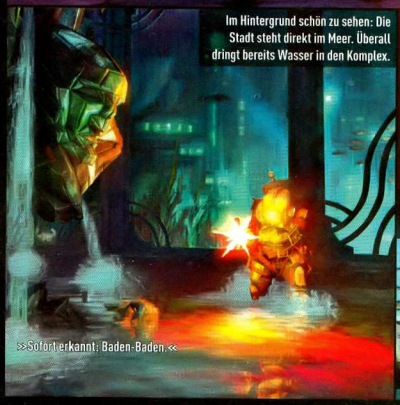
Fotos: action press (3)

Der Vorzeige-Entertainer und deutsche Star der Nachkriegszeit schwamm meistens oben auf der Sympathiewelle. Ironischerweise mit akutem Flüssigkeitsverlust ins Krankenhaus eingeliefert, verstarb der Kamptrinker ruhmlos am 1. April 2005.



Die *Unreal* Engine *3* glänzt mit tollen Schatten und unterstützt Details wie Patronenhülsen auf dem Boden.

»Hat eindeutig einen Schatten: irrer Killer.«



Im Hintergrund schön zu sehen: Die Stadt steht direkt im Meer. Überall dringt bereits Wasser in den Komplex.

»Sofort erkannt: Baden-Baden.«



»Hat zugenommen: Nina Hagen.«

Fantasievoll: Unter den Masken der Nichtspielercharaktere verstecken sich laut Entwickler tatsächlich Pixelmenschen.

tungs-Stationen Ihre Fähigkeiten neu konfigurieren. Für lau, ohne Verluste. Allerdings funktioniert jede dieser Stationen nur einmal.

GELD ODER LEBEN?

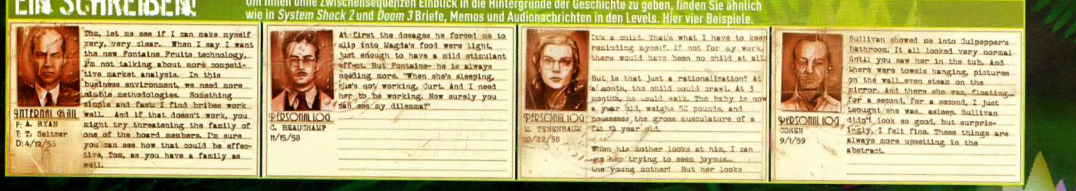
Sie haben sich entschieden. Das Adam ist zu wertvoll. Als Sie sich dem Mädchen nähern, versucht es zu fliehen. Sie sind schneller. Ha! Aber die Rechnung geht nicht auf: Aus den Schatten schält sich ein metallbestücktes Ungetüm und stampft geradewegs auf Sie zu. Die Öffnungen seines Helms leuchten gefährlich. Auge in Auge mit diesem Protector bereuen Sie in Sekundenschnelle Ihre Entscheidung, das kleine Gör nicht in Frieden gelassen zu haben. Vermaledeite Beschützer!

BEZIEHUNGSKISTE

Rapture besitzt keine Regierung. Es geht um Haben oder Nicht-Haben. Dadurch existieren laut Levine regelrecht soziale Schichten. Das Besondere an *Bioshock* ist vermutlich, dass alle Charaktere in Beziehungen zueinander stehen. „Wenn Sie einer Kreatur ihr Adam rauben – die meisten anderen Menschen machen das auch – wird dieser Teil Sie mögen. Andere, die solches Adam nicht nutzen, hassen Sie dafür", so Levine. „Das ist nur ein Beispiel, wie sich Ihr Verhalten auswirkt. Rapture ist eine wirklich fantastische Utopie. Es ist ein Extrem. Keine Blümchen-und-Bienchen-Welt, sondern eine Welt voller Herausforderungen. Das Ziel ist, Verhaltensweisen zu begreifen und zum eigenen Vorteil zu nutzen", erklärt er. „Wir hatten genug von Flankieren, Rennen, Reden – der künstlichen Intelligenz, wie Sie etwa noch in *SWAT 4* vorkommt. Bei *Bioshock* stehen wirklich Beziehungen im Vordergrund. Du solltest sehen, wie ein Protector stöhnt, wenn etwa sein Gatherer stirbt und umgekehrt." Schlaue Spieler nutzen dieses Wissen. Greift Sie etwa ein Soldatentyp namens

EIN SCHREIBEN!

Um Ihnen ohne Zwischensequenzen Einblick in die Hintergründe der Geschichte zu geben, finden Sie ähnlich wie in *System Shock 2* und *Doom 3* Briefe, Memos und Audionachrichten in den Levels. Hier vier Beispiele.





Ein Gatherer-Kind auf der Suche nach Leichen: Die Umgebung lässt erahnen, dass dies einst ein schöner Ort war.

»Das Ikea-Kinderparadies birgt viele Überraschungen.«

Aggressor an und ein Protector ist in Reichweite, wäre es günstig, das Plasmid „Gatherer Cry" zu verwenden. Der Protector hält Sie damit für einen schutzbedürftigen Gatherer und gibt dem Aggressor Saures. Wir durften uns in anschaulicher **Weise** davon überzeugen.

WASSER MARSCH!

Zum Abschluss der virtuellen Führung öffnet Hellquist am Bildschirm die Konsole und gibt den Befehl **open_waterroom** ein. Wenige Sekunden später stehen wir in einem Teil von Rapture, den Irrational ausschließlich dazu entworfen hat, die Wassereffekte im Spiel zu testen. Sie erinnern sich: Rapture ist eine Stadt unter Wasser. Eine Stadt die durch den Krieg niemand mehr so richtig wartet und die deshalb verfällt. An allen Ecken und Enden dringt daher todbringendes Nass in den Komplex. Und hier soll die Grafik-Engine ihre Muskeln so richtig spielen lassen. „Es war gut für uns, mit der *Unreal*-Engine *3* zu arbeiten, denn wir hatten schon bei anderen Projekten die vorherige *Unreal*-Engine genutzt und so war für uns der Einstieg denkbar leicht", bemerkt Levine. Schon nach den ersten Schritten sehen wir eine von der Wand gestürzte Neonreklame, die blinkend halb im knietiefem Wasser hängt. Die Flüssigkeit reflektiert die Reklame enorm lebensecht. Man hat fast den Eindruck, vom Zusehen nasse Füße zu bekommen. Noch cooler wirkt der Effekt, wie das Wasser eine Treppe hinunterrinnt. Oder wie Tropfen von der Decke in eine Pfütze fallen und größer werdende Kreise ziehen. „Wasser ist für *Bioshock* sehr wichtig, deshalb soll es möglichst gut aussehen", meint Levine nüchtern. Nun, wenn Irrational das genauso ins laufende Spiel einbaut, können wir sagen: „Mission erfolgreich!"

Joachim Hesse

Info: www.irrationalgames.com

Bioshock

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Irrational Games/Take 2
FERTIG ZU	60%
ERSCHEINT	„Irgendwann 2007"
VERGLEICHBAR	System Shock 2, Deus Ex



JOACHIM HESSE

Ich liebte damals das Gruselflair von *System Shock*, ich kann es jetzt kaum erwarten, Mister Ryan zu treffen. Selten klang die Geschichte eines Spiels spannender, ein Projekt ambitionierter. Allein die frei begehbare Welt mit völlig autark agierenden Charakteren stellt eine unglaubliche Herausforderung an die Programmierer dar. Hoffentlich gestaltet Irrational das Spiel nicht zu komplex. Die Jungs beteuern zwar, sämtliche Vorsichtsmaßnahmen diesbezüglich zu treffen, doch ein simpler Shooter wird *Bioshock* sicher nicht.

HILFE, STELLUNG!

Wie Charaktere interagieren, zeigen die Skizzen. Der große Protector geht in die Knie, um dem Gatherer-Mädchen den Zugang zu ihrer Behausung im Lüftungsschacht zu ermöglichen.



»Ich trink am liebsten Ver-Mumm-Sekt.«

Top-Grafik aus Deutschland: Die überaus leistungsstarke Grafik-Engine entstand komplett in Eigenregie!

Vorsicht, deutsche Einheit!

Deine Alte macht Schluss!

Sascha Jungnickel, Projektleiter und Art Director von *Sabotage*, über Schleicheinlagen und das bittere Ende.

„Das Schleichen ist mit *Splinter Cell*, das ‚Finish' dann eher mit *Hitman* vergleichbar."

„An *Splinter Cell* hat uns einfach immer das Verstecken ohne die Belohnung durch das ‚Finish' gestört. Mit *Sabotage* wollen wir das ändern!"

„Je nach Ausrüstung kann der Spieler die Gegner auf unterschiedlichste Weise leise ausknipsen, wenn er nahe genug herangeschlichen ist."



Wie im Konkurrenten *Splinter Cell* spielen Licht und Schatten in *Sabotage* eine ziemlich große Rolle.

Alles was Sie über Replay Studios Schleich-Shooter SABOTAGE wissen sollten, finden Sie hier – und zwar weltexklusiv!

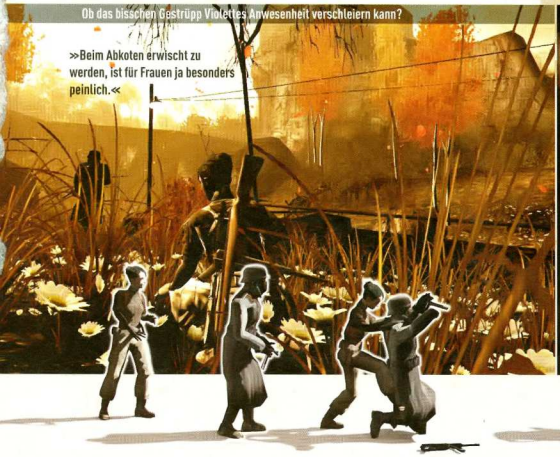
Wer die letztjährige Games Convention verfolgt hat, erinnert sich vielleicht: Da stellten Dtp und Replay-Studios unter anderem *Sabotage* vor. Seitdem hörte man irgendwie nix mehr von diesem ambitionierten Projekt, das sich so wohltuend vom restlichen Genre abheben wollte. Das ist jetzt anders, denn für uns haben die Entwickler endlich das selbstauferlegte Schweigegelübde gebrochen. Was ist *Sabotage* denn genau? Es ist ein im Zweiten Weltkrieg angesiedelter Schleich-Shooter, den Sie aus der Verfolgerperspektive erleben. Optisch ist *Sabotage* sehr düster gehalten, spielt viel mit den Elementen Licht und Schatten, hin und wieder wechselt der Look sogar völlig, um einer grobkörnigen Schwarzweiß-Optik zu weichen. Will man *Sabotage* mit existierenden Titeln vergleichen, sind das die Spiele der *Hitman*- und *Splinter Cell*-Reihen.

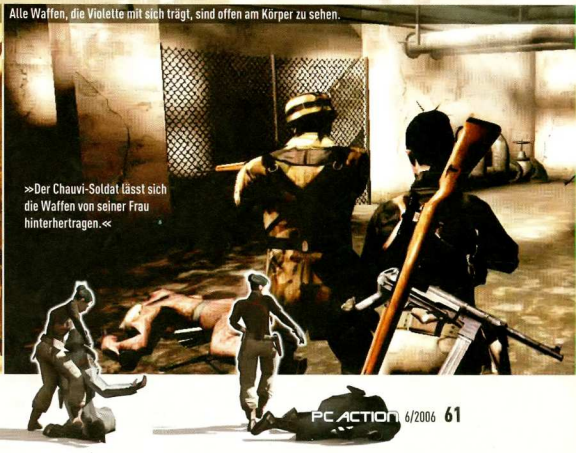
GEFAHRENZULAGE

Ihre Hauptziele sind militärische Einrichtungen und spezielle Personen. So gilt es etwa, eine Hafenanlage oder ein Waffenlager in die Luft zu jagen sowie Nazi-VIPs zu eliminieren. Da solche kritischen Ziele natürlich entsprechend gesichert sind, ist Diskretion vonnöten. Kurz: Wenn Sie die Aufmerksamkeit auf sich lenken, ist der Ofen ganz schnell aus. Weil dauerndes Geschleiche an der Motivation nagt, bauen die Entwickler eine Menge Situationen ein, in denen Sie die Pixel-Deutschen ordentlich mit blauen Bohnen füttern. Und weil man damit immer noch keinen erfahrenen Zocker hinter dem Ofen hervorlocken kann, packen die Jungs noch jede Menge Rätsel rein. An einer Stelle öffnen Sie etwa eine Tür durch die richtige Mischung von Chemikalien. Sie finden in *Sabotage* sogar Kistenschiebe-Kopfnüsse der ganz alten Schule!

TRAUMHAFT

Die Hauptgeschichte klingt ebenfalls interessant. Die Heldin findet sich nämlich zu Beginn verwundet in einem Hospital wieder. Dabei erinnert Sie sich immer wieder an vergangene Einsätze und diese darf der Spieler dann absolvieren. Die Erinnerungen vermischen sich aber auch mit schlimmen Albträumen, die immer wieder das gleiche Szenario zum Thema haben: Die bevorstehende Ausrottung eines von der SS besetzten Dorfes. Mehr zu diesen „Visionen" finden Sie im Kasten auf Seite 63: „Aus der Traum!" Die Spielfigur Violette Summer basiert übrigens auf Violette Szabo, eine MI6-Agentin, die im Zweiten Welt-







»Also nochmal: Du schießt mir in die Schulter und das Geld von der Versicherung teilen wir dann.«

Der Wachmann hat die Leiche am Boden entdeckt. Jetzt könnte es für Violette richtig brenzlig werden.



»Hannelore: Welcher Depp hat das Fenster zum Lüften aufgemacht?«

Die Entwickler wählten bewusst einen sehr düsteren Look, der uns irgendwie an Konamis *Silent Hill*-Reihe erinnert.



»Ich bringe Euch jetzt um, weil Ihr tagsüber Strom verschwendet.«

Das Spiel bietet nicht nur Missionen innerhalb von Gebäuden und militärischen Einrichtungen, sondern auch Einsätze im Freien.

krieg vor allem in Frankreich sehr gefährliche Sabotage-Missionen ausführte. Im Februar 1945 wurde sie von den Deutschen ermordet. Violette Szabo ist posthum als zweite von insgesamt nur vier Frauen das George Cross (britische Auszeichnung für Tapferkeit) verliehen worden. Bildungsauftrag erfüllt – jetzt zurück zum Spiel.

EX UND HOPP

Gelingt es dem Spieler, sich unbemerkt an einen Gegner heranzuschleichen, kann er je nach Ausrüstung einen von über 20 so genannten „Close Kills" ausführen, die den Feind umgehend über den Jordan schicken. Einen davon durften wir bereits sehen. Darin kommen ein Messer und auch eine Kehle vor und ... Na ja, wir gehen von einer USK-Freigabe ab 18 Jahren aus.

Um sich erfolgreich anschleichen zu können, werfen Sie regelmäßige Blicke auf eine Anzeige, die Aufschluss darüber gibt, wie gut oder schlecht sichtbar die Spielfigur ist. Cool ist, dass Violette Gegenstände einsammeln kann, die das Erfahrungspunkte-Konto füllen. Diese investieren Sie in neue beziehungsweise verbesserte Fähigkeiten und Waffen-Auf-

INTERVIEW „SABOTAGE BIETET GAMEPLAY-ELEMENTE, DIE NICHT FÜR JUGENDLICHE GEEIGNET SIND."

PC ACTION Spiele mit dem Szenario Zweiter Weltkrieg sind nicht eben rar. Warum wählen Entwickler dieses Thema eigentlich so gern? Eure Heldin Violette Summer ist aber eine scharfe Mieze, was ein neuer Ansatz für einen Weltkriegs-Shooter ist.

SASCHA JUNGNICKEL: Im Krieg sind komplexe Regeln menschlichen Zusammenlebens außer Kraft gesetzt. Die menschlichen Abgründe eines solchen Szenarios inspirieren Künstler seit jeher. Was man nicht begreifen kann, verarbeitet man durch Interpretation. *Sabotage* legt den Focus auf Stealth, Infiltration und Silent Kills. Eine Frau als Protagonistin stützt diesen Ansatz, weil Frauen im Allgemeinen als vorsichtiger und überlegter, aber auch als zäher und hinterhältiger gelten als Männer.

PC ACTION Gab es damals eigentlich wirklich weibliche Mlé-Agenten hinter feindlichen Linien?

SASCHA JUNGNICKEL: Natürlich. Uns hat zum Beispiel Violette Szabo inspiriert. (Anmerkung der Redaktion: Eine französische Agentin, die im Zweiten Weltkrieg verdeckt hinter feindlichen Linien agierte, in Gefangenschaft geriet und von den Nazis exekutiert wurde.)

PC ACTION Wie wählt man eigentlich einen Namen für den Hauptdarsteller eines Spieles aus? Warum Violette Summer? Wieso nicht Rose Winter, Tulip Spring oder Daisy Autumn?

SASCHA JUNGNICKEL: Violette gleich Violent (gewalttätig). Summer gleich Sommer, also positiv. Violette ist eine ambivalente Person. Das Spiel zeigt düstere, gewalttätige Szenen in schönen Szenarien. Deshalb Violette Summer.

PC ACTION Dem PC als Spieleplattform wird ja immer wieder mal das Ende vorausgesagt. Gerade jetzt, wo zum Beispiel die Xbox 360 technisch einiges leistet. Ist der PC bald tot?

SASCHA JUNGNICKEL: Der PC ist eine freie Plattform. Jeder kann darauf machen, was er will. Deshalb hat er ein hohes, unabhängiges Kreativ-Potenzial, und deshalb wird er nicht sterben. Die „Leistung" einer Konsole sehe ich auch nicht in Shadern oder ähnlichem Technokratenkram, sondern in den Spielen, die man dafür bekommt.



»Marky Mark nennt sich jetzt Eury Euro.«

Sascha Jungnickel, Projektleiter von *Sabotage*.

PC ACTION Haben es deutsche Entwicklerstudios schwerer als beispielsweise eure Kollegen aus den USA?

SASCHA JUNGNICKEL: Es ist in Deutschland etwas schwieriger, kompetente, erfahrene Entwickler zu finden, die sich problemlos in die Pipeline einbinden lassen. Allerdings arbeiten Spezialisten aus dem In- und Ausland verstärkt wieder gern in kleineren Studios, weil hier die Arbeit einfach weniger nach Fließband schmeckt und die Stimme des Einzelnen noch gehört wird.

PC ACTION Bekommt ihr viele Zuschriften von Zockern, die eine tolle Idee für ein Spiel haben? Wir hätten da übrigens auch so eine Idee. Eine Wirtschaftssimulation, die man mit einem Tanzmatten-Controller bedient.

SASCHA JUNGNICKEL: Wir arbeiten gerade an einer Finnwal-Simulation, die mit 24 Hamsterlaufrädern gesteuert wird. Eine Signalpfeife unterbricht oder spornt die Nager an. Die Idee stammt von einem *Anno*-Spieler. Ich kann die Frage also mit „Ja" beantworten.

PC ACTION Einem ersten Infoblatt entnahmen wir, dass *Sabotage* eher für Spieler in der Altersgruppe 18+ ist. Warum?

SASCHA JUNGNICKEL: *Sabotage* bietet Gameplay-Elemente, die nicht für Jugendliche geeignet sind. Dazu gehören Silent Kills, Flammenwerfer und ähnliches.

PC ACTION Mal ganz ehrlich! Machen Spiele gewalttätig? Wir können auf jeden Fall eines behaupten: Spiele machen fett. Man muss sich nur mal einige Kollegen ansehen.

SASCHA JUNGNICKEL: Ehrlich gesagt, weiß ich es nicht. Ich weiß aber, dass es ein Problem am Markt gibt: Spiele für Erwachsene werden von einigen wirklich schwarzen Schafen an Kinder verkauft, und Eltern achten nicht darauf, was ihre Kids spielen.

PC ACTION Komplettiere bitte folgenden Satz: Wir werden in der Geschichte der Computerspiele eine ähnliche Rolle einnehmen, wie ... in der Geschichte der Rockmusik.

SASCHA JUNGNICKEL: Wenn's denn sein muss: die Sex Pistols.

PC ACTION Was dürfen wir deiner Meinung nach niemals vergessen?

SASCHA JUNGNICKEL: *Shadow of the Colossus*! (Anmerkung der Redaktion: Saugeiles Spiel für Playstation 2.)



wertungen. Wo wir schon mal bei den Waffen sind: Zwölf Plattmacher bietet *Sabotage*, vom Messer über die Pistole bis zu Scharfschützengewehren und Flammenwerfern.

SCHLAUE GERMANEN

Was überaus interessant klingt, sich in der Praxis aber erst bewähren muss, ist die Gegner-KI. Feinde agieren laut der Entwickler meist in Gruppen, die aus Anführern und Untergebenen bestehen. Die Obermuftis geben Befehle, schicken ihre Diener auch einzeln voraus. Stirbt ein Boss, übernimmt automatisch einer aus der zweiten Reihe die Führung. So leicht beißen die Typen allerdings nicht ins Gras: Kopftreffer sorgen aber wie in der Realität für umgehenden Feierabend. Doch auch sonst verhält es sich bei den verschiedenen Körperzonen ähnlich wie bei lebenden Objekten – nicht jeder Treffer führt zum sofortigen Pixeltod. Was gibt es sonst noch? Um Spieler für besonders gute Leistungen zu belohnen, implementiert man freischaltbare Boni, wie etwa stärkere Waffen oder neue Close Kills. Hoffen wir, dass wir auf der E3 2006 mal selbst Hand an *Sabotage* legen dürfen. Wäre schon cool zu wissen, ob sich das Teil so gut spielt, wie es sich bisher anhört.

Ahmet Iscitürk

Info: www.sabotage1943.com

Sabotage	
GENRE	Action
HERSTELLER	Replay Studios/Dtp
FERTIG ZU	50%
ERSCHEINT	Ende 2006
VERGLEICHBAR	Hitman, Splinter Cell



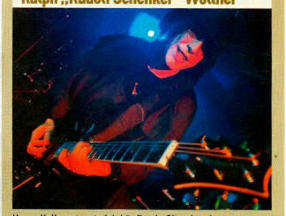
AHMET ISCITÜRK

Ob *Sabotage* wirklich die Hütte rockt, kann ich ja erst beurteilen, wenn ich das Teil in Aktion sehe. Aber Potenzial steckt in Violette Summers' Einsatz hinter feindlichen Linien auf jeden Fall. Nicht nur, weil das Ganze mal richtig fett aussieht, sondern weil so eine alte Schleichwurst wie ich dann vielleicht auch mal was anderes zu zocken hat, als *Splinter Cell* oder *Hitman*. Wir behalten *Sabotage* auf jeden Fall im Auge und das sollten Sie auch tun. Mist, jetzt sind hier noch zwei Zeilen frei. Oh, doch nicht!

Untergetaucht!

Nicht nur Geheimagenten geben sich gern als etwas aus, das sie nicht sind.

Ralph „Rudolf Schenker" Wollner



Unser Kollege tarnt sich häufig als Gitarrist einer Rockband namens Dead United. Da sammelt er Groupie-Telefonnummern, die er später an Versicherungsvertreter und Scientology verkauft. Was für ein mieses Schwein.

Freiherr Hartmut von Klötinski



War im Zweiten Weltkrieg als Spion tätig. Tarnte sich im Führer-Bunker erfolgreich als Computer-Tastatur. So gelang es ihm, vertrauliche Informationen zu sammeln, die den Alliierten den Sieg sicherten. Danke!

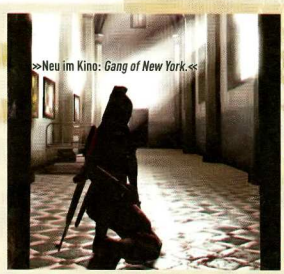
Lassie



Was viele nicht wissen: Der beliebteste TV-Hund der Welt stand in den USA auf der schwarzen Liste des Kommunistenhassers Senator McCarthy. Lassie verkleidete sich als Weihnachtsmann und entkam in die DDR.

Aus der Traum!

In regelmäßigen Abständen erlebt Heldin Violette Summer Episoden einer albtraumhaften Vision, die in Schwarz-Weiß über den Schirm flimmern. Darin befindet Sie sich in einem französischen Dorf, das die SS besetzt hält. Die Fieslinge drohen, alle virtuellen Einwohner zu töten, weil sie angeblich einen Agenten der Alliierten verstecken. Violette muss dies verhindern, in dem Sie die regelmäßig auftretenden Albtraum-Levels erfolgreich absolviert. Stirbt sie innerhalb einer Vision, kehrt sie sofort wieder ins eigentliche Spiel zurück und vertut eine wertvolle Chance. Klingt ja ziemlich fies ...





HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.

unterstützt von PC ACTION UNITED FOR AFRICA

*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

www.gemeinsam-fuer-afrika.de

GEMEINSAM FÜR AFRIKA



»Das kommt davon, wenn Stevie Wonder auf den Strich gehen will.«

Dank der gezückten Polizeimarke überlassen Ihnen Bürger jederzeit ihr Fahrzeug.



»Wenn die Geistig-Behinderten-Gruppe PCA im Park spazieren geht, gibt es immer was zum Lachen.«

Marcus Reed brettert mit einem beschlagnahmten Motorrad durch den Central Park.


»Weitspringer sehen immer irgendwie schwul aus.«

Frontalzusammenstoß: Der Fahrer des anderen Wagens fliegt uns durch die Windschutzscheibe entgegen.

Spiel auf der Straße!

Bei Columbos schnarchigen Ermittlungsmethoden schon mal ins Koma gefallen? Vielleicht ist dann TRUE CRIME: NEW YORK CITY was für Sie! Leichte Schläge auf den Hinterkopf fördern das Denkvermögen, heißt es. Weil Sie aber beim Nachfolger zu *True Crime: Streets of L.A.* einen Ex-Verbrecher in Diensten der Polizei verkörpern, ist die Lage anders: Hier dürfen Sie das Gehirn abschalten und die Köpfe virtueller Verdächtiger schon mal gepflegt auf die Motorhaube eines Autos knallen, um an Infos zu gelangen. Ja, Protagonist Marcus Reed kann ungefähr so freundlich sein wie ein Rentner, dem Sie im Bus den letzten Sitzplatz weggenommen haben. Derartiger Verdruss verwundert nicht, verdient der Mann doch – unsere drei intelligenten Leser haben es wohl bereits anhand des Spieletitels erraten – in New York sein Geld, wo es manchmal noch nervenaufreibender zugeht als bei einem Kindergeburtstag. Der Spieler steuert den Zivilpolizisten in der Verfolgerperspektive durch die stimmungsvoll nachgebildete Stadt und muss Missionen erfüllen. Er kann zu Fuß gehen oder jedes der herumfahrenden Standard-Fahrzeuge beschlagnahmen und beweist sich oft bei Schießereien oder Prügeleien mit Fausthieben, Schwingern, Tritten und Würgegriffen. Die Steuerung entpuppt sich als komplex und gewöhnungsbedürftig. Simpel ist es dagegen, an Einsätze zu gelangen.

WAS FÜR EIN STRESS!

Folgen Sie der Story, die mittels guter Zwischensequenzen und deutscher Untertitel erzählt wird, bekommen Sie es mit vier Verbrecher-Syndikaten zu tun und sind einem Maulwurf in den Reihen der Polizei auf der Spur. Dabei suchen Sie immer wieder Bandenchefs, knipsen Handlanger aus und sichern Beweise. Außerdem liefert Ihr Funkgerät Zufallsmissionen. Reed muss etwa Geiselnahmen beenden, Vergewaltiger dingfest machen, Promis schützen, Ehestreitigkeiten schlichten, betrunkene Autofahrer stoppen – und er beteiligt sich an illegalen Rennen und Kampfturnieren. In der riesigen Stadt können Sie sich in Geschäften andere Klamotten, bessere Waffen, schnellere Autos und neue Kampf- und Spezialfähigkeiten besorgen. Beim Einkaufsbummel ist nicht nur entscheidend, wie viel Geld Sie besitzen, sondern auch Ihr Dienstgrad. Denn Reed steigt ähnlich wie bei einem Rollenspiel auf. Außerdem bewertet das Spiel, wie Sie Ihren Job erledigen – als braver Gesetzeshüter, der sich an Vorschriften hält oder als echtes Bullenschwein. Gefundenes Rauschgift zu verticken, statt es im Präsidium abzuliefern, gibt beispielsweise Minuspunkte, beschert Ihnen aber Geld. *True Crime 2* dürfte ein gutes Spiel werden, das zeigte unsere Vorabversion. Ob das langt, um *GTA: San Andreas* zu ärgern, bleibt fraglich. Dazu fehlt es den Missionen wohl an Abwechslung. Ferner wirkt die Fahrphysik stellenweise unfreiwillig komisch: Ein Motorrad, das sich steuert wie ein Gummiball auf LSD kommt einfach nicht gut. Auf jeden Fall nachbessern müssen die Macher wegen Grafikfehlern, Abstürzen und plötzlich auftretenden Rucklern. Doch auch spielerisch gilt es zu feilen: In einem Fall klemmten wir einen Gauner (*natürlich* versehentlich, hehe!) so zwischen Auto und Hauswand, dass wir ihn nicht festnehmen konnten und neu laden mussten. Das ist um so ärgerlicher, wenn einen das Speichersystem nach dem Laden immer zum Beginn eines Auftrags zurücksetzt. Harald Fränkel

Info: www.truecrime2005.com

True Crime: New York City

GENRE	Action
HERSTELLER	Luxoflux Corp./Dtp
FERTIG ZU	99%
ERSCHEINT	Ende April 2006
VERGLEICHBAR	GTA: San Andreas



HARALD FRÄNKEL

Wenn jemand am Boden liegt, nachtreten? So was ist selbst für virtuelle Welten verdammt derb. *True Crime 2* zieht gegen den indonesischen Präsidenten Susilo Bambang Yudhoyono sicher den Kürzeren, wenn der Friedensnobelpreis 2006 vergeben wird und ist nix für Kinder. Erwachsene dürfen die Sau raus lassen: Es ist mal was anderes, einen Polizisten zu spielen, der „Gangsta"-Manieren an den Tag legt. Musikmäßig gibt's alterhand, etwa Stücke von Public Enemy, Danzig oder The Ramones! Erst müssen aber noch die Bugs verschwinden ...

Auto Assault



THE END OF THE ROAD AS YOU KNOW IT







NCSOFT

NETDEVIL

The way it's meant to be played

EU.AUTOASSAULT.COM

DVD ROM

© 2006 NCsoft Europe. Alle Rechte vorbehalten. Auto Assault, NCsoft, das miteinander greifende NC-Logo und alle damit in Verbindung stehenden Logos und Designs sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der NCsoft Corporation. NetDevil ist ein eingetragenes Warenzeichen von NetDevil LTD. Alle anderen eingetragenen und nicht eingetragenen Warenzeichen sind das Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.



Ein Hubschrauber greift Panzer am Boden an, die sich zu verstecken versuchten.

Die Abschussklasse 2006

Lange war es ruhig um die Macher von *Operation Flashpoint*. Wir forschten für Sie nach und freuen uns: ARMED ASSAULT kommt.

Das Szenario in *Armed Assault* könnte aus den Abendnachrichten stammen: Ein Trupp amerikanischer Soldaten wird in einem fremden Land in einen Hinterhalt gelockt und von Feinden attackiert. Der neue Ego-Shooter der legendären *Operation Flashpoint*-Macher Bohemia Interactive will mit riesigen Landschaften, einem taktisch anspruchsvollen Spielverlauf und massig virtueller Kriegsmaschinerie die Zockergemeinde beglücken. Wir sprachen mit Bohemias PR- und Community-Manager Paul „Placebo" Statham über die anrückende Militärsimulation aus tschechischen Landen.

VERSTECKSPIEL

„Die Aufgabe des Spielers ist zu überleben!", lässt Herr Statham verlauten. Angeblich soll dieser Überlebenskampf in einer sage und schreibe 400 Quadratkilometer großen Digitallandschaft besonders knifflig sein, weil die Pixelfeinde über genügend Hirnschmalz verfügen: „Die KI in *Armed Assault* ist wirklich gerissen, sodass man immer ums Überleben kämpfen muss, selbst wenn man sich aus allem Ärger raushält oder sich versteckt." Wie bitte? Verstecken? Echte Soldaten wie wir verkriechen sich nicht in Erdlöchern. Trotzdem fein, dass Bohemia Zivildienstleistende und andere Weicheier nicht ausschließt, sondern spielerische Alternativen anbietet. Dabei wirkt der Schauplatz ominös. „Der Spieler ist Teil einer kleinen Einheit amerikanischer Soldaten und wird in ein mysteriöses Land geschickt, das es nicht mal auf der Landkarte gibt", verrät „Placebo". Allen Anschein nach spielt *Armed Assault* also in der ehemaligen Deutschen Demokratischen Republik ...

INTERVIEW „IN ARMED ASSAULT IST ALLES MÖGLICH!"



Steht auf Militär-Shooter und Fußball-Trikots: Paul „Placebo" Statham.

Um alle relevanten Informationen zu *Armed Assault* zu erfahren, wandten wir uns an Paul „Placebo" Statham, den PR- und Community-Manager der Prager Entwicklerschmiede Bohemia Interactive Studio.

PC ACTION Wie sieht eine typische Mission in *Armed Assault* aus?

PAUL STATHAM: Eine „typische Mission in *Armed Assault*"? Seid ihr völlig übergeschnappt? Es gibt keine typischen Missionen! Okay, zu Beginn der Kampagne ist der Spieler mit seinen Kumpels in der Unterzahl und es gilt das Motto: Auf Feinde achten, nicht erschossen werden und den Teammitgliedern helfen! Man kann sich sogar einen Unterschlupf suchen, um auszuharren und zu warten, bis die Gefahr vorüber ist. Aber wenn der erste Angriff überstanden ist, können die Spieler natürlich zurückschlagen, um dem gegnerischen Abschaum so richtig in den Hintern zu treten!

PC ACTION Wie wichtig ist die Teamarbeit? Ist es möglich, eine Mission allein zu gewinnen?

PAUL STATHAM: In *Armed Assault* ist alles möglich! Du kannst eine Mission allein gewinnen, genauso wie du einen Gegner auf 700 Meter mit deinem M16 treffen kannst, es ist nur verdammt schwierig, wenn auch nicht unmöglich. Die größte Aussicht auf Erfolg besteht darin, die Mission als Teil eines Teams zu spielen, indem man den Teammitgliedern Befehle erteilt, taktisch denkt und das weite Gelände zu seinem Vorteil nutzt.

PC ACTION 400 km² sind eine große Welt. Wie wollt ihr erreichen, dass sich die Leute in *Armed Assault* nicht verlaufen?

PAUL STATHAM: Natürlich kann man sich in einer solch großen Spielwelt sehr leicht verlaufen und das ist ein Problem für uns. Wenn alle technischen Hilfsmittel versagen, kann ein Soldat immer noch Karte und Kompass benutzen. Was wäre schließlich ein Soldat, wenn er nicht mal eine Karte lesen kann?

PC ACTION *Armed Assault* wird ein sehr realistisches Spiel. Daher können auch Bären und andere wilde Tiere in der Dunkelheit auf den Spieler lauern, oder?

PAUL STATHAM: Es ist wahr, dass es eine Anzahl an Lebensformen im Spiel gibt. Wirklich



Ein US-Panzer rollt in ein Stadtgebiet ein. Knallt er los, wirbelt viel Staub auf.







Rollt der Feind an, sind Sie als Fußsoldat schnell aufgeschmissen.

HIER GEHT'S LANG!

Gelegenheitsspieler und Einsteiger bemängelten das Kommandosystem in *Operation Flashpoint*. Die KI-Kameraden ließen sich nur umständlich befehligen. Das soll in *Armed Assault* anders sein. Der alteingesessenen Zockerschaft will Bohemia aber nicht vor den Kopf stoßen: „Im Moment arbeiten wir an einer einfachen Technologie, die es entscheidend vereinfachen soll, den Teamkameraden selbst in hitzigen Gefechten geeignete Befehle zu geben. Wir überlegen aber, das alte System für die Spieler mit einzubauen, die es mochten." Brav!

BEWEG DEINEN HINTERN!

Natürlich sind Sie nicht nur als Fußsoldat unterwegs, sondern dürfen auf ein riesiges Repertoire an Flug- und Fahrgeräten zurückgreifen. Ob Panzer, Düsenjet oder Kampfhubschrauber – sind Sie mit schwerem Gerät unterwegs, hat der Feind nichts zu lachen. Die fahrbaren Untersätze haben Sie bei einem solch riesigen Schlachtfeld auch nötig. So ist die Insel Sahrani nicht nur immens groß, sondern auch ziemlich abwechslungsreich. An den Küstengebieten erwarten Sie malerische Palmenstrände und feine Wassereffekte. Ferner bietet der tschechische Ego-Shooter weiträumige Waldareale, die stark an *Operation Flashpoint* erinnern, kleinere Städte und staubige Wüstengebiete. Auch das Wetter spielt eine gewichtige Rolle. Diesbezüglich philosophiert Paul Statham: „Die künstliche Intelligenz arbeitet auf der Grundlage von Wissen, Aufmerksamkeit und Kommunikation. Das bedeutet, dass die KI das Geschehen um sie herum beobachtet und verarbeitet. Wenn Faktoren wie Nacht oder schlechte Sicht darauf Einfluss nehmen, reagiert die KI dementsprechend." Wollen wir hoffen, dass sich dies im fertigen Produkt auch bemerkbar macht. Lukasz Ciszewski

Info: www.armedassault.com

Armed Assault

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Bohemia Interactive
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	3. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	Operation Flashpoint; Battlefield


LUKASZ CISZEWSKI

Armed Assault muss einfach fett werden. Die Welt braucht einen Militär-Shooter mit herumstreunenden Vögeln und Insekten! Auch wenn sich der Titel nur als ein neues *Operation Flashpoint* mit frischerer Optik entpuppen sollte, ist die Fangemeinde zufrieden. Bohemia plant viele spielerische Kleinigkeiten, einen Vertrieb gibt es bisher nicht. Im Herbst sollen aber die taktischen Geplänkel in Wald- und Wüstengebieten beginnen. Hoffentlich haben die Jungs nicht vergessen, dass es inzwischen die *Battlefield*-Serie gibt. Egal, her damit!

Schaden anrichten können sie aber nur, wenn man aus Versehen auf einen Schmetterling ballert, und der Feind das mitkriegt. Es mag seltsam sein, dass ein Militärspiel Details wie Vögel und Insekten bietet. Aber der Unterschied ist unglaublich! Man ist in einer wirklichkeitsnahen, lebendigen Welt unterwegs. In vorherigen Spielen konnte man immer auf einen sich bewegenden Schatten schießen. Man wusste, dass es der Gegner sein muss. In *Armed Assault* könnte es lediglich eine Biene oder ein Falke sein.

PC ACTION Wie tragisch ist der Verlust eines Teamkameraden für spätere Missionen? Gibt es Nachschub für gefallene Soldaten? Oder muss man in den späteren Missionen mit weniger Soldaten auskommen?

PAUL STATHAM: Am Anfang der Kampagne stellt der Spieler fest, dass er nur wenige Freunde um sich hat, obwohl der Gegner überall lauern könnte. Teammitglieder zu verlieren bedeutet, dass man mehr und mehr unter Druck gesetzt wird, bis Verstärkung anrückt. Je weniger Teammitglieder man hat, desto genauer sollte man die Taktik überdenken. Wir haben außerdem ein neues Feature namens „Unterstützungsmissionen" eingebaut. Das heißt, dass in jeder Mission sekundäre Ziele zur Verfügung stehen. Wenn man die rechtzeitig erfüllt, sind die primären Aufgaben viel leichter. Demnach hat jede Mission einen großen Einfluss auf andere Missionen – so „persönlich" wie in *Operation Flashpoint: Resistance* präsentiert sich die Geschichte allerdings nicht.

PC ACTION Auf welche Mehrspieler-Modi dürfen wir uns freuen?

PAUL STATHAM: Der Mehrspieler-Modus soll über 60 Spieler beherbergen, die alle nacheinander ins Spiel einsteigen können. Bots ersetzen fehlende Spieler, damit man riesige Schlachten mit mehreren Zielen absolvieren kann.

PC ACTION Welche Fahrzeuge erwarten uns in *Armed Assault*?

PAUL STATHAM: *Armed Assault* besitzt eine große Sammlung von Fahrzeugen, die für die Kampagne wichtig sind. Es gibt alle möglichen Arten von Vehikeln. Von leichten, wehrlosen Zivilfahrzeugen bis hin zu schnellen, aggressiven Monstern am Himmel, wie den effizienten Flieger SU 25.

PC ACTION Finden wir in den Städten ein Bordell, in dem wir eine Pause vom Krieg einlegen können?

PAUL STATHAM: Die Vorschriften der Armee besagen, dass ein Soldat während seiner Freizeit seine Waffe zu polieren hat.

PC ACTION Welches der Fahrzeuge hättest du gern zu Hause in deiner Garage und was würdest du damit tun?

PAUL STATHAM: Ich mag die ganz großen Trucks, mit denen ich über die Leute fahren kann, die sich immer beschweren, dass wir zu lange brauchen, um neue Spiele zu veröffentlichen.

PC ACTION Ihr braucht ziemlich lange, um neue Spiele zu veröffentlichen, oder?



Auf den antiken Straßen herrscht reges Treiben. Wer will, kann auch heranzoomen.



Halten Sie die Bevölkerung stets bei Laune! Hierfür ist der Bau einer Taverne allerbestens geeignet.



In jedem Terrain passen Sie sich den Gegebenheiten an und bauen notfalls aufwändige Konstruktionen wie diese Wasserleitung.

Gutes Romaterial

Wenn Sie ohne gute Aufbau-Strategie nichts mehr hoch bekommen, empfehlen wir Ihnen DIE RÖMER.

Eine Karte, zwei Lager und jede Menge Stress mit kleinen unzufriedenen Männchen: Genre-Freunde kennen und lieben dieses „Problem". Doch CDV will keinen Titel für Genre-Experten, sondern ein einsteigerfreundliches Strategiespiel mit angenehmer Atmosphäre. Das merkt man allein schon daran, dass die bulgarischen Entwickler von Haemimont Games auf einen Mehrspieler-Modus und somit auf „Ich stampfe ein Lager aus dem Boden und dann haue ich dir auf die Fresse"-Partien verzichten. Im Gegensatz zu vielen anderen Genre-Vertretern geht es bei *Die Römer* nicht darum, solange alles was einem nicht gehört kaputt zu machen, bis man die ganze Karte besitzt. Sie sollen wie in der *Anno-* oder *Caesar*-Serie eine möglichst große, funktionierende Stadt zu erschaffen. Deshalb ist *Die Römer* noch lange kein Spiel für pazifistische Malventeeheinis, denn Keilerei gibt es hier auch.

SEI MEIN SKLAVE

„Einfach zu lernen, schwierig zu meistern", so beschreibt Chef-Programmierer Ivan-Assen Ivanov das Spielprinzip. Allein mit der Maus hat man die volle Kontrolle über das Geschehen: In einfachen Menüs klickt man sich schnell durch die Funktionen und rasch ist ein kleines Dörfchen in die fein detaillierte 3D-Landschaft gezaubert. Mit ein wenig Geduld wandelt sich das Nest in eine blühende Metropole samt Prunkbauten und Arenen. Wer mit der frei beweglichen Kamera nah heranzoomt, entdeckt putzig animierte Musikanten, tratschende Weiber und spielende Lausbuben. Brandschatzende Barbarenstämme stören die Idylle und sorgen für die nötige Prise Spannung und Hau-drauf-Einlagen. Trotzdem wartet ein Titel für eher ruhige Abende.

Ralph Wollner

Info: www.die-roemer.com

Die Römer

GENRE	Aufbau-Strategie
HERSTELLER	Haemimont Games/CDV
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	Juni 2006
VERGLEICHBAR	Caesar 4, Anno 1503



RALPH WOLLNER

Da man mich nicht gerade als Genre-Experten bezeichnen kann, merkt man, dass CDVs Prinzip funktioniert. Ohne größere Probleme fummelte ich erste Städtchen ins Grüne. Das Schöne: Meine kleinen Siedel-Kacker maulen nicht gleich sofort nach Spielstart los und wollen dieses und jenes. Das Völkchen stellt sich vielmehr als recht umgänglich heraus. In späteren Levels steigen die Anforderungen aber gewaltig und das antrainierte Wissen ist exakt umzusetzen, um wirklich das Letzte aus den knifflig en Terrains herauszuholen.

INTERVIEW

„WIR WOLLEN ALLE SPIELER-SCHICHTEN ERREICHEN."



CEO Gabriel Dobrev (links) und Chef-Programmierer Ivan-Assen Ivanov (rechts)

In Rom trafen wir uns mit Haemimont-Games-Chef Gabriel Dobrev und Chef-Programmierer Ivan-Assen Ivanov.

PC ACTION Wie habt ihr euch auf das Spiel vorbereitet?

GABRIEL DOBREV: Durch unsere älteren Titel haben wir ein fundiertes Wissen über Rom. Wir besitzen alle Infos über die Vergangenheit wie etwa Architektur und geografische Gegebenheiten. Man kann uns schon als Experten bezeichnen.

PC ACTION Gibt es einen korrekten historischen Hintergrund?

GABRIEL DOBREV: Wir haben uns so weit wie möglich von der großartigen Geschichte Roms inspirieren lassen. Vieles haben wir auch direkt übernommen. So bildeten wir zum Beispiel die Baugebiete für die Städte mit Hilfe der originalen geografischen Daten nach. Aber auch die Bauweise und Kleinigkeiten wie Kleidung und Spielzeug sind authentisch. Das gibt dem Spiel auch diese spezielle Atmosphäre.

PC ACTION Welche Engine benutzt ihr?

IVAN-ASSEN IVANOV: Wir haben eine eigene Engine für *Die Römer* produziert. Eine ihrer bemerkenswertesten Eigenschaften: Sie funktioniert auf einer sehr großen Hardware-Spannbreite.

PC ACTION Unterschied zur Konkurrenz?

IVAN-ASSEN IVANOV: Das Spiel spricht Genre-Experten und „Durchschnittsspieler" gleichermaßen an, wir wollen alle Schichten erreichen.



Das Geschehen lässt sich jederzeit stufenlos heran- und wegzoomen. Dass man so nahe rangehen kann wie hier, ist wirklich cool.

»Kenji Minogue und Albert Speer in *Wer wird Legionär?*«

Knüppel auf den Sack

Vollgepackt mit Innovationen und Grafik-Power, will ANCIENT WARS: SPARTA die Herzen der Hobbystrategen erobern. Könnte klappen!

Für dieses Echtzeit-Strategiespiel wollten die Entwickler das Rad zwar nicht neu erfinden, dafür garnierten sie altbewährte Tugenden mit wirklich erfrischenden Neuerungen. *Ancient Wars: Sparta* ist zwischen 700 und 300 vor Christus angesiedelt und bietet drei Kampagnen mit jeweils zwölf bis 15 Missionen. Jede dieser Kampagnen ist einer Rasse gewidmet. Da wären natürlich die namensgebenden Spartaner, aber auch Perser und Ägypter tummeln sich auf den Schlachtfeldern. Netterweise spendierte man jedem der Völker eine eigene Benutzeroberfläche, wobei die Unterschiede eher kosmetischer Natur sind. Klar, dass es auch charakteristische Bewaffnung und „Fahrzeuge" gibt. Die Perser haben zum Beispiel Kriegselefanten am Start, allerdings dürfen Sie gegnerisches Gerät auch kapern. Selbst Waffen heben Sie auf Wunsch vom pixelblutgetränkten Boden auf, wodurch man sich eine Menge Ressourcen und Zeit spart. Das Zeug brauchen Sie dann ja nicht mehr produzieren lassen.

UMGESIEDELT!

Ach ja! *Siedler*-Urvater Thorsten Hess fungiert als Produzent, was die Erwartungshaltung natürlich verstärkt. Cool ist, dass die realistische Physik-Engine nicht nur dafür sorgt, dass Spielfiguren in den Schlachten lebensecht durch die Gegend fliegen, sondern wirklich ein wichtiger Bestandteil der Spielmechanik ist. Zum Beispiel dann, wenn Sie Gegnern mit Felsgeröll eine Falle stellen. Die latschen durch eine Schlucht, von oben purzeln den Naturgesetzen entsprechend Steinbrocken herunter und machen alles zu Mus. Auch der Wind, das himmlische Kind, spielt eine große Rolle. Wenn Sie ein Feuer legen, bestimmt die Windrichtung, wie sich die lodernden Flammen ausbreiten. Schiffseinheiten kommen bei Rückenwind schneller ans Ziel und sogar die Umhänge der Soldaten wehen in die korrekte Richtung. Krass! Pro Volk sind zwei bis drei Helden im Einsatz, zu denen man dank spannender Story eine persönliche Bindung aufbauen soll, meinen die Macher. Auch wenn der Einzelspieler-Modus im Vordergrund steht, arbeitet Entwickler World Forge fieberhaft am Mehrspieler-Part, an dem bis zu acht Spieler teilnehmen sollen. Trotzdem fanden die Jungs Zeit, kurz bei uns vorbeizuschauen, um eine fortgeschrittene Version zu präsentieren. Vor allem die Sabber-Optik bescherte uns danach feuchte Träume. Spartanisch ist da schon mal gar nichts. Wir sind deshalb für eine Titel-Änderung. Wie wäre es zum Beispiel mit *Ancient Wars: Fett*? Ahmet Iscitürk

AUF DVD VIDEO

Info: www.playlogicgames.com



»Der Asterix-Erfinder änderte seinen Namen. Seitdem ist Ruderzo glücklich.«

Der Wind beeinflusst auch die Geschwindigkeit Ihrer Schiffe.



»Hurra! Wir haben Heu wie Geld!«

Landwirtschaft ist ein großer Bestandteil des Ressourcenmanagements.

Ancient Wars: Sparta	
GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	World Forge/Playlogic
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	Ende 2006
VERGLEICHBAR	Rise & Fall, Die Römer



AHMET ISCITÜRK

Wenn hier jemand pupst, heißt es immer „Wollner war's!" Ende des Jahres heißt es endlich „Ancient Wars!" Spitzenwitz oder? Jedenfalls wird *Ancient Wars: Sparta* höchstwahrscheinlich eine richtige Granate, denn es sieht schon jetzt total fett aus. Genau wie unser Kollege Marc Brehme. Im Gegensatz zu dem ist *Sparta* aber äußerst unterhaltsam und preiswert, während Marc uns zur Wende gleich 100 Westmark Begrüßungsgeld aus der Tasche zog. Die hole ich mir irgendwann wieder! Mit mir nicht, mein Lieber!

Ubisoft haut's raus!

Ubisoft hat außer *Heroes of Might and Magic 5* noch ein weiteres heißes Spiel in der Mache: *Ghost Recon: Advanced Warfighter*. Dazu gibt's was zu gewinnen.

ALLES, WAS DU BRAUCHST!

In unserer News auf Seite 13 erfahren Sie alles zum Taktik-Shooter *Ghost Recon: Advanced Warfighter* und an dieser Stelle erfreuen wir Sie mit einem Gewinnspiel dazu. Zum Absahnen einfach folgende Frage beantworten:

Warum ist hier ein Gewinnspiel zu *Ghost Recon*?
A) Darum
B) Weil es hier so gut hinpasst
C) Weil das Spiel cool ist



3x Kapuzenpulli (Gr. XXL)
3x T-Shirt (Gr. L)
3x Horizontalposter
3x Mousepad
5x Decision Maker
5x Schweißband

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **3. Mai 2006**.

Königin Isabell wirkt vom Schlachtfeldrand einen Heilzauber.

»Pferd: Hihihihihihi!«

AUF DVD
DEMO

Lass es dir von beiden



»Jucken: Sackratten.«

Ein Archdevil und ein Horned Demon nehmen einen Paladin in die Zange.



»Der Weiher hat den Seetest nicht bestanden.«

Auf der Karte erforschen Sie rundenweise das Land.

Horden von Dämonen überfallen in HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5 das Königreich. Sie treten ihnen entgegen oder schließen sich der Brut an.

Mit stolz geschwellter Brust und strahlender Rüstung reitet der Krieger durch eine malerische Landschaft. Blumen blühen auf den Wiesen, bemooste Bäume stehen am Wegesrand. Da erscheint ein gar garstiger Minotaurus und brüllt dem Recken seinen Kampfschrei entgegen. In der nächsten Runde soll es soweit sein, der Kampf entbrennt.

DÄMONISCHE INVASION

Der König ist tot! Schon wieder. Offenbar ist es in einem virtuellen Fantasyland keine so gut Idee, Herrscher zu sein. Egal. Jedenfalls machen sich dämonische Horden über das Land her. Diese Situation nutzen andere Völker aus und treten ebenfalls in den Krieg ein. Aufseiten der Menschen von Haven erleben Sie die erste Kampagne und verteidigen Ihr idyllisches Heimatland gegen die Invasoren aus der Hölle und deren Alliierten.

ALTBEKANNT

Wie aus den Vorgängern bekannt, starten Sie mit einer Heimatstadt, die Sie mit Knete weiter ausbauen. Barracken und Akademien errichten Sie, um neue Einheiten ins Leben zu rufen. Als waschechter Held machen Sie sich auf, das Land rundenweise nach Schätzen abzugrasen. Auf der Seite der Guten wandern Sie durch idyllische Gegenden, bei denen Sie ins Träumen kommen. Meist bewachen finstere Gesellen besonders begehrte Ressourcen, wie etwa Mühlen und Minen. Kommt es zum Kampf, entscheiden Sie sich, wer aus Ihrer Truppe daran teilnimmt. Mithilfe eines Gittermusters platzieren Sie Ihre Kämpfer, denen Sie der Reihe nach Befehle geben. Gute Feldherren setzen in den taktischen Scharmützeln etwa Heilzauber ein, um eigene Recken zu heilen und reduzieren mit Blitzzaubern und Feuerbällen feindliche Armeen oder zwingen sie zur Flucht.

WERDE EIN REKRUT

Neue Soldaten erhalten Sie, wenn sich Ihnen Söldner auf auf Ihrer Reise anschließen oder indem Sie in Städten die Produktionsstätten anwerfen. Allerdings muss Ihr Held ständig zurücklatschen, um neu ausgebildeten Einheiten mitzunehmen, allein bewegen die faulen Kerle Ihren Pixelarsch nicht vom Fleck.



»Oh mein Gott! Er hat die Sanduhr eingesetzt!«

Ein Fußsoldat kämpft gegen einen fiesen Hellhound!



»Spaß für die ganze Familie: Hexenverbrennung.«

Die Zwischensequenzen erzählen die Geschichte in Spielgrafik.



Die Devils teleportieren sich in Flammen über das Schlachtfeld.

»Durchgebrannt: Subwoofer von Teufel.«

Seiten richtig besorgen!

GANZ SCHÖN FEURIG

Der Boden bebt unter den gewaltigen Schritten des Dämons. Flammen züngeln um seinen roten Körper, als er nach Blut lechzend durch die von Asche bedeckte Landschaft streift. Ein Bataillon Elfenkrieger stürmt auf das Ungetüm zu, Pfeil und Bogen im Anschlag. Ein Festmahl für den Gehörnten, die Spitzohren sollen jetzt richtig leiden ...

SEI DOCH MAL BÖSE

Haben Sie die Kampagne der Menschen mit fünf Missionen gemeistert, geht es aufseiten der Dämonen weiter. Verfolgt und trotzdem auf Expansionskurs, liegt ein steiniger und feuriger Weg vor Ihnen. Die Infernals trumpfen mit teuflischen Kriegern auf und legen alles kurzerhand in Schutt und Asche. Deswegen werfen die Fiesewichte auch lieber mit Feuerbällen um sich, als schnöde Schutzzauber zu benutzen. Großartige Unterschiede zu den sechs Völkern im Spiel gibt es aber nicht – diese sind überwiegend kosmetischer Natur. Denn auch hier bauen Sie Ihre Stadt aus, erforschen die Pampa und sammeln alles ein, was herumliegt.

RUNDE SACHE

In der uns vorliegenden Version durften wir an die ersten beiden Kampagnen Hand anlegen. Diese hinterließen bis auf wenige Programmfehler einen verdammt runden Eindruck. Lediglich bei den Gefechten erkennt der Spieler bisher recht schwer, welcher Kämpfer nun am Zug ist. Das Initiativsystem sollten die Entwickler noch etwas anschaulicher gestalten. Aber das kriegen die Macher bestimmt noch rechtzeitig hin. Andreas Bertits

Info: www.mightandmagicgame.com

Heroes of Might and Magic 5

GENRE	Runden-Strategie
HERSTELLER	Nival Interactive/Ubisoft
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	31. Mai 2006
VERGLEICHBAR	Heroes of Might and Magic 3



ANDREAS BERTITS

Ich habe bereits die Vorgänger geliebt und freute mich daher tierisch auf die spielbare Vorschau-Version von *Heroes of Might and Magic 5*. Im neuen 3D-Gewand rocken besonders die Kämpfe gleich doppelt. Auch dank gewohnt taktischer Finessen und sinnvollen Innovationen, wie etwa den Spezialattacken der Einheiten oder dem Umstand, dass Sie nicht zwingend alle Krieger in die Schlacht schicken. Übrigens spielt sich Teil 5 eher wie Teil 3, bietet also mehr strategische Möglichkeiten als Teil 4. Im Mai geht die Post ab.



»Typisch Mann: Lanz-Vergleich.«

Ein Devil heizt einem Cavalier mächtig ein.



»Lass uns diesen Kampf im Hula-Hoop-Wettstreit austragen!«

Zwei Armeen stehen sich im bösen Gebiet gegenüber.



»Aua, ich bin auf eine Eichel getreten.«

Die Minotauren gehören zu den schwächeren Gegnern.



»Blöd: weitsichtige Chirurgen mit Fahne.«

Ein Vampir erledigt einen Bogenschützen vor einem Erste-Hilfe-Zelt.



»Schwule im Endstadion.«

Rock im Ring!

In einigen Missionen spielen Sie nur den Helden und kämpfen sich zum Ziel durch.

Mit RISE AND FALL: CIVILIZATIONS AT WAR erwartet Strategen etwas Neues, denn knackige Taktik trifft auf heiße Action.

Von einer Anhöhe aus feuert sexy Cleopatra mit ihrem Bogen auf heranstürmende Soldaten. Aus der Verfolgerperspektive achten Sie allerdings beinahe mehr auf den knackigen virtuellen Po als auf das Spielgeschehen. Trotzdem stürzt ein Feind nach dem anderen zu Boden. Schnell rennt die fesche Dame davon, um wieder genug Abstand zu den Kontrahenten zu bekommen und ballert dann erneut los.

ACTION-STRATEGIE

Moment mal, ist *Rise and Fall* nicht ein Strategiespiel? Wieso schießt man in der Verfolgerperspektive auf anrückende Gegner? Tja, *Rise and Fall* macht eben einiges anders als konkurrierende Echtzeit-Strategietitel. Allem voran ist da der Helden-Modus zu nennen. Für kurze Zeit oder in speziellen Missionen schlüpfen Sie in die Haut einer der acht Heroen im Spiel und schnetzeln in bester Action-Manier durch Horden von Gegnern. Trotzdem errichten Sie auf klassische Weise eine Basis, bauen Rohstoffe ab und bilden Krieger aus, die Sie in die Schlachten schicken. Diese finden übrigens auch auf hoher See statt. Kriegsgaleeren treffen auf spiegelndem Wasser aufeinander, Bogenschützen lassen Brandpfeile auf die Gegner regnen. Schalten Sie nun in den Helden-Modus, entern Sie den feindlichen Kahn und mähen die Seeleute nieder. So verwebt das Spiel geschickt Strategie- und Action-Elemente.

EINDRUCK: STARK

Die uns präsentierte Fassung machte – endlich – einen sehr stabilen Eindruck. Grafisch überzeugt *Rise and Fall* inzwischen auch, selbst wenn die Figuren etwas kantig wirken. Die verlängerte Entwicklungszeit hat sich bezahlt gemacht. Wie sich die vier Völker unterscheiden und ob der Mehrspieler-Modus rockt, erfahren Sie im Frühsommer. Andreas Bertits

Info: www.riseandfallgame.com

Rise and Fall

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Midway
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	Mitte Juni 2006
VERGLEICHBAR	Age of Empires 3



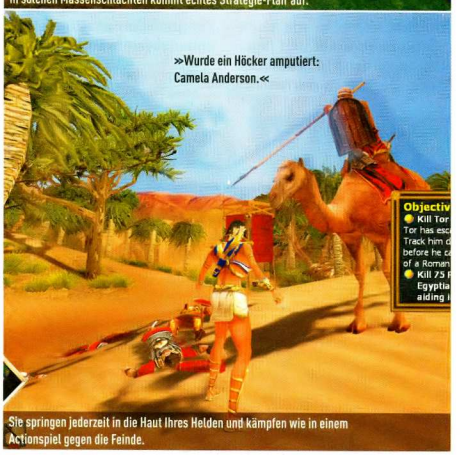
ANDREAS BERTITS

Rise and Fall könnte endlich die ersehnte Innovation im doch etwas stagnierenden Echtzeit-Strategie-Genre sein. Der Helden-Modus macht richtig Laune, denn hier sind Sie wirklich mittendrin und korrigieren vorherige Planungsschnitzer. Ob sich Hardcore-Taktiker mit diesem Action-Element anfreunden können, bleibt fraglich. Deswegen legen die Entwickler bewusst Wert darauf, dass dieser Modus nicht zu oft zum Einsatz kommt und der Titel ein Strategiespiel bleibt. Ich freue mich jedenfalls drauf.



»Wer ist denn hier Gangbang?«

In solchen Massenschlachten kommt echtes Strategie-Flair auf.



»Wurde ein Höcker amputiert: Camela Anderson.«

Sie springen jederzeit in die Haut Ihres Helden und kämpfen wie in einem Actionspiel gegen die Feinde.



Mehr Geländedetails und ein dynamisches Beleuchtungssystem: Die Grafik wirkt gegenüber dem Vorgänger deutlich aufgebohrt.



Frech oder freundlich darf man mit Charakteren im Spiel plaudern. Je nach Verhaltensweise kann sich die Handlung ändern.



Kämpfe laufen in Echtzeit ab, aber Sie können das Scharmützel jederzeit pausieren, um im Inventar zu kramen oder den passenden Zauberspruch zu wählen.

Schnee-Kanone erwartet

Das Rollenspiel NEVERWINTER NIGHTS gehört zu den Klassikern im Genre. Grafisch zeigt sich der Nachfolger kräftig aufpoliert.

Der Weg vom Bauerntölpel zum Helden eines verwunschenen Fantasy-Ländles ist bekanntermaßen steinig. So beginnt der Spieler auch in *Neverwinter Nights 2* nicht im strahlenden Waffenrock, sondern beweist sich zunächst in einem Erntedankfest-Turnier als halbwegs tauglicher Recke. Nach diesem versteckten Tutorial erkunden Sie sechs unterschiedliche Landschaften und treffen auf bizarre Monstren wie etwa riesige Panzerkäfer mit gewaltigen Klauen. Im Gegensatz zum Vorgänger bohrte man die Wahl der Charakterklassen auf. Neben klassischen Professionen wie Magier, Schurken oder Krieger darf man nun auch als Hexenmeister zu Felde ziehen. Außerdem stehen Unterrassen wie etwa Goldzwerge zur Wahl.

ROLLENSPIEL FÜR HEIMWERKER

Der Editor, mit dem Spieler praktisch ihr eigenes Rollenspiel erstellen konnten, ist gegenüber dem Vorgänger mit größeren Wahlmöglichkeiten unter anderem bei der Geländeerstellung ausgestattet, aber auch von der Benutzeroberfläche her vereinfacht. Weitaus detailreicher und mit dynamischen Lichteffekten verschönert, präsentiert sich die eigentliche Spiel-Engine. Hier steuert der Spieler seinen Helden aus einer flexiblen Ansicht, nämlich wahlweise aus der Verfolger- oder der Vogelperspektive. Kämpfe laufen in Echtzeit ab, Sie können aber jederzeit pausieren. Die Möglichkeit, in Ruhe Zaubersprüche, Gegenstände oder Waffen zu wählen, verleiht den Scharmützeln eine taktische Komponente. Diese soll auch nötig sein, da die unterschiedlichen Kreaturen im Spiel verschieden anfällig auf bestimmte Waffen und Sprüche reagieren.

Christoph Holowaty

Info: www.atari.com/nwn2

Neverwinter Nights 2

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Obsidian Entertainment/Atari
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	3. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	Baldur's Gate 2



CHRISTOPH HOLOWATY

Neverwinter Nights löst in mir die Erinnerung an so einige durchwachte Nächte aus. Der Nachfolger soll zudem mit einer für derartige Spiele ungewöhnlichen Hintergrundgeschichte aufwarten. Die Handlung, die über den üblichen Gut-Gegen-Böse-Ablauf hinausgehen soll, lässt den Spieler erst langsam die Tragweite der Bedrohung erkennen. Sicherlich sehen Titel wie *Oblivion* auf den ersten Blick spektakulärer aus als *Neverwinter Nights 2*, aber Geschichten kann Obsidian allemal gut erzählen – ich bin jedenfalls gespannt.

INTERVIEW

„WIR ÜBERLEGEN UNS GENAU, WAS DIE LEUTE LANGWEILT"



Feargus Urquhart ist Chef von Obsidian Entertainment.

Mehr Abwechslung: Obsidian-Chef Fergus Urquhart erklärt den Reiz von *Neverwinter Nights 2*.

PC ACTION Hat ein klassisches Offline-Rollenspiel eigentlich noch Platz im Genre?

FEARGUS URQUHART: Auf jeden Fall. Was ein Online-Rollenspiel nämlich nicht leisten kann, ist eine Geschichte zu erzählen. In *Neverwinter Nights 2* geht es um dich und die Geschichte entwickelt sich mit dir. In einem Onlinespiel geht es nicht um den Spieler selbst, denn er kann die Spielwelt nicht verändern.

PC ACTION Was ist denn neu an *Neverwinter Nights 2*?

FEARGUS URQUHART: Es ist natürlich nicht sinnvoll, aus *Neverwinter Nights 2* ein Spiel zu machen, das mit dem Vorgänger nichts zu tun hat. Wir haben uns aber genau überlegt, was die Leute eigentlich langweilt. Abwechslung schaffen ist ein Rezept, dieses Problem zu lösen. Wir haben diesmal sechs komplett unterschiedliche Landschaften eingebaut und die Grafik deutlich verbessert.

PC ACTION Wie lange hat man an *Neverwinter Nights 2* Spaß?

FEARGUS URQUHART: Es ist schwierig, das genau zu planen, aber 20 Stunden spielt man mit Sicherheit. Wir wollen, dass möglichst viele Leute das Spiel durchspielen, und es gibt nur wenige, die mehr als 20 Stunden spielen.



Durch die bis zu 400 Shader-Effekte sind sogar im oder unter Wasser befindliche Objekte wie dieser Wal korrekt dargestellt.

Da taucht was Dickes auf!

ANNO 1701 paart die Stärken der Serie mit frischen Ideen, starker Grafik, Einsteigerfreundlichkeit und – definitiv – einem Mehrspieler-Modus. Im Oktober ist es endlich wieder soweit. Neben Laub fegen stehen dann auch wieder Siedeln, Entdecken und Handeln auf dem Freizeitplan. Dann nämlich soll der neueste Spross der *Anno*-Familie das digitale Licht der Welt erblicken. Wurde der Vorgänger *Anno 1503* noch von Max Design aus Österreich entwickelt, schraubt ein 40 Mann starkes Kernteam von Related Designs an *Anno 1701*. Obwohl deren Jungs sich die Sporen zwar bisher hauptsächlich mit Echtzeit-Strategiespielen wie *Castle Strike* oder *No Mans Land* verdient haben, soll *Anno 1701* seinen historischen Wurzeln treu bleiben.

PRINZIPIELL GUT

„Das Spielprinzip der *Anno*-Reihe, das aus den fünf Kernelementen Entdecken, Aufbau, Handel, Diplomatie und Militär besteht, liegt natürlich auch dem dritten Teil zugrunde", verspricht Junior Product Manager André Bernhardt von Sunflowers. „Selbstverständlich kann man kein neues *Anno* entwickeln, ohne dabei die Vorgeschichte und die riesige Community zu berücksichtigen." Deshalb hockte sich Related Designs erstmal selbst an die Spielekiste und daddelte die

INTERVIEW „DER FOKUS LIEGT AUF DEM ENDLOSSPIEL. ALLEIN ODER IM MEHRSPIELER-MODUS."



André Bernhardt ist bei Sunflowers Junior Product Manager für *Anno 1701*.

André Bernhardt, Junior Product Manager bei Sunflowers, kann schon seit Anfang 2005 *Anno 1701* zocken und hat Ihnen Interessantes zu berichten.

PC ACTION Welche Völker sind bei *Anno 1701* spielbar und welches Szenario gibt es?
ANDRÉ BERNHARDT: Fremde Völker sind nicht spielbar, wobei der Spieler mit ihnen natürlich interagieren und handeln kann. Bei *Anno 1701* wird die Interaktion dabei weit über den klassischen Handel und Eroberung hinausgehen: Man hat verschiedene diplomatische Optionen zur Wahl und die fremden Völker entwickeln sich bei ausgedehntem Handel selbstständig weiter.

PC ACTION Mit welchen Spielmodi dürfen wir rechnen? Gibt es eine Kampagne mit einer Hintergrundgeschichte?
ANDRÉ BERNHARDT: Der Fokus liegt bei der Entwicklung auf dem Endlosspiel, welches der Spieler entweder allein oder im Mehrspieler-Modus genießen kann. Unsere Umfrage innerhalb der *Anno*-Community hat ergeben, dass die Kampagne im Fokus der Spieler hinter dem Endlosspiel und den Szenarien rangiert. Eine Kampagne ist deshalb zur Veröffentlichung nicht geplant, stattdessen gibt es zehn Einzelmissionen , die sehr aufwändig inszeniert sind und den Spieler mittels packender Stories durch die Mission leiten.

PC ACTION Dürfen wir endlich mit einem Mehrspieler-Modus rechnen?
ANDRÉ BERNHARDT: Ja, es gibt die Möglichkeit, mit vier Spielern zur gleichen Zeit die *Anno*-Welt zu entdecken und zu bebauen. Der fehlende Mehrspieler-Modus des Vorgängers hat für einigen Aufruhr in der Community gesorgt, sodass Related Designs den Mehrspieler-Modus direkt zu Beginn der Entwicklung von *Anno 1701* bedacht hat. Der Mehrspieler-Modus war von Beginn an enthalten, wird also seit geraumer Zeit vom Team gespielt und getestet. Darüber hinaus wurde der Mehrspieler-Modus stark überarbeitet: War er in *1602* noch recht gemächlich und die Spieler haben einen verhältnismäßig langen Zeitraum ohne Interaktion verbracht, können sie sich in *Anno 1701* darauf freuen, dass das Gameplay darauf ausgelegt wurde, früher mit Interaktionen zwischen den einzelnen Parteien starten zu können.

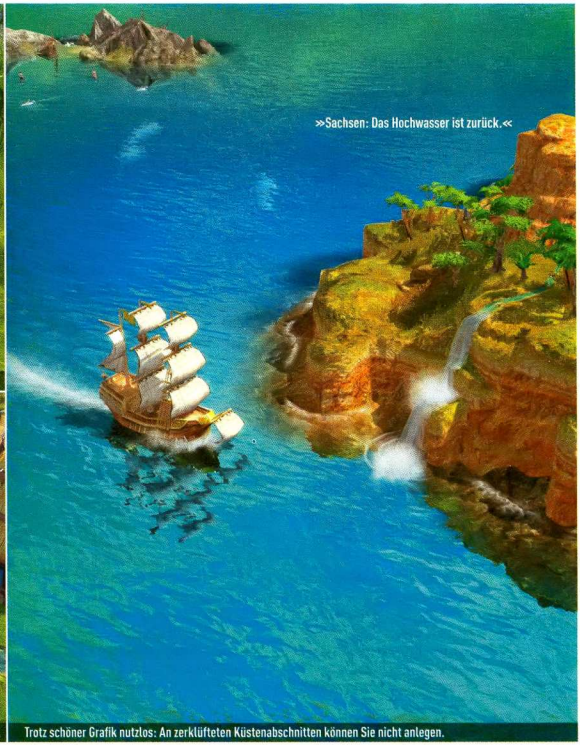
PC ACTION Gibt es unterschiedliches Wetter und Klimazonen? Wenn ja, was bedeutet das für den Spielverlauf?
ANDRÉ BERNHARDT: Um die *Anno*-Welt noch authentischer zu machen, gibt es in *1701* auch Wettereffekte. So kann es schon mal vorkommen, dass eine Regenwolke am Horizont aufzieht und der Himmel seine Schleusen öffnet. Neben alltäglichem Regenwetter kann bei speziellen Situationen ein Unwetter sogar Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen. Es gibt zwei unterschiedliche Klimazonen – Nord und Süd – die der Spieler im Verlauf eines Spiels beide erkunden und nutzen muss, um die steigenden Bedürfnisse seiner Bevölkerung, zum Beispiel nach exotischen Waren, zu befriedigen. Natürlich unterscheiden sich die beiden Zonen sowohl optisch als auch spielerisch: Unterschiede in Flora und Fauna sind augenscheinlich und wenn der Spieler die Rohstoffvorkommnisse der Inseln prüft, wird er feststellen, dass die jeweilige Klimazone sehr wohl Einfluss auf die Fruchtbarkeit und auf die Rohstoffvorkommnisse hat.



Der Jäger erlegt einen Elch und schafft so eine der ersten Nahrungsgrundlagen.



Die Spielwelt soll durch individuell agierende Nichtspielercharaktere lebendig sein wie nie zuvor.



Trotz schöner Grafik nutzlos: An zerklüfteten Küstenabschnitten können Sie nicht anlegen.

beiden Vorgänger immer und immer wieder, um die Kernmechaniken des Spielerlebnisses herauszuarbeiten. Mit Wilfried Reiter steht dem Entwicklerteam der Gründer von Max Design und Entwickler der ersten beiden *Anno*-Teile zur Seite. Prima, um Spielwerte wie etwa Gebäude- und Produktionskosten auszubalancieren.

WARE: AUGENWEIDE

Anno 1701 ist seit Anfang 2005 voll spielbar und schaut bereits in der aktuelle Alpha-Version so atemberaubend aus wie Lena Gercke auf dem Klumschen Laufsteg. Die eigenentwickelte RD-3D-Grafik-Engine spielt mit den Muskeln: Plätscherndes Wasser, springende Delfine, vorüberziehende Vogelschwärme und natürlich der auf den Wellen tänzelnde *Anno*-typische Kahn, der sich den Weg zu unbesiedelten Ufern bahnt. Neu ist der sogenannte Fog of War, der die bisher unerforschten Teile der Karte verhüllt und sogleich unseren Forscherdrang erweckte. Wenn Sie einen bebaubaren Küstenabschnitte entdecken, können Sie endlich loslegen. Diese Bauplätze heben sich jetzt als lange Sandstrände eindeutig von den zerklüfteten Klippen ab, die nicht mal dazu taugen, ein Feldbett aufzuschlagen.

SEI HILFSBEREIT

Einsteigerfreundlicher und leichter zu bedienen soll *Anno 1701* ausfallen. „Prinzipiell kann man sagen, dass wir dem Motto ‚Evolution statt Revolution' treu geblieben sind. Bewährte Mechanismen entwickeln wir sinnvoll und spaßbringend weiter", betont André Bernhardt. Beispiele? Sie binden Häuser und Produktionsbetriebe nicht mehr mühsam händisch an das Straßensystem an. Das geschieht ebenso automatisch wie der Transfer der Ware vom Schiff zum Kontor, wenn Sie eine frisch entdeckte Insel besiedeln. Spieler der Vorgänger freuen sich auf eine noch lebendigere Bevölkerung, die im Dorf auch zeigt, was Sie von Ihnen als Chef hält. Fröhlich gestimmt, singen, tanzen und feiern Ihre Untertanen nicht nur, sondern knutschen auch auf offener Straße und setzen Kinder in die Welt, die spielend durch die Gassen flitzen. Gebäude verändern ihr Aussehen, je weiter Sie in den fünf bekannten Zivilisationsstufen (Pionier, Siedler, Bürger, Kaufleute, Aristokraten) voranschreiten.

KRIEG UND FRIEDEN

Neben Pazifisten kommen auch kämpferische Zocker nicht zu kurz. Mit dem neuen Militärsystem und einer verbesserten Steuerung produzieren und lenken Sie Ihre optisch aufpolierten Truppen jetzt in Verbänden. André Bernhardt versichert: „Wer nicht kämpfen will, muss das nicht, der militärische Teil ist komplett optional! Man kann sowohl mit fremden Völkern als auch mit Spielern, welche die KI steuert, sowie menschlichen Mitspielern interagieren, ohne gleich Kriegsschiffe zu bemannen." Zudem verspricht er „neben dem Militär noch diverse andere, hinterlistige Möglichkeiten, den Mitspielern eins auszuwischen ..."

Marc Brehme

Info: www.anno1701.de

Anno 1701

GENRE	Aufbau-Strategie
HERSTELLER	Related Designs/Sunflowers
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	Oktober 2006
VERGLEICHBAR	Anno 1503, Anno 1602



MARC BREHME

Zugegeben. Als ich das Entwicklerteam vernahm, war ich anfangs skeptisch. Mittlerweile bin ich mir aber sicher: Die Jungs schaffen es, einen würdigen Nachfolger zu basteln, der schon jetzt spitze aussieht. Klar, Grafik ist nicht alles, aber die bisher vorgestellten Verbesserungen im Spieldesign zeigen, dass Related Designs auf dem richtigen Weg ist.

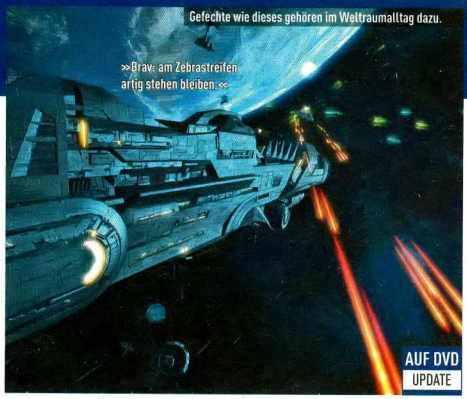
HELFEN UND GEWINNEN!
JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.
unterstützt von PC ACTION UNITED FOR AFRICA
*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte
www.gemeinsam-fuer-afrika.de
GEMEINSAM FÜR AFRIKA

TEST

PC ACTION: Die glorreichen Sieben

Es mag es auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!**
Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über zehn Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!**
Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



Update: X3: Reunion

Der Weltraum. Unendliche Weiten. Kleinere Fehler. Mit dem Patch auf Version 1.4 sollen die in X3: REUNION passé sein. WISIM | 162 Megabyte sind kein Pappenstiel. So umfangreich zeigt sich der gerade erschienene Patch von Egosoft zu deren Anfang des Jahres veröffentlichten Weltraumoper. Einsteigerfreundlich ist *X3* zwar immer noch nicht, aber die Fans dürften mit Version 1.4 zufrieden sein. Besonders die neuen Eigenschaften wie Schlepplaser, die es Schiffen der M6/TL-Klassen ermöglichen, Stationen mit einem Traktorstrahl zu verschieben, erleichtern das Spielerleben. Auf unserer DVD finden Sie fantastischerweise den Komplettpatch von V1.0 auf V1.4. Joachim Hesse

Info: www.egosoft.com

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 fairen Kurs.



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

91 - 100%	Hardware: 1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	Hardware: 1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	Hardware: 2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	Hardware: 2,5 - 2,99	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele spannend sein ...
51 - 60%	Hardware: 3 - 3,49	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	Hardware: 3,5 - 3,99	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
< 40%	Hardware: 4 -6	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.



PC ACTION

PREIS	Ca. € 4,99/Monat
TERMIN	17. Januar 1996
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
6 Stammredakteure, 1 leitender Redakteur, 1 Chefredakteur, 2 GByte Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Tester-Team zu kompetent	-20%
Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%
=	

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.

0%
EINZELSPIELER

Wertungssystem & Wertungskasten – da schau her!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hunderprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

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



CHRISTIAN BIGGE	JOACHIM HESSE	RALPH WOLLNER	ANDREAS BERTITS	AHMET ISCITÜRK	MARC BREHME	LUKASZ CISZEWSKI	HARALD FRÄNKEL
Action- & Online-spiele, Ego-Shooter	Ego-Shooter, Action-Adventures	Sport- & Rennspiele	Rollenspiele, Echtzeit- & Runden-Strategie	Actionspiele & Ego-Shooter	Adventures, Strategie, Maps & Mods	Mehrspieler-Shooter & Actionspiele	Actionspiele & Ego-Shooter
ROGUE TROOPER							
Die Ein-Mann-Blue-Man-Group macht Laune.	Es sieht zwar öde aus, doch das Spielprinzip macht das wett.	Nicht gerade innovativ, aber dennoch unterhaltsam.	Ein Typ, der ständig blau ist und die Welt rettet? Naja ...	Unkompliziert reinballern. Kann man ja nix falsch machen.	Ein sprechender Sack? Gab's das nicht schon mal in einem Film?	Die Erwachsenen-fassung von *Die Schlümpfe*. Cool!	Gibt's das auch in schön? Nö? Spaßig find' ich's trotzdem.
RED ORCHESTRA: OSTFRONT 41-45							
Ein toller Mod jetzt zum Vollpreis. Mir zu wenig.	Ich hasse Spiele ohne Verpackung.	Nicht mein Ding. Wirkt irgendwie unfertig.	Schon wieder Zweiter Weltkrieg? Bitte nicht!	Mehrspieler-Shooter sind nicht meine Welt.	Der Mod ist erwachsen geworden, aber noch nicht reif.	Hart, aber gerecht. Mit fähigen Spielern richtig spaßig.	Für den Preis kann man's schnell mal mitnehmen.
BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WW2							
Monat der unkomplizierten Spiele. Das hier nehme ich auch.	Mir als *Wings*-Veteranen kamen die Tränen.	Saugeil! Mein Spiel des Monats!	Gar nicht mal so übel. Das Gebalere macht Spaß.	Die Sprachausgabe der Nazis ist super!	Eigentlich hasse ich Flug-Dinger, aber hier kann man ballern.	Fliegen kenne ich eigentlich nur aus meiner Schulzeit.	Bumsen ist super und hier kracht's wirklich ordentlich!.
UBERSOLDIER							
Perfide Symbolik. Nee, das ist unterste Schublade.	Noch ein Weltkriegs-Spiel, das ich nicht brauche.	Unterdurch-schnittliche Shooter-Kost.	Überflüssig wie ein fetter Furunkel am Arsch.	Nicht perfekt, aber kurzweilig und ziemlich actionreich.	Mittelklasse-Shooter mit fragwürdiger Botschaft.	So unspek-takulär wie die Genitalien meiner Kollegen.	Warum sollte ich das zocken, wenn's *Call of Duty 2* gibt?
FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS							
Ein gutes Spiel, aber einfach nicht mein Ding.	Mit dem Taktik-Gedöns werde ich nicht so richtig warm.	Viel zu langatmig und taktisch. Da fehlt der Pep.	Selber mitballern? Wenn es sein muss ...	Ein Spiel für echte Männer. Checkt halt nicht jeder.	Kommandieren und abdrücken? Mache ich jeden Morgen sowieso.	Zwar taktisch, aber dafür richtig geil. Gefällt mir.	Bäh. Echtzeit-Strategie sollen die anderen spielen.
PANZER ELITE ACTION							
Arcade-Action Nr. 3. Meine Sammlung wächst.	Gelungene Ballerei. Mehr Abwechslung wäre fein.	Überraschend gut. Viel Action und mächtig Bumms!	Mit Panzern alles niederrumpeln ist okay.	Ein bisserl eintönig auf Dauer, aber echt gut!	Ehrlich, ich kann keine Panzer mehr sehen – egal wo.	Irgendwann muss der Zweite Weltkrieg ja aufhören.	Schon okay, aber mir sind Panzer zu lahmarschig.
EMERGENCY 4							
Ich verstehe die Sorgen meiner Kollegen, find's aber gut.	Spielen bis der Notarzt kommt? Nein danke!	Ich kann nicht verstehen, dass jemanden so etwas gefällt.	Auf Notfälle stehe ich nicht so, die sind mir zu stressig.	Ich weiß nicht mal, was man da machen muss!	Bin enttäuscht. *Emergency Room* ist mir lieber.	Gääähn! So spannend wie eine Folge von *GZSZ*!	Ich hab' im echten Leben schon genug Steuerprobleme.
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION							
Das beste Offline-Rollenspiel seit *Diablo 2*.	Sehr, sehr cool! Vermutlich DAS Spiel des Jahres 2006.	Obwohl ich Rollenspiele hasse: fetter Titel!	Meine Gebete wurden erhört. *Oblivion* ist mein neuer Gott.	Definitiv das momentan beste Spiel der Welt!	Mist! Leider ein Grund, meinen PC endlich aufzurüsten.	Alle meine Kollegen sind völlig inkompetent!	Yes, du bist so gut, Baby! Oah, zeig's mir! Heirate mich!

Das Gastspiel des Monats

Sie kommen aus dem Weltraum und wohnen überall auf der Erde: Spieleentwickler. PC ACTION spricht mit ihnen. Für Sie!

Ein Besuch bei Irrational Games ist wie eine Audienz beim Papst. Mit einem Unterschied: Man bekommt Antworten auf seine Fragen. So kam es, dass sich unser leitender Redakteur Joachim Hesse den Qualen der Holzklasse aussetzte und nach Boston flog. Dort hausiert im Vorort Quincy der Entwickler Irrational Games (*SWAT 4*, *System Shock 2*). Studiochef Ken Levine persönlich präsentierte sein neuestes Werk *Bioshock*, wofür wir ihm unsere Dankbarkeit ausdrückten. Netterweise verschlampte Air France auf dem Rückweg die Koffer des PC ACTION-Pilgers. Weitere Details ab Seite 52.



Schreibsklave Hesse dankt Ken Levine (im Anschnitt) für *System Shock 2*.

Spielereferenzen

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

ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Splinter Cell 3: Chaos Theory	Ubisoft	05/2005
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	05/2006
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	06/2005
ADVENTURE		
Ankh	Deck 13	07/2006
Fahrenheit	Quantic Dreams	10/2005
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue-Byte	01/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Age of Empires 3	Ensemble Studios	01/2006
DHdR: Schlacht um Mittelerde 2	EA Games	04/2006
Spellforce 2	Phenomic	05/2006
EGO-SHOOTER		
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubi Soft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Digital Illusions	08/2005
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
Unreal Tournament 2004	Epic/Digital Extremes	05/2004
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2004
Guild Wars	NC Soft	07/2005
World of Warcraft	Blizzard	02/2005
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 3	Codemasters	04/2006
GT Legends	Simbin	11/2005
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	01/2006
ROLLENSPIEL		
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Bethesda Softworks	06/2006
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4	Firaxis	01/2006
Rome: Total War	Activision	11/2004
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
Die Sims 2	Maxis	10/2004
The Movies	Lionhead	01/2006
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004
SPORTSPIEL		
NBA Live 2006	EA Kanada	12/2005
NHL 06	EA Sports	11/2005
Pro Evolution Soccer 5	Konami	12/2005
TAKTIK-SHOOTER		
Full Spectrum Warrior	THQ	11/2004
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
SWAT 4	Vivendi	05/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004

Ist der blau, Mann!



>>Oh Gott, ich bin blind! Ich habe zu oft ein Auge auf eine Frau geworfen!<< (Sie verstehen? Er hat beide Augen weggeworfen! MUHAHAHA!)



Dieser Scharfschütze, er heißt Morgen, macht Ihnen während des Abenteuers mehrfach zu schaffen.

>>Beliebter Urologen-Witz: „Ist gleich vorbei, tut gar nicht weh!"<<

AUF DVD VIDEO

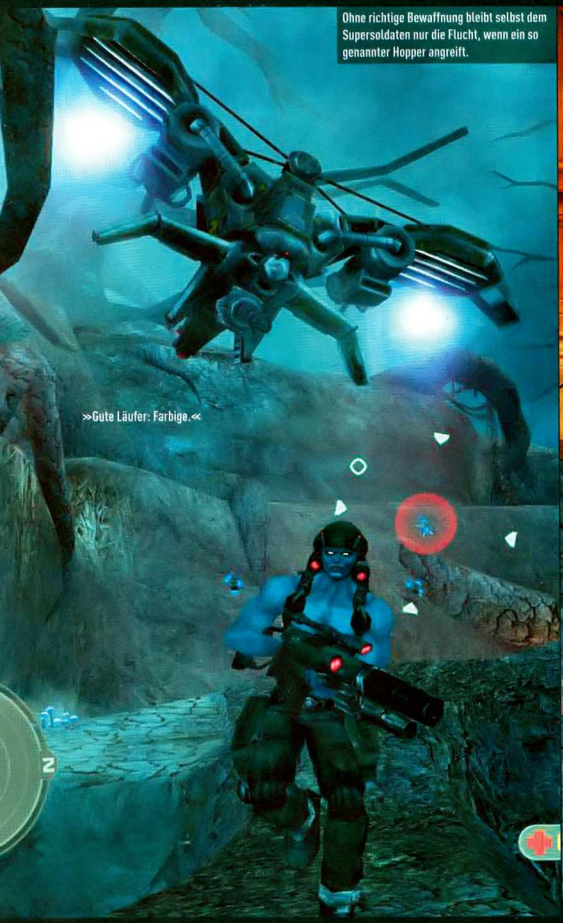
Im Shooter ROGUE TROOPER dürfen Sie Ihre Waffe sprechen lassen. Und das können Sie gern auch wörtlich nehmen.

Dürften schizophrene Patienten in der Nervenheilanstalt ihres Vertrauens während der Beschäftigungstherapiestunden ein Spiel programmieren, es würde wohl sein wie *Rogue Trooper*. Denn der Held dieses Sciencefiction-Abenteuers hört seltsame Stimmen. Um genauer zu sein, quasselt er quasi ständig mit seinem Sturmgewehr, Rucksack und Helm. Klingt komisch? Ist aber so! Damit Sie verstehen, was sich dahinter verbirgt, müssen wir etwas ausholen. Doch eins vorweg: Die bizarren Ideen sind mit verantwortlich, dass dieser Actiontitel etwas Besonderes ist. Auch wenn Sie viel Zeit damit verbringen, wie so oft hunderte von übel gelaunten Pixeltypen aus den Socken zu ballern.

SUPER, SOLDAT!

Rogue Trooper spielt auf dem stark verseuchten Planeten Nu-Earth. Dort führen die „Norts" erbittert Schlachten gegen die „Southers" – Parallelen zum US-amerikanischen Bürgerkrieg zwischen Nord- und Südstaaten scheinen kein Zufall. Eine wichtige Rolle in dieser futuristischen Auseinandersetzung spielt der so genannte Rogue Trooper, ein gentechnisch manipulierter Supersoldat, der – basierend auf einer Comicvorlage – bei dem Zwist gewaltig mitmischt (lesen Sie zu den Hintergründen den Kasten „Ein heißer Strip" auf der folgenden Seite). Der Spieler steuert den blauhäutigen und muskelbepackten G.I. (Genetischer Infanterist), der aussieht, als habe Schlumpfine mit dem Hulk gevögelt und nicht verhütet. In der Verfolgerperspektive geht es durch 13 Levels mit weitläufigen Endzeitlandschaften und düsteren Gebäudekomplexen. Begleitet wird die lebende Kampfmaschine von drei gefallenen Kameraden, deren Persönlichkeiten in Biochips gespeichert sind. „Wir sind G.I.s, auch nach dem Tod geht der Krieg für uns weiter", konstatiert der Kumpan, dessen dramatisches Ableben wir als erstes virtuell miterleben. Die Männer Nummer zwei und drei folgen ebenfalls gleich zu Beginn des Spiels ihrem Kameraden in den Pixeltod. Rogue fummelt die Chips kurzerhand aus den toten Körpern seiner Freunde und pimpt damit gewissermaßen sein Handwerkszeug: Die Kollegen Gunnar, Bagman und Helm stecken in der Folgezeit in seinem Gewehr, Rucksack und, das wird Sie beim Namen „Helm" wahnsinnig überraschen, in

Anders als andere Kämpfer kann der Rogue Trooper ohne Atemgerät auf dem verseuchten Planeten Nu-Earth überleben.







seinem Kopfschutz. Jetzt sollte klar sein, warum die Ausrüstungsgegenstände des Supersoldaten sprechen können. Sie helfen ihm sogar regelmäßig mit brauchbaren Tipps.

JÄGER UND SAMMLER

Die körperlosen Kollegen haben aber noch weit mehr drauf, als ständig zu schwatzen. Gunnar etwa produziert aus Rüstungen erlegter Widersacher und aus dem Schrott zerstörter Roboter, Geschütztürme und Fluggeräte ständig Munition, Granaten und Heilpakete. Hier sind wir bei einem interessanten Aspekt des Spiels, dem Upgrade-System. Ausreichend Rohstoffe vorausgesetzt, bekommen Sie im Lauf der Zeit neue und bessere Waffen. Zur Pistole, der tröstlicherweise nie die Munition ausgeht, und dem G.I.-Gewehr mit Scharfschützen-Modus gesellen sich Schrotflinte, Mörser, Laserwumme und Raketenwerfer. Blöd ist nur, dass die Entwickler sich die meisten Schusswaffen hätten schenken können. Es lässt sich bestens mit dem Standardgewehr und dem Raketenwerfer leben. Das trübt natürlich ein wenig die Sammelleidenschaft und damit die Motivation. Bei den Sprengkörpern sieht es etwas anders aus, der Einsatz von Splitter-, Brand- und Störgranaten ist oft sogar sehr wichtig. In diesem Zusammenhang müssen wir – last not least – Gunnars ebenfalls enorm nützliche Spezialfähigkeit erwähnen, sich vom Gewehr in einen stationären Geschützturm zu verwandeln. Den dürfen Sie per Knopfdruck frei im Level platzieren. Ach ja, des Englischen mächtige Leser haben vielleicht bereits gemerkt, dass „Gunnar" mit dem Wort „Gunner" spielt, was übersetzt „Kanonier" heißt. Beim Namen „Bagman" fragen wir uns indes, ob der Begriff nicht nur auf den „Taschenmann" anspielt (bei freier Übersetzung, denn normalerweise bedeutet bagman „Handlungsreisender"). War hier ein Witzbold am Werk, der seinem Helden der Jugend, Pac-Man, ein verbales Denkmal setzen wollte? Wie auch immer, der Rucksack des G.I.s heilt diesen unter anderem regelmäßig mit Spritzen, die ein Robotarm verabreicht. Außerdem macht erst dieser das Upgrade-System zu einem motivierenden Element, weil Herr Rucksack damit (die entsprechenden Baupläne vorausgesetzt) Ihre Ausrüstung verbessern kann.

Ein heißer Strip

Rogue Trooper ist ursprünglich ein Comic-Held, der erstmals im September 1981 in einem bekannten englischen Magazin auftauchte.



Das Spiel hält sich eng an die Vorlage: Auf dem durch Massenvernichtungswaffen verseuchten Planeten Nu-Earth bekriegen sich „Southers" und „Norts", weil die toxische Welt seit der Nutzung von schwarzen Löchern als Warp-Tore eine strategisch wichtige Position einnimmt. Die Southers setzen dabei die so genannte „Genetische Infanterie" (G.I.s) ein. Doch eines Tages geraten die Supersoldaten wegen eines Verräters in eine Falle und werden massakriert – alle bis auf Rogue Trooper! Der sinnt fortan als Einzelkämpfer auf Rache. Randnotiz: Es erschien bereits 1991 ein Computerspiel über Rogue Trooper. Krisalis Software produzierte den Titel für Atari ST und Amiga.

Kooperation gelungen

Rogue Trooper können Sie im Internet oder Netzwerk mit bis zu drei Freunden spielen. Dabei geht es gemeinsam gegen den Feind.

Der Mehrspielerpart bietet zwei Modi. Bei „Festung" müssen Sie eine Stellung halten und bei „Fortschritt" geht's darum, eine Position auf der Karte zu erreichen. Als Charaktere stehen Rogue (beginnt mit vollem Inventar), Gunnar (unbegrenzte Standardmunition), Bagman (unbegrenzte Heilpakete) und Helm (Hologramm-Projektor) zur Wahl. Die gemeinsame Jagd macht Spaß, keine Frage! Dass der Spieler aber nur das „Quartz-Massaker" auf fünf Karten nachspielen kann und es kein Deathmatch oder Capture-the-Flag gibt, trübt die Freude.



Mehrere Hopper gleichzeitig attackieren unsere beiden Recken im kooperativen Mehrspieler-Modus.



Intelligente Lösung: Wenn es mit der Übersicht eng wird, schaltet das Spiel in die Ich-Perspektive.

PC ACTION-Testlogbuch
Rogue Trooper

Warum sind Computerspiele besser als eine Frau? Sie können auch ohne Bombast-Optik Spaß machen.


HARALD FRÄNKEL

DIENSTAG, 28.3.2006 | 9:47 Uhr

In den vergangenen Tagen habe ich öfter mit dem PR-Manager von Eidos telefoniert als mit der Telefonseelsorge. Das will was heißen. Aber so ist es, wenn man auf ein wichtiges Testmuster wartet, unsere Leser haben ja gar keine Ahnung, wie unser Job einen nervlich fertig machen kann! Warum ich rumheule wie eine Frau, der man auf die Frage „Findest du mich zu dick?", lakonisch „Na immerhin bin ich noch nicht außer Atem, wenn ich um dich rumlaufe", antwortet? Weil dieses Logbuch voll werden muss und der Test von *Rogue Trooper* äußerst unspektakulär ablief. Keine Abstürze, keine Darstellungs-Probleme, keine größeren Bugs und nach rund sechs Stunden Netto-Spielzeit war ich mit dem Spielen durch. Schon die erste Hälfte bewies einmal mehr, dass Grafik nicht alles ist.

MITTWOCH, 29.3.2006 | 14:28 Uhr

Nach umfangreichen Recherchen kriegte ich endlich raus, *warum* die Typen auf dem Planenten Nu-Earth sich überhaupt die Köppe einhauen. Bis dahin kannte ich den Grund des virtuellen Krieges nämlich nicht, die Story des Spiels lässt einen diesbezüglich etwas im Stich. Doch dann entdeckte ich die ebenfalls in der Software enthaltene Enzyklopädie. Nett. Ach ja, der Schlusslevel ist ziemlich hart. Aber ich habe mich durchgekämpft! Zum Schreiben des Artikels komme ich wegen anderer Aufgaben trotzdem noch nicht.

FREITAG, 31.3.2006 | 8:24 Uhr

Mit Elektroschockern, drei Dobermännern und einer Beruhigungsspritze konnten mich die Kollegen davon abhalten, den Layouter zu töten. Der hatte versehentlich meinen bereits ausgefüllten Wertungskasten gelöscht. Während ich Screenshots machte, fand ich noch heraus, dass der Rogue Trooper auch „blind" schießen kann, wenn er sich hinter einer Deckung verborgen hält. War mir bislang entgangen. Coole Funktion, aber sinnfrei. Denn der Held trifft auf diese Art weniger als Kollege Andreas Bertits in seinem ganzen Leben Frauen. Oh, das Testlogbuch ist voll. =:o)

DAS ROCKT DICH WEG!


Massig Action: In *Rogue Trooper* ist immer was los.

DAS KOTZT DICH AN!


Beachten Sie die tristen Landschafts-Texturen.

Wirkungsvollere Heilpakete, ein Radar mit mehr Reichweite oder durchschlagkräftigere Munition machen das virtuelle Leben schöner und länger.

SCHLEICH DICH!

Kommen wir zuletzt zum Helm mit dem sinnigen Namen „Helm". Dieser betreibt nicht nur das Radar und die Übersichtskarte mit den Missionszielen und knackt allerlei elektronische Anlagen, sobald Sie ihn etwa an einem Terminal ablegen. Nein, er kann zudem Feinde irritieren. Zum Beispiel, indem er ein Hologramm von Rogue zeigt und der Feind dieses attackiert, während sich der echte Supersoldat schleichend wie ein besonders fieser Furz am Geschehen vorbeimogelt. Die Dialoge zwischen Rogue, Gunnar, Bagman und Helm sind nett anzuhören, weil sie deren Charaktereigenschaften gut widerspiegeln. So nörgelt Gunnar schon mal, wenn unser G.I. einen Schalldämpfer auf seine Knarre schrauben möchte: „Hey, ich mag's aber lieber laut!" Rogues Plapper-Kappe dagegen gibt sich eher trocken. „1:0 für den sprechenden Helm", brabbelt er beispielsweise, wenn er einmal mehr den Code eines Computerterminals gehackt hat, während rundherum Handfeuerwaffen, größere Geschosse und schreiende Soldaten das Gebiet akustisch in eine Hölle verwandeln. Ohnehin präsentiert sich der Sound in *Rogue Trooper* als sehr gut. Dass die als böse dargestellten Norts mit russischem Akzent labern, dürfte Geschmacksache sein.

EIN STEUERPARADIES

Rogue Trooper spielt sich auch sonst etwas anders als viele Shooter, die die Verfolgerper-

Die zwölf Gebote

Wir schicken unsere Leser nicht einfach in den virtuellen Tod. Denn wir sind nett. Deshalb hier ein paar Überlebenstipps für _Rogue Trooper_-Zocker:

SUCHE UND DU WIRST FINDEN!
Halten Sie in den Levels Ausschau nach blinkenden Irrlichtern. Die schweben über größeren Haufen von Upgrade-Material, das Sie dringend benötigen.

SIEHE DORT DIE TÜRME!
Die gelben und blauen Geschütztürme zerstören Sie am sichersten aus der Distanz. Beispielsweise, indem Sie mit dem Scharfschützengewehr oben auf deren Leuchten ballern. Aus den blauen Türmen fliegen Minen, die mit ruhiger Hand ebenfalls abgeschossen werden können. Die gelben Türme enthalten Upgrade-Material. Sie sollten sie also nach dem Zerstören mittels Benutzen-Taste ausbeuten.

BEGEHRE DEN LEIB DEINES NÄCHSTEN!
Durchsuchen Sie alle ausgeschalteten Feinde nach Upgrade-Material. Bei menschlichen Gegnern gibt es zwar verhältnismäßig wenig zu holen – aber viel Kleinvieh macht auch Mist. Besonders lohnenswert ist es, zerstörte Kampfroboter und abgestürzte Fluggeräte zu plündern.

ZWEI GÖTTER SOLLST DU HABEN!
Granaten, Minen und vor allem Heilpakete sind natürlich nützlich. Investieren Sie im Upgrade-Menü aber auch viel in Scharfschützen- und Sammy-Raketenwerfer-Munition für die zwei nützlichsten Waffen. Der Mörser ist



>>Der letzte Schrei: Luftballons in Soldatenform.<<

Eine von sehr vielen Zwischensequenzen: Die kurzzeitige Begleiterin Venus befreit den Helden von Handschellen.

spektive nutzen. Taktischer nämlich. Das liegt an den vielen Steuerungsfinessen. Klar können Sie wie Rambo durch die Gegner pflügen und sich hin und wieder mit einem spektakulären Hechtsprung inklusive Rolle in Szene setzen. Es geht auch subtiler. Ein Tastendruck genügt und der Held presst sich an eine Deckung, wo er sich für den Feind unsichtbar hin- und her bewegen kann. Nehmen Sie einen Gegner ins Visier und drücken Sie den linken Maustbutton, springt der Supersoldat kurz hinter der Deckung hervor und ballert. Sobald der Spieler die Taste loslässt, zieht sich sein Schützling brav wieder zurück. Quasi wie bei einem Coitus interruptus. Blind feuern geht übrigens auch, zum Beispiel, indem der G.I. die Waffe weit über seinen Kopf über die Deckung hält. Das allerdings bringt selten Erfolg. Sinnvoller ist es da schon, aus der Deckung heraus mit Granaten zu werfen. In diesem Fall kommt Ihnen die verhältnismäßig schwache künstliche Intelligenz der Computergegner zugute, die nicht selten Lemmingen gleich herumspazieren, obwohl ein Sprengkörper direkt vor deren Nase kullert. Ja, schlau sind die bösen Buben wahrlich nicht. Wir haben unter anderem beobachtet, dass sie eselig in ein Feuer spazieren und verbrutzeln, beharrlich gegen die eigene Deckung schießen oder die Leichen ihrer virtuellen Brüder geflissentlich übersehen. Ein bisschen Köpfchen und taktisches Geschick sind aber trotzdem vom Spieler zu erwarten, besonders wenn er nicht im leichtesten von drei Schwierigkeitsgraden zockt. Bei manchen PC-Besitzern auf wenig Gegenliebe stoßen dürfte die Speicherfunktion. Das Spiel sichert nämlich nur automatisch. Die Checkpunkte innerhalb der Levels, das muss man aber auch erwähnen, sind alle sehr fair gesetzt.

MEHR ALS NUR FUSSSOLDAT

Für ein Spiel, das auf den ersten Blick eine reine Ballerorgie zu sein scheint, erweist sich nicht nur das spannende „Husch von Deckung zu Deckung"-Prinzip als launige Angelegenheit. Auch die Missionen bieten einiges an Abwechslung. So bedienen Sie unter anderem das Geschütz eines Fluggeräts, versenken mit einer Flak U-Boote, wehren vom Wagon einer fahrenden Schwebebahn auf Sauriern reitende Norts ab und eskortieren und beschützen eine Gruppe von Southers. Ein paar Schalterrätsel müssen Sie auch lösen, wobei das Wort „Rätsel" bei derartiger Schonkost gar nicht richtig

So spielt sich ...

... *Rogue Trooper*: Auf den zweiten Blick bietet die Ballerorgie viele Gameplay-Facetten.

1 SCHIESSEN



Klar müssen Sie viel ballern, mit Handfeuerwaffen und diversen Geschützen. Cool finden wir die Möglichkeit, blind aus einer Deckung feuern zu können (Bild).

2 TRICKSEN



Bei den Kämpfen ist aber auch Taktik gefragt. So können Sie Gegner mittels eines Hologramms (Bild) kurze Zeit ablenken oder ein automatisches Geschütz platzieren.

3 VERSTECKEN



Sich langsam vorzutasten und immer wieder zu verschanzen, ist die halbe Miete! Hier setzen wir Feinde außer Gefecht, indem wir eine Handgranate werfen.

beispielsweise schwierig zu bedienen und das Laser-Gewehr und die Schrotflinte haben eine geringe Reichweite.

AUGE UM AUGE!

Versteckte Scharfschützen entdecken Sie am besten, wenn Sie kurz stehen bleiben und achtgeben, von wo der Ziellaser kommt. Hat der Feind Sie im Visier, müssen Sie sich natürlich sofort wieder bewegen.

OHR UM OHR!

Hören Sie genau darauf, was Gunnar, Bagman und Helm sagen. Die Biochip-Kumpel verraten Ihnen oft sogar, wo ein Schalter oder Hebel zu betätigen ist.

LIEBE KEINE FEINDE WIE DICH SELBST!

Das Scharfschützengewehr ist auch geeignet, um Gegner in der Halbdistanz oder sogar aus der Nähe auszuknipsen. Das geht schneller als mit der Primärfunktion des G.I.-Gewehrs. Denken Sie daran, dass Sie per Tastendruck die Luft anhalten können, was Ihnen eine ruhigere Hand beschert.

DAS IST DIE KRAFT DES KREUZES!

Nutzen Sie jede Deckung. Geduckt können Sie dann fast unbehelligt mit dem Scharfschützengewehr schießen, so lange Sie Gegner ins Fadenkreuz bekommen (rote Markierung beachten). Granaten aus der Deckung zu werfen ist bei mehreren Feinden auch eine gute Strategie.

DER WEG IST DAS ZIEL!

Sie wissen nicht, wo's weitergeht? Wahrscheinlich haben Sie lediglich eine Kletterei ntage übersehen. Die Karte hilft, denn das Spiel ist sehr linear aufgebaut.

GESEGNET SEIEN DEINE HÄNDE!

Um Munition zu sparen, können Sie Gegner per Tastendruck mit bloßen Händen ausschalten. Sie müssen nur nahe genug ran. Versuchen Sie, auch mal zu schleichen! Eine zweite Möglichkeit, Munition zu sparen ist es, die Levels aufmerksam zu „lesen". Denn häufig stehen Benzintanks, Fässer oder Fahrzeuge herum, die unter Beschuss explodieren und Feinde in den Tod reißen.

SELIG SIND DIE SEHENDEN!

Auch wenn sich ein menschlicher Gegner relativ gut an einem Hindernis verschanzt hat, können Sie ihn erwischen: Versuchen Sie, auf den eventuell sichtbaren Teil seines Kopfes oder seiner Sauerstoffflasche zu schießen. Wenn diese explodiert, geht auch der zugehörige Pixelmann drauf.

NUTZ DEN HEILIGEN GEIST!

Denken Sie immer an die Spezialfähigkeiten! Sollten Sie etwa keine Munition für schwere Waffen und Störgranaten mehr haben und auf einen Kampfroboter treffen, leistet das Hologramm gute Dienste. Es lenkt die Mordmaschine ab und Sie können sich daran vorbeimogeln. Auch das stationäre Geschütz ist nützlich, wenn Sie es strategisch geschickt platzieren.



>>Merke: Bei Brusthaaren wirkt zu viel Haarspray albern.<<

Verräterisch: Der Ziellaser zeigt, von wo der Scharfschütze auf Sie anlegt. Jetzt gilt es, in Bewegung zu bleiben.



>>Riskant, wenn Kundschaft kommt: Blick durch die französische Wand.<<

Menschliche Gegner schalten Sie im Scharfschützen-Modus sehr schnell aus. Tipp: per Tastendruck Atem anhalten!



Beim finalen Kampf müssen Sie drei Codes knacken, während Sie immer wieder angegriffen werden.



In dieser Stadt treten Sie gegen den besten Nort-Scharfschützen an. Wo hat er sich nur verschanzt?



Mit fast angeberischen Hechtsprüngen und geschmeidigen Rollen weichen Sie Schüssen aus.

passen mag. Da ist es schwieriger, manchmal den Weg bei der einen oder anderen Klettereinlage zu finden. Und das, obwohl die Karte und die Kameraführung vorbildlich sind. Ist es in einem Raum zu eng, wird der Pixelrecke sogar kurzzeitig transparent, um stets einen freien Blick auf das Geschehen zu gewährleisten. Im Extremfall zocken Sie dann für ein paar Sekunden quasi einen Ego-Shooter. Vermisst haben wir ein paar charismatische Levelbosse, fette Zwischengegner also. Diesbezüglich wäre deutlich mehr drin gewesen. Dabei zeigt das Fernduell mit dem Scharfschützen-König Morgen in Level 10 wie sich superdichte Spannung generieren lässt. Dieser Nervenkrieg, weil es so knifflig ist, die Position des Super-Snipers auszumachen, erinnerte uns stark an den Film *Duell: Enemy at the Gates* mit Jude Law. Sehr schön!

TRISTE UMGEBUNG

Beim Stichpunkt „Sehr schön" landen wir fast unweigerlich bei der Grafik, die dieses Prädikat nicht verdient. Die vielen Zwischensequenzen erzählen hübsch die Story und die Animationen überzeugen ebenso wie einige Spezialeffekte – Explosionen etwa. Den guten Gesamteindruck vermasseln aber die undetaillierten Oberflächenstrukturen (Texturen). Man merkt *Rogue Trooper* die Konsolenherkunft allzu sehr an. Anders formuliert sieht besonders die Umgebungsgrafik oft trauriger aus als ein Fünfjähriger, nachdem sich sein Goldhamster den Rasenmäher als Versteck auserkoren hatte.

MAFFAY LÄSST GRÜSSEN

Grund zum Meckern gibt es ferner wegen der Spielzeit. Denn die ist wie die beliebte singende Wanderwarze Peter Maffay: zu kurz. Großzügig geschätzt dürften Sie nach durchschnittlich sechs Stunden das schwierige, aber etwas enttäuschende Finale ausgefochten und den Abspann gesehen haben. Das allerdings fließt nicht negativ in unsere Hauptwertung ein, weil die Dauer ja nicht das eigentliche Vergnügen beschneidet. Der Zocker kriegt eben „nur" weniger für sein Geld und das wirkt sich auf das Verhältnis zwischen Preis und Leistung aus. Vom Unterhaltungsfaktor ist *Rogue Trooper* ein überraschend erfrischendes und stimmiges Spielchen, nicht nur wegen der eingangs erwähnten Stimmen.

Harald Fränkel

Info: www.eidos.de



HARALD FRÄNKEL

Dieses Spiel ist für alle *Rogue Trooper*-Fans hier zu Lande ein absolutes Muss. Jawohl, für alle drei! Denn bei uns dürfte der blaue Krieger so viele Anhänger haben wie das usbekische Unterwasser-Rugby-Nationalteam. Doch lassen wir den Spott beiseite, denn dieser Titel kann auch solchen Action-Jüngern Spaß machen, die noch nie was von Herrn Trooper gehört haben. Für mich gilt das. Weil ich aber davon beeinflusst sein könnte, dass der Held eine Frauenschritt-Gedächtnisfrisur trägt wie ich (siehe Bild links oben) lasse ich auch meinen polnischen Kollegen zu Wort kommen:



LUKASZ CISZEWSKI

Eigentlich kann ich nur wenig mit Versoftungen von Bilderbüchern anfangen. Und sind wir mal ehrlich: Bis auf eine Hand voll abgedrehter Comic-Freaks kennt kein Schwein die *Rogue Trooper*-Vorlage. Doch ich bin trotzdem froh, dass es dieses Spiel gibt. Blaue Gen-Söldner, die sich gegenseitig die Chips aus dem Fleisch schneiden, sind zwar auf den ersten Blick gewöhnungsbedürftig, aber mir gefällt dieses durchgeknallte Szenario. Denn der Spielverlauf ist flüssig und abwechslungsreich, die sprechende Ausrüstung witzig und die Optik annehmbar. Überraschend gut!



Rogue Trooper

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	21. April 2006
GENRE	Action
ENTWICKLER	Rebellion
VERTRIEB	Eidos Interactive
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,5 GHz, 256 MByte RAM, 3 GByte Speicherplatz, DirectX 9.0c-Grafikkarte mit 64 MByte, Win XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kooperativ-Modus für zwei bis vier Spieler im Netzwerk oder Internet; 1 Spieler pro DVD.

PREIS/LEISTUNG	59%
GRAFIK	68%
SOUND	83%
STEUERUNG	90%
MEHRSPIELER	76%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Wenige Levelbosse/Gegnertypen	- 7%
Mäßige künstliche Intelligenz	- 6%
Einige Waffen fast überflüssig	- 3%
Detailarme Texturen	- 3%
Etwas enttäuschender Schluss	- 2%
Kein freies Speichern	1%
=	

GUT
Nett! Intelligenter Ballerspaß, unverbrauchtes Szenario, aber kleine Macken.

78% EINZELSPIELER

Vergleich



Serious Sam 2

- + Durchgeknallte Dauer-Action
- + Fette Endgegner
- + Tolle Grafik
- - Stupide ballern

84% EINZELSPIELER



Rogue Trooper

PRO + CONTRA

- + Unverbrauchtes Szenario
- + Viele (taktische) Kämpfe
- + Upgrade-System
- - Viele kleine Mängel

78% EINZELSPIELER



Shadowgrounds

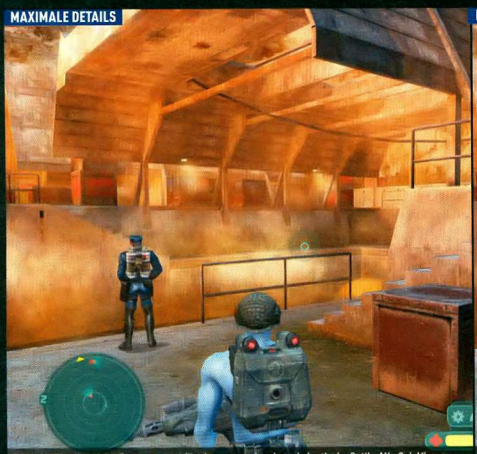
- + Viel Grusel-Action
- + Ausbaubare Waffen
- - Zu wenig Gegnertypen
- - Nur Speicherpunkte

76% EINZELSPIELER

Prüfstand: Rogue Trooper

Das Grafik-Optionsmenü sowie die Optik von ROGUE TROOPER verraten, dass die Engine eine Konsolen-Umsetzung ist. Dafür können Sie den Mix aus Ballern und Schleichen bereits mit einem Mittelklasse-PC mit allen Details zocken!

MAXIMALE DETAILS



Der hohe Detailgrad der Texturen sorgt für eine ansprechende und plastische Optik. Alle Spielfiguren werfen Schatten. Dank des Anti-Aliasing sind die Kanten sämtlicher Objekte sichtbar geglättet.

MINIMALE DETAILS



Die Texturen wirken verwaschen und sind detailarm. Die Schatten der Spielfiguren sind verschwunden. Ohne Kantenglättung kommt es vor allem an den Geländern zu einer hässlichen Treppchenbildung.

Tuning-Tipps

Um *Rogue Trooper* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie :

- ☐ 2 GHz
- ☐ 512 MByte
- ☐ Geforce 6600 GT/Radeon X800 GT/GTO

Mit 1,5 GHz, 256 MByte Arbeitsspeicher und Geforce 6600/Radeon 9600 Pro/XT sollten Sie:

- ☐ Eine Bildschirmauflösung von 800x600 auswählen
- ☐ Bei der Option „Texturendetails" „Niedrig" wählen
- ☐ Die Schatten ausschalten
- ☐ Den trilinearen Texturfilter einschalten
- ☐ Unter „Antialiasing" „Aus" einstellen
- ☐ Den Regler für die „Textur-Anisotropie" nach ganz links stellen

Mit 2,5 GHz, 512 MByte Speicher und Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT sollten Sie:

- ☐ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Unter „Texturendetails" die Option „Hoch" wählen
- ☐ Die Schatten einschalten
- ☐ Die Option „Trilineares Filtern" aktivieren
- ☐ Unter Antialiasing „2x" einstellen
- ☐ Den Schieberegler für die „Textur-Anisotropie" auf den Wert ein Drittel stellen

Mit 3 GHz, 1 GByte RAM und Geforce 6800/7800 GT oder Radeon X850 XT/ X1800 XL sollten Sie :

- ☐ Mit einer Bildschirmauflösung von 1.280x1.024 spielen
- ☐ Die „Texturendetails" auf „Hoch" stellen
- ☐ Alle Schatten im Spiel einschalten
- ☐ Bei der Option „Trilineares Filtern" „Ein" anwählen
- ☐ Unter „Antialiasing" den Wert „4x" einstellen
- ☐ Den Regler der Option „Textur-Anisotropie" auf den Mittelwert stellen

Das Menü „Erweiterte Optionen" im Bildschirm-Setup von *Rogue Trooper*

1. **Bildschirmauflösung:** Besitzen Sie einen leistungsschwächeren 3D-Beschleuniger wie Geforce 6600 oder Radeon 9600 Pro, sollten Sie die Auflösung auf 800x600 verringern. Ab einer Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT können Sie 1.024x768, ab einer Geforce 6800 GT oder Radeon X850 XT/ X1800 XT sogar 1.280x1.024 auswählen.
2. **Texturendetails:** Die Option „Sehr niedrig" ist nur bei Härtefällen (Geforce 6200/Radeon 9200) zu empfehlen. Bereits mit einer Geforce 6600/Radeon 9600 Pro sollten Sie auf „Niedrig" erhöhen.
3. **Schatten:** Schatten kosten Grafik-Rechenleistung. Schalten Sie diese daher erst ab einer Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT oder höher an.
4. **Trilineares Filtern:** Mit welcher Grafikkarte Sie auch spielen, lassen Sie den trilinearen Texturfilter immer eingeschaltet.
5. **Antialiasing:** Mit geglätteten Kanten sieht das Spiel deutlich besser aus. Bereits eine Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT hat genügend Leistungsreserven für die Einstellung „2x". Spielen Sie mit einer Geforce 6800 GT/Radeon X850 XT, empfehlen wir sogar „4x" einzustellen.
6. **Textur-Anisotropie:** Spieler mit einer Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT stellen den Regler für den anisotropen Texturfilter auf ein Drittel. Mit einer Geforce 6800 GT/Radeon X850 XT wählen Sie die Mittelstellung.



Leistung

*Qualitäts-Modus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass mal | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		EINSTEIGER-PC: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie		AUFSTEIGER-PC: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600		ZOCKER-PC: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X300 (SE)		HIGH-END-PC: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra), Geforce 7800 (GTX/GT), Radeon X1800 XL/XT	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024 (MAXIMALE DETAILS*)
ab 1 GHz	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 1,5 GHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2 GHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3 GHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

RAM

128 MByte | 256 MByte | 512 MByte | 1 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Trotz guter Optik fallen die Hardware-Anforderungen der Action-Stealth-Mixtur erfreulich niedrig aus. bereits eine 2-GHz-CPU, 512 MByte Arbeitsspeicher sowie eine Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT garantieren ein ruckelfreies Spielvergnügen mit allen Details in 1.024x768. Zocken Sie mit einer Geforce 6800 GT oder Radeon X 850 XT, gönnen Sie sich auf jeden Fall eine vierfache Kantenglättung.



Nicht nur die Rauch- und Explosions-Effekte sind fein. Generell ist die Grafik von *Panzer Elite Action* sehr gut.

>>Astrein? Nee, liegt ja ein bißchen Schnee drauf.<<

Jetzt im Zweiten!

56/56

VERGLEICH

Panzer Elite



BESSER



SCHLECHTER



Conflict: Desert Storm 2

PANZER ELITE ACTION: FIELDS OF GLORY schickt Sie in den ungemütlichen, virtuellen Zweiten Weltkrieg, aber wenigstens nicht zu Fuß.

„Das hier ist Russland, Boris. Jeder Platz ist es wert, dass man um ihn kämpft!" Was für ein Patriot unser Kamerad doch ist und was für ein Depp! In diesem Fall geht es um den Roten Platz, wo uns gegnerische Panzerverbände und fliegende Kampfeinheiten die Grütze aus dem Kittel blasen. Überall rumst und kracht es. Generell vergehen in *Panzer Elite Action: Fields of Glory* eigentlich keine zehn Sekunden, in denen nicht irgendwas explodiert. In diesem Spiel durchleben Sie berühmte Schlachten des Zweiten Weltkriegs in der kalten Geborgenheit diverser Stahlkolosse. So ein dickes Teil hat den Vorteil, dass es einiges aushält und vernichtend austeilen kann. Der Nachteil ist die von Gott gegebene Trägheit, die eine gewisse Eingewöhnungszeit vom Spieler erfordert. Das haben die Entwickler aber schön hinbekommen, da sich die Ungetüme realistisch genug steuern, aber eben nicht zu kompliziert, dass es schon wieder nerven würde. Halten Sie etwa mit dem Fadenkreuz auf ein Ziel und feuern sofort, geht der Schuss meist daneben. Das Rohr braucht nämlich einen kleinen Augenblick, bis es sich exakt auf das Ziel ausrichtet. Mit der Zeit lernt man taktisch vorzugehen, seine Ziele in einer Reihenfolge auszuschalten, die so wenig „Rohr-Geschwenke" wie möglich erfordert. Unebenheiten im Gelände und die Geschwindigkeit, mit der Sie sich fortbewegen, beeinflussen die Zielgenauigkeit ebenfalls. Da der Vorrat an großkalibrigen Panzergeschossen begrenzt ist, sollten Sie Ziele wie Infanteristen, kleinere Stellungen und Fahrzeuge mit dem Bord-MG platt machen und nur bei fetten Brummern auf die Hauptwaffe zugreifen. Geht der Munitionsvorrat trotzdem mal zur Neige, halten Sie kurz bei einem Depot, worauf die tödliche Fracht automatisch aufgestockt wird. Auf diese Art reparieren Sie auch Schäden am Gefährt, wobei Sie dann neben einer Reparaturstation halten. Über den Standort dieser lebenswichtigen Stationen informiert Sie das Radar oder eine einblendbare Karte, die auch missionskritische Ziele markiert.

BEFEHL IST BEFEHL

Sind Sie mit einem ganzen Panzerverband am Start, dürfen Sie Ihren Kameraden mittels der Tasten F (Defensive) und G (Offensive) Befehle erteilen. Bewegen Sie das Fadenkreuz in eine Richtung oder auf ein Objekt und betätigen die entsprechende Taste, weisen Sie die Schergen an, die Gegend zu erkunden, ein Ziel auszuschalten, die Gegner zu flankieren, eine Reparaturstation zu benutzen und so weiter. Das funktioniert in der Regel ganz gut, aber wenn die KI doch mal hakt, dann richtig. Das passiert vor allem in Missionen, in denen Sie es mit unzugänglicherem Terrain zu tun haben und etwa durch eine Stadt brettern. Dann trifft man auf einmal auf eine feindliche Panzerdivision, befiehlt seinen Männern anzugreifen und diese verweigern schlicht den Befehl, weil irgendwo eine Mauer im Weg steht. Während man dann verzweifelt allein versucht, die Lage zu retten, darf man sich dauernd Sprüche anhören wie „Melde! Stehen hier unbeschäftigt herum!" Das macht dann schon irgendwie aggressiv. Die Sprachausgabe ist durchwachsen, viele Phrasen wiederholen sich ständig. Abschüsse werden beispielsweise zu oft mit „Gute Nacht!", „Du bist tot!" oder „Genial!" quittiert. Übrigens sind das zufälligerweise genau die Sprüche, die uns auch unser Chefredakteur dauernd um die Ohren haut.

SEI DER KAMPIGNON

Die Einzelspieler-Kampagne besteht aus drei Kapiteln: In 18 Missionen sind Sie dabei entweder aufseiten der Deutschen, Russen oder Alliierten unterwegs. Als Schauplätze dienen bekannte Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs. Zum Beispiel erleben Sie virtuell den Angriff auf Stalingrad, die Eroberung von Kursk



Per Mausrad können Sie in die Ego-Perspektive wechseln.



Hier sollen Sie ein Dorf einnehmen und komplett von feindlichen Truppen säubern.



Mit dem Fernglas checken Sie aus sicherer Entfernung die Lage.

Panzerfield 1942

Gut, *Panzer Elite Action* bietet nur einen Mehrspieler-Modus, aber im so genannten Conquest geht richtig die Post ab: Panzerschlachten für bis zu 32 Spieler!

Da das Spiel ja noch nicht im Handel ist, konnten wir den Mehrspieler-Modus nur im Firmennetzwerk zocken, weswegen wir uns die Wertung verkneifen. Spaß machte es trotzdem. Genau wie in EAs *Battlefield*-Reihe gilt es, auf einer großen Karte verschiedene Basen einzunehmen. Eine eroberte Basis dient dann als Startpunkt für Ihre Panzerdivision. Mehrere Panzertypen stehen zur Auswahl – jeder mit eigener Spezialfähigkeit. Zum Beispiel: Airstrike, Annäherungsminen oder Selbstheilung. Sicherlich nix für langjährige Clan-Kriege, aber zwischendurch echt der Hammer!



Mittels Luftangriff veranstalten Sie im Mehrspieler-Modus beachtliche Massaker. Die verfügbare Anzahl ist aber begrenzt.

oder die berühmte Auseinandersetzung von Bastogne. In Sachen Leveldesign haben Sie es überwiegend mit weitläufigen Arealen zu tun. Cool ist, dass Sie nicht nur Feinde, sondern auch die Umgebung total platt machen können. Da knicken Bäume um, Autos fliegen in die Luft und ganze Häuser fegt es weg. Alles ist ansprechend in Szene gesetzt. Das beginnt schon bei den netten Panzermodellen, sogar herumwuselnde Infanteristen sehen adrett aus. Explosions- und Rauch-Effekte sorgen für digitale Frontstimmung. Zum Staunen schön ist *Panzer Elite Action* zwar nicht gerade, aber es gelingt ein mehr als ordentlicher Kompromiss zwischen Grafikpracht und Leistung. Man brettert dauernd mit dem Panzer herum und ballert Feinde kaputt – wie motivierend ist das eigentlich auf Dauer? Das straffe Missionsdesign sorgt dafür, dass kaum Atempausen entstehen. Ist ein Missionsziel erledigt, schallt Ihnen bereits der nächste Befehl entgegen. Mal sollen Sie ein Dorf einnehmen, dann einen Flugplatz säubern und Fliegerstaffeln vom Himmel holen. Durch das Befehlssystem und anforderbare Luftunterstützung ist eine gewisse taktische Note enthalten. Trotzdem kehrt nach einigen Stunden ein wenig Langeweile ein, da solch ein Panzer eben in Sachen Aktions-Möglichkeiten und Waffenvielfalt ziemlich drastischen Einschränkungen unterliegt. Schleichende Kung-Fu-Panzer müsste es geben!

Ahmet Iscitürk

Info: www.panzereliteaction.com



Hin und wieder kämpfen Sie auch inmitten zerbombter Häuserschluchten.



AHMET ISCITÜRK

Mensch, geht's da ab! In *Panzer Elite Action* zerlegt man richtig fette Teile am laufenden Band. Mehr noch als in unserem Lieblingsfilm *Versaute Wonnepuppen nagen Knochen blank*. Was mir an *PEA* nicht gefiel? Dass es auf die Dauer zu wenig Abwechslung bietet. Die durchwachsene KI nervte auch. Dass man oft ganz genau zielen muss, um einen Befehl zu erteilen, ist eher ein kleines Manko. Trotzdem ist *Panzer Elite Action* mein persönlicher Sieger in der Kategorie: „Actionspiel, in dem man mit Panzern alle nass macht"!



Panzer Elite Action: F.o.G.

PREIS	Ca. € 44,-
TERMIN	28. April 2006
GENRE	Action
ENTWICKLER	Zootfly
VERTRIEB	Deep Silver
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,4 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Windows 98SE

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Conquest für bis zu 32 Spieler online oder im Netzwerk; 1 Spieler pro DVD.

PREIS/LEISTUNG	72%
GRAFIK	81%
SOUND	68%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	?

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

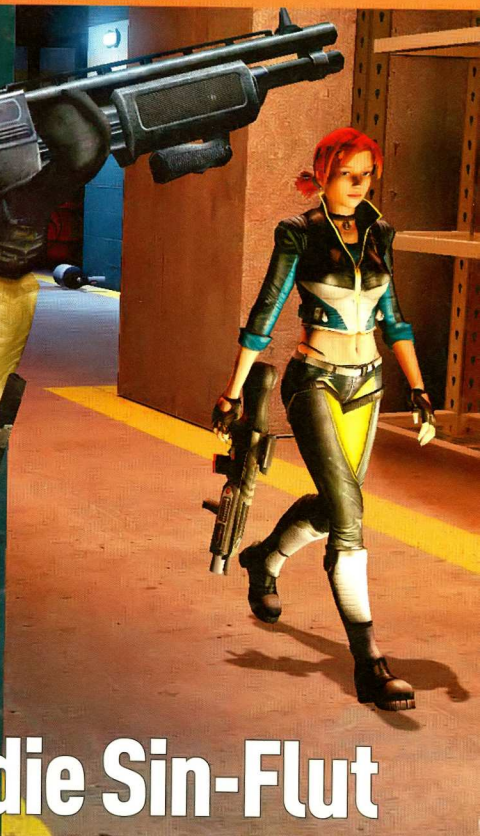
Auf die Dauer ist der Spielablauf zu eintönig	-10%
Stellenweise hakt die KI des eigenen Teams	-10%
Zum Teil nervige Sprachausgabe	- 2%
Befehlssystem zu ungenau	- 2%

GUT
Ballerspektakel, das die abgelutschte Thematik aus einem anderen Winkel zeigt.

76%
EINZELSPIELER



»Scheiße, frisch gestrichen.«



Der Schnappschuss täuscht: Stealth-Elemente haben bei dem deftigen Shooter nichts verloren.

Nach mir die Sin-Flut

AUF DVD VIDEO

PC ACTION BETA-TEST

SIN EPISODES: EMERGENCE setzt auf *Source*-Engine und Serienformat. Was der Shooter kann, klärte unser Hausbesuch bei Entwickler Ritual.

Kurz nach 21 Uhr in einem matt erleuchteten Büro mitten in Dallas, Texas. Wir haben den Endkampf überlebt, wischen uns die letzten Schweißtropfen von der Stirn und erwarten den Abspann. Doch zunächst heißt es „Das erwartet Sie bei der nächsten Folge von *Sin Episodes*": Eine Sprecherstimme deutet die Auswirkungen der gerade (halbwegs) abgeschlossen Handlung an; wie bei einem Kinotrailer sind kurze Spielszenen zu sehen. Am liebsten würden wir gleich nachladen und uns wieder ins Geschehen stürzen. Aber jetzt heißt es erst einmal rund ein halbes Jahr auf die nächste Folge warten. Denn das gerade von uns durchgespielte *Sin Episodes: Emergence* ist das erste von voraussichtlich neun Abenteuern, in denen Ritual Entertainment seinen indizierten Shooter von anno 1998 fortsetzt. Für jeweils knapp 20 Dollar (circa 17 Euro) können Sie im Mai *Emergence* über Valves Online-Dienst *Steam* direkt auf die heimische Festplatte ziehen. Für Liebhaber der Umverpackung ist zudem eine gleichteure Scheibenversion geplant, die sich im Einzelhandel erstehen lässt. Je nach Spielweise und Können springen dabei rund

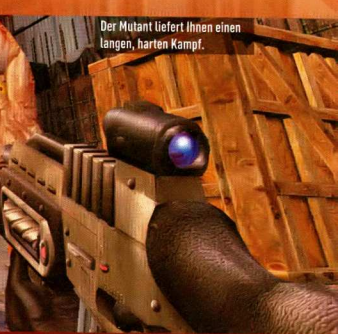


Schurkin Elexis (rechts) taucht hier als Hologramm auf.

»Fotograf. Hier machen wir eine Ausschnittvergrößerung.«



»Haben keine Eier: Bodybuilder.«



Der Mutant liefert Ihnen einen langen, harten Kampf.



Je besser Sie spielen, desto härtere und schlauere Gegner laufen Ihnen vor die Flinte.



Nutzen Sie jede Gelegenheit, um Spielwelt-Objekte in die Luft zu jagen.

Nimm's nicht so schwer!

Wenn ein Spiel so schwer ist, dass Sie Ihre Maus an die Wand donnern, haben die Entwickler etwas falsch gemacht. Gleiches gilt, falls Sie ein Spiel mit verbundenen Augen und mit dem linken Fuß beim ersten Versuch meistern. Ritual hat sich für diese Probleme etwas Besonderes einfallen lassen.

„Während du spielst, überwacht unser Programm exakt, wie du dich dabei anstellst", erklärt Programmierer Ken Harward. „Wir wissen genau, wie gut du bist und passen das Spiel entsprechend an, damit es für dich spannend bleibt. Das haben auch schon andere Titel versucht, aber unser System gibt dir mehr Einstellmöglichkeiten. Zum einen kannst du zu Beginn deine persönliche Herausforderungs-Stufe einstellen, also soll es eher relativ leicht oder schwer sein. Wenn du eine eher leichte Einstellung wählst, ist das Spiel trotzdem kein Spaziergang. Wir halten dich schon auf Trab, drängeln dich dann aber nicht ganz so hart.

Außerdem kannst du einstellen, wie schnell die dynamische Spielanpassung reagieren soll." Das klingt modern. Doch wie wirkt sich das in der Praxis aus, etwa wenn der Spieler einfach nicht mit der Maus umgehen kann? Harward beschreibt für Sie eine typische Situation: „Wenn das System zum Beispiel merkt, dass du ständig daneben zielst, bewegen sich die Gegner allmählich weniger, damit du eine bessere Chance hast, sie zu erwischen. Unsere künstliche Intelligenz passt sich deinem Spiel und deiner gewünschten Herausforderung an. Je besser du dich anstellst, desto smarter wirkt sie. Aber die KI wird nie so weit runtergedreht, dass die Gegner Blödsinn machen wie Fässer sprengen, die direkt vor ihnen stehen." Dennoch ist es möglich, dass das Spiel zu schwere oder zu leichte Gegner ersetzt. „Du gehst im Spiel zum Beispiel um eine Ecke und ein Gegner mit Schrotflinte greift dich aus der Deckung heraus an. Wenn du einen früheren Spielstand lädst, dann kann an es beim Erreichen dieser Stelle ein anderer Feindestyp mit anderer Waffe und Taktik sein."



Hinterhalt am Dock, Radeks Söldner gehen in Stellung.



Zwei gen-manipulierte Kreaturen lauern Ihnen in diesem Gang auf.

sechs bis acht Stunden Solo-Spaß heraus, was für den Preis sehr ordentlich ist. Nur eine Mehrspieler-Komponente ist nicht inklusive, diesem Aspekt will sich das Entwicklungsteam erst zu einem deutlich späteren Zeitpunkt widmen.

BUSEN DES BÖSEN

Das Spiel beginnt mit reizenden Aussichten in der futuristischen Welt von Freeport City: Unser Held John Blade, Chef des Ordnungshüterunternehmens Hardcorps, wurde auf einen Operationstisch geschnallt. Über ihm wogt das pralle Mieder seiner Erzfeindin Elexis Sinclaire, deren Unternehmen Sintek skrupellos mit Gen-Mutationen herumbastelt. Ein anderer böser Mensch namens Viktor Radek steht daneben und fragt ganz schlau, warum man Blade jetzt nicht einfach abserviere. Elexis lässt wissen, dass ihr wesentlich bessere Pläne vorschweben. Doch dann stört ein Rettungskommando diesen intimen Kaffeeklatsch. Blades niedliche rothaarige Kollegin Jessica Cannon (Abteilung „Frauen, die man schon allein wegen des Nachnamens auf der Stelle heiraten würde") begrüßt ihn mit der ominösen Frage: „Was haben sie dir nur injiziert?" Das sind so die Sachen, die man kurz nach dem Aufwachen nicht wirklich hören möchte.

So spielt sich Sin Episodes: Emergence

Der Serienauftakt präsentiert sich gut in Schuss.

Nach etwas zahmen Spielbeginn geraten Sie von einer spannenden, aufregenden Shooter-Situation in die nächste, Bosskämpfe dürfen da auch nicht fehlen.


1 BALLERN


2 UMGUCKEN Manchmal braucht's ein wenig Umsicht und geistige Arbeit, um einen Ausweg zu finden. Objektmanipulation und Destruktion machen meist den Weg frei.


3 BEIFAHREN Sie können sich in den kurzen Fahrsequenzen im Wagen an verschiedene Positionen begeben und aus dem Fenster ballern, aber die Karre nicht selbst steuern.

PC ACTION-Beta-Testlogbuch
Sin Episodes: Emergence

Die Erlebnisse eines US-Korrespondenten mit der Bürde und dem Vergnügen, als Erster einen neuen Shooter zu testen.

HEINRICH LENHARDT



DONNERSTAG, 09.03.2006 | 11:30 Uhr

Wie fertig ist die erste neue *Sin*-Episode? Relativ ziemlich fast fertig, hat gerade den Beta-Führerschein gemacht. Kommt aber nicht vor Mai raus. Also buche ich den Nonstopflug von Vancouver nach Dallas, um das Entwicklungsstudio Ritual heimzusuchen. Hmm, nicht vergessen, der Angetrauten ein schönes „Don't mess with Texas"-Shirt mitzubringen.

DIENSTAG, 14.03.2006 | 10:30 Uhr

Ich bin bei Ritual Entertainment in der Innenstadt von Dallas angekommen. Quasi Morgengrauen nach Spieleentwickler-Zeit. Bei Geschäftsführer Steve Nix stapeln sich die Reifen im Büro, der gute Mann betreibt an seinen Wochenenden Autocross-Rennen. Mein aufregendstes Hobby ist, mit dem Hund spazieren zu gehen. Hmm.

DIENSTAG, 14.03.2006 | 10:45 Uhr

Beginn der Bürobegehung. Wichtigste touristische Informationen: Im Gebäude schräg gegenüber ist die größte Hooters-Filiale der Welt. Das ist die gastronomische Restaurantkette, die ausschließlich ansehnliches, leicht geschürztes weibliches Personal beschäftigt. Sollte ich da auch ein Souvenir-T-Shirt für die bessere Hälfte erstehen? Vielleicht ist es doch gesünder, endlich *Sin* Episodes zu spielen ...

DIENSTAG, 14.03.2006 | 11:00 Uhr

In mein Spielzimmer gesellt sich der „Levelord" dazu. Ritual-Mitbegründer, *Duke Nukem 3D*-Veteran, echter Leveldesign-Adel also. Wie lautet da die korrekte Anrede? „Hier bei Ritual nennen sie mich einfach Richard", meint Herr Gray, „aber selbst meine Mutter spricht mich manchmal mit ‚Levelord' an". Er setzt sich nicht nur dazu, um aufzupassen, dass ich keine Netzwerkkabel und Aschenbecher mitgehen lasse. Aus meinem Spielverhalten sollen auch letzte Feinschliff-Erkenntnisse gewonnen werden. Ansonsten büffelt ‚Levelord' nebenbei russische Vokabeln, sein neuestes Sprachhobby. Woher die Liebe zu Russland? „Der Wodka und die Frauen." Wir verstehen uns.

DIENSTAG, 14.03.2006 | 16:20 Uhr

Ritual-Mitarbeiter schlendern vorbei, kommentieren zusammen mit dem ‚Levelord' meine Fortschritte: „Ooh, er ist ja noch nicht mal in der Mitte." Sehr aufbauend. He, ich habe einige Stunden mit Video-Interviews verbracht, aber jetzt wird ernsthaft gezockt. Zum einen muss ich morgen früh einen Rückflug erwischen. Zum anderen ist's im Spiel nach einem langsameren Auftaktstündchen jetzt ernsthaft mitreißend. Und ich habe die Schrotflinte. Schrotflinten sind immer gut.

DIENSTAG, 14.03.2006 | 21:10 Uhr

Ich habe fertig. ‚Levelord' spaziert mit mir noch zum Taxistand. Spaß gehabt und die Zeit vergessen. Für ein Unter-20-Euro-Spiel ist *Emergence* umfangreicher als ich dachte. Die Beta wirkte zudem erfreulich stabil. An das Aha-Erlebnis eines *Half-Life 2* reicht der Budget-Shooter jedoch bei Weitem nicht heran.



Rituals Leveldesign-Hochwohlgeborener Richard „Levelord" Gray ist einfach saucool!



Das Spiel ist einfach zu kurz. Wenigstens gibt es zu diesem Bosskampf später eine Zugabe.



Feinde weichen aus und gehen auch mal in Deckung.

»Kann Löffel nicht leiden: Gabelstabler.«



Mit allen Ragdoll-Schikanen geht es hart zur Sache.

LEVELABSCHNITTSGEFÄHRTIN

Die meiste Zeit schießen wir uns solo durch die Schauplätze: Hafenanlage und Bürogebäude, Forschungslabors und Tiefgarage, insgesamt kommt *Emergence* auf 14 Levels. Unsere Verbündeten Jessica und Hacker-Freund JC melden sich immer wieder per Funk zu Wort, geben kleine Hinweise und Story-Stichworte. Gegen Ende des Geschehens gesellt sich das Fräulein Cannon auch mitballernd an unsere Seite. Das Mädel ist ebenso selbstständig wie pflegeleicht, lässt sich weder herumkommandieren noch von feindlichen Kugeln flach legen. Ritual macht bewusst einen weiten Bogen um Team- oder Taktik-Stress, will lieber geradlinige, unkomplizierte Shooter-Freuden pflegen. Die Baller-Basics kriegt *Sin Episodes: Emergence* knackig und überzeugend hin. Die Steuerung ist griffig, die drei Waffen fühlen sich prima an und ergänzen einander prächtig. Grundverschiedene Alternativ-Feuer-Modi sowie Granaten und eine Nahkampf-Attacke sorgen für eine solide Bandbreite an Gegnerdezimierungs-Methoden. Linear klar geht es zur Sache, zügig treibt das Spiel uns voran. Es gibt einige Stellen, in denen man sich zwecks Wegfindung

Vergleich



Half-Life 2

PRO + CONTRA
- + Hammeratmosphäre
- + Spannendes Leveldesign
- + Einzigartige Waffen
- − Zu lange Kanalfahrt

91% ABGEWERTET EINZELSPIELER



Sin Episodes: Emergence

PRO + CONTRA
- + Spaßige Levels und Waffen
- + Schwierigkeit paßt sich an
- + Preiswertes Vergnügen
- − Eher kurz, kein Mehrspieler

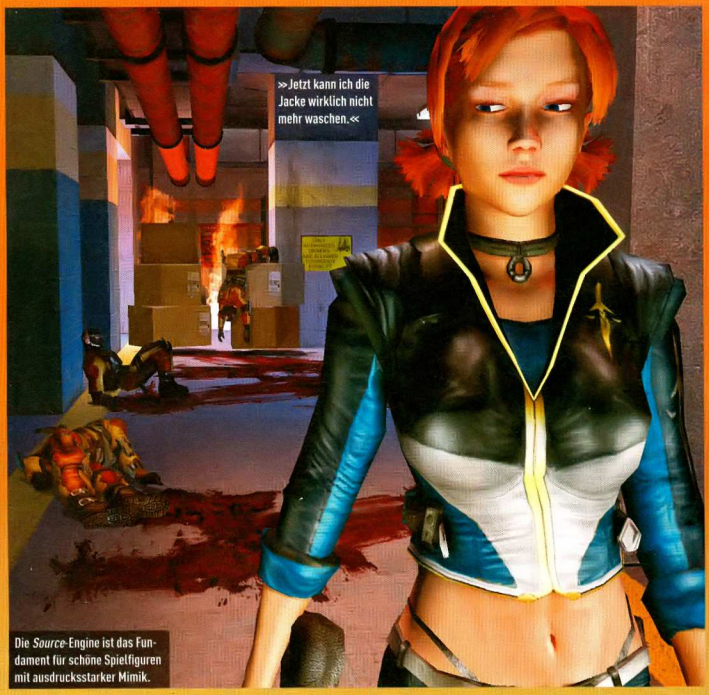
— EINZELSPIELER



Rogue Trooper

PRO + CONTRA
- + Unverbrauchtes Szenario
- + Viele (taktische) Kämpfe
- − Trauriger Grafikbrei
- − Keine guten Endgegner

78% EINZELSPIELER



Die *Source*-Engine ist das Fundament für schöne Spielfiguren mit ausdrucksstarker Mimik.

etwas gründlicher umsehen sollte; auch die Benutzung der Sprung-Taste ist hin un wieder gefragt. Dazu kommen zarte Puzzle-Spurenelemente: Zum Beispiel muss man einen Computer benutzen oder einen Gegenstand als Kletterhilfe herbeitragen. Solche Einlagen verkommen aber zum Glück nie zu lästiger Arbeit.

SPASS MIT OBJEKTEN

Dank *Source*-Engine und *Havok*-Physik ist die mit interessanten Objekten zugepflasterte Spielwelt eine Art Geheimwaffe: nicht ganz so spektakulär wie in *Half-Life 2* (*Sin Episodes: Emergence* hat schließlich auch keine Gravity Gun), aber geschickt im Leveldesign eingesetzt. Mit der „Benutzen"-Taste stellt man allen möglichen Blödsinn an, dreht Wasserhähne auf, öffnet Wandschränke, sammelt kleinere Gegenstände auf und schleppt sie herum. Wer fix und nervenstark ist, grabscht sogar gegnerische Granaten, um sie – Empfänger unbekannt verzogen! – rechtzeitig an den Absender zurückzuwerfen.

TIEF DURCHATMEN

Spaß haben Sie nicht nur mit den obligatorischen explosiven Fässern, in deren Nähe sich leichtfertige Schurken so gern tummeln. Immer wieder stößt man in der Spielwelt auf Kanister mit Mutationsgas. Draufschießen, klirr, Inhalt strömt aus und verursacht ungesundes Gehuste bei den Mitmenschen. Unser John reagiert dagegen dank seiner mysteriösen Injektion ausgesprochen gut auf den grünen Nebel. Gerät er in den Schnupperbereich ausströmenden Gases, kickt ein dezenter Bullet-Time-Zeitverlangsamungseffekt rein, der feindliche Söldnertrupps zur leichten Beute macht. Als nette Geste empfiehlt es sich deshalb, einen noch ver-

Nimm 3!

Klasse statt Masse: Die drei Schießprügel von *Emergence* haben interessante alternative Feuer-Modi.



ASSAULT RIFLE
Die einzelnen Kugeln haben nicht allzu viel Durchschlagskraft, aber die Schussgeschwindigkeit ist sehr hoch. Wandelt sich im Alternativ-Modus zum Granatwerfer, Geschosse explodieren beim Aufprall sofort.



MAGNUM
Wer ordentlich zielt, hat auch im späteren Spielverlauf viel Freude an der Anfangspistole. Der Alternativ-Modus verschießt Spezial-Patronen, die sogar dünne Wände durchdringen.



SCATTERGUN
Tritt man einem dicken Mutanten zu nahe, will man diese High-Tech-Schrotflinte dabei nicht missen. Im Alternativ-Modus feuert man an Wänden abprallende Schrapnell-Salven um die Ecke.

INTERVIEW „KLEINERE, PREISWERTERE ENTERTAINMENT-PORTIONEN"

PC ACTION Ihr plant derzeit, die Handlung auf neun Episoden zu strecken – das ist ja eine ganze Menge Holz ...

SHAWN KETCHERSIDE: Sicher, aber jede Episode hat ihren eigenen Anfang, Mittelteil und Abschluss, bietet dir also ein vollständiges Spielerlebnis. Natürlich hätten wir nichts dagegen, wenn du dir alle neun Teile zulegen würdest. Aber wenn du zum Beispiel nur die zweite Episode kaufst, bekommst du da genug von der Hintergrundstory der ersten Folge mit, um durchzublicken. Neun Episoden klingt nach sehr viel, aber du musst es dir eher wie neun separate Spiele vorstellen, weniger als ein Spiel in neun Teilen.



Lead Designer Shawn Ketcherside von Ritual.

PC ACTION Etwa alle sechs Monate soll eine neue Episode erscheinen. Dann würdet ihr für alle neun Folgen also über vier Jahre brauchen. Wie lange bleibt dabei die Engine frisch?

SHAWN KETCHERSIDE: Valve ist sehr gut darin, die *Source*-Engine kontinuierlich zu verbessern. Jede neue Folge berücksichtigt solche Änderungen, wir verwenden nicht ständig dieselbe Technik. Die neunte Episode wird also erheblich besser aussehen als die erste. Entsteht zum Beispiel später ein tolles neues Grafik-Merkmal, könnten wir die früheren Folgen rückwirkend damit ausstatten.

PC ACTION Ein Argument für kürzere Spiel-Episoden lautet, dass sie günstig für die Käufer seien. Aber wenn ich neun Folgen mit knapp 20 Dollar multipliziere, kommt da doch einiges mehr heraus, als ein Vollpreis-Spiel kostet.

SHAWN KETCHERSIDE: Bei dem bekommst du vielleicht acht oder zehn Stunden Spieldauer geboten; bei *Emergence* sind es gut sechs Stunden, aber zum halben Preis. Ich denke, der Markt bewegt sich generell mehr in die Richtung kleinerer, preiswerterer Entertainment-Portionen. Nur muss auch bei denen die Qualität sehr hoch sein.

PC ACTION Bei dem Vollpreis-Shooter hole ich aber in der Regel noch einige Zusatzstunden aus der Mehrspieler-Abteilung heraus, die bei *Sin Episodes* vorerst fehlt.

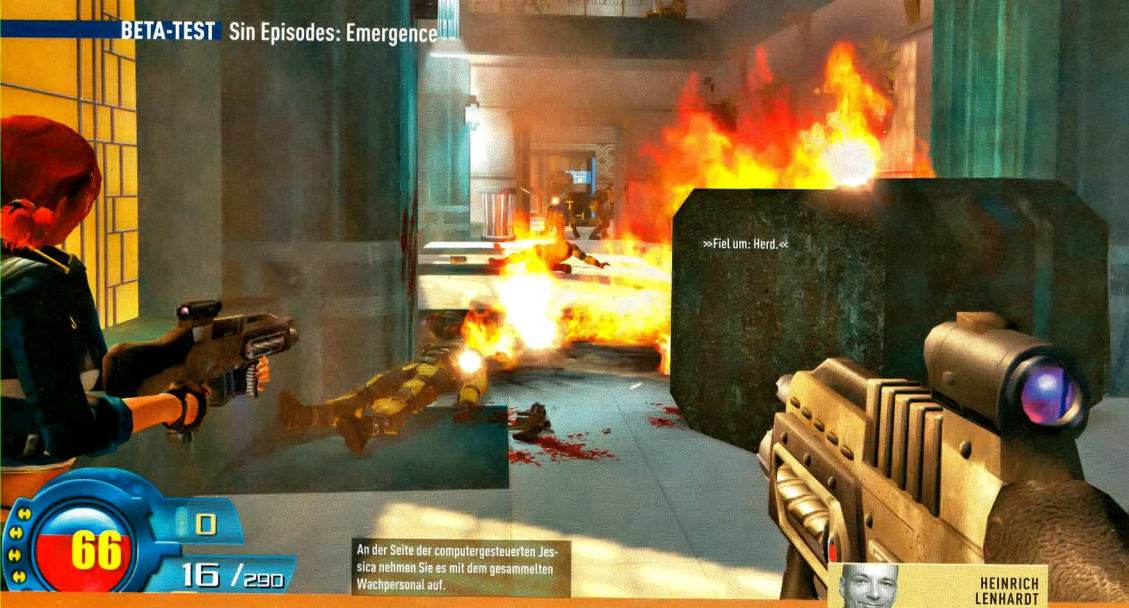
SHAWN KETCHERSIDE: Wir arbeiten definitiv am Mehrspieler-Modus, das ist uns sehr wichtig. Eine entsprechende Komponente veröffentlichen wir in nicht allzu ferner Zukunft. Am Anfang wollten wir uns ganz auf die Einzelspieler-Story konzentrieren, aber der Mehrspieler ist natürlich kritisch für einen Shooter.

PC ACTION Müsste man ihn dann separat kaufen oder gibt es den Mehrspieler als kostenlosen Nachschlag für bestehende Kunden?

SHAWN KETCHERSIDE: Solche Details sind derzeit noch nicht entschieden.

PC ACTION Gibt es bei der zweiten Episode mehr als drei Waffen?

SHAWN KETCHERSIDE: Wir sind gerade in der frühen Planungsphase für die Nachfolge-Episode und haben derzeit Ideen für etwa ein Dutzend Waffen. Aber die probieren und testen wir noch aus, sodass sich die Anzahl reduziert. Wir wollen nur Waffen haben, die das Spiel auch wirklich bereichern.



An der Seite der computergesteuerten Jessica nehmen Sie es mit dem gesammelten Wachpersonal auf.

siegelten Kanister Richtung Feind zu werfen und draufzuschießen. Sofern es sich dabei um menschliche Gegner handelt – im Spielverlauf treffen Sie auch entlaufene Mutanten in verschiedenen Größen. Die vielleicht interessanteste Innovation von *Sin Episodes: Emergence* ist die dynamische Spielanpassung an das Geschick des Nutzers. Zu Beginn wählen Sie eine angestrebte Herausforderungsstufe. Das Programm checkt zusätzlich ständig, wie sie sich anstellen und justiert dann dynamisch alle möglichen Details, damit sich die Gesamtschwierigkeit „gerade richtig" anfühlt. Konkret aufgefallen ist uns das zum Beispiel in einem Raum, bei dem mehrere Gegnerwellen an verschiedenen Ecken auftauchen. Nach unserem dritten Bildschirmtod hatte das Programm ein Einsehen und ersetzte einige Elite-Söldner (Mistkerle mit schweren MGs) durch harmlosere Standard-Gegner. Auch andere Faktoren wie KI-Taktiken oder die Menge der Lebensenergie-Fundsachen werden stets angepasst.

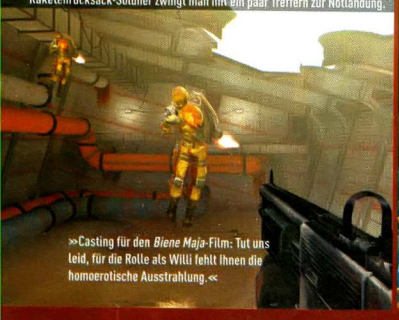
„Nach unserem dritten Bildschirmtod hatte das Programm ein Einsehen."

MEINER IST GRÖSSER

Bei *Sin Episodes: Emergence* soll jeder durchkommen. Aber Leistung lohnt sich: Am Ende einer Partie stuft das Spiel Sie mit einer Punktzahl zwischen eins und 100 ein. Im Statistikmenü sind zudem aberwitzig viele Daten über Ihr Spielverhalten gesammelt, sind Stärken und Schwächen analysiert und es gibt sogar einen Titel (bei unserer Partie zum Beispiel „Effizienter, Granaten hortender, schnell killender Leutnant John Blade"). Eine weitere Motivation zum wiederholten Durchspielen sind die rund 40 „Geheimnisse", die in allen Spielabschnitten versteckt sind. Wer gründlich guckt und Sachen ausprobiert, der macht mal nützliche, mal erheiternde Entdeckungen. Und nach einmaligem Durchspielen schalten Sie den „Hardcorps"-Modus frei, bei dem man genau ein einziges Bildschirmleben hat und versucht, damit möglichst weit zu kommen.

Heinrich Lenhardt

Info: www.sinepisodes.com



Raketenrucksack-Söldner zwingt man mit ein paar Treffern zur Notlandung.



Auf der Suche nach Elexis und Radek kämpft sich Blade durch diesen Wolkenkratzer.

HEINRICH LENHARDT

So innovativ Serienkonzept und Direkt-Download-Vertrieb auch sein mögen, spielerisch hält sich die erste *Sin*-Episode an bewährte Erfolgsrezepte. Interessante Innen- und Außenlevels voller herausfordernder Gegner, gediegen ausgestattet mit in die Schießereien einbeziehbaren Objekten. Das Spielgefühl stimmt, die Atmosphäre packt. Was vielleicht fehlt, ist ein „So was haste noch nie gesehen"-Über-Merkmal und etwas Abwechslung vom handwerklich gelungenen Shooter-Spielablauf. So hat Ritual für die nächsten Episoden aber noch Spielraum für Steigerungen.



Sin Episodes: Emergence

PREIS	Ca. € 17,-
TERMIN	9. Mai 2006
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Ritual Entertainment
VERTRIEB	Steam
USK-FREIGABE	Noch nicht bekannt
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,2 GHz, 256 MByte RAM, DirectX7-Grafikkarte, Windows 98, Internetanbindung.

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nicht vorhanden, nur für Einzelgänger.

GRAFIK	86%
SOUND	84%
STEUERUNG	89%

TENDENZ
HERAUSRAGEND
SEHR GUT
GUT
BEFRIEDIGEND
AUSREICHEND
MANGELHAFT
UNGENÜGEND

FERTIG ZU: 95 %
VERGLEICHBAR: F.E.A.R., Half-Life 2.



Eine achtköpfige Party nimmt einen Brutal in die Mangel.

Die Schöne und das Biest

In RISING FORCE ONLINE streiten Sie sich in Gilden um die Kontrolle einer Mine. Da kommen Sie ganz schön ins Schwitzen.

Stürmen tausende von Polygonmännlein mit klirrenden Schwertern, Feuerball-Zaubern auf den Lippen und in Rüstungen, die im Sonnenlicht blitzen, aufeinander zu, dann weiß der Kenner: Hier kann es sich nur um ein Online-Rollenspiel handeln. In gewaltigen Spieler-gegen-Spieler-Schlachten treffen in *Rising Force Online* drei Fraktionen aufeinander: Accretia-Imperium, Bellata Union und Cora Holy Allianz. Für eine Seite entscheiden Sie sich.

MACH DICH ZUM HELDEN

Zu Beginn startet Ihr Alter Ego als kleiner Hanswurst und Sie päppeln ihn erst mal in einer langwierigen Phase hoch. Genreüblich erledigen Sie dafür Aufträge. Wer spannende und abwechslungsreiche Missionen wie in *World of Warcraft* erwartet, liegt falsch. Ständig bewältigen Sie die gleichen öden Aufgaben, in denen Sie dieses und jenes Monster zur Strecke bringen. Schnell stellt sich gähnende Langeweile ein wie beim Winterfest der Volksmusik der ARD.

QUATSCH NICHT LANG RUM

Wer sich gern mit Mitstreitern per Chat-System austauscht, sollte sich in keinem Kampf befinden. Denn außer tippen können Sie bei Konversationen gar nichts tun und sind wehrlos – blöd! Genauso „abwechslungsreich" wie die Aufträge präsentiert sich die Grafik. Triste Landschaften ermüden schnell die Augen. Ausnahme: Die Magieffekte machen einen durchaus netten Eindruck. Doch irgendwas muss doch auch gut sein an *Rising Force Online*, oder? Ja! Die Gildenkriege mit Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen. Gewaltige Schlachten um eine Mine stellen den Höhepunkt des Titels dar. Ein unbesiegbares Riesenmonster bewacht diese Rohstoffquelle. Das Vieh lässt sich aber kurzzeitig auf die Seite einer Partei ziehen, indem diese einen so genannten Chip-Krieg gewinnt. Dabei prügeln sich die Fraktionen um ihre Turmfestungen. Wer zuerst ein Bollwerk in Schutt und Asche legt, gewinnt die Schlacht und erringt die Kontrolle über die Mine. Das macht Laune und hebt sich von den Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen anderer Online-Rollenspiele ab. Daher ist *Rising Force Online* immerhin für diejenigen interessant, die weniger auf Missionen denn auf spannende Duelle menschlicher Spieler untereinander abfahren (PvP).

Andreas Bertits

Info: www.codemasters.de/rfonline



Ein heißer Spieler-gegen-Spieler-Kampf zwischen zwei der drei Fraktionen.



ANDREAS BERTITS

Wenn ich meine Augenlider nicht mit Klebestreifen an der Stirn befestigt hätte, wäre ich in den ersten langen Stunden mit Sicherheit eingeschlafen. Die öden Missionen von *Rising Force Online* halten nicht bei Laune. Dafür punktet der Titel bei den Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen einigermaßen. Die Konkurrenz macht aber trotzdem so vieles besser, so dass sich Zocker von *World of Warcraft* oder *Guild Wars* nicht wirklich überlegen brauchen, auf *Rising Force Online* umzusteigen. Für Neulinge dagegen lohnt sich das Reinschnuppern.



Rising Force Online

PREIS	Ca. € 30; € 15/Monat
TERMIN	10. März 2006
GENRE	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER	CCR Inc.
VERTRIEB	Codemasters
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
800 MHz, 256 MByte RAM, 3,5 GByte HD, Win98, Internetanschluss

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis zu 3.500 Spieler pro Server kloppen sich um die Rohstoffe einer Mine.

PREIS/LEISTUNG	69%
GRAFIK	69%
SOUND	70%
STEUERUNG	72%
EINZELSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Langweilige Missionen	- 15%
Langwierige Einstiegsphase	- 10%
Umständliches Chat-System	- 8%
Veraltete Grafik	- 2%

BEFRIEDIGEND
Spannende Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe treffen auf sehr öde Missionen.

65%
MEHRSPIELER

VERGLEICH



BESSER


SCHLECHTER





Auf den zerbombten Straßen der Karte Odessa liefern sich deutsche Truppen erbitterte Gefechte mit den Russen.

Im Osten was Neues!

VERGLEICH



BESSER



BESSER



In RED ORCHESTRA: OSTFRONT 41-45 bereisen Sie die Kriegsschauplätze im Osten Europas, anstatt wieder die Normandie zu besuchen. Die Macher vom Weltkriegs-Shooter *Red Orchestra* sind echte Siegertypen. Mit ihrer Modifikation für *Unreal Tournament 2004* haben Tripwire Interactive nicht nur die Herzen der Zockergemeinde gewonnen, sondern auch beim „Make Something Unreal"-Wettbewerb abgeräumt. Hauptpreis: 50.000 Dollar bar auf die Kralle und die *Unreal*-Engine-Lizenz im Wert von 350.000 Dollar. Als wäre das nicht genug, klopfte *Half-Life*-Vertrieb Valve mit dem Vorschlag an, *Red Orchestra: Ostfront 41-45* über den Online-Dienst *Steam* zu vertreiben. Die Hobbyentwickler Tripwire mauserten sich innerhalb kurzer Zeit zu echten Profiprogrammierern. Seit Ende März mischt *Red Orchestra* im *Steam*-Angebot mit, gleich neben Genre-Größen wie *Counter-Strike Source, Half-Life 2* und *Day of Defeat Source*. Für stolze 25 Dollar, also umgerechnet knappe 20 Euro, dürfen Sie sich den Mehrspieler-Shooter in *Unreal*-Optik auf die Platte ziehen, eine echte Verkaufsversion mit Verpackung ist ebenfalls geplant. Richtig gelesen, im Gegensatz zu den auf der *Half-Life*-Engine basierenden Konkurrenten bekam *Red Orchestra* keine *Source*-Frischzellenkur verpasst, sondern begnügt sich mit dem in die Jahre gekommenen *Unreal Engine 3*-Vorgänger. Grafik-Fetischisten haben bei *Red Orchestra* genauso viel Spaß wie heterosexuelle Männer im Gefängnis.

KNICK IN DER OPTIK

Und tatsächlich schaut die *Steam*-Fassung nur wenig attraktiver aus als die Mod-Version von *Red Orchestra*. Sind Sie mal nicht in halbwegs hübschen Städten unterwegs, präsentieren sich die Landschaften in Rumänien, Russland und Polen größtenteils detailarm. Flüsse bahnen sich an eckigen Ufern ihren Weg durch die Karte und auf den weitreichenden Wiesen findet sich kein einziger Grashalm – trotz höchster Grafikeinstellungen. High Dynamic Range? Spektakuläre Explosionen? Fehlanzeige. Auch die Animationen der Soldaten sind hakelig und somit alles andere als wirklichkeitsnah. Das hohe Alter der *Unreal Warfare*-Engine fällt so aufdringlich ins Auge wie die Silikon-Möpse von Pamela Anderson.

ECHT, KLASSE!

Was das Spielprinzip angeht, ähnelt *Red Orchestra* seinem ärgsten Konkurrenten *Battlefield 2* stark. Zwei Parteien versuchen auf riesigen Schlachtfeldern, größtenteils mit Hilfe von fahrbaren Untersätzen, bestimmte Punkte zu erobern und zu halten. Jedoch ist *Red Orchestra: Ostfront 41-45* dermaßen realistisch, dass es manchmal weh tut. Menschen, die bisher nur auf *Battlefield*-Servern zu Hause waren, könnten sich bei Tripwires Werk dezent überfordert fühlen. Das fängt schon beim Panzerfahren an: Sie steigen nicht einfach ein, bestimmen mit der einen Hand die Fahrtrichtung und drehen mit der Maus das Rohr durch die Gegend, so wie es in den meisten konventionellen Weltkriegstiteln der Fall ist. Um in *Red Orchestra* ein solches Ungetüm durch die Pampa zu steuern, müssen Sie erst mal der Charakterklasse „Panzerbesatzung" oder „Pan-



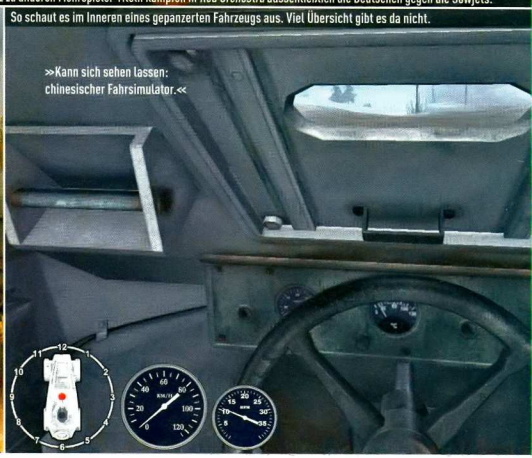
Sowjetische Truppen liefern sich Schussgefechte um eine Kapelle.



Im Gegensatz zu anderen Mehrspieler-Titeln kämpfen in *Red Orchestra* ausschließlich die Deutschen gegen die Sowjets.



Die Maschinengewehre gehören zur anspruchsvollsten Waffengattung.



So schaut es im Inneren eines gepanzerten Fahrzeugs aus. Viel Übersicht gibt es da nicht.

zerführer" angehören. Sitzen Sie drin, dürfen Sie sich mit der stark dezimierten Übersicht begnügen. Lediglich der Sichtschlitz verschafft Ihnen im Innenraum Umgebungs-Überblick – so wie in der Wirklichkeit eben. Reicht Ihnen die Sicht nicht, dann sollten Sie mit dem Mausrad die Fahrerluke aufmachen und neben dem Panzerrohr Platz nehmen. Besonders viel Schutz bietet diese Position natürlich nicht. Bei solch einem Maß an Realitätsnähe wirkt es schon fast lächerlich, wenn Sie mit Ihrem tonnenschweren Giganten Massen von virtuellen Feinden niedermähen und dann an einem mickrigen Baumstumpf hängenbleiben. Auch manche Sounds wirken fehl am Platz. So hört sich der eine oder andere Panzer an wie ein Wagen mit Schaltgetriebe. Kommende Patches sollten solche Kleinigkeiten aber ausmerzen. Nicht nur der Fahrzeugkampf fällt ziemlich authentisch aus. Auch als Infanterist haben Sie als Zocker mit den Eigenheiten des Realismus zu kämpfen: Das Nachladen dauert ewig, geschossen wird nur über Kimme und Korn und nach einigen Metern Sprint geht Ihrem Soldaten die Puste aus. Der hohe Grad an Realismus in *Red Orchestra: Ostfront 41-45* mag für Gelegenheitszocker zu viel des Guten sein, macht aber mit fähigen Mitspielern massig Laune. Noch nie wurde der Zweite Weltkrieg so detailgetreu in einem Mehrspieler-Shooter simuliert. Lukasz Ciszewski

Info: www.redorchestragame.com



LUKASZ CISZEWSKI



Die inneren Werte von *Red Orchestra: Ostfront 41-45* stimmen, das Äußere hingegen ist unspektakulär. Das alles gehört aber zum realistischen Konzept des Titels. Schließlich gibt's ja auch keine schlaue Frau, die gleichzeitig gut ausschaut ... Haben Sie sich erst mit den authentischen Eigenheiten vertraut gemacht, entwickelt *Red Orchestra* sein ganzes Potenzial. Lediglich die Qualität der Schauplätze schwankt, was auf die vielen verschiedenen Kartenbastler in der Mod-Fassung zurückzuführen ist.



Red Orchestra: Ostfront 41-45

PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	24. März 2006
GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Tripwire Interactive
VERTRIEB	Steam
USK-FREIGABE	Noch nicht geprüft
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1,5 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD, Win 2000/XP, Steam

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Eroberungs-Modus für 32 Spieler; 1 Spieler pro Account.

PREIS/LEISTUNG	83%
GRAFIK	67%
SOUND	74%
STEUERUNG	80%
EINZELSPIELER	51%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Spielerische Qualität der Karten schwankt stark	-10%
Nur Ostfront-Schauplätze	- 4%
Lange Ladezeiten	- 2%
Wenige Fahrzeuge	- 2%

SEHR GUT
Ultrarealistische Kriegssimulation mit altbackener Grafik, aber viel Tiefgang.

82%
MEHRSPIELER



Karl Stolz und seine Kameraden nehmen es mit einer Meute nerviger Soldaten auf.

Stolz' geschwellte Brust?

Als wiederbelebter Offizier Karl Stolz heizen Sie in ÜBERSOLDIER virtuellen Nazi-Schergen mit übernatürlichen Kräften ein.

Karl Stolz ist angefressen. Der deutsche Offizier geht bei einem Partisanenhinterhalt im Zweiten Weltkrieg drauf. Damit nicht genug. Seine wahnsinnigen Vorgesetzten missbrauchen im Spiel von CDV seinen leblosen Korpus als Versuchskaninchen für die ultimative Waffe, die den Krieg entscheiden soll. Der Offizier mutiert zu einer Killermaschine, dem namensgebenden Übersoldier. Herr Stolz wacht benebelt in den Labors des geheimen SS-Projekts auf und dreht durch. Anstatt – wie von seinen Erschaffern geplant – fürs Dritte Reich in die Schlacht zu ziehen, will sich der Supersoldat an seinen Peinigern rächen. Das Experiment läuft wohl doch nicht so, wie es sich die durchgeknallten Pixel-Deutschen wünschen. „Doch was macht einen Übersoldier so besonders?", fragen Anhänger von seichten Ego-Shootern. Und genau da wird's abgefahren: Als wäre es nicht schon bizarr genug, dass die Pixel-Nazis Soldaten zurück ins virtuelle Leben holen, verfügen die Wiederbelebten über ein Energieschild, das Kugeln abwehrt. Na dann ...



Physikspielerei: Schießen Sie die Pixelfeinde um, fallen Gegenstände (wie hier der Helm) zu Boden.



Regelmäßig stoßen Sie auf Sprengfässer, die für spektakuläre Explosionen sorgen.



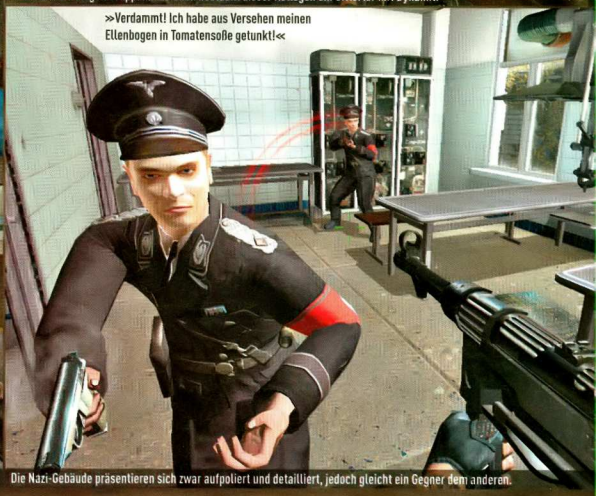
Zu Beginn hetzen Sie durch die geheimen Folter-Labors der SS und teilen ordentlich aus.



In einer der wenigen Gruppenmissionen bestückt dieser Kollegen ein Gittertor mit Dynamit.



Deutsche Spezialeinheiten seilen sich schon mal vom Dach ab, um Sie zu attackieren.



Die Nazi-Gebäude präsentieren sich zwar aufpoliert und detailliert, jedoch gleicht ein Gegner dem anderen.

HAU REIN!

Ohne Frage, die Hintergrundgeschichte rund um Karl Stolz ist so debil wie die Bewohner eines *Big Brother*-Dorfes. Doch Ego-Shooter müssen ja nicht zwangsläufig großartige Geschichten erzählen, sondern vor allem actionreich unterhalten. Und in dieser Hinsicht gibt sich *Übersoldier* zumindest Mühe. Zu Beginn flüchten Sie aus den Labors und lassen sich von gesprächigen Wissenschaftlern und Gefangenen durch die Gänge der Anstalt lotsen. Dabei macht Sie das Programm mit seinen spielerischen Besonderheiten bekannt. Der russische Shooter aus dem Hause Burut (*Kreed*) setzt voll auf virtuelle Gewaltexzesse und deren explizite Darstellung. Legen Sie etwa eine Serie von gezielten Schüssen in kürzester Zeit hin, „belohnt" Sie *Übersoldier* mit einem verbesserten Schutzschild. Die Entwickler nennen dies auch noch unmoralisch „Headshot driven gameplay", auf gut Deutsch: Ziele möglichst oft auf den Schädel deines Feindes, um bestehen zu können! Aua, das tut weh! Das gleiche Prinzip gilt auch für die Messerattacke. Meucheln Sie drei Gegner hintereinander, steigt Karls Lebensenergie. Dass *Übersoldier* ein Spiel ausschließlich für Erwachsene ist, wissen Sie nun überdeutlich.

ALTER BEKANNTER

Das Spielprinzip des Titels ist eindimensional: Ballern Sie so ziemlich alles weg, was Ihnen vor die virtuelle Flinte hüpft. Ab und an hantiert Karl Stolz mit Sprengstoff herum und sabotiert beispielsweise Panzer oder Einrich-

So spielt sich Übersoldier

Abwechslungsreich ist *Übersoldier* nun wirklich nicht, trotzdem gibt's ab und zu eine Ballerpause.



1 SCHÜTZEN

Per Knopfdruck aktivieren Sie das nützliche Energieschild. Die schützende Hülle wehrt für kurze Zeit feindliche Kugeln ab. Unrealistisch, meinen Sie? Stimmt, aber dafür macht's Laune.

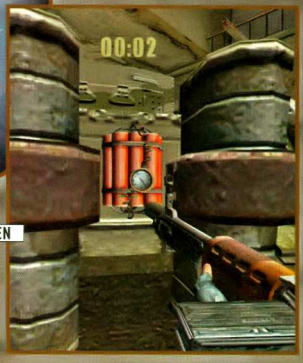


2 TORPEDIEREN

Endlich mal nicht nur ballern! An Bord eines deutschen U-Bootes beglücken Sie den Feind mit Torpedos. Feuer frei!

3 SPRENGEN

Ego-Shooter ohne Explosionen sind langweilig wie Frauen ohne griffigen Vorbau. In *Übersoldier* jagen Sie den einen oder anderen Panzer in die Luft.



PC ACTION-Testlogbuch
Übersoldier



Siegel ja, Siegel nein, geschnitten, ungeschnitten – Übersoldiers Weg in die Händlerregale war lang.

LUKASZ CISZEWSKI

MONTAG, 06.03.2006 15:09 Uhr
Das Testmuster zu *Übersoldier* steht uns rechtzeitig für die vergangene Ausgabe 5/2006 zur Verfügung. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) verweigert dem Shooter das Prüfsiegel. Wir rudern wegen Indizierungsgefahr zurück und diskutieren *Übersoldier* redaktionsintern aufgrund des fragwürdigen Designs sehr kontrovers, lehnen einige Anzeigenmotive des Herstellers ab. Eine entschärfte Fassung soll Besserung bringen. Wir warten.

MITTWOCH, 08.03.2006 12:01 Uhr
Die USK prüft die lokalisierte Fassung des Action-Titels von Burut Creative Team abermals und vergibt die Kennzeichnung „Keine Jugendfreigabe".

MONTAG, 13.03.2006 11:56 Uhr
Die April-Ausgabe des besten Computerspielmagazins der Welt ist im Kasten. Als vorbildlicher Schreibsklave kralle ich mir sofort die Testmuster fürs nächste Heft und beginne mit *Übersoldier*. Schon bei der ersten Mission fällt die gelungene Technik auf: Detaillierte Spieler- und Waffenmodelle, feine Grafikeffekte und realistische Physikspielereien überraschen. Zudem ist die Thematik so abgedreht wie die Psyche eines PC ACTION-Redakteurs. So etwas mag ich. Im Gegensatz zu Genrekonkurrenten wie *Call of Duty* oder *Medal of Honor* orientiert sich *Übersoldier* null an authentischen Schlachten und Geschehnissen, sondern flicht eine krude Hintergrundgeschichte rund um böse SS-Forscher, die Soldaten mit übermenschlichen Fähigkeiten erschaffen. Dies ist zwar sehr gewöhnungsbedürftig, doch schnell ist das Leitmotiv des Shooters deutlich: Ballern, bis die Schwarte kracht. Mehr nicht. Das ist dünn.

FREITAG, 17.03.2006 16:47 Uhr
Der Test zur englischen Version von *Übersoldier* geht online. Auf www.pcaction.de erfahren unsere Leser vor vielen anderen Zockern auf der Welt, wie gut *Übersoldier* wirklich ist.

MONTAG, 27.03.2006 13:30 Uhr
Die deutsche Verkaufsfassung schlägt in der PC ACTION-Redaktion auf. Ein Aufkleber auf dem Titelbild verweist auf den *Übersoldier*-Titelsong, eingesungen von einem alten PCA-Bekannten: Martin „Emkay" Kesici. Der passionierte Zocker und *Star Search*-Gewinner trällert im Hauptmenü das Lied „Save Me". Anhänger gediegener Rockmusik frohlocken. Im Spiel selbst geht es ein ganz klein wenig gemäßigter zu. Die Unterschiede zur ungeschnittenen Version fallen auf. Es fließen keine Pixelblutströme mehr. Und haben Sie einen Feind schon mal angekratzt, bewegt er sich nicht mehr vom Fleck. In der Urfassung flogen die virtuellen Nazis noch hin und her, wenn beispielsweise Fässer explodierten.

DIENSTAG, 28.03.2006 9:30 Uhr
Hurra! Spielerische Abwechslung! Haben Sie erst mal ein paar Kreuzer auf hoher See versenkt, setzen Sie sich an ein Geschütz und sollen feindliche Flieger vom Himmel holen. Wirklich spannend ist dies jedoch nicht.



Im Schutzschild sind Sie vor feindlichen Schüssen sicher.



Über die Kimme-und-Korn-Ansicht zielt Karl Stolz genauer.

tungen. Alles wirkt bekannt, ausgelutscht. Wir hätten uns gewünscht, dass wenigstens die Waffen genau so kurios rüberkommen wie die Story, doch Pustekuchen. Ob Maschinenpistole, Scharfschützengewehr oder Raketenwerfer – in deutlich anspruchsvolleren Konkurrenten wie *Call of Duty* und *Medal of Honor* haben wir alles schon besser gesehen und bedient.

LASS DIE GRUPPEN TANZEN
Wussten Sie's schon? Der gemeine Supersoldat ist nicht immer allein unterwegs. Eine Untergrundgruppierung schickt in manchen Einsätzen eine Hand voll Männer in den Kampf, die Karl Stolz zur Seite stehen. Blöd: Die Kameraden des Hauptcharakters überleben nicht länger als paar Minuten, um echtes Teamplay handelt es sich also nicht. Das liegt hauptsächlich an der KI der Hoschis, die sich auf dem Hirnleistungs-Niveau der Tochter von Lionel Richie bewegt. Genau so unkoordiniert läuft das virtuelle Nazi-Pack durch die Gegend und begibt sich gern mal direkt in die Schusslinie.

WENIG NEUES
Im späteren Verlauf dürfen Sie gar einmal Hand an ein deutsches U-Boot legen und feindliche Kreuzer torpedieren. Beim anschließenden Luftangriff krallen Sie sich die Geschütze und holen feindliche Flieger vom Himmel. Mehr Abwechslung bietet *Übersoldier* nicht,



Die Ragdoll-Effekte sind ohne Frage gelungen: Explosionen lassen die Gegner durch die Luft fliegen.



Die öden Balterpassagen auf dem U-Boot nerven. Es tauchen einfach zu viele Flieger auf.

Vergleich



Call of Duty 2

PRO + CONTRA
- \+ Filmreife Inszenierung
- \+ Bombastischer Sound
- \+ Feine Panzerfahrten
- – Wenig Abwechslung

90% EINZELSPIELER



Quake 4

PRO + CONTRA
- \+ Brillante Optik
- \+ Flüssiger Spielverlauf
- \+ Dicke Endbosse
- – Öde Panzerpassagen

88% EINZELSPIELER



Übersoldier

PRO + CONTRA
- \+ Nette Optik
- \+ Abgefahrene Thematik
- – Monotoner Spielverlauf
- – Langweilige Waffen

67% EINZELSPIELER



Warum einige Feinde in *Übersoldier* solch lustige Brillen tragen, wissen wir nicht.

»Schon Sam Fishers Opa war Lichtallergiker.«

der Spielverlauf bleibt größtenteils monoton. Das einzige innovative Spielelement in *Übersoldier* ist das praktische Schutzschild, das für einige Sekunden nahende Kugeln in auffängt. Deaktivieren Sie die bläuliche Kuppel, fallen die Geschosse zu Boden. Oftmals rettet Ihnen dieses Ding den Pixel-Hintern, denn selbst auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad treffen Digi-Soldaten aus größten Entfernungen. Ärgerlich ist, dass Sie oft gar nicht mitkriegen, woher das Feuer kommt. Oder aber die Feindesschar greift gleich von mehreren Seiten mit Schüssen und Granaten an, worauf Sie dann heftig einstecken müssen.

SCHÖNLING

Ja, *Übersoldier* sieht erstaunlich gut aus. Bei der Engine handelt es sich um eine Eigenentwicklung handelt. In Sachen Detailfülle kann der russische Ego-Shooter sogar mit den ganz Großen mithalten. Dackeln Sie also durch Gebäude, stoßen Sie auf massig Einrichtungsgegenstände, offene Notizbücher, Porträts von fiktiven Nazi-Chefs und viele andere grafische Kleinigkeiten, die das Geschehen in *Übersoldier* lebendig machen. Auch die Effekte können sich sehen lassen. Im Verlauf der Hintergrundgeschichte soll Karl Stolz die Besatzung eines U-Boots eliminieren, dabei fängt das Unterwassergefährt Feuer und Leitungsrohre lösen sich von der Bootswand. Dabei sprühen Funken und austretende Gase lassen das Sichtfeld verschwimmen – zumindest technisch präsentiert sich der CDV-Shooter also auf höchstem Niveau. Auch fein: Die Physikdarstellung. Wirft der Feind gerade eine Granate nach Ihnen und Sie murksen ihn dabei ab, fällt das Ding zusammen mit Gewehr und Bonusgegenständen zu Boden. Geht die Granate hoch, fliegen die Sachen wild durch die Luft. Nicht selten stürzen getroffene Gegner von Häuserdächern über das Geländer und im schlimmsten Fall genau auf Stromleitungen, wo sie eindrucksvolle Funken sprühen. Derb, aber eindrucksvoll in Szene gesetzt. Lukasz Ciszewski

Info: www.ubersoldier.net



»Blinde Kuh: Cheater.«

Kollegen aus der Widerstandsbewegung stehen Ihnen zur Seite und wirken aktiv an Schussgefechten mit.



»Im Hintergrund: Godzillas Zäpfchen wird geliefert.«

In der Hafenmission infiltrieren Sie eine deutsche Werft. Dabei schleichen Sie sich an nichts ahnenden Wachen vorbei.

AHMET ISCITÜRK



Ironie des Schicksals: Der Überredakteur spielt *Übersoldier*! Ich muss im Gegensatz zum meinem Kollegen gestehen, dass ich mit *Übersoldier* einige wirklich vergnügliche Stunden hatte. Der extrem lineare Spielablauf hat mich persönlich nicht sonderlich gestört, weil ich mich sowieso in das abgefahrene Fähigkeiten-System verbissen hatte. Sie wissen ja: Wer in diesem Spiel Nazis besonders fachmännisch verräumt, verbessert seine Fähigkeiten. Auch die Sache mit dem Schutzschild, das Kugeln aufhält, hat mir gut gefallen. Objektiv betrachtet sind das nur kleine Besonderheiten und natürlich gibt es einen Haufen besserer Shooter. Aber irgendwie hat *Übersoldier* halt Charme oder so.

LUKASZ CISZEWSKI



Klar, *Übersoldier* will kein historisch korrekter Ego-Shooter sein und bietet mit der durchgeknallten Geschichte und dem Energieschild zumindest ansatzweise eigene Ideen. Doch wenn schon verrückt, wieso dann nicht ganz? Beispielsweise hätten die Macher Fantasie-Wummen oder spektakuläre Gegner und Zwischenbosse einbauen können. Statt dessen hampeln Sie mit den ewig gleichen Maschinenpistolen und Gewehren durch den Zweiten Weltkrieg und fegen Nazis weg. Spielerisch kann *Übersoldier* nicht überzeugen, dafür wirkt der gesamte Verlauf viel zu linear. Allenfalls hartgesottene Anhänger von simplen Shootern können einen Blick auf riskieren. Und für Jugendliche unter 18 gilt: Finger weg!





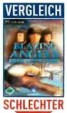
Formation

Geschwader unser!

RALPH WOLLNER

Kaufen Sie sich *Blazing Angels*! Man braucht wirklich nicht viele Titel dieser Art im Spieleregal, aber wenn Sie eins wollen, sind Sie mit Ubisofts Himmelsstürmer bestens bedient. Trotz kleiner Macken bildet *Blazing Angels* derzeit die Speerspitze der Arcade-Flieger. Bereits mit wenig Übung vollführen selbst Anfänger bald waghalsige Manöver in schwindelerregenden Höhen, während Experten wegen der Spieltiefe genügend Herausforderungen finden. Der knackige Mehrspieler-Modus eignet sich hervorragend als Party-Spaß.

VERGLEICH



SCHLECHTER



Secret Weapons over Normandy

SCHLECHTER



Heroes of the Pacific

Sie lassen gern mal einen flattern? Dann ist BLAZING ANGELS genau das Richtige für Sie!

Um es gleich vorneweg zu sagen: Simulationsfreunde liegen mit *Blazing Angels* genauso falsch wie Vegetarier mit englischen Steaks. Hier geht es nicht darum, die Eigenschaften der Flugzeuge perfekt zu beherrschen, um nicht plötzlich wegen eines Strömungsabrisses auf dem Boden der Tatsachen zu landen. Gas geben, Steuerknüppel nach hinten ziehen und nix wie ab in die Luft, heißt die Devise von Ubisofts Fliegerabenteuer. Das unterstreicht den klaren Arcade-Charakter des Spiels. Das merkt man aber bereits daran, dass es keine Cockpit-Perspektive gibt – man erlebt die gesamte Geschichte aus der klassischen Verfolger-Kamera. Für Action-Spieler ein klarer Pluspunkt, für Simulations-Freaks der Todesstoß.

LEICHT ABGEHOBEN

Nach einigen wenigen Tutorial-Flügen packt Ubisoft gnadenlos die Action-Keule aus: Am Himmel über den originalgetreu nachgebildeten Szenarien London, Pearl Harbor, Midway, Rabaul, Paris und Berlin wimmelt es nur so an Flugzeugen, wie man es noch bei keinem anderen Genrevertreter gesehen hat. Doch auch auf dem Boden bricht die Hölle los. Während Sie im Nahkampf einen Feind nach dem anderen in Brand schießen, erschüttern deftige Bombenexplosionen die hübsch dargestellten 3D-Städte und tief unter Ihnen gehen ganze Viertel in Flammen auf. Insgesamt gibt es 40 authentisch nachgebildete Flugzeuge, darunter auch Klassiker wie Spitfire und P-51 Mustang. Bei all dem Rambazamba auf dem Bildschirm brauchen Sie allerdings einen top-aktuellen PC, sonst suchen heftige Ruckelattacken Ihre Kiste heim.

Mit akkurater Hardware genießen Sie geschmeidige Kunstflüge, die Ihnen die Schmetterlinge zentnerweise in den Magen zaubern.

DIR WERD ICH HELFEN!

Ihr Geschwader besteht aus vier Piloten, die unterschiedliche Stärken wie Geleitschutz, Sturmangriff oder Schnellreparatur besitzen. Mit einfachen Tastenbefehlen teilen Sie Ihren Kumples mit, was zu tun ist. Die große Freiheit am Himmel ist zum Teil nur vorgegaukelt. So fliegen KI-Feinde immer dieselben Routen und erscheinen stets an strikt vorgegebenen Orten. Aber Männer lassen sich von der Optik ja gern täuschen. Im Mehrspieler-Modus kämpfen bis zu vier Piloten in den Modi Solo (Deathmatch), Team (Menschen gegen KI) und Staffel (Team-Deathmatch). Ab in den Laden! Ralph Wollner

Info: www.blazing-angels.com/de



Die Städte sehen ihren Originalvorbildern zum Verwechseln ähnlich.



Die 40 authentischen Flugzeuge haben unterschiedliche Anforderungen.



Blazing Angels

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	28. März 2006
GENRE	Action
ENTWICKLER	Ubisoft
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, 64 MByte Grafikkarte, 6 GByte HD, DirectX 9.0c, Win XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Solo, Team und Staffel. Jeder der Modi hat wiederum 3-5 Unterdisziplinen; 2 Spieler/DVD.

PREIS/LEISTUNG	81%
GRAFIK	85%
SOUND	79%
STEUERUNG	77%
MEHRSPIELER	82%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Stets gleiches Feindverhalten	- 5%
Gewöhnungsbedürftige Steuerung	- 5%
Zu wenig spielerische Abwechslung	- 5%
Auf Dauer nervige Kommentare	- 3%

SEHR GUT

Unkomplizierter Mattscheibenflieger mit massig Action und Suchtpotenzial.

82%
EINZELSPIELER

PANZER ELITE ACTION

FIELDS OF GLORY

ALL YOU NEED IS A TANK!







ERHÄLTLICH APRIL 2006

XBOX PlayStation.2 PC DVD ROM

Rein in den Panzer und loslegen – hier gibt's spaßiges Ballern" (PC Powerplay 8/2005)

POWER PLAY

....endlich steuere ich meinen Panzer direkt, anstatt nur Befehle zu geben. Der Actiongehalt stimmt auch, es rumst an allen Ecken und Enden." (PC Action 10/2005)

PC ACTION

Zootfly JoWooD Productions DEEP SILVER

WWW.PANZERELITEACTION.COM

FHM MÄNNER SIND SO.

© 2006 by JoWooD Productions Software AG. Developed by Zootfly LLC. © 2006 Deep Silver (p) 2006 by Deep Silver, a division of KOCH Media, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria. All Rights Reserved. "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 U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.

XFIRE GAMING SIMPLIFIED



»Der Endgegner war Schotte.«



Aus einem Oblivion-Tor strömen Gegner nach Tamriel. Hier findet ein Kampf mit einem Clanbann und einem Xivilai statt.







Hier ist die Hölle los!

PC ACTION GOLD 6-2006

AUF DVD VIDEO

Finstere Dämonen überfallen ein wunderschönes Fantasyland in THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION. Spielen Sie den Retter!

Fahren Sie doch zur Hölle! Nein, liebe Leserinnen und Leser, wir wollen Sie nicht beleidigen, wir möchten Ihnen nur nahe legen, *The Elder Scrolls 4: Oblivion* zu spielen. Nach unserem Beta-Test in der vergangenen Ausgabe machten wir uns nun über die fertige Test- und die deutsche Version des Giganto-Rollenspiels her.

DIE HÖLLE AUF ERDEN

Wenn sich die Tore zur Hölle öffnen, liegt das entweder an einer Bundestagswahl oder daran, dass Imperator Uriel Septim im Fantasyreich Tamriel abnibbelte. Nun fallen Horden von Dämonen über die armen Bewohner her. Doch es gibt ja noch Sie. Stilecht wie in jedem *The Elder Scrolls*-Spiel starten Sie als Knastbruder und erhalten die Chance zur Flucht. Schließlich drückt man Ihnen den Auftrag aufs Auge, den letzten Thronerben zu finden und die Türen nach Oblivion zu schließen.

EIN AUGENSCHMAUS

Sobald Ihr Charakter in der Zelle erwacht, fallen Ihnen garantiert die Augen aus. Dermaßen detailliert und atmosphärisch dicht haben Sie noch kein Verlies in einem Computerspiel gesehen. Durch Bump-Mapping haben Sie stets das Gefühl, die rauen Oberflächen wirklich berühren zu können. Flackerndes Licht erzeugt eine







Achtung, Deutsch!

Bethesda Softworks bekommt für die Übersetzung von *Oblivion* keinen Preis.

Wenn Sie manche Texte im Spiel nicht verstehen, liegt das nicht an Ihnen, sondern daran, dass diese teilweise in Englisch sind. Übertriebene Abkürzungen wie auf dem Bild unten führen auch zu Verwirrung. Selbst vor abstrusen, völlig falschen Übersetzungen – der Heilzauber heißt in der deutschen Version Feuerball – bleiben Sie nicht verschont. Sogar das Tutorial verursacht Kopfschmerzen, erschallt es da etwa: „Jetzt übt das Wirken von Zaubern. Drückt der rechten Bumper, um Euren ausgewählten Zauber zu wirken. Wollt Ihr den Zauber wechseln, drückt drücken: TAB, um das Journal wieder zu öffnen." Sie verstehen nichts? Wir auch nicht. Da das Spiel aufgrund der starren Menüs manchmal Dialogzeilen nicht vollständig anzeigt, bekommen Sie sogar einige Gespräche nicht ganz mit. Zwar geht die deutsche Sprachausgabe in Ordnung, jedoch sind nicht alle Dialoge vertont.



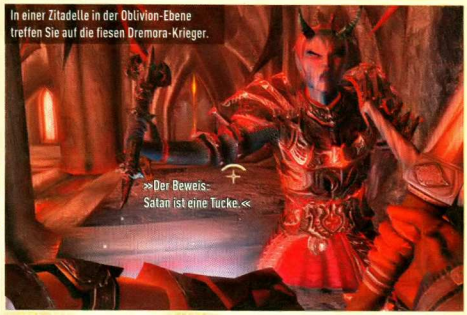














schummrige Stimmung. Wandern Sie tiefer in die Höhle, benötigen Sie eine Fackel, die Schatten unheilvoll flackern lässt. Unwillkürlich nehmen Sie die Maus fester in die Hand, denn wer weiß, was für fiese Kreaturen in der tiefen Dunkelheit lauern? Die Kerle lassen tatsächlich nicht lange auf sich warten. Plötzlich ändern sich die mystischen Töne der genialen Musik Jeremy Soules zu einem dramatischen Crescendo an Geigen- und Trommelklängen: Aus der Finsternis hechtet ein Goblin auf Sie zu. Seine Keule trifft voll ins Schwarze, der gesamte Bildschirm bebt! Und Leute mit einem schwachen Herz liegen mit einem Infarkt neben dem Computer ... Nicht nur die Räume wirken beinahe lebensecht, auch die Monster erscheinen derart real, als guckten Sie einen Kinofilm.

DAS HAUT DICH WEG!

Doch *Oblivion* ist viel mehr als nur atemberaubende Optik. Das *Havok*-Physiksystem und die künstliche Intelligenz der Gegner sorgen für ein tieferes Spielerlebnis, als Sie das aus anderen Rollenspielen kennen. Als wir durch die Stinkloch-Höhle schleichen – und damit meinen wir kein polnisches Freudenhaus, – entdecken wir einen Baumstamm, der hoch oben an der Decke hängt. Eine Falle! Also kriechen wir vorsichtig an der

So spielt sich: Oblivion

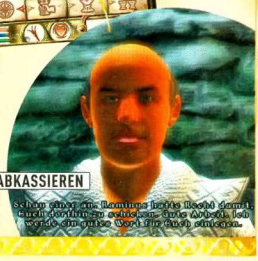
In *The Elder Scrolls 4: Oblivion* sind Sie vielen Gefahren ausgesetzt. Wir erklären, wie eine interessante Aufgabe im Spiel abläuft.



1 LATSCHEN Als Mitglied der Magiergilde hat man es nicht leicht. In der arkanen Universität in der imperialen Hauptstadt sollen wir für Raminus Polus buchstäblich die Drecksarbeit erledigen. Die Ausgrabungen einer uralten Ayleid-Ruine bedürfen unserer Hilfe. Wir machen uns auf den Weg.



2 METZELN In der Ruine erwarten uns nicht nur fiese Fallen und Rätsel, sondern auch hinterhältige Gegner. Plattmachen ist angesagt!



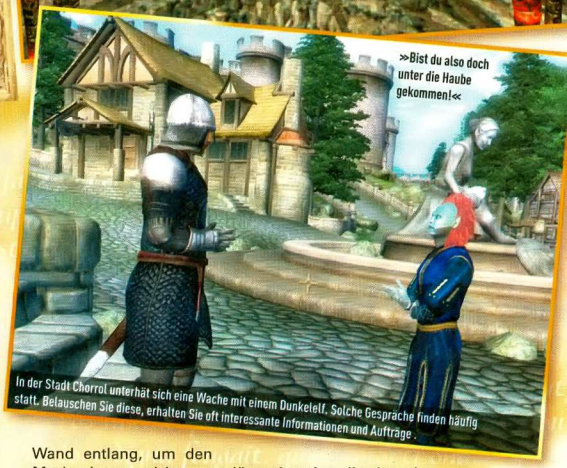
Wir haben den Ayleid-Helm gefunden. Die Archäologen sind begeistert und freuen sich einen Wolf. Wir kassieren die Belohnung und eine Beförderung!

3 ABKASSIEREN



Die Gift spuckenden Dremora-Spinnen begegnen Ihnen meistens in der Oblivion-Ebene.

»...Mach die Beine breit!" „Welche denn?"«



»Bist du also doch unter die Haube gekommen!«

In der Stadt Chorrol unterhält sich eine Wache mit einem Dunkelelf. Solche Gespräche finden häufig statt. Belauschen Sie diese, erhalten Sie oft interessante Informationen und Aufträge.

PC ACTION-Testlogbuch

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Die Gebete der Rollenspiel-Fans wurden erhört. Oblivion packt und lässt so schnell nicht wieder los!



ANDREAS BERTITS

MONTAG, 13.03.2006 | 17:30 Uhr

Oblivion ist endlich da! Zwar zu spät für einen richtigen Test in der vergangenen Ausgabe, aber egal. Mit zittrigen Händen kralle ich mir meine Version und schiebe den Silberling sabbernd in das Laufwerk eines Gamelab-PCs. Verdammt, schon wieder Überstunden, aber was für schöne ...

DIENSTAG, 14.03.2006 | 1:43 Uhr

Würden mir nicht die Augen zufallen, ich ginge nicht ins Bett. Aber schließlich will ich nach dem Aufwachen auch noch weiterzocken. Was hatte ich die letzten Stunden für einen Spaß! Mehrmals hüpfte ich vor Schreck auf meinem Stuhl, als mich wieder ein fieser, aber fast real wirkender Feind aus den Schatten einer unglaublich echt erscheinenden Höhle anfiel. Zum Glück haben meine Kollegen das nicht gesehen, die hätten mich einliefern lassen.

DIENSTAG, 21.03.2006 | 15:27 Uhr

Das Ende ist nahe, ich kann es spüren. Also, das Ende des Spiels, nicht meins. Als die Endsequenz über den Monitor flimmert, blicke ich zurück auf eine unglaubliche Woche voller Abenteuer, Magie, Dämonen in einer Optik, wie ich sie mir in meinen kühnsten Träumen nicht vorzustellen wagte. Wäre nur das blöde Menü besser für den PC angepasst ...

DONNERSTAG, 23.03.2006 | 10:54 Uhr

Die deutsche Version meines neuen Lieblingsspiels ist gerade eingetrudelt. Na dann, auf nach Tamriel, die Welt ein zweites Mal retten. Doch was ist das? Die Übersetzung steckt voller Fehler! Die Namen der Zaubersprüche sind vertauscht und teilweise lese ich englische Texte. Was soll das? Aber wenigstens die Sprachausgabe rockt. Trotz allem ist *Oblivion* mein Spiel des Jahres – bis *Gothic 3* kommt.

DAS ROCKT DICH WEG!



Hoch zu Ross bestaunen wir die malerische Gegend.

DAS KOTZT DICH AN!



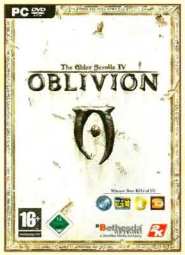
Die schlechte Übersetzung treibt in den Wahnsinn.

Wand entlang, um den Mechanismus nicht auszulösen. Puh, geschafft. Plötzlich springen zwei Banditen aus der Dunkelheit hervor und lassen ihre Klingen auf uns herabsausen. Nichts wie weg von hier, doch wohin? Die Falle! Wir rasen unter dem Baustamm hindurch, verfolgt von den zwei Räubern. Da rauscht das Holz in die Tiefe und erschlägt die virtuellen Polygonfiguren, die es durch die Wucht des Aufschlags mehrere Meter durch die Gegend schleudert. Schnell durchsuchen wir die Leichen und sacken alles Nützliche ein. Weiter geht es. In der Ferne flackert ein Lagerfeuer. Davor schlummert ein weiterer Fiesling glücklich vor sich hin. Leise kommen wir näher und mopsen dem Kerl die Waffe. Plötzlich wacht er auf. „Was ist hier los?" fragt er verschlafen. Als er uns sieht, nimmt er die Beine in die Hand und verduftet. Immerhin ist er ja nun unbewaffnet. Ha, ein leichtes Opfer, denken wir und nehmen die Verfolgung auf. Der Bursche hüpft in den Raum, in dem die Leichen seiner Kameraden liegen, grabscht nach einer Axt, die einer der Toten verloren hat, dreht sich um und geht damit auf uns los ... Derart spannende Situationen erleben Sie in *Oblivion* wie einst bei Rudi Carrell am laufenden Band.

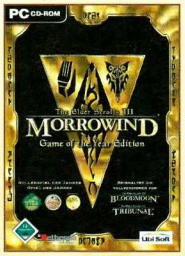
AB INS GRÜNE!

Sie sind beeindruckt? Dann betreten Sie erst einmal die Wildnis! Hohe Gräser und Blätter der Bäume wiegen sich im Wind, in der Ferne erkennen Sie Berge, die Sie tatsächlich in Ego- oder Verfolgerperspektive erreichen können. Hier und dort glitzern die Mauern von Ruinen im Licht der untergehenden Sonne. Im klaren Wasser spiegelt sich die Umgebung, während ein paar Rehe am Ufer entlanghopsen. Das ist so stimmungsvoll, da hätte Hermann Löns seine wahre Freude dran gehabt. Aber dem – und uns – hätte es gefallen, wenn auch ein paar Hirsche, Füchse oder Häschen die doch etwas karge Landschaft bevölkern würden. Trotzdem entdecken Sie während der Wanderungen immer etwas Neues, sei es eine Ruine, eine Höhle oder ein

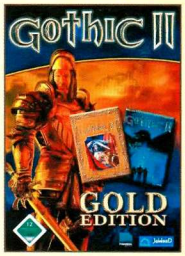
Vergleich



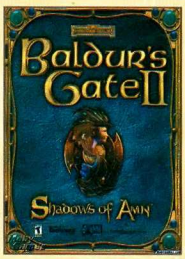
The Elder Scrolls 4: Oblivion



The Elder Scrolls 3: Morrowind



Gothic 2 Gold Edition



Baldur's Gate 2

	The Elder Scrolls 4: Oblivion	The Elder Scrolls 3: Morrowind	Gothic 2 Gold Edition	Baldur's Gate 2
KAMPFSYSTEM	Klasse Kampfanimationen. Ständiges, simples Draufhauen bringt allerdings wenig Abwechslung. Kombo-Angriffe sind nur für Experten möglich.	Inzwischen etwas angestaubt wirkende Animationen. Noch simplerers Hau-Drauf-Spiel als bei *Oblivion*. Keine Kombos. Schaden ist nur von der Stärke abhängig.	Ansprechende Kampfanimationen. Wesentlich direkteres Kampfsystem, da für jede Angriffsbewegung eine Taste im richtigen Timing zu drücken ist.	Minimalistische Animationen, die sich ständig wiederholen. Der PC berechnet ein komplexes Regelsystem, aber der Spieler agiert nicht direkt.
MENÜFÜHRUNG	An Konsolen angepasste Menüs mit übergroßer Schrift, die ständiges Scrollen erforderlich machen und sich nicht individuell anpassen lassen, nerven!	Zwar viele Fenster, die sich aber in der Größe anpassen lassen. Trotzdem ein recht übersichtliches Menü, über das jede Funktion leicht erreichbar ist.	Großes, unübersichtliches Inventar, in dem Sie ständig scrollen. Status- und Auftragsbildschirme sind dagegen übersichtlich gestaltet.	Übersichtliches Inventar, bei dem man Ausrüstung direkt an eine Anziehpuppe der Spielfigur legt. Gute Benutzeroberfläche mit vielen Funktionen.
LEBENDIGKEIT DER WELT	Vor allem die Städte wirken unbelebt. Nichtspielercharaktere gehen dafür einem Tagesablauf nach. In der Wildnis hätten mehr Tiere nicht geschadet.	Städte sind oft zu einem großen Teil leer. Die Nichtspielercharaktere wirken oft hölzern. In der Wildnis stolpern Sie dagegen ständig über Monster.	Die Nichtspielercharaktere gehen einem geregelten Tagesablauf nach und besitzen eigene Persönlichkeiten. In der Wildnis fehlen neutrale Tiere. Ansonsten perfekt!	Belebte Städte, die allerdings mit eher eindimensionalen Passanten bevölkert sind. In der Wildnis treffen Sie auf neutrale und aggressive Tiere. Gut.
SOUND	Jeremy Soules Soundtrack saugt in das Spiel. Viele Umgebungsgeräusche und eine hervorragende Sprachausgabe schaffen eine gelungene Atmosphäre.	Auch hier schafft Jeremy Soules Musik eine gelungene Stimmung. Geräusche und Sprachausgabe sind stimmig und passen zum Setting.	Die Musik passt wie die Faust aufs Auge. Dafür besitzen viele Nichtspielercharaktere dieselbe Stimme. Die Umgebungsgeräusche sind gelungen.	Der Bombast-Soundtrack schafft eine epische Atmosphäre. Die Geräusche fügen sich ebenfalls hervorragend ins Spiel ein. Allerdings gibt es wenig Sprachausgabe.
GRAFIK	Die realistische Optik mit Bump Mapping, Speedtree, HDR und Pixel-Shader 3.0-Unterstützung sucht ihresgleichen. Da fallen Ihnen die Augen aus.	Grafisch zwar auch gelungen, doch im Vergleich zu *Oblivion* etwas farblos. Die Animationen der Charaktere wirken nicht besonders realistisch.	Zwar macht die Umgebung noch einen guten Eindruck, die Figuren sind allerdings recht kantig. Die Höhlen wirken inzwischen veraltet.	Die 2D-Optik ist nicht mehr zeitgemäß, sieht aber trotzdem noch gut aus. Die kleinen Figuren sind schwer zu erkennen, was auch für deren Animationen gilt.

Urteil



PRO + CONTRA

- \+ Riesige Welt
- \+ Gelungene Aufträge
- − Unübersichtliches Menü
- − Fehlerhafte Übersetzung

88% EINZELSPIELER



PRO + CONTRA

- \+ Freie Spielwelt
- \+ Spannende Story
- − Zu lange Wanderungen
- − Städte wirken leer

84% EINZELSPIELER ABGEWERTET



PRO + CONTRA

- \+ Sehr lebendige Welt
- \+ Spannende Aufträge
- \+ Spannende Story
- − Unübersichtliches Menü

79% EINZELSPIELER



PRO + CONTRA

- \+ Spannende Story
- \+ Taktische Kämpfe
- − Sehr schwer
- − Veraltete Grafik

81% EINZELSPIELER ABGEWERTET

Banditenlager. Oft kommt es natürlich zum Kampf. Besitzen Sie einen Bogen, erledigen Sie die Gegner aus der Ferne, wobei Sie genau zielen müssen, denn im Gegensatz zu *Thief 3* zoomt der Ausschnitt erst heran, wenn Sie Experte sind. Im Nahkampf schlagen Sie je nach Fertigkeit von links nach rechts oder von oben nach unten zu, auch stechen Sie den Feinden in die Magengegend. Das ist zwar ganz lustig, aber wenig abwechslungsreich. Dafür setzen Experten Spezialattacken ein, die Feinde entwaffnen oder zu Boden werfen. Doch Vorsicht, Kontrahenten können das auch. Magie lässt sich jederzeit ins Spiel bringen. Einfach einen Zauberspruch auswählen und die Taste zum Abfeuern drücken. Sie brauchen nicht mal die Waffe abzulegen. Komfortabel. Betreten Sie die Dämonenwelt Oblivion, geht es erst richtig ab. Lavaströme und Vulkane bestimmen hier die Landschaft. Sie können quasi den Schwefel riechen und die Hitze spüren. Dies ist wahrlich die Hölle! Gegen die vielen Gegner haben Sie nur eine Chance, wenn Sie bereits stark genug sind. Sie bilden durch Anwendung Ihre Fähigkeiten aus, die Ihre Klasse am häufigsten nutzt, Krieger beispielsweise Kampffertigkeiten, Magier Zauberei und Diebe das Knacken von Schlössern. Haben Sie ausreichend trainiert, rasten Sie und steigen eine Stufe auf. Das beschert Ihnen mehr Lebens- und Magiepunkte sowie ein paar aufgebohrte Attribute wie Stärke, Intelligenz und Geschicklichkeit. Klasse!

MENÜLASTIG

Alles andere als komfortabel zeigt sich allerdings das Spielmenü mit derart übergroßer Schrift, bei der sich selbst Stevie Wonder nicht beschweren würde. Im der Praxis verlangt man Ihnen ständiges Scrollen, ab, um endlich den gesuchten Gegenstand oder Zauber zu finden. Vor allem bei der Karte nervt, dass es keine Taste gibt, um diese schnell zu öffnen. Doch darüber kann man hinwegsehen.

MISSIONARSARBEIT

Was wäre ein Rollenspiel ohne Gespräche und Aufträge? Auch in *Oblivion* labern Sie mit jedem, der Ihnen vor die



Füße latscht. Sie fragen nach allerhand Zeug und erfahren wie Woody Allen alles, was Sie schon immer über Sex wissen wollten. Doch auch wenn sich Passanten auf den Straßen unterhalten, können Sie nützliche Informationen erhalten. Die Bewohner Tamriels sind nämlich alles andere als dumm, sie gehen sogar einem geregelten Tagesablauf nach (gut, das tun PC ACTION-Redakteure auch ...). Allerdings wirken die Städte trotz der Bürger teilweise verlassen. Hier hätte die Entwickler mehr Arbeit investieren können, um wenigstens Marktstände am Straßenrand und noch mehr Leute (Frauen!) einzubauen. Auch die Wegfindung ist nicht optimal, versperren sich Nichtspielercharaktere doch manchmal gegenseitig den Weg oder bleiben an Wänden kleben. Im Laufe des Spiels schließen Sie sich einer oder mehreren Gilden an. Selbst zum Vampir können Sie es bringen und agieren von nun an in der Nacht. *Oblivion* ist enorm umfangreich und komplex, macht dabei aber einen höllischen Spaß. Zwar hasten fleißige Zocker in etwa zehn bis 20 Stunden durch die Hauptaufgabe, doch dann haben Sie höchstens ein Drittel des Spiel gesehen. Wer sich Zeit nimmt und Nebenaufgaben erfüllt, taucht ab in eine fantastische Welt.

Andreas Bertits

Info: www.elderscrolls.com

ANDREAS BERTITS



Bereits nach den ersten Bildern und Infos war ich so heiß auf *Oblivion* wie Klinsmann auf den WM-Titel. Ich wurde nicht enttäuscht, das Ding rockt die Hütte! Was Bethesda Softworks optisch auf die Beine gestellt hat, treibt mir den Sabber aus den Mundwinkeln. Spielerisch besticht *Oblivion* vor allem durch seine offene Welt mit zahlreichen kleinen Geschichtchen, die es zu entdecken gilt. Sie selbst bestimmen Ihren Weg um Ruhm – und wenn es mal nicht weiter geht, bleibt immer noch die Hauptgeschichte. Atmosphäre, Physiksystem, Monster und Aufgaben sind einfach klasse. Da verzeihe ich auch das unkomfortable Menü und kleinere Programmfehler. *Oblivion* ist das beste Offline-Rollenspiel seit Jahren. Wir gratulieren.

JOACHIM HESSE



Dass auch ich als bekennender Actionspieler *Oblivion* super finde, gestand ich Ihnen schon im Beta-Test der Vorausgabe. Die zwei Fragen, die mich daher beschäftigen lauten: 1. Hat Bethesda die blöden, kleinen Bugs entfernt (in der Luft stehende Pferde et cetera)? 2. Überzeugt die deutsche Lokalisation? Die Antworten lauten Nein und Nein: Die Bugs sind noch drin und die Texte stecken voller Fehler. Hätten die Amerikaner das Spiel mal doch nicht im Alleingang eingedeutscht! Aber statt den ganzen Tag zu jammern wie andere von der Konsumgesellschaft verweichlichte Bürger, rette ich lieber Tamriel. Auf Deutsch! Dabei habe ich vermutlich mehr Spaß als die coolen Spieler der englischen Fassung, die von der knackigen Story bloß die Hälfte verstehen.



The Elder Scrolls 4: Oblivion

PREIS	Ca. € 42,-
TERMIN	24. März 2006
GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Bethesda Softworks
VERTRIEB	Take 2
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 4,6 GByte HD, 128-MByte-Grafikkarte, DirectX 9.0, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Wahre Helden reisen allein und brauchen keine Unterstützung!

PREIS/LEISTUNG	91%
GRAFIK	91%
SOUND	88%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Unübersichtliches Menü	- 5%
Kämpfe etwas eintönig	- 2%
Leblos wirkende Städte	- 2%
Fehlerhafte Übersetzung	- 2%
Bugs und KI-Schwächen	- 1%

SEHR GUT
Fantastisches und episches Rollenspiel mit einigen kleinen Schönheitsfehlern.

88%
EINZELSPIELER

Mehr davon!

Wer nicht einfach nur eine schnöde Box von *Oblivion* im Regal stehen haben möchte, greift zur Collector's Edition. Diese kommt in einer schmucken Schachtel daher und enthält außer dem Spiel eine Making-of-DVD, eine Metall-Münze und einen Reiseführer durch die Welt Tamriel.



Laber, Sack!

Gespräche dürfen in einem zünftigen Rollenspiel nicht fehlen. Nur so kommen Sie an wichtige Informationen und Aufträge.



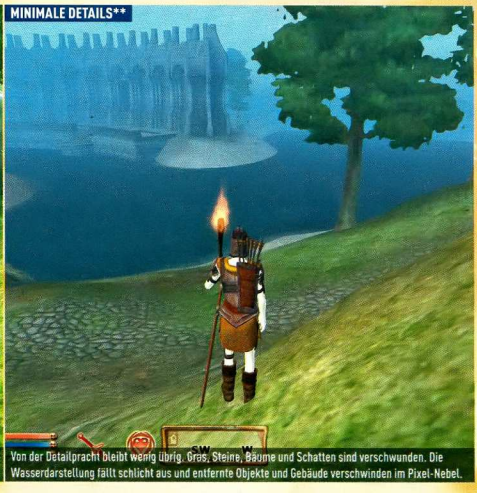
Wollen Sie den Eindruck verändern, den ein Gesprächspartner von Ihnen hat, kommt das Überredungsmenü zum Einsatz. Je gefüllter der Balken bei einer der Aktionen Bewundern, Prahlen, Witzeln und Nötigen ist, desto höher wirkt sich das auf die Meinung aus. Ob die Person anfällig für die jeweilige Aktion ist, zeigt ihr Gesichtsausdruck. Da jeder Charakter zwei Aktionen mag und zwei nicht, gehen Sie strategisch vor, denn der Balken rotiert pro Wahl und kann somit auch eine negative Reaktion hervorrufen. Aber beeilen Sie sich, denn pro Sekunde sinkt die Einstellung Ihnen gegenüber.

Prüfstand: The Elder Scrolls 4: Oblivion

Fest steht: So exzellent wie THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION sah bis dato noch kein Rollenspiel aus. Doch die opulente Optik hat ihren Preis. Ohne High-End-Hardware läuft der Titel vor allem in den weitläufigen Außenarealen nicht flüssig!



Die Spielwelt ist mit Steinen, Gras und Bäumen verziert. Der Protagonist und das Laub werfen einen Schatten, die Wasserdarstellung ist sehr hochwertig. Weit entfernte Objekte und Gebäude sind sichtbar.



Von der Detailpracht bleibt wenig übrig. Gras, Steine, Bäume und Schatten sind verschwunden. Die Wasserdarstellung fällt schlicht aus und entfernte Objekte und Gebäude verschwinden im Pixel-Nebel.

Tuning-Tipps

Um *The Elder Scrolls 4: Oblivion* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 3,5 GHz
- ☐ 1 GByte
- ☐ Geforce 7800 GTX/Radeon X1800 XT

Mit 2,5 GHz, 512 MByte Speicher und Radeon X800/Geforce 6600 GT sollten Sie:

- ☐ Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- ☐ Die Regler für „Detail Bäume" und „Gras" auf „Minimal" und für „Detail Gegenst." sowie „Detail Objekte" mittig stellen
- ☐ Die maximale Sichtweite wählen (Option: Distanz sehen)
- ☐ Die Optionen „Detail Entfernung" an- sowie „Entfernte Gebäude" und „Entfernte Bäume" ausschalten
- ☐ Unter „Innere/äuß. Schatten" den Mittelwert auswählen
- ☐ Die Körper-, Laubwerk- und Grasschatten deaktivieren
- ☐ Mit Bloom spielen
- ☐ Unter „Wasserdetail" „Normal" einstellen und die Zusatzoptionen ausschalten

Mit 3 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Radeon X800 XT/Geforce 6800 GT sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Unter „Detail Bäume", „Detail Schausp.", „Detail Gegenst.", „Detail Objekte" und „Distanz sehen" den Maximalwert einstellen
- ☐ Den Regler für „Gras" auf „Minimal" stellen
- ☐ Die Optionen „Detail Entfernung", „Entfernte Gebäude" und „Entfernte Bäume" einschalten
- ☐ Bei „Innere/äuß. Schatten" den höchstmöglichen Wert auswählen
- ☐ Die Körper-, Laubwerk- und Grasschatten ausschalten
- ☐ Die HDR-Beleuchtung aktivieren
- ☐ Mit einer normalen Wasserqualität spielen
- ☐ Die Wasserspiegelung und Wasserverdrängung einschalten

Das Video-Optionsmenü (die wichtigsten Schalter) von *Oblivion*

1 Detail Bäume/Gegenstände/Objekte: Nur mit einem leistungsstarken System können Sie hier den Maximalwert wählen. Spieler mit schwächeren PCs stellen die Regler auf minimal oder mittig.

2 Gras: Die Grasdarstellung ist der absolute Leistungs-Killer. Wählen Sie daher die höchste Einstellung nur dann aus, wenn Sie mit einem High-End-PC spielen – ansonsten immer minimal wählen.

3 Distanz sehen: Die Reduktion der Sichtweite ist nicht empfehlenswert. Zu viele Details verschwinden im Nebel und die Übersicht geht verloren.

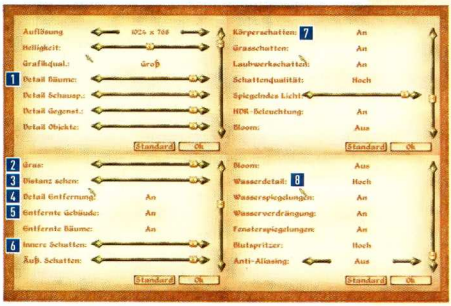
4 Detail Entfernung: Trotz eines Leistungs-Plus von zehn Prozent nur bei Härtefällen ausschalten, da Objekte im Hintergrund nicht dargestellt sind.

5 Entfernte Gebäude/Bäume: Taktet Ihr Prozessor mit weniger als 3,2 GHz, sollten Sie auf diese optische Aufwertung verzichten.

6 Innere/äuß. Schatten: Wählen Sie ab Geforce 6600 GT/Radeon X800 die Mittelstellung, ab Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT das Maximum.

7 Körper-/Laubwerkschatten/Grasschatten: Für alle zusätzlichen Schatten benötigen Sie eine Geforce 7800 GTX oder Radeon X1900 XT.

8 Wasserdetail/-spiegelugen/-verdrängung: Spieler mit einem leistungsschwachen 3D-Beschleuniger stellen „Normal" ein. Ab Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT können Sie auch die Zusatzoptionen aktivieren.



Leistung

*Qualitäts-Modus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert. **Volle Sichtweite

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Neo, lass mal | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

▼ PROZESSOREN / GRAFIKKARTEN ▶	EINSTEIGER-PC: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Radeon 9700 Pro		AUFSTEIGER-PC: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)		ZOCKER-PC: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra), Geforce 7800 GT/GS, Radeon X1800 XL		HIGH-END-PC: Radeon X1800 XT/X1900 XTX (einzeln/Crossfire), Geforce 7800 GTX/7900 GXT (einzeln/SLI)	
	800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	QUALITÄTS-MODUS* 1.280x1.024
ab 2 GHz	**MIN. DETAILS							
	MAX. DETAILS							
ab 2,5 GHz oder XP 1500+	**MIN. DETAILS							
	MAX. DETAILS							
ab 3 GHz oder XP 3000+	**MIN. DETAILS							
	MAX. DETAILS							
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+	**MIN. DETAILS							
	MAX. DETAILS							
ab 4 GHz oder Athlon 64 4000+	**MIN. DETAILS							
	MAX. DETAILS							

RAM

128 MByte | 256 MByte | 512 MByte | 1 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Ohne High-End-PC mit mindestens 3,5-GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 7800/7900 GTX oder Radeon X1800 XT/X1900 XTX läuft die Rollenspiel-Referenz vor allem in weitläufigen Außenarealen oder in vielbevölkerten Städten nicht flüssig. Wer mit einer Shader-2.0-Karte wie Atis Radeon X800-Serie oder mit aktivierter Kantenglättung spielt, kann die HDR-Beleuchtung nicht einschalten.



Anleger frei!

Ja, die Grafik entspricht nicht wirklich den aktuellen Standards. Spaß macht das Spiel aber trotzdem.



AUF DVD
DEMO
(Ab-18-DVD)

VERGLEICH



SCHLECHTER



Full Spectrum Warrior

SCHLECHTER



Brothers in Arms

Schön: In FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS dürfen Sie nicht mehr nur Befehle erteilen, sondern auch mal selbst ballern!

Was für ein Weltbild ... In *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers* zetteln erst die virtuellen Turban-Heinis Riesenstress im eigenen Land an und am Ende müssen wieder die Amis vorbeischauen, um den Haussegen gerade zu rücken. In Zekistan, einer krisengeschüttelten Region, die man aus dem Vorgänger kennt, geht erneut der Punk ab. Irgendwelche Typen mit unaussprechlichen Namen und dicken Waffen sind schuld. Die sollen Sie jetzt alle platt machen, um die Lage zu stabilisieren. Klar, die Story ist schon ein wenig raffinierter als unsere Schilderung, aber aus den abstrusen politischen Verwicklungen blenden wir uns hier mal aus. Prinzipiell geht alles genau wie im ersten Teil vonstatten. Wie in einem Echtzeit-Strategiespiel bestimmen Sie per Mausklick, wo Ihre Einheiten hindackeln. Den Eigenheiten des Terrains, Deckungs- und eventuellen Flankierungsmöglichkeiten schenken Sie besondere Aufmerksamkeit. Meist bestehen Ihre Einsatzkräfte aus zwei vierköpfigen Teams, manchmal kommen weitere Soldaten und sogar Fahrzeuge wie Panzer hinzu. Der Clou: Im Gegensatz zu typischen Echtzeit-Stragiespielen, überblicken Sie die Szenerie nicht aus der Vogelsperspektive, sondern blicken Ihren Leuten direkt über die Schulter, wählen gezielt Feuersektoren aus, nehmen verwundete Kameraden huckepack und so weiter. Kurz: Sie steuern die Einheiten so direkt, wie es indirekt möglich ist. Wow, was für eine Formulierung! (Anm. des Chefredakteurs: Ja Ahmet ...). Im Gegensatz zum Vorgänger dürfen Sie sogar selbst als Scharfschütze Gegner aufs Korn nehmen.

BUDDY HOLLY!

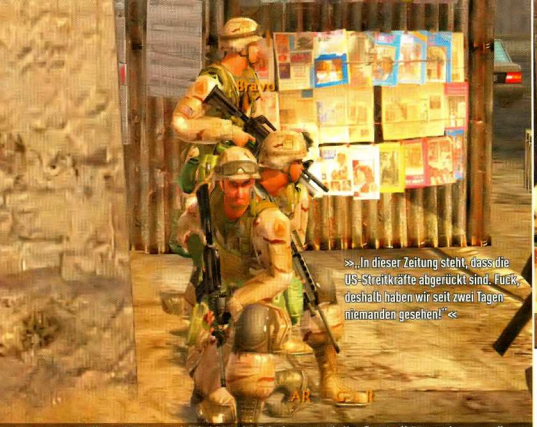
Weitere Neuerungen finden sich vor allem in Details. So lassen sich jetzt etwa Vierer-Teams auch halbieren. Wozu das gut sein soll? Ganz einfach: Sagen wir mal, das Alpha-Team ist zum Arsch der Welt unterwegs, um bei einer Stellung neue Munition und Ausrüstung zu holen. Das Bravo-Team stößt indes auf eine fiese Straßensperre. Die lässt sich bekanntlich am besten mit zwei Teams ausschalten. Eins schleicht außen herum und flankiert, während das andere Team Deckung gibt. Aber was tun, wenn nur eine Einheit vor Ort ist? In solchen Fällen teilen Sie diese einfach in zwei kleinere auf. Damit kommen wir gleich zur nächsten Verbesserung. Um einem Team einen Befehl zu erteilen, mussten Sie früher ja erst zur Ansicht der entsprechenden Einheit wechseln. Im Eifer des Gefechts war dies manchmal von Nachteil. Vor allem dann, wenn sich eines der Teams unter Beschuss befand und ein Perspektivenwechsel verheerende Auswirkungen haben konnte. Jetzt wählen Sie einfach eine Aktion aus und legen fest, welches Team diese ausführen soll.

ICH KANN WIEDER SEHEN

Neue Verhaltensweisen bietet *Ten Hammers* ebenfalls. Wählen Sie „Tight", geht das Team zackig, aber auch riskanter zur Sache. Wählen Sie „Hot", arbeiten sich die Jungs umsichtiger voran. „Scout" bedeutet, dass nur ein Mann vorrückt, die Gegend abcheckt und bei Feindkontakt zurückkehrt. So wissen Sie dann gleich, wo sich die Bösen verstecken. Ist die Route sicher, folgen ihm stattdessen die restlichen Team-Miglieder. Ach ja – früher gab es den so genannten „Fog of War", der nur den Bereich der Umgebung klar sichtbar machte, der der Blickrichtung Ihrer Einheiten entsprach. Im aktuellen Teil haben Sie immer den vollen Durchblick, was die Sache einfacher macht, aber Überraschungsmomente reduziert. Ob das besser oder schlechter ist, entscheidet der persönliche Geschmack. Wir finden das gut.

ENTWICKLUNGSLAND?

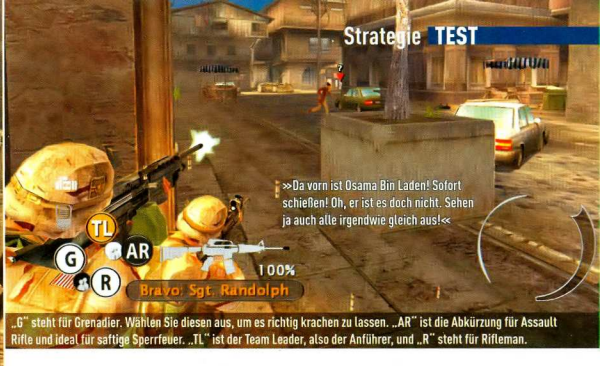
So eine kriegsgeschüttelte Region sieht natürlich entsprechend trostlos aus. Überall leere Straßen, zerstörte Hütten, ausgebrannte Autos ... Vieles ist orienttypisch in schicken Brauntönen gehalten. Im



Stellung sichern, vorsichtig hinter der Ecke kauern und allen Eventualitäten vorbeugen – die einzelnen KI-Kameraden bewegen sich dabei wirklich wie die realen Vorbilder.



Die Umgebung aus dem Fenster beobachten zu können, ist nur eine der neuen Möglichkeiten, die Full Spectrum Warrior: Ten Hammers bietet.



„G" steht für Grenadier. Wählen Sie diesen aus, um es richtig krachen zu lassen. „AR" ist die Abkürzung für Assault Rifle und ideal für saftige Sperrfeuer. „TL" ist der Team Leader, also der Anführer, und „R" steht für Rifleman.

Selbstschussanlage!

In *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers* zielen Sie sogar selbst auf böse Buben.

Wie sagte ein Kollege doch mal so treffend: „*FSW* spielt sich, als würde man einem Kumpel beim Zocken zusehen und ihm dabei ständig vorschreiben, was er zu tun hat." Grundsätzlich ist das auch beim Nachfolger so, wobei Sie jetzt auch mal höchstpersönlich den Abzug betätigen können. Das ist besonders nützlich, wenn sich der Pixel-Feind mal wieder extrem fies verschanzt. Durch das Drücken der Taste „E" zoomen Sie dann in die Ego-Perspektive, inklusive praktischem Fadenkreuz.



Mit „E" in die Ego-Perspektive wechseln ...



... und im richtigen Augenblick feuern. Feierabend!

Nun füllt sich am unteren, rechten Bildschirmrand eine Gefahr-Anzeige. Bevor diese komplett voll ist, müssen Sie zielen und feuern, sonst kann es Sie schnell selbst erwischen. Sie haben nur ein paar Sekunden Zeit, doch meist reichen die, um einen Treffer anzubringen. Damit behoben die Entwickler ein Problem des Vorgängers. Da kam es schon mal vor, dass Ihr Team minutenlang verschanzte Feinde unter Beschuss hatte, ohne zu treffen. Nehmen Sie die Sache also selbst in die Hand und gut is'!

Gegensatz zu *Ghost Recon: Advanced Warfighter* rennen auch mal verschreckte Zivilisten durch die Gegend. *FSW*-Profis nehmen ihre Umwelt eigentlich nur als einen Haufen Deckungsmöglichkeiten wahr und davon gibt es jede Menge, was verschiedene Lösungswege zulässt. Wollen Sie sich von Mauer zu Mauer kämpfen und den sicheren Weg wählen? Oder nutzen Sie die näher liegenden Autowracks und Holzkisten als Schutz? Die halten gegnerischem Beschuss aber nicht so lange stand. Cool ist, dass Sie jetzt auch Gebäude betreten. Also schleichen Sie etwa in den ersten Stock eines Hauses schalten ahnungslose Gegner durchs Fenster aus.

DUMM SCHIESST GUT

Der Mehrspieler-Modus ist nicht ausufernd groß, aber cool. Sämtliche Missionen der Einzelspieler-Kampagne lassen sich hier im Koop-Modus absolvieren. Aber nur, wenn man diese bereits solo freigespielt hat. Zusätzlich gibt es acht Versus-Karten, wo sich bis zu sechs menschliche Spieler bekriegen. Die künstliche Intelligenz offenbart aber Macken. Mal feuern Ihre Leute nicht, obwohl der Feind keine zwei Meter entfernt steht, dann wieder rennen Computer-Deppen einfach in die Schusslinie. Das passiert nicht so oft, nervt aber dennoch. Die Maus/Tastatursteuerung wirkt gerade in Stresssituationen ein wenig überladen, was Dumpfbeutel wie uns Probleme bereitet – gerade weil das Spiel stellenweise saumäßig schwer ist. Die altbackene Optik trübt den Spaß auch etwas, dafür ist der Klang nur noch fett, vor allem dank EAX-3D-Sound! Ahmet Iscitürk

Info: www.fsw2.de



Vierer-Teams lassen sich jetzt auch in zwei Zweier-Teams aufteilen.



AHMET ISCITÜRK

Der erste Teil war spitze, hat aber mittlerweile ein wenig von seinem Glanz verloren. *Ten Hammers* sieht grafisch nicht viel besser aus als der fast zwei Jahre alte Vorgänger. Spielerisch hat sich dafür einiges getan. Super ist, dass man jetzt sein Vierer-Team auch in zwei Zweier-Gruppen aufteilen kann. So lassen sich Gegner selbst dann flankieren, wenn sich die Bravo-Einheit am anderen Ende der Stadt befindet. Übrigens: Die deutsche Version ist etwas entschärft. Es gibt hier kein Pixelblut mehr. Das stört nicht.



FSW: Ten Hammers

PREIS	Ca. € 44,-
TERMIN	5. Mai 2006
GENRE	Strategie
ENTWICKLER	Pandemic
VERTRIEB	THQ
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1,5 GHz, 256 MByte RAM, 2,6 GByte HD, DirectX 9.0c, Windows 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
8 Versus-Karten, 12 Koop-Missionen für bis zu sechs Spieler; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	74%
SOUND	88%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	86%
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Stellenweise wirklich bescheuerte KI der Einheiten	- 5%
Hin und wieder sackschwer	- 4%
In besonders brenzligen Situationen wirkt Steuerung überladen	- 4%
Grafik nicht mehr zeitgemäß	- 2%
	=

SEHR GUT
Konsequente Weiterentwicklung eines innovativen Konzepts. Ein Fest für Taktiker!

85%
EINZELSPIELER



Hier kriegst du 'nen Kampf!

PC ACTION BETA-TEST

AUF DVD VIDEO

Die Terroristen sind da! In WAR ON TERROR kämpfen Sie nicht nur gegen übelste Pixel-Halunken, sondern auch mit Programmfehlern.

Vor der Truppe erhebt sich die im Wind flatternde Fahne des Landepunktes. Nur noch wenige Meter, dann können Sie endlich Nachschub anfordern. Doch die Terroristen der Gruppe „The Order" haben sich diesen Platz für einen Hinterhalt ausgewählt. Das Knattern der virtuellen Maschinengewehre erfüllt die Luft. Schnell bringen Sie Ihre Soldaten hinter einer Hauswand in Deckung. Panzer rumpeln heran. Diese lassen sogleich die Rohre sprechen. Eine Explosion nach der anderen reißt Gebäude und Stücke der Straße auseinander. Doch die Terroristen halten sich wacker und beharken Ihre Einheit mit Panzerfäusten. Lassen Sie auf keinen Fall jetzt locker, denn der Landepunkt könnte über Sieg oder Niederlage entscheiden ...

ZUKUNFTSMUSIK

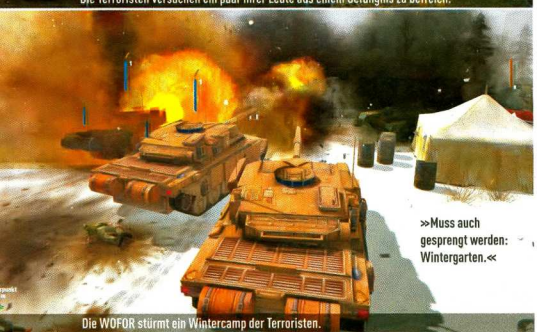
War on Terror versetzt Sie in die nahe Zukunft. Genauer: Im Jahr 2008 tritt die Sondereinheit „WOFOR" gegen eine neue Terrorgruppe namens The Order an, um für Frieden in der Welt zu sorgen. Da uns die finale Testversion nicht rechtzeitig erreichte, kämpften wir uns ausführlich mit einer fast fertigen Fassung durch die drei Kampagnen. Dabei schlüpften wir in die Rolle der Weltpolizei, dann der Terroristen und der Chinesen, die ebenfalls eine tragende Rolle in diesem Konflikt spielen. Mit äußerst trashigen Comic-Bildern erzählt das Spiel seine Geschichte. Zu Beginn erhielten wir eine Missionsbeschreibung, an die wir uns möglichst penibel halten mussten. Warum? Gingen wir nicht Schritt für Schritt vor, offenbarte sich schnell die teils katastrophale künstliche Intelligenz der Gegner, die sich einfach nicht wehrten. Also hielten wir uns besser an den Auftrag, um den Spielspaß nicht im Keim zu ersticken - das sollte in der Verkaufsversion keinesfalls passieren! Mit einer vorgegebenen Einheit beginnt das Spiel auf hübsch detaillierten Karten. Ja, optisch trumpft *War on Terror* auf. Vor allem die aus tausenden von Polygonen originalgetreu modellierten Schauplätze wie Paris oder Berlin verblüffen. So wie die fein modellierten Fahrzeuge und realistische Schatten. Explosionen im Sekundentakt lassen Sie unbewusst zur Sonnenbrille greifen. Untermalt von stimmungsvoller Musik und markigen Funksprüchen kommt eine wirklich passende und spannende Atmosphäre auf. All dies betrachten Sie aus jedem erdenklichen Blickwinkel, da sich die Kamera völlig frei bewegen lässt. So weit, so gut ...

DUMM UND DÜMMER

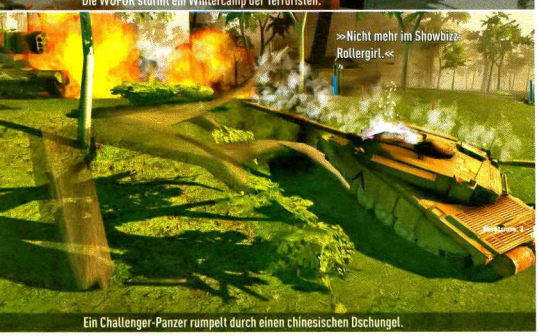
Doch wie zuvor erwähnt, kämpfte *War on Terror* in der uns vorliegenden Version mit massiven Intelligenz-Proble-



Die Terroristen versuchen ein paar ihrer Leute aus einem Gefängnis zu befreien.



Die WOFOR stürmt ein Wintercamp der Terroristen.



Ein Challenger-Panzer rumpelt durch einen chinesischen Dschungel.

So spielt sich War on Terror

Terroristen machen einem das Leben ganz schön schwer. Wie Sie den fiesen Kerlen am besten die Suppe versalzen, lesen Sie hier.



Im Krieg und in der Liebe ist alles erlaubt, heißt es so schön. Also schnappen Sie sich schleunigst alle Fahrzeuge, die herrenlos in der Gegend stehen. Am besten natürlich militärische Vehikel der Feinde, die lassen sich dann nämlich ausgezeichnet gegen die Feinde einsetzen. Die machen ganz schön Augen, wenn Sie mit einem VW-Bus angerauscht kommen und aus dem Dach blaue Bohnen regnen lassen.



Wie in einem guten Restaurant bestellen Sie auch in *War on Terror* Nachschub. An einem Landepunkt wählen Sie die Einheiten aus, die Sie gern haben möchten und kurz darauf schwebt ein Helikopter an, der die Bestellung abliefert. Das geht wesentlich fixer als mit der deutschen Post und kostet auch kaum was. Vorbildlich. Allerdings kann es sein, dass die Feinde den Heli vor der Ankunft abschießen.



Kein Strategiespiel ohne zünftige Kämpfe! Davon gibt es in *War on Terror* mehr als genug. Aggressives Vorgehen hat allerdings oberste Priorität, denn der Feind schläft ebenso wenig wie PC ACTION-Redakteure und schickt Ihnen Angriffswelle um Angriffswelle auf den Hals. Gut, wenn Sie über schlagkräftige Einheiten verfügen, die ordentlich was wegbrezeln. So kommen Sie schnell ans Ziel.

men – genau wie George Bush. Ein Beispiel: In einer Missionen spielen Sie den Scharfschützen Carrington. Der hat eine höhere Schussweite als der Sichtradius der Gegner beträgt. Beschießen Sie nun einen Feind, wehrt sich dieser nicht, da er den Schützen nicht erkennt. Aber muss der Typ einfach verharren und sich niederballern lassen? Scheint so, denn auf die Idee, in Deckung zu gehen, kommt der arme Pixel-Soldat nicht. Also erledigen Sie alle Scharfschützen-Missionen leicht und locker im Alleingang. Das ist in einem Strategiespiel sicher nicht Sinn der Sache, da Sie andere Einheiten kaum benötigen. Der Spielspaß tendiert hier also gefährlich Richtung Nullpunkt.

Auch bei der Wegfindung schlagen wir oft nur die Hände über dem Kopf zusammen. Mehrere Panzer oder Helikopter auf einmal zu einer Stelle auf der Karte zu schicken, artet nicht selten in völliges Chaos aus. Die Vehikel verhaken sich gegenseitig zu einem Knäuel und kommen kaum mehr vom Fleck. Enge Straßen markieren teilweise fast unüberwindbare Hindernisse. Wenn Soldaten dann auch noch durch Panzer hindurchlaufen, wohl um die Wegfindung „auszutricksen", ist das peinlich. Besonders befremdlich wirkt es auch, wenn Fahrzeuge in den Wüstengebieten lediglich auf den Straßen herumbrettern, statt auch mal über die Dünen zu flitzen. Diese sind vom Spiel als begeh- und befahrbare Fläche schlicht gesperrt. Nicht schön.

AB IN DIE MISSION!

Zwiespältig präsentierten sich die Missionen. Der Großteil macht durchaus Laune, wenn Sie sich etwa mit Panzern Gefechte mitten in der Stadt liefern. Größere Auseinandersetzungen endeten allerdings erneut allzu oft im Tohuwabohu, da Sie einzelne Einheiten kaum noch ausfindig machen und aufgrund der nicht optimalen Steuerung nur sehr schwer anwählen können. Spannung kommt vor allem dadurch auf, dass Sie deshalb stets mit nur wenigen Einheiten unterwegs sind. Auf diese mussten wir also wie auf unseren Augapfel achten. So gewinnen auch die vielen Landungspunkte an Bedeutung. Denn nur wenn Sie einen von diesen einnehmen, können Sie Nachschub anfordern. Diesen bezahlen Sie, indem Sie Missionsziele erfüllen. Mit den gewonnenen Punkten lassen Sie neue Hubschrauber, Soldaten oder Panzer einfliegen – das ist klasse! Richtig sinnvoll sind auch die versteckten Bonusmissionsziele. In Paris etwa befreien Sie Carrington, der Ihnen fortan mit seinem langen Rohr zur Verfügung steht. Auf diese Weise kommen Sie auch an neue Fahrzeuge, mehr Landezonen und mehr Punkte, um die Reihen Ihrer Soldaten aufzufüllen. Einige Aufgaben laufen allerdings nach Schema F ab: Kämpfen Sie sich durch

PC ACTION-Testlogbuch
War on Terror

Optisch eine Augenweide, aber die verhunzte KI und die Wegfindungen vermiesen den Spielspaß spürbar.

ANDREAS BERTITS



MITTWOCH, 29.03.2006 | 10:27 Uhr
Eine fast finale Version von *War on Terror* ist in die Redaktion geflattert und auf meinem Tisch gelandet. Na, dann wollen wir doch mal sehen, was sich seit der letzten Fassung alles getan hat. Ich werfe den PC an und beginne mit der Installation.

MITTWOCH, 29.03.2006 | 10:44 Uhr
Endlich! Die langwierige Installation ist geglückt. Na dann mal los. Moment, der Starforce-Kopierschutz will den PC neu starten. Okay, wenn es denn sein muss ... Grummel. Darf ich jetzt endlich loslegen? Danke. Soweit so gut, das Intro flimmert über den Bildschirm. Ich stelle die Optionen ein und beende das Spiel, um die Einstellungen vorzunehmen, damit ich das Video aufzeichnen kann. *War on Terror* will nicht starten, super: Starforce erkennt die DVD nicht mehr. Nach zahlreichen Versuchen gebe ich entnervt auf und beginne mit der Installation auf einem anderen Rechner. Tränen füllen meine Augen.

MITTWOCH, 29.03.2006 | 13:04 Uhr
Juhu! *War on Terror* läuft, unglaublich! Na, dann lege ich mal richtig los. Das Tutorial überzeugt nicht wirklich, ist langwierig und nicht sonderlich spannend. Als mein Panzer an einer Absperrung hängen bleibt, ahne ich schon, wie gut die Wegfindungsroutinen verbessert wurden ...

DONNERSTAG, 30.03.2006 | 11:26 Uhr
Ich bin ungefähr bei der Hälfte des Spiels angekommen. Ein ungutes Gefühl macht sich in meiner Magengegend breit. Die grottenschlechte Wegfindung ließ mich in den letzten Stunden so oft in die Tastatur beißen, dass ich mit Sicherheit demnächst eine neue brauche. Noch schlimmer ist das Balancing. Wieso kann ich mit dem Scharfschützen Carrington die Missionen im Alleingang absolvieren? Warum zur Hölle wehren sich die Feinde kaum? Dass die Optik dafür um so mehr rockt, ist nur noch ein schwacher Trost. Das ist ein Strategiespiel, verdammt! Schön, dass es geil aussieht, aber wenn ich nicht taktisch vorgehen kann, bringt mir das auch nichts.

DONNERSTAG, 30.06.2006 | 15:56 Uhr
Meine Laune bessert sich wieder etwas. Die letzten Missionen aufseiten der Terroristen und die ersten mit den Chinesen sind wirklich prima. Generell muss ich sagen, dass mir viele der Aufgaben gut gefallen, auch wenn einige immer gleich ablaufen. Vor allem in den Städten kommt Freude auf. Mal sehen, was der Rest des Spiels für mich bereithält ...

FREITAG, 31.03.2006 | 11:02 Uhr
Ich bin zwiespältiger Meinung. *War on Terror* könnte so gut werden. Auch meine Kollegen, die mich immer wieder getätschelt haben, als ich weinend vor dem PC hockte, können mich nicht trösten. Bin gespannt, was mich beim Mehrspieler-Modus erwartet.

FREITAG, 31.03.2006 | 15:33 Uhr
Der Mehrspieler-Modus präsentiert sich wie das Hauptspiel: unausgegoren. Die schnellen Schlachten hätten durchaus ihren Reiz, wären da bloß die blöden Programmfehler nicht. Ich gebe auf und bete, dass die Entwickler die Fehler noch ausmerzen.

DAS ROCKT DICH WEG!



Ein Challenger-Panzer räumt vor der malerischen Kulisse des Eiffelturms auf.

DAS KOTZT DICH AN!



Die Fahrzeuge der Terroristen haben sich ineinander verkeilt. So etwas passiert im Spiel des Öfteren.



Apache-Helikopter der WOFOR zerstören einen chinesischen Panzer.



Panzer und schwere Infanterie verteidigen eine Landezone.

die Karte zu den Landezonen durch und eliminieren Sie alle Feinde ...

BITTE MIT KAPERN!
Wandern Sie durch die Gassen einer Stadt, erkennen Sie die Liebe zum Detail, welche die Grafiker an den Tag gelegt haben. Überall stehen Fahrzeuge herum, die sich sogar benutzen lassen. Haben Sie also keine Lust, Ihre Soldaten ungeschützt zu verheizen, stecken Sie sich einfach in einen schmucken BMW. Dieser bietet nicht nur Schutz, sondern bringt Ihre Polygonmännlein natürlich auch schneller ans Ziel. Selbst feindliche Vehikel übernehmen Sie auf diese Weise. Allerdings hat sich hier ein seltsamer Programmfehler in unsere Vorab-Fassung eingeschlichen. Übernahmen beispielsweise US-Soldaten ein arabisches Fahrzeug, sprachen Sie von nun an plötzlich Arabisch. So etwas nennen wir lernfähig. Was jetzt keinesfalls heißen soll, dass sich Schüler mit schlechten Noten in Fremdsprachenfächern das nächste ausländische Auto krallen sollen!

MEHR SPIELER, MEHR FRUST?
Im Mehrspieler-Modus erwartet Sie Bekanntes. Bis zu acht Spieler streiten sich auf 16 recht großen Karten um Flaggenpunkte und natürlich den Sieg. Die zuvor erwähnten Probleme machten uns auch hier das Leben schwer. Vor allem das unausgegliche-

Vergleich



C & C: Generäle

PRO + CONTRA
- \+ Taktisch herausfordernd
- \+ Abwechslungsreiche Missionen
- \+ Ausgewogenes Balancing
- \- Veraltete Grafik

86% EINZELSPIELER



Act of War: Direct Action

PRO + CONTRA
- \+ Nette Geschichte
- \+ Sehr gute Grafik
- \- Schlechte Wegfindung
- \- Hoher Schwierigkeitsgrad

79% ABGEWERTET EINZELSPIELER



War on Terror

PRO + CONTRA
- \+ Fantastische Optik
- \+ Interessante Spielmechanik
- \- Schlechte Wegfindung
- \- Dumme KI

— EINZELSPIELER



»Endlich gehen sie gegen die gewalttätigen Schüler vor!«

The Order versucht, eine chinesische Chemiefabrik zu stürmen.

ne Balancing bereitete uns Kopfzerbrechen, denn auch im Mehrspieler-Modus haben Scharfschützen einen entscheidenden und unfairen Vorteil gegenüber den restlichen Truppen. Im Gegensatz zu anderen Echtzeit-Strategiespielen kommt es in *War on Terror* aber auch auf Schnelligkeit an. Einigeln ist nicht, dazu fehlen jegliche Verteidigungsanlagen im Spiel wie etwa Türme. Nur wer möglichst flott und aggressiv nach vorn stürmt und sich schnell die Landezonen unter den Nagel reißt, hat überhaupt eine Chance.

VERSCHENKTES POTENZIAL

War on Terror könnte ein klasse Spiel werden, wären nicht die ärgerlichen Programmfehler, die miserable künstliche Intelligenz und die grottige Wegfindung in unserer Version. Wenn es in einem Strategiespiel kaum möglich ist, strategisch vorzugehen, stimmt etwas Grundlegendes nicht. Auch am Zoomfaktor sollten die Entwickler noch was tun. Die Übersicht behalten Sie momentan praktisch nur, wenn Sie die Kamera neigen, wodurch aber häufig nicht alle Einheiten auf dem Bildschirm auf einmal zu sehen sind. Ständiges und nervtötendes Herumscrollen ist die Folge. Und das überdimensionale Menü bedeckt mehr als die Hälfte des Bildes – da wünschen wir uns auch eine wesentlich elegantere Lösung. Ständig stehen Sie vor der Frage, blenden Sie das Menü aus und rufen es ständig wieder auf, wenn Sie die Funktionen benötigen oder verzichten Sie mit Menü auf die geniale Optik. In der uns vorliegenden Version hinterließ *War on Terror* am Ende einen faden Geschmack, da durch die teils gravierenden Fehler enorm viel Potenzial verschenkt wurde. Ein eindringlicher Appel an die Entwickler: Macht noch was! Und wenn nur mit Patches, die zeitgleich mit der Verkaufsfassung erscheinen sollten. Denn die Atmosphäre und der überwiegende Teil der Missionen passen und machen richtig Lust auf mehr. Andreas Bertits

Info: www.waronterror.de

Da kannst du landen!

Nicht immer müssen Strategiespiele nach demselben Muster ablaufen. *War on Terror* bietet hier was Neues.

Während Sie in anderen Genre-Vertretern meist eine Basis bauen und darin neue Einheiten produzieren oder automatisch Nachschub erhalten, kämpfen Sie in *War on Terror* um die heiß begehrten neuen Einheiten. Entdecken Sie eine Landezone, schicken Sie sofort Ihre Truppen dorthin. Nach einer Weile färbt sich die Flagge ein und der Punkt gehört Ihnen. Jetzt dürfen Sie neue Fahrzeuge und Soldaten ordern. Diese Punkte sollten Sie allerdings nie unbewacht lassen, da der Gegner darauf genauso scharf ist wie Sie. Oft kommt es an den Landezonen zu heißen Auseinandersetzungen. Achten Sie darauf, dass der Transporthelikopter nicht unter Beschuss gerät, sonst geht unter Umständen die gesamte Fracht flöten. Damit verlieren Sie auch alle gewonnenen Missionspunkte, die Sie für den Kauf berappt haben.


»Zu blöd zum Fliegen: Narr-Wal.«

Ein Transport-Helikopter liefert seine Ladung ab.



MARC BREHME

Als ich *War on Terror* die ersten Minuten zockte, hörten meine Kollegen mich mal nicht nur schmatzen, sondern immer wieder „Wow!" rufen. Ja, die Präsentation zeugt von viel Liebe zum Detail. Vor allem die Originalschauplätze sehen einfach genial aus. Endlich weiß selbst ich, wie das Brandenburgertor von der anderen Seite aussieht. Umso verwunderlicher, dass bis jetzt die gravierenden Strategie-Mängel nicht aufgefallen sind. Die KI- und Wegfindungsprobleme drücken den Spielspaß momentan einfach enorm nach unten. Auch im Mehrspieler-Modus, der ansonsten richtig reinhauen könnte. Auch die Scharfschützenmissionen sind in dieser Form so gut wie witzlos. Nachbessern bitte, dann wird's noch was!



ANDREAS BERTITS

Die Hoffnung darf man nie aufgeben, auch wenn sich langsam Verzweiflung bei mir breit macht. Die in der uns vorliegenden Version noch immer enthaltenen Programmfehler füllen meine Augen mit Tränen. Hier muss einfach noch was passieren. Denn *War on Terror* hat viel mehr verdient, als durch Programmfehler und KI-Schwächen in der Versenkung zu verschwinden. Über Kleinigkeiten wie durch Fahrzeuge laufende Infanteristen kann ich noch hinwegsehen, aber dass sich Gegner unter Beschuss überhaupt nicht wehren, ist schlichtweg doof. Bitte, liebe Entwickler: Schnell patchen! Denn die Jagd nach Landepunkten und die vielen Bonusmissionsziele machen richtig Spaß.



War on Terror

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	7. April 2006
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Digital Reality
VERTRIEB	Deep Silver
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 128 MByte Grafikkarte, 4,2 GByte HD, DVD-Laufwerk, Win2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Conquer, Deathmatch, King of the Hill, Steal the Flag; 1 Spieler pro DVD.

GRAFIK	86%
SOUND	82%
STEUERUNG	71%

TENDENZ

HERAUSRAGEND
SEHR GUT
GUT
BEFRIEDIGEND
AUSREICHEND
MANGELHAFT
UNGENÜGEND

Opulent aussehendes Echtzeit-Strategiespiel mit bis jetzt noch einigen unangenehmen Macken.



Bereits die Anfangsmonster stellen für Solo-Abenteurer eine echte Gefahr da. Ohne Gruppe haben Einzelkämpfer kaum Chancen.

Krabbelgruppen

ALEXANDER FRANK

Als Gelegenheitsspieler der Brettvorlage und WoW-Süchtling wartete ich mit Spannung auf die Umsetzung des *Dungeons & Dragons*-Regelwerks in einem Online-Rollenspiel. Gelungen ist diese ganz gut. Nur fehlt einem Normal-Spieler das typische Flair eines Online-Abenteuers. Statt sich von der Geschichte mitreißen zu lassen, wühlt man in unübersichtlichen Tabellen und Statistiken. Da bietet Excel mehr Spannung. Hardcore-*D&D*-Zocker sollten jedoch zumindest probeweise die Würfel gegen die Maus tauschen.

VERGLEICH
World of Warcraft
BESSER

Guild Wars
BESSER

Ein Rollenspiel-Regelwerk in einem Online-Abenteuer? Genau diesen Ansatz verfolgt DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH!

Früher saßen lustig aussehende, langhaarige und verpickelte Freaks um einen Tisch, schmissen 20-seitige Würfel und ergötzten sich an imaginären Schätzen, Geld und Abenteuern, statt sich um das richtige Leben zu kümmern. Bis heute hat sich kaum etwas daran geändert. Dieselben Freaks zocken nach wie vor *Dungeons & Dragons*, allerdings zeitgemäß im Internet. Denn Hersteller Turbine Entertainment bemühte sich um eine akkurate Umsetzung des bekannten Brettrollenspiels. Gelungen ist dies nur bedingt.

KURZ UND KNAPP

Zu Beginn Ihrer Abenteuer entscheiden Sie sich für eine Rasse: Menschen, Zwerge, Elfen, Halblinge und Kriegsgeschmiedete stehen zur Wahl. Kurz darauf kloppen Sie als Barbar, Barde, Kleriker, Kämpfer, Paladin, Waldläufer, Schurke, Hexenmeister oder Magier Gegnerhorden. Dank des hohen Schwierigkeitsgrades ist dies nicht einfach: Solisten nippeln häufig ab. Zum Glück birgt *Stormreach* ein ausgeklügeltes Gruppensystem. Suchen Sie nach Mitstreitern, erscheint über dem Kopf Ihres Charakters ein entsprechendes Symbol. Zudem enthält jede Auftragsbeschreibung im Tagebuch eine Schaltfläche für Gruppensuche. Mit einem Klick darauf sucht Ihr Recke nach Begleitern für die Aufgabe. Letztere erhalten Sie von Nichtspielercharakteren. Die Aufträge sind abwechslungsreich, im direkten Vergleich mit der Konkurrenz fällt aber deren knapper Umfang negativ auf. Berufe und – Aua! – Spieler-gegen-Spieler-Gefechte vermissen wir auch. Das Auktionshaus haben die Entwickler offenbar selbst versteigert. Der Wiederspielbarkeitswert kommt daher an den eines *World of Warcraft* oder *Guild Wars* nicht annähernd heran. Fluch und Segen zugleich stellt die detailgetreue Regelwerk-Umsetzung dar. So lässt etwa die Brettvorlage keine Regenerierung Ihrer Gesundheit zu. Und weil Sie in Stormreach selten Genesungstränke finden, gibt Ihr Held viel zu oft die Keule ab. Gelungen ist das actionlastige Kampfsystem; Faktoren wie Entfernung und Blickrichtung spielen eine Rolle. Weicht Ihr Magier dem Schwerthieb eines untoten Kriegers seitlich aus, haut das Skelett ins Leere. Hier warten Sie also nicht etwas gelangweilt ab, bis ein Gefecht endlich vorüber ist, sondern schwingen aktiv die Klinge. Gut so!

Alexander Frank



Fast wie im echten Leben tanzen in der Taverne zwei leicht bekleidete Spieler auf der Theke.

Info: www.ddo-europe.com



D&D Online: Stormreach

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	23. März 2006
GENRE	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER	Turbine Entertainment
VERTRIEB	Atari/Codemasters
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,5 GHz, 512 MByte RAM, 5GByte HDD, Win 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sie zocken gegen tausende Spieler aus aller Welt. Reicht das etwa nicht?

PREIS/LEISTUNG	72%
GRAFIK	82%
SOUND	78%
STEUERUNG	70%
EINZELSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Kaum Solo-Aufgaben	- 8%
Keine Berufe, kein PvP-System	- 7%
Kein Auktionshaus	- 6%
Spielumfang zu knapp	- 4%
Für Nicht-*D&D*-Kenner zu unübersichtlich	- 3%
=	

GUT
Normalos zocken *WoW*, Fans des Brettspiels finden jedoch keine bessere Umsetzung!

72%
MEHRSPIELER



Zwei Großraumtankfahrzeuge haben den Brand an einem Wohnhaus soeben in den Griff bekommen. Notarzt und Sanitäter stehen bereit, um eventuelle Verletzte zu versorgen.

Retter Sport

Bei einem „Killerspiel" wieder das „Töten trainiert", Sie böser Mensch? Mit EMERGENCY 4 machen Sie alles wieder gut und kommen in den Himmel. Diese Serie gilt seit Jahren als Mutter Teresa unter den Computerspielen. Nein, die *Emergency*-Reihe ist nicht genauso *tot*, wir meinen die Philosophie dahinter. Auch beim vierten Teil geht's darum, per Maus und in drei Schwierigkeitsgraden virtuellen Menschen zu helfen. Ähnlich wie bei anderen Echtzeit-Strategiespielen verwalten Sie in der 20 Einsätze umfassenden, lobenswert umfangreichen Kampagne (neu!) oder im Endlosspiel ein Budget, das Sie bei entsprechender Sparsamkeit erhöhen können und schicken 45 Einheitentypen in die „Schlacht". Die Feuerwehr löscht beispielsweise Brände und schneidet Verletzte aus Autos, Notärzte und Sanitäter bergen die Opfer, Polizisten verscheuchen Schaulustige oder überwältigen Geiselnehmer und das THW schleppt unter anderem Fahrzeuge ab und baut mobile Brücken. Zwischenzeitlich spielen Sie zusätzliche Straßen-, Wasser- und Flugvehikel frei, darunter fünf neue, wie das Großraumtankfahrzeug, das Hydranten überflüssig macht. Mit *Emergency 4* ist es zudem erstmals möglich, sich im Netzwerk und Internet kooperativ mit bis zu drei Freunden den abwechslungsreichen Aufgaben zu stellen.



Autsch! Weil wir den Verkehr nicht geregelt haben, rauscht ein Zug in zwei Autos und unsere Rettungsmannschaften. Mit einem Polizeieinsatz wäre das nicht passiert.

LASS UNS FUMMELN!

Obwohl die Steuerung leicht verbessert wurde: Komfortabel spielt sich *Emergency 4* immer noch nicht. Die fitzeligen Aktions-Icons und vor allem das fummelige Mikromanagement machen oft wüstes Geklicke nötig. Wer etwa einen Feuerwehrmann überzeugen will, zu löschen, muss allein vier Mal die Maustaste betätigen: Aussteigen, Schlauch holen, Schlauch anschließen, Ziel angeben. Ferner entsteht bei der zwar zoom- und drehbaren, aber in ihrer Bewegung arg eingeschränkten Kamera nie das Gefühl, alles im Blick zu haben. Gerade weil sich die Mini-Männchen gern mal „verstecken". Schämen die sich? Grund gäbe es, weil ihr IQ sich hin und wieder auf dem Niveau des Marianengrabens bewegt. Da kommen Feuerwehrwagen schon mal nicht an, weil sie zur falschen Seite eines Flusses tuckern! Furchtbar sind Floriansjünger, die beim Löschen nicht mal zwei Meter weitergehen, wenn's nötig wäre, versehentlich ihren Tankwagen waschen, weil sie direkt vor ihm rumstehen oder selbstmörderisch in die Flammen tappen. Derlei kapitale Peinlichkeiten sind blöd, denn im Grunde ist *Emergency 4* ein gutes Spiel. Besonders die Szenarien (eingestürzte Autobahnbrücken, Erdbeben, Überschwemmungen et cetera) sind top durchdacht und mit Liebe zum Detail gestaltet. Harald Fränkel

Info: www.emergency4.de



HARALD FRÄNKEL

Mir reicht's, dass im realen Leben die Frauen zicken – da kann ich auf Generve im Spiel verzichten. Otto-Normalzocker dürften an fast jedem Einsatz *mindestens* einmal scheitern, weil sie einen klitzekleinen Fehler machen. Dieses „Versuch und Irrtum"-Prinzip frustriert. Außer, Sie sind Tüftler oder Rettungsfreak, dann haben Sie Spaß. Vor allem wegen der abwechslungsreichen Einsätze und des managermäßigen Endlosspiels. Und: Wer mag, darf per Editor selbst Katastrophen heraufbeschwören.

AUF DVD
DEMO

VERGLEICH


SCHLECHTER


Fire Department 3
SCHLECHTER


Emergency 3



Emergency 4

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	13. April 2006
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	16 Tons Entertainment
VERTRIEB	Take 2 Interactive
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,7 GHz, 512 MByte RAM, 1 GByte HD, DirectX9-AGP-Grafikkarte mit 64 MB RAM, WinXP/2000.

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kooperativ in den Modi „Herausforderung" und „Endlosspiel"; 2 - 4 Spieler; 1 Spieler pro CD.

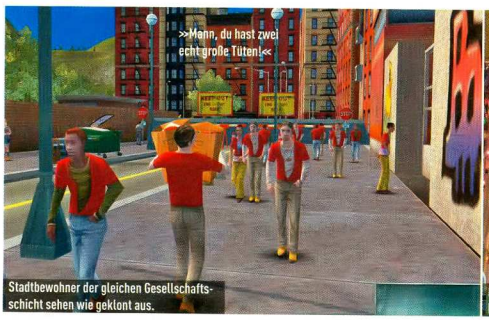
PREIS/LEISTUNG	74%
GRAFIK	76%
SOUND	72%
STEUERUNG	51%
MEHRSPIELER	64%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Gravierende KI-Schwächen	-10%
Teils schlechte Wegfindung	- 9%
Umständliche Steuerung	- 8%
Viel „Versuch und Irrtum"	- 6%
Bugs und Ungereimtheiten	- 3%
Stark eingeschränkte Kamera	- 2%
=	

BEFRIEDIGEND
Liebhaber der vorhergehenden Teile und andere Geduldsmenschen finden's prima!

62%
EINZELSPIELER

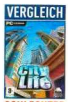
City Life



Stadtbewohner der gleichen Gesellschaftsschicht sehen wie geklont aus.



Es gibt keinen Tag- und Nachtwechsel. Bei Bedarf stellen Sie die Uhrzeit manuell ein.


VERGLEICH


SCHLECHTER
Tycoon City: New York


SCHLECHTER
Sim City 4

Wissen Sie es noch? In Land der Froschschenkelamputierer kam es Ende 2005 zu Unruhen. Teile der sozial schwächeren Bevölkerungsschichten gingen auf die Barrikaden, weil ein Polit-Clown unlustige Bemerkungen in ihre Richtung abgelassen hatte. Was das mit *City Life* zu tun hat? Ganz einfach: Der französische Hersteller Monte Cristo integrierte jene Konflikte in seinen Aufbau-Titel. In bester *Sim City*-Manier erschaffen Sie eine virtuelle Stadt mit Häusern, Apotheken, Schulen, Fabriken. Das war's aber schon an Gemeinsamkeiten. Jetzt beginnt der Spaß: Sechs Bevölkerungsgruppen schreien nach Versorgung. Die Hippies bilden zusammen mit den Tagelöhnern und den Arbeitern die ärmere Gesellschaftsschicht. Entsprechend leicht sind sie zu unterhalten: Tagsüber Fließbandarbeit in der Fabrik, nach Feierabend ab in die Stammkneipe – wie PC ACTION-Redakteure. Die Schlipsträger ergötzen sich derweil an Luxusgütern und rümpfen die Nase beim Anblick eines billigen Supermarkts. Eben das macht den Titel interessant. Steht die Villa eines Reichen mitten im ghettoähnlichen Arbeiterviertel, gehen die Gruppen aufeinander los. Ab da sind auch grüne Männchen im Spiel ... Kurzweilig, aber aufgrund schlecht erklärter Zusammenhänge manchmal unübersichtlich. Alexander Frank

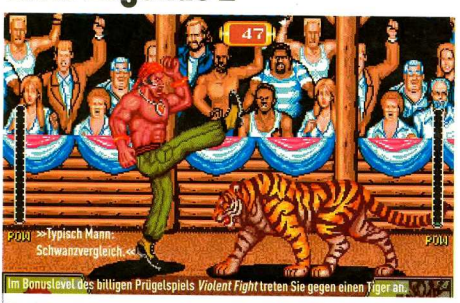
Info: www.citylife.gameswelt.de


ALEXANDER FRANK

Einst habe ich meine *Sim City*-Städte per Erdbeben und Alien-Invasion platt gemacht. Jetzt hetze ich meine *City Life*-Bürger aufeinander und versetze damit die idyllischen stillen Örtchen (Haha!) fast in den Bürgerkriegzustand. Spannend, aber ohne Langzeitmotivation.

PREIS/LEISTUNG	73%	GUT
GRAFIK	72%	71%
SOUND	75%	
STEUERUNG	82%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Simulation	
HERSTELLER	Monte Cristo/CDV	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	1,5 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, WinME	

Taito Legends 2



Im Bonuslevel des billigen Prügelspiels *Violent Fight* treten Sie gegen einen Tiger an.

Wer bislang mit einem *Mame*-Emulator verbotenerweise alte Automaten-ROMs am PC spielte, dem gibt Empire Interactive zum zweiten Mal innerhalb weniger Monate die Möglichkeit, dem Bösen abzuschwören und mit dem Kauf eines legalen Oldie-Pakets um Absolution zu flehen. Bekennende Retrospieler finden unter den 39 hier gesammelten Werken des japanischen Entwicklers Taito sogar einige echte alte Meister der 2D-Spiel-Zunft. *Elevator Action Returns*, *Bubble Symphony* und *Liquid Kids* halten die gute alte Jump&Run-Tradition am Leben, *Pop 'n' Pop* und *Puzzle Bobble 2* beglücken die Knobelgemeinde. Auch die 2D-Shooter-Fraktion hat mit *Darius Gaiden*, *Insector X* oder *Rayforce* Grund, zufrieden zu sein. Da passt es umso weniger ins Bild, dass Empire erneut wenig Wert darauf legt, die Spiele originalgetreu zu emulieren. So lassen sich die zwölf auf vertikale Monitore ausgelegten Titel nur im verzerrten 4:3-Format oder mit Seitenbalken daddeln. Ursprüngliche Vierspieler-Prügler wie *Growl* sind nur noch für zwei Kämpfer zugelassen. Schade, schade. Dennoch knallt die Sammlung und ist im Gegensatz zum in Deutschland um zwei indizierte Spiele beschnittenen Vorgänger sogar ungekürzt. Joachim Hesse

Info: www.xplosiv.net

PREIS/LEISTUNG	74%	GUT
GRAFIK	37%	74%
SOUND	32%	
STEUERUNG	81%	
MEHRSPIELER	75%	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Taito/Empire Interactive/Dtp	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1 GHz, 128 MByte RAM, 416 MByte HD	

Telltale Texas Hold'em Poker



Die Charaktere sehen nicht nur lustig aus, sie haben auch witzige Sprüche parat.

Pokern ist ein Sport. Ja, genau! Deshalb läuft der Kram mittlerweile sogar auf DSF und wir geben zu, dass wir uns die Turniere schon sehr gern reinpfeifen. *Telltale Texas Hold'em Poker* hat mit den spannenden TV-Übertragungen jedoch nur das Regelwerk gemein. Sie spielen gegen lustige Comic-Charaktere, die Ihnen beim Ausziehen des letzten Hemdes gern mal einen lustigen Spruch um die Ohren hauen. Für Gelächter sorgt zum Beispiel die alte Dame, die beichtet, dass Sie auf Partys am liebsten *Rain in Blood* von Slayer hört. Spielerisch sieht das Teil so aus: Sie spielen Texas Hold'em – nicht mehr und auch nicht weniger. Wer also etwas mit dieser Poker-Variante anfangen kann, hat sicherlich Spaß. Alle anderen gucken in die Röhre. Davon abgesehen sind die mickrigen Optionen und Spielmodi zu bemängeln. Kein Mehrspieler-Modus, keine anständigen Konfigurations-Möglichkeiten, Levels oder alternativen Poker-Varianten. Wer also wirklich auf das Thema steht, ist etwa mit Activisions *Bicycle 21 Casino: Texas Hold'em* besser bedient. Um sich auf unterhaltsame Weise dem Poker-Thema zu nähern, ist *Telltale Texas Hold'em* aber schon geeignet. Kein Royal Flush, aber ein gutes Blatt zum Mitspielen. Ahmet Iscitürk

Info: www.telltalegames.com

PREIS/LEISTUNG	61%	AUSREICHEND
GRAFIK	62%	57%
SOUND	59%	
STEUERUNG	71%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Sportspiel	
HERSTELLER	Frogster/Eclypse	
PREIS	Ca. € 15,-	
MINDESTENS	866 MHz, 128 MByte RAM, 60 MByte HD	

Bobby Carrot



Bei diesem Spiel sammeln Sie als Hase in über 70 Levels Sterne. Der Weg ist allerdings mit Fallen und Hindernissen gespickt – etwa Büsche, Teiche und Vorhängeschlösser. Bei Gewässern agieren Sie zum Beispiel mit einer Taucherbrille oder laufen über schwimmende Blätter. Ziel ist es, den Weg auszuknobeln. Die Handyspielumsetzung ist mehr als simpel gemacht, aber wegen des Preises für Tüftler nicht uninteressant und in späteren Abschnitten sogar richtig herausfordernd. Erwarten Sie aber bloß nicht mehr als ein Minispiel! Eine Fünf-Level-Demo, die Sie per SMS zur Vollversion machen können, finden Sie auf unserer DVD und www.pcaction.de. Harald Fränkel

Info: www.fdgsoft.de

PREIS/LEISTUNG	64%	AUSREICHEND
GRAFIK	52%	
SOUND	57%	51%
STEUERUNG	75%	
MEHRSPIELER	—	EINZELSPIELER
GENRE		Denkspiel
HERSTELLER		FDG
PREIS		Ca. € 5,-
MINDESTENS		450 Mhz, 256 MByte RAM, Windows 98

Pathologic



Sollte man *Pathologic* mit nur einem Wort beschreiben, träfe der Begriff „Abgefahren" am besten. Als einer von drei spielbaren Charakteren rennen Sie in der Ego-Perspektive durch relativ triste Levels, unterhalten sich mit anderen Figuren, lösen Rätsel und kämpfen sogar. Alles dreht sich um eine geheimnisvolle Seuche und natürlich liegt es am Spieler, die Dinge wieder ins Lot zu bringen. Aufgrund mauer Technik, ewigem Hin- und Hergerenne und relativ langatmigen Dialogen ist der Titel eigentlich nur ganz ausgekochten Adventure-Freaks zu empfehlen. Der morbide Charme von *Pathologic* verdient trotzdem ein besonderes Lob. Einfach mal was anderes! Ahmet Iscitürk

Info: www.pathologic.de

PREIS/LEISTUNG	67%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	68%	
SOUND	79%	66%
STEUERUNG	75%	
MEHRSPIELER	—	EINZELSPIELER
GENRE		Action-Adventure
HERSTELLER		Frogster/Buka
PREIS		Ca. € 39,-
MINDESTENS		1 GHz, 256MByte RAM, 2 GByte HD, Win98

Transport Manager



PREIS/LEISTUNG	48%	MANGELHAFT
GRAFIK	45%	
SOUND	47%	43%
STEUERUNG	44%	
MEHRSPIELER	—	EINZELSPIELER
GENRE		WiSim
HERSTELLER		Rondomedia
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 130 MByte HD

Hocken Sie stundenlang vor 'nem Spiel und wissen nicht, was das Ganze soll, spricht das meist nicht dafür, dass Sie einen gelungenen Titel am Start haben. Ebenso ergeht es Ihnen in *Transport Manager*: In den Sechzigerjahren übernehmen Sie eine Spedition in den USA und sorgen dafür, dass Ihre Lkws Waren zustellen. Dazu bauen Sie das Verkehrsnetz aus. Katastrophale Menüführung und grausame 2D-Optik lassen Sie schnell den ausgegebenen 30 Euro nachweinen. Nur wer sich zu derartigen Spielen von oben berufen fühlt, gewinnt *Transport Manager* was ab. Andreas Bertits

Info: www.transport-manager-game.de

Hammer und Sichel



PREIS/LEISTUNG	58%	AUSREICHEND
GRAFIK	67%	
SOUND	62%	56%
STEUERUNG	64%	
MEHRSPIELER	—	EINZELSPIELER
GENRE		Runden-Strategie
HERSTELLER		Nival Interactive/CVD
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 3 GByte HD

Der heiße Zweite Weltkrieg ist vorbei, der Kalte Krieg hat begonnen. Nival Interactive lässt Sie als russischen Spion im Nachkriegsdeutschland geheime Aufträge ausführen. Im Nachfolger des Taktik-Hits *Silent Storm* fechten Sie rundenweise Kämpfe aus. Allerdings agieren die Gegner dümmer als Kühe nach der Notschlachtung und Passanten laufen einfach in Schussbahnen. Auch der unfaire Schwierigkeitsgrad zieht den Spielspaß steil nach unten. Dafür gehen die Missionen und interessanten in Ordnung. Für Zwischendurch. Andreas Bertits

Info: www.hammer-sickle.com



BEREIT MACHEN!

... FÜR ECHTE DSCHUNGELKÄMPFE

UND EXPLOSIVE ACTION FÜR ALLE EGO-SHOOTER-FANS.

MACHEN SIE SICH BEREIT FÜR WAR IN COLOMBIA.

TERRORIST TAKEDOWN

Ab Mai für nur 19.99 Euro im Handel erhältlich.

WAR IN COLOMBIA

digital tainment pool

www.dtp-ag.com

© 2006 City Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Distributed by dtp entertainment AG

Fire Department 3



Brände breiten sich noch realistischer und physikalisch korrekt aus.

Löschen Sie den Brand! Nein, wir sprechen nicht von einem Saufgelage ... In *Fire Department 3* spritzen Sie wie ein Wilder ab, um dem Feuer Einhalt zu gebieten, denn in den 13 Missionen brennt es an allen Ecken und Enden – genau wie an jedem gewöhnlichen Tag in der PC ACTION-Redaktion Mit Löschfahrzeugen und Spezialisten gehen Sie gegen die züngelnden Flammen an. Allerdings brauchen Sie enorme Geduld, denn die katastrophale Wegfindung nötigt Sie dazu, jede Einheit in kleinen Schritten ans Ziel zu dirigieren. Auch die sehr verworrene Geschichte und die unübersichtlichen Karten machen nicht gerade Laune. Ständig zoomen und drehen Sie die Kamera in den verwinkelten Räumen, um zu sehen, wo Sie lang können. Immer wieder tauchen neue Brandherde auf, die den Schwierigkeitsgrad in frustige Höhen treiben. Die Optik macht bestenfalls einen mittelmäßigen Eindruck, die ständig gleiche Sprachausgabe geht mächtig auf den Keks. Sie können sich auch am Mehrspieler-Modus versuchen, doch krankt dieser an denselben Macken wie der Einzelspieler. *Emergency 4* (Test auf Seite 113) ist etwas besser, hat aber auch ein paar Macken. Andreas Bertits

Info: www.firedepartment3.de

PREIS/LEISTUNG	61%	AUSREICHEND
GRAFIK	66%	60%
SOUND	53%	
STEUERUNG	61%	
MEHRSPIELER	61%	EINZELSPIELER
GENRE	Echtzeit-Strategie	
HERSTELLER	Monte Cristo/Frogster	
PREIS	Ca. € 35,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MByte RAM, 1,7 GByte HD	

Crazy Symbol Sudoku



PREIS/LEISTUNG	66%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	18%	61%
SOUND	5%	
STEUERUNG	71%	
MEHRSPIELER	---	EINZELSPIELER
GENRE	Geschicklichkeit	
HERSTELLER	Pepper Games	
PREIS	Ca. € 9,-	
MINDESTENS	400 MHz, 64MByte RAM, 10MByte HD	

Sudokus, das sind diese knifflgen Zahlenrätsel aus Japan. Da steht irgendwie ja jeder drauf und ein gewisses Suchtpotenzial können wir der Sache tatsächlich nicht absprechen. *Crazy Symbol Sudoku* bietet unendlich viele Sudokus, auch mit Symbolen statt mit Zahlen. Alles sehr spartanisch, kaum Sound vorhanden, aber für Fans der Kniffelei auf jeden Fall zu empfehlen. Gehirnjogging kommt in unserer Gesellschaft sowieso viel zu kurz und deshalb gibt es unser Prädikat: Pädagogisch wertvoll, vor allem für so Blödgesoffene wie uns. Ahmet Iscitürk

Info: www.peppergames.de

Act of War: High Treason



PREIS/LEISTUNG	62%	AUSREICHEND
GRAFIK	87%	60%
SOUND	88%	
STEUERUNG	86%	
MEHRSPIELER	61%	EINZELSPIELER
GENRE	Echtzeit-Strategie	
HERSTELLER	Eugen Systems/Atari	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1,5 GHz, 256 MByte RAM, 10,4 GByte GD, *AoW*	

In 34 Levels setzt *High Treason* die Geschichte von *Act of War* fort. Diesmal agieren Sie auch auf hoher See, selbst wenn die Entwickler diese Schlachten noch etwas hätten ausbauen können. Der unheimlich knackige Schwierigkeitsgrad sorgt dafür, dass Sie oft vor Frust in die Tischkante beißen. Auch *High Treason* krankt wieder an der schlechten Wegfindung, bei der sich Einheiten gegenseitig verhaken. Übrigens enthält die Verkaufsversion einen fiesen Programmfehler, der es auf vielen PCs unmöglich macht, das Add-on zu installieren. Bitte einen Patch! Marc Brehme

Info: www.atari.com/actofwar

Vitalsign



Wir beobachten einen Zweikampf im Team-Deathmatch – und die schwache Grafik.

Vitalsign ist ein tolles Spiel, denn: Es lehrt Käufer, wie man Marketingdeutsch korrekt übersetzt. So erfahren sie schmerzhaft, dass der im pdf-Handbuch auftauchende Satz „Die auf Performance ausgelegte Grafik sorgt für höchsten Spielspaß" nichts anderes als „Dieses Produkt hat nur eine archaische Auflösung von 800x600 Bildpunkten und sieht auch sonst nicht gut aus" bedeutet. Wir fühlen uns an *Counter-Strike 1.6* erinnert. Dann präsentiert sich auch noch der Sound dünn wie eine Katze auf der Autobahn. Spielerisch ist *Vitalsign* ebenso kein Meilenstein. Die 19 Waffen etwa sind nett gemeint, wenn aber praktisch jeder mit Lasergewehr durch die Gegend läuft, läuft im wahrsten Sinne des Wortes was falsch. Für einige Zocker kann der Titel trotzdem interessant sein: Das umfangreiche Ranglisten- und Wettsystem, die erfahrungspunktorientierte Charakterentwicklung und die Möglichkeit, neue Ausrüstungsgegenstände, Klamotten und Waffen kaufen zu können, wirkt erfrischend. Wir raten: erst kostenlose Version des Spiels runterladen und spielen. Unserer Ansicht nach sind die Boni in der Verkaufsversion (Infos bei unten stehender Internetadresse) nur bedingt 20 Euro wert. Harald Fränkel

Info: www.vitalsingame.de

PREIS/LEISTUNG	63%	AUSREICHEND
GRAFIK	57%	55%
SOUND	61%	
STEUERUNG	67%	
EINZELSPIELER	37%	MEHRSPIELER
GENRE	Mehrspieler-Shooter	
HERSTELLER	EGN Interactive/ Frogster	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	500 MHz, 128 MByte RAM, Internet-Zugang	

Loco Mania



In *Loco Mania* herrschen Sie in drei Spielmodi über zig Kilometer Eisenbahnschienen, auf der bis zu zwölf Züge gleichzeitig herumkurven. Die Bahnen poppen an einem Startpunkt auf und sind an den Zielort zu leiten. Sie stellen die Weichen so, dass möglichst alle Züge zum Ziel kommen. Mehr Züge bedeuten mehr Stress und je schneller das Ganze passiert, desto mehr Punkte kassieren Sie. Lahm: Es gibt keine Unfälle, wenn Sie Mist bauen. Die Züge stehen dann einfach voreinander und warten, dass Sie den Rückwärtsgang einlegen. Herausforderungen bringen Atommülltransporte oder E-Loks, die nur über elektrifizierte Strecken rumpeln. Marc Brehme

Info: www.loco-mania.com/ger

PREIS/LEISTUNG	65%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	64%	66%
SOUND	52%	
STEUERUNG	65%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Echtzeit-Strategie	
HERSTELLER	Lighthouse/Frogster	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MByte RAM, 760 MByte HD	

Ice Age 2



Es soll wirklich erwachsene Menschen geben, die sich Animationsfilme wie *Ice Age* im Kino angucken, obwohl sie gar keine Kinder haben. Solche kranken Individuen dürften dann auch mit der Versoftung zum zweiten Kinofilm, *Ice Age 2: Jetzt taut's*, mächtig Spaß haben. Hier hüpfen Sie mit den albernen Eiszeitbewohnern durch kindergerechte Levels und absolvieren Minispielchen. So rutschen Sie beispielsweise als debil-sympathisches Faultier Sid durch die dreidimensionalen Eislandschaften. Technisch okay, spielerisch anspruchsvoll wie ein Film mit Arnold Schwarzenegger. Anhänger der Filme greifen bedenken- und reuelos zu. Lukasz Ciszewski

Info: www.iceage2game.com

PREIS/LEISTUNG	67%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	70%	69%
SOUND	65%	
STEUERUNG	71%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Eurocom/Vivendi	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1,7 GHz, 256 MByte RAM, 1,4 GByte HD	

Everquest 2: Kingdom of Sky



In Overrealm geht es mächtig ab. Drachen und anderes fliegendes Gesocks machen sich breit. Im Add-on *Kingdom of Sky* zum Online-Rollenspiel *Everquest 2* heizen Sie den Schuppentieren ordentlich ein. Aber nur, wenn Ihr Held die 50. Stufe erreicht. Darunter brauchen Sie die schwebenden Inseln gar nicht zu betreten. *Kingdom of Sky* ist ein nettes Add-on, das die Level-Obergrenze auf 70 steigert und Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe einführt. Dass nach anderthalb Jahren die Texte noch immer teilweise auf Englisch sind, ist aber schwach! Andreas Bertits

Info: www.everquest2.de

PREIS/LEISTUNG	79%	GUT
GRAFIK	84%	77%
SOUND	83%	
STEUERUNG	82%	
EINZELSPIELER	–	MEHRSPIELER
GENRE	Online-Rollenspiel	
HERSTELLER	Sony Online Entertainment	
PREIS	Ca. € 25,-	
MINDESTENS	1 GHz, 512 MByte RAM, 7,6 GByte HD	

Hearts of Iron 2: Doomsday



Das selbstständig laufende Add-on *Doomsday* hält sich eng an das Hauptspiel *Hearts of Iron 2*. Auf hässlichen 2D-Karten, die jede lebendig verwesende Oma wie ein Supermodel erscheinen lassen, planen Sie in Echtzeit die Eroberung der Welt zur Zeit des Zweiten Weltkriegs und dieses Mal sogar noch darüber hinaus – bis in die frühen Fünfzigerjahre reicht das Spielgeschehen. Unmengen an Statistiken und Tabellen zeigen, wie komplex dieses Taktik-Monster ist. Hardcore-Strategen freuen sich ein Loch in den Bauch, andere winken ab. Andreas Bertits

Info: www.heartsofiron2.com/dd

PREIS/LEISTUNG	70%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	40%	67%
SOUND	52%	
STEUERUNG	64%	
MEHRSPIELER	69%	EINZELSPIELER
GENRE	Echtzeit-Strategie	
HERSTELLER	Paradox Interactive/Koch Media	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	800 MHz 128 MByte RAM, 600 MByte HD	



ANZEIGE



Holen Sie sich Ihr Spiel

Hammer-Spiele für null Komma nix *!

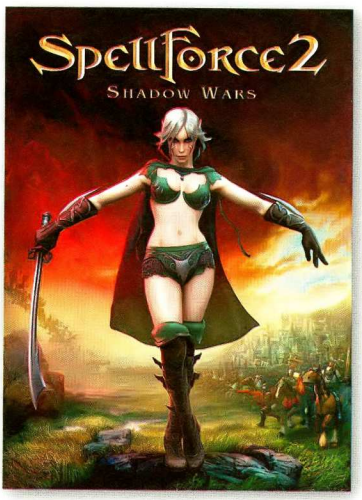
* Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, kann als kostenloses Dankeschön ein Top-Spiel als Prämie abgreifen.



THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Nicht nur Rollenspielfans werden angesichts dieser Fantasy-Welt schwach. Nach dem Millionenseller *The Elder Scrolls: Morrowind* verspricht auch der Nachfolger wieder schlaflose Nächte. Allein schon wegen der atemberaubenden Grafik dürfte *The Elder Scrolls 4: Oblivion* zum PC-Großereignis des Jahres werden. Ob künstliche Intelligenz, Spielkomfort, Monster- und Schätzegenerierung oder Talent- und Kampfsystem: *The Elder Scrolls 4: Oblivion* macht kühnste Fantasy-Träume wahr. Erscheint 24.3.2006

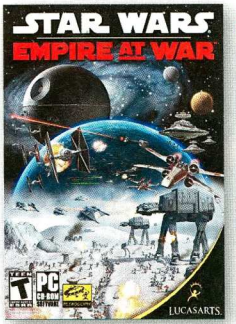
PRÄMIENNUMMER: 002869



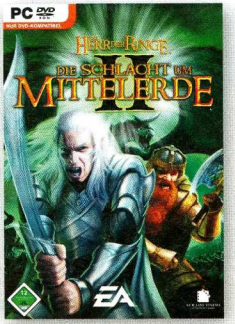
SPELLFORCE 2

Spellforce 2 bietet dem Spieler die Möglichkeit, gleich zwei spannende Rollen zu übernehmen: Einerseits kann er als Heerführer in Echtzeit seine Armeen befehligen, andererseits kämpft er als Held an der Front, löst unzählige Aufgaben und besiegt mächtige Feinde. Und die Grafik des Spiels ist wahrlich vom Allerfeinsten. *Spellforce 2* bietet eine gelungene Synthese von klassischer Echtzeit-Strategie und Rollenspiel. Gehört auf jeden Fall in die Kategorie: „Haben müssen!" Erscheint am 7.4.2006

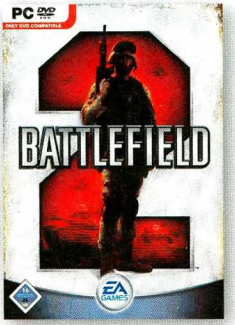
PRÄMIENNUMMER: 002896



STAR WARS: EMPIRE AT WAR
Echtzeit-Strategie in beeindruckender 3D-Grafik. Es erwartet Sie eine spannende Aufgabe mit strategischer Kriegsplanung und Echtzeit-Schlachten.
PRÄMIENNUMMER: 002870



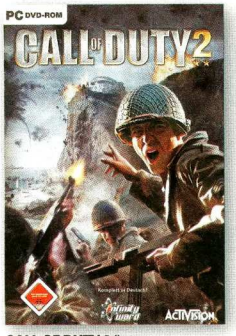
DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2
Wer auch nur einen Funken Spaß an Fantasy-Massenschlachten hat, braucht diesen Titel wie die Luft zum Atmen.
PRÄMIENNUMMER: 002800



BATTLEFIELD 2
Atemberaubende Grafik und realistische Physik! *Battlefield 2* ist zweifellos erste Wahl für alle Fans taktischer Mehrspieler-Duelle. Ein Spiel, das alles richtig macht – also zugreifen!
PRÄMIENNUMMER: 002705



DER PATE *
Im Spiel zum Filmklassiker werden Sie in den Corleone-Clan aufgenommen und steigen zum Don auf. Erscheint: 23.3.2006. ***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**
PRÄMIENNUMMER: 002835



CALL OF DUTY 2 *
Atmosphäre, Soundkulisse und Detailreichtum sind die größten Stärken des obercoolen Shooters *Call of Duty 2*! ***Die Ausweiskopie des Prämienempfängers ist notwendig!**
PRÄMIENNUMMER: 002816



F.E.A.R. *
Alarm im Raumfahrt-Komplex: Regierungsgebäude gekapert! Es folgt purer Nervenkitzel und ein Feuerwerk an Effekten ... ***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**
PRÄMIENNUMMER: 002744



50 EURO GUTSCHEIN VON PLAYCOM
Gehen Sie shoppen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung.
PRÄMIENNUMMER: 002918



RAZER DIAMONDBACK PLASMA LIMITED EDITION
Die weltweit erste optische Maus mit einem 1.600-dpi-Sensor und 16-Bit-Datenübertragung. Die Abtastrate von 5,8 Megapixeln bei 6.500 Bildern pro Sekunde ermöglicht extreme Beschleunigungsraten und eine maximale Geschwindigkeit von 1 m/s.
PRÄMIEN-NUMMER: 002831

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: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD**
(€ 51,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 63,60/12 Ausgaben; Österreich € 69,00/12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 63,60/12 Ausgaben; Österreich € 69,00/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

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 6-8 Wochen)

PA PR 33

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. 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 circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

BUDGET



»Marc Brehme: Magen-Darm-Grippe.«

Wer die unterschiedlichen Truppentypen stets einsatzfähig hat, besteht auch gegen schweres Gerät.

»Feiern eine Party: alte Säcke.«

US-Truppen attackieren einen feindlichen Panzer.

Schicker Zweiteiler

PC ACTION GOLD 6-2006

PC ACTION PREISTIPP 6-2006

Sparfüchse kriegen feuchte Augen: CODENAME: PANZERS PLATINUM beinhaltet beide Strategiehämmer!

Die Luft flimmert, als die Brigade deutscher Panzer über die Düne rumpelt. Da erscheinen in der Ferne die ersten Türme der Festung. Die Alliierten haben sich gut verschanzt. Die Stahlungetüme der deutschen und italienischen Armee schieben sich langsam in Richtung des Bollwerks. Ein Dröhnen erfüllt die Luft, als die Savoia-Marchetti-Bomber die Sonne verdunkeln. Die Feinde erkennen die Gefahr zu spät. Als die tödlichen Geschosse die ersten Mauern in Stücke reißen, eröffnen die Panzer das Feuer. Explosionen zerfetzen Wände. Mit dem Mute der Verzweiflung wehren sich die Alliierten und ballern von den Türmen, was die Rohre hergeben. Da reißt eine Detonation ein riesiges Loch in die Festung. Der Weg für die deutsch-italienischen Truppen ist frei. Im Schutz der Panther-Panzer dringen sie in die Festung ein. Die nächste Explosion übertönt alles. Rauch und aufgewirbelter Staub droht die Soldaten zu ersticken. Dann ein unheilvolles Fauchen. Eine gewaltige Feuersäule rast durch den Hof. Die Flammenwerfer machen vor nichts Halt. Soldaten schreien – lebende Fackeln im Todeskampf. Die Angreifer zeigen keine Gnade und pflügen mit ihren Maschinengewehren durch die Reihen der Soldaten. Die Schlacht ist gewonnen, der Krieg noch lange nicht.

STRATEGIE-PAAR EXCELLENCE!

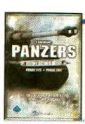
Ohne Frage, *Codename: Panzers* gehört seit anderthalb Jahren zur Oberklasse der Echtzeit-Strategie. Die taktischen Geplänkel von *Phase One* und *Phase Two* präsentieren sich spielerisch anspruchsvoll und technisch noch immer erstklassig. Ende März veröffentlichte CDV eine *Platinum Edition* mit beiden *Panzers*-Titeln und massig Bonuszeug. Ganze 1,7 Gigabyte zusätzliches Material finden Sie auf den Silberlingen. Darunter mehrere Making-Of-Videos, Wallpaper, witzige Minispielchen, ein digitales *Phase Two*-Lösungsbuch, Soundtracks und sogar eine exklusive Mission. Wer will, wer hat noch nicht? Lukasz Ciszewski

Info: www.panzers.de



LUKASZ CISZEWSKI

Holla die Waldfee! *Die Codename: Panzers Platinum Edition* bietet alles, was das Strategie-Herz begehrt. Der Erstling war damals schon atemberaubend und vor allem bombastisch schön. Und der Nachfolger stellt eine würdige Erweiterung des *Panzers*-Universums dar. Zudem garnierte CDV diese zwei Software-Perlen in edler Papphülle mit 1,7 Gigabyte feinem Zusatzstoff. Haben also *Phase One* und *Phase Two* bisher keinen festen Platz in Ihrem Spieleregal, dann sollten Sie sich schämen, Sie Kunstbanause!



Codename: Panzers PE

PREIS	Ca. € 25,-
TERMIN	29. März 2006
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Stormregion
VERTRIEB	CDV
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, 3,5 GByte HD, Windows 2000, Grafikkarte mit 64 MByte RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Domination, Mission; 1 Spieler pro DVD

TESTS IN AUSGABE
7/2004 und 9/2005

PREIS/LEISTUNG	94%
GRAFIK	88%
SOUND	89%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	90%

SEHR GUT
Diese feine Sonderedition ist fast so gut bestückt wie ein PC ACTION-Redakteur.

89%
EINZELSPIELER

DREAMFALL

THE LONGEST JOURNEY

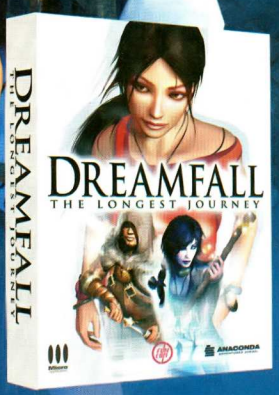
Im Mai beginnt die Reise deines Lebens…

„Dreamfall sieht märchenhaft schön aus…“ PC PowerPlay (März 06)

„…Dreamfall überzeugt mit einer spannenden Geschichte und gut durchdachtem Rätselspaß.“ Computer Bild Spiele (4/06)

„…zum Staunen.“ PC Games (4/06)

„…ein klassisches Adventure – mit fantastischen Welten und edlen Helden.“ – GameStar (5/06)



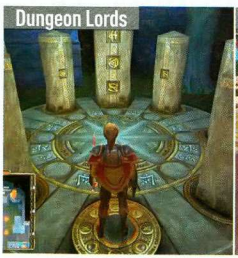
www.dreamfall-game.de
www.anaconda-games.de

Dreamfall – The Longest Journey © FUNCOM. Published by dtp entertainment AG under license from MICRO APPLICATION. © 2006 by dtp entertainment AG. All rights reserved. The ANACONDA – Adventures Ahead logo is a registered trademark of dtp entertainment AG.

Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TESTIN AUSGABE
Codename: Panzers Platinum Edition	Strategie	CDV	89%	€ 25,-	7/04 & 9/2005
Dawn of War: Game of the Year Edition	Strategie	THQ	86%	€ 10,-	11/04
Day of Defeat Source	Action	EA	84%	€ 20,-	12/05
Dungeon Lords	Rollenspiel	Dtp	60%	€ 20,-	8/05
Dungeon Siege 2	Rollenspiel	Microsoft	84%	€ 30,-	10/05
Lula 3D	Adventure	CDV	58%	€ 10,-	9/05
Myst 4 Revelation	Adventure	AK Tronic	76%	€ 10,-	12/04
Nibiru (Special Edition)	Adventure	Rondomedia	78%	€ 20,-	5/05
Radsport Manager Pro 05-06	Simulation	Crimson Cow	65%	€ 20,-	9/05
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Action	AK Tronic	87%	€ 10,-	5/04
Trackmania Sunrise Extreme	Rennspiel	Dtp	78%	€ 35,-	6/05









Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmachen möchte, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Blättern Sie zu Seite 20!



Déjà-vu-Erlebnis! Abermals thront der Horror-Shooter *F.E.A.R.* auf der Spitzenposition.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	F.E.A.R.	11/2005	88%	Monolith
2	■ (2)	Call of Duty 2	1/2006	90%	Infinity Ward
3	■ (3)	Quake 4	1/2006	88%	Raven Software
4	▲ (9)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
5	▼ (4)	Age of Empires 3	1/2006	87%	Ensemble Studios
6	▼ (5)	Need for Speed: Most Wanted	1/2006	90%	Electronic Arts
7	▼ (6)	Civilization 4	1/2006	88%	Firaxis
8	▲ (12)	World of Warcraft	2/2005	93%	Blizzard
9	▼ (8)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
10	▼ (7)	Half-Life 2	12/2004	94%	Valve
11	▼ (10)	Doom 3	10/2005	85%	id Software
12	▼ (11)	Far Cry	5/2004	91%	Crytek
13	▲ (14)	Die Schlacht um Mittelerde 2	4/2006	90%	Electronic Arts
14	▲ (NEU)	Die Sims 2	10/2004	89%	Electronic Arts
15	▼ (13)	GTA San Andreas	8/2005	93%	Rockstar North

Gähn!



Das gab's schon lange nicht mehr: An der Spitze unserer Charts tut sich überhaupt nichts! Das Trio *F.E.A.R.*, *Call of Duty 2* und *Quake 4* will seine Plätze einfach nicht hergeben. Die drei härtesten Verfolger fallen je einen Platz nach unten, aber *Counter-Strike Source* kämpft sich wieder hoch.



Der virtuelle Krieg geht weiter: *Call of Duty 2* will noch an die Spitze. Ob es klappt, sehen Sie nächsten Monat.



Spiel	Hersteller	Termin
City Life	Deep Silver	April
Der weiße Hai	THQ	1. Mai
Devil May Cry 3	Ubisoft	27. April
Emergency 4	Take 2	13. April
FIFA WM 2006	EA	April
Guild Wars Factions	Flashpoint	28. April
Hearts of Iron 2: Doomsday	Deep Silver	7. April
Pathologic	Frogster	20. April
Resident Evil 4	Ubisoft	27. April
Rogue Trooper	Eidos	21. April
Spellforce 2: Shadow Wars	Deep Silver	7. April
Tomb Raider: Legend	Eidos	7. April

COMMANDOS STRIKE FORCE

STRIKE FIRST. STRIKE FORCE.






www.commandosstrikeforce.com

PYRO STUDIOS · PlayStation 2 · XBOX · XBOX LIVE · PC DVD ROM · eidos

Commandos Strike Force © Pyro Studios SL, 2006. Developed by Pyro Studios SL. Published by Eidos 2006. Commandos and Commandos Strike Force are trademarks of Pyro Studios SL. Pyro Studios and the Pyro Studios logo are trademarks of Pyro Studios SL. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the SCi Entertainment Group plc. All Rights Reserved.



DER EISBRECHER

Während die PC-Spielemaschinerie zum x-ten Mal stagniert, kehren die Macher von Far Cry zurück, um sie wieder anzukurbeln.

Das Gefühl, befreit zu sein, lernt man am besten kennen, wenn man selbst gefangen ist. So verwundert es kaum, dass Crytek diese Kunst erlernt hat. Die lebenslange Bindung an die kleine Stadt Coburg im nördlichen Bayern hat in dem Familienbetrieb, insbesondere dem Gründer und Designer Cevat Yerli, den Wunsch nach Freiheit geschürt: Eine Vergnügungsreise zu einem fiktiven Inselparadies voller Abenteuer zu unternehmen und den dicken Sumpf hinter sich zu lassen, in dem die PC-Spielewelt zu stecken scheint. Falls Sie Zweifel daran hegen, wie das Unternehmen, das *Far Cry (dt.)* entwickelte, im Moment dasteht, fragen Sie sich selbst: Was steht bei Microsofts Vorhaben, Windows Vista als die ideale Spieleplattform zu etablieren, wohl an ers-

ter Stelle? Kleiner Tipp: Es ist nicht *Halo 2* und es ist nicht John Carmack.

Dass Cryteks neuester Sci-Fi-Shooter namens *Crysis* die Aufmerksamkeit von Publisher EA auf sich gezogen hat, scheint im Vergleich dazu ein Zufall zu sein. Die Anziehungskraft dieses Spiels für den PC-Markt und darüber hinaus ist so groß, dass der Publisher-Gigant es nicht wagt, sich beim Inhalt oder der Technik einzumischen – und das will einiges heißen. *Crysis* ist das, was Marketingabteilungen ein Blue-Sky-Produkt nennen – ein Produkt, das so viele Features bietet und so fortschrittlich ist, dass das Publikum schon überwältigt ist, bevor der Pressesprecher überhaupt Atem geholt hat.

„EA US kontaktierte uns ungefähr im Dezember 2003", erinnert sich Yerli. „Wir unterhielten uns über ein Konzept, an dem ich gerade arbeitete und das damals noch *Frozen Paradise* hieß. Ich wusste, ich wollte ein neues Image, also dachte ich: ‚Nun, lass uns den Dschungel einfrieren und etwas Neues machen.' Im April redeten wir konkreter über die Ideen. Wir sprachen auch mit Ubisoft, aber während der Entwicklung von *Far Cry* waren einige Dinge passiert, die ich nicht genauer beschreiben kann, die uns aber das Gefühl gaben, dass sie nicht die richtigen Partner für uns waren. Überflüssig zu sagen, dass Ubisoft und EA verschiedene Herangehensweisen an Spiele haben, jede mit ihren Vor- und Nach-teilen. Letztendlich passten Crytek und EA einfach besser zusammen."





Eine Exkursion nach Tahiti bildete das Referenzmaterial für die paradiesische Inselkette, aus der *Crysis* besteht. Die Klarheit der obigen CryEngine-2-Bilder macht sie beinahe attraktiver als das echte Vorbild.

„Uns war schnell klar, dass sie wegen unseres Ehrgeizes bei der Technologie und der Kreativität in puncto Gameplay an uns interessiert waren, und wir wollten das kontrollieren. Das Portfolio sagt viel über einen Publisher aus. Manchmal ist es Substanz, manchmal Spezialeffekte und manchmal die Story. Wir verstanden viel von der Substanz, wussten aber, dass EA uns viel in Sachen Effekte und Präsentation beibringen konnte. Außerhalb des Spiels waren es natürlich das Marketing und die Absatzkraft, die uns reizten. Das ist ein Punkt, der bei *Far Cry* hätte besser sein müssen. Es gibt bestimmte Dinge, wie etwa Lieferschwierigkeiten, die einfach nicht passieren sollten. Im ersten Monat war *Far Cry* ständig ausverkauft."

„Ich sage meinen Jungs seit fünf Jahren: Macht etwas von Bedeutung. Nur darum geht es."

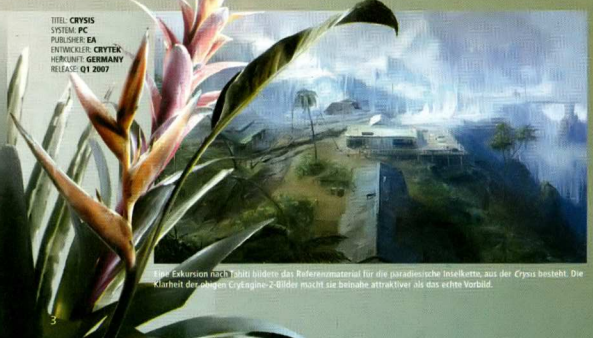
Ein allgemeines Missverständnis bei *Far Cry* ist – und was *Crysis* zu überwinden hofft – dass es nur um die Landschaften geht. Yerli versichert, dass die Errungenschaften des Spiels weit tiefer gehen, in Richtung komplexes Zusammenspiel zwischen Umgebung, Situation und KI. Bis zu dem Punkt, an dem Sie drei greifbare, charakteristische Spielformen vor sich haben: Erforschen, Vor-Kämpfe (um Strategien zu entwickeln) und richtige Kämpfe. Bezeichnenderweise war der letzte Versuch, eine eher naive Interpretationsweise hinter sich zu lassen, *Far Cry* selbst, wenn auch in einer revidierten Form und von einem anderen Entwickler.

„Ich muss sagen, dass einige Teile wirklich gut sind", bemerkt Yerli zu *Far Cry Instincts*. „Wir hatten ganz zu Anfang ein Gespräch mit Ubisoft Montreal, in dem wir sagten, in welche Richtung es gehen sollte und wohin nicht. Wir brachten unsere Technologie auf den Stand der Xbox, wir zeigten ihnen einen Prototyp, der bewies, dass er funktionierte. Da wir damals viele Probleme innerhalb unserer Firma zu bewältigen hatten, beschlossen wir, uns nur auf die PC Version zu konzentrieren und alles andere ihnen zu überlassen."

„Sie haben allerdings in gewisser Weise das dynamisch-intelligente Gameplay vernachlässigt. Es ist sehr schwierig zu erklären, was genau das heißt. Die Leute denken, sie verstehen die Worte, aber es in die Tat umzusetzen und dynamische KI für das Leveldesign zu benutzen, ist etwas ganz anderes. Viele Firmen kämpfen mit dieser Art KI, weil sie glauben, man kann einfach einen Agenten hier und dort einsetzen und alles funktioniert. Aber er funktioniert nur, wenn man die Bedeutung des Terrains versteht, die Interaktionsmöglichkeiten mit ihm und das Informationsdesign, während man den Spieler führt."

„Wie auch immer, was Instincts in puncto Technologie geschafft hat, ist großartig. Aber sie gaben eine Prise Linearität à la *Splinter Cell* hinzu, die ich ablehne. Die Fahrzeugeinlagen machen Spaß und ich mag die Verbesserung der Produktionswerte. Aber insgesamt machte das missionsbasierte Gameplay es traditioneller als das Original. Die Instinkte und wilden Teile waren coole Konzepte, aber ich mochte das Fallensystem nicht – es fügte dem Kernstück nichts hinzu. Es funktionierte innerhalb einiger Kontexte, aber es gab schon vorher zu viele davon. Man hätte das System nicht kontextabhängig machen, sondern es überall ermöglichen sollen. Ich kenne viele Leute, die das Spiel durchgespielt haben und niemals das Fallensystem benutzt haben."

„Insgesamt betrachtet denke ich, sie haben einen guten Job gemacht. Ich persönlich finde es besser als *Halo*, das selbst ein hervorragendes Produkt ist. Aber ich denke, sie hätten die Quintessenz aus *Far Cry* beibehalten können, stattdessen haben sie sie verloren."



TITEL: **CRYSIS**
SYSTEM: **PC**
PUBLISHER: **EA**
ENTWICKLER: **CRYTEK**
HERKUNFT: **GERMANY**
RELEASE: **Q1 2007**

Eine Exkursion nach Tahiti bildete das Referenzmaterial für die paradiesische Inselkette, aus der *Crysis* besteht. Die Klarheit der obigen CryEngine-2-Bilder macht sie beinahe attraktiver als das echte Vorbild.







Eine der mehreren technischen Konventionen, von denen Crytek sich verabschieden möchte, ist die Art und Weise, wie Feuer- und Rauch-effekte gerendert werden. Die CryEngine 2 kann Flammen kreieren, die nickelfrei um kompliziertes Formen herumzüngeln.





THEMA KOREA

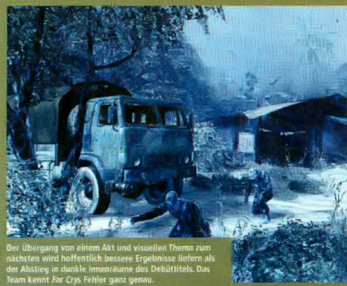
Um die Bedrohung von den Alien-Invasoren noch zu verstärken, wollte Crytek in *Crysis* zwei menschliche Fraktionen zusammenbringen, die ansonsten niemals kooperieren würden: die USA und Nordkorea. Die Hintergrundgeschichte soll voller Konspiration, Betrug und Offenbarungen sein, selbst Held Jake Dunn verbirgt seine Vergangenheit. Im Gegensatz zu den unterteilten Episoden von *Far Cry* verfolgt die Story hier einen einheitlichen, dynamischen Pfad, bei dem selbst bedeutendere Charaktere sterben und nachfolgende Ereignisse im Bruchteil einer Sekunde beeinflusst werden. Man zeigte uns eine Situation, an dem man sich entscheiden musste, ob man einen koreanischen Journalisten rettet (der daraufhin die Hintergrundstory über das Alien-Mutterschiff ergründet) oder einen Soldaten, der Sie bei der Aktion unterstützen könnte.



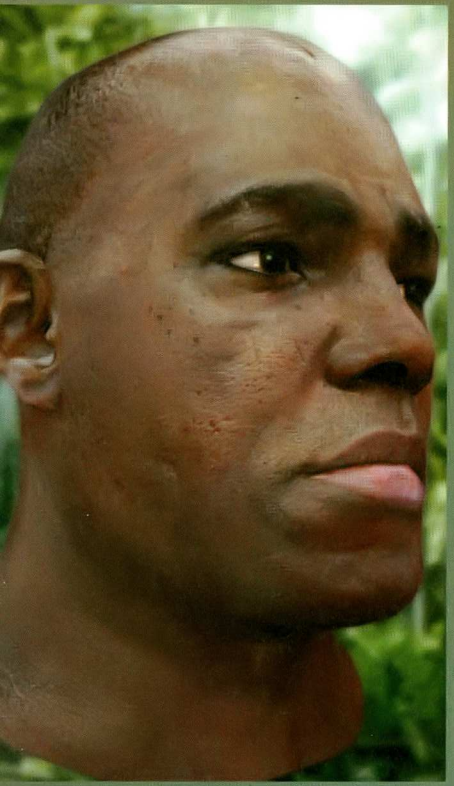




Das Team ist sich der Vorteile von HDR-Effekten völlig bewusst. Man hat große Anstrengungen unternommen, um präzise Eigenschaften des menschlichen Auges zu replizieren. Frühere Bemühungen wie das *HL 2: The Lost Coast*-Projekt und die Patches von *Far Cry* verwendeten angeblich unzuverlässige Licht-Levels, die *Crysis* überwinden wird.



Der Übergang von einem Akt und visuellen Thema zum nächsten wird hoffentlich bessere Ergebnisse liefern als der Absteig in dunkle Innenräume des Debütitels. Das Team kennt *Far Cry*s Fehler ganz genau.







„*Crysis* hat mehr Technologie in einem Kopf", verkündet Yerli, „als jedes andere Spiel insgesamt hat." Die Modelle zeigen neue Eigenschaften wie semitransparente Knorpel oder sich selbst Schatten werfende Augen.

Yerlis Prinzipien sind merklich streng. Sie rühren teilweise von einem Hobby als Entwickler her, das ihn als Junge statt auf den Fußballplatz vor die Tastatur seines Commodore 64 und Schneider CPC 6128 getrieben hat. Sein erstes Werk, das von einer professionellen Firma umgesetzt wurde, war ein Tycoon-Titel, den er im Alter von 12 Jahren entwickelt hatte. Bald darauf folgte ein Motion-Capture-Kickbox-Titel, den er zusammen mit seinen Brüdern Faruk und Avni auf dem Amiga programmierte. Inzwischen teilen sich die drei Brüder die Verantwortung für Crytek (siehe Extrakasten „Der Yerli-Clan").

„Entwickler, die erfolgreich sein wollen anstatt lediglich Vorhandenes zu imitieren, müssen sich von den anderen unterscheiden. Jeder will sich vom anderen abheben. Das sage ich meinen Jungs seit fünf Jahren: Macht etwas von Bedeutung. Nur darum geht es."

Und das ist das Markenzeichen von *Crysis*, mehr noch als im spannenden *Quake Wars*, das wir letzten Monat vorgestellt haben. Die Feature-Liste von Crysis ist nicht nur anders, sondern vom konzeptuellen Rahmen her eines DirectX 10 würdig. Als ein Produkt der CryEngine 2 (erstmals letztes Jahr von Microsoft auf der Professional Developers Conference gezeigt) zeigt der Titel eine schwindelerregende Auswahl an überzeugenden Next-Gen-Konzepten. Pixel Shading (von Bump-, Normal- und Specular- bis zu den weniger bekannten Dirt-Maps), prozessuale Charaktergenerierung, Pixel-spezifische Soft-Partikel-Exaktheit, die komplette Ausrottung von Clipping und allgegenwärtige Eigenschatten, die durchsichtige und von hinten beleuchtete Objekte umfassen: einfach alles.

„Jeder Schatten verändert sich durch die an Sonne oder Mond vorüberziehenden Wolken."

Yerli ist sich der Gefahr des Tunnelblicks sehr bewusst, speziell bei den Entwicklern, die wenig mehr als ihre Kreativität und, wichtig, das Spielen der Spiele haben. „Das Leben bei Crytek besteht nicht daraus, möglichst viele Games zu spielen. Man muss sein Leben nicht der Firma widmen. Das Leben draußen ist wichtig – die Welt der Filme, Bücher. Fernsehen und das aktuelle Tagesgeschehen. Die Leute, die nur Spiele zocken – Spiele, die Wiederholungen von Wiederholungen sind – werden nicht mehr als wiederum eine Wiederholung zustande bringen."

„Primär wichtig ist, frische Talente einzubringen, Leute, die vorher noch nie ein Spiel gemacht haben. Wir versuchen das und halten ein Verhältnis von 70:30 von Mitarbeitern mit und ohne Spielerfahrung aufrecht, sodass die Leute Dinge auf neue Weise betrachten. Wenn wir selber Titel spielen, sind es selten Shooter jenseits der Referenztitel und Entwickler tendieren generell eher dazu, das Gegenteil von dem zu mögen, was sie machen." Sein eigener Favorit, wie er zugibt, war schon immer *Civilization* und nicht einmal die Entwicklung von *Crysis* ist vor den gelegentlichen nötigen „freien Tagen" sicher.

Diese feste Vorgehensweise bedeutet für uns Konsumenten, dass wir nächstes Jahr, wenn das fertige Produkt in den Händlerregalen liegt, ein weiteres Mal den Pfad des PC-Upgradings beschreiten müssen. Für kurze Zeit schienen Xbox 360 und PS3 diesen Zeitpunkt nach hinten zu verschieben, aber mit der potenziellen Konsolenversion, die zwar über vielversprechende Job-angebote auf der Firmen-Webseite hinaus noch nicht einmal angekündigt ist, vermittelt *Crysis* das Gegenteil. Denkt man Yerlis Andeutungen logisch weiter, werden Online-Händler gebookmarkt und Notepads für Hardware-Wunschlisten gezückt werden müssen – zu keinem anderen Schluss können PC-Enthusiasten kommen, die in dieser Ära mithalten wollen. Yerli, für den die Interaktivität von Spielen auf Dynamiken beruht, zeigt uns, wohin der Pfad des PC-Gamings führen wird. Jedes Objekt in Crysis wird beispielsweise einen Schatten werfen, alles wird miteinander interagieren und alles wird in Echtzeit existieren und sich anpassen, vom Wetter über Tageszyklen zur Vegetation. Würde er es überhaupt anders machen wollen, fragen wir?

„Man muss es objektiv betrachten. *Far Cry* skaliert – und dafür wurden wir bestraft – weit mehr als viele Spiele, die danach herauskamen. Ja, es sah auf schwächeren Rechnern nicht so gut aus.



DER YERLI-CLAN

Das Verhältnis zwischen (v. l. n. r.) Avni, Faruk und Cevat Yerli scheint sich auf einer sehr freundschaftlichen Ebene zu bewegen. Der Umgang der drei untereinander während unseres Besuchs wäre schon Beweis genug, aber spätestens der anhaltende Erfolg von Crytek zeigt, dass die Aufteilung der Verantwortlichkeiten sehr gut funktioniert. Aus ihrer Sicht ist der Erfolg eng mit den starken Familienbanden verknüpft, ein transparentes Verhältnis, in dem alle Informationen offen liegen und in dem persönliche Zwistigkeiten fehlen. Während Technical Director Cevat die Design- und Technologiearbeiten betreut, ist Geschäftsführer Avni für die Finanzen des Unternehmens zuständig. Marketing und Kommunikation sind Faruks Domäne, obwohl die derzeitige Partnerschaft mit EA einen Großteil dieser Last von seinen Schultern genommen hat. Beinahe vollständig, wie er freudig verkündet.



Das Tal-Prinzip ist ein Grund zur Sorge. Aber Yerli lässt durchblicken, dass *Crysis* in puncto Wiedergabetreue einen Schritt heruntergeschraubt werden muss. Unsere Sorge ist, dass sich unser Spiele-PC bei diesem Titel in eine Supernova verwandeln wird.

Die vollständige Story über Crysis, Crytek und Electronic Arts finden Sie ab sofort im gut sortierten Zeitschriftenhandel.

Jeden Monat: Storys. Interviews. Reportagen. News über Hard- und Software. Game-Designer. Events. Videogame Culture.

Edge, das Magazin für die Gaming-Elite.



nen Xbox 360 und PS3 diesen Zeitpunkt nach hinten zu verschieben, aber mit der potenziellen Konsolenversion, die zwar über vielversprechende Job-angebote auf der Firmen-Webseite hinaus noch nicht einmal angekündigt ist, vermittelt *Crysis* das Gegenteil. Denkt man Yerlis Andeutungen logisch weiter, werden Online-Händler gebookmarkt und Notepads für Hardware-Wunschlisten gezückt werden müssen – zu keinem anderen Schluss können PC-Enthusiasten kommen, die in dieser Ära mithalten wollen. Yerli, für den die Interaktivität von Spielen auf Dynamiken beruht, zeigt uns, wohin der Pfad des PC-Gamings führen wird. Jedes Objekt in Crysis wird beispielsweise einen Schatten werfen, alles wird miteinander interagieren und alles wird in Echtzeit existieren und sich anpassen, vom Wetter über Tageszyklen zur Vegetation. Würde er es überhaupt anders machen wollen, fragen wir?

„Man muss es objektiv betrachten. Far Cry skaliert – und dafür wurden wir bestraft – weit mehr als viele Spiele, die



INSIDER-TIPPS

Yerli (oben) gibt gerne Rat für diejenigen, die in der Spielebranche neu sind. „Ich würde mich auf andere Plattformen als den PC konzentrieren", sagt er. „Im Moment gibt es beispielsweise gute Möglichkeiten in den Bereichen Xbox Live Arcade, PSP-Entwicklung und Handy. Um in der Spieleindustrie Fuß zu fassen und innovative Gameplay-Konzepte erschaffen zu können, sollte man in die Richtung gehen, die am wenigsten Kapitaleinsatz verlangt. Man könnte etwa ein Spiel mit flüssigen Dynamiken auf der PSP herstellen und etwas Einzigartiges erschaffen. Möglicherweise könnten Sie einen erfolgreichen Launch-Titel landen und diesen dann auf andere Plattformen portieren. Wenn ich jedoch auf der Suche nach etwas Nicht-Kommerziellem wäre, um beispielsweise Erfahrung in der Programmierung zu bekommen und dann durch Zufall in der Industrie zu landen, würde ich in eine Gruppe gehen und Maps, Fahrzeug-Packs oder sogar komplette Mods erstellen."



Bis zur Fertigstellung von *Crysis* wird ein weiteres Jahr vergehen. Es ist viel Raum vorhanden, die Grafik entweder weiter zu verbessern oder sie durch Optimierungen herunterzuskalieren. Yerli besteht allerdings darauf, dass keine Veröffentlichung stattfindet, bevor nicht alles perfekt läuft.



Gegner liegen nicht nur fortschrittliche visuelle Wahrnehmung, sondern auch eine dynamische akustische Auffassungsgabe an den Tag. Beide Sinne sind anpassungsfähig, verschiedene Oberflächen und Umstände unterdrücken oder verstärken das Geräusch, auf das die KI reagiert.

danach herauskamen. Ja, es sah auf schwächeren Rechnern nicht so gut aus, aber gerade weil wir so stark skalierten und die Leute nur die High-Res-Screenshots sahen, erwarteten sie es auch nicht anders. Aus unserer Sicht gibt es zwei Aspekte: Entweder machen wir weiter und skalieren das ganze Spektrum oder wir setzen unsere Mindestanforderungen höher, sodass der Qualitätsunterschied nicht so groß ist. Im Moment wird *Crysis* auf aktuellen High-End-PCs laufen – auch Computer, die ein Jahr alt sind, werden mit dem Spiel fertig."

„Aber ich denke, unser Interesse

„Wir entwickeln keine neue Technologie, um mit anderen zu konkurrieren. Wir wollen unsere Visionen verwirklichen."

wird immer die Technologie von morgen sein, weil wir an ein Gameplay glauben, das sowohl technologisch unabhängig als auch technologiebetrieben ist. Ausnahmespiele brauchen beides: Hauptideen, die mit jeder Art von Technologie verwirklicht werden können, und Ideen wie das Hinein- und Herausfliegen aus Wolken, die einen gewissen Technologiestandard erfordern, der darauf hin die minimalen Hardwareanforderungen definiert. Wir werden keine Kompromisse schließen, nur um die Hardwareanforderungen niedriger zu halten."

Also Wolken und Fliegen – zwei nebenbei erwähnte Ideen, die die Bandbreite der zu erwartenden Veränderungen andeuten. Veranschaulicht durch die Ankunfts-, Untersuchungs- und Zerstörungs-Phase eines Himmelskörpers, der durch die Erdatmosphäre rast, bevor er über einem Inselparadies zum Halten kommt, ist *Crysis* ein Spiel in drei Akten, von dem jeder sein eigenes Thema hat. Der erste Akt kommt einem bekannt vor und ist dennoch im Stillen revolutionär: Wir sehen ein idyllisches, mit Vegetation überwuchertes Terrain, dessen Besonderheit der hohe Grad an Interaktivität ist. Jeder Schatten hat seinen Ur-

sprung und verändert sich unaufhörlich durch die an Sonne oder Mond vorüberziehenden Wolken oder jegliches anderes Hindernis. Jedes einzelne Polygon der Vegetation wird individuell vom Wind beeinflusst. Schleicht man durchs Dickicht und knickt Pflanzen zu Seite, wird die KI es erkennen. Vor allem ist die Vegetation komplett zerstörbar.

Yerli glaubt, dass Spiele die lästige Barriere zwischen ihren Umgebungen und den Agenten darin überwinden müssen. Ein vergleichsweise einfaches Beispiel ist, dass die KI in Crysis

SPIELERFORUM



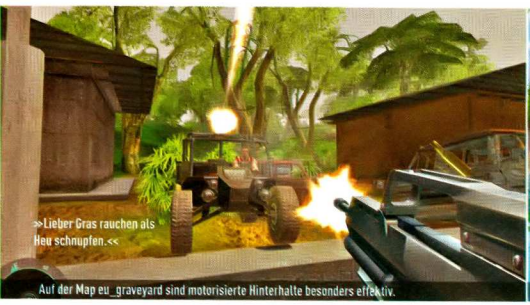
Fisherman's Friend

Der Weg zu *Crysis* ist weit. Mit unseren NEUEN KARTEN erleben Sie mit dem Vorgänger FAR CRY weiter stundenlangen Spielspaß. Geeignet sowohl für Eigenbrötler als auch Teamspieler.

FAR CRY | Es läuft und läuft und läuft – wie einst der VW-Käfer. Auch zwei Jahre nach dem Erscheinen erfreut sich Ego-Shooter *Far Cry* großer Beliebtheit in der Spielergemeinde. Zahlreiche Solomissionen und Mehrspieler-Karten lagern im Internet und warten nur darauf, Ihrem Jack Carver frisches digitales Leben einzuhauchen. Nach wie vor fällt ein Name am häufigsten, wenn es um geniale Erweiterungen für den Shooter aus Coburg geht: Matto. Seit Matto mit der gleichnamigen Karte die *Far Cry*-Fans fütterte, fiebert die Community den Fortsetzungen seiner Karten entgegen.

SCHACH, MATTO!

Das aktuelle Goldstück des 18-jährigen Freiburgers Matthias Otto flutscht unter dem Namen *matto3* über www.mattomedia.de.vu auf Ihren PC. Die Erweiterung kommt mit Installationsroutine und ausgeklügeltem Leveldesign daher und hetzt Sie über eine schicke Insel mit bösen Söldnern und Schalterrätseln. Etwa, wenn Sie einen Graben mit Wasser fluten, um hinüberzugelangen. Dabei ist *matto3* mehr als nur eine Einzelspieler-Karte – ein echter Mod halt. Sie dürfen mit neuen Knarren wie der Glock 17 mit Dreifachschuss oder einer modifizierten P99 sogar in Zeitlupe herumfuchteln, während Sie neue Schauplätze, etwa verzweigte Höhlensysteme, erkunden. Außerdem entlockte



Auf der Map eu_graveyard sind motorisierte Hinterhalte besonders effektiv.



Wer auf eu_helix ein Motorboot hat, kann ganze Küstenstreifen mit MG-Garben abdecken.

uns der typische Matto-Humor auch den einen oder anderen Schmunzler. Etwa, wenn wir unterwegs in Anlehnung an die Clips eines gewissen privaten Sportsenders sexy Damen auf Fernsehgeräten begaffen, die sich überflüssiger Kleidungsstücke entledigen. Bezeichnen viele Zocker etwa wegen der Mädels *matto3* als „Besser als die meisten offiziellen Crytec-Maps"? „Ende des Sommers" soll *matto4* mit sechs Levels und vielleicht sogar einigen Mehrspieler-Karten erscheinen. Aus urheberrechtlichen Gründen befindet sich die Karte nicht auf unserer DVD.


»Zeigt in seinen Sendungen immer fantastische Mimik: Ottfried Fischer.«

Eu_temple glänzt durch stimmungsvolles Interieur.


»Tatort: Letzte Folge.«


»Neu: *Deutschland sucht den Grauen Star.*«

Auf airfield greifen diese Bestien an.

ES IST GENUG FÜR ALLE DA

Sie wollen schon vorher heiße Spiele mit mehreren genießen? Dann tauschen Sie die Freikarte für den Swingerclub gegen unsere DVD. Da schlummern die Einzelspieler-Erlebnisse *Airfield* von Oliver Dietrich und *Devils Coast 2.0* von Lance Canham sowie das *European Assault Mappack V 1.1* mit zehn ausgesuchten Karten. Die Installation läuft automatisch ab; Sie wählen nur Ihr *Far Cry*-Verzeichnis aus. Bitte beachten Sie die Readme-Dateien. Marc Brehme

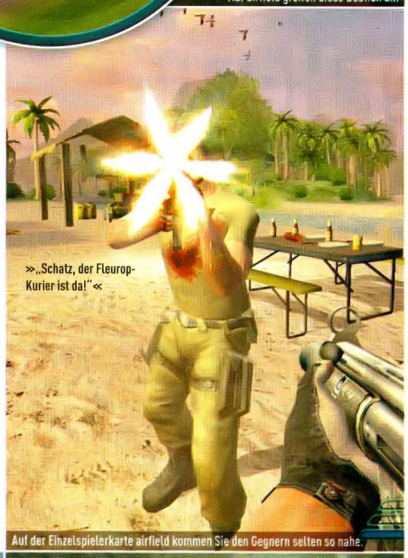
Info: www.farcrygame.com

Far Cry	AUF DVD MOD
AUTOR	Oliver Dietrich, Lance Canham, Diverse
FILENAMEN	airfield, devils_coast2, EUMappack11
VORAUSSETZUNG	Far Cry

PRO + CONTRA

- Starke Action für Einzelspieler
- Prämierte Mehrspieler-Karten

FAZIT: „Nur das Beste für Ihren Jack Carver!"


»„Schatz, der Fleurop-Kurier ist da!"«

Auf der Einzelspielerkarte airfield kommen Sie den Gegnern selten so nahe.


»Sollte einmal im Monat nicht schwimmen: Grace Jones.«

Auf eu_helix kämpfen Sie in seichten Gewässern.


»Blöd für Zahnärzte: Blend-a-dent.«

Bei matto4 darf der Spieler auch mit mehreren Wummen zur Tat schreiten.

Inhalt

BATTLEFIELD 2	
Project Reality	Seite 137
BROWSERSPIELE	
Sea Fight	Seite 134
DOOM 3	
Extreme Quality Mod	Seite 137
Map-Pack	Seite 134
FAR CRY	
Airfield-Map	Seite 128
EU Mappack	Seite 128
Devils Coast-Map	Seite 128
GHOST RECON	
Year of the Monkey	Seite 138
GRATISSPIELE	
Captain Delta und die Quelle von Argos	Seite 140
Nexuiz	Seite 137
GTA: SAN ANDREAS	
Multi Theft Auto	Seite 135
HALF-LIFE 2	
Empires	Seite 136
Kreeds Klimbing	Seite 137
Minerva Metastasis	Seite 135
Neoforts	Seite 137
Nuclear Dawn	Seite 135
MAX PAYNE 2	
7th Serpent	Seite 130
QUAKE 4	
Map-Pack	Seite 134
ROME: TOTAL WAR	
Europa Barbarorum	Seite 135
SWAT 4	
SDK	Seite 135
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION	
SDK	Seite 135
THIEF 2	
Inverted Manse	Seite 137
THIEF 3	
Evicted	Seite 137
TRACKMANIA SUNRISE EXTREME	
Project Snow	Seite 135
UNREAL TOURNAMENT 2004	
UT EF Chronicles	Seite 138

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn Mod XY nicht auf der DVD? Der ist doch so cool ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder *Star Wars*. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

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 mb@pcaction.de.

Auf Hubschrauber treffen Sie im Verlauf des ersten Levels häufiger.



»Enden meist schmerzhaft: Seitensprünge.«

EXKLUSIV!

Ein toller Hecht!

Saw 6+0

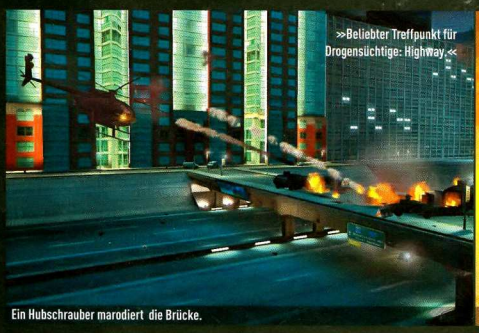
PC ACTION SUPER-MOD

Wir präsentieren exklusiv auf unserer DVD 7TH SERPENT – die bisher aufwändigste MAX PAYNE 2-Modifikation mit wahrlich kinoreifem Flair.

MAX PAYNE 2 | Die Komplettkonvertierung von *Max Payne 2* beginnt filmreif. Ein Hubschrauber kurvt durch Häuserschluchten und nimmt Kurs auf das Slaten Plaza Gebäude. Dort gehen vermummte und schwer bewaffnete Männer in Deckung. Ping! Die Tür des Aufzugs öffnet sich. In Zeitlupe ballern die schwarzen Buben sofort los und Granaten fliegen. Jetzt geht es Schlag auf Schlag. Als Sie endlich die Kontrolle im Spiel übernehmen, finden Sie sich hinter der Empfangstheke wieder und ballern aus vollen Rohren. Ihre Spielfigur wirkt, als hätten Bruce Willis und Vin Diesel ein Schäferstündchen mit Folgen gehabt, und ist richtig cool drauf. Trotz verlängerter Bullet Time und Ihren super Implantaten sind Sie nicht unbesiegbar. Schnell lernen Sie, dass auch Deckung ein wichtiger Spielbestandteil in *7th Serpent* ist. Die digital gemeuchelten Gegner lassen Knarren, Munition und Schmerztabletten fallen, die Ihre Lebensenergie auffrischen.

WARUM DAS ALLES?

Irgendwann in naher Zukunft sind die Fortschritte in der Bio- und Nanotechnologie salonfähig geworden. Hinz und Kunz haben Microchips im Hintern und die Lebensqualität ist durch hochtechnisierte Körperimplantate stark gestiegen. Die Regierung findet das fantastisch. Nach und nach fallen die Restriktionen für das Klonen von Menschen und weitergehender biotechnologischer Eingriffe am Menschen schneller als die Hüllen von Heulboje Michelle für den *Playboy*. Nur fies, dass die Verantwortlichen der Firma Serpent Industries außer der angeblichen Verbesserung der Lebensqualität auch eine Methode zur Erschaffung des perfekten Soldaten in den klugen Köpfchen haben. Einer Kampf-



»Beliebter Treffpunkt für Drogensüchtige: Highway.«

Ein Hubschrauber marodiert die Brücke.



»Kriegt allein wieder nichts gebacken: blinder Selbstmörder.«

Bei Treffern mit dem Scharfschützengewehr wechselt die Kameraperspektive auf den Gegner.



Diese Schrotladung gibt dem letzten Gegner den Rest.

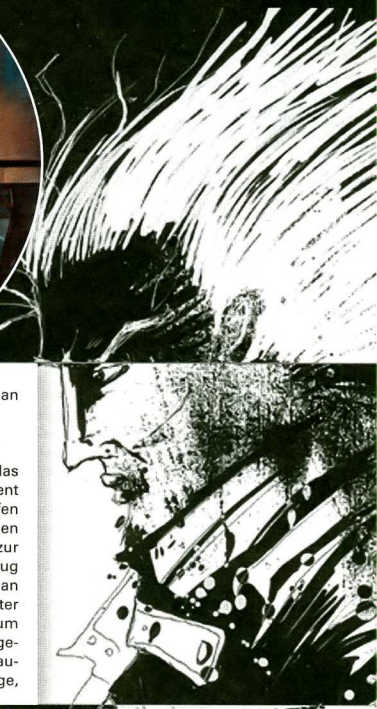


Die runderneuerte Physik läßt Granaten noch wirkungsvoller einschlagen.



Verschanzen ist bei explosiven Objekten eine ganz schlechte Idee.





maschine, die mehr Biotechnik im Körper trägt als Pamela Anderson Silikon, und die weniger Gewissen besitzt als der gemeine Politiker. Irgendwann kommt die Grütze ans Tageslicht, die Öffentlichkeit läuft Sturm und Firmenboss Frank Serpent deklariert die Vorwürfe als Verleumdung der Konkurrenz. Zu spät: Es bilden sich Widerstandsgruppen wie H.A.B.I.T. (Humans Against Biological Intrusive Technologies), die Serpent Industries ausradieren wollen, weil sie überzeugt sind, dass die Firma nur eins verbessert: die Qualität des Sterbens. In der Rolle von Vince Petero machen Sie eine schreckliche Entdeckung. Serpent Industries hat im Auftrag des Militärs auch an Ihnen herumgeschnippelt. Sie sind der siebte und bisher am weitesten fortgeschrittene Prototyp der ultimativen Tötungsmaschine und wurden gegen Ihren Willen in verschiedenen Feldstudien wie etwa Attentaten getestet. Endlich entgehen Sie schließlich der Gedankenkontrolle und rächen sich an Ihren Peinigern.

WEITER IM SPIEL...

Draußen ist mittlerweile das gesamte Police-Department versammelt und wir trumpfen richtig auf. In Zeitlupe fliegen wir von einer Deckung zur anderen, drehen uns im Flug und verschenken Senkblei an die Gesetzeshüter. Vor lauter Kawumm-Action bleibt kaum Zeit, die detaillierte Umgebung angemessen zu bestaunen. Zerstörbare Fahrzeuge,



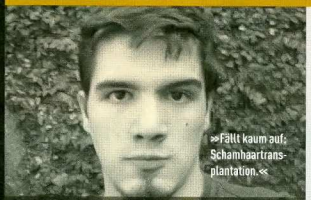
Bei diesem Mod gehen Verkehrsmittel meistens sehr spektakulär zu Bruch.



Durch Hechtsprünge können Sie auch Gegner hinter ihrer Deckung überraschen.

INTERVIEW

„UNSERE GRÖSSTE INSPIRATION WAR HALF-LIFE 2."



»Fällt kaum auf; Schamhaartransplantation.«

Diego Jiménez war Projektleiter des *Max Payne 2*-Mods *7th Serpent* und arbeitet ab 1. Mai bei DICE.

Diego Jiménez aus Costa Rica ist so locker, der schwimmt sogar nach Schweden. Die *Battlefield*-Entwickler DICE waren so beeindruckt, dass sie Diego gleich einen Job angeboten haben.

PC ACTION Wie kam die Idee zu diesem Mod auf?
DIEGO JIMÉNEZ: *7th Serpent* entstand im Jahr 2001 in der *Max Payne 1*-Mod-Szene. Ursprünglich handelte es sich dabei um ein ganz anderes Projekt, das von einem Typen names Syntì ins Leben gerufen und, wie die meisten gerade begonnenen Mods, ohne vorzeigbare Ergebnisse wieder eingeschläfert wurde. Ein Kollege von mir, Ryan Anderson, wollte das Konzept aufgreifen und das Projekt wiederbeleben. Etwa im Juni 2003 rief Ryan mich aus heiterem Himmel an und versuchte mich zu überzeugen, bei seinem Projekt mit einzusteigen. Zu Beginn war ich noch sehr skeptisch, aber wir vereinbarten, dass der Level, an dem ich gerade arbeitete, in *7th Serpent* einfließen sollte. Ich konnte damals ja nicht ahnen, dass der kleine, ambitionierte Level, den ich entwickelte, unsere erste Veröffentlichung werden würde.

PC ACTION Sehen wir Max, oder vielleicht noch wichtiger Sax-y Mona, wieder?
DIEGO JIMÉNEZ: Unglücklicherweise nicht. So sehr wir alle Max und Mona lieben, so war doch *7th Serpent* von Anfang an dazu gedacht, eine völlig neue Erfahrung zu vermitteln, also schufen wir eine komplett neue Story und Umgebung. Nichtsdestotrotz arbeite ich gerade an einem anderen, noch unangekündigten Mod, der tatsächlich die Geschichte von Max Payne aufgreift, wobei der Spieler in die Rollen des Rebellen und von sexy Mona in ihren frühen Attentäter-Jahren schlüpft.

PC ACTION Bei *7th Serpent* kommt jedes Level einzeln heraus. Frustriert das Warten die Spieler nicht?
DIEGO JIMÉNEZ: Die Entscheidung, den Entwicklungsprozess in Episoden zu gliedern, wurde eher aus der Not getroffen als aus Gründen der Annehmlichkeit für die Spieler. So gern wir den Mod mit einer einzelnen kompletten Veröffentlichung herausgegeben hätten, so ist es realistisch gesehen ein enormer Aufwand, jedes einzelne Level so zu gestalten, dass es unseren Qualitätsansprüchen gerecht wird. Der Hauptvorteil ist, dass die Spieler nicht warten müssen bis der komplette Mod fertig ist. Und weil wir mehr als ein Kapitel gleichzeitig entwickeln, warten die Spieler auch nicht allzu lange. Ein weiterer Vorteil ist, dass wir jedes Kapitel unglaublich interessant gestalten müssen, damit wir das Interesse der Fans nicht verlieren, außerdem gibt es den Spielern die Chance, mittels Feedback aktiven Einfluss auf die Entwicklung der weiteren Episoden zu nehmen.

PC ACTION Genetische Manipulation wird immer nur dazu verwendet, willenlose Kampfmaschinen hervorzubringen. Warum nutzt es keiner, um etwas Sinnvolleres zu produzieren, wie zum Beispiel willenlose nackte Frauen?
DIEGO JIMÉNEZ: Ich würde es tun, aber leider würde dann kein Wissenschaftler seine Arbeit fertig kriegen. Zur Hölle, kein Mod-Entwickler würde irgendeine Arbeit fertig kriegen, sie würden nur den ganzen Tag auf ihre 3D-Modelle starren. Was soll ich sagen? Männer sind leicht abzulenken. Außerdem fanden wir keine willenlose Frau zum Experimentieren!

PC ACTION Was ist dein Lieblingsmoment in dem Spiel?
DIEGO JIMÉNEZ: In der ersten Episode, Crossfire genannt, gibt es einen äußerst coolen Moment, wenn du herausfindest, wie zerstörerisch schwere, schnelle Fahrzeuge sein können. Hier ein kleiner Tipp: Kinder, springt bloß nicht vor einen fahrenden Zug!

PC ACTION Du hast erwähnt, dass verschiedene Wege existieren, einer Situation Herr zu werden. Gibt es auch mehrere Möglichkeiten, Probleme oder Hindernisse zu überwinden?
DIEGO JIMÉNEZ: Ja, die gibt es definitiv. Unsere größte Inspiration dabei war *Half-Life 2* und – wir lieben einfach die Art, wie man Rätsel auf logische Weise und unter Ausnutzung der Umgebung lösen kann – Spiele wie *Deus Ex*, wo es für alles mehrere Lösungen gibt.

PC ACTION Die Story weist tatsächlich viele Parallelen zu den *Deus Ex*-Spielen aus. Haben dich verschwörerische Geschichten fasziniert und inspiriert?
DIEGO JIMÉNEZ: Ich bin ein großer Fan der *Deus Ex*-Serie und ich genieße die Handlung der Spiele durch und durch. Als wir uns Gedanken über die Story unseres Spiels machten, waren mein Partner und ich fasziniert davon, was wirklich hinter den scheinbar echten Schlagzeilen steckt, die man in den Zeitungen findet. Ich glaube, nachdem ich *Deus Ex* 1 durchgespielt hatte, habe ich ein Tonbandgerät gesucht und meinen Hund befragt. Man kann sich bei solchen Dingen nie zu sicher sein!

PC ACTION Was war dein erster Gedanke, als DICE dir einen Job in ihrem Hauptsitz in Schweden angebot? Musstest du darüber nachdenken oder war es eher: „Zur Hölle JA, lasst uns morgen loslegen!"?
DIEGO JIMÉNEZ: Morgen? Als ich die Neuigkeit hörte, hatte ich bereits ein Flugzeug entführt und befand mich auf dem Weg nach Europa! Ich fürchte, die Aussicht auf schöne, blonde Schwedinnen erwies sich als zu verführerisch! Aber ernsthaft, ein Jobangebot von einem Studio wie DICE lag jenseits meiner kühnsten Träume. Meine Arbeit an *7th Serpent* half mir dabei, den Vertrag in trockene Tücher zu bringen. Wenn ihr und die Leserinnen und Leser sehen wollt, warum ich meinen neuen Job bekommen habe, dann spielt den großartigen Mod, der diesem Heft beigelegt ist.

Telefonzellen, große Leuchtreklamen auf denen sogar die Blitznachricht von unserer kleinen Ballerstunde über den Nachrichten-Ticker läuft. Es ist schon sagenhaft, was das Team um Diego Jiménez in mehr als zweijähriger Entwicklungszeit aus der Max-FX-Engine herausgeholt hat. In einem Transporter finden wir frische Knarren, Munition und Pillen. Plötzlich eine ohrenbetäubende Explosion: Ein Polizeiwagen kracht in Zeitlupe auseinander, Wrackteile und virtuelle Körper segeln durch die Luft. Im weiteren Spielverlauf haben Sie nicht nur Panzerwagen, Scharfschützen und dicke Panzer, sondern auch Helikopter unterm Hintern. Der Mod strotzt nur so vor pausenloser Action und fordert Sie mit einem knackigen Schwierigkeitsgrad. Aber keine Sorge, die Entwickler geben Ihnen neue und modifizierte Wummen mit auf den Weg. Tipp: Es gibt oft mehrere Lösungswege für gefährliche Situationen. So etwas lieben wir!

HOLLYWOOD GRÜSST

7th Serpent glänzt mit erstklassiger Grafik und neuen Zwischensequenz-Comic-Standbilder (Graphic Novels) aus der Feder des Rumänen Mates Laurentiu. Zur Installation entpacken Sie die Datei von unserer DVD in Ihr *Max Payne 2*-Verzeichnis. Sie starten dann *Max Payne 2* und wählen im Launcher die Episode „7th Serpent Crossfire" aus. Übrigens: Die zweite Episode mit dem Namen „Genesis" ist bei den Entwicklern bereits in Vorbereitung und offenbart nähere Details des „7th Serpent"-Projekts.

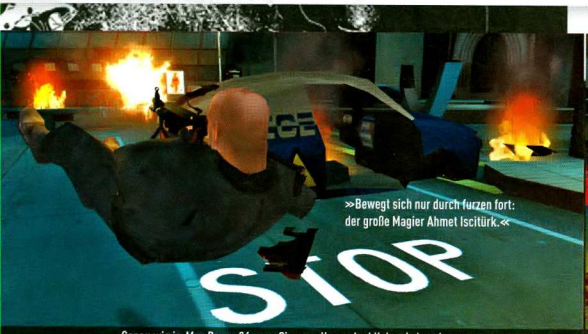
Marc Brehme

Info: www.7thserpent.com

Max Payne 2	AUF DVD MOD, VIDEO
AUTOR	Mod-Team 7th Serpent
FILENAME	7th_Serpent_Crossfire
VORAUSSETZUNG	Max Payne 2 v1.01

PRO + CONTRA
- \+ Grafik und Sound, Action ohne Ende
- – Knappe Spielzeit (circa eine Stunde)

FAZIT: „Wer 7th Serpent nicht kennt, hat Max Payne 2.5 verpennt."



»Bewegt sich nur durch furzen fort: der große Magier Ahmet Iscitürk.«

Genau wie in *Max Payne 2* feuern Sie aus allen erdenklichen Lebenslagen.



»Am Schatten erkannt: Satan.«

Jedes Vehikel hat seine Schwachstelle. Beim Panzer sind es die Treibstofftanks.

SPENDEN BEGEISTERT

unterstützt von PC ACTION



UNITED FOR AFRICA

HELFEN UND GEWINNEN!

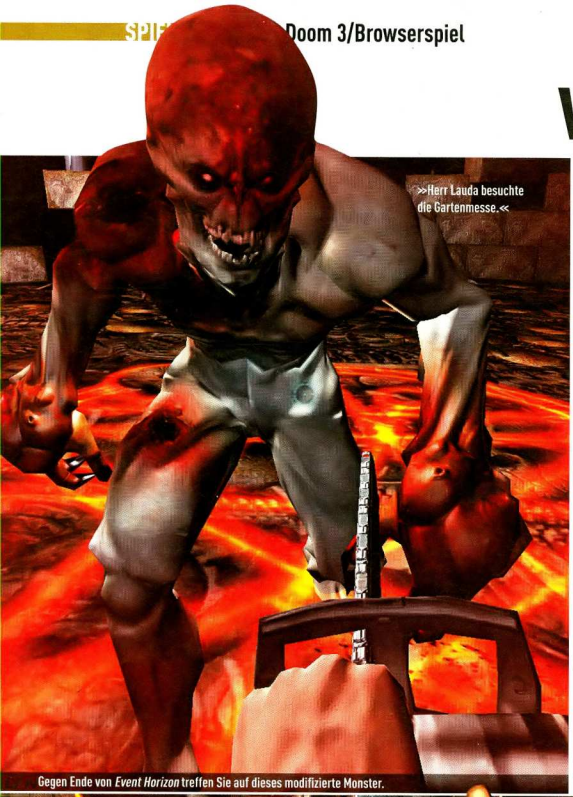
JETZT DAS STICHWORT **UNITED** PER SMS AN **8 11 90*** SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN. *2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

www.gemeinsam-fuer-afrika.de www.puma.com

GEMEINSAM FÜR AFRIKA

action medeor · ALMA · Aktion Canchanabury · ASW · AMREF · AWO International e.V. · care · CBM Christoffel-Blindenmission · DAHW · Deutsche Stiftung Weltbevölkerung · DON BOSCO JUGEND DRITTE WELT · EIRENE · Help · HDL · Malteser · missio · Oxfam · Quäker-Hilfe Stiftung · KOLPING · TIERÄRZTE OHNE GRENZEN · wfd · weltnaturerbe · World Vision · Zukunftsstiftung Entwicklungshilfe

Viel Glück und Sägen



Gegen Ende von *Event Horizon* treffen Sie auf dieses modifizierte Monster.

Diesen Monat hält unser DOOM3/QUAKE4-MAP-PACK gruselige Stunden, elegante Ninja und preisgekrönte Karten für Sie bereit.

DOOM 3/QUAKE 4 | Kaffee kochen kann Sie nicht, aber sonst ist die *Doom 3*-Engine auch ohne Dungeons und Schrotflinten vielseitig. Das zeigt der Mod *Ninja Tournament* von Leif „Hellborg" Dehmelt. Als Schwertkämpfer stehen Sie anderen Schnetzlern gegenüber und schwingen Ihr stahlhartes Ding im Einzel- als auch Mehrspieler-Modus auf den Karten „The Pit" und „Toxic Area". Außerdem legen wir Ihnen den Mod *Doom 3: Event Horizon* an die Pumpe. Die Fan-Episode fängt die gruselige Atmosphäre des Films so gelungen ein wie der Thailand-Urlauber einen Tripper. Aus rechtlichen Gründen haben wir die Datei nicht auf unserer DVD, aber unter http://doom3.planet-multiplayer.de/download.php?view.627 finden Sie, was Sie suchen. Dafür packten wir Mehrspieler-Futter für *Quake 4* auf den Silberling. Freuen Sie sich auf *Skrogifination*, *Territorial Dispute*, *No Humanity*. Die letztgenannte unmenschliche Karte haut vier bis sechs Spieler aus den Socken und bietet sogar Bot-Support. Sie bewegen sich über drei Etagen, die durch Kisten, Sprungfelder und Teleporter verbunden sind. Ein neuer Soundtrack knallt Ihnen in die Lauscher und Sie dürfen in neue Charaktermodelle schlüpfen. Zudem gibt's fünf der 22 Teilnehmer-Maps des FragArcade-Q41v1-Contests. Bitte die Readme-Dateien beachten! Marc Brehme

Info: www.doom3maps.org, www.quake4maps.org

DOOM3 QUAKE 4	AUF DVD MAPS
AUTOR	Diverse
FILENAME	d3q4mappack_0506
VORAUSSETZUNG	Doom 3 v1.3/Quake 4

PRO + CONTRA

- Ein etwas anderer *Doom 3*-Mod
- Geniale Mehrspieler-Karten für *Quake 4*

FAZIT: „Gewöhnungsbedüftiger Ninja-Mod, garniert mit leckerem Futter für Beben-Fans."



Ghostport beherbergt auch eine Müllverbrennungsanlage.



Die Karte Territorial Dispute bietet nicht nur Innenareale,



Skrogifination zeichnet sich durch schwarz-weißen Stahl-Look aus und ist für zwei bis vier Spieler geeignet.

AHOI, BROWSE!

www.gdynamite.de gamesdynamite



Fast zu schön, um wahr zu sein: Die Grafik von *Seafight* ist atemberaubend.

Schöner schlachten

Was fürs Auge! Mit *Seafight* erleben BROWSERSPIELE eine technische Revolution.

Auf zu neuen Ufern! Nein, wir stehen nicht auf Redakteurskolegen, sondern opulente Optik. Damit trumpfen jetzt sogar die oft als altbacken diffamierten Browserspiele auf. Bestes Beispiel für die neue Grafikpracht ist *Seafight*, das Herausgeber E-sport auf der Cebit präsentierte. Piratenspiele schëinen auserkoren, die Grenzen des derzeit technisch Machbaren auszuloten. Während auch *Feenix* (www.feenix.de) und *Dogs of the Seas* (www.dogsoftheseas.de) überaus ansehnlich über den Bildschirm schippern, räumt *Seafight* richtig ab. Aufgemotzt wie *Germany's Next Topmodel* protzt es mit hübschen Animationen, Tag- und Nachtwechsel, scrollender Seekarte sowie aufwändigen filmartigen Sequenzen, Titelmusik und Sprechertexten. Durch die Mischung aus Handel, Erforschung und Rollenspiel ist *Seafight* dynamisch wie derzeit kein anderes Browserspiel. Ihr Held sticht in See, sammelt Reichtümer und Erfahrung, schlägt Schlachten, treibt Handel, erfüllt Missionen. Dabei entdecken Sie eine karibische Traumwelt, die Sie nicht nur mit malerischen Inseln und tödlichen Feinden überrascht, sondern gar Moby Dick auferstehen lässt. Die Karten sind individuell generiert, Sie steuern den Kahn durch Anklicken der Zielposition. Auch in *Seafight* lebt die Welt weiter, während Sie ausgeloggt sind, aber man kann Sie nicht angreifen – so gleicht es mehr einem Mehrspieler-Online-Rollenspiel als einem normalen Browserspiel. Dr. Andreas Lober/Marc Brehme

Info: www.seafight.com



Nachfolgeerscheinung

Die Geschichte geht weiter. Im HALF-LIFE 2-Mod MINERVA METASTASIS infiltrieren Sie eine Headcrab-Produktionsanlage und entlarven dunkle Machenschaften. HALF-LIFE 2 | Nach der ersten Episode von *Minerva Metastasis* wartet nun der nächste Teil auf Sie. Die neue Karte *Downhillstruggle* glänzt mit Action am laufenden Band und der Fortführung der Geschichte. Diesmal entdecken Sie eine Headcrab-Produktionsanlage. Haben Sie verpennt, sich durch die Vorgängerepisode *Carcinogenesis* zu ballern, können Sie diese bei Spielstart auswählen. Marc Brehme

Info: www.hylobatidae.org/minerva

HALF-LIFE 2	AUF DVD MOD
AUTOR	Adam Foster
FILENAMEN	metastasis-2
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA
- \+ Atmosphäre, Sound und Action
- – Keine neuen, sondern nur HL2-Inhalte

FAZIT: „Wie schon der 1. Teil einfach ein Muss für jeden HL2-Fan."

Ein guter Rutsch





Mit PROJECT SNOW brettern Sie in TRACKMANIA SUNRISE EXTREME durch Schnee. TRACKMANIA SUNRISE EXTREME | Nichts mit Frühling! Wer braucht schon Wärme und Sonne, wenn er Schnee haben kann? Mit der Modifikation *Project Snow* tauchen Sie die Strecken des Rennspiels *Trackmania Sunrise Extreme* in eine schicke Winterlandschaft. Ab sofort heizen Sie mit Ihren Boliden also durch schneebedeckte Täler und vereiste Brücken. Vorsicht, Rutschgefahr! Vor der Installation legen Sie bitte eine Kopie Ihres *Trackmania Sunrise Extreme*-Ordners an. Sie starten die Installation und geben als Zielort den eben erstellten, kopierten Ordner an. Starten Sie den Mod mit dem automatisch erstellten Icon für *Trackmania Snow* auf Ihrem Desktop. Also los, laden Sie sich den 740 Megabyte großen Mod von der unten stehenden Website runter und geben Sie ordentlich Gas! Marc Brehme

Info: www.b4tt3r.de/projects now/swf%20site/swfsite.html

LIES MICH!

Nuclear Dawn



Half-Life 2 | Ähnliches wie in *Half-Life 2: Empires* (siehe S. 136) planen auch die Macher von *Half-Life 2: Nuclear Dawn* für ihren Mehrspieler-Mod. In der Kreuzung aus Ego-Shooter und Echtzeit-Strategie soll ein Kommandeur mit weitreichenden Befehlsoptionen taktisch den Ton angeben. Nach Entwickleranga-ben erreichen Sie Einsatzziele sowohl durch „listige Taktiken und Tarnung" als auch durch „rohe Gewalt". Sie finden, das klingt interessant? Dann sollten Sie sich schleunigst für den in Kürze beginnenden Beta-Test anmelden. Eine erste Version soll im vierten Quartal dieses Jahres das Licht der öffentlichen Datenwelt erblicken. Die bisherigen Screenshots und Artworks lassen schon jetzt so tief blicken wie eine angeknallte Paris Hilton. (MB)

Info: www.nuclear-dawn.net

SWAT-4-SDK erschienen

AUF DVD SDK **SWAT 4** | Für den beliebten Taktik-Shooter *SWAT 4* ist kürzlich das SDK (Software Development Kit) erschienen, mit dem Fans eigene Levels basteln können. Weil wir Sie lieben, ersparen wir Ihnen den Download und haben die Datei mal auf unsere ohnehin schon prall gefüllte DVD gepackt. Viel Spaß beim Basteln – wir sind gespannt auf Ihre Werke! (MB)

Info: www.swat4.com

Multi Theft Auto v1.1.1

AUF DVD MOD **GTA: San Andreas** | Mehr Spieler, mehr Spaß? Ob das auch auf die Welt von *Grand Theft Auto: San Andreas* zutrifft, sollten Sie selbst testen. Trotz noch auftretender Lags fanden wir die Autorennen und Verfolgungsjagden in luftiger Höhe mit mehreren Konkurrenten ziemlich abgefahren. Verstehen Sie? Abgefahren? Hahaha!



Probieren Sie es doch einfach mal aus. Das nötige Softwarezeug finden Sie auf dem Heft-Datenträger. (MB)

Info: www.multitheftauto.com

SDK für Oblivion

AUF DVD SDK **The Elder Scrolls 4: Oblivion** | Gehören Sie zu denen, die ihr *Oblivion*-Exemplar dem Postboten oder Verkäufer am Erscheinungstag aus den Händen gerissen und schon durchgespielt haben? Wie wäre es dann mit eigenen Gegenständen, Aufträgen und selbst gestalteten Dungeons für Ihr Lieblingsrollenspiel? Mit dem frisch veröffentlichten *Oblivion Construction Set* basteln Sie mit wenig Aufwand eigene Inhalte oder schrauben an den schon bestehenden herum. Und keine Angst, das kriegt (fast) jeder hin. Auf einer eigens vom Hersteller Bethesda für Einsteiger eröffneten Website unter http://cs.elderscrolls.com finden Sie Hilfe, Tipps und Tricks sowie eine ausführliche Anleitung für das Programm. (MB)

Info: www.elderscrolls.com

Europa Barbarorum

Rome: Total War | Freunden der gepflegten *Rome: Total War*-Schlachten empfehlen wir einen Blick auf die Komplettkonvertierung *Europa Barbarorum*. Zahlreiche Änderungen in der Spielbalance sowie neue und geänderte Fraktionen im Spiel versprechen frischen Wind. Aktuell steht eine 137 MByte große Beta-Version zum Download bereit. Worauf warten Sie noch? (MB)

Info: www.europabarbarorum.com



Schieß nicht in den Wind!

PC ACTION SUPER-MOD

***Battlefield 2* trifft *Source*-Engine. Mit dem Mod EMPIRES für HALF-LIFE 2 erleben Sie ein völlig neues Spielgefühl.** HALF-LIFE 2 | Wir stehen auf Kombinationen. Frauen und Männer, Schnitzel und Pommes, Kino und Popcorn, Mehrspieler-Shooter und Echtzeit-Strategie. Letzteres finden Sie allerdings nicht allzu häufig. Schade eigentlich. Doch es gibt noch findige Modder, die sich dieses Problems annehmen. *Empires* für *Half-Life 2* gehört zu diesem Genre-Mix. Saugen Sie sich den 413 MByte großen Mod unter www.empiresmod.com runter. Den schwierigen Spagat zwischen Shooter und Strategie meistert dieser nämlich tatsächlich. Wie in *Battlefield 2* flitzen Spieler in Ego-Perspektive über das Schlachtfeld. Ein Teammitglied leitet als Commander die Einsätze, behält den Überblick und dirigiert das Infanterie-Kanonenfutter herum. Die Soldaten schalten durch erfolgreiche Gefechte Aufwertungen frei. Die reichen vom Kommando über einen Squad-Mitspieler oder Bots bis zur Beinahe-Unsichtbarkeit – ist doch klasse! In Anbetracht der Größe der Karten, die etwa *Battlefield 1942*-Niveau haben, ist es nur sinnvoll, dass Sie Fahrzeuge und Fluggeräte kapern können. Sonst laufen Sie sich womöglich noch einen Wolf. Wie in einem guten Strategiespiel bauen Sie auf der Karte auch Ressourcen ab. Pappen Sie also zu Spielbeginn schleunigst eine Raffinerie in die Botanik und beuten Sie die geothermischen Kräfte und Mineralien von Mutter Erde aus. Schließlich brauchen Sie viel Schotter, um das Kriegsgerät zu bezahlen. Außerdem stehen Kasernen, Reparaturfabrik, Radarstation und anderer Schmonz auf dem Bebauungsplan. Das gilt sowohl für die Partei der Northern Faction als auch die der Brenodian Empire, die sich in einer fiktiven Zukunft an die virtuelle Gurgel gehen – wie das eben immer so ist. Das Sahnehäubchen folgt zum Schluss: Die Karten sind als Kampagne oder einzeln zu zocken. Applaus, Applaus, Applaus! Marc Brehme

Info: www.empiresmod.com

Forsche, forsche Fahrzeugle baue!

Wie in jedem Echtzeit-Strategiespiel forschen und bauen Sie auch in *Empires*.

Bild 1
Als Kommandeur können Sie Fahrzeugtypen vordefinieren. Zu den Grundchassis kommen dann verschiedene Waffen- und Panzerungstypen.

Bild 2
Der Forschungsbaum ist für ein Spiel dieser Art extrem detailliert ausgefallen. Auf mehreren Ebenen erforschen Sie Bereiche wie Physik oder Biologie.



Der Kommandeur hat die Kontrolle über Fahrzeugbau (links) und Forschung.



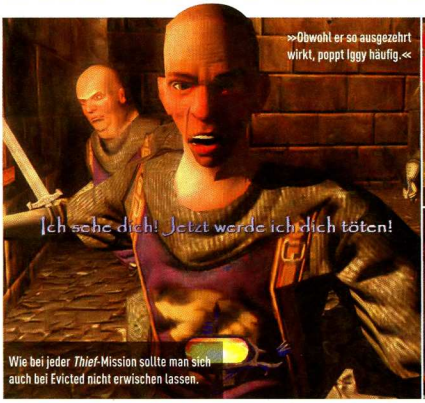
Gefühlsecht

Mit dem Mod PROJECT REALITY ist BATTLEFIELD 2 so realistisch wie die steigenden Spritpreise.

BATTLEFIELD 2 | Es kommt nicht auf die Größe an und die Renten sind sicher. Aber klar doch! Sie sind Optimist, oder? Wenn Sie *Battlefield 2*-Zocker sind, empfehlen wir Ihnen den *Project Reality*-Mod mit überarbeiteten Waffen und Animationen, neuem OH-6 „Littlebird" Helikopter sowie drei neuen Karten. Panzer haben mehrere Munitionstypen und Infanteristen brummt nach Treffern der Schädel. *Project Reality* unterstützt das Alternative Battlefield Ranking (ABR), mit dem Sie beim Spielen von Mods nicht mehr auf Punkte verzichten müssen! Die 288 MByte große Modifikation steht auf der Homepage zum Download bereit und ist in der bei Redaktionsschluss aktuellen Version v.25 auch mit dem *Battlefield 2* Patch 1.22 kompatibel. Marc Brehme

Info: http://realitymod.com | www.battlefieldran-

Dieb- und stichfest







Mit unseren Fan-Missionen und Mods zu THIEF 2 und THIEF 3 wird jetzt zurückgeschlichen!

THIEF 2/3 | Nach wie vor erfreut sich die *Thief*-Serie großer Beliebtheit. Daher empfehlen wir Ihnen für Teil zwei des Schleichspiels das Schmankerl *Inverted Manse* von David Riegel, in welchem Sie es mit Zombies, Skeletten und Riesenspinnen zu tun bekommen. Zocker des dritten Ausfluges von Meisterdieb Garrett begeben sich mit *Evicted* von Bob Weaver auf eine äußerst gefährliche Mission im aktuellen Grafikgewand. Marc Brehme

Info: www.thief-thecircle.com

THIEF 2 THIEF 3	AUF DVD MODS
AUTOR	David Riegel, Bob Weaver
FILENAMEN	Inverted Manse, Evicted
VORAUSSETZUNG	Thief 2 bzw. Thief 3

PRO + CONTRA

- \+ Schleichen und stibitzen machen immer Laune.
- \- Grafisch wirklich nicht mehr aktuell

FAZIT: „Schmeckt lecker und macht Appetit auf mehr."

LIES MICH!

Neoforts

Half-Life 2 | Von dem CTF-Burgenbau-Mod *Neoforts* erschien Ende März die Version 1.70 mit 16,7 Megabyte. Auffälligste Neuerung neben den drei neuen Karten nf_oak, nf_quarry und nf_cave ist die sogenannte „ARGG Physgun". Sie erlaubt es, mit der Gravity-Gun gehaltene Gegenstände auch in zwei Modi zu drehen und so besser als Schild oder eben zum Bauen einzusetzen. Bevor Sie ballern, basteln Sie aber zunächst in der Aufbauphase aus Einzelteilen eine Burg. Die aufgebohrte Form der *Half-Life 2*-Physikwumme ist aber auch einzeln herunterzuladen. Gut Schuss! (MB)

Info: www.neoforts.com

Kreedz Climbing



Half-Life 2 | Ballern ist out, klettern ist in. Auch die Macher des *Half-Life 2*-Mods *Kreedz Climbing* haben wohl die Schnauze voll von Terroristen und Bleispritzen und drücken Ihnen stattdessen eine ausgewachsene Kletterausrüstung in die Hand. In den Levels geht es wie im Horror-Streifen *The Descent* darum, schneller als die Gegner die Wände hochzukraxeln und den Ausgang zu erreichen. Unter unten stehendem Link finden Sie die erste 140 Megabyte große Beta-Version der Turnerei. Wir wünschen Hals – und Mausbruch! (MB)

Info: http://kzmod.com

Sänger an die Macht

AUF DVD SONGS **Sonstiges** | Unser Leser Jean-Philippe „The Saw" Englert hat trotz seiner Mitgliedschaft im Clan „Schneewittchens Killerzwerge" (SK) offenbar zuviel Freizeit. Anders können wir uns seine musikalischen Ergüsse nicht erklären, in die er sicherlich viel Zeit investiert hat. Putzen Sie die Lauscher und lassen Sie seine zwei Lieder auf sich wirken. Ein Titel dreht sich um den beliebten Mehrspieler-Shooter *Battlefield 2*, der andere um Scharfschützen. Zitat des Künstlers: „Bei diesem Song griff ich die Erlebnisse auf, die jeder Scharfschütze bei einem *BF2*-Match erlebt: keine Munition, viele Feinde, was jetzt?" Schauen Sie nicht so, wir können doch auch nichts dafür! Anhören, Meinung bilden und Feedback an den Künstler schicken. (MB)

Info: www.thesaw.ag.vu

Nexuiz

Gratisspiel | Hurra! Der Gratis-Shooter *Nexuiz* steht in der aufpolierten 179 MByte großen Version 1.5 bereit. Die Macher waren fleißiger als Aschenputtel und feilten nicht nur an der Optik und den Soundeffekten, sondern bauten auch neue Spiel-Modi wie Last Man Standing ein. Außerdem wurde den computergesteuerten Spielfiguren mehr Grips in die digitalen Hirne gepflanzt. Probieren Sie *Nexuiz* doch einfach mal aus. (MB)

Info: www.nexuiz.com

Extreme Quality



Doom 3 | Ihr fetter PC kann über die höchsten Grafikeinstellungen von *Doom 3* nur müde lächeln? Dann rücken Sie ihm doch mit dem *Extreme Quality*-Mod zu Leibe, der jede Textur im Hauptspiel und auch im Add-on mächtig aufbügelt. Frische Waffeneffekte sowie die Double Barreled Shotgun und die Gravity Gun gibt's für das *Doom 3*-Hauptprogramm dazu. Nicht zuletzt ist der Anteil an Spezialeffekten und virtuellem Lebenssaft drastisch erhöht. Lassen Sie die Leitung glühen, der 818 Megabyte große Download lohnt sich. (MB)

Info: www.doom3.com

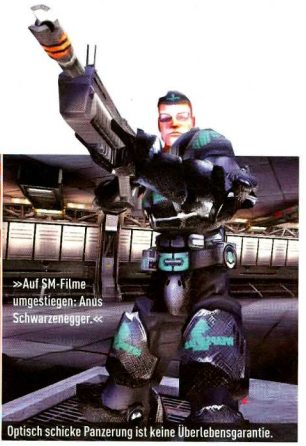
Dich packt der Blechreiz!



In typischer *UT*-Manier stellen wir uns mehreren Angriffswellen.



Auch vor Regen machen die Robotergegner nicht halt.



Optisch schicke Panzerung ist keine Überlebensgarantie.

Mit der UT-2004-Mod UT EF CHRONICLES gehen Sie im Team auf die Jagd nach außerirdischen Blechdosen.

UNREAL TOURNAMENT 2004 | Unglaublich! Die Roboterarmee der Wrath hat die Erde überrannt und uns arme Menschlein in die Flucht geschlagen. Sollte Will Smith mit seinen dunklen Visionen aus *I, Robot* doch Recht behalten? Soweit kommt's noch! Wir schlagen zurück! Dafür prädestiniert ist die glorreiche United Earth Tactical Force (UETF). Diese Elitesoldaten sind mit kybernetischen Schnickschnack nur so vollgestopft und fuchteln mit Wummen um sich, die auf geklauter Wrath-Technologie basieren. Sie sehen schon, *Unreal Tournament 2004* ist in der Komplettkonvertierung kaum wiederzuerkennen. In dieser Koop-Variante haben Sie es nicht nur mit neuen Gegnern zu tun, sondern auch mit vier Kampagnen, sechs Spielerklassen und sogar einem Kampagneneditor. Die Missionen machen Laune, sind aber auch knackig schwer. Mit vier bis fünf Kumpels sollten Sie sich für optimalen Spielspass schon auf den Weg machen – Teamwork ist unabdingbar. Jede Spielerklasse packt Ihnen eine andere Knarre ins Patschehändchen, die nur bei bestimmten Gegnertypen wirkungsvoll ist. Besonders cool: Mit dem Echo-Gewehr schießen Sie nicht den Vogel ab, sondern erschaffen computergesteuerte Mitstreiter, die Ihnen im Kampf brav hinterherdackeln und auch schön mitmetzeln. Sozusagen Kanonenfutter auf Knopfdruck. Klasse. Marc Brehme

Info: www.planetunreal.com/UETF

Unreal Tournament 2004	AUF DVD MOD
AUTOR	Iterative Games
FILENAME	UETFv1.1
VORAUSSETZUNG	UT 2004

PRO + CONTRA

- \+ Koop-Spielprinzip gut umgesetzt
- − Knackig schwer

FAZIT: „Sehenswerter Mehrspieler-Mod, bei dem man sogar zu dritt ins Schwitzen kommt."

Dreizehn Levels für Charlie







Mit Ihrem SEALs-Trupp säubern Sie den vietnamesischen Dschungel.



Taktisches Vorgehen im Team ist wie im Originalspiel Pflicht.

Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit? Von wegen. Im GHOST RECON-Mod YEAR OF THE MONKEY treten Sie Charlie in einer neuen Kampagne in den kommunistischen Hintern.

GHOST RECON | Ja, schon gut. *Ghost Recon* ist mittlerweile nicht nur so alt wie Jopi Heesters, sondern schaut auch so aus. Aber: Laune macht es immer noch und erst recht, wenn Sie *Year of the Monkey* installieren. Denn mit der Komplettkonvertierung steht eine dreizehn Levels umfassende Vietnam-Kampagne für stundenlangen Spielspaß auf dem Plan. Sie sind Boss eines Trupps SEALs. Nach der Missionsbesprechung stellen Sie Ihr Team aus den üblichen Klassen wie Schütze, Nachschub-Fuzzi oder Scharfschütze zusammen und pirschen durch die vietnamesische Botanik, um einen Geheimdiensttypen zu treffen. Das lässt sich Charlie natürlich nicht gefallen und wartet an jeder Ecke mit fiesen Hinterhalten auf Sie. Sie wehren sich – auch im Koop-Modus – mit 40 neuen Waffen und heizen in fünf frischen Fahrzeugen umher. Hartgesottene steigen in den F4 Kampfjet, während die Bodentruppen mit dem T54 über die Karten rumpeln. Durch knackige Musik von Jimi Hendrix bis Rolling Stones, spannende Missionen und originalgetreue Waffen versetzt Sie *Year of the Monkey* in dichte virtuelle Vietnam-Atmosphäre. Der 208 Megabyte große Mod setzt die beiden Add-ons *Desert Shield* und *Island Thunder* sowie den Patch 1.4 voraus ist auf der offiziellen Website zu finden. Marc Brehme

Info: www.yearofthemonkey.org

Jamba™ www.jamba.de

Wir haben die original Real Music!

sms an 33333*
CH 9222 (SFr 9,90)

LÖSCH LOGOS



WEG870 WEG871

REALCHARTS

1	MUNDSTUHL - MECKERTASSEN	SING3895
2	THE BLACK EYED PEAS - PUMP IT	SING3896
3	GR. TEKKAN - WO BIST DU, MEIN SONNENLICHT?	SING3897
4	TOBIAS REGNER - I STILL BURN	SING3898
5	BOB SINCLAR - LOVE GENERATION	SING3899

FUNSOUNDS

ABHEBEN, ZIPFLKLATSCHER!	HIT3020
AUF DIE FRESSE	HIT3021
EROTISCH	HIT3022
JUCKIGE MÄUSE	HIT3023
WACH AUF, DU KLEINE MISTRATTE!	HIT3024

EROTIKDOWNLOADS



HANDYVIDEOS



VIDEOKLINGELTÖNE



HANDYSPIELE

FLIPPY'S FLYING FRENZY



SPIEL2575



Fliege mit Flippy in seinem Hubschrauber durch den Wald und nimm so viele tödliche Hindernisse wie nur möglich mit.

SEXY POOL



Erwecke deine tiefsten Phantasien zum leben
SPIEL2576

CALL OF DUTY 2



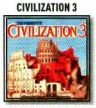
Das realistischste Weltkriegsspiel für dein Handy
SPIEL2577

RACING FEVER GT



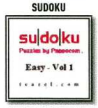
Absoluter Rennwahnsinn - fantastisch neu in 3D
SPIEL2578

CIVILIZATION 3



Spiel das legendäre Strategiespiel auf dem Handy
SPIEL2579

SUDOKU



Der beste Ein-Daumen-Puzzle-Zeitvertreib fürs Handy
SPIEL2580

SOFTWARE

HANDY-UHR DEATH



HANDY3645

Düstere **DEATH**-Handy-Uhr mit drei verschiedenen Motiven

HANDY-UHR HEARTS



HANDY3646

Deine **LOVE**-Handy-Uhr mit drei verschiedenen Motiven

HANDY-UHR FUSSBALL



HANDY3647

Hol dir deine persönliche **FUSSBALL**-Handy-Uhr mit drei verschiedenen Motiven

ANIMIERTEFARBLOGOS



HANDYTHEMEN



FARBIGELOGOS



SMS KOMPRESSOR

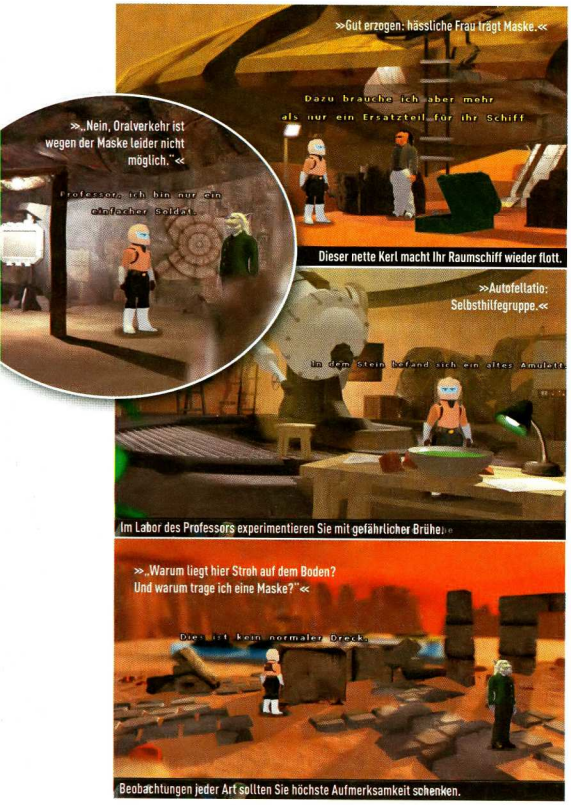


HANDY3648

Lade Dir den **TRIMS - SMS** Kompressor auf Dein Handy und versende eine einzige SMS mit bis zu 500 Zeichen in Form einer einzigen ganz normalen SMS bei gleichem Preis.

3 Produkte deiner Wahl als Guthaben im Jamba! Flexi Sparabo für nur €2,99/Woche, zzgl. 1 SMS/Produkt (+ Transport). Es gelten die gültigen Transportkosten (WAP, GPRS) deines Mobilfunkanbieters. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. €5/Produkt. Guthabennutzung: SMS (Bestellwort: „Liste"), www.pcaction.de oder wap.jamba.de. Jederzeit Kündigung: STOPFLEXI an 33333 (€0,20/SMS). Hilfe? 0180-5554890 (€0,12/Min). Handytypen & AGB: www.pcaction.de. Mindestalter 16 Jahre.

Real Music/Fun Sounds Handyinfo: Motorola: Razr V3, V220; Nokia: 6101, 3220; Samsung: E330, D500; Siemens: S65, C65; Sony Ericsson: K700i, D750i **Videoklingeltöne Handyinfo:** Nokia: 3230, 3660, 6260, 6681, 7610, 7650, N-Gage(QD) **Farblogos Handyinfo:** LG: C1100, B2050; Motorola: Razr V3, C980; Nokia: 6230, 3510i; Samsung: D600, E700; Siemens: S65, M65 **Animierte Farblogos Handyinfo:** Motorola: Razr V3, V980, E1000; Nokia: 6230, 3220, 7260; Siemens: C75, SL65, M65; Sony Ericsson: K700i **Themen Handyinfo:** Nokia: 3230, 6630, 7610, N70; Siemens: C65, M65, S65; Sony Ericsson: K500i, S700i, T610 **Spiele Handyinfo:** Nokia: 2650, 3100, 6230, 6681, 7650, N-Gage (QD); Sony Ericsson: K700i, Z1010 **Erotik Downloads Handyinfo:** Motorola: V500, V800; Nokia: 2650, 3100, 6230, Samsung: E710, X450; Siemens: SX1; Sony Ericsson: K700i, Z1010 **Videos Handyinfo:** Motorola: C385, E1060; Nokia: 3220, 5140; Panasonic: V53, X700; Siemens: CX65, M65; Sony Ericsson: K500i, P800 **Software Handyinfo:** Motorola: C650, E1000; Nokia: 3220, 5100, 8800, N-Gage (QD); Sagem: V65, V65; Samsung: D410, E720; Sharp: GX30, TM200; Siemens: C65, S65; Sony Ericsson: K300i; **weitere Handys und Infos auf www.jamba.de**



Deine Quelle

Sprachausgabe, Soundtrack, 3D-Sequenzen. Mit CAPTAIN DELTA UND DIE QUELLE VON ARGOS feiert das klassische Adventure ein Comeback.

GRATISSPIEL | Früher war alles besser, oder? Erinnern Sie sich noch an die gute alte Zeit, als Sie sich mit Indiana Jones, Guybrush Threepwood oder Simon, dem Zauberer durch 2D-Hintergründe rätselten? Dieser Zeit trauert wohl auch Daniel Carl aus Ratingen hinterher, der nach mehr als zwei Jahren Entwicklungszeit das Gratisspiel *Captain Delta und die Quelle von Argos* veröffentlicht hat. Der namensgebende Held flutscht eben noch mit seiner Raumschleuder auf der Flucht vor dem bösen Imperium durch die Weiten des Alls, als sein Navi den digitalen Geist aufgibt. Er brettert in ein Asteroidenfeld, schrammt wie die Titanic an einen großen Brocken und schmiert ab. Nach dem Absturz übernehmen Sie die Kontrolle über Ihren Pixelhelden und scheuchen ihn in 640x480er Bildschirmauflösung mit der Maustaste über den trostlosen, staubigen Planeten Argos, um das Schiff wieder flott zu machen. Genretypisch führen Sie Multiple-Choice-Dialoge, packen Ihre Taschen voll und kombinieren Gegenstände. Spuren, die eigentlich keine sind, locken auch mal auf die falsche Fährte und zwingen zum Umdenken. Ebenso erfrischend sind die schrägen Sprüche, die Delta aus dem Hut zaubert. Texte wie „Ein Amulett finden? Sehe ich aus wie ein Typ mit Hut und Bullenpeitsche?“, ließen uns immer wieder grinsen. Das Rätseldesign ist für geübte Zocker, die das Spiel in etwa zwei bis drei Stunden absolviert haben, etwas zu einfach geraten, dafür aber durchweg logisch. Überzeugende Dialoge, ein gelungener Soundtrack von Komponist Andreas Max und 3D-Sequenzen erzeugen eine gediegene Atmosphäre. Ebenfalls äußerst erfreulich: Der Nachfolger ist bereits in Planung. Marc Brehme

Info: www.captain-delta.de.vu

Captain Delta und die Quelle von Argos — AUF DVD GRATISSPIEL

AUTOR	Daniel Carl
FILENAME	CaptainDelta_Setup
VORAUSSETZUNG	Aktueller Xvid-Codec

PRO + CONTRA

- Rätsel logisch und auch „falsche Spuren“
- Witzige Dialoge, klare Sprachausgabe

FAZIT: „Stimmungsvolles Fan-Adventure mit Schmunzelgarantie. Unbedingt spielen!“

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE UND 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	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	http://splintercell.unrealx.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
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.
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über den kommenden teambasierten Mehrspieler-Knaller!
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.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.gta3mods.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Spiele. Vollbedienung 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.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite 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 finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
FIFA	www.fifastadt.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze.
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Max Payne	www.mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.seriousSam.de	Offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden.
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*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
Quake 4	www.quake4maps.org	Diese Website für *Quake 4* ist eine der aktuellsten Anlaufstellen für dieses Spiel und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende.
Joint Task Force	www.jtfhq.de	Die erste Anlaufstelle zu *Joint Task Force*. Vollgepackt mit Infos, ist die Website ein absolutes Muss für jeden Strategen.
Ghost Recon Advanced Warfighter	www.grawhq.de	Alle Informationen zum Ego-Shooter *Ghost Recon Advanced Warfighter* von Ubisoft. Ein pralles und informatives Depot.
F.E.A.R.	www.justfear.de	Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter.
Star Wars: Empire at War	www.planet-eaw.de	Alles was Sie über die Sternenkriegssage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier.
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mittelerde.de	Strategen in Tolkiens Fantasywelt finden hier, was Sie brauchen. Nur den Einen Ring nicht.

Deine HANDY KRACHER

CHECK DIE NEWS

NEUE HandyMovies



NEU! Personal-Pix mit 2 Namen



Bei Bestellungen von Personal-PIX mit 2 Namen, bitte Deine Wunschnamen durch KOMMA trennen ! (z.B. PAJ 44150 Tanja,Axel)

Top-Selling Wallpaper



HOT HANDY-MOVIES



POWER-RINGTONES

UNSERE CHART-BREAKER		UNSERE KULT- KNALLER	
82966	Uh La La La	82956	Jailhouse Rock
82964	Was immer Du willst	82957	Love Me Tender
82965	Far Away	82953	Pokemon Theme
82962	Love Generation	82954	Locomotive Breath
82963	Das kommt vom Rudern	82950	Thriller
		82951	Lady In Black
82961	Hier kommt Alex	82890	Sun Of Jamaica
82958	Everything I Do	82891	Jeans On
82959	Heart Of Glass	82517	Bonanza
82960	My Humps	82489	Holzmichl
82955	Banana Boat	81653	Bacardi Feeling
82952	Pikachu	81041	Deutsche Hymne
82930	Space Cowboy	82131	DDR-Hymne
82933	Shake Your Balla	82472	New York
82942	Der Brief	82497	Verdammt ich lieb...
82458	Lambada		
82457	It's Raining Men		
82511	Relax		
82509	YMCA		
81165	Pippi Langstrumpf		
81166	Biene Maja		
81171	Ole Ole (Fussball)		
81173	Heidi		
81174	Das Boot		
82172	Sportstudio		
82173	Tatort		
82148	Captain Future		
82149	Wicki		
82151	Lindenstrasse		
82154	Medicopter 117		
82155	Alarm für Cobra 11		

DER GENIALE DISPLAY CLEANER !



Endlich freie Sicht auf Dein Display !!!

Bestellnummer 41016

Nokias ausser 36xx, 76xx, 66xx, N-Gage

BESTELLE DEINE KRACHER PER SMS:

Sende **PAJ** und Bestell-Nr. an die **86688***

z.B. PAJ 42956 für PIX "KIFFER_SKULL"

Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag Sende **START PAJ** + Best.Nr. an: **87555****

und bestätige anschl. mit: JA

z.B: Start PAJ 42931 Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €

Sende **PAJ** + Best.-Nr. an: **0900 560330***

z.B. PAJ 42819

*2,5sfr/SMS (CH) Dienstanbieter: Jamba! Produkt: PAJ

Sende **PAJ** + Best.-Nr. an: **914***

z.B. PAJ 42819

*3sfr/SMS (CH) Dienstanbieter: Jamba! Produkt: PAJ

Bestellung per **WAP** sende "**LINK**" an: **86677***

Per Telefon wähle **11853*** und frage nach "**Bestellung ACTION**"

D:	0900 902300 SFR 4,23/Min
A:	0900 560330 € 3,63/Min

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PAJ + urspr.Abo zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag(bei 99ct-Abo max. 6 SMS/Monat), 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 (Versand gem. uns. AGB)

HOT AND SEXY: DISPLAY-BABES



KULT-KNALLER : GIGA-WALLPAPER



Für alle Handys mit Farb-Display. Bitte aktiviere in Deinem Handy die Funktion "WAP-PUSH"

PREISKRACHER!!: PERSONAL-PIX NUR: 1,99 Euro



Für Alle Handys mit Farbdisplay – Bitte Aktiviere in Deinem Handy die Funktion "WAP-PUSH"

So geht's

SMS mit: **PAJ** + Bestellnummer und einem Namen an **84242*** wie z.B.: **PAJ 44418 Heike**

Pics an deine Freunde schicken ?: Hinter die Bestellung die Zielrufnummer eingeben !

RANDEL KG | HAMBURG

LANGWEILER, WIR KRIEGEN EUCH!

TESTEN SIE DAS NEUE TEST-SYSTEM DER PC GAMES:

WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS

SIE LEBEN NUR EINMAL. ALSO VERSCHWENDEN SIE IHRE ZEIT NICHT MIT MIESEN SPIELEN. UNSER NEUES, REVOLUTIONÄRES TESTSYSTEM FÜR GAMES KENNT KEINE GNADE MIT FRUST UND LANGEWEILE. KOMPETENTE SPEZIALISTENTEAMS SPIELEN JEDEN TITEL KOMPLETT DURCH UND ZEIGEN MIT DER MOTIVATIONSKURVE



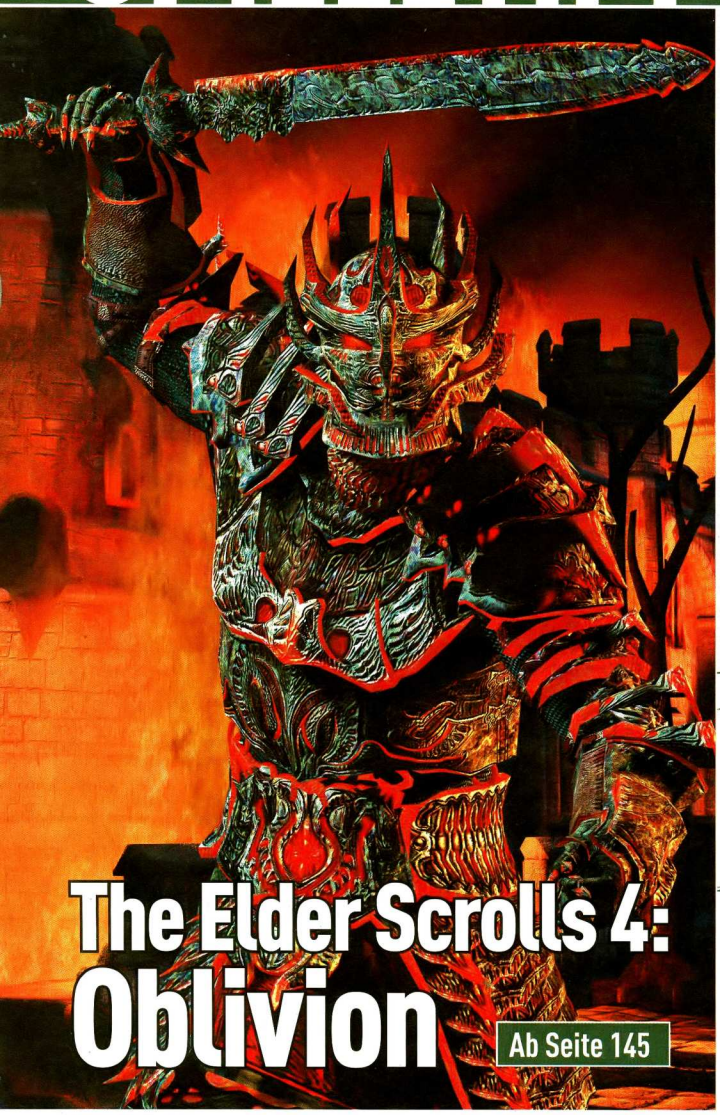
STUNDE FÜR STUNDE, WAS SIE ERWARTEN KÖNNEN. MIT DEM NEUEN TESTSYSTEM DER PC GAMES KOMMEN SIE TODSICHER ZUM BESSEREN SPIEL. FÄLLEN SIE HIER IHR URTEIL:

WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS

PC Games

WISSEN, WAS GESPIELT WIRD

SPIELETIPPS



The Elder Scrolls 4: Oblivion

Ab Seite 145

KURZTIPPS

Act of War: Hight Treason	Seite 144
Der Pate	Seite 144
Imperium Galactica 2: Alliances	Seite 144
Marc Ecko's Getting Up	Seite 144
The Elder Scrolls 4: Olivion	Seite 144
Transport-Gigant	Seite 144
Tycoon City: New York	Seite 144

SPIELETIPPS

Spellforce 2: Shadow Wars	Seite 151
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Seite 145

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 ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf CD 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. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten, CDs und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per E-Mail unter leserbriefe@pcaction.de

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen:
09001/101950*

Tipps & Tricks:
09001/101951*

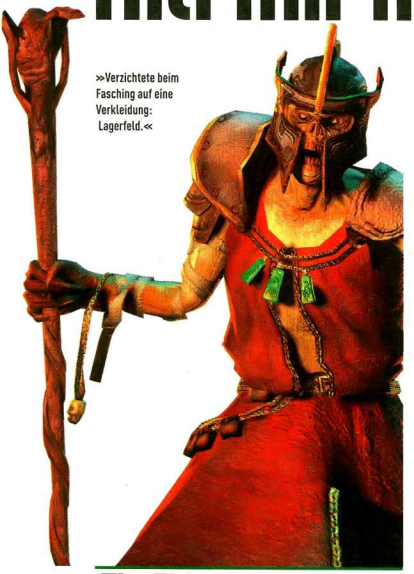
Täglich von 8 bis 24 Uhr!
* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK.

TITEL	AUSGABE
Age of Empires 3	3/06, 4/06
Battlefield 2: Euro Forces	5/06
Black & White 2	12/05
Call of Duty 2	1/06, 3/06
Civilization 4	2/06
Conflict: Global Storm	11/05
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2	5/06
Der Pate	5/06
DTM Race Driver 3	4/06
Dungeon Siege 2	10/05
Fable: The Lost Chapters	11/05
Need for Speed: Most Wanted	1/06, 3/06
Prince of Persia: The Two Thrones	2/06
Quake 4	2/06
Rainbow Six: Lockdown	4/06
Serious Sam 2 Easter Eggs	12/05, 1/06
Söldner: Secret Wars	5/06
Star Wars: Battlefront 2	1/06
Star Wars: Empire at War	4/06
The Movies	1/06
World of Warcraft	3/05, 5/05, 6/05, 10/05, 12/05
X3: Reunion	1/06

Hilf mir mal kurz!



»Verzichtete beim Fasching auf eine Verkleidung: Lagerfeld.«

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Drücken Sie während des Spiels die ^-Zirkumflex-Taste, um die Konsole aufzurufen. Jetzt geben Sie die Codes ein und bestätigen mit der Eingabetaste.

Cheat	Wirkung
tgm	Gott-Modus an/aus; zusätzlich können Sie beliebig viel tragen, ohne dass sich die Geschwindigkeit dabei verringert
tcl	Ghost-Modus an/aus
help	Konsolenbefehle anzeigen
modpca x, y	Dem Attribut x werden y Punkte hinzugefügt
modpcs x,y	Der Fähigkeit x werden y Punkte hinzugefügt
coc x	Zum Ort x teleportieren
kill	Die ausgewählte Spielfigur umbringen
thf	Hilfs-Anzeige an/aus
unlock	Ausgewählte Objekt aufsperren
lock x	Ausgewählte Objekt mit Level x absperren



»Kugel vergessen: Münchhausen.«

Mit dem tcl-Cheat können Sie das Geschehen gefahrlos aus der Luft betrachten.

Imperium Galactica 2: Alliances

Starten Sie das Spiel mit dem Parameter +setconsole 1. Jetzt können Sie während des Spiels die ^-ZirkumflexTaste drücken, um die Konsole zu öffnen. Aktivieren Sie den Cheat-Modus, indem Sie **listenupeverybody** eingeben. Nun geben Sie die unten aufgeführten Codes ein, um die Wirkung freizuschalten.

Cheat	Wirkung
Ghettoblaster	Alle Raumschiffe
Shootem'	Alle Waffen
Dienodie	Unverwundbar
Splasher	Seltsamer Wasser-Effekt

SIE WISSEN NICHT, WIE MAN EINE PARAMETERZEILE ÄNDERT?

Kein Problem: Die meisten Spiele legen bei der Installation ein Symbol auf dem Desktop an. Diesen Ding klicken Sie mit der rechten Maustaste an, halten die Taste solange gedrückt bis das Menü erscheint und wählen dort **Verknüpfung erstellen**. Windows legt nun ein weiteres Symbol auf dem Desktop ab. Mit diesem wiederholen Sie die Prozedur und wählen nun **Eigenschaften**. Beim Eintrag Ziel steht der Startbefehl mit komplettem Pfad. Ergänzen Sie den Pfad mit dem Parameter und bestätigen Sie mit **OK**. Jetzt starten Sie das Spiel über das neue Desktop-Symbol.

Der Pate

Unterbrechen Sie das Spiel mit der **Esc**-Taste und geben Sie im Pausenmenü die Codes ein. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste und setzen Sie das Spiel fort.

Cheat	Wirkung
CORLEONE	Volle Lebensenergie
STRACCI	Volle Munition
TATTAGLIA	Alle Videos verfügbar
CUNEO	5.000 Dollar bekommen

Tycoon City: New York

Geben Sie während des Spiels die folgenden Tastenkombinationen ein, um die entsprechende Wirkung zu erzielen:

Kombination	Wirkung
Ctrl+Alt+A	10.000 Leute
Ctrl+Alt+B	100 Wahrzeichen-Anleihen
Ctrl+Alt+C	1 Million Kohle
Ctrl+Alt+U	1.000 Upgrade-Punkte

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

Im Hauptmenü des Story-Modus finden Sie den Unterpunkt Codes. Hier geben Sie die Cheats ein, um die Wirkung zu erzielen.

Cheat	Wirkung
IPULATOR	Alle Levels
STATEYOURNAME	Alle Charaktere
MARCUSECKOS	Unverwundbar
FLIPTHESCRIPT	Unendlich viele Fähigkeiten
BABYLONTRUST	Lebensenergie auffüllen
VANCEDALLISTER	Fähigkeiten auffüllen
DEXTERCROWLEY	Alle Filme
SIRULLY	Alle Gallerien
DOGTAGS	Alle Fähigkeiten
SHARDESOFGLASS	Alle „Black Books"
GRANDACELIA	Ipod verfügbar
NINESIX	Alle Legenden
WORKBITCHES	Alle „Beat Down Areas"

Act of War: High Treason

Es funktionieren die gleichen Cheats wie beim Hauptprogramm. Betätigen Sie die Eingabetaste und geben Sie die Codes ein.

Cheat	Wirkung
blackhawkdown	Flugabwehr-Raketen an gewünschter Position
bringoutthedead	Krankenwagen an gewünschter Position
coolihaveanewcar	CIA-Wagen erscheint an gewünschter Position
coolimthepresident	US-Präsident an gewünschter Position
fortknox	1.000 Dollar
greenjelly	UK-Polizist an gewünschter Position
ineedalltechnos	Unendlich viel Knete und alle Technologien
keyholemaster	Ganze Karte aufdecken
motherrussia	T80 Panzer erscheint an gewünschter Position
swatatyourorders	Swat-Einheit an gewünschter Position
yeepeekaye	Super-Waffe auf gewünschte Position
ymca	US-Polizist an gewünschter Position

Transportgigant

Um bei der Wirtschaftssimulation schneller voranzukommen, geben Sie die folgenden Tastenkombinationen ein:

Kombination	Wirkung
Strg+Shift+G	Jede Menge Kohle
Strg+Alt+W	Aktuelle Mission gewinnen
Strg+Alt+L	Aktuelle Mission neustarten
Strg+Shift+Y	Eine Jahr weiter springen

SOUNDTRACK FÜR ZU HAUSE:

Gefällt Ihnen die Musik so gut, dass Sie sie gern auch außerhalb des Spiels genießen wollen? Kein Problem, sämtliche Stücke befinden sich als MP3-Datei im Installationsverzeichnis.

HELFEN UND GEWINNEN!
JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.
unterstützt von PC ACTION
UNITED FOR AFRICA
*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte
www.gemeinsam-fuer-afrika.de
GEMEINSAM FÜR AFRIKA

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Um bei THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION in der Fantasywelt Tamriel zu überleben, geben wir Ihnen Grundlagentipps und die Komplettlösung.

Charaktererstellung

Die Erstellung Ihres Charakters funktioniert im Wesentlichen wie beim Vorgänger *Morrowind*. Aussehen, Rasse und Sternzeichen sind am besten nach Spielweise zu wählen. Das Planen der Fertigkeiten und Attribute ist allerdings wichtig. Generell gilt: Wer schon früh schnell Stufen dazugewinnen will, sollte Akrobatik und Athletik zu Hauptfertigkeiten machen. Eine Waffenfähigkeit, eine Fertigkeit für Rüstungen und eine Magieschule sind außerdem Pflicht. Sicherheit ist von hoher Bedeutung, da es viele verschlossene Truhen und Türen et cetera gibt. Nützlich ist auch Wortgewandtheit: So können Sie die Meinung anderer manipulieren und auch beim Handel bessere Preise erzielen. Als Spezialisierung bietet sich Magie an, da Magiefertigkeiten langsamer zu trainieren sind als Krieger- oder Diebestalente. Die Boni für die Attribute sollte man auf Konstitution und Glück legen, da Konstitution beeinflußt, wie viele Lebenspunkte man pro Levelaufstieg bekommt, und Glück nur in Ein-Punkt-Schritten zu erhöhen ist.

Stufenaufstieg

Wer seine Attribute schnell erhöhen will, sollte gezielt Fertigkeiten trainieren, die einem bestimmten Attribut zugeordnet sind. Wer zehn Fertigkeitspunkte verbessert, die einem Attribut zugeordnet sind, bekommt beim Stufenaufstieg den fünffachen Multiplikator für das Attribut. Wer also beispielsweise zehn Punkte beim Schwertskill und zehn Punkte bei Athletik trainiert, bekommt beim Stufenaufstieg bei den korrespondierenden Attributen (Stärke und Schnelligkeit) jeweils fünf Attributpunkte. Es lohnt sich übrigens, immer zwei Attribute gezielt und dazu noch Glück zu erhöhen. So hat man mit Level 50 bei Glück den Maximalwert und findet wirklich wertvolle Sachen in Kisten und bei Gegnern.

Stufenaufstieg 2

Es gibt drei Möglichkeiten, seine Fertigkeiten zu erhöhen: Anwendung, gegen Entgelt trainieren (aber nur fünf Punkte pro Stufe) oder Bücher zum Thema lesen. Trainieren sollten Sie Fertigkeiten, in denen Sie noch sehr unerfahren sind, da die Preise dann moderater ausfallen. Bücher hingegen sollten Sie erst lesen, wenn nur noch wenige Punkte zum Meistergrad fehlen, denn diese brauchen am meisten Zeit.

Nützliche Zauber

„Seelenfalle" ist nützlich, wenn Sie viele verzauberte Gegenstände aufladen wollen, aber zu arm sind, um den Dienst zum Aufladen bezahlen zu können. Mit den Zaubern „Licht" oder „Infravision" können Sie fackelsparend (und wesentlich länger) dunkle Höhlen aufhellen. „Auftrieb" ist hilfreich, wenn man längere Zeit tauchen will. „Zauber absorbieren" bewahrt nicht nur vor Zauberschäden, auch der eigene Manapool wird aufgefüllt. Der Spruch „Öffnen" ist eine gute Alternative für Charaktere mit niedrigem Sicherheits-Talent.

Zaubersteinverwirrung

Da es keine Verzaubern-Fähigkeit gibt und magische Gegenstände ihre Kraft nicht regenerieren, sind sie mit Seelensteinen aufzuladen. Die Seele dafür kann mit einem „Seelenfalle"-Zauber eingefangen werden. Sie benutzen die seltenen Varla-Steine , um alle verzauberten Gegenstände im Inventar auf einmal aufzuladen. Und die Welkynd-Steine stellen den maximalen Magiewert wieder her. Zu guter Letzt gibt es noch die Siegelsteine, die Sie beim Schließen eines Oblivion-Tores bekommen. Damit können Sie Gegenstände verzaubern, allerdings ist der Effekt nicht veränderbar.

Die Ausdauer

Ausdauer beeinflusst jede Aktion des Charakters. Völlig erschöpft richten Sie im Kampf weniger Schaden an, haben weniger Erfolg bei Konversationen oder den Minispielen. Durch das Springen und Kämpfen sinkt die Ausdauer, durch Gehen oder Stillstand steigt sie wieder.

Beschwörung und Verzauberung

Eigene Zauber und Verzauberungen können nur ranghohe Mitglieder der Magiergilde mit Hilfe der jeweiligen Altäre erstellen. Allerdings bieten einige Magier diese Dienste bei hinreichender Zuwendung auch Außenstehenden an.

Freier Fall

Laufen Sie an einer steilen Bergwand nicht gerade nach unten. Durch die ungenaue Kollisionsabfrage verlieren Sie dadurch kräftig Lebensenergie. Gehen Sie lieber gemächlich und schräg den Hang hinunter oder benutzen Sie ein Pferd. Alternativ bietet sich die Rennautomatik an (Standardbelegung: Q).

Der Pferdeflüsterer

Ist Ihr Pferd bei Kämpfen in der Nähe, hilft es Ihnen und traktiert den Gegner mit Huftritten.

Regeneration

Im Gegensatz zu *Morrowind* regenerieren Sie sich in *Oblivion* auch beim Warten. Sie brauchen also nicht unbedingt einen Schlafplatz.

Grafikpracht

Oblivion ist ein echtes Grafikjuwel, aber in 50 Schritt Entfernung siehen Sie bereits niedrig aufgelöste Texturen. Abhilfe schafft eine Änderung in der Datei Oblivion.ini im Verzeichnis
Eigene Dateien\My Games\Oblivion.
Set uGridsToLoad = 5
auf 10 oder mehr setzen
fLandTexturingTilingMult = 2
auf 0.5 oder weniger setzen
Das treibt zwar die Ladezeiten in die Höhe, sorgt aber für höher aufgelöste Weitsicht.

Gegnerstärke

Falls Sie sich fragen, woran man erkennt, wie viel Lebensenergie Ihr Feind hat: dessen Lebenspunkte sind in Ringform am Cursor angezeigt. Je schmaler der Ring, desto näher ist der Gegner am Exitus.

Oblivion-Tore

Die Tore zur Hölle werden zufallsgeneriert über das ganze Reich Cyrodiil verteilt. Allein die für die Hauptaufgabe relevanten Tore sind immer an denselben Stellen zu finden.

Gerüchte

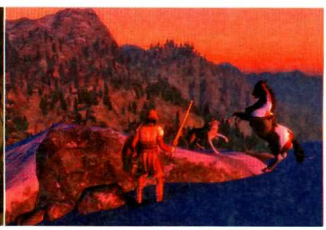
Gerüchte kommen nicht aus der Küche



In diesem Menü wählen Sie Ihre Charakterklasse. Eine durchgeplante Auswahl der Fertigkeiten ist das A und O.



In *Oblivion* gibt es wesentlich mehr Seelensteintypen als im Vorgänger. Hier sehen Sie Siegel-, Varla- und Welkyndstein.



Besitzen Sie ein Pferd, greift dieses auch selbstständig tatkräftig in die Kämpfe ein. Voraussetzung: Sie sitzen nicht drauf.

und sind auch wesentlich nützlicher. Wer aufmerksam fremden Gesprächen zuhört, findet jede Menge Nebenaufgaben, deren Erfahrungs- und Belohnungswert den Aufwand allemal lohnen.

Schmuggelware

Ehrliche Händler nehmen geklaute Ware (die mit dem Handsymbol) nicht ab. Einzig gewisse Mitglieder der Diebesgilde kaufen auch Hehlerware.

Götterdämmerung

Auch in Cyrodiil hat jeder Gott seinen eigenen Schrein. Wie bei *Morrowind* können Sie die Gottheiten am Schrein beschwören und gewisse Aufgaben für sie übernehmen, bei deren Erfüllung mächtige daedrische Artefakte winken.

Gerissener Ausbrecher

Jedes Mal, wenn man Sie ins Gefängnis schickt, haben Sie die Chance zum Ausbruch, da Sie immer einen Dietrich im Inventar zurückbehalten. Gefängnisaufenthalte sind zu vermeiden, da man gelernte Fähigkeiten einbüßt.

Reichhaltige Welt

Abseits der Wege und Städte gibt es viel zu holen: Banditen tragen jede Menge Ausrüstung bei sich. Auch Tierfelle verkaufen ist ein lukratives Geschäft. Höhlen und Ruinen bergen viele Schätze.

Bücher

Nicht nur durch Gespräche erhalten Sie Aufträge. Entdecken Sie einen interessanten Ort oder lesen ein Buch, kann es gut sein, dass Ihnen dies eine Mission beschert.

Überladen

Wer zu viel Zeug mit sich herumschleppt, braucht einen Ort, an dem er den Krempel deponieren kann. Das können verlassene oder gekaufte Häuser sein. Alternativ bieten sich neutrale Kisten an. Man erkennt sie am weißen Mauszeiger. Verfärbt sich dieser rot, gehört der Behälter jemandem und eingelagerte Objekte sind bei Ihrer Rückkehr unter Umständen weg.

Fertigkeitsstufen

In *Oblivion* gibt es für jede Fertigkeit fünf Stufen, die mit Erleichterungen, Boni oder sonstigen Vergünstigungen einhergehen. Als Novize (bis 24) bekommen Sie meist sogar Strafpunkte auf die Fertigkeit, während Sie als Lehrling (bis 49) und Geselle (bis 74) normal damit hantieren. Als Experte (bis 99) oder gar Meister (100 oder mehr) sind die Ergebnisse überragend und Sie haben mehr Tricks auf Lager.

Blocken

Unerfahrene Anwender der Blockfertigkeit verlieren beim Blocken an Ausdauer. Als Geselle wird der Schild oder die Waffe nicht beschädigt und es besteht eine Chance, dass der Angreifer zurückfällt. Als Experte oder Meister im Blocken können Sie sogar einen Schildangriff auf den Gegner durchführen, der ihn zu Fall bringen beziehungsweise entwaffnen kann.

Schmied

Ein Novize ist nicht in der Lage, magische Gegenstände zu reparieren und verbraucht viele Reparaturhämmer. Als Geselle gehen Sie sparsamer damit um und reparieren auch magische Gegenstände. Als Meister können Sie alles über den Normalzustand hinaus verbessern (bis zu 125%). Außerdem halten Hämmer bei erfahrenen Schmieden länger.

Schwere Rüstung

Wer unerfahren mit schweren Rüstungen ist, nutzt diese beim Tragen schnell ab, während Experten längere Haltbarkeit gewährleisten. Außerdem ist sie nur halb so schwer. Ein Meister trägt eine schwere Rüstung wie eine zweite Haut und ist dadurch nicht belastet.

Stumpfe Waffe

Ein Novize ist in der Lage, mit einer stumpfen Waffe zerschmetternde Hiebe in alle Richtungen auszuführen. Ein Geselle hat beim Angriff die Chance, den Gegner zu entwaffnen. Ein Experte kann niederschlagen und ein Meister den Gegner sogar dauerhaft lähmen.

Athletik

Je athletischer der Charakter ist, desto seltener kommt er beim Rennen oder Schwimmen aus der Puste. Ein Meister rennt am Stück, ohne Ausdauer zu verlieren.

Nahkampf

Ein erfahrener Faustkämpfer ist in der Lage, den Gegner zu entwaffnen, ihn niederzuschlagen oder zu lähmen. Außerdem kann er beim Blocken Konteratacken ausführen.

Zauberfertigkeiten

Zerstörung, Veränderung, Beschwörung, Illusion, Mystik, Wiederherstellung: Von der Fertigkeitsstufe hängt ab, welche Zauber Sie benutzen können. Grundsätzlich gilt: je mächtiger ein Spruch, desto besser sollten Sie sich mit der entsprechenden Magieschule auskennen.

Alchemie

Von der Fertigkeit hängt ab, wie viele Effekte von Zutaten zu identifizieren sind. Ein Novize erkennt nur die offensichtlichste Wirkung einer Ingredenzie, während ein Experte von allen Wirkungen weiß. Ein Meister kann sogar aus nur einer einzigen Zutat Tränke brauen.

Sicherheit

Beim Knacken von Schlössern kommt es nur darauf an, wie viele Schlossbolzen zurückfallen, wenn der Einbrecher einen Dietrich zerbricht. Ein Novize muss nach einem missglückten Versuch meist wieder von vorn anfangen, während ein Meister alle Bolzen arretieren kann.

Schleichen

Ist der Charakter unentdeckt, gibt es bei hinterhältigen Angriffen Schadensmultiplikatoren. Bei Gesellen sind diese höher, außerdem hat die Beschaffenheit des Schuhwerks keinen Einfluß mehr auf die Wahrscheinlichkeit, im Schatten zu bleiben. Ein Experte bekommt keinen Malus mehr, wenn er sich im Schatten bewegt und wenn ein Meister jemanden aus dem Hinterhalt angreift, wird der Rüstungswert des Angegriffenen ignoriert.

Akrobatik

Ein Novize kann nicht im Sprung oder Fall angreifen, ein Geselle dagegen schon. Außerdem kann er Ausweichrollen aufs Parkett legen. Experten verbrauchen nur



Eigene Zauber und Verzauberungen können Sie nur als Magier in der Geheimen Universität in der imperialen Hauptstadt kreieren. Magische Gegenstände aufladen können auch Nicht-Magier.



Oblivion-Tore erscheinen bis auf die, die man während der Hauptaufgabe besuchen muss, zufällig in der Gegend. Passen Sie auf, denn sobald Sie sich nähern, erscheinen schon die ersten Gegner.

50 Prozent Ausdauer beim Springen. Ein Meister gelangt mit genauem Timing über Wasseroberflächen.

Leichte Rüstung

Bei Novizen nutzt sich die Rüstung rasch ab, während Gesellen sie gut instand halten. Experten spüren das Gewicht einer leichten Rüstung nicht mehr und Meister bekommen sogar einen Bonus auf den Rüstungswert.

Schütze

Neulinge verlieren Ausdauer, während sie den Bogen gespannt halten. Gesellen können mit der Blocktaste an ihr anvisiertes Ziel heranzoomen. Ein Experte kann sein Ziel mit einem Pfeil umwerfen und ein Meister sogar lähmen.

Feilschen

Bei einem Neuling verringert sich der Wert eines Verkaufsgegenstandes abhängig von seinem Zustand. Ein Geselle kann jedem beliebigen Händler alles verkaufen, auch wenn der Händler normalerweise nicht damit handelt. Ein Experte kann in einen Laden investieren und dadurch den maximalen Geldpool des Händlers aufzuwerten. Für einen Meister im Feilschen haben alle Läden 500 Gold mehr im Pool.

Wortgewandtheit

Ein Novize kann lediglich Bestechungsgelder anbieten. Bei einem Gesellen fällt die Meinung des Gesprächspartners nur halb so schnell. Einen Meister kosten Bestechungsversuche nur die Hälfte.

Stärke

Stärke ist nicht nur für Krieger wichtig, da dieses Attribut auch bestimmt, wie viel Zeug Sie mit sich herumschleppen können. Des Weiteren erhöht Stärke den Ausdauerwert. Trainieren Sie Schwertkampf, Stumpfe Waffen und Nahkampf, um stärker zu werden.

Geschicklichkeit

Hohe Geschicklichkeit ist besonders für Diebe und Fernkämpfer wichtig. Aber auch normale Charaktere profitieren von Geschicklichkeit, da damit die Wahrscheinlichkeit sinkt, dass Gegner Sie zu Boden schlagen. Schleichen, Schlösser knacken und Bogenschießen erhöht den Geschicklichkeitswert.

Schnelligkeit

Dieses Attribut bestimmt, wie schnell Sie sich bewegen und im Kampf reagieren können. Mit einem hohen Schnelligkeitswert steigt zudem die Wahrscheinlichkeit, Attacken auszuweichen. Rennen, Springen und das Tragen von leichter Rüstung erhöht die Schnelligkeit.

Intelligenz

Je schlauer ein Charakter ist, desto voller ist sein Magievorrat und desto mächtigere Zauber kann er anwenden. Beim Anwenden von Zaubersprüchen der Schule der Beschwörung und der Mystik sowie beim Brauen von Tränken gewinnt der Charakter an Intelligenz.

Willenskraft

Je höher die Willenskraft einer Person, desto schneller regeneriert sich der Manavorrat. Das Attribut hat ebenfalls einen Einfluß auf den allgemeinen Ausdauerwert und beeinflusst den Grad der Widerstandskraft gegen feindliche Zauberei. Die Anwendung von Zaubersprüchen der Schulen Zerstörung, Veränderung und Wiederherstellung erhöhen die Willenskraft.

Konstitution

Dieses Attribut spiegelt die allgemeine Widerstandsfähigkeit des Charakters wider. Davon hängt ab, mit wie vielen Lebenspunkten der Charakter beginnt, wie viel er pro Stufenaufstieg dazugewinnt und wie viel Ausdauer er hat. Durch Blocken, das Tragen schwerer Rüstung und die Ausübung der Schmiedekunst wird ein Charakter zäher.

Charisma

Die Ausstrahlung bestimmt die Einstellung, mit der Ihnen Nichtspielercharaktere begegnen und die Fähigkeit, diese zu manipulieren. Manche Charaktere geben Ihnen nur bei ausreichendem Wohlwollen Informationen. Zaubersprüche aus der Schule der Illusion, geschicktes Feilschen und Überredungskunst verbessern Ihre Attraktivität.

Glück

Fortuna beeinflußt auf subtile Weise Ihren Fortschritt. Wer einen hohen Glückswert hat, kann sprichwörtlich in einem Abfallhaufen Diamanten finden. Glück beeinflusst auch in geringerem Maße all Ihre anderen Fertigkeiten, wodurch sich die Chancen beim Knacken von Schlössern oder Überreden verbessern.

Monolithen der Gestirne

Die verzierten Monolithen sind verschiedenen Sternzeichen gewidmet und stellen zu bestimmten Tageszeiten für eine gewisse Zeit Boni oder Gegenstände zur Verfügung.

Philipp Schönert/Andreas Bertits

	Nord		Rothwardonen		Bretonen		Kaiservolk		Waldelfen		Hochelfen		Dunkelelfen		Khajiit		Argonier		Orks	
Attribut (männl./weibl.)	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w
Stärke	50	50	50	40	40	30	40	40	30	30	30	30	40	40	40	30	40	40	45	45
Intelligenz	30	30	30	30	50	50	40	40	40	40	50	50	40	40	40	40	40	50	30	40
Willenskraft	30	40	30	30	50	50	30	40	30	30	40	40	30	30	30	30	30	40	50	45
Geschicklichkeit	40	40	40	40	30	30	30	30	50	50	40	40	40	40	50	50	50	40	35	35
Schnelligkeit	40	40	40	40	30	40	40	30	50	50	30	40	50	50	40	40	50	40	30	30
Konstitution	50	40	50	50	30	30	40	40	40	30	40	30	40	30	30	40	30	30	50	50
Charisma	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Glück	30	50	30	40	40	40	50	50	30	40	40	40	30	40	40	40	30	30	30	25



Jeder Gottheit ist ein Schrein gewidmet, an denen Sie Aufträge mit wirklich göttlichen Belohnungen abgreifen können. Hier im Bild: Azuras Schrein.



An diesen Monumenten spielen Sie Glücksrad. Temporär erhalten Sie besonders mächtige Waffen und Rüstungen. Diese Orte lassen sich allerdings nur zu bestimmten Zeiten aktivieren.

LÖSUNG DER HAUPTAUFGABE

1. Aus dem Gefängnis entkommen

Nach der Erstellung Ihres Charakters starten Sie im Gefängnis von Cyrodiil. Sie warten auf den Herrscher Uriel Septim und folgen seinen Leibwächtern aus der Zelle. Halten Sie sich aus den Kämpfen heraus und überlassen Sie die Arbeit lieber den Wachen. Nachdem Captain Renault das Zeitliche gesegnet hat, folgen Sie nicht der Gruppe, sondern warten auf die Ratten. Diese springen Sie aus der Wand an. Nehmen Sie das Akavari Katana von Renault an sich und erledigen Sie die Viecher. Schlüpfen Sie durch das Loch in der Wand. Wenn Sie mit dem Bogen – zu finden bei dem Skelett – geübt und die Kiste daneben geknackt haben, öffnen Sie die Tür mit dem Schlüssel von der Leiche des Goblin-Schamanen. Nachdem der erste der beiden Goblins erledigt ist, lassen Sie einen Stoß Baumstämme den Abhang hinabrauschen und machen somit zwei weitere Ungeheuer platt. In der großen Halle metzeln Sie die Gegner nieder, durchsuchen die Kisten und gehen rechts hinter dem Standort des Schamanen wieder aus den Katakomben heraus. Hier treffen Sie erneut auf Uriel Septim. Sie wählen Ihr Sternzeichen und folgen dem Trio. Nachdem der Kaiser den Löffel abgegeben hat, entscheiden Sie sich für eine Charakterklasse. Anschließend sprechen Sie mit Baurus, der Ihnen das weitere Vorgehen erklärt. Nach Abgabe von Renaults Akavari-Schwert sind Sie auf freiem Fuß. Bevor Sie jedoch die weite Welt erblicken, stellen Sie sich zwei Goblins und zwei Ratten in den Abwasserkanälen. Gehen Sie dafür durch das Loch, aus dem der Killer des Kaisers herausspazierte. Sind die Gegner erledigt, begeben Sie sich eine Etage höher und steuern auf den Ausgang zu. Kurz vor Komplettierung Ihres Ausbruchs dürfen Sie Ihre Entscheidungen bezüglich Rasse, Klasse und Sternzeichen überdenken.

2. Das Amulett abliefern

Nächstes Ziel: Ein Ort namens „Weynon Priorei". Dort suchen Sie Jauffre auf, der sich entweder im obersten Stock des Hauses oder in der Kirche befindet. Erzählen Sie ihm vom Amulett der Könige. Bitten Sie Jauffre und andere Mönche um Unterstützung. Dadurch kommen Sie an ein Pferd, an ein Buch sowie an weitere Ausrüstungsgegenstände.

3. Auf der Suche nach dem Erben - Teil 1

Reisen Sie nach Kvatch. Wenn Ihnen Hirtel vor der Stadt von der Problematik um die Siedlung erzählt hat, gehen Sie den Berg hoch und sprechen Sie mit Ilav Dralgoner. Dieser verrät Ihnen den Standort von Hauptmann Savlian Matius. Sehen Sie einfach an der Absperrung vor Kvatch nach.

4. Durchbruch der Belagerung von Kvatch

Matius beauftragt Sie, das Oblivion-Tor vor der Stadt zu schließen. Betreten Sie das Portal. Halten Sie sich links und suchen Sie den großen Turm. Dort angelangt, kämpfen Sie sich in den obersten Stock vor. Generell erkennen Sie die richtigen Türme an einem Feuerstrahl gen Himmel. Befreien Sie den Gefangegen der Daedra aus dem Turm nebenan. Die Wache zu seinem Käfig hat übrigens den Schlüssel zum oberen Stockwerk des anderen Bauwerks. Sobald Sie dort angekommen sind, stellen Sie sich vor den Siegelstein und nehmen ihn an sich. Kehren Sie nun zu Matius zurück. Zusammen mit den Wachen betreten Sie das belagerte Kvatch und räumen darin auf. Sind alle Gegner erledigt, begeben Sie sich wieder in die Kirche und erstatten der Wache Bericht.

5. Auf der Suche nach dem Erben - Teil 2

In der Kirche finden Sie auch Martin Septim, den Sohn des toten Kaisers. Bringen Sie ihn zur Weynon Priorei. Sie können das Schnellreisesystem nutzen.

6. Weynon Priorei

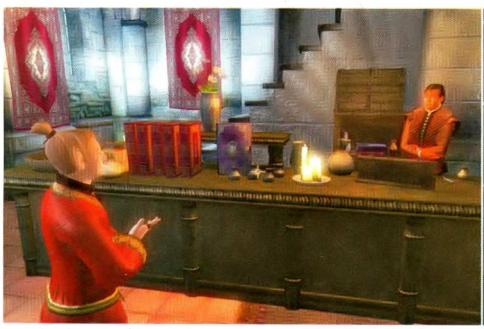
In der Priorei berichtet Eronor von einem Angriff. Wehren Sie die Eindringlinge ab und suchen Sie in der Kapelle nach Jauffre. Strecken Sie seine Widersacher nieder. Begeben Sie sich anschließend in das Privatzimmer von Jauffre im Haus. Suchen Sie dort in der zerbrochenen Truhe das Amulett der Könige. Reden Sie anschließend mit Jauffre über den Wolkenherrscher-Tempel und machen Sie sich mit ihm und Martin auf den Weg dorthin.

7. Der Pfad der Morgenröte

Nach der Ansprache des neuen Herrschers sprechen Sie mit Jauffre über das Amulett der Könige. Glückwunsch! Sie sind nun ein Mitglied der Klingen mit Ihrem eigenen Akavari-Katana. Jauffre schickt Sie in die Kaiserstadt zu Luther Broads Pension. Folgen Sie dort den Anweisungen von Baurus. Erledigen Sie Baurus' Verfolger, sobald er die erste Tür hinter sich gelassen hat. Durchsuchen Sie seinen Körper und schnappen Sie sich den ersten Band des Buches „Kult der mythischen Morgenröte". Reden Sie erneut mit Baurus, der Sie zu Tar-Meena in die Geheime Universität schickt. Die Argonierin finden Sie im Eingangsbereich der Lehrstätte. Sie übergibt Ihnen den zweiten Band von „Kult der Mythischen Morgenröte". Anschließend schickt sie Sie zu Phintias Buchladen „Erstausgabe" im Marktbezirk. Dort befindet sich der dritte Band. Um an das Buch zu kommen, können Sie Phintias bestechen, der Ihnen den Schmöker für ein wenig Entgelt überlässt. Verlassen Sie den Laden, um auf Gwinas zu treffen, für den das Buch eigentlich vorgesehen war. Folgen Sie ihm wieder in den Laden und sprechen Sie ihn auf den dritten Band an. Er verrät Ihnen, wo Sie den vierten Teil bekommen. Nun geht es wieder zurück zu Baurus in den Elfengarten-Bezirk. Folgen Sie ihm in die Abwasserkanäle. Am Ende Ihrer Tour steht ein Gespräch mit einem Daedra an. Man entlarvt Sie und versucht, Sie zu töten. Durchsuchen Sie nach dem Kampf den Hauptmann und nehmen Sie den vierten Buchband an sich. Danach geht es zurück in die Kaiserstadt. Kehren Sie zu Tar-Meena zurück und reden Sie mit ihr. Nach drei Tagen hat Sie das Geheimnis der Bücher gelöst und verrät Ihnen die Lösung. Sie sollten jedoch jeden Tag einmal mit ihr reden. Ist das Rätsel gelöst, begeben Sie sich um Punkt 12 Uhr zum Grab von Prinz Camarril im Grünen Kaiserweg.

8. Der Dagon-Schrein

Wenn Sie das Grab berühren, sagt man Ihnen, wo Sie den Dagon-Schrein finden können. Am besten reisen Sie nun zu den



Gwinas (links) bekommt einen dicken Hals, als er erfährt , dass der Buchhändler Phintias Ihnen das bestellte Buch als Erstem verkauft hat.



Wenn Sie um zwölf Uhr mittags zum Grab von Prinz Camarril auf dem Grünen Kaiserweg vorbeischauen, sollten Sie diese Karte vorfinden. Erst wenn sie rot leuchtet, hilft sie Ihnen weiter.

Schwarzufer-Ställen bei Cheydinhal und reiten dann gen Norden zu den Höhlen am Arrius See. Dort sprechen Sie die erste Wache an. Bei der zweiten müssen Sie entweder Ihre gesamten Waffen abgeben oder sich dem Kampf stellen. Wenn Sie ihm ihre Sachen geben, nimmt man Sie in den Kult auf und Sie dürfen einer Zeremonie beiwohnen. Sobald Sie aber Ihre Finger an das „Mysterium Xarxes" legen, greifen alle Kultmitglieder Sie an. Wir empfehlen Ihnen deshalb, von Anfang an den offenen Kampf zu suchen. Denn so haben Sie zumindest Ihre Ausrüstung, um sich zu wehren. Sie erledigen also die Wache, die Ihre Habseligkeiten wollte, und lassen Sich dabei nicht erwischen. Anschließend schleichen Sie sich in den Versammlungsraum des Kultes. Nachdem die Zeremonie beendet ist, verlassen die meisten Fanatiker den Raum. Zwei der Teilnehmer bleiben am Schrein, einer davon trägt einen relativ mächtigen Zauberstab bei sich. Bringen Sie beide um die Ecke. Wenn Sie das Buch an sich genommen haben, verschließt sich automatisch die Tür, durch die Sie die Zeremonie betreten haben, dafür öffnet sich oben links ein Durchgang zu den Mannschaftsräumen. Nun wird es für Sie noch einmal knifflig – stellen Sie sich auf mehrere sehr harte Kämpfe ein. Durchsuchen Sie unbedingt alles, was Sie auf Ihrem Weg finden, denn in den einzelnen Kisten und Regalen findet sich allerlei nützlicher Krimskrams. Achten Sie auf Drehkreuze und Hebel an den Wänden, denn ab und an versperrt Ihnen eine Steintür den Weg nach draußen. Reisen Sie mit dem entwendeten Buch zum Wolkenherrscher-Tempel und übergeben Sie es Martin Septim.

9. Spione

Nachdem Martin Ihnen die Mission aufgetragen hat, sprechen Sie mit Jauffre. Dieser erläutert die Aufgabe genauer. Reden Sie mit Hauptmann Steffan von den Klingen, er kann Ihnen Genaueres über die Spione sagen. Gehen Sie den Weg entlang, der zum Tempel führt, und suchen Sie am Grenzpunkt nach zwei verdächtigen Leuten – die wurden bei Abenddämmerung dort gesehen. Auch wenn Sie dort nur einen Menschen antreffen, töten Sie ihn. Es ist in jedem Fall ein Spion. Nachdem Sie eine Person namens Jearl erledigt haben, nehmen Sie die zwei Schlüssel an sich, die Sie bei der Leiche finden. Gehen Sie nun ins Schloss von Bruma und sprechen Sie Hauptmann Burd auf Jearl an und durchsuchen Sie dann ihr Haus in Bruma. Unter dem Teppich finden Sie eine Falltür, die Sie hinabsteigen. Auf dem Tisch befindet sich eine Schriftrolle mit Jearls Befehlen. Reisen Sie zurück zum Wolkenherrscher-Tempel und übergeben Sie Jauffre die Schriftrolle mit Jearls Befehlen. Falls Sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht auf den zweiten Spion namens Saveri Faram gestoßen sind, suchen Sie ihn, um ihn über den Jordan zu befördern. Normalerweise sollte er sich auch am Grenzstein befinden. Dann sprechen Sie wieder mit Jauffre, der Sie zu Martin schickt.

10. Blut der Daedra

Lesen Sie das Buch „Moderne Ketzer", das auf Martins Tisch liegt. Reisen Sie zum Schrein von Azura. Sie finden diesen nördlich der Höhlen beim Arrius See. Dort angekommen, reden Sie mit Mels Maryon und erlangen sein Vertrauen mittels Bestechung oder Belabern.

11. Azura

Von Maryon erhalten Sie die Aufgabe, einen Glühstaub von Irrlichtern dem Schrein zu opfern. In der nahen Umgebung schwirren ein paar der Viecher herum. Um sie zu töten, brauchen Sie eine silberne oder eine verzauberte Waffe. Falls Sie sich nicht in der Lage sehen, diese Irrlichter zu besiegen, können Sie den Glühstaub genauso gut kaufen. Die „Vergoldete Karaffe" im Marktbezirk der Kaiserstadt bietet eigentlich immer ein oder zwei davon an. Um den Auftrag erledigen zu können, müssen Sie sich mindestens auf Erfahrungsstufe 2 befinden. Entweder Sie reden um 6 Uhr oder um 18 Uhr mit dem Schrein. Sie müssen nun in die Ausgeplünderte Mine – südwestlich vom Schrein – um dort ein paar von Azuras Anhänger zu töten, die dem Vampirismus verfallen sind. Speichern Sie vorher unbedingt ab und besorgen Sie sich eine gute Ausrüstung. Die Kämpfe, die Sie erwarten, sind recht schwierig zu meistern. Wenn Sie alle Gegner niedergestreckt haben, gehen Sie zurück zum Schrein und erhalten Azuras Stern. Mit diesem Geschenk überraschen Sie Martin im Wolkenherrscher-Tempel.

12. Bruma Tor

Reden Sie mit Jauffre über das Oblivion-Tor in der Nähe von Bruma. Reisen Sie zu den Wildauge-Stallungen im Osten der Stadt und reden Sie dort mit Hauptmann Burd. Mit seinen Männern gehen Sie durch das Oblivion-Tor. Begeben Sie sich zum Hauptturm. Dort angekommen, kämpfen Sie sich wieder bis ganz nach oben durch. Dort, wo die verschlossene Tür ist, finden Sie eine Daedra-Wache, die den Schlüssel bei sich trägt. Vergessen Sie Hauptmann Burd nicht, denn ihm müssen Sie zeigen, wie man ein Oblivion-Tor schließt. Wieder in Bruma, erzählen Sie Jauffre von Ihrem Sieg.

13. Verbündete für Bruma

Nun sollen Sie versuchen, die Armeen der einzelnen Städte auf Ihre Seite zu ziehen. Dafür besuchen Sie den jeweiligen Herrscher, der Sie bittet, ein Tor zu schließen. Wenn Sie das erledigt haben, kann der Sturm auf das große Tor – welches in der Nähe von Bruma auftaucht – losgehen. Kleiner Tipp: Egal, wie viele Armeen Sie überzeugen, am Ende stehen gleichviele Einheiten vor dem großen Tor.

14. Das Blut der Göttlichen

Reden Sie mit Martin und Jauffre. Diesmal geht es nach Sancre Tor nördlich von Chorrol, wo Sie die Rüstung von Tiber Septim holen sollen. Auch hier brauchen Sie wieder eine verzauberte Waffe, denn in den Katakomben warten einige Geister. Ihre Aufgabe besteht darin, die Geister der gefallenen Klingen zu befreien, die Ihnen den Weg zu Tiber Septims Grab freigeben. Insgesamt gilt es, vier Klingen zzu befreien. Wenn Sie die Rüstung aufgenommen haben, bringen Sie diese zurück zu Martin.

15. Miscarcand

Sie werden von Martin beauftragt, Miscarcand westlich von Skingrad aufzusuchen. In dieser alten Elfenruine betätigen Sie alle Schalter, die Sie finden. Auf der



Rielius ist einer der vier Klingen, deren Geister in Sancre Tor ihr Unwesen treiben. Töten Sie die Skelette, um die Geister freizusetzen.



Der Große Welkynd-Stein strahlt ein unheimliches Licht aus. Sobald Sie ihn berühren, erscheint hinter Ihnen der mächtige König von Miscarcand.

dritten unteren Ebene finden Sie den Großen Welkynd-Stein. Nehmen Sie ihn an sich. Sobald Sie ihn haben, erscheint der mächtige König von Miscarcand. Besiegen Sie ihn! Bei seinen Überresten befindet sich ein Schlüssel, mit dem Sie die Tür links des Raumes, aus dem er erschienen ist, öffnen können. Auf diesem Wege kommen Sie schneller wieder ans Tageslicht und brauchen nicht den ganzen Weg zurückzugehen. Mit dem Stein im Gepäck reisen Sie zum Wolkenherrscher-Tempel. Übergeben Sie Martin den Stein.

16. Verteidigung von Bruma

Der letzte Gegenstand, den Martin für sein Ritual benötigt, ist ein Großer Siegelstein. Er beauftragt Sie, Gräfin Narina Carvain in Bruma aufzusuchen und sie über die Schlachtpläne zu informieren. Nachdem das geschehen ist, treffen sich alle Beteiligten in der Großen Kapelle von Talos in Bruma. Dann entscheidet sich, ob Sie die Missioen „Verbündete für Bruma" noch weiterspielen oder ob Sie direkt in die Schlacht ziehen. Falls Sie sich dafür entscheiden, erst noch weitere Verbündete zu finden, suchen Sie danach noch einmal die Gräfin auf. Wollen Sie aber die Schlacht direkt beginnen lassen, begleiten Sie Martin zum Oblivion-Tor. Nun gilt es gemeinsam mit den Soldaten alle Feinde, die aus dem Tor gestürmt kommen, abzuwehren. Stellen Sie sicher, dass Martin jeden Angriff überlebt. Nur wenig später öffnen sich vor Ihren Augen zwei weitere Tore, aus denen immer mehr Gegner strömen. Zu guter Letzt taucht in der Mitte ein noch größeres Oblivion-Tor auf, das Sie so schnell wie möglich betreten.

17. Das Große Tor

Sie müssen innerhalb von 15 Minuten versuchen, das Tor zu schließen, ansonsten rollt die daedrische Belagerungsmaschine unweigerlich heraus und vernichtet die Welt Tamriel. Sie begeben sich in den linken vorderen Turm, laufen nach ganz oben und gehen von dort aus in den linken mittleren Turm. Halten Sie sich am besten nicht mit langwierigen Kämpfen auf und laufen Sie direkt durch, das erspart Zeit und Kraft. Im linken mittleren Turm geht es dann runter ins Erdgeschoss und nach draußen. Nun haben Sie die Belagerungsmaschine direkt neben sich. Laufen Sie längs an ihr entlang und springen Sie über die beschädigte Brücke, dann weiter geradeaus, bis Sie zum hintersten linken Turm gelangen. Dort betätigen Sie ganz oben einen Schalter, der ein großes Eisentor öffnet. Fast ganz unten angelangt, treten Sie durch den Ausgang und warten, bis sich das große Tor öffnet. Dort laufen Sie links in den Hauptturm, in dem es wie immer vor sich geht: Ganz nach oben, um den Siegelstein zu entwenden. Den Schlüssel für die letzte Tür hat auch hier der Wächter auf der gleichen Etage. Sprechen Sie dann wieder mit Martin.

18. Paradies

Suchen Sie Martin im Wolkenherrscher-Tempel auf und lassen Sie ihn das Portal ins Paradies öffnen. Gehen Sie hindurch, rüsten Sie sich jedoch vorher gut aus, denn der Weg hinaus gestaltet sich als schwierig. Folgen Sie dem Weg, bis Sie an die Brücke gelangen, die vom Daedra Kathutet bewacht wird. Nun stellt man Sie vor die Wahl: Entweder Sie entscheiden sich für den Kampf, dann müssen Sie Kathutet niederschlagen, oder Sie wählen den friedlichen Weg. In diesem Fall sollen Sie Xivilai Anaxes für ihn befreien. Wenn Sie dies tun möchten, gehen Sie den Weg zurück und halten sich links vom Flusslauf, bis er ins Meer mündet; dort betreten Sie die Höhle „Unterschlupf von Anaxes". Am Ende des Gewölbes befindet sich ein schwerer Stein, den zwei Hölzer halten. Lösen Sie den Stein, indem Sie die beiden Holzbalken an die Seite räumen – schon ist Xivilai Anaxes befreit. Freuen Sie sich nicht, denn Anaxes ist ein Unterdrücker, der die unschuldigen, unsterblichen Menschen im Paradies zu Trainingszwecken missbraucht. Falls in Ihnen Rachegelüste aufkommen, können Sie Anaxes natürlich auch um die Ecke bringen, müssen sich dann allerdings auf einen Kampf mit Kathutet einstellen. Falls Sie Anaxes nicht umbringen, überreicht Ihnen Kathutet die „Bande der Auserwählten" freiwillig. Nur damit bekommen Sie Zutritt zur Verbotenen Grotte. Gehen Sie also die Brücke entlang, an der Sie Kathutet getroffen haben und suchen Sie den Eingang zur Grotte. Aber nur dann, wenn Sie die Bande angelegt haben, lässt man Sie durch. Im zweiten Raum der Verbotenen Grotte finden Sie Eldamil, der Ihnen helfen will, Mankar Camoran zu töten. Verlassen Sie sich ruhig auf ihn und lassen Sie alles über sich ergehen, was er mit Ihnen vorhat, denn er muss den Wächter Orthe davon überzeugen, dass Sie ein Gefangener sind. Falls Sie seine Hilfe nicht annehmen, können Sie natürlich auch die brutalere Methode wählen und alles verprügeln, was sich Ihnen in den Weg stellt. Sie treffen Eldamil wieder, indem Sie sich nach dem Aufenthalt im Käfig immer streng rechts halten. Mit ihm zusammen laufen Sie den linearen Pfad entlang, Abzweigungen gibt es keine. Wenn Sie wieder draußen sind, folgen Sie dem steinernen Weg, bis Sie auf die Kinder von Mankar Camoran treffen. Folgen Sie den beiden in den Palast und töten Sie deren Vater. Auch wenn der Palast nach der Ermordung einstürzt, bleiben Sie gelassen, denn Sie werden wieder herausteleportiert.

19. Drachenfeuer erleuchten

Reisen Sie mit Martin zu dem Kaiserstadtpalast, um dort Lordkanzler Ochato aufzusuchen. Kurze Zeit später kommt eine Wache herein, die Sie davor warnt, dass die Daedra in die Stadt einfallen. Beschützen Sie Martin auf jeden Fall und um jeden Preis. Kämpfen Sie sich mit ihm in Richtung Tempelbezirk vor und erledigen Sie alles, was sich dem König in den Weg stellt. Im Tempelbezirk angekommen, steht Ihnen der riesige Mehrunes Dagon gegenüber. Versuchen Sie erst gar nicht, ihn zu töten. Laufen Sie an ihm vorbei, schnurstracks in den Tempel hinein. Lassen Sie die Dinge ihren Lauf nehmen. Lehnen Sie sich entspannt zurück und genießen Sie den wahrlich großen Abgang.

Sebastian Thöing/Christian Schlütte/Alexander Frank/Andreas Bertits



Während die daedrische Vernichtungsmaschine auf Tamriel zurollt, sollten Sie sich beeilen. Über die linke Seite der Türme geht es hinter das Mordinstrument in den Hauptturm hinein.



Dick und durstig – mit Mehrunes Dagon ist nicht zu spaßen. Legen Sie sich gar nicht erst mit ihm an, sondern geleiten Sie Martin an ihm vorbei in den Tempel.

Spellforce 2: Shadow Wars

Die prächtige Fantasywelt Eo wartet nur darauf, dass Sie sie erobern. Damit Sie sich nicht bei den zahlreichen Aufgaben von SPELLFORCE 2: SHADOW WARS verzetteln, liefern wir Ihnen detaillierte Levelkarten.

GRUNDLAGENTIPPS

Tutorial, ja oder nein?

Falls *Shadow Wars* für Sie das erste *Spellforce*-Spiel ist, aktivieren Sie auf jeden Fall die Tutorial-Funktion. Auch erfahrene Spieler lassen das entsprechende Häkchen zumindest beim ersten Spielstart stehen, da sonst einige Aufgaben in den Eisenfeldern etwas undurchsichtig sind (zum Beispiel die Baureihenfolge im Strategieteil der Karte).

Die richtige Ansicht

Das optimale Spielerlebnis in *Shadow Wars* erhalten Sie durch regelmäßiges Wechseln der Perspektive. Das gilt auch für die Strategie-Abschnitte im Spiel. Wenn Sie in die Rollenspiel-Ansicht wechseln, haben Sie beispielsweise eine viel bessere Weitsicht und erkennen Gegner bereits aus großer Distanz. Wer alle Truhen und Geheimnisse entdecken möchte, bedient ebenfalls fleißig die Kamera. Viele Truhen sind unter Büschen, Bäumen oder auch in Felsnischen versteckt. In der Strategie-Ansicht lassen sich Objekte anhand einer gelben Einfärbung erkennen, wenn Sie die Kamera über einen solchen Fundort bewegen.

Skripts ausnutzen

Eine Computer-KI ist immer den Zwängen von vorgefertigten Skripts untergeordnet. Nutzen Sie dies vor allem in schwierigeren Passagen aus, indem Sie die Skript-Auslöser ausfindig machen, danach den letzten Spielstand laden und sich optimal vorbereiten. Ein Beispiel: In der optionalen Westwehrkarte bekommen Sie den Auftrag, einen Untotenangriff abzuwehren. Wer diese Aufgabe völlig unvorbereitet annimmt, kann leicht in Schwierigkeiten geraten, da die Gegner schon etwas knackiger sind. Gewiefte Spieler errichten vorher eine gut ausgebaute Basis, postieren die eigenen Truppen sowie Abwehranlagen und lösen erst dann das Auftrags-Ereignis aus.

Pullrunde

Rollen- und Strategiespielern ist der Begriff „Pullen" sicher geläufig. Die Taktik, einzelne Gegner oder Gegnergruppen von größeren Verbänden oder Abwehranlagen wegzulocken, funktioniert auch in *Spellforce 2* sehr gut. Die künstliche Intelligenz reagiert auf solche Angriffe in der Regel nicht sehr clever, sodass Sie selbst große feindliche Armeen und Basen problemlos erledigen.

Helden- und Truppensteuerung

Stellen Sie Fernkämpfer und Magier immer in Halteposition ab. Sonst laufen Sie Gefahr, dass sich solche Einheiten zu sehr ins Nahkampfgetümmel stürzen und dabei über den Jordan gehen. Wer zum Beispiel mit den Einheiten des Bundes spielt, stellt solche Truppenteile am besten in Reichweite der eigenen Türme mit Elfen-Aufwertung ab – die sorgen dann für Heilung. Der neue Folge-Modus für Helden und Begleiter ist nicht ganz unproblematisch. Einmal ausgewählt, bleibt dieser Modus auch aktiv, wenn sich Ihr Avatar auf einer Karte per Reisestein durch die Gegend teleportiert. Die Helden laufen dann schnurstracks zum Avatar – unter Umständen mitten durch noch ungeklärtes Feindesland ...

Heldentod vermeiden

Bevor es in größeren Schlachten zur Sache geht, legen Sie zur Sicherheit lieber einen Spielstand an. Zwar ist die Wiederbelebungsfunktion für Helden und Avatar komfortabel, doch wer Pech hat, schafft es nicht rechtzeitig, in die Nähe des Leichnams zu gelangen, dĕn Sie wieder ins Leben holen möchten. Die fatale Folge ist eine automatische Niederlage.

Vorsorgende Aufklärung

Auf den meisten Kampagnenkarten ist es sinnvoll, zunächst einmal mit der Heldengruppe die Karte soweit wie möglich aufzuklären. Aktivieren Sie dabei vor allem sämtliche Reisesteine, so ersparen Sie sich in manchen Situationen lange Laufwege. Außerdem bekommen Sie einen Überblick, wo gegnerische Patrouillen herumlaufen, Spawn-Punkte und feindliche Basen sind.

Da ist der Turm drin

Der massive Einsatz von Türmen ist nach wie vor eine gute Möglichkeit, gegnerische Angriffswellen an strategisch günstigen Stellen zu schwächen oder gar aufzureiben. Das klappt zumindest in rohstoffreicheren Karten wie zum Beispiel Lichtwasser gut. In dem späteren Kampagnenverlauf nehmen Sie verstärkt gegnerische Rohstoffquellen ein, wenn Sie viele Türme bauen wollen.

Stefan Weiß/Andreas Bertits

Mit Kameraperspektiven und Click&Fight-System richtig umgehen!

Richtig eingesetzt, erleichtern die beiden verfügbaren Kameraansichten (Rollenspiel- und Strategie-Perspektive) das Abenteurerleben.





SUCHSPIELCHEN
Eine Szene, zwei Ansichten – während Ihnen in der Rollenspiel-Ansicht (A) die Truhe verborgen bleibt, zeigt die Vogelperspektive (B) den Schatz als gelbe Fläche an.

Die Eisenfelder, Teil 1



Norimar



Lichtwasser



Legende

Truhe/Schatz

Portale
- 1 Norimar
- 2 Nadelberg
- 3 Siebenburg

Reisesteine
- 1 Portal nach Norimar
- 2 Verteidigungslager des Ordens
- 3 Burg von Lyraine
- 4 Connach
- 5 Nordosten
- 6 Ruinen des Ordenshauses
- 7 Portal nach Siebenburg

1 Alwin
2 Berengar, Letho Grau, Truhe
3 Mauser, Drehlein
4 Außenposten errichten

Tipps:

1. Nachdem Sie die Packpferde nach Lichtwasser geleitet haben, erkunden Sie erst einmal in aller Ruhe die Karte. Aktivieren Sie schon mal alle Reisesteine, um später schneller zu den verschiedenen Auftrags-Orten zu gelangen.
2. Sie errichten einfach vor der Clan-Basis einen Außenposten und dezimieren die Arbeiter des Computergegners. Sammeln Sie dann selbst die wertvollen Rohstoffe.

Underhall



Legende

Truhe/Schatz

Portale
- 1 Siebenburg

Reisesteine
- 1 Minenlager
- 2 Windhammers Ende
- 3 Lelas Gefängnis
- 4 Außenposten des Bundes
- 5 Die alte Stadt
- 6 Eispalast

Kristall
Großes Bestienlager

1 Geist von Windhammer
2 Lela, Wuschel
3 Ardan
4 Eiskönigin

A Mineneingang
B Minenausgang
R Riesen
S Schneekatze
Z Zwergengefangene

Siebenburg



Legende

Truhe/Schatz

Portale
- 1 Lichtwasser
- 2 Westwehr
- 3 Underhall
- 4 Dun Mora
- 5 Tuscari-Wüste (nicht aktiv nutzbar)
- 6 Nadelberg

Reisesteine
- 1 Südliches Tor
- 2 Spinnennest
- 3 Universität
- 4 Bauerntor
- 5 Handwerkerviertel
- 6 Südwesten
- 7 Königspalast
- 8 Marktplatz der Händlergilde
- 9 Nordöstliches Tor
- 10 Zwergenviertel
- 11 Arkanum der Magier
- 12 Tempelbezirk der Priestergilde
- 13 Der stille Hain
- 14 Westen
- 15 Garnison der Miliz
- 16 Heilige Stätte
- 17 Nördliches Tor
- 18 Hagards Feste

Wichtige Gegenstände
- Münz-Truhe
- Murmel-Truhe
- Händler-Truhe
- Gondersens Paket-Truhe
- Pilze/Kräuter (WICHTIG: Die Standorte variieren von Spiel zu Spiel!)
- Glasharfe
- Stein der Wahrheit
- Spinnenseide

Wichtige Nichtspielercharaktere
1. Schattenlied, Einar, Falkmar, Utrecht, König Ulf
2. Askan, Drehlein, Undergant
3. Jorge, Laudinia, Odger
4. Drakkar-Mentor
5. Jandrim Windhammer, Jared, Asha
6. Talienne, Alyre, Alba, Zacharias
7. Sephis
8. Alastar
9. Galius
10. Idara
11. Falida, Redmund, Irion
12. Cardogan, Firin, Gondersen, Thoya
13. Hagard
14. Einsiedler (Banner teilen)
15. Lemuel
16. Siobhan
17. Entführte Schattenlied

Questmonster
- E Erdelementare
- O Oger
- H Harpyien

Dun Mora



Legende

- Truhe/Schatz/Auftrags-Gegenstand
- Truhe mit Narren-Spielstein
- Verlorene Botschaft der Königin

Portale

- 1 Siebenburg

Reisesteine

- 1 Innere Stadt
- 2 Lagerplatz
- 3 Dämonensumpf

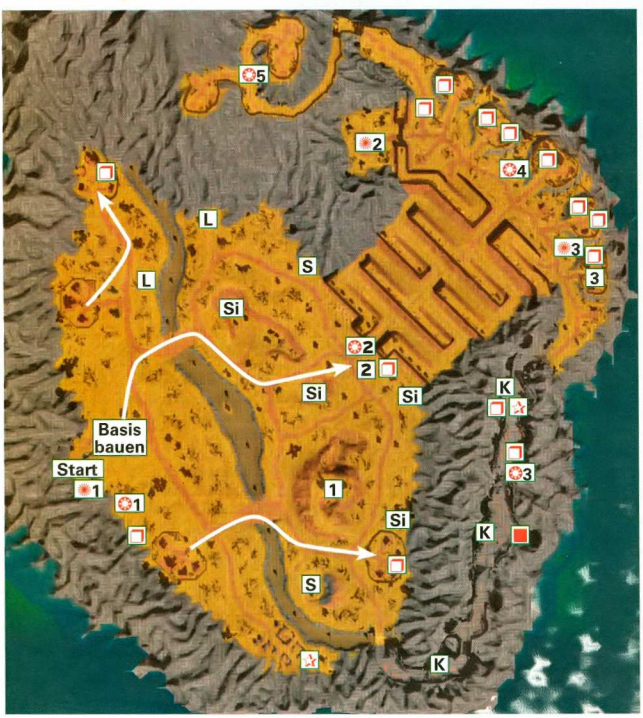
1 Königin Sansha
2 Leiche begraben

T Tongolems (Tonbrocken)

Tipps zu den Geistern

Wilder Geist: Kämpfen
Einsamer Geist: Leiche begraben
Ängstlicher Geist: Botschaft für Sansha holen
Gieriger Geis: den Avatar Leben geben lassen
Zorniger Geist: Dialogfolge 1, 1, 1

Nadelberg



Legende

- Truhe/Schatz/Auftrags-Gegenstand
- Truhe mit Goldener-Ritter-Spielstein
- Münztruhe

Portale

- 1 Siebenburg
- 2 Eisenfelder
- 3 Uram Gor

Reisesteine

- 1 Portal nach Lichtwasser
- 2 Tore des Bulwark
- 3 Verschütteter Minenweg
- 4 Das Bulwark
- 5 Zitadelle

1 Greifen befreien
2 Mordecay Lataya (aktiviert den geheimen Reisestein)
3 Kara

K Kalkstein
L Lenya
S Stein
Si Silber

Missionstipps:

Befehlen Sie den beiden Generälen, die Lager im Norden und Süden zu zerstören, danach lassen Sie sich von ihnen Rohstoffe liefern. Greifen Sie selbst das Lager vor dem Bulwark-Tor an. Jetzt lassen sich die Generäle nicht mehr ansprechen, liefern aber nach wie vor regelmäßig Rohstoffe.

Das Tor der Schwerter



Legende

Truhe/Schatz/Auftrags-Gegenstand

Portale

1 Eisenfelder
2 Nadelberg
3 Uram Gor
4 Die Magnetsteine
5 Die Tuscariwüste

Reisesteine

1 Lager der Schwarzfänge
2 Kampfplatz
3 Lager der Freihändler
4 See der Träume
5 Orakelberg
6 Der steinerne Gott
7 Uglanberg

Eisenfürsten

1 Freihändler, Familie Grau
2 Undar; nicht reizen, sonst greift er an
3 Bibliothek der Erinnerung

K Kalkstein
L Lenya
P Lenyapflanze (Orakel-Quest)
S Stein
Si Silber
T Tongolem

Die Eisenfelder, Teil 2



Legende

Truhe/Schatz/Auftrags-Gegenstand
Gedankensplitter

Portale

1 Nadelberg
2 Tor der Schwerter
3 Norimar

Reisesteine

1 Portal zum Nadelberg
2 Portal zum Tor der Schwerter
3 Östlicher Küstenpfad
4 Waldschrein

1 Verteidigung aufbauen
2 Schattenbasis zerstören, Gedankenstein
3 Schattenbasis zerstören
4 Verschlinger

S Stein
Si Silber
T Tongolem

Sie sind der Spielmacher!

„Fit for gaming" mit dem Jahres-Abo von PC ACTION und unseren exklusiven Gratis-Dankeschön-Prämien!

ORIGINAL PC-ACTION-FAN-SHIRT
Mit dem Original PC ACTION-Fan-Shirt sind Sie bei jedem Spiel die Nummer 1! Das exklusive und hochwertige Longsleeve ist aus 100 Prozent Baumwolle, in feinstem Siebdruck bearbeitet und in den Größen M, L und XL erhältlich. Saum, Ärmel und Halsausschnitt sind mit Doppelnähten versehen. Die Armbinde ist aus 100 Prozent dehnbarem Jersey und abnehmbar!
PRÄMIEN-NR.: 002922 GR.M
PRÄMIEN-NR.: 002923 GR.L
PRÄMIEN-NR.: 002924 GR.XL



FUSSBALL „+ TEAMGEIST REPLIQUE"
Strapazierfähiger Trainingsball von Adiddas im Design des WM-Spielballs mit zuverlässigen Spieleigenschaften und hoher Formstabilität, Gr. 5.
PRÄMIEN-NR.: 002910

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: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD**
(€ 51,60/12 Ausgaben [=€ 1,00/Ausg.]; Ausland € 63,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 51,60/12 Ausgaben [=€ 1,00/Ausg.]; Ausland € 63,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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

Die Prämie geht an folgende Anschrift:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämiennummer

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 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. 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.

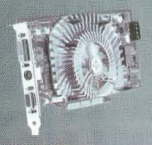
Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA PR 32

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





MAINBOARDS

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K7VT4APro	S, L, sA	A / KT400A	D	37,-
K7NF2-RAID	S, L, sA	A / nF2-U	D	42,-
K8NF4G-SATA2	S, V, L, sA	754 / nF410	D	54,-
939DUAL-SATA2	S, L, sA	939 / 1695	D+	59,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
A8N-E	S, GL, sA	939 / nF4-U	D+	94,-
A8N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	149,-
P5GD2-X	S, GL	775 / 915P	D2	99,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
GA-K8NE	S, GL, sA	754 / nForce4	D	66,-
GA-K8NSC-939	S, GL, sA	939 / nF3-250	D+	69,-
GA-K8NF-9 Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	99,-

DFI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
nF3 Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF3-U	D+	109,-
nF4 Ultra-D	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	129,-
nF4 SLI-DR Expert	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	199,-

AOPEN	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
i915GA-HFS	S, V, GL, sA	479 / 915G	D2	219,-
i915GMm-HFS	µATX, S, V, GL, F, sA	479 / 915GM	D2	239,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
KN8 Ultra	S, GL, sA	939 / nF4-U	D+	94,-
KN8 SLI	S, GL, sA	939 / nF4-SLI	D+	104,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K8T Neo2-F	S, GL, sA	939 / K8T800P	D+	59,-

Sockel 939 Mainboard

SAPPHIRE PC-A9RD580

- „Advantage"
- ATI RD580 + SB450 Chipsatz
- 4x DDR-RAM (Dual-Channel)
- 2x U-133, 2x S-ATA II RAID, 4x S-ATA RAID
- 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI
- 4x USB 2.0, FireWire, Gigabit-LAN
- 8-Kanal Sound



129,-

SAPPHIRE

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / +: auch ECC / *: 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 / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

LEADTEK	MB / Chip	€
A6600GT TDH	AGP 128-G3 / GF 6600GT	129,-
A6800XT TDH128	AGP 128-DD / GF 6800XT	139,-
A7800GS TDH	AGP 256-G3 / GF 7800GS	299,-

ASUS	MB / Chip	€
EN6600GT/TD	PCIe 128-DD / GF 6600GT	119,-
EN6800GT/2DT	PCIe 256-G3 / GF 6800GT	229,-

AOPEN	MB / Chip	€
6800GT-DVD	PCIe 256-G3 / GF 6800GT	209,-
FX5200-DV	AGP 128-DD / GF FX5200	39,-
6600GT-DV	AGP 128-G3 / GF 6600GT	139,-

GIGABYTE	MB / Chip	€
NX66T128D	PCIe 128-G3 / GF 6600GT	119,-
NX68G256D-B	PCIe 256-G3 / GF 6800GS	189,-

MSI	MB / Chip	€
NX7900GT-TZD	PCIe 256-G3 / GF 7900GT	319,-
NX6200AX-TD128LF	AGP 128-DD / GF 6200AX	54,-
NX6600-VTD256	AGP 256-DD / GF 6600	129,-

XFX	MB / Chip	€
GF7900GTX XT	PCIe 512-G3 / GF 7900GTX	539,-
7800GS Extreme	AGP 256-G3 / GF 7800GS	333,-

ATI-Chipsatz

ASUS	MB / Chip	€
EAX800/2DTV	PCIe 256-G3 / Rad. X800	111,-
EAX850PRO/HTVD	PCIe 256-G3 / Rad. X850PRO	159,-
EAX1300PRO/TD	PCIe 256-D2 / Rad. X1300PRO	99,-
EAX1600XT/SILENT/TVD	PCIe 256-G3 / Rad. X1600XT	169,-
EAX1900XTX/2DHTV	PCIe 512-G3 / Rad. X1900XTX	539,-

SAPPHIRE	MB / Chip	€
X1300PRO	PCIe 512-D2 / Rad. X1300PRO	99,-
X1600XT	PCIe 256-G3 / Rad. X1600XT	149,-
X1800XT	PCIe 512-G3 / Rad. X1800XT	333,-
X1900XT	PCIe 512-G3 / Rad. X1900XT	499,-
X1600PRO	AGP 256-D2 / Rad. X1600PRO	129,-

CLUB3D	MB / Chip	€
X800XL	PCIe 256-G3 / Rad. X800XL	179,-
X1900XTX	PCIe 512-G3 / Rad. X1900XTX	629,-
9250	AGP 128-DD / Rad. 9250	34,-
9250	PCI 128-DD / Rad. 9250	44,-

MSI	MB / Chip	€
RX1300PRO-TD256E	PCIe 256-DD / Rad. X1300PRO	89,-
RX1600PRO-TD256E	PCIe 256-D2 / Rad. X1600PRO	119,-
RX1900TX-VT2D512E	PCIe 512-G3 / Rad. X1900XTX	529,-
X1900 Crossfire-Ed.	PCIe 512-G3 / Rad. X1900	529,-

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (So478)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
2,4 GHz	Northwood		533	512	129,-	
2,8 GHz	Northwood		533	512	159,-	
3,0 GHz	Prescott		800	1.024	189,-	219,-

Pentium® 4 (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
630	Prescott	3,0	800	2.048		179,-
640	Prescott	3,2	800	2.048		219,-
650	Prescott	3,4	800	2.048		289,-
660	Prescott	3,6	800	2.048		419,-
670	Prescott	3,8	800	2.048		629,-

Pentium® D (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
830	Smithfield	3,0	800	2.048		274,-
840	Smithfield	3,2	800	2.048		369,-
940	Presler	3,2	800	4.096		439,-

Pentium® M (So479)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
750	Dothan	1,86	533	2.048		249,-
760	Dothan	2,0	533	2.048		319,-
770	Dothan	2,13	533	2.048		459,-

Core™ Duo (So479)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
T2300	Yonah	1,67	667	2.048		259,-

AMD

Sempron™ (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2400+	Thoroughbred B	1,66	333	256	74,-	

Sempron™ (So754)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
2800+	Palermo	1,6	800	256	68,-	80,-

Sempron™ 64 (So754)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
2600+	Palermo	1,6	800	128	66,-	70,-
3000+	Palermo	1,8	800	128	72,-	90,-

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3200+	Venice	2,0	1.000	512	129,-	159,-
3500+	Venice	2,2	1.000	512	169,-	209,-
3700+	San Diego	2,2	1.000	1.024	199,-	219,-
3800+	Venice	2,4	1.000	512	299,-	
4000+	San Diego	2,4	1.000	1.024		349,-

Athlon™ 64 X2 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3800+	Manchester	2,0	1.000	1.024	289,-	
3800+	Manchester	2,0	1.000	1.024		309,-
4200+	Manchester	2,2	1.000	1.024		379,-
4400+	Toledo	2,2	1.000	2.048		489,-
4600+	Manchester	2,4	1.000	1.024		579,-
800+	Toledo	2,4	1.000	2.048		679,-
FX-60	Toledo	2,6	1.000	2.048		1.089,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	92,-	84,-
DDR	2,0 GB	400 / 3-3-3	172,-	

MDT		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	86,-	93,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	78,-	77,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	98,-	83,-

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Platinum EL	1,0 GB	400 / 2-3-2	119,-	109,-
DDR Platinum EL	2,0 GB	400 / 2-3-2	229,-	
DDR Platinum EL	2,0 GB	500 / 3-3-2	274,-	
DDR2 Platinum	1,0 GB	800 / 4-5-4	164,-	

CRUCIAL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2-2-2	114,-	
DDR	1,0 GB	500 / 2,5-4-4	134,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	144,-	149,-
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	302,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule.

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5-4-4	88,-	97,-
DDR	1,0 GB	400 / 2-3-3	109,-	
DDR	1,0 GB	400 / 2-2-2	154,-	
DDR	2,0 GB	400 / 2,5	198,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	189,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	369,-	

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3	78,-	
DDR2	1,0 GB	533 / 4		74,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5	88,-	

TRANSCEND		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3	82,-	
DDR2	1,0 GB	533 / 4	76,-	

BUFFALO		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Select	1,0 GB	400 / 3-3-3		79,-
DDR Select	1,0 GB	400 / 2,5	84,-	
DDR Select	2,0 GB	400 / 3-3-3	162,-	
DDR2 Select	1,0 GB	533 / 4-4-4	84,-	85,-
DDR2 Select	2,0 GB	533 / 4-4-4	174,-	

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD400JB	U-100	40	9 / 8.192 / 7.200	45,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	50,-
WD1200SB	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	72,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	82,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8.192 / 7.200	114,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6L160P0	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	67,-
6L250R0	U-133	250	8 / 16.384 / 7.200	84,-
6L300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	104,-
7L300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	114,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT722520	U-133	200	8 / 8.192 / 7.200	84,-
HDT722525	U-133	250	8 / 8.192 / 7.200	92,-
HDS725050	U-133	500	8 / 8.192 / 7.200	329,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250824A	U-100	250	8 / 8.192 / 7.200	89,-
ST3300831A	U-100	300	8 / 8.192 / 7.200	104,-
ST3400832A	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	199,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP2014N	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	76,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	82,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD740GD	74	4 / 8.192 / 10.000	149,-
WD800JD	80	9 / 8.192 / 7.200	51,-
WD1600JS SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	75,-
WD2000JS SATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	77,-
WD2500JS SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	92,-
WD4000YR	400	9 / 16.384 / 7.200	199,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	49,-
HD160JJ SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	67,-
SP2004C SATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	78,-
SP2504C SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	86,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080 SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	52,-
HDT722516 SATA2	160	8 / 8.192 / 7.200	74,-
HDT722525 SATA2	250	8 / 8.192 / 7.200	99,-
HDS725050 SATA2	500	8 / 16.384 / 7.200	329,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250824AS SATA2	250	11 / 8.192 / 7.200	92,-
ST3250624AS SATA2	250	11 / 16.384 / 7.200	99,-
ST3250623NS NCQ	250	9 / 16.384 / 7.200	114,-
ST3400832AS NCQ	400	11 / 8.192 / 7.200	219,-
ST3400632NS NCQ	400	9 / 16.384 / 7.200	299,-
ST3500641AS SATA2	500	8 / 16.384 / 7.200	309,-

DVD-LAUFWERKE

ATAPI

DVD±RW	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1616L	16x / 8x		44,90
LG GSA-4167B schwarz	16x / 6x	47,-	54,-
LG GSA-H20LB schwarz	16x / 6x	57,-	67,-
NEC ND-4570 schwarz	16x / 8x	49,-	
NEC ND-7551 Slimline, schwarz	8x / 4x	89,-	
NEC ND-4571A schwarz	16x / 8x	52,-	
PHILIPS PBDV1628GB schwarz	16x / 8x	44,-	
PLEXTOR PX-716AL	16x / 6x	114,-	
PLEXTOR PX-716AL schwarz	16x / 6x	114,-	124,-
SAMSUNG SH-162A schwarz	16x / 8x	47,-	
SAMSUNG SH-W163A sw.	16x / 8x	54,-	
SAMSUNG SH-S162A schwarz	16x / 8x		52,-

USB 2.0

DVD±RW	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-2166D schwarz	16x / 8x		99,-
PHILIPS SPD3000CC	16x / 8x	79,-	
PLEXTOR PX-750UF +FW	16x / 8x		129,-

S-ATA

DVD±RW	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
PLEXTOR PX-755SA	16x / 10x		104,-

SAPPHIRE PCIe Grafikkarte

Radeon® X1800XT ViVo

- ATI Radeon® X1800XT Chip
- 512 MB GDDR3-RAM (256 Bit)
- 625 MHz Chiptakt
- 1.500 MHz Speichertakt
- 16 Pixelpipelines, 8 Vertex Shader
- DVI, 2x VGA, ViVo



333,-

SAPPHIRE

Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste 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.



WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

*€ 0,12 / Minute

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!Box WLAN 3030	54	Router/Modem	119,-
FRITZ!Box WLAN 3070	54	Router/Modem	139,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7050	125	Rout./Mod./VoIP	169,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	199,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	36,-
WUSB54G	54	USB2.0-Box	39,-
WPC54GS	54	PC-Card	54,-
WRT54G-D2	54	Router	69,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	64,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	64,-
WG511T	108	PC-Card	49,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	109,-
WPN824 RangeMax	108	Router	99,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520	108	PCI	44,-
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	54,-
DWL-G650	108	PC-Card	44,-
DWL-2100AP	108	Access Point	79,-
DI-624	108	Router	69,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse	Typ	Netzteil	€
ARCTIC-COOLING Silentium	Midi	350 W	77,-
COOLERMASTER Centurion 5	Midi	--	54,-
COOLERMASTER Stacker	Big	--	139,-
GIGABYTE Triton	Midi	--	79,-
LIAN LI PC-60A Plus II	Midi	--	129,-
THERMALTAKE Soprano inkl. Window Kit	Midi	--	67,-
THERMALTAKE Tsunami inkl. Window Kit	Midi	--	104,-
THERMALTAKE Armor inkl. Window Kit	Midi	--	129,-

Netzteile	Leistung	Typ	€
COOLERMASTER eXtremePower	380 W	ATX2	39,-
COOLERMASTER RealPower	450 W	ATX2	79,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
ENERMAX EG701AX-VH(W)SFMA	600 W	ATX2	149,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	84,-
SHARKOON SilentStorm	520 W	ATX2	149,-
THERMALTAKE Purepower Bluelight	460 W	ATX2	74,-
ZALMAN ZM460-APS	460 W	ATX2	99,-

BAREBONES

SHUTTLE	Merkmale	Sockel / Chip	€
SK21G	S, V, L, F, sA	754 / K8M800CE	199,-
SN95G5V3	S, GL, F	939 / nF3-250GB	289,-
SN25P	S, GL, F, sA	939 / nF4	399,-
SN26P	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	599,-
SD11G5	S, V, GL, F	478 / 915GM	449,-
SB81G5	S, GL, F	775 / 915PL	269,-
SD31P	S, V, GL, F, sA	775 / 945G	469,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	€
Terminator 2 AH-1	S, V, GL, F	939 / Xpress 200	169,-
Vintage-AH1	S, V, GL, F	939 / RS482	129,-
Vintage-PH1	S, V, GL, F	775 / 915G	149,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	€
Hetis 865GV-E Lite	grau S, V, L	478 / 865GV	159,-
Hetis 865GV-E Lite	schwarz S, V, L	478 / 865GV	159,-
Hetis 915 Lite	S, V, GL, F, sA	775 / 915GL	189,-

BIOSTAR	Merkmale	Sockel / Chip	€
iDEQ N1	S, V, L, sA	754 / nForce 410	169,-
iDEQ 210P	S, GL, F, sA	754 / nF3	199,-

AOPEN	Merkmale	Sockel / Chip	€
XC Cube EZ482	S, V, GL, F, sA	939 / RS482	269,-
XC Cube EA65-IIV2	S, V, GL, F	478 / 865G	159,-

Notebook

ACER Aspire 1642WLMi

- **INTEL® Pentium® M 735 CPU (1,7 GHz)**
- **15,4" XGA TFT-Display · 1 GB RAM**
- **INTEL® 915GM Grafik (bis 128 MB)**
- **DVD±RW/DL Brenner**
- **100 GB Festplatte**
- **Wireless LAN (54 MBit/s)**
- **MS Windows XP Home**



949,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
PC Emerald	Sempron™ 64 3000+	256 MB	80 GB	DVD-ROM	Onboard	349,-
PC Ruby II	Athlon™ 64 3200+	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	GeForce 6200 TC	524,-
PC Diamond	Athlon™ 64 3700+	1.024 MB	200 GB	DVD±RW DL	Radeon X850Pro	899,-
PC Brilliant II	Athlon™ 64 X2 4200+	2.048 MB	2x 250 GB	DVD±RW DL	GeForce 7900GTX	1.379,-
PC Iron	Celeron® D 320	256 MB	80 GB	DVD-ROM	Onboard	319,-
PC Titanium II	Pentium™ 4 630	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	GeForce 6200 TC	589,-
PC Gold	Pentium™ 4 660	1.024 MB	200 GB	DVD±RW DL	Radeon X850Pro	1.099,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A6JA-Q001H	Pentium®-T 2300	15,4	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, Radeon X1600, Webcam	1.479,-
A6KM-Q002H	Turion 64™-M MT-30	15,4	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home, MS Works	959,-
A6R-Q003H	Celeron®-M 380	15,4	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home, MS Works	889,-
A6U-B101H	Sempron™-M 3300+	15,4	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, MS Works, Webcam	859,-
M6VA-8025P	Pentium®-M 750	15,0	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Pro, Radeon X700, Tasche	1.599,-
W1VC-S007P	Pentium®-M 750	15,4	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Pro, Radeon X700, TV-Tuner	1.599,-
W2JC-U002P	Pentium®-T 2500	17,1	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	XP Pro, Radeon X1600, TV-Tuner	2.459,-
W5F-G005P	Pentium®-T 2300	12,1	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Pro, Webcam, Hochl.-Akku, Tasche	1.699,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
M50-1860 Callum	Pentium®-M 750	17,0	1.024 MB	100 GB	DVD±RW	XP Home	1.699,-
Q25-1600 Byron	Pentium®-M 778 (LV)	12,1	512 MB	80 GB	DVD±RW	XP Pro, Hochl.-Akku	1.999,-
R45*C1500 Corona	Celeron®-M 370	15,0	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home	999,-
R65-T2300 Carew	Pentium®-T 2300	15,0	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home	1.469,-
X20 XVM 1730 V	Pentium®-M 740	15,4	1.024 MB	80 GB	DVD±RW	XP Home	1.199,-

TFT-MONITORE

BELINEA	ms	Zoll	Merkmale	€
101725 silber	8	17,0	Sound	209,-
101715 grau	8	17,0	Sound	214,-
101728 silber	8	17,0	DVI-D/Sound	219,-
101902 silber	12	19,0	Sound	254,-

EIZO	ms	Zoll	Merkmale	€
S1910 grau o. schw.	16	19,0	DVI-D	539,-
S2110W grau o. schw.	16	21,1	2xDVI-I/USB	979,-
S2100 grau o. schw.	8	21,3	DVI-D/USB	999,-

SAMSUNG	ms	Zoll	Merkmale	€
710N silber	12	17,0		229,-
730BF schwarz	4	17,0	DVI-D	269,-
940B silber	8	19,0	DVI-D/Pivot	339,-
930BF schwarz	4	19,0	DVI-D	344,-
214T grau	8	21,3	DVI-D/Pivot	789,-

Diverse	ms	Zoll	Merkmale	€
BENQ FP91G+ silber	8	19,0	DVI-D/Pivot	274,-
HYUNDAI L90D+ silb.	8	19,0	DVI-D/Sound/Pivot	359,-
NEC 906X2 silber	4	19,0	DVI-D/USB	469,-
SAMTRON 94V silber	12	19,0		254,-

A4 Multifunktions-Drucker

EPSON Stylus DX3850plus

- **5.760x1.440 dpi Druckauflösung**
- **600 dpi Scannauflösung**
- **bis zu 18 Seiten/Minute s/w-Druck**
- **USB**



84,- EPSON

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY CyMotion Expert schwarz	USB	17,-
CHERRY CyMotion Master XPress	USB, PS/2	25,-
iDEAZON Zboard inkl. 2 Keysets	USB	49,-
LOGITECH Media Keyboard Elite	USB, PS/2	25,-
MS Wired Keyboard 500	PS/2	11,-
MS Digital Media Pro Keyboard	USB, PS/2	26,-
SAITEK Eclipse Keyboard	USB	39,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX518	USB, PS/2	46,-
G1 Optical Mouse	USB, PS/2	29,-
G5 Laser Mouse	USB	59,-
G7 Cordless Laser Mouse	USB	79,-

Diverse	Anschluss	€
MS Comfort Optical Mouse 3000	USB, PS/2	21,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Gamepads & Joysticks

LOGITECH	Typ	€
Dual Action Pad	Gamepad	22,-
Rumblepad II	Gamepad	26,-
Cordless Rumblepad II	Gamepad	39,-

SAITEK	Typ	€
Cyborg EVO	Joystick	32,-
X52 Hotas	Joystick	99,-

Mauspads & Zubehör

RAZER	Farbe	€
RAZER Mantis Speed	schwarz	24,90
RAZER Mantis Control	schwarz	24,90

Diverse	Farbe	€
Mousebungee V2 (Kabelhalterung)	schwarz	14,-
COMPAD Speed-Pad	grau	17,-
FUNC sUrface 1030	schwarz/schwarz	25,-
FUNC sUrface 1030	blau/orange	25,-
KRYPTEC X-Board V2	verschiedene Farben	16,-
EVERGLIDE Titan MonsterMat	schwarz	22,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Music	PCI	114,-
CREATIVE X-Fi Platinum	PCI	174,-
CREATIVE X-Fi Fatal1ty Edition	PCI	219,-
CREATIVE SoundBlaster Audigy 4 Pro	PCI	149,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 5.1 USB MK II	USB	44,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	154,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE HS-300	Klinke	14,-
LOGITECH Stereo USB 250	USB	39,-
PLANTRONICS GameCom 1	Klinke	29,-
SENNHEISER PC 160 inkl. Battlefield 2	Klinke	109,-
SHARKOON Cosmic 5.1	Klinke	39,-
SPEEDLINK Medusa HeadSet	Klinke	79,-

GAMES

Action	€
Battlefield - Vietnam	19,-
Battlefield II	46,-
Battlefield II Special Forces Addon	29,-
Battlefield II Euro Force Booster Pack Addon	9,-
Blazing Angels Squadron of WWII	42,-
Half Life I Anthology	19,-
Peter Jacksons King Kong	42,-
Quake 4	46,-
Rainbow Six Lockdown	45,-
Ravenshield Athena Sword AddOn	19,-
Star Wars Battlefront II	39,-
Unreal Tournament 2004	14,-

Strategie	€
Age of Empires III	44,-
Black & White II	49,-
Civilization IV	46,-
C&C Generäle: Die Stunde Null Addon	9,90
Herr der Ringe - Schlacht um Mittelerde	19,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II	45,-
Warcraft III - Reign of Chaos	12,-
Warcraft III - Frozen Throne Add On	12,-
Warcraft III Gold inkl. Frozen Throne	22,-

Rollenspiele & Adventures	€
Dark Age of Camelot - Darkness Rising Addon	19,-
Dark Age of Camelot Bundle	33,-
Diablo II Gold	19,-
Dungeon Siege II	44,-
Everquest 2 - Kingdom of Sky Addon	24,-
Guild Wars	42,-
Guild Wars Faction Addon	42,-
Heroes of Might&Magic 5	45,-
Star Wars - Knights of the Old Republic II	26,-
The Elder Scrolls IV: Oblivion	42,-
World of Warcraft	42,-

Sport & Simulation	€
Biathlon 2006	28,-
Die Sims 2	47,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre AddOn	29,-
Die Sims 2 - Nightlife AddOn	29,-
DTM Race Driver 3	44,-
FIFA 2006	49,-
Flight Simulator 2004	47,-
Fussballmanager 2006	49,-
Need for Speed: Underground 2 Classic	19,-
Need for Speed Most Wanted	47,-
NHL 06	49,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

DEUTSCHER INTERNET PREIS 2005

PCPraxis Leserwahl 2004

LESERUMFRAGE 2004 PC Direkt! 1. Platz Ansprache Anbieter

Hardware 2004 1. Platz ALTERNATE

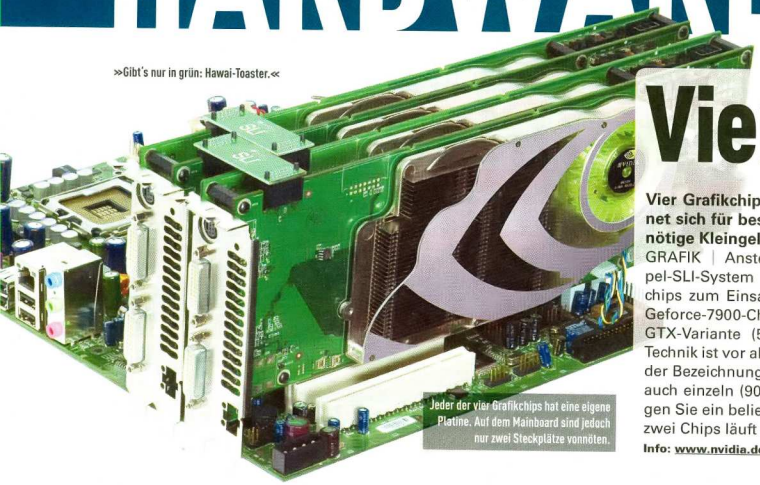
Zum 3. Mal in Folge hat ALTERNATE bei der jährlichen Leserwahl der Zeitschrift PC Games Hardware den Titel „Bester Hardware-versender" gewonnen! Für diese erneute Auszeichnung - ebenso wie für die vielen weiteren - bedanken wir uns bei unseren Kunden.

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ITSTORE
Mo - Fr: 9:00-20:00 Uhr
Sa: 9:00-16:00 Uhr

HARDWARE



»Gibt's nur in grün: Hawai-Toaster.«

Jeder der vier Grafikchips hat eine eigene Platine. Auf dem Mainboard sind jedoch nur zwei Steckplätze vonnöten.

Vier her!

Vier Grafikchips gleichzeitig: Nvidias QUAD SLI eignet sich für besonders leistungsgierige Spieler – das nötige Kleingeld vorausgesetzt.

GRAFIK | Anstelle von vier Karten kommen beim Doppel-SLI-System zwei Platinen mit jeweils zwei Grafikchips zum Einsatz. Dabei handelt es sich zunächst um Geforce-7900-Chips, die jedoch niedriger takten als die GTX-Variante (500/600 statt 650/800 Megahertz). Die Technik ist vor allem für Komplett-PCs vorgesehen, unter der Bezeichnung Geforce 7900 GX2 sind die Karten aber auch einzeln (900 Euro) erhältlich. Für Quad-SLI benötigen Sie ein beliebiges Nforce4-SLI-Board. Eine Karte mit zwei Chips läuft auch auf dem normalen Nforce4. (DM)

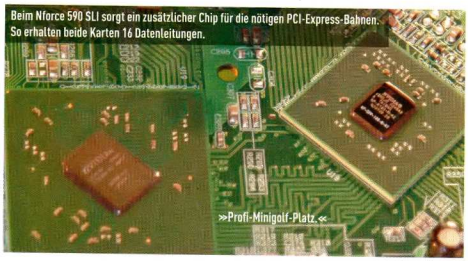
Info: www.nvidia.de

Chipchen geschlagen

Besser als der Rest? Nvidia bringt vier Mainboard-Chipsätze aus der NFORCE-500-Reihe für den neuen AMD-Sockel AM2.

MAINBOARD | Für Dual-Grafik-Systeme eignen sich Nforce 590 SLI (zweimal x16) und 570 SLI (zweimal x8) samt Dual-Gigabit-LAN und sechs SATA-Ports. Der Nforce 570 hat die gleichen Eigenschaften, unterstützt aber nur eine Grafikkarte. Der günstige Nforce 550 hat hingegen nur einen Netzwerk- und vier SATA-Anschlüsse. Mainboards mit Nforce-500-Chip kommen ab Juni in den Handel – zeitgleich mit den ersten AM2-Prozessoren. (DM)

Info: www.nvidia.de



Beim Nforce 590 SLI sorgt ein zusätzlicher Chip für die nötigen PCI-Express-Bahnen. So erhalten beide Karten 16 Datenleitungen.

»Profi-Minigolf-Platz.«



Ultra Mobile PCs bedienen Sie über ein Touch-Display oder mit der ausklappbaren Tastatur.

»Endlich ein Fenster für unterwegs.«

Taschenspieler

Ein vollwertiger PC in der Hosentasche: Mit ULTRA MOBILE PCS zocken Sie dank Core-Duo-CPU sogar.

MOBILE-PC | Auf der Cebit wurden erste Prototypen von Ultra Mobile PCs (UMPCs) vorgestellt. Die Symbiose aus Handy und Notebook verfügt über ein Touch-Display und eine ausklappbare Tastatur sowie Intels neuen Zweikernprozessor Core-Duo. UMPCs eignen sich zum Chatten, Spielen, Surfen und als Navigationssystem. Die ersten handlichen Alleskönner sollen noch diesen Monat erscheinen. (DM)

Info: www.intel.de

GEWINNSPIEL

Unser Pro-Test

PC ACTION und Speed-Link verlosen 20 PC-Pro-Gamersbacks im Wert von 500 Euro.

Sie besuchen gern LAN-Partys? Dann hat Speed-Link das Richtige für Sie: Mit dem PC-Pro-Gamersback hängen Sie sich die Spielekiste samt Tastatur, Maus und Kabel einfach an den Leib. Die Tragetasche in Schwarz oder Tarnfarbe ist gepolstert und schnell befestigt.

Wie viel kostet eine Packung grüner Tee bei Aldi?
a) 1,59 Euro
b) Drei Septim-Münzen
c) Zwei Barren in Gold gepresstes Latinum

20 X



Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

Intelligentes Kernchen

Im dritten Quartal kommt Intels CONROE. Die CPU soll dank neuer „Core"-Architektur bei Spielen besonders schnell sein.

CPU | Mit dem aktuellen Pentium D hat der neue Zweikern-Chip wenig zu tun. Stattdessen kommt die gleiche Architektur wie beim Notebook-Prozessor Core-Duo (Codename: Yonah) zum Einsatz. Gegenüber der Mobile-Variante verfügt der Conroe über 266 Megahertz Frontside-Bus und satte vier Megabyte Cache. Dank Smart-Cache-Technik können beide Kerne beliebig auf den Zwischenspeicher zugreifen. Auf dem Intel Developer Forum (kurz: IDF; Entwicklerforum) ließen wir einen Conroe-Prototypen mit 2,66 gegen einen auf 2,8 Gigahertz übertakteten FX-60 antreten: Die Intel-CPU lag bei allen vier Spielen um 21 bis 27 Prozent vorn. Hundertprozentig verlässliche Ergebnisse lesen Sie, sobald wir den Conroe in der Redaktion testen können. (DM)

Info: www.intel.de



»Beging Selbstmord: Spieget von Angela Merkel«

Die Fertigung von Intels neuem Desktop-Prozessor Conroe läuft im 65-Nanometer-Verfahren. Später soll eine Extreme Edition vom Conroe folgen.

Mausbesetzer

Anzeige

Logitech, Razer, Creative, Genius: Zahlreicher Hersteller nutzten die Cebit, um neue MÄUSE und TASTATUREN für Spieler vorzustellen.



»George W. Bush hat den roten Knopf immer dabei.«

Creatives Fatal1ty-Maus soll sich besonders gut für Spieler eignen.

EINGABEGERÄTE | Mit der Slimstar 310 präsentierte Genius eine wasserdichte und damit abwaschbare Tastatur. Von Creative kommt unter dem Markennamen Fatal1ty eine spezielle Maus für Spieler. Logitech bietet hingegen eine Linkshändervariante mit der Bezeichnung MX 610 Left-Hand an und bringt die kabellose G7 in der „Black"-Edition mit Tragetasche für LAN-Partys. Eine ungewöhnliche Neuerung gibt es bei A4Tech: Per Dreifach-Feuerknopf geben Sie bei Spielen gleich drei Schüsse auf einmal ab. Eine besonders kleine Spielermaus hat Razer neu im Programm – das Mäuschen heißt Krait. Der Hersteller zeigte zudem ein Vorab-Modell der Spieletastatur Tarantula. Wann diese auf den Markt kommt, ist noch ungewiss. (DM)

Info: www.genius.de | de.europe.creative.com | www.logitech.de | www.speed-link.de

G.SKILL





»Neu von Panini: Sammelalbum Computec-Magazine.«

Der Internet Explorer 7 unterstützt erstmals Tabbed-Browsing. Zudem können Sie geöffnete Seiten nebeinandern anzeigen.

Alter, Vista!

Microsofts neues Betriebssystem WINDOWS VISTA verschiebt sich auf Januar 2007. Was sollten Spieler über den Umstieg auf Vista wissen?

SOFTWARE | Die Hardware-Anforderungen des neuen Betriebssystems sind bereits bekannt: 512 Megabyte RAM und eine DX9-Grafikkarte mit 64 Megabyte sind Pflicht. Zudem nutzt das System die 64-Bit-Fähigkeit aktueller CPUs. Laut Microsoft kommen mit Vista mehr 64-Bit-Spiele. Wir haben eine Beta-Version im Spieletest geprüft: *Battlefield 2* lief mit 1.024 Megabyte zwar anständig, beim Wechsel auf den Desktop war das System aber überfordert. Zwei Gigabyte RAM sind offenbar ratsam. Zu dem hartnäckigen Gerücht, dass die PC-Version von *Halo 2* ausschließlich mit Windows Vista läuft, wollten unsere Gesprächspartner auf der Cebit keine Stellung nehmen. (DM)

Info: www.microsoft.de

LIES MICH!

GEIL: RAM für Übertakter



Der DDR2-Speicher von GEIL hat eine Heatpipe-Kühlung.

Speicher | RAM-Hersteller GEIL (Golden Emperor International Limited) hat auf der Cebit DDR2-Module vorgestellt, die über einen Stromanschluss verfügen. Dieser liefert maximal 3,2 Volt Spannung (Standard: 1,8 Volt) und soll mit bis zu 1,3 Gigahertz laufen. Für die nötige Kühlung sorgt eine Heatpipe. (DM)

Info: www.geil.com.tw

IDF: Nachfolger zum VGA-Kabel



Der neue UDI-Standard löst D-SUB und DVI ab.

Video | Auf der Intel-Messe IDF in San Francisco wurde ein Format vorgestellt, das den mittlerweile 18 Jahre alten VGA-Standard sowie die DVI-Variante ablösen soll: Das Unified Display Interface (kurz: UDI) basiert auf HDMI und verwendet sogar die gleichen Protokolle. UDI soll zusätzliche Leistungs-Modi bieten und überträgt (genau wie HDMI im Multimediabereich) Video- und Audio-Signale. Ein Adapterkabel von DVI auf UDI ist ebenfalls geplant. Aktuell ist die Spezifikation 0.8 im Rennen. Für die finale Version 1.0 visiert Intel das laufende Quartal an. (DM)

Info: www.intel.de

Radeon X1900 XTX mit Wasserkühlung

Grafik | Sapphire hat eine wassergekühlte X1900 XTX vorgestellt, die Ende April auf den Markt kommen soll. Diese verfügt über eine zusätzliche Steckkarte, die Sie in einem beliebigen Slot unterbringen. Auf der Zusatzkarte befinden sich alle Komponenten der Wasserkühlung, inklusive blau leuchtendem Lüfter. Als Preis nannte Sapphire rund 550 Euro, was einem Aufpreis von 50 Euro gegenüber einer normalen X1900 XTX entspricht. (DM)

Info: www.xxx.de

Geforce 7600 für AGP und PCI-Express-x1-Grafikkarten

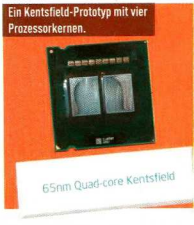
Grafik | Auf der Cebit schnappten wir Gerüchte auf, dass die Geforce 7800 GS doch nicht Nvidias letzte Karte für das AGP-Format ist: Die neue Mittelklasseplatine soll es ebenfalls für das alte Steckformat geben – und zwar noch in diesem Monat. Außerdem zeigte HIS eine Radeon X500 für PCI-Express-x1-Slots. Gewöhnlich verfügen Mainboards über zwei bis vier x1-Steckplätze (DM)

Info: www.nvidia.de

Vierkern-Prozessoren kommen 2007

CPU | Schon Anfang des nächsten Jahres will Intel die ersten Desktop-Prozessoren mit vier Kernen anbieten. Die Quad-Core-CPUs tragen den Codenamen Kentsfield. Die Server-Variante läuft unter der Bezeichnung Clovertown. (DM)

Info: www.intel.de



Ein Kentsfield-Prototyp mit vier Prozessorkernen.

65nm Quad-core Kentsfield

Die zeigen alles!



»Hat sich übergeben: Robocop.«

Nvidias neue Garde und Atis Mittelklassen-Auffrischung wirbeln den Grafikkarten-Markt durcheinander.



Damit das klar ist!

SHADER-MODELL
Klassifizierungssystem für die Shader-Fähigkeiten im Vertex- und Pixel-Bereich einer GPU.

PIXEL-PROZESSOR
Teil der GPU, der Berechnungen auf Pixelbasis durchführt. Setzt sich meist aus vier einzelnen Pipelines zusammen.

TRANSPARENCY ANTI-ALIASING
Technik, um gezielt Objekte wie Zäune oder Gitter zu glätten, die per Alpha-Test entstehen.

ROP
Kurzform von Raster Operation Processor, der für Multi-Sampling, Z-/Stencil-Operationen und Alpha-Blending zuständig ist.

Welche der NEUEN GRAFIKKARTEN bringt am meisten Spiele-Power fürs Geld? PC ACTION checkte die Referenzmodelle im Test-Folterkeller. Die neuen Modelle wirbeln Markt und Preise kräftig durcheinander. Was gestern noch eine Kaufempfehlung darstellte, ist heute bereits ein überteuerter Restposten. Die Geforce 7600 und 7900 sind seit Anfang März verfügbar, nur die teure 7900 GTX ist wieder mal etwas knapp. Atis X1800 GTO sollte ab Ende März zu einem unverbindlichen Preis von 249 Euro bei den Händlern liegen – Stichproben in der Preissuchmaschine www.geizhals.at zeigten jedoch, dass bereits vor Verfügbarkeit die Preise rutschten.

RADEON X1800 GTO

Bei der Karte handelt es sich um einen Abkömmling der X1800-XT/XL-Karten. Sie verfügen noch über den im letzten Oktober vorgestellten R520-Chip und nicht über den hinsichtlich der Pixel-Shader-Leistung deutlich verbesserten R580-Chip. Erst mit diesem konnte Ati die Benchmark-Krone von Nvidia zurückerobern. Um die X1800 GTO preiswert anbieten zu können und gleichzeitig der X1800 XL leistungsmäßig nicht zu nahe zu rücken, hat Ati einen der ursprünglich vier Pixel-Prozessoren deaktiviert. So kann der Chip nur noch an zwölf Pixeln gleichzeitig rechnen. Auch Textureinheiten und ROPs wurden auf zwölf beschnitten. Die Takte entsprechen mit 500 MHz für den Grafikchip und 495 MHz für den Video-RAM denen der X1800 XL. So ist auch die Bandbreite mit rund 32 GByte pro Sekunde großzügig bemessen und übertrifft die der GF 7600 GT um über 40 Prozent – eine gute Voraussetzung für die Nutzung von Kantenglättung. Auch das Board-Layout gleicht dem der X1800 XL bis auf eine zusätzliche Phase des Spannungswandlers. Jedoch hat die Karte auch die laute Kühlung der X1800 XL geerbt. Unter Windows verursacht der Radiallüfter zwar noch akzeptable 1,1 Sone (32,8 dB), im 3D-Betrieb ist er mit 4,7 Sone (48,9 dB) eindeutig zu laut. Mit der X1800 GTO verbrauchte unser Test-PC 231 Watt unter Volllast und 155 Watt im Windows-Betrieb – das ist kaum weniger als mit einer X1800 XL (237 Watt in 3D und 159 Watt unter Windows). Hier können wir nur raten, auf Karten mit anderer Kühlung von Atis Board-Partnern zu warten. Sapphire zum Beispiel hat bereits eine Toxic-Variante mit Zalman-Kühler angekündigt. Monitore oder hochauflösende LC-Displays mit bis zu 2.560x1.600 Pixeln finden Anschluss über zwei Dual-Link-DVI-Ports. Zusätzlich bietet die Karte natürlich auch eine TV-Out-Buchse sowie die von der X1000-Reihe bekannte Avivo-Technologie. Darunter sind sämtliche Soft-

Ein schneller Blick!

Die technischen Details der getesteten Grafikkarten.

Chipname	X1800 GTO	X1800 XL	6600 GT	7600 GS	6800 GS	7600 GT	7800 GTX	7900 GT	7800 GTX/512	7900 GTX
Interner Codename/Ca.-Kartenpreis (Euro)	R520/250,-	R520/310,-	NV43/130,-	G73/150,-	NV42/190,-	G73/200,-	G70/410,-	G71/320,-	G70/670,-	G71/520,-
Fertigung (nm)/Transistoren (Mio.)/ Chipgröße (mm²)	90/321/295	90/321/295	110/146/161	90/177/132	110/190/226	90/177/132	110/302/349	90/278/208	110/302/349	90/278/208
Chip-/Speichertakt (MHz)	500/495	500/495	500/500	400/400	425/500	560/700	430/600	450/660	550/850	650/800
PS-Version/PS-ALUs (MADD)	3.0/12	3.0/16	3.0/8	3.0/24	3.0/12	3.0/24	3.0/48	3.0/48	3.0/48	3.0/48
Rechenleistung (GFLOP/s)	48	64	32	76,8	40,8	107,52	165,12	172,8	211,2	249,6
Textureinheiten/Texelfüllrate (MTex/s)	12/6.000	16/8.000	8/4.000	12/4.800	12/5.100	12/6.720	24/10.320	24/10.800	24/13.200	24/15.600
ROPs/Pixelfüllrate (MPix/s)	12/6.000	16/8.000	4/2.000	8/3.200	12/5.100	8/4.480	16/6.880	16/7.200	16/8.800	16/10.400
Vertex-Shader-Version/-Einheiten	3.0/8	3.0/8	3.0/3	3.0/5	3.0/5	3.0/5	3.0/8	3.0/8	3.0/8	3.0/8
Speicherinterface/-bandbreite (GByte/s)	256 Bit/31,68	256 Bit/31,68	128 Bit/16	128 Bit/12,8	256 Bit/32,0	128 Bit/22,4	256 Bit/38,4	256 Bit/42,24	256 Bit/54,4	256 Bit/51,2
Speicherstandard/-bestückung (MByte)	GDDR3/256	GDDR3/256	GDDR3/128,256	DDR2/128,256	GDDR3/256	GDDR3/256	GDDR3/256	GDDR3/256	GDDR3/512	GDDR3/512

7900 GT und GTX sind keine Meilensteine in Sachen Leistung gegenüber ihren direkten Vorgängern – lediglich die Leistungsaufnahme wurde durch den 90-nm-Prozess deutlich gesenkt. Die 7600 GT dagegen legt die Messlatte im Preisbereich bis 200 Euro ein ganzes Stück höher und weist 6800 GS und X1600 XT klar in die Schranken.

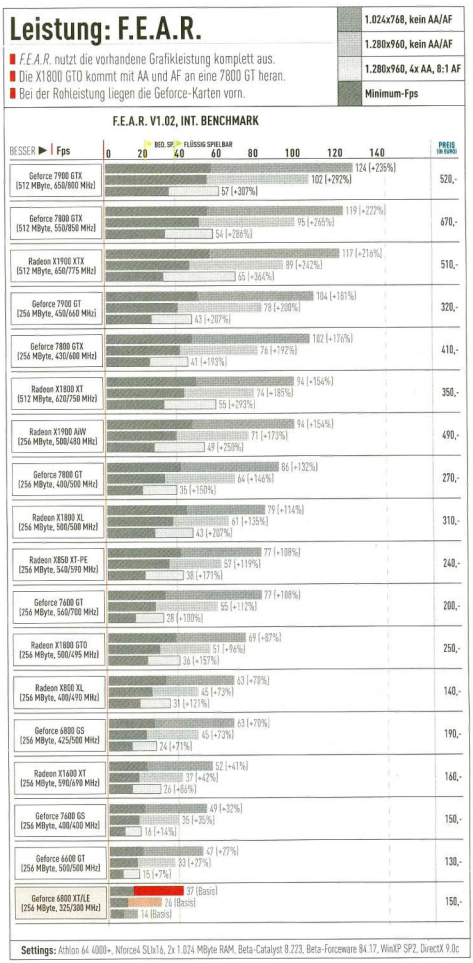
und Hardware-Funktionen zur Videobeschleunigung und -verschönerung zusammengefasst. Unter anderem die zehn Bit genauen Framebuffer-Formate und DACs sowie die Pixel-Shader-Nutzung zur Dekodierung von hochauflösendem H.264-Video. In Sachen X1800-GTO-Crossfire hat Ati eine Überraschung parat. Da eine X1800-XT-Masterkarte nur mit drei Pixel-Prozessoren (wie die „normale" Karte) arbeiten würde und zudem der große Taktunterschied bestünde, wäre solch eine Lösung teuer und ineffektiv. So soll ein X1800-GTO-Pärchen aus zwei identischen Karten rein über den PCI-Express-Port kommunizieren und Crossfire – ähnlich wie bei der X1600 – ohne weitere Hardware möglich machen. Uns stand keine zweite Karte zur Verfügung, so dass wir dieses Charakteristikum nicht prüfen konnten.

GEFORCE 7300 LE

Neben den für den Spielermarkt gedachten Karten präsentierte Nvidia auch eine weitere Einsteigerkarte der Geforce7-Reihe. Die 7300 LE bietet bis auf die Unterstützung für SLI sämtliche Features ihrer großen Geschwister. Sie verfügt nur über einen mit 450 MHz taktenden Pixel-Prozessor und ein 64 Bit schmales Speicher-Interface (Bandbreite rund 5,3 GByte/s). Daher ist selbst das Spielen aktueller Titel ohne FSAA und AF kaum mit hoher Detailstufe möglich – daher hat PC ACTION die Karte nicht im Test berücksichtigt. Auch der Preis von deutlich unter 100 Euro hilft hier nicht weiter, wenn Sie mehr als ein gelegentliches Spielchen mit reduzierter Detailstufe erwarten. Entsprechend positioniert Nvidia die Karte auch als Büro- und Videolösung, da sie natürlich über die Pure-Video-Funktionalität ihrer großen Geschwister verfügt.

GEFORCE 7600 GT UND GS

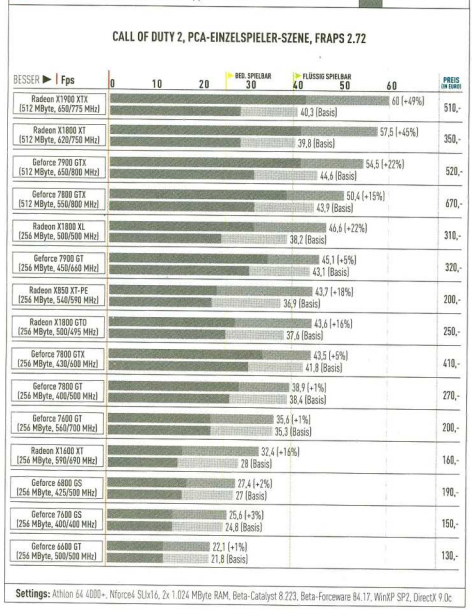
Die mit dem neuen G73-Chip ausgestattete 7600 GT tritt offiziell an, um die erfolgreiche Geforce 6600 GT abzulösen. Der mit 560 MHz getaktete Chip verfügt über drei Pixel-Prozessoren mit je vier Textureinheiten und acht Shader-ALUs. Insgesamt acht ROPs sorgen für Blending, FSAA und Stencil-Verarbeitung. Die Vorarbeit für den Pixel-Teil leisten fünf Vertex-Shader-Einheiten. Der Chip ist mit 128 Bit an den 700 MHz schnellen, 256 MByte großen GDDR3-Speicher angebunden (Bandbreite: 22,4 GByte pro Sekunde). Die mit 17,5 cm (6600 GT: ebenfalls 17,5 cm) Platinenlänge sehr kurze Geforce 7600 GT benötigt noch keine separate Stromversorgung – hier macht sich offenbar die Umstellung der Produktion auf 90 Nanometer Strukturbreite bezahlt. Auch die Leistungsaufnahme des Test-PCs liegt mit 143 Watt im Leerlauf und 210 Watt unter Volllast im grünen Bereich und deutlich unter der X1800 GTO. Wahrscheinlich aufgrund der geringen Leistungsaufnahme hat sich Nvidia für einen nur zweistufig geregelten 45-mm-Lüfter entschieden. Dieser ist mit 4,4 Sone (50,2 dB) im 3D-Betrieb allerdings entschieden zu laut und hält die GPU auf



Gewinn: Zweikern-CPU

- Ati-Karten profitieren hier deutlich stärker von zwei Kernen.
- Eine X1800 GTO liegt auf dem Niveau einer 7800 GTX.
- Die 7600 GT hält die X1600 XT nur knapp in Schach.

1.024x768, Einzelkern
1.024x768, Zweikern
Minimum FPS

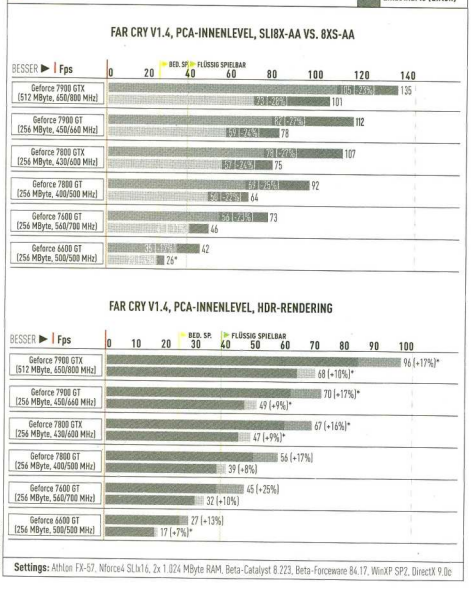


Settings: Athlon 64 4000+, Nforce4 SLIx16, 2x 1.024 MByte RAM, Beta-Catalyst 8.223, Beta-Forceware 84.17, WinXP SP2, DirectX 9.0c

Multi-GPU: Far Cry

- Die neuen Geforce-Karten bringen keine Verbesserung bei SLI8x-FSAA.
- Im Vergleich zu 8xS-AA ist SLI8x-AA wenig sinnvoll.
- HDR-Rendering wird ebenfalls nur im Rahmen der Taktraten schneller.

1.280x1.024, 8:1 AF (SLI8x oben)
1.600x1.200, 8:1 AF (SLI8x oben)
8xS FSAA oben/ Einzelkarte (unten)



Settings: Athlon FX-57, Nforce4 SLIx16, 2x 1.024 MByte RAM, Beta-Catalyst 8.223, Beta-Forceware 84.17, WinXP SP2, DirectX 9.0c

* Starke Bildfehler

rund 77 Grad Celsius. Auch regelte er bei unserer Testkarte nicht wieder herunter; im Leerlauf sind es immer noch unangenehme 1,8 Sone (37,8 dB). Besser wäre hier eine leisere Lüftung gewesen, die den Chip nur wenig wärmer hätte werden lassen. Die optional auch passiv gekühlt erhältliche Geforce 7600 GS soll das Segment unter 150 Euro unsicher machen und basiert auf demselben Chip wie die GT. Auch hier stehen drei Pixel-Prozessoren mit insgesamt 24 Shader-ALUs und fünf Vertex-Einheiten zur Verfügung. Allerdings beträgt die Taktrate für GPU wie für den DDR2-Speicher nur 400 MHz. Die Bandbreite sinkt damit im Vergleich zur GT um 43 Prozent auf rund 12,8 GByte pro Sekunde. Beide Karten verfügen über Nvidias Pure-Video-Technologie und eignen sich auch zur Wiedergabe von hochauflösenden H.264-Videos. Anschluss an die entsprechenden LC-Displays bietet ein einzelner Dual-Link-DVI-Port, der bis zu 2.560x1.600 Bildpunkten unterstützt. Ihm zur Seite stehen ein Single-Link-DVI-Anschluss im Falle der 7600 GT und optional eine D-Sub-Buchse für analoge Monitore auf der 7600 GS.

GEFORCE 7900 GT UND GTX

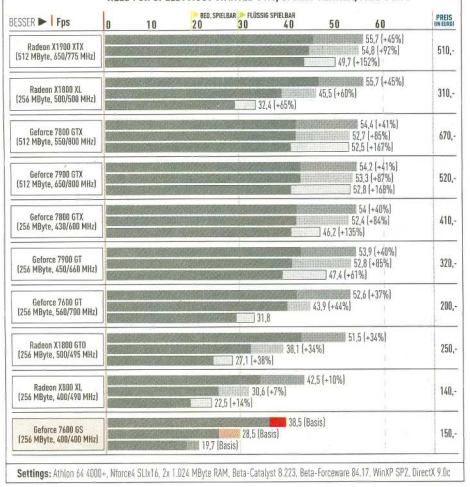
Auch im High-End-Bereich hat Nvidia mit der Geforce-7900-Reihe nun auf 90-nm-Fertigung umgestellt. Da man keine neuen oder zusätzlichen Funktionseinheiten integrierte, wurde die Größe des Chips drastisch reduziert. Von per Schieblehre gemessenen ehemals 349 mm² sank das Chip-Areal auf nur noch rund 208 mm². Durch die geringere Fläche konnte Nvidia nach eigenen Angaben die Stufen der Render-Pipeline verkürzen. Vorher war man aufgrund der Chipgröße und des so genannten kritischen Pfades der langsamsten Signallaufzeit gezwungen, Pipeline-Stufen einzufügen. Diese taten nichts, außer die Synchronität zu gewährleisten, um das Signal gewissermaßen von einer Ecke des Chips in die andere transportieren zu können. Eine Verbesserung soll der Chip laut Nvidia in Sachen Leistung allerdings doch haben: Der für SLI-FSAA nötige Datenaustausch lief in der Geforce 7800 ausschließlich über den PCI-Express-Anschluss. Die 7900-Karten sollen hierfür nun auch die SLI-Verbindung über die Steckbrücke nutzen – in unseren Benchmarks spiegelt sich das allerdings nicht wider. Auf dem G71-Chip basieren die beiden neuen Modelle, die die Geforce 7800 ablösen. Zum einen wäre dies die 7900 GT, zum anderen die 7900 GTX. Das kleinere 7900-GT-Modell wird mit 450 MHz GPU-Takt ausgeliefert und ist damit 20 MHz schneller als die 7800 GTX. Die Differenz des „Geometry-Domain"-Taktes beträgt nur noch 20 statt 40 MHz (7800 GTX). Der mit 256 Bit DDR angebundene GDDR3-Speicher ist mit 660 MHz zehn Prozent schneller als bei der 7800 GTX in Betrieb. Die nur 20 cm lange Platine (7800 GTX: 22,7 cm; 7800 GT: 21,7 cm) verfügt über einen separaten sechspoligen Stromanschluss. In unseren Tests fiel durch Zufall auf, dass die Karte auch ohne diese Zusatzversorgung und trotz Fehlermeldung des Treibers ihre gewohnte Leistung selbst im SLI-Betrieb erbrachte. Trotzdem lärmte der kleine, nur zweistufig geregelte Lüfter mit 1,8 Sone im 2D- und bis zu 4,4 Sone im 3D-Betrieb vor sich hin. Das ist besonders ärgerlich, da die GPU-Temperatur mit 78 Grad Celsius noch gut war. Wem diese Werte bekannt vorkommen, der liegt richtig: Sie sind identisch mit denen der 7600 GT – wir konnten auch optisch keinerlei Unterschied in Sachen Kühllösung ausmachen. Im Gegensatz zum sehr guten und leisen Kühler der 7800 GTX ist hier der Schwachpunkt der 7900 GT zu konstatieren. Das High-End-Modell 7900 GTX verfügt über 512 MByte Videospeicher und erhöhte Taktraten von 650 MHz Chip- und 800 MHz Speichertakt. Der Takt der „Geometry-Clock-Domain" liegt bei 700 MHz. Diese war bei der 7800 GTX/512 noch nicht gegenüber den anderen Taktdomänen erhöht worden. Daneben spendierte Nvidia ihr auch den von der 512-MByte-Version bekannten Doppel-Slot-Kühler, der mit 0,7 Sone kaum aus dem Gehäuse herauszuhören ist. Auch die 22,7 cm lange Platine und die Lochabstände für die Kühlerbefestigung gleichen denen der 7800 GTX/512. Beide Karten verfügen neben dem TV-Anschluss über zwei Dual-Link-DVI-Anschlüsse, mit denen auch extrem hochauflösende LC-Displays zu speisen sind. Die neue Fertigungstechnik und die Verringerung der

Leistung: NfS Most Wanted

- Am CPU-Limit von rund 55 Fps stauen sich die schnellen Karten.
- Mit AA und AF ist die 7600 GT schneller als die X1800 GTO.
- Die 7900-Karten bleiben von AA und AF relativ unbeeindruckt.

1.024x768, kein AA/AF
1.280x1.024, kein AA/AF
1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF
Minimum Fps

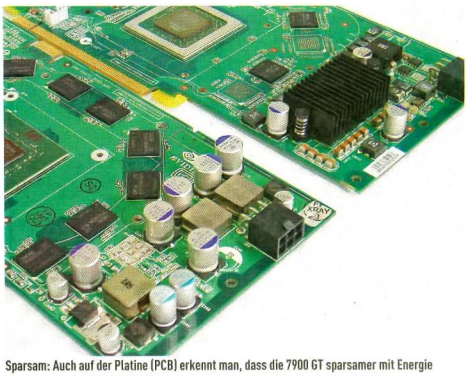
NEED FOR SPEED: MOST WANTED V1.3, SPRINT-RENNEN, FRAPS 2.72



Settings: Athlon 64 4000+, Nforce4 SLIx16, 2x 1.024 MByte RAM, Beta-Catalyst 8.223, Beta-Forceware 84.17, WinXP SP2, DirectX 9.0c



RAM: Mit 1,4 Nanosekunden Zykluszeit sind die RAM-Bausteine auf 7600 GT und 7900 GT gleich spezifiziert. Die Bandbreite unterscheidet sich jedoch deutlich.



Sparsam: Auch auf der Platine (PCB) erkennt man, dass die 7900 GT sparsamer mit Energie umgeht als die 7800 GTX. Die Kühlung der Spannungswandler ist nicht mehr nötig.

Transistorenzahl kamen auch der Leistungsaufnahme zugute. Mit einer Geforce 7900 GT ausgerüstet, verbrauchte unser Test-PC 147 Watt im Windows-Betrieb und 217 Watt unter 3D-Last. Im Vergleich mit einer Geforce 7800 GTX sind das fünf beziehungsweise satte 31 Watt weniger. Auch die 7900 GTX wurde gegenüber der 512-MByte-7800-GTX stark bei der Leistungsaufnahme reduziert. So verbraucht der Test-PC unter Last 30 Watt weniger (285 Watt). Im 2D-Modus liegt der Verbrauch mit 260 Watt aber drei Watt höher.

BENCHMARKANALYSE UND FAZIT

Unsere Benchmarks zeigen, dass sich in puncto Leistung bei der 7900 GT kaum etwas getan hat. Sie kann sich mit maximal plus fünf Prozent nur minimal von der 7800 GTX absetzen. Ein geringerer Stromverbrauch und der niedrige Preis sprechen aber für die 7900 GT. Auch SLI-FSAA ist weiterhin nur bedingt eine Alternative, da der 8xS-Modus besser aussieht und weniger Leistung kostet. Das High-End-Modell 7900 GTX schlägt die 7800 GTX zwar aufgrund ihrer höheren GPU-Taktfrequenz, aber für die Leistungs-Krone reicht es nicht. Auch in Sachen Bildqualität hat Nvidia alles beim Alten belassen – Ati bietet gerade hier unter anderem mit der X1800 GTO die sinnvollere Kombination von Ausstattungsmerkmalen. Doch die X1800 GTO kann in den Bereichen Leistung und Preis-Leistungs-Verhältnis nicht komplett überzeugen. Teilweise wird sie in unseren Benchmarks von der 7600 GT überholt und stellt auch gegenüber der X1800 XL und XT nur bei strikt beschränktem Budget eine Empfehlung dar. Gelungen erscheint hingegen die 7600 GT – sieht man von der unnötig lauten Referenzkühlung ab. Sie lässt in allen Benchmarks die 6800 GS und die X1600 XT hinter sich und wildert manchmal sogar im Revier der X1800 GTO – so ist sie in *Need for Speed: Most Wanted* um bis zu 17 Prozent schneller als die Ati-Karte. In *F.E.A.R.* dagegen muss sich die 7600 GT der X1800 GTO um bis zu 29 Prozent mit FSAA und AF geschlagen geben. Die 7600 GS kann zwar die etwas günstigere 6600 GT im unteren Segment gut in Schach halten, gegen die X1600 XT, die etwa in derselben Preisklasse spielt, reicht die Leistung hingegen kaum aus – bis zu 63 Prozent beträgt hier der Rückstand, auch wenn in *Need for Speed: Most Wanted* (nicht im Benchmark-Diagramm enthalten) ein knapper Sieg eingefahren wurde.

Carsten Spille



Gesundgeschrumpft: Durch verringerte Chipgröße und Leistungsaufnahme wurde der Takt der 7900 GTX um 100 MHz erhöht – bei gleicher Platine.

Das klappt schon!

Nun auch in Notebooks: Die Kraft der zwei Grafikkarten! Mit NVIDIAS SLI zieht der Laptop in puncto Leistung mit dem Desktop-PC gleich. Die neuen Notebooks mit SLI-Technik sind allerdings keine Leichtgewichte. Das Cyber System DR19 hat ein 19-Zoll-Display, wiegt satte 6,6 Kilogramm und läuft knapp 100 Minuten im Akkubetrieb. Die Bezeichnung Desktop-Replacement trifft in diesem Fall hundertprozentig zu. Dafür bekommen Sie aber auch ein sehr schnelles Notebook mit zwei Grafikkarten. Der Leistungsgewinn durch den zweiten Grafikprozessor liegt in hohen Auflösungen mit hohen Qualitätseinstellungen bei bis zu 76 Prozent – ein wahrlich beachtlicher Wert. Damit SLI im Notebook möglich ist, kommt der Nforce4-SLI-Chipsatz im Laptop zum Einsatz.



Zwei Grafikkarten in einem Notebook erlauben endlich unbegrenztes Spielvergnügen.

Damit das klar ist!

SONE
Maßeinheit für die relative Lautheit, wie sie das menschliche Gehör empfindet.

CANDELA
Lateinisch für Talg-, Wachslichtkerze; photometrische Basiseinheit der Lichtstärke einer Strahlungsquelle.

LUMINANZ
Leuchtkraft von Röhrenmonitoren und LC-Displays, gemessen in cd/m2 (Candela pro Quadratmeter).

FSAA
Abkürzung für Full Scene Anti-Aliasing; bezeichnet die Kantenglättung bei der Grafikdarstellung.

BENCHMARK-AUSWERTUNG

Im Vergleich mit den Einzel-GPU-Notebooks sind die Vorteile von SLI nicht sofort erkennbar. Der Grund dafür ist, dass beispielsweise in niedrigen Auflösungen wie 1.024x768 hauptsächlich der Prozessor die Leistung limitiert. Erst in höheren Auflösungen mit eingeschalteter Kantenglättung und anisotropem Filter setzt sich das DR19 deutlich von anderen Notebooks ab. So leistet eine Grafikkarte in 1.680x1.050 (4x FSAA/8:1 AF) in *Call of Duty 2* 29 Fps, schaltet man SLI zu, sind es 51 Fps. Das entspricht einer Leistungssteigerung von 76 Prozent. Zudem ist das Spiel mit den genannten Einstellungen erst durch SLI auf dem Notebook flüssig spielbar. Mit sinkender Auflösung und schwächeren Qualitätseinstellungen verringert sich auch die Effizienz des SLI-Systems. In 1.280x1.024 (4x FSAA/8:1 AF) sind es nur noch 70 Prozent. Spielen Sie nur in 1.024x768 (2x FSAA/4:1 AF), liegt der Vorteil von SLI immerhin noch bei 31 Prozent.

TEST: CYBER SYSTEM DR19

Im Cyber System DR19 arbeitet der aktuell schnellste AMD Turion 64. Der ML-44 ist mit 2,4 GHz getaktet und verfügt über ein MByte L2-Cache. Die Leistungsaufnahme (ohne Akku) liegt in Windows bei immerhin 90 Watt. Sind aber die beiden Geforce-Chips und die CPU belastet, steigt der Stromverbrauch auf 210 Watt. Damit sind nur noch 50 Minuten Akkulaufzeit möglich, im Office-Betrieb 100 Minuten. Wenn Sie mit dem DR19 spielen, geht es mit 2,9 Sone recht laut zu. Unter Windows ist der Laptop mit 1,5 Sone immer noch hörbar. Die Temperaturentwicklung des DR19 hält sich in Grenzen: Die Abluftemperatur steigt im 3D-Betrieb auf 53 Grad Celsius. Tastatur und Handballenauflage bleiben mit 28 Grad Celsius angenehm warm. Damit die Leistung der beiden Geforce Go 7800 GTX auch sichtbar ist, setzt Cyber System erstmalig ein 19-Zoll-LCD mit einer Auflösung von 1.680x1.050 Bildpunkten ein. Das Display bietet dank Crystalbrite-Technik eine hohe Farbbrillanz und zudem eine perfekte Bildschärfe. Mit einer Reaktionszeit von 25 Millisekunden hält sich die Schlierenbildung in Grenzen. Die Helligkeit ist von 110 bis 220 Candela pro Quadratmeter regelbar. Damit sind Spiele selbst an einem hellen Sommertag kein Problem.

FAZIT: SLI-NOTEBOOK

Die Mobilität ist durch das Gewicht und die kurze Akkulaufzeit eingeschränkt. Dem steht eine sehr gute Spieleleistung gegenüber.

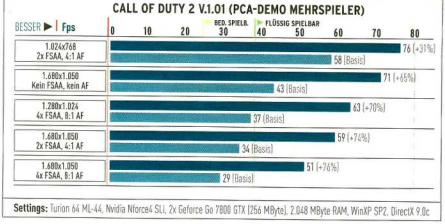
Marco Albert

Effizienz SLI-Notebook

- Der Einsatz von zwei GPUs lohnt sich vor allem mit FSAA und AF.
- In 1.680x1.050 (4x FSAA, 8:1 AF) ist die SLI-Effizienz am höchsten.
- Erst durch SLI ist das Spiel in der hohen Auflösung spielbar.

SLI: Zwei Grafikkarten
Eine Grafikkarte

CALL OF DUTY 2 V.1.01 (PCA-DEMO MEHRSPIELER)



Settings: Turion 64 ML-44, Nvidia Nforce4 SLI, 2x Geforce Go 7800 GTX (256 MByte), 2.048 MByte RAM, WinXP SP2, DirectX 9.0c

NOTEBOOK	DR19
Hersteller (Webseite)	Cyber System (www.cyber-system.de)
Preis	ca. € 3.500,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Ausreichend
AUSSTATTUNG	**2,43**
Arbeitsspeicher	2.048 MByte DDR-333-SDRAM (2x Modul)
Prozessor	AMD Turion 64 ML-44 (2,4 GHz)
Chipsatz	Nforce4 SLI
Grafikchip	2x Nvidia Geforce Go 7800 GTX (400 MHz) (2x 256 MByte, 500 MHz DDR)
Festplatte	Fujitsu MHV2080BH (80 GByte, 5.400 U/min)
CD/DVD-Laufwerk	Toshiba/Samsung TS-L532U (DVD+R/RW 8x/4x, DVD-R/RW 8x/4x, DVD+R9 2.4x)
LCD	19 Zoll WSXGA (1.680x1.050)
Akku/Gewicht	6.600 mAh (14,8 V)/6,6 kg
Kommunikation	56k, 1.000 MBit/s, WLAN 802.11g
EIGENSCHAFTEN	**1,45**
Zubehör	-
Erweiterbarkeit	5x USB 2.0, 1x Firewire, SD-/MMC-Kartenleser, DVI-I
Ergonomie	Gute Tastatur mit Ziffernfeld
LEISTUNG	**1,75**
Spiele-Leistung, Wärmeentw. 2D/3D	Sehr gut, 36/53 °C
Akkulaufzeit, Leistungsaufn. 2D/3D	100 Min., 90/210 Watt
Lautheit 2D/3D	1,5/2,9 Sone; 32/39 dB(A)
Festplatte: Lesen, Zugriff	28,4 MByte/s, 18,4 ms
Reaktionszeit, Regelbereich LCD	26 ms, 110 bis 220 cd/m²
FAZIT	+ Sehr hohe Spieleleistung + Schnelles und helles Display - Kurze Akkulaufzeit und hohes Gewicht **GESAMT 1,83**

Medusa 5.1 ProGamer Edition



OFFICIAL HEADPHONES SUPPLIER
WCG
WORLD CYBER GAMES

LAN PARTY
EQUIPMENT

SPEED LINK

Gameplay mit Kinosound

Medusa 5.1 Mobile Edition
für Surround Sound am Notebook



Medusa 5.1 Home Edition



Ultimativer 5.1 Sound | hochwertiges, abnehmbares Mikrofon | einklappbare, gepolsterte Ohrpads | Kabelfernbedienung mit Verstärker | vier Klinkenkabel nutzen die volle Leistung Ihrer 5.1 Soundkarte | keine Treiber nötig | USB-Stecker zur Stromversorgung | Netzteil | Chinch-Adapter | inklusive hochwertiger Transporttasche | Ultimativer 5.1 Sound | hochwertiges, abnehmbares Mikrofon | einklappbare, gepolsterte Ohrpads | Kabelfernbedienung mit Verstärker | vier Klinkenkabel nutzen die volle Leistung Ihrer 5.1 Soundkarte | keine Treiber nötig | USB-Stecker zur Stromversorgung | Netzteil | Chinch-Adapter | inklusive hochwertiger Transporttasche | Ultimativer 5.1 Sound | hochwertiges, abnehmbares Mikrofon | einklappbare, gepolsterte Ohrpads | Kabelfernbedienung mit Verstärker | vier Klinkenkabel nutzen die volle Leistung Ihrer 5.1 Soundkarte | keine Treiber nötig | USB-Stecker zur Stromversorgung | Netzteil | Chinch-Adapter | inklusive hochwertiger Transporttasche | Ultimativer 5.1 Sound | hochwertiges, abnehmbares Mikrofon | einklappbare, gepolsterte Ohrpads | Kabelfernbedienung mit Verstärker | vier Klinkenkabel nutzen die volle Leistung Ihrer 5.1 Soundkarte | keine Treiber nötig | USB-Stecker zur Stromversorgung | Netzteil | Chinch-Adapter | inklusive hochwertiger Transporttasche | Ultimativer 5.1 Sound | hochwertiges, abnehmbares Mikrofon | einklappbare, gepolsterte Ohrpads | Kabelfernbedienung mit Verstärker | vier Klinkenkabel nutzen die volle Leistung Ihrer 5.1 Soundkarte | keine Treiber nötig | USB-Stecker zur Stromversorgung | Netzteil | Chinch-Adapter | inklusive hochwertiger Transporttasche | Ultimativer 5.1 Sound | hochwertiges, abnehmbares Mikrofon | einklappbare, gepolsterte Ohrpads | Kabelfernbedienung mit Verstärker | vier Klinkenkabel nutzen die volle Leistung Ihrer 5.1 Soundkarte | keine Treiber nötig | USB-Stecker zur Stromversorgung | Netzteil | Chinch-Adapter | inklusive hochwertiger Transporttasche | Ultimativer 5.1 Sound | hochwertiges, abnehmbares Mikrofon | einklappbare, gepolsterte Ohrpads | Kabelfernbedienung mit Verstärker | vier Klinkenkabel nutzen die volle Leistung Ihrer 5.1 Soundkarte | keine Treiber nötig | USB-Stecker zur Stromversorgung | Netzteil | Chinch-Adapter | inklusive hochwertiger Transporttasche | Ultimativer 5.1 Sound | hochwertiges, abnehmbares Mikrofon | einklappbare, gepolsterte Ohrpads | Kabelfernbedienung mit Verstärker | vier Klinkenkabel nutzen die volle Leistung Ihrer 5.1 Soundkarte | keine Treiber nötig | USB-Stecker zur Stromversorgung | Netzteil | Chinch-Adapter | inklusive hochwertiger Transporttasche | Ultimativer 5.1 Sound | hochwertiges, abnehmbares Mikrofon | einklappbare, gepolsterte Ohrpads | Kabelfernbedienung mit Verstärker | vier Klinkenkabel nutzen die volle L

BRANDNEW BRANDNEW

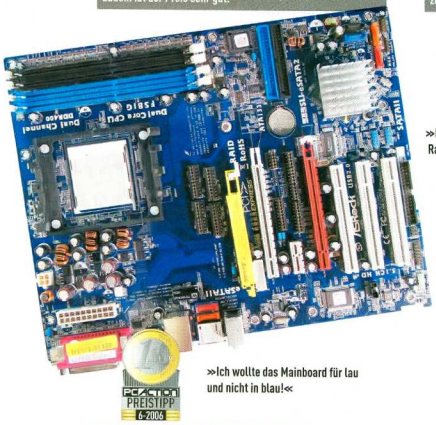


Medusa 5.1 ProGamer Edition

WWW.SPEED-LINK.COM

© 2004 Crytek. All Rights Reserved. Published by 2K3 Soft Entertainment GmbH. Crytek and CryENGINE are trademarks of Crytek GmbH. All other trademarks are the property of their respective owners.

Mit dem 939SLI-eSATA2 von Asrock sind Sie dank AM2-Vorbereitung und SLI-Unterstützung für die Zukunft gut gerüstet. Zudem ist der Preis sehr gut.



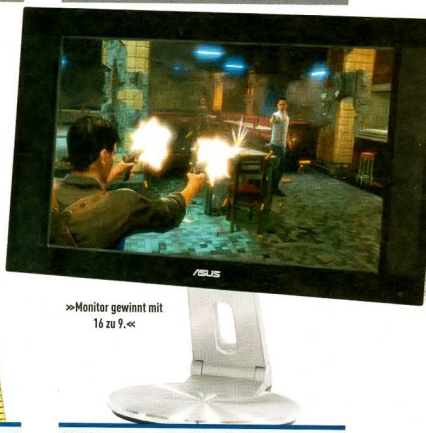
>>Ich wollte das Mainboard für lau und nicht in blau!<<

Die erstaunlichen Takt- und Tuning-Ergebnisse machen das Ballistix-RAM zur neuen Referenz. Der Preis von 130 Euro ist zudem ein echtes Schnäppchen.



>>Hieß früher Raider: RAM-Riegel.<<

Durch das Seitenverhältnis von 16:10 erhalten Sie in einigen Spielen eine größere Sichtfläche. An den Rändern sind deutlich mehr Details erkennbar.



>>Monitor gewinnt mit 16 zu 9.<<

Mainboard (Sockel 939): Asrock

939SLI-eSATA2

PREIS	Ca. € 65,-
PREIS/LEISTUNG	Sehr gut
INFO	www.asrock.com

- + Preis-Leistungs-Verhältnis
- + SLI und AM2 möglich
- − Spartanische Ausstattung
- − Kleinere Layout-Probleme

AUSSTATTUNG	2,34
EIGENSCHAFTEN	2,40
LEISTUNG	1,65
GESAMTWERTUNG	1,94

Die Hybrid-Platine mit AGP und PCI-E war ein Riesenerfolg. Nun folgt Asrocks nächster Streich: das SLI-Mainboard 939SKLI-eSATA 2 mit Uli-Chipsatz für faire 65 Euro.

Auf dem Mainboard befindet sich der brandneue M1697-Chipsatz von Uli, der preisgünstige SLI-Systeme erlaubt. Der Käufer bekommt gewohnte Kost: einen PCI-E-x1- sowie drei PCI-Slots, zwei IDE-Anschlüsse und maximal vier gleichzeitig nutzbare SATA-Ports. Es gibt aber nur 100-MBit-LAN, keinen Firewire-Anschluss und der Stromstecker entspricht mit 20 Pins nicht der ATX-2.0-Spezifikation. Zudem passen nicht alle Dual-Slot-Grafikkarten in den unteren Steckplatz. Auf der Habenseite stehen HD-Audio, zwei Grafik-Slots, passive Kühlung und eSATA2. Der „Future CPU Port" zur Nachrüstung von AM2-CPUs ist auch vorhanden. Im Test liegt das Board auf Nforce4-Niveau: USB- (35,1 MByte/s) und PCI-Leistung (120,6 MByte/s) sind sehr gut. Alle RAM-Module wurden erkannt und liefen stabil. Die VCore können Sie auf 1,55 Volt anheben. Asrock wirbt mit SLI-Unterstützung. Im Test liefen zwei Geforce 6600 mit der Forceware 81.98 und dem Uli-SLI-Treiber im SLI-Modus. Mit neueren Grafiktreibern funktionierte das nicht mehr. Unterm Strich hat das Asrock ein top Preis-Leistungs-Verhältnis. Thomas Lehmann

RAM (DDR400): Crucial

Ballistix BL2KIT

PREIS	Ca. € 130,-
PREIS/LEISTUNG	Sehr gut
INFO	www.overclockers.de

- + Riesiges Taktpotenzial
- + DDR400 mit 1,5-2-2-5, 1T
- + Sehr guter Preis
- + Läuft absolut stabil

AUSSTATTUNG	2,20
EIGENSCHAFTEN	1,73
LEISTUNG	1,21
GESAMTWERTUNG	1,51

Übertakter schwören auf die preiswerten Module von Crucial. Welches Taktpotenzial schlummert im BALLISTIX BL2KIT und welche Latenzen laufen dabei stabil?

Satte 280 MHz bei 2,8 Volt (3-4-4-10, DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D): Mit diesem Übertaktungs-Ergebnis liegt das Pärchen aus zweimal 512 MByte vor unserer bisherigen Referenz: Das DDR400-Kit TWINX1024-3200XL von Corsair lief bei diesen Einstellungen nur bis 270 MHz stabil. Mit einer Command-Rate von 2T war kein besseres Ergebnis möglich. Bei unserem Test mit einer typischen Übertaktungs-Konfiguration (2,8 Volt, 250 MHz) liefen sogar die niedrigen Latenzen 2,5-3-3-7 stabil. Der Ballistix-Speicher wurde uns vom Online-Shop www.overclockers.de zur Verfügung gestellt. Da beide Module in Original-Antistatikfolie verschweißt waren, schließen wir aus, dass es sich um handselektierte DIMMs handelt. Neben Overclockers.de bieten Alternate.de und Cyberport.de den Speicher an. Trotz der erstaunlichen Taktreserven verkauft Crucial die Module als gewöhnlichen DDR400-Speicher. Hierfür garantiert der Hersteller die Latenzen 2-2-2-6 bei 2,8 Volt. Im Test reichten 2,6 Volt völlig aus – sogar für die Latenzen 1,5-2-2-5, 1T. Für 130 Euro ist das Crucial-Kit ein Preishammer! Daniel Möllendorf

Monitor: Asus

PW191

PREIS	Ca. € 380,-
PREIS/LEISTUNG	Gut
INFO	www.asus.de

- + Edles Design
- + Energieverbrauch
- − Bedienung OSD
- − Helligkeitsverteilung

AUSSTATTUNG	1,91
EIGENSCHAFTEN	2,33
LEISTUNG	2,07
GESAMTWERTUNG	2,09

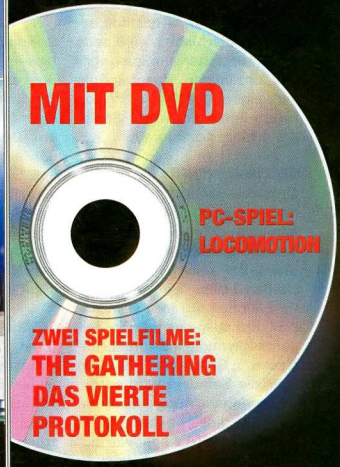
Auch Asus folgt mit dem PW191 dem Breitbildschirm-Trend im PC-Markt. Der günstige 19-Zöller ist das optimale Einsteigergerät. Wir haben das LCD auf Spieletauglichkeit geprüft.

Großen Wert hat Asus auf das Design gelegt: Das LCD ist komplett schwarz und hat keine sichtbaren Tasten für das Bildschirmmenü (OSD). Sie verbinden den PC per D-Sub oder DVI-D mit dem Monitor, alle notwendigen Kabel sind im Lieferumfang enthalten. Die native Auflösung liegt bei 1.440x900 Bildpunkten, aber auch weniger Pixel werden zufriedenstellend hoch interpoliert. Die Bedienung des OSDs erfolgt über kaum sichtbare Tasten, die offenbar auf Hautkontakt reagieren – sind die Finger zu trocken, passiert gar nichts. Asus gibt für den PW191 eine Reaktionszeit von acht Millisekunden an. Wir messen im Farbkombinationstest 25 Millisekunden. Damit treten in Ego-Shootern und *FIFA 2006* noch Schlieren auf. Die Farbbrillanz des Glare-Type-Panels ist gut bis sehr gut. Die Helligkeit ist von 50 bis 260 Candela pro Quadratmeter einstellbar. Schwächen zeigt der Monitor bei der Helligkeitsverteilung, Abweichungen von 14 Prozent sind befriedigend bis gut. Trotzdem: Die gute Endnote und der Preis machen den PW191 zum perfekten Einstieg ins Breitbildsegment. Marco Albert

SFT - SPIELE FILME TECHNIK

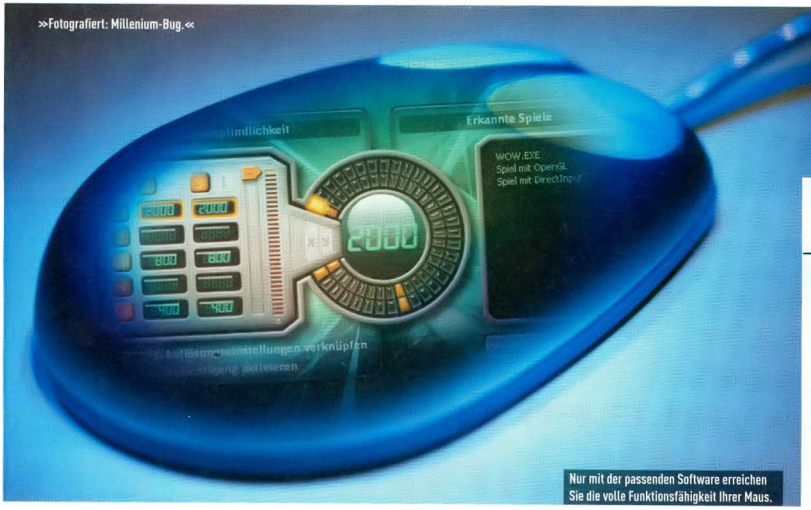
ENTERTAINMENT HOCH DREI





JETZT NEU AM KIOSK FÜR NUR

3,30 €



Nur mit der passenden Software erreichen Sie die volle Funktionsfähigkeit Ihrer Maus.



Damit das klar ist!

LED
Die Mehrzahl der aktuellen Mäuse basiert auf der LED-Technik. Hier ist der Untergrund mit einer LED (Light-emitting diode, Leuchtdiode) beleuchtet.

LASER
Die Lasertechnik ist in der Theorie präziser als die LED-Technik, manche Lasermäuse haben aber Probleme mit sehr glatten Oberflächen.

SENSOR
Alle optischen Mäuse verfügen über einen lichtempfindlichen Sensor.

Mausmeister

Mäuse haben oft Probleme in Spielen. PC ACTION zeigt, wie Sie per MAUSOPTIMIERUNG schneller zum Abschuss kommen.

Die Geschichte ist bestens bekannt: Sie schließen eine neue Maus an, starten ein Spiel, aber die unzähligen Zusatzknöpfe verweigern den Dienst. Wir erklären Ihnen Schritt für Schritt die richtige Konfiguration.

GESCHWINDIGKEIT

Optische Mäuse analysieren die Untergrundinformationen und ermitteln daraus die Bewegungsbefehle für die Maus. Bei einer 400-dpi-Maus werden beispielsweise 400 Informationen pro Inch (1 Inch = 2,54 cm) ausgewertet. Die Zeigergeschwindigkeit greift auf diesen „Grundwert" zurück, über die Software wird so die Bewegungsrichtung und die Geschwindigkeit generiert. Für Zocker ist allerdings wichtig, dass die maximale Auflösung der Maus zur Geschwindigkeit passt. Beispiel: Wählen Sie bei einer 400-dpi-Maus eine sehr hohe Zeigergeschwindigkeit, addiert die Software womöglich fehlende „Punkte" zur Bewegung hinzu. Die Maus bewegt sich dann sehr schnell über den Bildschirm, es ist aber fast unmöglich, die Bewegung einer Spielfigur genau zu steuern. Das ist beim Scharfschießen ein großer Nachteil. Stellen Sie die Geschwindigkeit sehr niedrig ein, bewegt sich der Mauscursor zwar langsam über den Bildschirm, allerdings ist die Abtastung dann exakt und alle Bewegungen werden akkurat umgesetzt.

BESCHLEUNIGUNG

Ohne aktivierte Beschleunigung bewegt sich der Mauszeiger bei konstanten Bewegungen mit gleich bleibender Geschwindigkeit über den Bildschirm. Mit aktivierter Zeigerbeschleunigung „erahnt" die Maussoftware die kommende Eingabe und greift helfend ein. Dies lässt sich mit Beschleunigungs- und Bremsassistenten bei Autos vergleichen. Ein Vorteil dieser Technik ist das schnellere Ansprechverhalten der Maus beim Beginn und Ende einer Bewegung. Ein großer Nachteil ist die ungenauere Umsetzung der Mauseingabe. Sie sollten direkt in einem Spiel testen, ob Sie mit der Mausbeschleunigung besser oder schlechter spielen. Geeignete Testszenen sind Nahkämpfe und Sniper-Attacken. Wichtig: Falls vorhanden, sollten Sie zusätzlich zur Herstellersoftware auch prüfen, ob die Mausbeschleunigung in der Systemsteuerung deaktiviert ist.

ÄNDERUNG DER USB-RATE

Normalerweise sind die USB-Ports des Computers mit 125 Hz getaktet. Durch eine Erhöhung der Rate erreicht man eventuell ein schnelleres Ansprechen der Maus. Mit dem XP USB Patcher können Sie die USB-Port-Abfrage auf 250 Hz, 500 Hz und 1.000 Hz einstellen. Dazu starten Sie das Tool www.truecarnage.com/downloads.php?cat_id=2) und wählen manuell die Datei usbport.sys aus, die Sie unter „/Windows/System32/Drivers" finden. Der Vorgang ist nicht ganz ungefährlich, da die eingestellte Geschwindigkeit für alle USB-Geräte gilt und es zu Fehlfunktionen kommen kann. Sollten die Maus oder andere USB-Geräte nach der Änderung nicht mehr funktionieren, müssen Sie ein vorher erstelltes Backup von usbport.sys zurückspielen. Unter dem Weblink gibt es auch eine Zusammenfassung von getesteten Raten bei aktuellen Mäusen. Sie sollten aus Kompatibilitätsgründen eine USB-Rate von maximal 500 Hz einstellen. In der Praxis ist die höhere USB-Geschwindigkeit vor allem bei etwas älteren Mäusen spürbar.

ZUSATZTOOLS: UBEROPTIONS (FÜR LOGITECH SETPOINT)

Die Uberoptions von Richard Owens setzen auf der bestehenden Setpoint-Software von Logitech auf und erweitern diese. Um sie zu nutzen, führen Sie nach der Installation der aktuellen Setpoint-Software das „Upgrade" aus. Die Software ist ideal für G5, G7, MX 518 und MX 1000. Im Setpoint-Menü können Sie jetzt über das grafische Menü komfortabel alle verfügbaren Tasten mit jeder gewünschten Funktion belegen. Auch ein Programmstart auf Tastendruck ist mit Uberoptions möglich.

ALLE TASTEN DER G5 IN SPIELEN

In der Setpoint-Grundkonfiguration lassen sich die linke Zusatz-Maustaste und die Scrollradtaste der G5 nicht in jedem Spiel nutzen. Neben Uberoptions kann man in diesem Fall auch über die Setpoint-Software die Tasten „freischalten". Dazu nehmen Sie für die Belegung der mittleren Maustaste (Scrollrad) unter „Funktion wählen" die Option „Andere". Als Tastenbelegung wählen Sie „Mittlere Maustaste" und die Scrollradtaste lässt sich

Arbeitsmaterial

Logigamer-Tool
www.logigamer.com

Intellipoint
www.microsoft.com/germany/hardware/mouseandkeyboard/default.mspx

Uberoptions (Logitech)
www.ida.net/users/oe1k/OpticalMouse/uberInstall.exe

problemlos nutzen. Bei der vierten Maustaste wird als Belegung „Standardtaste" benötigt.

ZUSATZTOOLS: LOGIGAMER

Logigamer ist ein nützliches Programm für Besitzer älterer Logitech-Mäuse (MX 518, MX 500, MX 700, MX 310, MX 510, MX 1000). Neben einer erweiterten Tastenbelegung stehen auch Spielprofile zur Verfügung. Um das Programm nutzen zu können, muss neben der Logitech Mouseware auch das Microsoft MS Net Framework 1.1 installiert sein. Zusätzlich zur Standard-Software gibt es auch eine Lite-Variante. Diese überzeugt mit geringerer Speichernutzung und einer automatischen Spieleerkennung. Wenn Sie eine neuere Logitech-Maus besitzen, sollten Sie zur Kombination aus Uberoptions und Setpoint greifen.

SETPOINT: OPTIMALE MAUSBESCHLEUNIGUNG

Viele Logitech-Anwender deaktivieren zwar die Mausbeschleunigung in Spielen, in Windows wollen Sie diese aber nutzen. In der Setpoint-Software aktivieren Sie dazu im zweiten verfügbaren Dialogfenster die Zeigerbeschleunigung. Dann wechseln Sie in das dritte Dialogfenster und wählen die Option „Spieleeinstellung". Durch das Markieren des Kontrollkästchens signalisieren Sie der Setpoint-Software, dass in Spielen andere Einstellungen als in der Windows-Umgebung verwendet werden sollen. Neben der Spieleerkennung ist auch unter „Geschwindigkeit und Beschleunigung" die Option „Einstellung aus Setpoint" zu aktivieren, da ansonsten der Zugriff auf die Windows-Standardeinstellungen erfolgt. Zuletzt deaktivieren Sie noch das Häkchen bei „Mausbeschleunigung beibehalten" in der Setpoint-Software.

ALLES MIT DER HAND

Trotz der oben beschriebenen Einstellungen kann es vorkommen, dass bei einigen Spielen die Mausbeschleunigung weiterhin aktiviert ist. Um diese dennoch auszuschalten, bearbeiten Sie unter „Programme/Logitech/Setpoint" die Datei „game.xml" mit einem Rechtsklick und fügen das gewünschte Spiel manuell in die Liste ein. In der Datei finden Sie zwei bestehende Einträge für DirectX und OpenGL. Ein gültiger Eintrag besteht aus drei Zeilen (siehe Bild rechts ganz unten). Der „Beispiel"-Eintrag ist von uns hinzugefügt worden. Die Datei ist auch mit anderen Spieleerweiterungen zu ergänzen.

KOMPATIBILITÄT IN SPIELEN

Bei unseren Praxistests hatten wir auch ohne installierte Maussoftware keinerlei Probleme, die Standardtasten zu nutzen – auch das Mausrad lässt sich in sämtlichen Spielen zum Zoomen oder Waffenwechsel einsetzen. Problematisch sind seitliche Zusatzknöpfe und Spezialknöpfe, wie beispielsweise Dpi-Umschalter. Mit der Standard-Software lassen sich die Zusatztasten bei Logitech nur über den Umweg der Tastendruck-Zuweisung belegen. Dazu wählen Sie im ersten Dialogfeld die entsprechende Maustaste aus und dann unter „Funktion wählen" die Option „Tastendruck zuweisen"; zuletzt bestimmen Sie die gewünschte Taste. Bedenken Sie, dass beispielsweise bei der Auswahl der Taste „a" der Mausknopf dann ebenfalls der Taste „a" entspricht und keine eigenständige Tastatur-Eingabefunktion ist. Auch bei den Seitentasten der Razer-Mäuse (Diamondback, Copperhead) funktioniert mit der aktuellen Treiber-Software (V5.09) die Tastenzuweisung nur mit dem Umweg über eine Tastenbestimmung. Hinweis: Die Sensitivitätsänderung bei der Razer Diamondback funktioniert nur mit der Maustaste „4" und ist nicht auf andere Tasten der Maus umzulegen.

VERZÖGERUNG DER MAUSEINGABE IN SPIELEN (RAZER)

Besonders bei grafisch anspruchsvollen Spielen kann es zu deutlichen Verzögerungen der Mauseingabe kommen. Diese machen sich durch Lags oder Ruckler bemerkbar. Um dieses Problem zu lösen, heben Sie die Priorität der Tasks „razerhid.exe" und „razertra.exe" im Taskmanager (Strg+Alt+Entf) an. Unser Tipp: Erhöhen Sie die Priorität in Stufen und schalten Sie die Option nicht sofort auf „Echtzeit". Ganz wichtig: Lassen Sie die Einstellungen sämtlicher anderen Aufgaben so, wie sie sind, da es sonst zu einer negativen Beeinflussung die Gesamtleistung des PCs kommen kann.

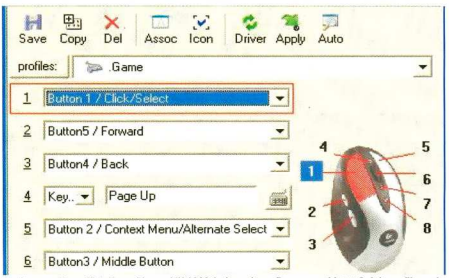
Lars Craemer

Spielekompatibilität aktueller Mäuse

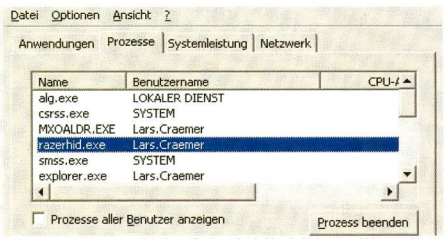
Spiel	WoW	Battlefield 2	X3: Reunion	UT 2004
Maussoftware installiert	Ja/nein	Ja/nein	Ja/nein	Ja/nein
Logitech MX 518	■/■	■/■	■/■	■/■
Logitech G5	■/■	■/■	■/■	■/■
Logitech G7	■/■	■/■	■/■	■/■
Microsoft Laser Mouse 6000	■/■	■/■	■/■	■/■
Razer Diamondback	■/■	■/■	■/■	■/■
Razer Copperhead	■/■	■/■	■/■	■/■
Raptor-Gaming M2	■/■	■/■	■/■	■/■

■ Alle Tasten sind nutzbar
■ Die meisten Tasten sind nutzbar

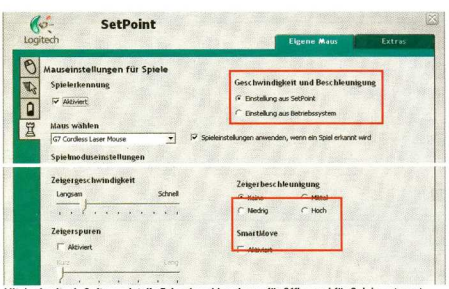
* Maustastendruck wird auf Tastaturbefehl gelegt
** Nicht alle Zusatztasten sind frei belegbar



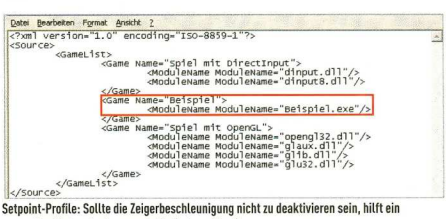
Logigamer: Das offiziell nur bis zur MX 1000 freigegebene Programm bietet Spieleprofile und eine erweiterte und verbesserte Tastenbelegung.



Bei Eingabeverzögerungen sollten Razer-Besitzer den beiden Aufgaben razerhid.exe und razertra.exe im Taskmanager eine höhere Priorität zuweisen.



Mit der Logitech-Software ist die Zeigerbeschleunigung für Office und für Spiele getrennt einstellbar.



Setpoint-Profile: Sollte die Zeigerbeschleunigung nicht zu deaktivieren sein, hilft ein manueller Eintrag im Game.xml-File (rot markiert).

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!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus Call of Duty 2 und Quake 4 ** Abgewertet

AGP-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)* 1.024 x 768	Fps (4x AA/8:1 AF)* 1.280 x 1.024	Wertung
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 290,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	2,9 Sone	70,2 Fps	33,4 Fps	2,27
Evga Egforce 7800 GS SC	ca. € 330,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	460/675 MHz	3,1 Sone	73,8 Fps	36,2 Fps	2,28
Point of View GF7800 GS	ca. € 300,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	2,9 Sone	70,2 Fps	33,4 Fps	2,33
Gigabyte GV-N66T128VP	ca. € 170,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (1,6 ns)	500/560 MHz	0 Sone	51,2 Fps	16,9 Fps	2,94**
Leadtek Winfast A6600GT TDH	ca. € 130,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (2 ns)	500/450 MHz	1,2 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
MSI NX6600GT-VTD128	ca. € 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (2 ns)	500/450 MHz	1,6 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
Sapphire Radeon X1600 Pro	ca. € 140,-	Radeon X1600 Pro	256 DDR2 (2,5 ns)	500/405 MHz	1,3 Sone	38,1 Fps	14,5 Fps	3,00

PCI-EXPRESS-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)*	Fps (4x AA/8:1 AF)*	Wertung
Asus EN7800GT Dual	ca. € 780,-	2x Geforce 7800 GT	512 DDR3 (1,6 ns)	430/600 MHz	2,4 Sone	82,9 Fps	64,4 Fps	1,49**
Asus EAX1800XT Top	ca. € 550,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	695/793 MHz	1,4 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,59**
Sapphire Blizzard X1900 XTX	ca. € 630,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 (1,1 ns)	648/774 MHz	2,3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,63
Asus EAX1900XTX	ca. € 510,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 (1,1 ns)	648/774 MHz	4 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,68
Club 3D Radeon X1900 XTX	ca. € 500,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 (1,1 ns)	648/774 MHz	3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,69
Xfx 7800 GTX 512 XXX-Edition	ca. € 680,-	Geforce 7800 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	580/865 MHz	0,7 Sone	81,6 Fps	52,4 Fps	1,69**
His X1800 XT OC Edition	ca. € 360,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	695/792 MHz	2,8 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,80
Gainward Ultra/3650PCX	ca. € 780,-	Geforce 7800 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	580/865 MHz	0,7 Sone	81,6 Fps	52,4 Fps	1,80**
Sapphire Radeon X1900 XT	ca. € 460,-	Radeon X1900 XT	512 DDR3 (1,1 ns)	621/720 MHz	4,1 Sone	86,5 Fps	53,8 Fps	1,83
MSI RX1800XT-VT2D512E	ca. € 350,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	621/747 MHz	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,84
Sapphire X1800 XT PE	ca. € 360,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	695/793 MHz	4,5 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,89**
Club 3D Radeon X1800 XT	ca. € 410,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	621/747 MHz	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,93**
Sapphire Radeon X1800 XT/256	ca. € 320,-	Radeon X1800 XT	256 DDR3 (1,2 ns)	621/747 MHz	3 Sone	77 Fps	49,7 Fps	1,94
Club 3D Radeon X1800 XT/256	ca. € 370,-	Radeon X1800 XT	256 DDR3 (1,2 ns)	621/747 MHz	3 Sone	77 Fps	49,7 Fps	1,97
Asus EN7800GTX	ca. € 450,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 (1,6 ns)	430/600 MHz	1,2 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,03**
Leadtek Winfast PX7800GTX TDH	ca. € 430,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 (1,6 ns)	430/600 MHz	1,4 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,04**
Leadtek Winfast PX7800GT Extreme	ca. € 320,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2 ns)	450/525 MHz	2,8 Sone	74,2 Fps	37,6 Fps	2,06**
Xfx 7800 GT Extreme Gamer	ca. € 290,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2 ns)	450/525 MHz	2,8 Sone	74,2 Fps	37,6 Fps	2,10
Leadtek Winfast PX7800 GT TDH	ca. € 300,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2 ns)	400/500 MHz	2,9 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	2,12**
Asus EAX1800XL	ca. € 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 (1,4 ns)	500/495 MHz	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,16
MSI NX7800GT-VT2D256E	ca. € 310,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2 ns)	400/500 MHz	2,8 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	2,16**
MSI RX1800 XL-VT2D256E	ca. € 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 (1,4 ns)	500/495 MHz	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,23**
Sapphire Radeon X1800 XL	ca. € 330,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 (1,4 ns)	500/495 MHz	4,5 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,27**
HIS Radeon X850 XT IceQ2	ca. € 240,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 (1,6 ns)	533/573 MHz	1,4 Sone	68,8 Fps	25,8 Fps	2,51**
Asus EN6600GT Silencer	ca. € 160,-	Geforce 6600 GT	256 DDR3 (2 ns)	500/500 MHz	0 Sone	50,6 Fps	16,3 Fps	2,45**
Tul Powercolor X850 XT-PE	ca. € 330,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 (1,6 ns)	540/590 MHz	1,5 Sone	69,1 Fps	26 Fps	2,48**
Gainward Ultra/2300PCX	ca. € 190,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 (2 ns)	425/500 MHz	3,3 Sone	63 Fps	24,4 Fps	2,48**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PM17TU	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Eizo Flexscan M1700	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Benq FP71V	ca. € 260,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m2	Lautsprecher, USB-Hub	1,95
Acer AL1751bs	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 300 cd/m2	-	1,97
Iiyama Prolite E431S	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 290 cd/m2	Lautsprecher	2,09
Maxdata Belinea 101730	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 250 cd/m2	Lautsprecher	2,12
Benq FP71E+	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 195 cd/m2	Lautsprecher	2,17
LG L1740P	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut	130 bis 315 cd/m2	Lautsprecher	2,19

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 400,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m2	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,83
Samsung Syncmaster 930BF	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86
Benq FP91GX	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 250 cd/m2	-	1,86
Viewsonic VX924	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m2	-	1,90
Hyundai Imagequest Q90U	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 220 cd/m2	Lautsprecher	1,91
Viewsonic VP930	ca. € 500,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	60 bis 245 cd/m2	-	1,92
Philips 190P6ES	ca. € 600,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	30 bis 240 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	1,99
Nec Multisync 1970GX	ca. € 450,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 373 cd/m2	-	2,02
Hyundai Imagequest L90D+	ca. € 360,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m2	-	2,07
Philips 190G6FB	ca. € 600,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	200 bis 400 cd/m2	Subwoofer, USB-Soundkarte	2,08
Iiyama Prolite E480S	ca. € 380,-	D-Sub	25 ms	Gut bis sehr gut	Gut	90 bis 220 cd/m2	Lautsprecher	2,09
Viewsonic VX912	ca. € 360,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 195 cd/m2	-	2,09

20 BIS 24 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Dell Ultrasharp 2005FPW (20 Zoll)	ca. € 750,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	180 bis 300 cd/m2	USB-Hub	1,89
Sony SDM-P234B (23 Zoll)	ca. € 1.500,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 260 cd/m2	-	1,90
Eizo S2110W (21 Zoll)	ca. € 1.000,-	D-Sub, DVI-D	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	80 bis 400 cd/m2	USB-Hub	1,95
Viewsonic VP231wb (23 Zoll)	ca. € 1.600,-	D-Sub, DVI-I	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m2	USB-Hub	1,96
Dell Ultrasharp 2405FPW (24 Zoll)	ca. € 1.200,-	D-Sub, DVI-D, S-Vid	29 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	130 bis 340 cd/m2	USB-Hub, 9-in-1-Kartenleser	1,98
Acer F-20 Wide (20 Zoll)	ca. € 700,-	D-Sub, DVI-D, S-Vid	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 310 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	2,01

MAINBOARDS

* Abgewertet, alte Testmethoden

SOCKEL 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, OPTERON

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 170,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	–	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8N-SLI Premium	ca. € 150,-	Nforce4 SLI	1007/1.02	–	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	–	Bestanden	–	1,48*
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 180,-	RD580	0305/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Deluxe	ca. € 130,-	Nforce4 SLI	1007/1.02	–	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,60*
Abit KN8 SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Biostar Tforce4 U	ca. € 85,-	Nforce4 Ultra	nf4uaa20/1.0	1	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Headset	Gut	Bestanden	Bestanden	1,66
Asus A8N-SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1007/1.02	–	3	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 180	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Audigy 2, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
MSI K8N Diamond-54G	ca. € 160,-	Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	–	3	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	–	Bestanden	–	1,71*
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 80,-	Nforce4	F2/1.1	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,71*
Epox 9NPA+ Ultra	ca. € 95,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	ca. € 100,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,77*
Sapphire Pure Crossfire	ca. € 120,-	RD480	2K051027/1.0	–	2	x16 (2)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,77
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 180,-	RD480	A11/A03	–	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
MSI RD480 Neo2-Fi	ca. € 100,-	RD480	3.0/1.A	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,80
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 110,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,85*
Abit AN8	ca. € 95,-	K8T890	1.0/1.0	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,93*
Abit AN8 SLI	ca. € 120,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	–	Bestanden	–	1,95*
Epox 9NPA7I	ca. € 70,-	Nforce4	10-03-2005/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	100 MBit/s	4x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	1,96*
Abit Fatality AN8 SLI	ca. € 170,-	Nforce4 SLI	1.5/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	-	1,96*
DFI Lanparty NF4 SLI-DR	ca. € 180,-	Nforce4 SLI	1.25/A	–	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Frontblende	–	Bestanden	–	1,98*
Abit AV8	ca. € 90,-	K8T800 Pro	12.01.2001	1	5	–	1.000 MBit/s	2x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,99*
Elitegroup KV2 Lite	ca. € 65,-	K8T800 Pro	1.2B/1.0	1	5	–	100 MBit/s	2x SATA(-RAID), Frontblende	–	Bestanden	–	2,01*
MSI K8N Neo4 Platinum	ca. € 120,-	Nforce4 Ultra	1.029/Vorserie	–	4	x16 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	–	Bestanden	-	2,05*
Asus A8R-MVP	ca. € 110,-	RD480	0201/1.02G	–	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	LAN nicht best.	2,10
MSI K8T Neo2-F V2.0	ca. € 55,-	K8T800 Pro	3.2/1B	1	4	–	1.000 MBit/s	2x SATA(-RAID)	–	Bestanden	-	2,10*
Asrock 939Dual-SATA2	ca. € 50,-	Uli 1695	1.10/1.04	1	3	x16 (1), x1 (1)	100 MBit/s	3x SATA(-RAID), Future CPU Port	–	Bestanden	-	2,12*
Albatron K8NF4X	ca. € 80,-	Nforce4	R1.12/1.1	–	2	x16 (1), x1 (3)	100 MBit/s	4x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	2,13*
Asus A8V-E Deluxe	ca. € 110,-	K8T890	1004/1.03	–	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	2x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	2,14*
Elitegroup Nforce4-A939	ca. € 60,-	Nforce4	1.0b/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,28*
MSI K8N Neo2 Platinum	ca. € 100,-	Nforce3 Ultra	1.03/1.0	1	5	–	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	2,22*

SOCKEL 775 - PENTIUM 4, PENTIUM 4 EE, CELERON D

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5N32-SLI Deluxe	ca. € 190,-	Nforce4 SLIx16	0202/1.01	–	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte 8N-SLI Quad Royal	ca. € 230,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.1	-	1	x16 (4), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus P5WD2 Premium Wifi-TV	ca. € 280,-	955X	0205/1.02	–	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	–	Bestanden	–	1,79*
Abit Fatality AA8XE	ca. € 120,-	925XE	1.0/1.0	–	2	x16 (1), x1 (2)	1.000 & 100 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	–	Bestanden	–	1,79*
Epox 5NVA+ SLI	ca. € 190,-	Nforce4 SLI IE	5522/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, SATA-Kit	-	Bestanden	-	1,91*
Gigabyte 8N-SLI Pro	ca. € 100,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,98*
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	ca. € 220,-	945P	0306/1.02	–	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	–	Teilbestanden	–	2,04*
Asus P5AD2 Premium Wifi-TV	ca. € 160,-	925XE	1004/1.02	–	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	–	Bestanden	–	2,06*
Aopen i915Ga-HFS (So479)	ca. € 240,-	915G	A/1.01	–	2	x16 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Kühler	-	Bestanden	-	2,10*
MSI 865PE Neo3-F	ca. € 80,-	865PE	5.20/3	1	5	–	1.000 MBit/s	2x SATA	–	Bestanden	–	2,10*
Gigabyte 8I955X Royal	ca. € 200,-	955X	F5/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Bluetooth	–	Bestanden	–	2,13*
Abit AW8-Max	ca. € 190,-	955X	1.0/1.0	–	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	–	Bestanden	–	2,23*

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR UNBUFFERED

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
Corsair TWINX1024-3200XL	ca. € 200,-	2x 512 MByte, DDR400	270 MHz DDR, 3,2 Volt	2-2-2-5	1,5-2-2-5	1,54
OC-Wear BigTwins Ultra	ca. € 300,-	2x 1.024 MByte, DDR400/DDR500	260 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-2-5	2-3-2-5	1,67
Corsair TWINX2048-3500LLPRO	ca. € 320,-	2x 1.024 MByte, DDR438	240 MHz DDR, 3,2 Volt	2-3-2-6	1,5-2-2-5	1,74
G.Skill F1-3200PHU2-2GBZX	ca. € 230,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-2-5	2-3-2-5	1,76
OCZ OCZ400Z04BELGEGXT-K	ca. € 260,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-3-8	2-3-3-6	1,80
G.Skill F1-4000USU2-2GBHZ	ca. € 240,-	2x 1.024 MByte, DDR500	260 MHz DDR, 2,8 Volt	3-4-4-8	2,5-3-3-7	1,94
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 170,-	2x 1.024 MByte, DDR400	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	2,5-3-3-6	1,99
Infineon HYS64D64320GU-5-B	ca. € 40,-	1x 512 MByte, DDR400	230 MHz DDR, 2,6 Volt	3-3-3-8	2,5-3-3-7	2,11
OCZ OCZ40D2048PFDC-K	ca. € 210,-	2x 1.024 MByte, DDR400	210 MHz DDR, 2,6 Volt	3-3-3-8	2,5-3-3-7	2,14

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP: Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Noisebudget 92-100W	www.noisemagic.de	ca. € 50,-	754, 939, 940	0,5/0,3 Sone	52/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,49
Thermalright Noisemagic XP-120	www.pc-world.de	ca. € 80,-	754, 939, 940, 478	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,55
Thermalright Noisem. SI-120 NMT FGL	www.pc-world.de	ca. € 80,-	754, 939, 940, 478	0,8/0,4 Sone	51/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,56
Thermaltake Big Typhoon	www.thermaltake.de	ca. € 35,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,5 Sone	53/63 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	ca. € 45,-	478, 775, 754, 939, 940	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57
Aerocool GT-1000	www.pc-icebox.de	ca. € 35,-	478, 775, 754, 939, 940, A	1/0,8 Sone	51/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,60
EKL V8	www.ekl-ag.de	ca. € 40,-	478, 775, 754, 939, 940	1,5/0,6 Sone	54/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,63
Zalman CNPS7700-Cu	www.pc-cooling.de	ca. € 35,-	478, 775, 754, 939, 940, A	1,8/0,8 Sone	50/53 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,64
Scythe Katana	www.caseking.de	ca. € 20,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,4 Sone	51/66 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,65
Akasa Evo 120 AK-920 – Amber Edition	www.caseking.de	ca. € 50,-	754, 939, 940, 478, 775	2,6/0,7 Sone	50/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,66
EKL Soldered64 3HP L	www.ekl-ag.de	ca. € 35,-	754, 939, 940	1,1/0,4 Sone	53/68 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,67
Scythe Shogun	www.jet-computer.de	ca. € 55,-	478, 775, 754, 939, 940	1,4/0,6 Sone	47/56 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,67
Arctic Cooling Freezer 64 Pro	www.arctic-cooling.de	ca. € 15,-	754, 939, 940	1,2/0,4 Sone	52/70 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,72
Sharkoon Red Shock	www.alternate.de	ca. € 40,-	754, 939, 940, 478, 775	2,6/0,9 Sone	51/61 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,78

VGA-KÜHLER

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Lüfter	Lautheit (12 V)	Temperatur 3D (Chip)	Ideal für ...	Wertung
Zalman VF700-Cu LED	www.alternate.de	ca. € 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	68 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7 und Radeon-Serie	1,87
Zalman VF700-AlCu	www.alternate.de	ca. € 20,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	71 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7 und Radeon-Serie	1,88
Arctic Cooling Ati Silencer 5	www.arctic-cooling.com	ca. € 15,-	Ja (75 mm)	1 Sone	60 Grad Celsius (Radeon X850 XT)	X800/X850-Serie	1,88
Zalman Fatal1ty FS-V7	www.alternate.de	ca. € 35,-	Ja (75 mm)	1,2 Sone	65 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7 und Radeon-Serie	1,89
Arctic Cooling Accelero X1	www.arctic-cooling.de	ca. € 30,-	Ja (60 mm)	0,8 Sone	60 Grad Celsius (Geforce 7800 GT)	6800- und 7800-Serie	1,95
Arctic Cooling NV Silencer 5	www.arctic-cooling.com	ca. € 15,-	Ja (75 mm)	1,2 Sone	61 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	6800 GT/Ultra	1,98

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamtleistung	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	ca. € 80,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	ca. € 95,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	ca. € 85,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00
Sharkoon SHA480-9A	www.sharkoon.com	ca. € 75,-	480 Watt	32/32/18 (1), 18 (2) A	0,7/3,8 Sone	42 Grad Celsius	2,04
Be quiet! BQT P6-520W	www.be-quiet.de	ca. € 100,-	500 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,6/2,6 Sone	45 Grad Celsius	2,06

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Asrock AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Silverstone TJ07	ca. € 290,-	7 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll)	2x 92 mm, 4x 120	Normal (13 Kilo)	42/89/37 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,83
Cooler Master Stacker 830	ca. € 210,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 4x 140	Normal (15 Kilo)	44/89/41 Grad Celsius	32 dB(A), 1,2 Sone	1,97
Thermaltake Tai-Chi	ca. € 240,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	2x 120 mm	Schwer (20 Kilo)	43/88/41 Grad Celsius	34 dB(A), 1,7 Sone	1,99
Antec P150	ca. € 140,-	3 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 120 mm, 2x 92	Normal (12 Kilo)	47/87/48 Grad Celsius	30 dB(A), 1 Sone	2,16
Aerocool Aeroengine II	ca. € 65,-	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 1x 140	Leicht (7 Kilo)	43/88/43 Grad Celsius	37 dB(A), 2,2 Sone	2,26

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/ Transfer Schreiben*	Wertung
WD WDC WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 260,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	4,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,84
WD WDC WD1500AHFD-00RAR0	ca. € 330,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	4,5 Sone	8,4 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,86
Samsung HD400LJ	ca. € 250,-	SATA II	381,6 GByte	7.200	2,4 Sone	15,5 ms	8 MByte	64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s	1,92
Samsung SP2504C	ca. € 90,-	SATA II	238,5 GByte	7.200	1,9 Sone	14,2 ms	8 MByte	60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s	1,98
Seagate ST3160812AS	ca. € 75,-	SATA II	152,6 GByte	7.200	2,2 Sone	13,1 ms	8 MByte	60,4 MByte/s / 58,5 MByte/s	2,06

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

	Preis	Interface	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Plextor PX-760A	ca. € 100,-	IDE	2,9 Sone / 40 dB(A)	16x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,72
Samsung SH-W163A	ca. € 55,-	SATA	2,3 Sone / 38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,76
Benq DW1655	ca. € 55,-	IDE	3,5 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,94
Lite-On SHM-165P6S	ca. € 50,-	IDE	3,3 Sone / 42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,00
Philips DVDR1660K	ca. € 50,-	IDE	4 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:08 Minuten	6:22 Minuten	4:45 Minuten	2,02

STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative T2900	ca. € 55,-	2+1	29 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	2,01
Terratec Home Arena TXR 335	ca. € 50,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	ca. € 70,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	ca. € 50,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34

MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 370,-	7+1	700 Watt	–	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Creative Gigaworks G500	ca. € 230,-	5+1	310 Watt	–	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	–	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 330,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,84

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 100,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV	ca. € 40,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

LABORBERICHT

Creative Gigaworks T20

HERSTELLER	PREIS
Creative	ca. € 80,-

WEBSEITE
www.europe.creative.com

PREIS/LEISTUNG
Sehr gut

GESAMT **1,84**



+ Klasse Klang
+ Einfache Verkabelung
+ Gute Verarbeitung
– Keine Fernbedienung

Die beiden Lautsprecher mit einer Leistung von je zwölf Watt gefallen durch ihre erstklassige Verarbeitung sowie durch die einfache Verdrahtung. Zudem nehmen sie durch ihre kleine Stellfläche (circa 12x8 cm) wenig Platz ein. Beim Soundtest klingen die Creative Gigaworks T20 im Hoch- und Mittelbereich hervorragend. Der satte Bass ist dabei klar dargestellt. Musik und Spiele klingen gleichermaßen sehr gut. Lediglich die fehlende Fernbedienung und die feste Verkabelung trüben den ansonsten guten Eindruck. (ts)

Sapphire Blizzard X1900 XTX

HERSTELLER	PREIS
Sapphire	ca. € 630,-

WEBSEITE
www.sapphiretech.de

PREIS/LEISTUNG
Ausreichend

GESAMT **1,63**



+ Wasserkühlung inklusive
+ Gute Ausstattung
+ Übertaktungs-Eigenschaften
– Hoher Preis

Im Ausgleichsbehälter der Wasserkühlung befindet sich bereits Wasser, nach dem Einstecken der Grafikkarte können Sie also sofort loslegen. Am Kühler der Sapphire Blizzard X1900 XTX befindet sich ein Schalter, mit dem der Lüfter in zwei Stufen regelbar ist. Auf Stufe 1 erzeugt er 2,3 Sone, auf Stufe 2 laute 3,9 Sone. In 3D haben wir auf der ersten Stufe eine Temperatur von 84 Grad Celcius gemessen. Das mitgelieferte Sapphire-Tool ermöglicht das Übertakten auf gute 715 MHz Chip- und 930 MHz Speichertakt (Standard: 648/774 MHz). (ts)

Zalman VF900-Cu

HERSTELLER	PREIS
Zalman	ca. € 45,-

WEBSEITE
www.alternate.de

PREIS/LEISTUNG
Gut

GESAMT **1,80**



+ Variable Lüftersteuerung
+ Gute und leise Kühlung
+ Problemlose Montage
– Hoher Preis

Der Nachfolger des VF700 zeichnet sich durch eine einfache Montage sowie eine gute Kühlleistung aus. Mit dem beigefügten Poti können Sie die Lüfterspannung von 5,1 bis 10,6 Volt regeln. Im 5-Volt-Betrieb ist der Zalman VF900-Cu nur 0,5 Sone laut. Eine Geforce 7800 GTX/256 wird dabei auf 80 Grad Celsius gekühlt. Das liegt auf dem Niveau des Referenzkühlers von Nvidia, dieser ist jedoch mit 1,2 Sone deutlich lauter. Neben dem Kühler legt Zalman noch acht RAM-Kühler zum Aufkleben mit in den Karton. (ts)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 75,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset	ca. € 60,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,53
Raptor-Gaming H1	ca. € 85,-	3,5 Meter	234 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,65
Plantronics Gamecom 1	ca. € 30,-	3 Meter	140 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,69
Speed-Link Medusa 5.1 USB Headset	ca. € 70,-	3,5 Meter	360 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,73
Sharkoon Cosmic 5.1 USB Headset	ca. € 35,-	4 Meter	392 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	1,92

MAUS

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G7	ca. € 60,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	400/800/2.000 dpi	Keine	Ja	Ja	1,62
Logitech MX 518	ca. € 35,-	8 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Keine	Ja	Nein	1,65
Razer Copperhead	ca. € 55,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	2.000 dpi	Keine	Ja	Nein	1,70
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	Ja	1,71
Logitech LX 7	ca. € 30,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 dpi	Keine	Ja	Ja	1,77
Razer Diamondback	ca. € 40,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	Keine	Ja	Nein	1,78
Raptor Gaming M2	ca. € 35,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	400-2.400 dpi	Keine	Ja	Nein	1,78
Logitech MX 1000	ca. € 45,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	Ja	1,78
Logitech G5	ca. € 50,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400/800/2.000 dpi	Keine	Ja	Nein	1,83
Trust Predator (GM-4200)	ca. € 20,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800/1.600 dpi	Keine	Ja	Nein	1,93
Microsoft Laser Mouse 6000	ca. € 35,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	Nein	1,95
Genius Navigator 5000	ca. € 20,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	Ja	2,03
General Keys RF Laser Mouse	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	Keine	Eingeschränkt	Ja	2,40
Logitech Cordless Pilot	ca. € 20,-	3 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Eingeschränkt	Ja	2,54
Trust MI-7500X	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Eingeschränkt	Ja	2,56

TASTATUR

	Preis	Anschlag	Gewicht	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 55,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,53
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	ca. € 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	23 + Zoomregler	Vorhanden	Eingeschränkt	1,86
Genius Ergomedia 700	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	33 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,95
Logitech Media Keyboard Elite	ca. € 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	33 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,96
Microsoft Comfort Curve Keyboard 2000	ca. € 20,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	10	–	Ja	2,04
Microsoft Internet Keyboard	ca. € 7,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	10	Vorhanden	Ja	2,07
Cherry G83-6105	ca. € 12,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	Keine	–	Ja	2,10

SPIELE-HARDWARE

LENKRÄDER

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	ca. € 90,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,71
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 55,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Sehr gut	1,81
Logitech Formula Force EX	ca. € 55,-	12 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,94
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,95
Genius Speed Wheel 3 Vibration	ca. € 35,-	8 + Steuerkreuz	2 Knöpfe	USB	Arcade	Befriedigend	Befriedigend	2,20

GAMEPADS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,54
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,74
Logitech Rumblepad 2	ca. € 20,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,74
Speed-Link Independence 3in1 RF	ca. € 35,-	12	6 (digital & analog)	USB, Xbox, PS/2	Ja	2	Vorhanden	1,94

JOYSTICKS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 45,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 50,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 165,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 30,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70
Trust Predator QZ 501	ca. € 20,-	6 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	2,00

ENDKRASSE PCs

Der Einsteiger-PC

„Für 665 Euro erhält man einen soliden Office-PC, der auch mal eine kleine Spielsession zulässt."

€ 665,-*



PROZESSOR	€ 130,-
AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	
KÜHLER	€ 15,-
Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Hybrid)	
HAUPTPLATINE	€ 75,-
Gigabyte K8NF-9 (Nforce4)	
ARBEITSSPEICHER	€ 40,-
Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	
GRAFIKKARTE	€ 50,-
Asus Extreme AX300SE/TD (X300 SE)	
SOUNDKARTE	–
Onboard	
FESTPLATTE	€ 85,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 30,-
Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

Der Aufsteiger-PC

„Dank der verwendeten 7800 GTX bietet der Rechner eine gute Spieleleistung und ist trotzdem noch leise."

€ 1.280,-*



PROZESSOR	€ 170,-
Athlon 64 3500+ (Venice)	
KÜHLER	€ 50,-
Thermalright Noisebudged 92-100W	
HAUPTPLATINE	€ 75,-
Gigabyte K8NF-9 (Nforce4)	
ARBEITSSPEICHER	€ 100,-
Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2,5	
GRAFIKKARTE	€ 450,-
Asus Extreme N7800GTX	
SOUNDKARTE	–
Onboard	
FESTPLATTE	€ 85,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 110,-
Elanvital EVP-5007-00 (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

Der High-End-PC

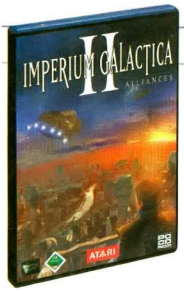
„Dank der zwei High-End-Grafikkarten steht dem Spielspaß nichts mehr im Wege."

€ 2.695,-*



PROZESSOR	€ 620,-
Athlon 64 X2 4800+ (Toledo)	
KÜHLER	€ 80,-
Thermalright Noisemagic SI-120	
HAUPTPLATINE	€ 170,-
Asus A8R32-MVP (RD580)	
ARBEITSSPEICHER	€ 280,-
Corsair 2x 1024 MByte, DDR400, CL2	
GRAFIKKARTE	€ 1.040,-
2x Sapphiere Ati X1900 XT	
SOUNDKARTE	€ 100,-
Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI)	
FESTPLATTE	€ 85,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 80,-
Enermax Liberty (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.



VOLLVERSION

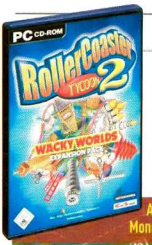
Imperium Galactica 2

Sichern Sie in diesem Weltraum-Strategiespiel den Fortbestand Ihrer Rasse und übernehmen Sie die Vorherrschaft der Galaxis!

- Taktische Weltraum-Strategie mit riesigem Spielumfang und guter Story
- Rundenbasierte Planungsphase und Raumschlachten in Echtzeit
- 3 Rassen, 3 Kampagnen, 3 mal rund 30 Stunden Spielzeit
- Mehrspieler-Modus für bis zu acht Spieler
- Forschung, Schiffsdesign, Diplomatie, Spionage, Planetenverwaltung
- PC ACTION-Wertung: 82 Prozent



GENRE	Strategie
VORAUSSETZUNG	300 MHz, 128 MByte RAM
MEHRSPIELER	Ja
INTERNET	www.digitalreality.hu



ADD-ON

Rollercoaster Tycoon 2: Wacky Worlds

Koffer packen! Mit diesem Add-on errichten Sie Achterbahnen auf der ganzen Welt.

ACHTUNG: Vollversion *Rollercoaster Tycoon 2* diesen Monat auf dem Datenträger von PC Games 06/06.



GENRE	Wirtschaftssimulation
VORAUSSETZUNG	500 MHz, 64 MByte RAM
MEHRSPIELER	Nein
INTERNET	www.atari.de

- Offizielle Erweiterung zu *Rollercoaster Tycoon 2*; benötigt die installierte Vollversion zum Spielstart (diesen Monat auf PC Games 06/06)
- Themenlandschaften aus allen Erdteilen, sogar aus der Arktis
- Etliche neue Achterbahnen und vorgefertigte Szenarien
- Besuchen Sie die Chinesische Mauer, Big Ben, den Eiffel-Turm und mehr
- Umfangreicher Editor für Bastler mit Interesse an eigenen Designs

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs 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, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

VOLLVERSIONEN:
Imperium Galactica 2
Rollercoaster Tycoon 2: Wacky World (Add-on 1)

DEMOS:
Backgammon XXL
Black & White 2
City Life
Crazy Symbol Sudoku
Emergency 4
Full Spectrum Warrior:
Ten Hammers (Nur auf Ab-18-DVD!)
Heroes of Might and Magic 5
Hot Dogs Hot Girls
Knights of the Temple 2

VIDEOS:
Ancient War: Sparta
Bioshock
Charts
Die Römer
Hitman: Blood Money
John Woo's Stranglehold
Max Payne 2: 7th Serpent
PC ACTION-Video The Elder Scrolls 4: Oblivion
Rogue Trooper (Uncut-Version auf Ab-18-DVD!)
Rush for Berlin
Sin Episodes (Uncut-Version auf Ab-18-DVD!)
The Elder Scrolls 4: Oblivion
War on Terror
Wilkinson Cup

SPIELERFORUM:
Battlefield 2
- Songs
Doom 3/Quake 4
- Doom 3 Mod
- Quake 4 Maps
Far Cry
- Air Field
- Devils Coast 2.0 (SP)
- European Assault Map-Pack
Gratisspiele
- Captain Delta und die Quelle von Argos
GTA San Andreas
- Multi Theft Auto
Half-Life 2
- Minerva Metastasis 2
Max Payne 2
- 7th Serpent
SWAT 4 SDK
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- TES4 Construction Set
Thief 2
- Inverted Manse
Thief 3
- Evicted V1.1 Fanmission
Unreal Tournament 2004
- UT EF Chronicles v1.1

EXTRAS:
Bobby Carrot

TIPPS & TRICKS:
Battlefield 2
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
Der Pate

PATCHES:
Battlefield 2 v1.22 (int)
Battlefield 2 v1.22 von v1.21 (int)
Call of Duty v1.5 (int)
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 1v.02 (d)
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked! #1 (eu)
Star Wars: Empire At War Patch 1.3 (int)
The Sims 2: Open For Business v1.3.0.280 (e)
Tycoon City: New York v1.1.0.5 (d)
World of Warcraft v1.10.0 Komplettupdate (d)
X3: Reunion v1.4 von v1.0 (d)

HARDWARE-TREIBER:
Win9x, Me:
Ati Catalyst v.5.9
Nvidia Forceware 81.98
WinXP, 2000:
Ati Catalyst CCC v.6.3 (dt.)
Nvidia Forceware v.84.21

TOOLS:
Adobe Reader 7.0
CPU-Z v.1.31
DirectX 9.0c
DVD-Suche
Fraps v.2.7.2
Gamers.IRC 4.42
Microsoft .NET Framework v.2.0
Power DVD (Trial)
Powerstrip v.3.63
Prime95 v.2.413 32Bit
Prime95 v.2.413 64Bit
Riva Tuner v.2.0 RC15.8
Speedfan v.4.27
Wallpapers
WinZip

DVD-Inhalt

Achtung!



Unsere DVD ist eine Wende-DVD!
Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs die DVD also einfach umdrehen!

Das pappt!

Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem!

Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.

PC ACTION

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender),
Oliver Menne

Chefredakteur (V.i.S.d.P.) **Christian Bigge**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
(Adresse siehe Verlagsanschrift)

Leitender Redakteur Joachim Hesse
Redaktion Spiele Andreas Bertits, Lukasz Ciszewski, Harald Fränkel, Ahmet Iscitürk, Ralph Wollner
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Raffael Vötter, Daniel Waadt
Community-Redakteur Marc Brehme
Redaktionsassistenz Bettina Koch
Mitarbeiter dieser Ausgabe Felix Lohmeier, Alexander Frank
Praktikanten Jonas Cichowas, Manuel Grundmann, Jürgen Krauss, Philipp Schoenert, Christian Schlütter, Sebastian Thöing
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchef Wilfried Barbknecht
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt

Art Director Andreas Schulz
Layout Carola Giese (Ltg.), Alfonso Costanza, Silke Engler, Anja Grosler, Marco Leibetseder, Gisela Müller
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Carola Giese, © Take 2
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Marketing Director Martin Reimann
Vertriebsleitung Hans Ippisch
Vertriebskoordination Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Ralph Wollner (Ltg.), Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil, Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung
Peter Kusterer: Tel.: +49 89 475-130, peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144, wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254, silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252, katja.thiem@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 8595464-1, sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255, lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder, judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2005: 497.000 Leser

Auf den Heftseiten 2 bis 7 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Titel „Rush for Berlin". Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@cssj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882 882, Fax: +43 6246 882 52 77, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 60027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg.

Vertrieb und Einzelverkauf: Builda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Oborncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

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 Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anrett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC ACTION veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SF1, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORTOWY, PLAYBOY **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON. **Internationale Tageszeitungen: Polen:** PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

DIE PC ACTION 7/2006 ERSCHEINT AM 24. MAI 2006.



Die meist erwarteten Spiele der Electronic Entertainment Expo 2006!



PLATZ 1
Lost: The Game



PLATZ 2
CoD shave the Queen!



PLATZ 3
Deer Hunter Tierheim-Edition



PLATZ 4
Sim Armin



PLATZ 5
Power to the Bibel!

ERKLÄRUNG

Das Spiel zur erfolgreichen Mystery-TV-Serie dreht sich um Überlebende eines Flugzeugabsturzes, die auf einer Insel stranden und Scheiße erleben. **5,5**	*Call Of Duty* mal anders. Sie sind Shaving-Private Ryan und sollen am D-Day die Königin von England rasieren. Kontrovers? **3,3**	Vielen war die Jägersimulation einfach zu schwer. In der Tierheim-Edition wählen Sie einen Käfig aus und los geht's! **6,5**	Das fehlte ja noch! Eine Koch-Simulation, in der Sie den Kannibalen Armin M. mimen. Natürlich mit authentischen Zutaten! **1,2**	In dem Shooter mimen Sie Luther, der das Evangelium gegen Katholiken verteidigt. Früher hieß es Evanhelium, flog aber immer weg. **2,2**

SPIELMECHANIK

Weil die Lizenz so teuer ist, blieb null Kohle für die Entwicklung. Man versah *Autobahn Raser* mit neuen Texturen und *Lost*-Filmsequenzen. **83,5**	Sie bewegen einen Rasierer über verschiedene Körperpartien. Vorsicht vor der Meldung: „Die Klito riss!" Das tut der Queen sauweh! **17,5**	Hunde, Katzen und anderes Getier direkt im Zwinger um die Ecke bringen – mit Raketenwerfern, Elektroschockern und Co.! **87,5**	Sie locken potenzielle Zutaten in die Wohnung und bereiten diese in diversen Minispielen zu. Das geht durch Mark und Bein! **46**	Je mehr Gegner Sie umblasen, desto höher ist Ihr „Kirchen-Reform-Level". Gute Schützen bringen sogar Homo-Ehen und Gay-Pfarrer durch! **25,5**

INNOVATION

Wenn etwas innovativ ist, dann doch die Tatache, dass Jack, Sawyer, Locke und Co. jetzt mit Autos durch den Dschungel fahren! **23,4**	Ein erfrischendes Spielkonzept, das der *CoD*-Serie zu neuem Glanz verhilft. Läuft auch beim Wilkinson-Cup. **5,2**	Es gibt sogar Bossgegner! Dog Martens, Snoop Dog, Cat Benatar, Donald Byrd, Horse Buchholz und Angela Ferkel! Wundervoll! **66,6**	Schlau: Das Spiel wird auf dem Wiener Opernball, auch Kani-Ball genannt, erstmals der Öffentlichkeit präsentiert. Mahlzeit! **12**	Mit Gottes Segen Massaker veranstalten? Das hat die Kirche schon vor Jahrhunderten salonfähig gemacht. Voll abgekupfert! **15,5**

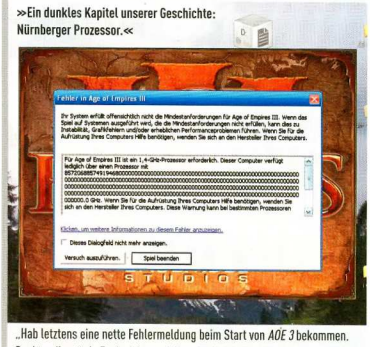
ERGEBNIS

19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: [Erklärung x Spielmechanik]: Innovation = Ergebnis

Ein Gigahertz für Tiere!

»Ein dunkles Kapitel unserer Geschichte: Nürnberger Prozessor.«

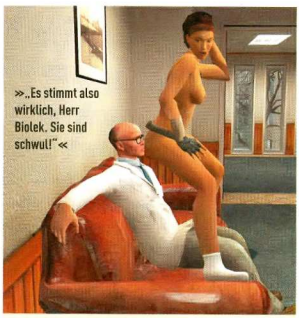


„Hab letztens eine nette Fehlermeldung beim Start von *AOE 3* bekommen. Dachte, die würde Euch sicher gefallen. Vielleicht habt Ihr ja noch irgendwo Platz und wollt sie abdrucken", schrieb uns Sebastian Smykalla. Das ist in der Tat mal eine interessante Fehlermeldung, denn laut Programm verfügt Sebastians 8572068857491946800^2 GHz-Prozessor nicht über genügend Leistung. Willkommen in der Zukunft, sagen wir da nur!

Ist Hurgha da oder nicht da?

„Mahlzeit, ihr Sackratten!", schrieb uns Marco aus Wendelstein. Der war im Urlaub in Hurghada und schickte uns ein Foto, das ihn zusammen mit seiner Freundin und einer PC ACTION-Ausgabe zeigt. Vielen Dank, Marco Diesel (ehemals Polo)!





»„Es stimmt also wirklich, Herr Biolek. Sie sind schwul!"«

Chauvi, Arsch!

Christoph „Slayer" Biberstein ist besonders innovativ und schickte uns Bilder, die er mit *Garry's Mod* fabriziert hat. Darauf ist Alyx aus *Half-Life 2* in eindeutigen Posen zu sehen. Es tut uns weh, dass Frauen von vielen Männern anscheinend auch heute noch als reine Sexobjekte angesehen werden. Zählt denn wirklich nur das Äußere? Wir sagen „NEIN!" Kochen ist doch auch sehr wichtig!

In letzter Minute*



In unserer nächsten Ausgabe präsentieren wir Ihnen weitere Sahnestücke von der E3. Und jede Menge neu angekündigter Spiele. Kommt *Diablo 3* doch noch? Was ist mit *Max Payne 3*? Oder *Mafia 2*? Wir wissen es noch nicht. Jetzt. Aber deswegen fliegt ja auch Herr Ciszew... (Sie wissen schon) für uns

* Alle Angaben ohne Gewähr

und Sie nach Los Angeles. Mehr dazu im Mai. Sie dürfen gespannt sein.

Außerdem ...

Neben dem Testmuster zu *Duke Nukem Forever* stehen unter anderem folgende Spiele ins Haus: *Ghost Recon 3*, *Resident Evil 4* und *True Crime: New York City*. Bis in vier Wochen!



Epilog

Ciszewski: Hilfe, hilfe! Wenn ich meine Augen schließe, veehrter Lieblingskollege, ist es dunkel! Was soll ich nur tun?

Hesse: Das liegt nicht an Ihren Glubschern, Carschkriechowski! Ziehen Sie einfach Ihren Kopf aus meinem Hintern.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 24. MAI 2006

TAUCHE NOCH TIEFER INS ENDLOSE ABENTEUER EIN!

FINAL FANTASY XI
ONLINE

Treasures of Aht Urhgan™








Ein geheimnisvoller Kontinent

Neue Disziplinen

Spannende Missionen

Das unverzeichnete Land von Vana'diel erwartet dich!



12

PlayOnline
www.playonline.com

PC DVD

SQUARE ENIX

©2001-2006 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Image Illustration: ©2006 Yoshitaka Amano. FINAL FANTASY, VANA'DIEL, the PlayOnline logo, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Co., Ltd.
TREASURES OF AHT URHGAN is a trademark of Square Enix Co., Ltd. Microsoft and DirectX are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. NVIDIA, the NVIDIA Logo, and
The Way It's Meant to be Played Logo are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All other trademarks are property of their respective owners.

IM JAHR

2013

WERDEN KRIEGE **ANDERS** GEFÜHRT...



Beherrsche die Kriegsführung der Zukunft und setze das revolutionäre Cross Com ein.



Exklusive Spielmodi und die taktische Karte in der PC Version geben dir mehr strategischen Spielraum.



Spiele eine einzigartige Multiplayer-Kampagne im Koop-Modus* mit deinen Freunden.

Ab Mai 2006 für PC!

TOM CLANCY'S

GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER

JOIN THE GHOSTS

WWW.GHOSTRECON.COM

UBISOFT

XBOX | XBOX 360 | XBOX LIVE | PC DVD ROM | PlayStation.2

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier [illegible] and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. PC version developed by Grin. Microsoft, Xbox, Xbox Live, Xbox 360, the Live logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or in other countries and are used under license from Microsoft. 'PlayStation' and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer [illegible] All rights reserved.

* Koop-Modus nicht verfügbar für PlayStation®2